

## EDITORIAL

**Dr. Ricardo Antonio Fabelo Rodríguez**  
ricardo.fabelo@ugm.cl

El primer número de la Revista EOnlinetech en este año 2024, correspondiente a los meses enero/abril, en coedición con la Revista científica NODOS de la Universidad Gabriela Mistral de Chile, va dirigido a socializar los artículos generados de los proyectos presentados en el **I CONGRESO ESTUDIANTIL INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN INGENIERÍA**, en tal sentido, los contenidos que estarán siendo publicados en nuestra revista, se encuentran relacionados con las siguientes temáticas: Juego, niño, TDAH, inglés, aprendizaje, videojuego, cambios, emociones, educación emocional, cómic educativo, narrativa visual, cortometraje animado, herramientas de enseñanza y riesgos de los videojuegos.

Partiendo de lo expresado, en este Vol. 3 No. 1 enero/abril, son puestos a disposición de la comunidad científica, los siguientes contenidos:

Inician la socialización de este número Alarcón Jiménez Alexis, Arribalzaga Moreno Fabiola y Gamboa Rodríguez Patricia Guadalupe, con el trabajo **“PRIM LERN VIDEOJUEGO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA NIÑOS CON TDAH”**.

El trabajo muestra la propuesta de la herramienta de aprendizaje didáctico del idioma inglés, principalmente centrada y diseñada para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, incluyendo a niños que no padecen este trastorno, mostrando las principales dificultades y carencias en el sistema de enseñanza actual, titulada como Prim Lern, lo cual permite gamificar el aula ofreciendo diferentes minijuegos que permiten el constante interés de los niños en seguir aprendiendo, esta herramienta actúa como un apoyo en el aula, permitiendo a los niños mantener su atención e interés en aprender un segundo idioma, sumergiéndose en un método que rompe los paradigmas clásicos, donde suelen ser dejados de lado y recibir desatención por parte de los profesores, permitiendo mantener un ritmo de clases más activo y efusivo.

Seguidamente, es posible leer el artículo **“DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO QUE EJERCE LA FUNCIÓN DE SER UNA HERRAMIENTA DE APOYO**

**EMOCIONAL PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS**”, escrito por Lidia Michelle Aroche Vásquez, Georgeth Nieto Martínez y Patricia Guadalupe Gamboa Rodríguez

El estudio resalta la relevancia de abordar los cambios en la vida de los jóvenes, en particular durante la preadolescencia y la adolescencia, así como la importancia de reconocer la relación entre los videojuegos y el manejo de las emociones. El videojuego propuesto se basa en una comprensión sólida de estas dinámicas y tiene el potencial de ser una herramienta efectiva para brindar apoyo emocional a su audiencia. Este trabajo tiene como objetivo demostrar que los videojuegos no solo pueden ser herramientas de entretenimiento, sino también valiosas herramientas terapéuticas que a la par que pueden mejorar el bienestar emocional y ayudar a las personas a sobrellevar y adaptarse a las transiciones y cambios de la vida también pueden brindar una experiencia entretenida.

El tercer artículo, es escrito por Arroyo Vázquez Martín Alexis, Domínguez García Víctor Emmanuel y Oscar Homero Betanzos Valenzuela, y se denomina **COMIC SOBRE LA INTELIGENCIA Y SALUD EMOCIONAL "HOPE: EL VÍNCULO MÁGICO"**.

En este trabajo, se aborda la necesidad de crear un cómic atractivo y accesible que promueva la educación emocional y la superación de pérdidas en una audiencia diversa, desde niños de 12 años hasta adultos de 30 a 50 años. Reconociendo la importancia de comprender y gestionar las emociones a lo largo de la vida, el cómic combina narrativas visuales con elementos educativos prácticos. El objetivo es fomentar el bienestar emocional y fortalecer las relaciones familiares a través de la lectura compartida.

Por último, encontramos el cuarto artículo intitulado **CORTOMETRAJE ANIMADO 2D DE ACEPTACIÓN PATERNAL EN LA COMUNIDAD LGBT+ (DRAG QUEEN) "CUPCAKES"**, escrito por Díaz Domínguez Gael Alejandro, Ruiz de la Cruz Josué Daniel y Oscar Homero Betanzos Valenzuela.

En el estudio se habla sobre el concepto y la realización de un cortometraje animado en 2D con el tema de la aceptación paterna a un hijo de la comunidad LGBT+, desde un enfoque de hijo Drag Queen hacia la perspectiva paterna, en todo el proceso, desde el conocimiento, las fases y la aceptación.

Complementando lo expresado, en el Prefacio de este número, el lector interesado podrá hacer una inmersión en una temática interesante, además de actual:

**“VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA”**. Revisando los aportes teóricos de Redondo Daza (2021) y Aika (2019). Destacando que es importante examinar con mayor profundidad la incidencia del videojuego como herramienta apalancadora del proceso enseñanza-aprendizaje, a los fines de estimular su uso en el aula, aprovechando los múltiples beneficios que puede aportar.

Finalmente, se presenta la reseña bibliográfica sobre el libro **“DE JUGADOR A ADICTO: COMPRENDIENDO LOS RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS”**. Escrito por Adolfo Benjamin Kunjuk en el 2023, esta obra aporta una temática interesante y actual, en la cual se desarrollan contenidos que sirven para apalancar un proceso motivador, para aquellas personas adictas a los videojuegos.

De acuerdo con el prologuista del libro, en los últimos años los videojuegos se han convertido en una forma popular de entretenimiento en todo el mundo. A medida que la tecnología ha avanzado, los videojuegos han evolucionado para ser más realistas y envolventes que nunca. Sin embargo, para algunas personas, los videojuegos pueden convertirse en una adicción que afecta su salud física y mental, el rendimiento académico y laboral, al igual las relaciones personales.