

**JUEGOS EN LÍNEA Y LA PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA, EN ESTUDIANTES DE  
UNA INSTITUCIÓN, SANTO DOMINGO**  
**ONLINE GAMES AND ACADEMIC PROCRASTINATION AMONG STUDENTS OF AN  
INSTITUTION, SANTO DOMINGO**

**Autores: <sup>1</sup>Monica Mayra Carrillo Pardo, <sup>2</sup>Kerly Marian Cevallos Campuzano, <sup>3</sup>Nathaly Pamela Zambrano Mera y <sup>4</sup>Milton Alfonso Criollo Turusina.**

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-0101-1235>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-0159-3642>

<sup>3</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-6774-6061>

<sup>4</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3394-1160>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [mcarrillop2@unemi.edu.ec](mailto:mcarrillop2@unemi.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [kcevallosc7@unemi.edu.ec](mailto:kcevallosc7@unemi.edu.ec)

<sup>3</sup>E-mail de contacto: [nzambranom10@unemi.edu.ec](mailto:nzambranom10@unemi.edu.ec)

<sup>4</sup>E-mail de contacto: [mcriollot2@unemi.edu.ec](mailto:mcriollot2@unemi.edu.ec)

Afiliación: <sup>1</sup><sup>2</sup><sup>3</sup><sup>4</sup> Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 5 de Octubre del 2025

Artículo revisado: 5 de Octubre del 2025

Artículo aprobado: 7 de Octubre del 2025

<sup>1</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>2</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>3</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>4</sup>Licenciado en Ciencias de la Educación especialización en Arte, Graduado de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Magíster en Docencia Universitaria graduado de la Universidad César Vallejo, (Perú). Doctorante en Educación en la Universidad César Vallejo, (Perú).

### **Resumen**

El estudio tuvo como objetivo determinar el impacto de los juegos en línea y la procrastinación académica en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Antonio Neumane, Santo Domingo. Se aplicó una metodología básica, con diseño no experimental, enfoque cuantitativo, alcance descriptivo y método analítico-deductivo; la técnica utilizada fue la encuesta y como instrumento un cuestionario estructurado con 30 preguntas cerradas. La población estuvo conformada por 1572 estudiantes y la muestra fueron 30 participantes. Los resultados evidencian que el 60,99 % presenta un nivel alto de uso adecuado de juegos en línea, evidenciando baja procrastinación y adecuada autorregulación en la planificación y cumplimiento de tareas. En contraste, el 31,66 % en nivel medio y el 7,33 % un nivel bajo, lo que refleja que un 38,99 % requiere fortalecer estrategias de autocontrol. En conclusión, se debe promover un equilibrio entre el ocio digital y las responsabilidades escolares.

**Palabras clave: Juegos en línea, Procrastinación, Autorregulación Académica.**

### **Abstract**

The study aimed to determine the impact of online games and academic procrastination on sixth-grade students at the Antonio Neumane Educational Unit, Santo Domingo. A basic methodology was applied, with a non-experimental design, a quantitative approach, a descriptive scope, and an analytical-deductive method. The technique used was a survey and a structured questionnaire with 30 closed questions was used as an instrument. The population consisted of 1,572 students and the sample consisted of 30 participants. The results show that 60.99% have a high level of adequate use of online games, demonstrating low procrastination and adequate self-regulation in planning and completing tasks. In contrast, 31.66% had a medium level and 7.33% a low level, reflecting that 38.99% need to strengthen self-control strategies. In conclusion, a balance

between digital leisure and school responsibilities should be promoted.

**Keywords: Online Games, Procrastination, Academic Self-Regulation.**

### **Sumário**

O estudo teve como objetivo determinar o impacto dos jogos online e da procrastinação acadêmica em alunos do sexto ano do Ensino Fundamental da Unidade Educacional Antonio Neumane, Santo Domingo. Aplicou-se uma metodologia básica, com delineamento não experimental, abordagem quantitativa, escopo descritivo e método analítico-dedutivo. A técnica utilizada foi o survey e utilizou-se como instrumento um questionário estruturado com 30 perguntas fechadas. A população foi composta por 1.572 alunos e a amostra, por 30 participantes. Os resultados mostram que 60,99% apresentam alto nível de uso adequado de jogos online, demonstrando baixa procrastinação e adequada autorregulação no planejamento e na execução de tarefas. Em contrapartida, 31,66% apresentaram nível médio e 7,33%, baixo, refletindo que 38,99% necessitam fortalecer estratégias de autocontrole. Conclui-se que deve ser promovido um equilíbrio entre o lazer digital e as responsabilidades escolares.

**Palavras-chave: Jogos Online, Procrastinação, Autorregulação Acadêmica**

### **Introducción**

La procrastinación se ha convertido en una conducta frecuente en la vida de niños y adolescentes, influenciada por diversos factores, uno de los más relevantes es el acceso constante a plataformas, como TikTok, Facebook, Roblox, y la interacción en juegos en línea con personas conocidas e incluso desconocidas. Si bien estas actividades pueden generar diversión y cierta sensación de confort, también pueden ocasionar altos niveles de postergación de actividades académicas o de mayor valor.

En el contexto internacional, Hidalgo et al. (2022), llevaron a cabo un análisis bibliográfico en bases de datos como PsycInfo, Scopus y PubMed, identificando 35 investigaciones que incluyeron a 13.233 participantes de distintos países, entre ellos China, Turquía, Canadá, Estados Unidos, entre otros. Los resultados evidencian que alrededor del 70% de los estudiantes procrastinan y hasta un 90% posponen alguna actividad en forma constante. Se concluyó que esta conducta se asocia con el miedo al fracaso y bajos niveles de autoestima, y no al género o la edad.

En una institución de la Ciudad de México, Ruiz et al. (2023), analizaron las estadísticas con una muestra de 373 estudiantes, determinando que el 67% presentan un nivel medio-alto de procrastinación académica. Por tal motivo, se evaluaron diferentes dimensiones de la Escala de Procrastinación Académica (EPA), cuyos valores se midieron en una escala de 1 a 5, donde 1 indica nivel bajo y 5 nivel alto. En este análisis, la falta de control del tiempo obtuvo el promedio más alto (3.62), seguida por la demora en la entrega de tareas (3.38) y las tareas consideradas aburridas o difíciles (3.35). La concentración en las actividades fue la dimensión con el puntaje más bajo (2.26), lo que evidencia que la principal dificultad de los estudiantes no radica en la disposición a concentrarse, sino en la administración de su tiempo académico.

En América Latina, se analizaron diversos estudios que indican un nivel alto de procrastinación académica. Por ello, en Perú, se determinó que el 70% de los estudiantes presentan procrastinación alta, el 20,7% un nivel intermedio y el 8,3% un nivel bajo. Además, en Colombia, los hallazgos reflejaron una situación similar, con una prevalencia considerable de procrastinación, lo que

confirma que esta particularidad constituye un problema recurrente en la región y con impacto directo en el desempeño académico (Casasola, 2022). En consecuencia, resulta preocupante que el estrés y la ansiedad pueden afectar la salud mental y emocional, llegando a tener pensamientos suicidas por la desesperación del vencimiento de tareas debido a la baja autorregulación académica.

A nivel nacional, en la ciudad de Quito, Zumárraga y Cevallos (2022), realizaron un estudio a 788 estudiantes de instituciones públicas y privadas, donde se evidenció que la procrastinación académica influye negativamente en el rendimiento académico en un -22%, lo que confirma que mientras mayor es la postergación de tareas, menor es el desempeño estudiantil. De manera complementaria, se determinó que la autoeficacia incide positivamente en un 20%, mostrando que los estudiantes con mayor confianza en sus capacidades alcanzan mejores resultados académicos. Por lo tanto, reconocer oportunamente estos factores podría contribuir a reducir la procrastinación y mejorar la planificación de las actividades académicas y personales.

En la ciudad de Ibarra, Córdova et al. (2022), efectuaron un estudio a 178 estudiantes de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, se evidenció que la procrastinación académica se presenta de manera significativa: el 5,1% sin uso de la procrastinación, el 16,9% con nivel bajo, el 61,8% nivel medio, el 12,9% nivel alto y 3,4% nivel muy alto, siendo el nivel medio el más frecuente. De este modo, se observa que los estudiantes manifiestan características propias de la procrastinación, incluyendo distracciones, dificultades para completar trabajos y carencia de disciplina.

En la provincia de Los Ríos, Bravo et al. (2025), realizaron un estudio en la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera con una muestra de 155 estudiantes, en la cual se evidenció que el 86% presenta un nivel bajo de procrastinación, el 12% representa un nivel medio y el 2% refleja niveles altos. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes tiende a cumplir con sus responsabilidades académicas lo que refleja conductas asociadas a la responsabilidad; no obstante, un grupo muy reducido sí enfrenta la procrastinación. Asimismo, se identificó que la falta de motivación, dependencia y desorganización pueden incidir en la procrastinación.

A nivel local, en la Unidad Educativa Particular “Antonio Neumane” los estudiantes de sexto año de Educación Básica, donde se ha identificado que la procrastinación académica representa un problema relevante en los estudiantes. Se observó que una parte significativa tiende a postergar la realización de tareas y actividades escolares, presentando dificultades para organizar su tiempo, planificar responsabilidades y mantener la disciplina necesaria para cumplir con sus obligaciones académicas. Estas conductas afectan tanto el rendimiento escolar como la adquisición de hábitos de estudio adecuados, evidenciando la necesidad de implementar estrategias de planificación, autorregulación y acompañamiento pedagógico que ayuden a minimizar la postergación de tareas y fomentar un aprendizaje más organizado y eficaz.

La revisión bibliográfica permite comprender desde un enfoque conceptual la fundamentación para la variable independiente, donde Pérez (2024), determina que los juegos en línea son considerados actividades lúdicas que combinan reglas, objetivos y la interacción entre uno o varios participantes. Se caracterizan por

desarrollarse en entornos digitales conectados a internet, lo que permite la interacción en tiempo real con otros jugadores. Durante la pandemia, se consolidaron como espacios de aprendizaje, recreación y apoyo emocional, aunque se han vinculado con efectos negativos como bajo rendimiento escolar, ansiedad, depresión o aislamiento social.

Se define al uso de los juegos en línea como una práctica de entretenimiento cada vez más frecuente en los adolescentes, esta actividad puede ser vista como recreación, también implica riesgos cuando se convierte en un hábito desmedido (Rodríguez y Zambrano 2024). En consecuencia, es necesario reconocer que los individuos realizan una práctica excesiva lo cual repercute en ámbito académico, porque limita el tiempo de estudio, afecta la concentración y reduce la disciplina requerida para cumplir y atender las diferentes asignaturas.

Los juegos en línea son creados como una forma de entretenimiento digital, así también, pueden generar adicciones en los adolescentes al provocar dependencia y pérdida de interés por su entorno social (Campuzano y Menéndez 2021). Por lo cual, el uso excesivo e inadecuado de internet se asocia con diversos efectos negativos en los niños y jóvenes quienes resultan más vulnerables en esta adicción. Además, suelen pasar más de dos horas frente al móvil jugando con personas desconocidas lo cual refleja una desconexión de la vida real.

El modelo teórico considerado para la variable independiente, juegos en línea, se fundamenta en que constituyen una forma de entretenimiento digital mediante, la cual los individuos pueden conectarse e interactuar, estimulando diversas capacidades cognitivas y favoreciendo la socialización en entornos

virtuales. Sin embargo, su uso excesivo puede generar conductas adictivas y afectar el equilibrio personal y académico. En este sentido, Delgado y de la Peña (2023), sostienen que los juegos en línea involucran cuatro dimensiones esenciales: la psicomotora, intelectual, social y afectivo-emocional, las cuales inciden directamente en el desarrollo integral del individuo.

La dimensión del desarrollo psicomotor fortalece aspectos cognitivos, emocionales y sociales, promoviendo la autorregulación al favorecer el control de impulsos y emociones, activando conexiones neuronales que mejoran la atención y el control inhibitorio, aumentando la interacción social mediante juegos y actividades grupales (Torres et al., 2023). Lo cual es oportuno para el bienestar y el rendimiento académico. La dimensión intelectual es un conjunto de capacidades mentales que el cerebro desarrolla a lo largo de diferentes procesos; el proceso cognitivo abarca razonar, recordar, procesar y comprender información; el conductual orienta las acciones y comportamientos frente a distintas situaciones. A ello se suman factores motivacionales, que dirigen e impulsan la motivación intrínseca y extrínseca (McPhee y Cox, 2025).

La dimensión social comprende la capacidad para comunicarse, mantener y comprender el entorno social (Huerto et al., 2021). A través de las relaciones interpersonales, los individuos establecen lazos que se fortalecen con el respeto a las normas y expectativas sociales, por otro lado, se suma el factor intrapersonal que permite controlar actitudes y comportamientos para generar un clima saludable en diferentes contextos.

Igualmente, Velásquez et al. (2023), expresan que la dimensión afectivo- emocional, es la capacidad para reconocer y expresar emociones, y se complementa con la regulación emocional, entendida como el control de impulsos y gestión de sentimientos en diferentes situaciones. A su vez, la empatía fortalece la convivencia al permitir que el estudiante respete y comprenda las emociones de los demás, consolidando relaciones positivas y un clima armónico en el aula.

Los juegos en línea se fundamentan bajo teorías de grandes autores, las cuales permiten que el ser humano pueda comprender el impacto que pueden ocasionar, sino existe una autorregulación adecuada. Bajo esa premisa, Piaget (1932, citado en Simbaña et al., 2022), expresa que el juego favorece el desarrollo de estructuras cognitivas a través de la asimilación, debido a que el niño adapta la realidad a sus esquemas. Piaget identificó cuatro tipos: juegos de ejercicio de 0 a 2 años, basado en repeticiones sensorio-motoras; juegos simbólicos de 2 a 6 años, donde los objetos representa lo que no está presente; juegos de reglas desde los 4 a los 7 años, implicando cooperación, competencia y normas sociales; finalmente están los juegos de construcción, que están presentes en todas las etapas como puente entre las categorías mencionadas.

Aunque el juego favorece la construcción de estructuras cognitivas, en manos de niños que aún no han desarrollado la autorregulación, puede convertirse en un relevo de actividades prioritarias. La mente joven, centrada en la asimilación de su experiencia lúdica, puede postergar tareas esenciales, pues carece de la conciencia necesaria para equilibrar la diversión con obligaciones.

Sumando a ello, el juego también es concebido como un proceso de sustitución simbólica, mediante el cual el niño expresa deseos de forma imaginaria y crea situaciones ficticias que orientan su conducta. La teoría sociocultural de Vygotsky (1970, citado en Borbor et al., 2024), señala que el juego es una actividad social que constituye una zona del desarrollo próximo en donde a través del juego, el niño satisface deseos, asume roles y comparte significados, generando motivaciones y actitudes necesarias para la vida social y cultural.

Si bien el juego constituye una zona de desarrollo próximo y permite al niño anticipar conductas adultas, la ausencia de una guía puede transformarse en un medio de evasión. El niño, al sumergirse en roles y significados ficticios, corre el riesgo de relegar actividades prioritarias. Sin la mediación adecuada, la imaginación se convierte en escape y no en preparación. De este modo, la teoría de derivación por ficción de Claparède (1932, citado en Trigoso, 2024), sustenta que el juego cumple una función de compensación afectiva, otorgando al niño un espacio para reconstruir su identidad y experimentar roles deseados. Sin embargo, el autor reconoce que este refugio en lo ficticio también es compartido por los adultos, quienes recurren a mundos imaginarios como vía de escape frente a la realidad.

Al ofrecer fines ficticios, el juego satisface aspiraciones que la realidad no permite y por ello, fortalece la autoestima del niño al darle un espacio de autoafirmación. Sin embargo, cuando esta actitud lúdica se convierte en refugio constante, tanto en la infancia como en la adultez, corre el riesgo de desplazar la acción efectiva sobre la realidad. En mentes propensas a la postergación, el juego se transforma en un escape que sustituye la resolución de deberes



inmediatos por la búsqueda de mundos imaginarios.

La variable dependiente, se sustenta bajo el concepto de que, en el contexto educativo la procrastinación son manifestaciones de retraso de tareas escolares provocadas por el uso constante de redes sociales, lo que provoca distracciones que dificultan el cuidado y afecta el cumplimiento de los trabajos académicos (Silva y Cedeño, 2025). Además, los factores como la falta de motivación, habilidades deficientes y niveles de estrés impiden la concentración y el esfuerzo académico de los estudiantes.

La procrastinación se define como el hábito de aplazar responsabilidades, desde la perspectiva cognitivo-conductual, esta conducta está vinculada con la autoeficacia, pues las creencias sobre la propia capacidad inciden en la motivación y la autorregulación (Buenaño y Flores, 2023). Por lo tanto, quienes procrastinan suelen mostrar baja disciplina y mayor susceptibilidad a las distracciones que hacen retrasar las actividades, considerando que reconocer este problema sería el primer paso para poder cambiar hábitos y mejorar el desempeño personal y académico.

La procrastinación se define en la postergación de las tareas, lo que afecta directamente en el desempeño académico (Cárdenas et al., 2021). De este modo, los estudiantes que mantienen ese comportamiento sin una adecuada organización de sus responsabilidades pueden experimentar aumento del estrés y ansiedad, afectando su aprendizaje, bienestar personal y su capacidad para alcanzar metas a largo plazo.

En el marco de lo expuesto, el modelo teórico considerado para la variable dependiente referente a la procrastinación académica se entiende como la postergación de actividades,

siendo una de las dimensiones principales que afectan en el ámbito académico, además involucra el retraso de deberes y preparación para exámenes, lo que puede afectar el rendimiento y la productividad. Esto se debe a la baja autorregulación, dimensión que incapacita al estudiantado al planificar, organizar y controlar el tiempo y esfuerzo, provocando alteraciones en la salud mental (Bobadilla et al., 2022).

La dimensión de postergación de actividades es la conducta que tiene el estudiante para retrasar el inicio o la culminación de tareas académicas en los tiempos establecidos. Se caracteriza por la falta de puntualidad, y baja respuesta oportuna ante las responsabilidades educativas (Altamirano y Rodríguez, 2021). Estos factores pueden ser causados por falta de motivación, miedo al fracaso, e incluso ausencia de acompañamiento paternal.

Así mismo, la autorregulación académica puede situarse en dos niveles, alta cuando el estudiante planifica sus actividades, gestiona adecuadamente el tiempo, mantiene el autocontrol frente a distracciones y asume con responsabilidad el cumplimiento de sus compromisos académicos. Por el contrario, existe la autorregulación baja, debido al desinterés y poca responsabilidad por parte del educando (Lara et al., 2024). De tal manera, que este proceso es determinante cuando se busca alcanzar una meta.

De conformidad con los planteamientos teóricos, la procrastinación se explica desde la teoría psicodinámica, que resalta cómo el inconsciente, los conflictos internos y las defensas configuran la conducta y la personalidad. En esta teoría, Sigmund Freud (1874, citado en García y Mederos, 2025), propone que la mente se organiza en tres

instancias: impulsos primitivos, la regulación de estos frente a la realidad, y los valores que orientan lo correcto e incorrecto.

Los síntomas psicológicos surgen de conflictos inconscientes, y para manejarlos la mente utiliza mecanismos de defensa como la represión, o la negación, que permiten al individuo reducir la ansiedad y adaptarse, aunque en ocasiones generan malestar o trastornos. En esta línea, Ayala et al. (2020), señalan que la procrastinación puede entenderse como una estrategia psicológica de aplazamiento frente al malestar que produce la obligación de realizar una tarea.

Desde la perspectiva de Skinner (1938, citado en Morinigo y Fenner, 2019), se encuentra la teoría del condicionamiento operante, una rama del conductismo, en su experimento la “caja de Skinner”, cuando una rata aprendió que al presionar una palanca obtenía comida como refuerzo positivo. Cuando el alimento dejó de aparecer, la conducta disminuyó hasta extinguirse. Sin embargo, al reintroducir el refuerzo, la rata volvió a presionar la palanca mucho más rápido que la primera vez, evidenciando el proceso de condicionamiento operante, esto demuestra que la conducta puede aumentar o disminuir según las consecuencias. Por lo tanto, esta teoría describe que las personas procrastinan, porque diversos factores les han permitido continuar haciéndolo sin tener consecuencias desfavorables.

La teoría racional emotiva conductual se centra en que los desórdenes emocionales se originan por creencias irracionales sobre situaciones en las que se vive, cuyas consecuencias son emocionales o conductuales desfavorables. La procrastinación empieza con la creencia de que la tarea concluirá satisfactoriamente, planteando metas altas y poco reales, cuyos

resultados pueden ser contrarios a los esperados (Ellis y Knaus 1962, citado en Ayala et al., 2020). En consecuencia, se desencadenan emociones incómodas, demoras en la realización de dicha tarea, hasta llegar a la complicación e imposibilidad de realizarla, auto-cuestionando sus habilidades y capacidades.

Inherente a ello, la investigación se justifica porque permite comprender la procrastinación desde una perspectiva social, al diseñar programas que fortalezcan la salud mental de los estudiantes y a su vez generar un impacto social positivo, promoviendo entornos educativos saludables. De acuerdo con Bandura (1991), la teoría de la autorregulación explica que la procrastinación surge de fallas al controlar conductas necesarias para alcanzar metas, lo cual afecta el rendimiento académico, desarrollo personal y profesional.

Desde la perspectiva pedagógica, indagar sobre esta afección permitirá idear estrategias didácticas y terapéuticas que se podrán implementar en programas educativos basados en juegos que orienten al fortalecimiento de habilidades cognitivas y emocionales para reducir la procrastinación. Según la teoría cognitivo-conductual de Albert Ellis (1995), los procrastinadores presentan pensamientos ligados al miedo y la percepción de imposibilidad de actuar, refugiándose en distractores temporales.

Abordar la procrastinación desde la perspectiva práctica resulta imperativo, debido a que al incentivar el cambio de estos malos hábitos y a su vez proponer herramientas que sean aplicables en la vida cotidiana de los estudiantes los ayudará a la adquisición de hábitos productivos y sostenibles. Para Suárez (2023), la procrastinación se desarrolla porque las

personas prefieren realizar acciones que les generen resultados a corto plazo en lugar de aquellas que impliquen efectos positivos a largo plazo.

La pertinencia de este estudio radica en que resulta imprescindible investigar estrategias que fortalezcan la autorregulación, promuevan conductas adaptativas y control de distracciones, contribuyendo al bienestar social, educativo y al desarrollo integral de los estudiantes. Desde lo social, la procrastinación impacta en el bienestar general; en lo pedagógico, se propone intervenir mediante estrategias que favorezcan el aprendizaje; por último, desde lo práctico, es fundamental fomentar hábitos y habilidades de gestión del tiempo que reduzcan la procrastinación. Por tal razón, Enríquez et al. (2024), comprende que estos ámbitos son necesarios para autorregular los impulsos adictivos de postergar actividades y buscar alternativas que mejoren el bienestar de los educandos. En concordancia con lo expresado, la pregunta de investigación se centra en: ¿Cuál es el impacto de los juegos en línea en la procrastinación académica en estudiantes de sexto grado, Unidad Educativa Antonio Neumane, Santo Domingo?

De acuerdo con lo planteado, la investigación se sitúa en cumplir el objetivo general; Determinar el impacto de los juegos en línea en la procrastinación académica en estudiantes de sexto grado, Unidad Educativa Antonio Neumane, Santo Domingo. Además de los objetivos específicos: identificar la influencia de la dimensión psicomotora en la postergación de actividades escolares de la unidad de análisis; examinar la incidencia del factor intelectual en la baja autorregulación académica de los sujetos de estudio y evaluar la incidencia del ámbito social y afectivo-emocional en la

postergación de actividades escolares en los estudiantes.

### **Materiales y Métodos**

Desde el aspecto metodológico, la investigación fue de tipo básica, porque buscó generar conocimientos teóricos en torno a los juegos en línea y su impacto en la procrastinación académica, sin perseguir una aplicación inmediata. Además, se utilizó un diseño no experimental, porque no se manipularon variables, y a su vez, el enfoque fue cuantitativo, el alcance fue descriptivo-transaccional, centrado en caracterizar la situación en un momento específico para identificar las necesidades de la unidad de análisis. Se empleó el método analítico-deductivo, porque va de lo general a lo particular; la encuesta se aplicó como técnica en la investigación, porque permitió recolectar datos directamente de los estudiantes de manera rápida y estructurada.

El instrumento se estructuró con un cuestionario de 30 preguntas cerradas, elaboradas en escala ordinal de tres puntos, De tal manera, se estableció la valoración de logros inherente a las opciones de respuesta para medir el nivel: nunca (bajo), entre 0 a 25; a veces (medio), de 26 a 59; y siempre (alto), de 60 a 100. Posteriormente, los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva en Excel. Por ello, el cuestionario se diseñó tomando como referencia el modelo teórico de Delgado y Peña (2023), quienes plantean que la variable independiente “Juegos en línea” se organiza en las dimensiones: psicomotora, que se subdivide en los indicadores: autorregulación, conexiones neuronales, interacción social; por consiguiente, el factor intelectual aborda los indicadores: cognitivo, conductual, y motivacional; así también, lo social considera los indicadores: habilidades sociales, relaciones



interpersonales, normas y expectativas sociales; continuando con el epígrafe afectivo-emocional, el cual se constituye en base a los indicadores: reconocer y expresar sus emociones, regulación emocional y empatía.

La variable dependiente “procrastinación académica” se sustenta con el modelo teórico de Bobadilla et al. (2022), quienes expresan que la dimensión de la postergación de actividades tiene por indicadores: tareas académicas, responsabilidades educativas y motivación, la autorregulación está enmarcada con los indicadores: planificar, autocontrol y distracciones.

La población estuvo conformada por 1572 estudiantes del contexto de estudio. En la muestra se seleccionó a 30 estudiantes de sexto año de Educación General Básica, que, de acuerdo a la observación directa en las prácticas pre-profesionales, dicho grupo, mostró actitudes negativas respecto al cumplimiento de sus actividades escolares. Así mismo, el muestreo no probabilístico por conveniencia se eligió porque facilitó seleccionar directamente a los estudiantes involucrados,

Se incluyeron estudiantes de sexto grado del paralelo A de la Unidad Educativa “Antonio Neumane”, legalmente matriculados en el periodo académico 2025-2026 y que participaron directamente en el problema a investigar. Por otro lado, se excluyeron estudiantes que no pertenecieron a la institución, aquellos de grados distintos y quienes no participaron en la recolección de datos. De modo complementario, los datos se procesaron mediante estadística descriptiva utilizando Microsoft Excel, lo que permitió analizar los resultados de forma directa y concluir a partir de los porcentajes obtenidos.

Los aspectos éticos en la investigación educativa constituyen un conjunto de normas morales que orientan el comportamiento del investigador en cada etapa del proceso investigativo (Torrez, 2024). En base a lo expresado, en este estudio se consideraron la protección de los derechos de los participantes, la confidencialidad de los datos y la transparencia en la divulgación de los resultados. En virtud de ello, el cumplimiento de estos principios garantizó el bienestar de los involucrados, evitó cualquier forma de daño emocional, aseguró la claridad en la comunicación de los hallazgos y permitió que la investigación se desarrollara de manera responsable, fortaleciendo la integridad y la confianza en los resultados obtenidos.

### **Resultados y Discusión**

De acuerdo con la tabla 1, el 69,2 % de los estudiantes se sitúa en el nivel alto, lo que refleja un buen manejo en la dimensión psicomotor al evidenciar autorregulación para detener el juego en línea cuando hay tareas pendientes, habilidades en conexiones neuronales al resolver con rapidez los retos, y una adecuada interacción social al compartir tiempo con compañeros en entornos digitales.

En la dimensión de postergación de actividades, la mayoría cumple con las tareas académicas, entrega en las fechas establecidas, asume con responsabilidad las actividades escolares y mantiene la motivación para concluir tareas difíciles y mejorar en sus estudios. Por otro lado, solo el 27,78% se ubica en nivel medio y un 3,1 % en nivel bajo, lo que confirma que existe una adecuada conexión entre el proceso psicomotor al controlar adecuadamente el tiempo al jugar en línea y evitar postergar las actividades académicas. Sin embargo, el 30,88% necesita mejorar respecto al control de impulsos, emociones y gestión del tiempo.

**Tabla 1.** *Influencia de la dimensión psicomotora en la postergación de actividades escolares.*

Ítem	N.	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)
1	30	16	53,3	14	46,7	0	0
2	30	13	43,3	16	53,3	1	3,3
3	30	13	43,3	13	43,3	4	13,3
4	30	10	33,3	14	46,7	6	20
16	30	24	80	6	20	0	0
17	30	23	76,7	7	23,3	0	0
18	30	29	96,7	1	3,3	0	0
19	30	27	90	3	10	0	0
20	30	24	80	6	20	0	0
21	30	24	80	6	20	0	0
22	30	25	83,3	5	16,7	0	0
23	30	21	70	9	30	0	0
<b>TOTAL</b>			<b>69,2</b>	<b>T.</b>	<b>27,78</b>	<b>T.</b>	<b>31</b>

*Fuente: Elaboración propia.*

Los hallazgos encontrados se pueden contrastar con Torres et al. (2023), quienes reafirman que las actividades que involucran lo cognitivo, emocional y social ayuda a controlar pensamientos impulsivos. Así mismo, Altamirano y Rodríguez (2021), destacan que la postergación de actividades responde a la falta de motivación y puntualidad, lo que coincide con la necesidad de fortalecer la autorregulación evidenciada en los resultados. Inherente a ello, considerando la teoría de Piaget (1932), el juego fortalece la asimilación y el aprendizaje, aunque en contextos sin autorregulación suficiente puede transformarse en un factor que limite la responsabilidad académica. Del mismo modo Sigmund Freud (1874), aporta desde la teoría psicodinámica al señalar que la procrastinación responde a un mecanismo de defensa frente al malestar que generan las obligaciones. De esta manera, ambas perspectivas permiten comprender que la postergación de actividades escolares surge tanto de procesos cognitivos como de conflictos internos no resueltos.

Al interpretar los datos de la tabla 2, el 60,30% de la unidad de análisis posee un nivel alto en la dimensión intelectual, lo que indica un pertinente desarrollo cognitivo al aprender

nuevas estrategias en el juego y recordar con facilidad las instrucciones, en el aspecto conductual se evidencia que los estudiantes cumplen las reglas, así mismo, en lo motivacional manifiestan interés y disfrutan de los retos que se presentan al jugar con otros individuos. Respecto a la autorregulación, los estudiantes planifican las tareas importantes, se preparan previo a los exámenes y organizan con tiempo sus materiales escolares. Del mismo modo, muestran autocontrol frente a distracciones, culminan con responsabilidad una tarea antes de iniciar otra, de esta forma, regulan el uso de dispositivos móviles durante el tiempo que estudian. Mientras que el 30,91% poseen un nivel medio y el 8,78 un nivel bajo. Dichos resultados reflejan que la mayoría actúa con prudencia, porque los procesos mentales son auto controlados al no permitir acciones que perjudican su progreso académico. No obstante, el 39,69% de participantes que se encuentra en el nivel medio-bajo, necesitan mejorar al controlar sus impulsos y autorregular sus acciones.

**Tabla 2.** *Incidencia del factor intelectual en la baja autorregulación académica.*

Ítem	N.	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)
5	30	12	40	15	50	3	10
6	30	19	63,3	8	26,7	3	10
7	30	21	70	6	20	3	10
8	30	17	56,7	9	30	4	13,3
24	30	19	63,3	11	36,7	0	0
25	30	27	90	3	10	0	0
26	30	23	76,7	6	20	1	3,3
27	30	20	66,7	10	33,3	0	0
28	30	1	3,3	16	53,3	13	43,3
29	30	25	83,3	5	16,7	0	0
30	30	15	50	13	43,3	2	6,7
<b>TOTAL</b>			<b>60,30</b>	<b>T.</b>	<b>30,91</b>	<b>T.</b>	<b>8,78</b>

*Fuente: Elaboración propia.*

Los resultados se apoyan en el sustento de McPhee Y Cox (2025), quienes explican que las capacidades que desarrolla el ser humano responden al proceso de regular acciones y controlar procesos mentales. Por tal motivo, la

autorregulación es importante en el ámbito académico, en concordancia con lo expresado por Lara et al. (2024), aportan que los estudiantes al planificar, gestionar y mantener autocontrol logran adecuar su tiempo en distracciones y responsabilidades escolares. Este planteamiento se vincula con la teoría sociocultural de Vygotsky (1970, citado en Borbor et al., 2024), quien aporta que la autorregulación se potencia mediante la interacción social, lo cual permite mejorar actitudes necesarias al tomar decisiones en su vida. Bajo la postura de Skinner (1938, citado por Morinigo y Fenner, 2019), afirma que la procrastinación se da por la ausencia de consecuencias negativas inmediatas, por lo tanto, los educandos continúan con dicha conducta, al pensar que pueden organizar adecuadamente sus tareas junto con sus actividades placenteras.

En cuanto a la Tabla 3, se observa que el 66,22 % de los estudiantes alcanzó un nivel alto, lo cual refleja un adecuado desarrollo de habilidades sociales y afectivo-emocionales. Esto se evidencia en su capacidad para autorregular emociones, mantener relaciones interpersonales positivas y cumplir con las tareas académicas en los tiempos establecidos. En contraste, el 27,99 % se sitúa en un nivel medio, lo que indica que, si bien presentan ciertas competencias en estos ámbitos, aún enfrentan dificultades para controlar impulsos, gestionar emociones y sostener la motivación en las actividades escolares. El 5,77 % obtuvo un nivel bajo, lo que pone de manifiesto limitaciones significativas en el ámbito social y afectivo-emocional, ya que estos estudiantes tienden a postergar tareas, muestran baja regulación emocional y un menor compromiso académico. En síntesis, aunque la mayoría logra un desempeño adecuado, se evidencia que un 33,76% necesita fortalecer la autorregulación y

brindar acompañamiento para prevenir la procrastinación escolar.

**Tabla 3.** *Incidencia del factor intelectual en la baja autorregulación académica*

Dimensión	Ítem	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca (bajo)
Social	9	24	80	3	10	3	10
	10	16	53,3	10	33,3	4	13,3
	11	4	13,3	20	66,7	6	20
Afectivo-Emocional	12	14	46,7	12	40	4	13,3
	13	13	43,3	15	50	2	6,7
	14	8	26,7	16	53,3	6	20
Postergación de actividades	15	22	73,3	7	23,3	1	3,3
	16	24	80	6	20	0	0
	17	23	76,7	7	23,3	0	0
	18	29	96,7	1	3,3	0	0
	19	27	90	3	10	0	0
	20	24	80	6	20	0	0
	21	24	80	6	20	0	0
	22	25	83,3	5	16,7	0	0
	23	21	7	9	30	0	0
	<b>TOTAL.</b>			<b>66,22</b>	<b>T.</b>	<b>27,99</b>	<b>T.</b>

Nota. Escala ordinal para determinar el nivel de logro: bajo de 0-25; medio de 26-59; alto de 60-100.

Fuente: *Elaboración propia.*

Los resultados obtenidos encuentran respaldo en Huerto et al. (2021), quienes señalan que la dimensión social favorece la autorregulación y el control de impulsos; mientras que, Velásquez et al. (2023), aportan que la dimensión afectivo-emocional fortalece la convivencia y mejora el desempeño académico. No obstante, según Bobadilla et al. (2022), afirman que la postergación de actividades responde a bajos niveles de autorregulación para planificar, organizar y gestionar adecuadamente el tiempo.

La teoría de la derivación por ficción de Claparède (1932, citado en Trigoso, 2024), sostiene que; el juego cumple una función de compensación afectiva, ofreciendo al niño un espacio para experimentar roles deseados y posponer el cumplimiento de obligaciones inmediatas mediante la búsqueda de escenarios imaginarios. De igual forma, Ellis y Knaus (1962), a través de la teoría racional emotiva conductual, explican que los desórdenes emocionales surgen de creencias irracionales sobre las situaciones vividas. En este sentido, la procrastinación se manifiesta cuando los

estudiantes se fijan metas poco realistas, lo que provoca retrasos en el inicio o finalización de tareas, acompañado de autocuestionamientos sobre sus propias habilidades y capacidades.

**Tabla 4:** Impacto de los juegos en línea y la procrastinación académica.

Dimensión	Ítems	n.	Siempre (alto)	n.	A veces (medio)	n.	Nunca
Psicomotor	1	16	53,30	14	46,7	0	(bajo)
	2	13	43,30	16	53,3	1	0
	3	13	43,30	13	43,3	4	3,3
	4	10	33,30	14	46,7	6	13,3
Intelectual	5	12	40,00	15	50	3	20
	6	19	63,30	8	26,7	3	10
	7	21	70,00	6	20	3	10
Social	8	17	56,70	9	30	4	10
	9	24	80,00	3	10	3	13,3
	10	16	53,30	10	33,3	4	10
Afectivo-Emocional	11	4	13,30	20	66,7	6	13,3
	12	14	46,70	12	40	4	20
	13	13	43,30	15	50	2	13,3
Postergación de actividades	14	8	26,70	16	53,3	6	6,7
	15	22	73,30	7	23,3	1	20
	16	24	80,00	6	20	0	3,3
	17	23	76,70	7	23,3	0	0
	18	29	96,70	1	3,3	0	0
	19	27	90,00	3	10	0	0
	20	24	80,00	6	20	0	0
	21	24	80,00	6	20	0	0
	22	25	83,30	5	16,7	0	0
	23	21	70	9	30	0	0
Autorregulación	24	19	63,30	11	36,7	0	0
	25	27	90,00	3	10	0	0
	26	23	76,70	6	20	1	0
	27	20	66,70	10	33,3	0	3,3
	28	1	3,30	16	53,3	13	0
	29	25	83,30	5	16,7	0	43,3
30	15	50,00	13	43,3	2	0	
<b>Total</b>	<b>60,99</b>		<b>60,99%</b>	<b>T</b>	<b>31,66%</b>		<b>6,7</b>

*Fuente Elaboración propia.*

Inherente a la tabla 4, el 60,99 % de los estudiantes se ubica en un nivel alto, lo que evidencia un adecuado manejo en la dimensión psicomotora, intelectual, social y afectivo-emocional respecto a los juegos en línea, logrando controlar el tiempo y equilibrar sus actividades académicas. Esto refleja una baja tendencia a la procrastinación, porque cumplen con las tareas escolares, planifican sus tareas escolares y mantienen la motivación. Por otra parte, el 31,66 % se situó en nivel medio y solo el 7,33 % en nivel bajo, confirmando que los estudiantes en su mayoría administran de manera favorable el tiempo de juego y las

actividades académicas. No obstante, el 38,99% de estudiantes necesita fortalecer estrategias de autocontrol y planificación para evitar la postergación de sus responsabilidades académicas.

A la luz de los antecedentes, Zumárraga y Cevallos (2022), evidenciaron que la procrastinación académica influye negativamente en el rendimiento en un -22%, confirmando que, a mayor postergación, menor desempeño. De igual manera, Córdova et al. (2022), identificaron que el 61,8 % de estudiantes se concentra en un nivel medio de procrastinación, lo que refleja dificultades en disciplina y organización. En conjunto, estas evidencias reafirman que la autorregulación es un factor clave para evitar la postergación de actividades y mejorar el rendimiento académico.

Por lo tanto, la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1932, citado en Simbaña et al., 2022), explica que el juego favorece la formación de estructuras cognitivas, aunque sin autorregulación puede desplazar tareas académicas y fomentar la procrastinación. Por su parte, la Teoría Psicodinámica de Freud (1874, citado en García y Mederos, 2025), interpreta a la procrastinación como un mecanismo de defensa frente a la ansiedad de las tareas, donde los juegos en línea se convierten en una vía de evasión que retrasa responsabilidades.

### Conclusiones

La dimensión psicomotora influye en la postergación de actividades escolares, evidenciando que, un 69,2 % de los estudiantes se ubica en un nivel alto, esto refleja un adecuado control del tiempo al jugar en línea, una correcta autorregulación de impulsos y habilidades para responder eficazmente a los

retos. El 27,7 % se encuentra en un nivel medio y el 3,1 % en un nivel bajo, mostrando que aún existe un grupo que presenta limitaciones. En este sentido, la dimensión psicomotora es determinante para disminuir la procrastinación.

La dimensión intelectual incide en la autorregulación académica con un 60,30 % de estudiantes que se ubican en un nivel alto en el desarrollo cognitivo, el cual permite aprender nuevas estrategias, recordar instrucciones y cumplir normas, demostrando interés y motivación tanto en los retos académicos como lúdicos. El 30,91 % posee un nivel medio y el 8,78 % un nivel bajo, repercutiendo en una menor constancia y responsabilidad escolar. Por lo tanto, es indudable que el factor intelectual constituye un elemento esencial para fortalecer la autorregulación académica.

La dimensión social y afectivo-emocional en la postergación de actividades escolares se sitúa en un 66,22 % de los estudiantes alcanzando un nivel alto, lo cual refleja su capacidad para autorregular emociones, mantener relaciones interpersonales positivas y cumplir con las tareas académicas en tiempos establecidos. El 27,99 % se encuentra en un nivel medio y un 5,77 % en un nivel bajo. Esto permite inferir que, aunque la mayoría presenta un desempeño favorable, existe un grupo que requiere fortalecer sus habilidades socioemocionales para mejorar la autorregulación.

En virtud de lo expuesto, se concluye que los juegos en línea inciden en la procrastinación académica según el nivel de autorregulación de los estudiantes. Los resultados reflejan que el 60,99 % mantiene un control adecuado en su uso, demostrando equilibrio entre ocio y responsabilidad escolar. Inherente a ello, los niveles medio en un 31,66 % y bajo en 7,33 % evidencian que algunos aún presentan

dificultades en la gestión del tiempo y la motivación. A partir de lo expresado, se infiere que el impacto de los juegos en línea no depende únicamente de su frecuencia, sino de la capacidad del estudiante para planificar, autorregularse y cumplir con sus tareas académicas de manera responsable.

### **Referencias Bibliográficas**

- Altamirano Chérrez, C. y Rodríguez Pérez, M. (2021). Procrastinación académica y su relación con la ansiedad. *Revista Eugenio Espejo*, 15(3), 16-28. [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2661-67422021000300016](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2661-67422021000300016)
- Ayala Ramírez, S., Rodríguez Díaz, Y., Villanueva Quispe, W., Hernández García, M., y Campos Ramírez, M. (2020). La procrastinación académica: teorías, elementos y modelos. *Revista Muro de la Investigación*, 5(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v5i2.1324>
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 248-287. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/074959789190022L/pdf?md5=600c0be04aaa1fd7ddc4621e930d528&pid=1-s2.0-074959789190022L-main.pdf>
- Bobadilla Soto, P., Bugeño Sierra, S., Guerrero Jiménez, V., Muñoz Durán, M., Zúñiga Coleman, J., Zúñiga Coleman, J. y Nazar, G. (2022). Estado afectivo, regulación emocional y estilos de alimentación en adultos en Chile. *Revista chilena de nutrición*, 49(2), 193-200. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-75182022000200193](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-75182022000200193)
- Borbor Villamar, E., Zambrano Valdez, C., Zambrano Valdez, G., Palma Holguín, I., y Guamán Rodríguez, A. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10665-10675. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13211](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211)



- Buenaño Guevara, L. y Flores Hernández, F. (2023). Procrastinación y autoeficacia académica en estudiantes universitarios. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(2), 2268–2280.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.755>
- Bravo Rivas, J., Guizado Conde, L., Avecillas Borrero, S., y Barcos Pinela, M. (2025). Relación entre procrastinación y estrés académico en alumnos de Bachillerato. *Journal of Science and Research*, 10(4).  
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3726>
- Campuzano Bello, L., y Menéndez Menéndez, G. (2021). Adicción a videojuegos y el desempeño escolar de los estudiantes de Bachillerato. *Revista Cognosis*, 6, 183–198.  
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/6787>
- Cárdenas Mass, P., Hernández Marín, G. y Cajigal Molina, E. (2021). Procrastinación Académica en Estudiantes Universitarios de una Institución Pública: Caso de la Facultad de Ciencias Educativas. *Revista RedCA*, 3(9), 18-40.  
<https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/15806>
- Casasola, W. (2022). Revisión sistemática sobre procrastinación en estudiantes universitarios en el contexto latinoamericano. *Revista Psicología Unemi*, 6 (11), 227-244.  
<https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol6iss11.2022pp227-244p>
- Córdova, J., Hidrobo, J., Hidrobo, J., Estrella, M., Rueda, G., Rosero, X., Rueda, H, Mina Minda, D., Castro, A., y Díaz, E. (2022). Procrastinación académica de adolescentes en tiempos de pandemia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3658-3677.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2490](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2490)
- Delgado, K. y De la Peña Consuegra, G. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 795–813.  
<https://editorialalema.org/index.php/pentacencias/article/view/892>
- Ellis, A. (1995). La Terapia Racional-Emotiva. *Revista de toxicomanías*, 34-36.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5528540&orden=1&info=link>
- Enríquez Félix, M., Casillas de la Torre, R., Escamilla Flores, R., y Mora García, O. (2024). Procrastinación académica y consumo de contenido de internet en estudiantes normalistas. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, (1).  
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v12i1.4265>
- García Sánchez, R., y Mederos Castellano, S. (2025). La teoría psicodinámica desde una perspectiva psicológica evolucionista.: Una visión evolucionista de los procesos inconscientes. *Revista Internacional De Humanidades Médicas*, 13(1), 25–35.  
<https://doi.org/10.62701/revmedica.v13.5463>
- Hidalgo Fuentes, S., Martínez Álvarez, I. y Sospedra Baeza, M. (2022). Autoestima y procrastinación en el ámbito académico: un meta-análisis. *Revista Fuentes*, 24(1), 77–89.  
<https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2022.19907>
- Huerto Caqui, E., Farfán Pimentel, J., Lizandro Crispín, R. y Reynosa Navarro, E. (2021). El clima socio afectivo en el desarrollo de las competencias emocionales. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 4(3), 6-10.  
<https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778110002.pdf>
- Lara Sotomayor, J., Suárez Erazo, R. y Carrera Gallardo, A. (2024). Autorregulación del aprendizaje (ARA) en la educación superior: variables que inciden en su desarrollo. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 8(18), 24–35.  
<https://doi.org/10.53877/rc.8.18.20240701.3>
- McPhee, R. y Cox, D. (2025). Intellectual autonomy as the aim of critical thinking. *Journal Educational Philosophy and theory*, 75(2), 186-196.

- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00131857.2024.2412759#abstract>
- Morinigo, C., y Fenner, I. (2019). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science*, 9(2), 1-36.  
<https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20SMAEL%20.pdf>
- Pérez García, A. (2024). Asociación de Cambio de Comportamiento debido a la Adicción a Videojuegos en Adolescentes de la UMF 34. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 1203-1215.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11330](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11330)
- Rodríguez Armas, F., y Zambrano-Santos, O. (2024). Adicciones al videojuego y desempeño académico en estudiantes de Bachillerato. *MQRInvestigar*, 8(1), 3108–3122.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.3108-3122>
- Ruiz, E., Gutiérrez, J. y Montiel, A. (2023). Tendencia a la procrastinación académica en estudiantes de nivel superior. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 10(19).  
<https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/908>
- Silva Briones, P., y Cedeño Sempértegui, L. (2025). Influencia del uso de redes sociales en la procrastinación académica en bachillerato. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 11(2), 136–152.  
<https://doi.org/10.61154/mrcm.v11i2.3921>
- Simbaña Haro, M., González Romero, M., Obando Tasiguano, C., y Hinojosa Cazco, G., (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 145-156  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Suárez Sarmiento, A. (2023). Teorías sobre la procrastinación y su incidencia en el ámbito educativo. *Revista Científica Saperes Universitas*, 6(1).  
<https://doi.org/10.53485/rsu.v6i1.337>
- Torres Gómez, M., Álvarez Araneda, N. y Pozo Pozo, C. (2023). Desarrollo Psicomotor Y Funciones Ejecutivas En La Primera Infancia: Un Enfoque Interdisciplinario Para La Educación Integral. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 32(3), 21  
[http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2631-25812023000300021](http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812023000300021)
- Torrez Juaniquina, J. (2024). Ética en la Investigación Educativa. *Tribuna Jurídica*, 5(8), 81-89.  
<https://dicyt.uajms.edu.bo/revistas/index.php/tribuna-juridica/article/view/1665>
- Trigoso Chávez, L. (2024). Tejiendo tradiciones: juegos ancestrales de Huayabamba, un encuentro multicultural para la familia. *Revista Intercultural Manguaré*, 3(2), 23–33.  
<https://doi.org/10.55996/manguare.v3i2.245>
- Velásquez Pérez, Y., Rose Parra, C., Oquendo González, E. y Cervera Manjarrez, Norwin. (2023). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 4-35.  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2542-30292023000200004](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30292023000200004)
- Zumárraga, M. y Cevallos, G. (2022). Autoeficacia, procrastinación y rendimiento académico en estudiantes universitarios de Ecuador. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(2), 277-290.  
<https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.08>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Mónica Mayra Carrillo Pardo, Kerly Marian Cevallos Campuzano, Nathaly Pamela Zambrano Mera y Milton Alfonso Criollo Turusina

