



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA (FECYT)
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE
EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “28 DE
SEPTIEMBRE”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias
de la Educación Básica**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas

Autor: Suárez Estrella Cristian Hernán

Directora: MSc. Verónica Alexandra Melo López



Ibarra – 2024 UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	100373147- 6		
APELLIDOS Y NOMBRES	Suárez Estrella Cristian Hernán		
DIRECCIÓN	Calle Ibarra y Segundo Luis Moreno		
EMAIL	chsuaeze@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	06 547244	TELÉFONO MOVIL	0998848014
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “28 DE SEPTIEMBRE”		
AUTOR (ES):	Suárez Estrella Cristian Hernán		
FECHA: AAAMMDD	2023-11-10		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO		
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Ciencias de la Educación Básica		
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Verónica Alexandra Melo López		

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, CRISTIAN HERNÁN SUÁREZ ESTRELLA, con cédula de identidad Nro. 1003731476, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

Ibarra, 15 de Marzo del 2024

EL AUTOR:



Cristian Hernán Suárez Estrella

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, 15 de Marzo del 2024

EL AUTOR:



Cristian Hernán Suárez Estrella

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 14 de marzo de 2024

MSc. Verónica Melo López
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

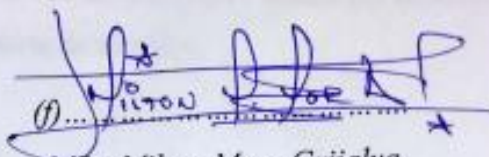
Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

MSc. Verónica Melo López
C.C.: 1002795092

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "Influencia de los video juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 8° grado de educación básica en la unidad educativa "28 de septiembre". Elaborado por Suárez Estrella Cristian Hernán, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



MSc. Milton Mora Grijalva

C.C. 1002589453



MSc. Veronica Melo López

C.C. 1002795092



MSc. Evelyn Hernández

C.C. 1003333620

DEDICATORIA

A mi madre a una mujer que es de admirar por su valentía y fortaleza física y mental quien me ha apoyado con tanto sacrificio en cada etapa de mi vida, gracias por educarme e inculcarme valores morales y éticos que me han ayudado a culminar esta etapa, por tu paciencia, cariño amor y comprensión, tú eres mi inspiración y mi ejemplo a seguir para salir adelante y ser perseverante en la vida.

A mis hermanas Belén, Vero y a mi hermano José Luis quienes han sido un apoyo para seguir adelante, gracias por sus consejos y al ánimo que me transmiten para lograr todo lo que me proponga y sobre todo por llenar mi vida de felicidad, gracias a ellos y a su apoyo incondicional he podido superar cada obstáculo y alcanzar cada meta que me he propuesto.

Dedico completamente este trabajo a mi familia y amigos por su incondicional apoyo y cariño, gracias por formar parte de este proceso, por estar conmigo en todo momento, por sus consejos y palabras de aliento que hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañaron en todos mis sueños y metas.

AGRADECIMIENTO

Doy un grato agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas y prestarme su casa para formarme en valores y conocimientos, de esta forma poder cursar y culminar la carrera de una excelente manera convirtiéndome así en un profesional de calidad.

También expreso mi gratitud a todos los docentes que me acompañaron en el transcurso de la carrera los mismos que los llevare siempre en mi corazón y mente pues fueron mi pilar de conocimientos, y sin duda alguna, los mejores en enseñarme el camino correcto de la docencia.

Por último, agradezco MSc. Verónica Melo López y MSc. Evelyn Hernández quienes estuvieron ahí aportando sus conocimientos y dándome una guía clara para culminar mi trabajo y sobre todo por su paciencia y por todo el tiempo que dedicaron a mi proyecto, este fue el soporte que necesitaba para poder culminar mi trabajo final, por todo esto estaré agradecido infinitamente.

RESUMEN

Los videojuegos como herramienta educativa pueden llegar a afectar positivamente en el proceso de aprendizaje de los alumnos, contrariamente a lo que la mayoría de las personas piensan, pues generalmente asocian a los videojuegos con aspectos negativos como el ocio, procrastinación, violencia, entre otros; sin embargo, puede ser un importante instrumento o recurso tecnológico que proporciona beneficios para el aprendizaje. Esta investigación pretende dar a conocer los resultados favorables de los juegos digitales en educación. El objetivo principal de la investigación es determinar cómo influyen los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 8° grado de educación básica en la Unidad Educativa “28 de Septiembre”. La investigación parte desde un análisis el cual explica las ventajas que tienen los videojuegos dentro de la formación si son aplicados adecuadamente. La presente es una investigación con un enfoque mixto de estilo cualitativo y cuantitativo de carácter descriptivo y no experimental; el universo investigado es de 28 estudiantes. Los resultados de las encuestas reflejaron que la mayor parte de estudiantes tienen una concepción negativa de los videojuegos, cuando diversos estudios han señalado que sí son beneficiosos siempre y cuando tengan connotación educativa. Se requiere entonces, clarificar esta percepción en estudiantes, especialmente en los docentes, quienes deberían capacitarse en estos temas contemporáneos, entendiendo las ventajas motivacionales y experimentales que pueden lograr en sus asignaturas, convirtiéndose el blog en un recurso que les permita comprender esta realidad y que puedan ponerlo en práctica e implementarlo en sus aulas.

Palabras clave: Videojuegos educativos, aprendizaje, videojuegos y motivación, serious games.

ABSTRACT

Video games as an educational tool can positively affect the learning process of students, contrary to what most people think, since they generally associate video games with negative aspects such as leisure, procrastination, violence, among others; however, it can be an important tool or technological resource that provides learning benefits. This research aims to publicize the favorable results of digital games in education. The main objective of the research is to determine how video games influence the learning process of 8th grade students of basic education in the Educational Unit "28 de Septiembre". The research starts from an analysis which explains the advantages that video games have within training if they are applied properly. This is an investigation with a mixed approach of qualitative and quantitative style of a descriptive and non-experimental nature; the universe investigated is 28 students of 8th grade of Basic General Education, belonging to the Educational Unit "28 de Septiembre". The results of the surveys reflected that most students have a negative conception of video games, when various studies have indicated that they are beneficial as long as they have an educational connotation. It is then necessary to clarify this perception in students, especially in teachers, who should be trained in these contemporary issues, understanding the motivational and experimental advantages that they can achieve in their subjects, turning the blog into a resource that allows them to understand this reality and that can put it into practice and implement it in their classrooms.

Keywords: Educational video games, learning, video games and motivation, serious game

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN	1
Problema de Investigación	2
Justificación.....	3
Antecedentes.....	4
Objetivos.....	6
General.....	6
Específicos.....	6
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1 Los videojuegos	7
1.1.1 Juegos de simulación:	8
1.1.2 Juegos de rol:	9
1.1.3 Juegos de acción:	9
1.1.4 Juegos de estrategia:	9
1.1.5 Juegos de arcade:	9
1.1.6 Juegos de aventura:	9
1.1.7 Juegos deportivos:.....	10
1.1.8 Juegos de supervivencia o supervivencia:	10
1.2 Importancia de los videojuegos en educación	12
1.3 Impacto de los videojuegos en la educación	13
1.3.1 Videojuegos y Motivación.....	15
1.4 Proceso de aprendizaje.....	17
1.4.1 Etapas del aprendizaje según Jean Piaget	17
1.5 Tipos de aprendizaje.....	19
1.5.1 Aprendizaje significativo	19
	XI

1.5.2 Aprendizaje cooperativo	19
1.5.3 Aprendizaje por descubrimiento	20
1.6 Modelo de aprendizaje	22
1.6.1 Modelo Constructivista.....	22
1.6.2 Modelo Cognitivista	23
1.7 Blog como herramienta de capacitación y aprendizaje.....	23
1.7 Marco legal	25
1.7.1 La ONU y la Educación.....	25
1.7.2 Constitución de la República del Ecuador	25
1.7.3 Código del niño y adolescente	26
1.7.4 Ley Orgánica de Educación Intercultural	27
CAPÍTULO II: MATERIALES Y METODOS.....	28
2.1 Tipo de investigación	28
2.2 Métodos, técnicas e instrumentos	29
2.2.1 Métodos generales de la investigación	29
2.2.2 Técnicas de investigación.	30
2.2.3 Instrumentos de investigación	30
2.3 Preguntas de investigación.....	30
2.4 Matriz de operacionalización de variables	30
2.5 Participantes.....	31
2.6 Procedimiento y análisis de datos.....	31
CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
3.1 Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes de 8vo grado de educación básica de la Unidad Educativa “28 de septiembre”.	32
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	41
4.1 Presentación del blog.....	41
4.2 Objetivos de la propuesta.....	41
4.2.1 Objetivo general.....	41
4.2.2 Objetivos específicos	41
4.3. Contenidos a tratarse en el manual	42
4.3.1 Dentro del blog:	42

4.4 Presentación del blog	44
4.4.1 Desarrollo del blog.....	46
RECOMENDACIONES	57
GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL BLOG.....	57
ANEXOS.....	63
Anexo 1: Encuesta a estudiantes.....	63
Anexo 2: Aplicación de la encuesta en línea a los estudiantes	67

Índice de figuras

Figura 1	Clasificación de los video juegos.....	11
Figura 2	Razones motivacionales para la práctica de videojuegos	16
Figura 3	Videojuegos asociados a las etapas del aprendizaje	18
Figura 4	Presentación del blog	44
Figura 5	Mapa del sitio desde la aplicación móvil.....	45
Figura 6	Portada	46
Figura 7	Apartados blog	46
Figura 8	Transformando la educación.....	47
Figura 9	Videojuegos en la educación	47
Figura 10	Video juegos en la Actualidad	48
Figura 11	Tipos de videojuegos	49
Figura 12	Juegos de simulación y rol.....	49
Figura 13	Juegos de acción, estrategia y arcade.....	50
Figura 14	Juegos de aventura, deportivos y supervivencia	50
Figura 15	Ventajas y desventajas	51
Figura 16	Los padres y los videojuegos	52
Figura 17	Decálogo para hacer un buen uso de los videojuegos en casa	53
Figura 18	Ejemplos de videojuegos educativos	54
Figura 19	Tips de juegos educativos	55
Figura 20	Validación del instrumento	63

Índice de tablas

Tabla 1 Relación del tipo de aprendizaje con los video juegos.....	20
Tabla 2 Métodos, técnicas e instrumentos.....	29
Tabla 3 Frecuencia de uso de aparatos electrónicos en el hogar para el consumo de videojuegos.....	32
Tabla 4 Aparato electrónico usado con mayor frecuencia para el consumo de videojuegos.....	33
Tabla 5 Tiempo promedio dedicado en horas al uso de los videojuegos al día.....	34
Tabla 6 Afectación del rendimiento académico por el uso de videojuegos de entretenimiento.....	35
Tabla 7 Pertinencia del uso de videojuegos a cualquier momento del día.....	35
Tabla 8 Generación de conocimientos en el proceso de aprendizaje mediante videojuegos educativos.....	36
Tabla 9 Frecuencia de uso de videojuegos con un enfoque educativo.....	37
Tabla 10 Refuerzo de conocimientos a través de los videojuegos.....	37
Tabla 11 Aplicación de videojuegos para la mejora del rendimiento académico.....	38
Tabla 12 Afectación negativa en el rendimiento académico por el uso excesivo de los videojuegos.....	39
Tabla 13 Opinión acerca de adicciones, actitudes violentas u otras, generadas por los videojuegos.....	40

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos a lo largo del tiempo se han convertido en parte importante de la vida diaria de niños, adolescente y adultos; lamentablemente la mayor parte de la sociedad tacha a los videojuegos como una actividad de pérdida de tiempo o únicamente de entretenimiento, pero esto no es así, los juegos digitales con enfoque educativo mediante una buena guía pueden llegar a ser una gran herramienta pedagógica que ayude y facilite el trabajo del docente y el estudiante.

El cómo influyen los videojuegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje conlleva a que el desarrollo académico del estudiante, desde el ámbito educativo sea más innovador y dinámico; la incidencia de los videojuegos en este proceso tiene una connotación interesante no solo para los consumidores o creadores, sino en cómo se vuelven un agente social importante e influyente en los valores culturales que adquiere la niñez y adolescencia.

Problema de Investigación

En la Unidad Educativa “28 de Septiembre” el uso de herramientas tecnológicas ha sido limitada, la ausencia de capacitación docente sobre avances tecnológicos ha derivado en que se mantenga una educación tradicional donde los estudiantes son vistos nuevamente como espectadores u oyentes de una clase dirigida por un único individuo (El docente), la falta de capacitación y adaptación a la actualidad hace ver a los estudiantes como personas sin conocimientos y en espera de adquirirlos cuando es todo lo contrario, lamentablemente este hecho hace que el estudiante se convierta en el elemento principal de una educación tradicional.

Sin tomar en cuenta las habilidades que se pueden llegar a adquirir a través de los videojuegos como lo es la adaptabilidad e incluso poder desarrollar el pensamiento crítico, un videojuego tiene como objetivo el poder llevar a el usuario a un mundo de desafíos para que el jugador pueda desarrollarse y a través de esto entender cómo funcionan las mecánicas de los videojuegos y a través de esto poder alcanzar un objetivo.

Por consiguiente, la participación de los alumnos es sumamente importante, pues a través de ellos se reflejará la precepción, el lado positivo o negativo de los videojuegos, tomando en cuenta que varios de estos se acercan mucho a la realidad y esto permite que el estudiante pueda descubrir de una manera menos abstracta y más interactiva nuevas herramientas y experiencias en el transcurso de su proceso de aprendizaje.

Este estudio se lo realizará en el área de Estudios Sociales, teniendo como partícipes a los estudiantes de básica superior de la Unidad educativa “28 de Septiembre” ubicada en la ciudad de Ibarra, parroquia El Sagrario.

Justificación

La importancia de esta investigación radica en entender el funcionamiento y analizar los beneficios que puede traer el uso de los videojuegos en el proceso educativo, no sólo como recurso innovador sino también como herramienta tecnológica que ayudará a los niños y adolescentes a mejorar su interacción social y habilidades cognitivas. Entonces, los juegos educativos no deben ser percibidos estrictamente como medios de diversión, el reto está en poder divisarlos como una herramienta formativa, y el desafío es idear la manera de adaptarlos a la educación, entendiendo que con un buen trabajo podremos ver cambios representativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y adolescentes.

Los videojuegos son recursos e instrumentos tan flexibles, que se los puede usar para apoyar los tratamientos de múltiples afectaciones físicas y psicológicas que muchas veces son obstáculos en el proceso de adquisición de conocimientos. El encontrar la forma más adecuada y estratégica de usar esta herramienta llegará a mostrar cambios reveladores en los alumnos.

Los videojuegos con enfoque educativo, al igual que los convencionales, prenden la llama de la curiosidad, el interés y la motivación, en los estudiantes, dando como resultado el conocimiento significativo, todo esto se puede lograr a través de un buen direccionamiento, por ello se plantea el uso de los videojuegos como una herramienta didáctica que refuerce los conocimientos y las habilidades.

Antecedentes

Como marco referencial de la influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, nos apoyamos en algunas investigaciones científicas que han tratado esta temática, donde se hará referencia del proceso de adaptación y el cómo contribuyen los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los jóvenes estudiantes de octavo grado de Educación Básica.

Al respecto, (Ramírez, 2012) en el trabajo que llevo por título “Estudio de la influencia de los videojuegos en el entorno educativo”, bajo la tutoría de la Universidad internacional de la Rioja, Ecuador, se detectó las razones por las que los videojuegos no están siendo utilizados o implementados con fuerza en la docencia, y se establecieron algunas soluciones consensuadas para conseguir que los alumnos se puedan aprovechar de las numerosas ventajas de este tipo de recursos educativos. El método utilizado para descubrir los beneficios y perjuicios que tienen los videojuegos dentro de la educación fue una encuesta la cual fue realizada a estudiantes, docentes y padres de familia. En la investigación se concluyó que, son varios los factores que influyen en la incorporación y adaptación de los videojuegos dentro de la educación. Entre la población evaluada se manifestó que tanto docentes como padres de familia no niegan el enorme potencial que tienen los videojuegos dentro de la educación y del aprendizaje de sus alumnos e hijos, sin embargo ambas partes se des responsabilizan de dicha herramienta ya que los docentes mencionan que el mejor lugar donde aplicar dicha herramienta educativa es el hogar y los padres de familia consideran que el mejor lugar de aplicar dicha herramienta son las instituciones educativas, por esto se concluyó que el mayor obstáculo para la implementación de los videojuegos en la educación es la comodidad, la falta de interés y el desconocimiento de docentes y padres de familia.

Los videojuegos generan aprendizaje exigiendo a los jugadores a entender cómo funcionan sus reglas para que puedan avanzar en los niveles y alcanzar objetivos planteados por cada videojuego. Begoña et al. (2009) lo explican así. Los videojuegos hoy en día son la corriente por la cual los niños se familiarizan con las nuevas tecnologías generando así su primer contacto y su primera alfabetización digital, surgiendo así el famoso término “nativos digitales” lo que sin duda alguna hoy en día es una realidad pues niños son altamente entendedores de las tecnologías lo cual llega a dar nuevas competencias en los niños que consumen videojuegos y tecnología en su temprana edad.

Es importante mencionar que los videojuegos son un mundo amplio de posibilidades en los cuales como docentes necesitamos darle un contexto educativo al uso de videojuegos, dando a entender todas las posibles competencias que un niño puede adquirir con el adecuado uso de la tecnología.

Objetivos

General

Establecer la influencia de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, año lectivo 2021-2022

Específicos

Definir los fundamentos teóricos-científicos de los videojuegos dentro del entorno educativo.

Determinar la incidencia positiva-negativa y los efectos que producen los videojuegos con enfoque educativo en el proceso de aprendizaje.

Desarrollar un blog educativo que instruya y guíe a docentes y estudiantes en la aplicación y uso de videojuegos en la formación.

A continuación, se describe la estructura del trabajo de grado:

Capítulo I.- En el presente capítulo se abordó temas teóricos donde se investigó la importancia de los video juegos y su estructura, sus ventajas y desventajas, además de su aplicación en la educación.

Capítulo II.- Se detalla los materiales y métodos utilizados para obtener hallazgos teóricos en la investigación, abordando diferentes parámetros como la matriz de operacionalización de variables, técnicas, instrumentos, desarrollando el proceso para la aplicación la recopilación de datos y su análisis.

Capítulo III.- En este apartado se desarrolla el análisis de los instrumentos aplicados mediante la comparación y discusión de las encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”.

Capítulo IV.- Se presenta la propuesta de un blog para capacitar y dar a conocer la importancia de los videojuegos en la educación, para alumnos y docentes de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, donde su principal objetivo es la difusión y capacitación demostrando la importancia de los video juegos en la formación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Los videojuegos

Según (Arteaga E. , 2018) Los videojuegos son altamente útiles al momento de usarlos para objetivos académicos e incluso laborales pues su diseño enfocado en la interacción y motivación para el usuario ayuda a que se generen habilidades de pensamiento y mejorando en gran medida los conocimientos adquiridos, también menciona que son herramientas con una gran diversidad de tipos, géneros y objetivos.

Por lo tanto, diversos autores señalan que:

- Frasca (2011) Indica que “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (p,4).
- Zyda (2015) da a conocer como concepto; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento” (p,28).
- Para Juul (2005) cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos” (p, 165).
- Aarseth (2007) destaca: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (p, 5).
- Para muchos todo lo relacionado a juegos se lo conceptualiza como algo para divertirnos, perder el tiempo o en pocas palabras algo de OCIO. Según el francés Llull Peñalba como se citó en (Arteaga, 2018), Entendemos como ocio o pérdida de tiempo a todas las acciones que una persona realiza una vez termina sus ocupaciones en la vida cotidiana tomando así acciones como descansar, divertirse, o incluso para salir y socializar sin ningún fin de trabajo o productivo simplemente usa su tiempo para relajarse y pasarla bien con sus allegados o solo.

Sin embargo, los videojuegos y los juegos como tal no solo son parte de un entretenimiento o un pasa tiempo, también son una herramienta muy fuerte dentro de lo que es la educación tanto para enseñanza como para aprendizaje, un concepto general de los videojuegos para entender un poco más de que se tratan nos lo da (Arteaga, 2018).

Al igual que cual cualquier serie, juego computacional o película, podemos catalogar a los videojuegos de diferentes formas, sea por su contenido, el público al cual va dirigido, por su tipo. Existen varios criterios de clasificación de los videojuegos, como lo menciona esto establece una conjetura de dificultad para segmentarlos con precisión, sin embargo, se puede llegar a definir cierta cantidad de variantes dentro de los videojuegos, que nos ayudan a identificar y entender un poco más este mundo.

Según (Mejías-Climent, 2021) Se puede observar una clasificación que facilita el entendimiento de los tipos de videojuegos que existen y como estos se organizan para un manejo optimo por parte de los consumidores.

1.1.1 Juegos de simulación:

Este tipo de videojuegos fue uno de los más complicados de introducir en la industria de los videojuegos pues este te da la posibilidad de experimentar el funcionamiento de una máquina o fenómenos naturales o el cómo volar un avión, el cómo es conducir un auto e incluso hoy en día es una herramienta muy utilizada por cirujanos ya que a través de estas pueden realizar simulaciones de operaciones complicadas, este tipo de videojuego exige estrategias complejas aportando conocimientos específicos y significativos.

1.1.2 Juegos de rol:

Este tipo de videojuegos es de las creaciones más impresionantes, pues permite que el consumidor pueda vivir una experiencia en la cual está totalmente inmerso en el juego, este tipo de videojuegos ayuda mucho a desarrollar una gran cantidad de actitudes y valores sociales, mejorando la sociabilidad en el usuario.

1.1.3 Juegos de acción:

Los juegos de acción son videojuegos que implican una gran concentración, por lo general buscan enganchar al consumidor con visualizaciones llamativas las mismas que no duran mucho tiempo, es un juego en el que se interactúa con el ambiente y exige toma rápida de decisiones.

1.1.4 Juegos de estrategia:

Dentro de este tipo de videojuegos se busca que el consumidor plante una estrategia para poder avanzar o vencer a su enemigo, este es un modo de juego que ayuda al desarrollo del pensamiento lógico, toma de decisiones y mejora la inteligencia de forma notable, este tipo de juegos es difícil dominarlos sin embargo una vez se entiende el patrón es muy fácil engancharse.

1.1.5 Juegos de arcade:

Este tipo de videojuegos se basa en laberintos y aventuras, en donde el consumidor tendrá que superar cada etapa para seguir avanzado, este tipo de video juegos exige mucha concentración ya que varias de sus fases se tratan de memorizar o recordar patrones, este tipo de videojuegos contribuyen mucho al desarrollo psicomotor y la orientación espacial.

1.1.6 Juegos de aventura:

Un juego de aventura se asimila mucho a una serie ya sea de acción, terror, drama e incluso de humor, este tipo de videojuegos se basa en que el personaje principal recorra su mundo y mediante lo hace tenga que tomar decisiones rápidas para así decidir el futuro de la historia del juego, esto ayuda mucho en la toma de decisiones y se acerca mucho a la realidad ya que varias de estas decisiones afectaran en la vida del personaje.

1.1.7 Juegos deportivos:

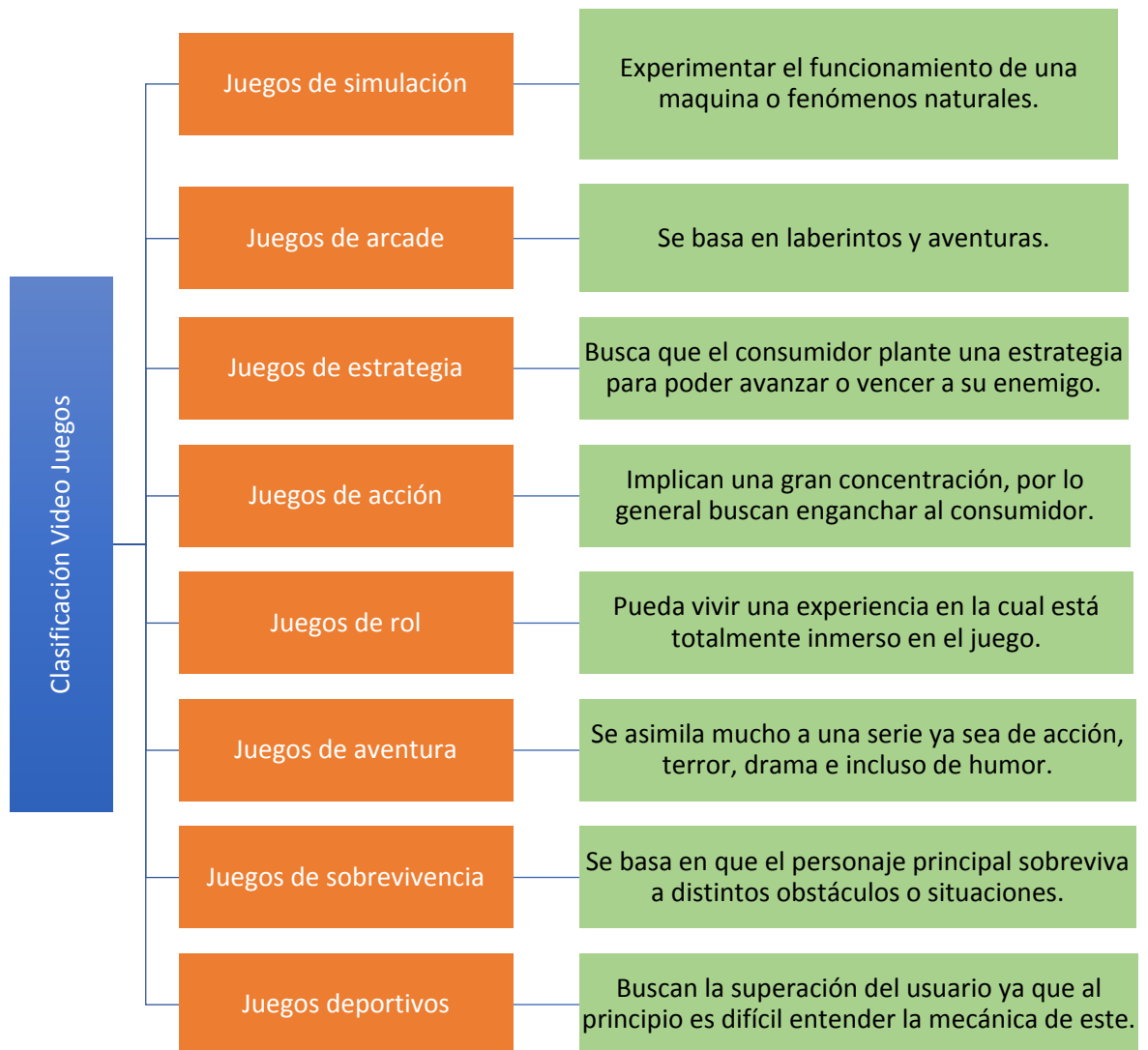
Los juegos deportivos buscan la superación del usuario ya que al principio es difícil entender la mecánica de este, pues varios de los juegos deportivos se enfocan en la técnica y a la mecánica del fútbol, básquet, tenis, boxeo etc. Es por esto por lo que para mejorar hay que entrenar y jugar más, de esta forma e ira desarrollando el procesamiento de información y el desarrollo de la sensomotricidad.

1.1.8 Juegos de supervivencia o supervivencia:

Este tipo de videojuegos como su nombre lo menciona se basa en que el personaje principal sobreviva a distintos obstáculos o situaciones que se presentan en el entorno el cual siempre es hostil, es un videojuego que ayuda mucho en la toma de decisiones rápida, es importante mencionar que este tipo de videojuegos se encuentra categorizado dentro del juego de rol, aventura e incluso en los de terror.

Figura 1

Clasificación de los video juegos



Nota: Elaboración propia

1.2 Importancia de los videojuegos en educación

Los videojuegos y los juegos como tal son una herramienta muy fuerte dentro de lo que es la educación tanto para enseñanza como para aprendizaje, según las afirmaciones de (Belli, 2008). En la actualidad los videojuegos son el camino más divertido que pueden tomar los niños y jóvenes hacia las TIC, pues pueden llegar a acostumbrarse a las nuevas tecnologías y sobre todo a una nueva forma de enseñar y aprender, pues los videojuegos pueden ayudar a facilitar la socialización con el mundo que es altamente tecnológico.

Es importante mencionar que según (Elizalde, 2010). Hay una gran cantidad de videojuegos que no tienen ningún fin aparte del entretener, sin embargo, de igual forma existe una gran cantidad que buscan el desarrollo de distintas habilidades motrices e intelectuales en sus consumidores llamados “serious games” que se describen a continuación.

(López, 2016) afirma que los “serious games” son juegos enfocados en la educación los cuales buscan potenciar habilidades y destrezas que tienen los consumidores, estos juegos son utilizados mucho en los ambientes militares, médicos, políticos e incluso en economía y diseño de publicidad.

Este tipo de videojuego “serious games” o juegos serios como su expresión indica, serio hace referencia a esa parte más cercana de la vida real, por lo que se diseñan enfocándose en los aspectos reales, muchos de estos son creados y usados por ingenieros, artistas e incluso por médicos y cirujanos.

Los “Serious games” son una herramienta flexible la cual puede enfocarse en distintos ámbitos educativos y con enfoques ya sean para entrenar alguna habilidad motora específica o para la comprensión de procesos complicados a través de simulaciones realistas ya sean en ambientes sociales, políticos, religiosos, económicos, entre otros (López, 2016).

El juego ha demostrado que ayuda a que se generen aprendizajes significativos ya que el individuo divide sus emociones y las enfoca en aprender mientras se divierte (Gallego, 2014). Pero esto no siempre va a ser bueno ya que se puede convertir en una distracción, como resultado de no contar con una estructura y diseño adecuado.

1.3 Impacto de los videojuegos en la educación

El impacto que tienen los videojuegos en la educación se ha cuestionado mucho a lo largo de la historia, se han llegado a conclusiones como: que los videojuegos son un distractor y un detonante para desviar la atención de distintas actividades culturales como pueden llegar a ser el leer o ver películas (Egenfeldt-Nielsen, 2019). También existe una gran cantidad que culpa a los videojuegos de las acciones agresivas he incluso de generar chicos bullying por la violencia y las escenas tan fuertes que tienen algunos videojuegos como Mortal Kombat.

Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente existe una gran cantidad de video juegos que se enfocan en poder aportar algo al proceso educativo del niño y joven estudiante, tales son los simuladores que permiten dar una experiencia muy cercana a la realidad, sin mencionar el gran número de habilidades e inteligencias que se pueden desarrollar y descubrir a través de los videojuegos

No cabe duda de que los videojuegos pueden llegar a tener un impacto tanto positivo como negativo y es ahí en donde el docente tiene que entrar y trabajar con esta herramienta de forma que se aproveche al máximo los aspectos a favor, existe un sin número de datos que indican esta realidad, sin embargo, los datos positivos en pro son aquellos que benefician al estudiante y es importante enfocarnos en ellos, por ejemplo:

Según el blog escrito en (juntadeandalucia, 2017), los juegos en 3D ayudan a mejorar la capacidad de memorizar, y de la misma forma varios juegos de aventura, supervivencia, acción pueden llegar a mejorar la toma de decisiones y reflejos en los estudiantes.

Según Mañas & Roig-Vila (2019) establecen que el mayor impacto de los video juegos son que desarrollan habilidades como: el pensamiento crítico, persistencia, la inventiva y la comunicación, de ello los estudiantes sienten placer de superar retos y mediante eso aprenden y obtienen conocimientos. Además, no importa de que tipo de videojuego hablemos todos llevan la misma estructura al momento de jugarlo, pues el objetivo de los videojuegos es que el usuario descubra y resuelva los retos entendiendo las mecánicas del sistema y trabajando en conjunto y siempre inmerso en el juego para así lograr los objetivos planteados.

Así también la estructura de los videojuegos se manifiesta por la resolución de problemas, además de la creación de estrategias, resolución de acertijos y cuando es un juego multijugador se promueve la coordinación y el trabajo en equipo, como lo menciona (López, 2016).

Para Rodrigo Serna-Rodrigo (2020) Los videojuegos son herramientas que se han experimentado más en niños los cuales han generado resultados positivos, sin embargo, en la educación superior no se ha podido experimentar mucho lo que refleja pocos datos tangibles y poca recomendación al momento de usarla como una herramienta pedagógica educativa.

Además, Pérez (2011) afirma que el impacto positivo de los video juegos ofrece la posibilidad de la creación de material educativo a través de simuladores para la enseñanza de todas las materias y niveles educativos dando la posibilidad de explorar nuevos campos y ampliando los conocimientos mediante desafíos.

Estas definiciones se basan en todo tipo de juegos, esto quiere decir que se refleja con mayor claridad la formación y adquisición de lo que llamamos competencias digitales, pues en un contexto actual la sociedad es altamente tecnológica en donde una alta cantidad de niños, niñas y adolescentes tienen un acercamiento con la tecnología a través de los videojuegos, obteniendo así un entendimiento básico sobre las herramientas digitales siendo de una forma activa y divertida.

El ingreso de nueva tecnología ha generado cambios significativos en la sociedad y en la dinámica de la vida de cada persona, sobre todo cuando se habla del internet pues esta herramienta ha permitido que la comunicación sea más amplia, pues el acceso a internet ha generado un fenómeno el cual se basa en que siempre se encuentra en crecimiento y con ello también los beneficios para la tecnología y no solo para eso sino también para el ámbito laboral y económico principalmente.

Los videojuegos cada vez se introducen más en nuestra vida, pues hoy en día vivimos una era digital, gran parte de la humanidad cuenta con un aparato electrónico (celular, computador, televisor) y los videojuegos no se quedan atrás, los encontramos en todos lados, es por esto que se puede decir que cada vez se convierte en un reflejo de la sociedad o, dicho de otra forma, influyen en el comportamiento social del individuo.

1.3.1 Videojuegos y Motivación

Según manifiesta (Carrillo-Ojeda, 2020). La motivación es aquello que nos impulsa y nos otorga energía necesaria para que una persona se comprometa a realizar una tarea específica, sin esto las personas nunca iniciarían ni mantendrían a largo plazo nuevos proyectos. De esta forma se demuestra que la motivación influye en el aprendizaje y sobre todo en el cómo el estudiante se motiva para aprender, pues la motivación es el pilar fundamental al momento de adquirir aprendizaje de forma autónoma y significativa.

El centro de Psicología de Madrid (2021), establece que la principal razón por la que los videojuegos atraen a las personas es por que convergen en una actividad que despierta y estimula una dinámica interna que incluye un carácter entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica, visual, entre otras, y la incorporación de niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores.

Según algunos estudios la motivación que lleva a tener experiencias con los videojuegos se suele decir que son las siguientes:

Figura 2

Razones motivacionales para la práctica de videojuegos



Nota: Elaboración propia

Esto muestra el cómo los usuarios pueden llegar a tener interacciones para lograr alcanzar el objetivo principal dentro del videojuego, lo que lleva a que se observe y se estudie cuáles fueron los procesos emocionales e intelectuales y como estos pueden afectar a la motivación al momento de adquirir conocimientos

1.4 Proceso de aprendizaje

1.4.1 Etapas del aprendizaje según Jean Piaget

Dentro de las etapas del aprendizaje según (Piaget, 1936) encontramos 4 que son las principales, estas etapas son la forma en que los niños van adquiriendo conocimientos sobre el mundo que los rodea según Jean Piaget.

- La Etapa Sensoriomotora: Esta etapa abarca desde el nacimiento hasta los dos años, la cual toma importancia principalmente por la interpretación del mundo mediante la experiencia sensorial y después motora.
- La Etapa Pre-Operacional: Esta etapa abarca desde los dos años a los seis años, se caracteriza por que el niño posee la lógica, pero carece de una estructura lógica concreto y teoría de la mente, es decir el niño aun no puede manipular mentalmente la información por ende para el todo es literal.
- Etapa de las Operaciones Concretas: Esta etapa se da entre los 7 y los 11 años y se caracteriza principalmente por el uso correcto de la lógica, sin embargo, el pensamiento hipotético aún no se ha desarrollado y los niños únicamente pueden resolver problemas concretos, en esta etapa se desarrolla mucho el razonamiento inductivo y deductivo.
- Etapa de las Operaciones Formales: Esta etapa ocurre de los 11 a los 20 años, se caracteriza por el desarrollo del razonamiento hipotético- deductivo, al igual que se desarrollan otros pensamientos como el abstracto y el metacognitivo.

Según manifiesta (Adams et al., 2017) las etapas del aprendizaje que describe Jean Piaget señalan que las nuevas tecnologías contribuyen a mejorar la construcción de su propio aprendizaje y conocimiento conceptual. Además, también establecen que los modelos de aprendizaje implican una didáctica con el uso de videojuegos y otras herramientas tecnológicas que contribuyen al modelo constructivista de las clases que se imparten en todas las etapas del aprendizaje, que permiten la integración de audio, video, imágenes entre otros recursos que ayudan a reforzar los conocimientos proporcionados por el docente.

Figura 3

Videojuegos asociados a las etapas del aprendizaje

Etapas	Característica	Ejemplo de videojuegos según etapas de Jean Piaget
La Etapa Sensoriomotora	La exploración e interpretación del mundo	 <p>Aprendizaje de sonidos de animales, ayuda a mejorar las experiencias de los niños cuando utiliza sus cuerpos para llegar a compararse o relacionarse con una situación u objeto de su entorno.</p>
La Etapa Pre-Operacional	Se caracteriza por que el niño posee y aplica la lógica	 <p>Reconocimiento de figuras geométricas y resolución de problemas, así se fomenta la estimulación y se orienta en el desarrollo cognitivo del niño.</p>
Etapa de las Operaciones Concretas	Desarrolla mucho el razonamiento inductivo y deductivo.	 <p>Este tipo de Video juegos fomenta el desarrollo de la parte lógica lo que permite a niños y niñas a ser más rápidos y atentos al momento de enfrentarse al mundo real, lo que lleva a que puedan resolver situaciones positivas o negativas de su entorno social, sin mencionar que es un pilar importante para el aprendizaje de matemáticas.</p>
Etapa de las Operaciones Formales	Pensamientos como el abstracto y el metacognitivo	 <p>Este tipo de video juegos ayuda a mejorar nuestro lado científico mejorando nuestra capacidad para responder a problemas dentro de nuestro entorno ya sean reales o hipotéticos.</p>

Nota: Elaboración propia

1.5 Tipos de aprendizaje

Cada ser humano aprende de forma distinta, es por ello que en el aula de clase no se puede esperar que un determinado método pueda ser usado para enseñar a todos los estudiantes, de ahí la diversidad de impartir conocimientos que se relacionan a los tipos de aprendizaje, siendo los más relevantes para la investigación los siguientes:

1.5.1 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se logra cuando lo que se espera enseñar es del interés, agrado y motivación del estudiante como menciona (Rivera, 2004). Según la teoría del aprendizaje significativo expuesta por Ausubel se explica como aquella que demuestra todo lo contrario a el aprendizaje memorístico, mencionando que el aprendizaje llega cuando la persona puede relacionar su conocimiento de forma voluntaria con los nuevos, es decir que el pueda analizar, entender y finalmente comprender lo que aprende mas no solo repetir hasta generar un patrón de aprendizaje.

1.5.2 Aprendizaje cooperativo

Es uno de los más utilizados en el aula clase, ya que fomenta la cooperatividad el apoyo entre estudiantes, mejorando así su conocimiento y su interacción social como menciona (Johnson, 1994). El aprendizaje es algo instintivo pues nosotros aprendemos desde tempranas edades ya que de esta forma podemos sobrevivir, y para lograr obtener aprendizajes significativos es necesario que nosotros participemos en eventos que nos nutran de conocimiento de todo tipo, el participar de forma activa asegura nuestro crecimiento como personas, y que mejor forma de aprender que cooperando con nuestros allegados.

De esta manera se escalan fácilmente las cimas del aprendizaje cuando hacemos que formen parte de un equipo cooperativo.

1.5.3 Aprendizaje por descubrimiento

Este aprendizaje es uno de los más activos pues el aprendiz participa de manera constante e interactúa con quien le enseña lo que le lleva a cuestionarse y a buscar más información (Cortes, 2009). Este aprendizaje se caracteriza por que el alumno es la parte principal ya que el docente indica contenido pero incompleto para que el estudiante pueda descubrir y entender de mejor manera el conocimiento el cual será guiado de forma constante por el docente el cual tiene un papel importante como guía mas no como dictador del conocimiento.

Según manifiesta (Barajas *et al.*, 2016). El uso de videojuegos presenta numerosas ventajas en fomentar las destrezas cognitivas en individuos de todas las edades, incluyendo desde niños hasta adultos y mayores. Los videojuegos son un tema que casi no se habla entre docentes pues no es algo que conozcan lo que genera poco interés y una baja participación al momento de usar esta herramienta en las instituciones educativas, es por ello de los criterios antes mencionados se puede relacionar a los tipos de aprendizaje con los videojuegos como se demuestra a continuación:

Tabla 1

Relación del tipo de aprendizaje con los video juegos

Tipo de aprendizaje	Relación con los videojuegos
Aprendizaje significativo	Los videojuegos pueden generar un aprendizaje significativo pues los videojuegos te enseñan a través de una simulación de la realidad la cual se basa en una historia que tiene un principio y un final, llegando a una conclusión de que podemos aprender jugando ya que los videojuegos al estar basados en la realidad nosotros ya tenemos conocimientos previos de cómo puede llegar a funcionar el videojuego y a través de este poder relacionar nuestra realidad y generar aprendizaje a través del ensayo error.

**Aprendizaje
cooperativo**

Varios videojuegos están diseñados para ser utilizados a través del trabajo en equipo, pues tanto en la vida real como en los videojuegos trabajar en equipo tiene un objetivo y no solo eso los videojuegos ayudan a generar un liderazgo pues varios juegos se basan en que el consumidor es el personaje principal el cual tiene que realizar tareas en conjunto liderando al mismo para lograr objetivos planteados anteriormente.

**Aprendizaje por
descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento es uno de los tantos que se ve muy marcado al momento de usar los videojuegos como una herramienta educativa pues, los videojuegos se basan en que el usuario pueda descubrir por su cuenta o con una mínima ayuda el cómo resolver y solucionar los problemas que se le presenten según el contexto del videojuego, teniendo una ventaja clara ante cualquier herramienta, ya que si el usuario se equivoca únicamente deberá volver a empezar hasta resolver el acertijo planteado.

Nota: Elaboración propia. Fuente: (Rivera & Torres, 2018).

Si deseamos que los videojuegos sean parte de las instituciones educativas es necesario conocer sobre ellos y entender su funcionamiento y la única forma de hacerlo es a través de capacitaciones por parte de los docentes, pues es importante que se entienda para que sirven, para quienes están dirigidos, como usarlos en qué momento y en que contenido puedo incluirlos, para así poder planificar un plan y generar un desarrollo intelectual significativo por parte de los estudiantes tras el uso de esta herramienta. Pues los videojuegos son una herramienta con un sinfín de contenido el cual puede lograr un desarrollo de habilidades y destrezas de forma significativa.

1.6 Modelo de aprendizaje

1.6.1 Modelo Constructivista

La teoría constructivista surge por parte de Piaget y según (Olmedo, 2017). La teoría de Piaget sobre el constructivismo es aquella que pasa por un proceso en el cual el individuo obtiene conocimientos después de pasar por un proceso en donde trabaja y desarrolla su mente para obtener un aprendizaje, menciona también que Piaget da mucha más importancia a el desarrollo del razonamiento interno que el que viene de afuera.

Por esta razón se dice que los conocimientos recientes que se adquieren son más valiosos al momento de obtenerlos desde un razonamiento interno ya que el protagonista siempre será el individuo que realice este proceso y no existirá una razón externa que altere o modifique los conocimientos. El constructivismo, según Zubiría (2014), El individuo al ser el protagonista activo de su desarrollo intelectual es el mismo quien se motiva de forma inter e intrapersonal tomando en cuenta siempre su entorno social y cultural. La persona que está pasando por este proceso del desarrollo intelectual individual puede obtener conocimientos de su exterior a través de experiencias previas a las que él va a vivir, esto quiere decir que podrá obtener conocimientos y experiencias nuevas al exponerse con su entorno social, en estos caso entra el docente como un guía mas no como protagonista si lo vemos desde el punto de vista de una película el docente seria el personaje secundario aquel que aparece en ciertas ocasiones sin embargo el estudiante será aquel que lleve el hilo de la película.

Es trabajo del docente poder generar aprendizaje de forma variada en su entorno educativo. Según Vázquez (2010). Al hablar del constructivismo enfocado en los docentes se enfoca en que no existan dos clases o dos docentes iguales es decir que el docente al momento de estar en su entorno educativo tiene que tomar en cuenta todas las necesidades que se presenten al momento de impartir una clase a los estudiantes sin olvidar por ningún motivo adaptarse al contexto social que vive el alumno de esta forma garantiza poder ser ese guía que necesita el estudiante para generar conocimientos.

1.6.2 Modelo Cognitivista

Dentro del cognitivismo se define al aprendizaje como un proceso por el cual pasamos de forma personal de adentro hacia afuera, por los cuales se observan no solo cambios visibles sino también internos, los mismos resultados que surgen a través de un proceso por el cual interactuamos de forma activa de forma intencional con información que nos otorga el contexto por el cual estemos aprendiendo (Vázquez, 2010).

Ausubel fue la primera persona que habló sobre este tipo de aprendizaje en el año de (1978), y según Schunk, “en la adquisición de ideas, conceptos y principios al relacionar la nueva información con los conocimientos en la memoria” (Schunk, 2017, p. 243). Es necesario que el conocimiento siempre parta de una experiencia previa para que el individuo necesita poder comparar su experiencia vivida con los conocimientos que va a adquirir y de esta forma pueda comparar y relacionarlos de forma efectiva.

1.7 Blog como herramienta de capacitación y aprendizaje

Un blog es una herramienta de gran utilidad en la educación, tanto en las clases de diferentes asignaturas, como en la elaboración de guías que permitan capacitar o explicar una temática a sus consumidores. Dentro de las aulas, este se considera un recurso o técnica la cual se puede aplicar en el ámbito educativo ayudando así a facilitar las tareas y proyectos escolares los cuales se aplican de forma directa para todo aquello que tenga que ver con la comunicación y motivación.

Lo que más favorece a los docentes al hablar de blogs, es la facilidad de uso y muchas veces su muy bajo precio, sin mencionar las posibilidades que tiene el docente de poder organizar su información según los criterios que el necesite, los blogs facilitan mucho la interacción con los estudiantes u observadores pues todo se hace a través de links compartidos, sin mencionar su gran utilidad al momento de tener retroalimentación instantánea pues al ser en línea cualquiera con acceso puede opinar o sugerir mejoras al blog (Kajder & Bull, 2005), como se mencionó antes la conectividad es muy amplia y fácil pues permite que tanto estudiantes como docentes puedan estar pendientes de su progreso educativo o de nuevas tareas dirigidas. Si hablamos de un blog podemos tener en cuenta que es un espacio el cual puede ser manipulado por parte del docente el cual

podrá subir contenido educativo el mismo que será consumido por parte de los estudiantes los cuales podrán demostrar lo aprendido en el blog.

Un blog es un espacio informativo y comunicativo el cual puede facilitar en gran medida el aprendizaje autónomo y no solo eso sino también es un gran aliado de la comunicación y del poder estar activo al momento de realizar trabajos o proyectos en grupos lo cual aumenta la motivación al momento de aprender o de desarrollar algún proyecto. Un blog al ser un espacio 100% on-line facilita el trabajo tanto del docente al momento de desarrollar material para sus clases como del estudiante al poder hacer uso de ese material y no solo eso sino también poder colaborar ya sea de forma individual o grupal en la creación y almacenamiento de contenido educativo el cual será para su propio uso.

1.7 Marco legal

1.7.1 La ONU y la Educación

Por su parte, los organismos internacionales como la Organización de Naciones Unidas, Organización de las Naciones Unidas (s.f.) en el artículo 26, numeral 2, al referirse al Derecho a la Educación, señala que:

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. (p. 1.)

La formación educativa de los escolares se presenta como un derecho universal. Los niños son de especial preferencia para la formación como futuros ciudadanos. Estos se encuentran en plena etapa de formación como ciudadanos, con valores humanos y principios para la socialización, e interacción con los demás miembros de la población.

Al iniciar la etapa escolar el niño entra en contacto con sujetos semejantes con diversas características, esto hace que los infantes empiecen a reconocer a otras personas, deja de ser el epicentro en la familia, para compartir con otros.

1.7.2 Constitución de la República del Ecuador

Por su parte En la Constitución de la República del Ecuador (2008), la en el artículo 26, referente a la educación la consagra como un derecho de todos los ciudadanos.

La educación es parte de la formación de los ciudadanos, especialmente en los niños de edad temprana es donde por lo general se dan los procesos de adaptación. A estos aspectos, el marco legislativo da especial importancia. Los niños como cualquier ciudadano tienen pleno derecho a la formación y atención de calidad. Asimismo, en el artículo 343, estipula que: El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (p.160)

La educación de los niños ecuatorianos se inicia a temprana edad, con los procesos de adaptación. Es por ello, la importancia que tanto la familia como docentes correspondientes a los planteles de educación inicial, presten especial atención a los niños en la etapa de acomodación de los infantes, y lo que esto puede influir al potenciar la inteligencia emocional.

1.7.3 Código del niño y adolescente

En la legislación ecuatoriana, existe el Código del Niño y del Adolescente (2003) en el Artículo I, señala que:

Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. (p.1)

La legislación ecuatoriana, resguarda los derechos de los niños, a crecer y desarrollarse en el seno familiar, bajo el cuidado y atención de los padres o responsables de la crianza de los menores. De igual forma, el estado prevé para los infantes centros de atención cuidado y formación, que ofrezcan a las menores, condiciones óptimas para su desarrollo integral.

Los niños deben crecer y alcanzar un desarrollo físico, mental y social, acorde a sus necesidades. Por tal motivo, el Estado ecuatoriano y la sociedad en general, tal es el caso de la familia y las instituciones educativas deben interactuar y ofrecer a los niños condiciones óptimas en las etapas de adaptación al sistema escolar, que estimulen el desarrollo y competencias emocionales y cognitivas, acordes a su edad preescolar.

1.7.4 Ley Orgánica de Educación Intercultural

En esta línea de ideas, la Ministerio de Educación (2017), señala que la educación es considerada como un factor que influye en la formación y calidad de vida de la sociedad en general. En tal sentido, la formación de los niños debe prestársele atención, desde tempranas edades; de allí, que la educación inicial debe propiciar el desarrollo integral de los infantes.

Cuando se inicia al niño en el sistema educativo formal, por lo general se hace en la edad de tres a cinco años. Al ingresar los infantes a un espacio llamado institución educativa, estos entran en contacto con una nueva sociedad, seres con necesidades e intereses similares, En esta etapa se presenta el período de adaptación al nuevo espacio educativo. Es por ello por lo que la educación debe tomar en cuenta las necesidades e intereses tanto de los niños como de las familias. Al igual que las características del contexto, y en el caso del Ecuador, la diversidad e interculturalidad de la población (Asamblea Constituyente, 2008).

CAPÍTULO II: MATERIALES Y METODOS

2.1 Tipo de investigación

La investigación tiene un enfoque mixto, es decir de carácter cuantitativa y cualitativa. En el marco de la investigación cuantitativa es de alcance descriptivo, porque según (Sousa, 2007) dice “La investigación cuantitativa adopta una estrategia sistemática, objetiva y rigurosa para generar y refinar el conocimiento. En este diseño, se utiliza inicialmente el raciocinio deductivo y la generalización” (p. 2). Tiene un diseño no experimental de tipo transversal porque según (Sousa, 2007) los “Diseños no experimentales no tienen determinación aleatoria, manipulación de variables o grupos de comparación. El investigador observa lo que ocurre de forma natural, sin intervenir de manera alguna” (p.18). De esta forma se podrá llevar a cabo la investigación sin contratiempo y de forma eficaz.

En el contexto de la investigación cualitativa el proyecto tiene un diseño de investigación acción porque según Hernández (1991), dentro de las investigaciones con enfoques cualitativos, se intenta describir, entender y comprender todos los fenómenos y perspectivas buscando entender los resultados obtenidos a través de las experiencias de los participantes, para que así el investigador pueda formar sus propias ideas estudiadas. Por esta razón es importante mencionar que la recopilación de datos se tiene que enfocar en aumentar de manera efectiva el entendimiento de los significados y de las experiencias por parte de las personas, todo esto sin empezar con material ya establecido, sino más bien incentivar a el investigador a buscar, observar y describir lo que se pueda de todos los participantes y a través de estos datos que se puedan obtener avanzar en la investigación.

2.2 Métodos, técnicas e instrumentos

Tabla 2

Métodos, técnicas e instrumentos

Métodos generales o lógicos	Técnicas investigación	de Instrumentos
1. Inductivo	Encuestas	Cuestionario
2. Analítico-Científico	Documental	Computador e internet

2.2.1 Métodos generales de la investigación

En el desarrollo del proyecto se utilizó los siguientes métodos generales o lógicos de la siguiente manera:

- a) **Método inductivo.** – Este método se usa para poder llegar a conclusiones generales para poder relacionar las posibles variables de estudio, todo esto se logra gracias a las observaciones personalizadas partiendo de los conocimientos y de los indicadores que se pueden ver anteriormente ya sea de forma específica o particular.
- b) **Método deductivo.** – Este método es un particular para los estudiantes del tercer año de educación básica, del cual se inicia desde el conocimiento anteriormente construido para poder obtener resultados de un aprendizaje generado por el uso de la lógica para así obtener un resultado concreto basado en ciertos criterios dados por un tema en general.
- c) **Método analítico-científico.** – Este método se usó durante todos los capítulos vistos en el informe de investigación, pero sobre todo en el marco teórico pues aquí se dividió sus partes y elementos para llegar a una causa y efecto obtenido, para así poder comprender todos los temas generales de forma cualitativa, sin necesidad de realizar un resumen explicativo o descriptivo.

2.2.2 Técnicas de investigación.

Las siguientes fueron las técnicas de investigación que se utilizaron dentro de la investigación:

- a) Se aplicó una encuesta a los estudiantes de octavo grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, en la tercera semana del mes de mayo, para lo cual en la asignatura de historia se le entregó dicha encuesta impresa.

2.2.3 Instrumentos de investigación

Para operacionalizar las técnicas de investigación se utilizó el cuestionario.

2.3 Preguntas de investigación.

Los ejes investigativos, planteados sobre la base de los objetivos específicos del plan investigativo, fueron las siguientes preguntas.

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos-científicos de los videojuegos dentro del entorno educativo?
- ¿Cómo determinar la influencia positiva o negativa y los efectos que producen los videojuegos con enfoque educativo en el proceso de aprendizaje?
- ¿Cómo desarrollar un blog educativo que instruya y guíe al docente y estudiantes en la aplicación y uso de videojuegos en la formación?

2.4 Matriz de operacionalización de variables

Variables	Indicadores	Técnica	Instrumento	Fuentes de Información
Videojuegos Independiente	<ul style="list-style-type: none">• Consumo de los videojuegos• Frecuencia del uso del uso de aparatos electrónicos con fines educativos	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
		Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
Aprendizaje		Encuesta	Cuestionario	Estudiantes

Dependiente	<ul style="list-style-type: none"> • Beneficios de utilizar los videojuegos como material didáctico dentro del aula clase • Desarrollo de distintas habilidades, actitudes y valores con el uso de los videojuegos 	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
-------------	--	----------	--------------	-------------

2.5 Participantes

La población o universo investigado está constituida por 44 estudiantes de Octavo grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, ubicada en la ciudad de Ibarra de la provincia de Imbabura. Debido a la facilidad de la aplicación de la encuesta se optó por realizar un censo, es decir, aplicar la encuesta a todos los estudiantes referidos, enmarcando de esta manera a la investigación en una no probabilística.

2.6 Procedimiento y análisis de datos

Una vez que se diseñaron y se aprobaron los instrumentos se procedió a la aplicación de los instrumentos mediante Google Forms, por medio de un link generado y distribuido a través de la red social de WhatsApp por los docentes tutores, este mecanismo fue tomado ya que al momento de la aplicación de este instrumento las clases fueron totalmente virtuales, después de ello se procedió a la recopilación de la información y luego los datos de la encuesta como de la ficha de observación fueron ingresadas al SPSS versión 25.0 para la tabulación y respectivo análisis de información que se desarrolló sobre tablas de frecuencia.

CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes de 8vo grado de educación básica de la Unidad Educativa “28 de septiembre”.

Datos generales

Las encuestas fueron aplicadas a estudiantes de 11, 12 y 13 años, donde 28 estudiantes que representan un 63% son de género masculino, mientras que 16 estudiantes que representan el 37%, son de género femenino.

Pregunta 1: ¿Con que frecuencia usas en tu hogar algún tipo de aparato electrónico para el consumo de videojuegos ya sea (Celular, computador, consola de videojuegos)?

Tabla 3

Frecuencia de uso de aparatos electrónicos en el hogar para el consumo de videojuegos

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Siempre	9	20,5	20,5
Regularmente	30	68,2	88,6
Nunca	5	11,4	100,0
Total	44	100,0	

Nota: Elaboración propia

De los estudiantes encuestados el 68.2% de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, afirman que usan regularmente un celular, computador, consola de videojuegos; estos resultados coinciden muy de cerca con las estadísticas a nivel mundial que asevera que el 55% de los jóvenes entre 11 y 16 años consumen videojuegos regularmente (ISEP, 2021). Hay que entender que los valores pueden variar de contexto a contexto, sin embargo, los porcentajes en esta investigación son alentadores, ya que solo 1 de cada 9 estudiantes no usan dispositivos tecnológicos para jugar, realidad que puede cambiar mediante una introducción paulatina y guiada de parte de los docentes.

Pregunta 2: Seleccione el aparato electrónico que usted usa con mayor frecuencia para consumir videojuegos.

Tabla 4

Aparato electrónico usado con mayor frecuencia para el consumo de videojuegos

<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>	
Celular	32	72,7	72,7
Computador	11	25,0	97,7
Consola de videojuegos	1	2,3	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

La mayoría de los estudiantes, aproximadamente 7 de cada 10 alumnos utilizan frecuentemente el celular para jugar, pero de acuerdo con el (INEC, 2021) las estadísticas en el Ecuador sobre el uso del celular en adolescentes de 11 a 15 años representan al 11% de la totalidad de dispositivos a nivel global, con como manifiesta (Ruiz, 2021) “El uso del móvil en la escuela es que se puede impartir una enseñanza personalizada, adaptada a cada alumno a través de aplicaciones y dispositivos (p.14)”. Con estos resultados se evidencia que el docente a través del celular podrá aplicar los videojuegos y así personalizar su clase para que tenga un enfoque y un dinamismo más activo y diferente a lo que normalmente se hace dentro del aula, esto genera una mayor concentración y motivación por parte de los estudiantes.

Pregunta 3: Que tiempo promedio dedica en horas al uso de los videojuegos al día.

Tabla 5

Tiempo promedio dedicado en horas al uso de los videojuegos al día.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
De 1 a 2 horas	25	56,8	56,8
De 2 a 3 horas	13	29,5	86,4
De 3 a 4 horas	6	13,6	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

El estudio refleja que más de la mitad de los estudiantes disponen al día de al menos 1 a 2 horas para sus actividades de juego, tiempo suficiente para poder aprovecharlo en acciones más productivas como las académicas, además, aunque los valores en tiempo no son los más altos, se puede determinar que ya se encuentran familiarizados con los videojuegos y los dispositivos electrónicos corroborado por (Udla, 2020) “Una de las herramientas que ha transformado la vida de los jóvenes en la actualidad es las TIC, pero este cambio no se otorga simplemente por su aparición y uso, sino por la posibilidad que otorgan a esta generación de incluirse en un mundo virtual, en donde ellos son su principal representante (p. 147)”.

Pregunta 4: En su opinión ¿Cree que el uso de videojuegos enfocados en el entretenimiento afecte su rendimiento académico?

Tabla 6

Afectación del rendimiento académico por el uso de videojuegos de entretenimiento

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	21	47,7	47,7
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	14	31,8	79,5
Totalmente en desacuerdo	9	20,5	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

La mayoría de los estudiantes piensan que los juegos afectan sus resultados académicos, probablemente porque no asocian el entretenimiento con el aprendizaje, sin embargo, así como existen estudios que demuestran que los juegos pueden desarrollar habilidades en el estudio, existen otros que tratan los aspectos negativos que se pueden dar, como lo menciona (Sanchez, 2021) “Pese a las numerosas ventajas que presentan los videojuegos, también contienen desventajas que afectan a algunos jugadores hasta límites que ponen en serio riesgo su salud, su círculo social, adicción entre otras” (p. 34). Se puede establecer que el uso de los videojuegos sin supervisión y sin un objetivo académico afectan de forma negativa al rendimiento académico de los estudiantes.

Pregunta 5: En tu opinión ¿Consideras que es pertinente hacer uso de los videojuegos en cualquier momento del día sin importar las demás tareas pendientes?

Tabla 7

Pertinencia del uso de videojuegos a cualquier momento del día.

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	10	22,7	22,7
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	22,7	45,5
Totalmente en desacuerdo	24	54,5	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

La mayoría de los estudiantes manifiestan no estar de acuerdo con que se debe usar los video juegos a cualquier hora del día, dejando a un lado otras tareas, es decir, mantienen una conciencia del uso desmedido de estas herramientas, lo que es adecuado cuando se usan sin propósito, sin control, como lo menciona (Sánchez, 2021) “La obsesión por los juegos virtuales puede crear una sensación de adicción. Por ello, es recomendable acotar el número de horas diarias para la práctica de los videojuegos, especialmente en menores de edad” (p. 7). por lo que las actividades de juego deben ser moderadas y vigiladas.

Pregunta 6: En tu opinión ¿Crees que los videojuegos con enfoque educativo pueden generar conocimientos en tu proceso de aprendizaje?

Tabla 8

Generación de conocimientos en el proceso de aprendizaje mediante videojuegos educativos

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	21	47,7	47,7
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	12	27,3	75,0
Totalmente en desacuerdo	11	25,0	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

Mayoritariamente, los encuestados opinan que los videojuegos con enfoque educativo pueden generar mayor conocimiento, o les puede ayudar en su proceso de aprendizaje, los serious games buscan dar experiencias cercanas a la realidad para que los estudiantes puedan resolver problemas ya sean académicos, sociales u otros, todo esto dándole la oportunidad y la confianza de intentarlo una y otra vez sin miedo a equivocarse (López, 2016). Con los resultados obtenidos es indispensable mencionar que los estudiantes manifiestan que los video juegos pueden ser usados con fin educativo con buenos resultados para el aprendizaje así que existe otra cara de la moneda con la cual se puede generar muchas ventajas dentro del ámbito educativo.

Pregunta 7: ¿Con que frecuencia usas videojuegos con un enfoque educativo?

Tabla 9

Frecuencia de uso de videojuegos con un enfoque educativo

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje válido</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Siempre	2	4,5	4,5	4,5
Regularmente	29	65,9	65,9	70,5
Nunca	13	29,5	29,5	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Elaboración propia

El 65,9% de los encuestados manifiestan que usan videojuegos con enfoque educativo regularmente, lo que habla bien del tiempo que emplean al momento de consumir videojuegos (tomando como referencia la pregunta de la tabla 3), sin embargo, es importante mencionar que todo videojuego educativo tiene que ser guiado y supervisado para aprovechar al máximo sus ventajas. Al momento de realizar la guía es importante que el docente tome en cuenta que se convertirá en un “Manual de Instrucciones” es decir tendrá que dar seguimiento paso a paso para que el estudiante pueda adquirir los conocimientos y aprovechar al máximo la herramienta que vaya a utilizar garantizando que se alcanzarán los resultados deseados (Cabrera., 2010).

Pregunta 8: En tu opinión ¿Crees que los videojuegos pueden reforzar tus conocimientos?

Tabla 10

Refuerzo de conocimientos a través de los videojuegos

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	10	22,7	22,7
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	14	31,8	54,5
Totalmente en desacuerdo	20	45,5	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

La mayor parte de los encuestados manifiestan que se encuentran en total desacuerdo con que los videojuegos pueden reforzar sus conocimientos, esto refleja la falta de conocimiento y de información por parte de los estudiantes acerca de los beneficios educativos que pueden llegar a tener los videojuegos con un enfoque formativo, lo que puede llegar a etiquetar de manera errónea ciertas herramientas tecnológicas. Existe una gran cantidad de videojuegos enfocados a mejorar y potenciar distintas capacidades y habilidades de los aprendices, y no solo eso, pues también tienen la capacidad de relajar y mejorar en gran medida el estado anímico de los estudiantes o de las personas que consumen videojuegos con enfoques educativos, es por esta razón que no se tiene que etiquetar de forma errónea o negativa esta técnica educativa (Núñez-Barriopedro., 2020).

Pregunta 9: En tu opinión ¿Crees que aplicar los videojuegos en el aula clase mejorarían tu rendimiento académico?

Tabla 11

Aplicación de videojuegos para la mejora del rendimiento académico

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	7	15,9	15,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	18,2	34,1
Totalmente en desacuerdo	29	65,9	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

Los estudiantes investigados, en su gran mayoría están totalmente en desacuerdo en la creencia de que los videojuegos pueden mejorar su rendimiento académico, se puede interpretar que los aprendices tienen un concepto bastante negativo acerca de esta técnica, sin embargo, los videojuegos dentro del campo educativo a nivel mundial no son un concepto nuevo, pero la percepción y el conocimiento local es limitado, como lo menciona (Serna-Rodrigo, 2020) los videojuegos son una herramienta tecnológica que actualmente se emplean en la educación no solo para mejorar el rendimiento académico, sino también para darle un toque distinto a la monotonía de las clases, es importante que los docentes y estudiantes se interesen y no se cierren a la oportunidad de descubrir nuevos métodos de aprendizaje, pues existen muchas herramientas que forman parte de un material muy flexible en el ambiente educativo, sin duda alguna hay que darle oportunidad pues existen varios beneficios.

Pregunta 10: En tu opinión ¿Crees que el uso excesivo de los videojuegos puede afectar de forma negativa a tu rendimiento académico?

Tabla 12

Afectación negativa en el rendimiento académico por el uso excesivo de los videojuegos

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	29	65,9	65,9
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	9	20,5	86,4
Totalmente en desacuerdo	6	13,6	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

Se puede observar que 29 de 44 estudiantes encuestados establecen que están totalmente de acuerdo en que el consumo excesivo de los videojuegos puede llegar a afectar de forma negativa su rendimiento académico, como lo menciona (EFE, 2018) “La adicción a los videojuegos puede afectar a los individuos a nivel biológico, personal y social, pues el adicto puede presentar daño neuronal, obesidad, depresión, bajo rendimiento académico y aislamiento, advirtió hoy un especialista” (p. 65). Con los resultados obtenidos, el uso de los videojuegos con cualquier enfoque al ser usados de forma irresponsable y poco coherente, pueden llegar a afectar no solo el proceso de aprendizaje del estudiante sino también en su vida personal.

Pregunta 11: En tu opinión ¿Crees que los videojuegos pueden generar adicción, actitudes violentas y problemas personales ya sea en la escuela, hogar o círculo social?

Tabla 13

Opinión acerca de adicciones, actitudes violentas u otras, generadas por los videojuegos

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Totalmente de acuerdo	25	56,8	56,8
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	9	20,5	77,3
Totalmente en desacuerdo	10	22,7	100,0
Total	44	100,0	

Elaboración propia

Cada 11 de 20 estudiantes investigados manifiestan que están totalmente de acuerdo con que los videojuegos pueden llegar a causar adicción, actitudes violentas y problemas personales ya sea en la escuela, hogar o círculo social; es importante como docentes y padres de familia controlar el uso y el consumo de los videojuegos, teniendo en cuenta que sí existen en el mercado un sin número de juegos de muerte, violencia, de contenido censurado entre otros, que perjudican a los consumidores especialmente a menores de edad, son justamente estos, los que han propiciado la mala concepción y generalización de que los juegos son perjudiciales. En esta investigación, es esa idea errónea la que se desea des estigmatizar. Hoy en día se ha comprobado que los videojuegos afectan de forma positiva y negativa en el desarrollo de los aprendices, por lo que los padres, madres, docentes o cualquier adulto responsable deben tener en cuenta los beneficios y desventajas que estos traen, pues si bien es cierto existen videojuegos que contienen violencia, sin embargo también hay juegos inofensivos para el consumidor los mismos que pueden ayudar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo que está mal etiquetar como una herramienta dañina, ya que el efecto de los mismo depende del uso lúdico que se les dé (Licon., 1999).

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

Creación de un blog para capacitar y dar a conocer la importancia de los videojuegos en la educación, en alumnos y docentes de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”.

4.1 Presentación del blog

Este blog pretende presentar una estructura que permita a los docentes y estudiantes conocer la importancia de los videojuegos en educación, desmintiendo con ello ciertas creencias erróneas que ya han sido aclaradas extensamente en los capítulos previos. No solamente se desea aumentar los conocimientos de los participantes, sino también en mostrar que los videojuegos pueden llegar a ser una alternativa para los docentes al momento de buscar herramientas pedagógicas innovadoras.

Esta guía va dirigida para los actores de la U.E. “28 de Septiembre” la cual se enfoca en el área de estudios sociales e historia, que a través de las encuestas realizadas a los mismos estudiantes arrojó como resultado que dedicaban un tiempo promedio de 1 a 2 horas diarias al uso del celular sin ningún fin educativo, por lo que con este manual se busca poder informar de forma correcta sobre el uso y el enorme potencial que tienen los videojuegos para este fin.

Es importante aclarar que este manual será presentado y expuesto a los profesores, queda de parte de los docentes de la unidad educativa “28 de Septiembre” la aplicación o implementación.

4.2 Objetivos de la propuesta

4.2.1 Objetivo general

Diseñar un blog didáctico tipo guía, que dé a conocer la aplicación y uso de los videojuegos en la educación en la Unidad Educativa “28 de Septiembre”

4.2.2 Objetivos específicos

Determinar los parámetros fundamentales que formarán parte del diseño y estructura del blog, mediante un esquema de presentación intuitivo y de fácil manejo.

Socializar a los docentes el uso e importancia de este manual como una alternativa al momento de buscar nuevas herramientas pedagógicas.

4.3.Contenidos a tratarse en el manual

4.3.1 Dentro del blog:

Breve presentación

A continuación, se expondrá lo que son los videojuegos en relación con la educación y como estos pueden ayudar en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

¿Qué son los videojuegos?

Los videojuegos son una herramienta de entretenimiento grupal e individual como lo menciona (Arteaga E. , 2018). Un videojuego es aquel en el que más de una persona puede interactuar de forma simultaneo por medio de un sistema el cual está diseñado para proyectarse en una pantalla de ahí viene su nombre “video” “juego” pues se habla de un juego proyectado en una pantalla el cual puede llegar a tener distintos niveles de complejidad y sin duda alguna como las películas tiene una enorme variedad de tipos y clasificaciones.

Y al igual que cualquier serie, película o video web existe la clasificación de los videojuegos dependiendo de su público.

¿Qué impacto tienen los videojuegos en la educación?

Los videojuegos pueden llegar a tener un impacto tanto positivo como negativo, el impacto negativo ocurre normalmente cuando el estudiante consume videojuegos sin ningún tipo de supervisión lo que lleva a que el estudiante los use con el único objetivo de entretenerse y mas no de aprender. Es aquí donde el docente entra en acción y guía al estudiante para que el impacto de los videojuegos sea positivo.

¿Qué impacto negativo tienen los videojuegos?

Los impactos negativos son sin duda algo que conlleva cualquier cosa nueva o en tendencia mayormente por desconocimiento y desinterés por parte de los usuarios, el consumo excesivo de los videojuegos conlleva consigo una gran cantidad de problemas personales como lo son la falta de sueño, la ansiedad y en casos extremos depresión y falta de interés al momento de relacionarse con otros individuos en un entorno social.

¿Qué impacto positivo pueden llegar a tener los videojuegos en la educación?

Los videojuegos son una herramienta muy fácil de manipular y adaptar a nuestro propio gusto, Gros (2009) menciona que. Algunas de las ventajas de los videojuegos en la educación son muy amplias, pueden llegar a ser usados como un recurso para mejorar y entrenar habilidades tanto mentales como físicas, un claro ejemplo es la medicina actual, los doctores y cirujanos usan videojuegos de simulación para realizar operaciones, en la educación básica pasa algo similar con los videojuegos que simulan la realidad pues permiten a los estudiantes conocer nuevos horizontes de forma más personal y menos abstracta. Lo que sin duda da resultados positivos al momento de pasar por su proceso de aprendizaje y no solo eso existen varios videojuegos que están diseñados para despertar el interés y mejorar la concentración lo que dentro de la educación básica es muy positivo en el antes y después de una clase.

¿Quiénes están involucrados en este proceso?

Los involucrados en el proceso de aplicar los videojuegos en la educación son tanto docentes como estudiantes e incluso padres de familia, pues docentes y padres de familia son la principal guía en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

¿Qué rol tiene el docente y padre de familia?

El docente y padre de familia tiene un rol activo como guía, como se mencionó antes sin un guía el estudiante no tendrá ningún tipo de impacto positivo con los videojuegos, por lo que el docente tendrá que ser el pilar para llevar esta herramienta por un camino educativo y mas no de ocio.

¿Qué finalidad tiene?

El objetivo principal es salir de lo monótono de presentar algo nuevo a los estudiantes, despertar su interés y mostrarles que los videojuegos no solo son sinónimo de pérdida de tiempo o de entretenimiento, sino que pueden llegar a ser una gran herramienta pedagógica la cual puede ayudar mediante el juego a sentar bases para desarrollar conocimientos, crear vínculos con sus compañeros y sobre todo compartir experiencias nuevas y significativas.

4.4 Presentación del blog

Figura 4

Presentación del blog



Nota: Elaboración Propia

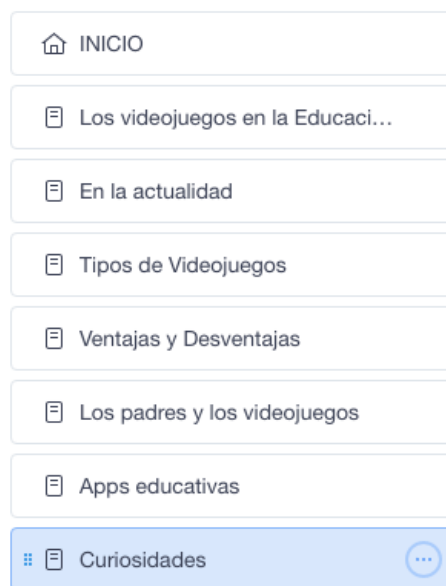
A continuación, se presenta el blog transforma y educa blog donde se encuentra información de mucho valor para docentes, estudiantes y padres de familia, la idea de este blog nace de la necesidad y la malinterpretación de los videojuegos en la educación además se utilizó esta herramienta tecnológica para que sea mejor y más óptimo su uso con respecto a la tecnología.

Acceso a la web:

<https://andredesing2401.wixsite.com/transformayeducablog>

Figura 5

Mapa del sitio desde la aplicación móvil



Nota: Elaboración Propia

Está conformado con 8 páginas donde se abordan los temas más trascendentes de esta investigación.

4.4.1 Desarrollo del blog

Figura 6

Portada



Nota: Elaboración Propia

Figura 7

Apartados blog

Un maestro es una brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y la sabiduría en los alumnos.

Ever Garrison

Bienvenidos al blog sobre "Transformando la educación con juegos de video". En la actualidad, los juegos de video se han convertido en una forma de entretenimiento muy popular en todo el mundo, pero lo que muchas personas no saben es que estos juegos pueden ser utilizados como una herramienta educativa muy efectiva.

En este blog, exploraremos cómo los juegos de video pueden transformar la educación y cómo pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diferentes áreas, desde la resolución de problemas hasta la creatividad y la colaboración.

También discutiremos los beneficios y las posibles desventajas de la incorporación de juegos de video en el aula, así como las mejores prácticas para su implementación en el entorno educativo.

Nos enfocaremos en los diferentes tipos de juegos de video educativos disponibles y cómo pueden ser utilizados de manera efectiva para mejorar la educación. Además, discutiremos cómo los videojuegos pueden ser una herramienta útil para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje.

Esperamos que este blog sea una fuente de información útil y valiosa para educadores, padres y estudiantes interesados en cómo los juegos de video pueden transformar la educación y mejorar el aprendizaje en el siglo XXI. ¡Acompáñanos en este viaje hacia una educación más dinámica e innovadora!

¡Vamos a chatear!

Nota: Elaboración Propia

Figura 8

Transformando la educación

TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN

INICIO [Los videojuegos en la Educación](#) En la actualidad Tipos de Videojuegos Ventajas y Desventajas More



Videjuegos en la educación

Figura 9

Videjuegos en la educación

Videjuegos en la educación



Los videojuegos se han convertido en una herramienta cada vez más popular en la educación, ya que pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diferentes áreas.

A continuación, se presentan algunos de los beneficios de los videojuegos en la educación:

- Mejora de la motivación y el compromiso: los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados en el aprendizaje, ya que están diseñados para ser interesantes y desafiantes.
- Mejora de la resolución de problemas: muchos videojuegos están diseñados para mejorar la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas de pensamiento y análisis.
- Desarrollo de habilidades sociales: algunos videojuegos fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales.
- Desarrollo de habilidades tecnológicas: los videojuegos pueden ayudar a los estudiantes a familiarizarse con la tecnología y mejorar sus habilidades informáticas y digitales.
- Aprendizaje autónomo: los videojuegos pueden ser utilizados para fomentar el aprendizaje autónomo, ya que permiten a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y tomar el control de su propio aprendizaje.



© 2023 Proxim. Los videojuegos son un camino más rápido de aprender para la educación.
Fuente: El Universo de los Videojuegos
youtubey.com

Figura 11

Tipos de videojuegos



Elaboración propia

Figura 12

Juegos de simulación y rol

Juegos de simulación:
Este tipo de videojuegos fue uno de los más complicados de introducir en la industria de los videojuegos pues este te da la posibilidad de experimentar el funcionamiento de una maquina o fenómenos naturales o el cómo volar un avión, el cómo es conducir un auto e incluso hoy en día es una herramienta muy utilizada por cirujanos ya que a través de estas pueden realizar simulaciones de operaciones complicadas, este tipo de videojuego exige estrategias complejas aportando conocimientos específicos y significativos.



[Encuentra juegos aquí](#) Juegos de Simulación



Juegos de rol:
Este tipo de videojuegos es de las creaciones más impresionantes, pues permite que el consumidor pueda vivir una experiencia en la cual está totalmente inmerso en el juego, este tipo de videojuegos ayuda mucho a desarrollar el cálculo mental, el vocabulario, la creatividad, además de varias actitudes y valores sociales como la empatía, tolerancia, equidad y honestidad e incluso la responsabilidad.

[Encuentra juegos aquí](#) Juegos de rol

Figura 13

Juegos de acción, estrategia y arcade

Juegos de acción:
Los juegos de acción son videojuegos que implican una gran concentración, por lo general buscan enganchar al consumidor con visualizaciones llamativas las mismas que no duran mucho tiempo, es un juego en el que se interactúa con el ambiente y exige toma rápida de decisiones.



[Encuentra juegos aquí](#) **Juegos de Acción**

Juegos de estrategia:
Dentro de este tipo de videojuegos se busca que el consumidor plante una estrategia para poder avanzar o vencer a su enemigo, este es un modo de juego que ayuda al desarrollo del pensamiento lógico, toma de decisiones y mejora la inteligencia de forma notable, este tipo de juegos es difícil dominarlos sin embargo una vez se entiende el patrón es muy fácil engancharse.



[Encuentra juegos aquí](#) **Juegos de Estrategia**

Juegos de arcade:
Este tipo de videojuegos se basa en laberintos y aventuras, en donde el consumidor tendrá que superar cada etapa para seguir avanzado, este tipo de video juegos exige mucha concentración ya que varias de sus facetas se tratan de memorizar o recordar patrones, este tipo de videojuegos contribuyen mucho al desarrollo psicomotor y la orientación espacial.



[Encuentra juegos aquí](#) **Juegos de Arcade**

Figura 14

Juegos de aventura, deportivos y supervivencia

Juegos de aventura:
Un juego de aventura se asimila mucho a una serie ya sea de acción, terror, drama e incluso de humor, este tipo de videojuegos se basa en que el personaje principal recorra su mundo y mediante lo que hace tenga que tomar decisiones rápidas para así decidir el futuro de la historia del juego, esto ayuda mucho en la toma de decisiones y se acerca mucho a la realidad ya que varias de estas decisiones afectaran en la vida del personaje.



[Encuentra juegos aquí](#) **Juegos de Aventura**

Juegos deportivos:
Los juegos deportivos buscan la superación del usuario ya que al principio es difícil entender la mecánica de este, pues varios de los juegos deportivos se enfocan en la técnica y a la mecánica del fútbol, básquet, tenis, boxeo etc. Es por esto por lo que para mejorar hay que entrenar y jugar más, de esta forma se desarrolla el procesamiento de información y el desarrollo de la sensomotricidad.



[Encuentra juegos aquí](#) **Juegos de Deportivos**

Juegos de supervivencia o supervivencia:
Este tipo de videojuegos como su nombre lo menciona se basa en que el personaje principal sobreviva a distintos obstáculos o situaciones que se presentan en el entorno el cual siempre es hostil, es un videojuego que ayuda mucho en la toma de decisiones rápida, es importante mencionar que este tipo de videojuegos se encuentra categorizado dentro del juego de rol, aventura e incluso en los de terror.



[Encuentra juegos aquí](#) **Juegos de supervivencia**

Figura 15

Ventajas y desventajas

Ventajas y Desventajas



Las ventajas y desventajas de los videojuegos pueden variar según el tipo de juego y la forma en que se juega. A continuación, se presentan algunas ventajas y desventajas generales de los videojuegos:

Nota: Elaboración Propia

Figura 16

Los padres y los videojuegos

Los padres y los videojuegos

Siempre en busca de inspiración

Los videojuegos son fuente de entretenimiento y de aprendizaje para toda la familia. Sin embargo, los padres deben entender lo que significa esto en la actualidad, y estar informados sobre los videojuegos que usan sus hijos y tomar las decisiones en favor de ellos.



Los videojuegos son una forma popular de entretenimiento entre niños y adolescentes, y es importante que los padres entiendan los beneficios y riesgos asociados con ellos.

Por un lado, los videojuegos pueden tener beneficios educativos y sociales. Algunos juegos pueden ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas, la coordinación mano-ojo y el pensamiento crítico. Además, los videojuegos pueden ser una forma de socialización para los niños y adolescentes, especialmente si juegan juegos en línea con amigos.

Sin embargo, los videojuegos también tienen riesgos asociados. Los padres deben asegurarse de que sus hijos jueguen juegos apropiados para su edad y que no pasen demasiado tiempo jugando. El exceso de tiempo frente a la pantalla puede llevar a problemas de salud como la obesidad y afectar negativamente el rendimiento académico. Además, algunos juegos pueden contener contenido violento o sexualmente explícito que no es apropiado para los niños.

Es importante que los padres hablen con sus hijos sobre los videojuegos y establezcan límites claros sobre cuánto tiempo pueden jugar y qué tipo de juegos son apropiados. Los padres también deben supervisar a sus hijos mientras juegan juegos en línea y asegurarse de que estén jugando con personas seguras y respetuosas.

En resumen, los videojuegos pueden tener beneficios educativos y sociales, pero los padres deben ser conscientes de los riesgos asociados y tomar medidas para garantizar que sus hijos jueguen de manera segura y responsable.

Figura 17

Decálogo para hacer un buen uso de los videojuegos en casa

Decálogo para hacer un buen uso de los videojuegos en casa

1 Jugar a videojuegos es bueno (o no es malo)

- Capacidad de fomentar la concentración
- Interés por el descubrimiento
- Compromiso a largo plazo
- Optimización de recursos y su administración
- Afán por mejorar nuestras competencias en el universo del videojuego.

10 Es necesaria una alfabetización sobre el juego tanto en la escuela como en casa

Incorporar a las políticas educativas actuales una buena propuesta de alfabetización sobre los juegos digitales nos permitirá:

- tener capacidad crítica
- tener competencia creativa
- entender, jugar y generar nuevas experiencias de juegos y proyectos

2 No existe un baremo de horas de juego correcto o incorrecto

Cada familia debe decidir el tiempo que considere correcto. Es más relevante valorar **qué se deja de hacer por jugar a videojuegos** que el número de horas dedicadas estrictamente.

9 Vigilar con los juegos con apuestas (gambling) y las compras en línea

Hay que poner mucha atención porque fomentan apuestas, las cartas, etc. una tipología de juego que no tiene nada que ver con los videojuegos.

Para controlar este tipo de compras existen medidas de control parental tanto en Google Play como Apple, en donde con la calificación PEGI incorpora una etiqueta en este sentido.

3 Es importante revisar el código PEGI y los gameplays antes de comprar un juego

Los códigos PEGI dan una idea del tipo de contenido del juego y la edad recomendada. Los gameplays son cortos de fragmentos de alguna partida en YouTube. Ambos se deberían complementar con búsquedas y leer opiniones sobre el videojuego en Internet.

5 Los juegos en modalidad en línea son una oportunidad para interactuar

Esta es una cuestión que debe decidir la familia. **Lo que debe determinar y pausar si el menor debe jugar más o menos en línea según su edad, su madurez y el tipo de juego.** La forma en línea puede hacer entrar más peligros, pero también aumenta las habilidades relacionales.

8 El juego debe empezar en un «lugar social» y, posteriormente, pasar a un espacio privado

La evolución natural del espacio de juego y de las necesidades del menor pasa primero por un sitio social, como el comedor para pasar a un lugar más privado, como su habitación.

4 Son herramientas de relación social

Los videojuegos se han convertido en el nuevo punto del recreo. Su gracia es jugar en grupo cuando más social es el juego más éxito tiene.

6 Los videojuegos deben formar parte de la conversación en casa

Los videojuegos deben ser un tema de debate cotidiano en la familia. **Compartirlo en el ámbito familiar puede ser muy interesante**, porque cuando cuenta con las competencias para jugar son los menores; por lo tanto, **se produce un papel distinto en el que los menores enseñan a los adultos a jugar.**

7 Es necesaria la supervisión de un adulto

A medida que el joven se hace mayor, **el nivel de supervisión debería ser menor porque también debe formar parte de la conversación en casa.** Por lo tanto, de manera natural a los videojuegos deben tener y visibilidad en la familia.

Fuente: Decálogo para hacer un buen uso de los videojuegos en casa, UOC. https://www.uoc.edu/jornal/informacion/actualidad/2019/293-como-usar-videojuegos-neces-actualidad

Imagen tomada de: <https://www.magisnet.com/2020/04/10-videojuegos-perfectos-para-jugar-en-familia/>

DUDAS Y SUGERENCIAS

Escribas su correo electrónico

Subscribe

Figura 18


Ejemplos de videojuegos educativos

TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN

Inicio | Los videojuegos en la Educación | En la actualidad | Tipos de Videojuegos | Ventajas y Desventajas | Temas

Ejemplos de videojuegos educativos

Los juegos educativos son una forma divertida y efectiva de aprender nuevas ciencias y habilidades. Entre juegos como Minecraft se promueven para educar y enseñar habilidades de una manera interactiva y atractiva para los estudiantes. A continuación, se presentan algunos ejemplos de juegos educativos y sus beneficios:



MINECRAFT

Es un ejemplo de videojuego que, en principio, no fue pensado para utilizarse en educación, pero ciertas características permitieron darle múltiples usos. Un grupo de programadores y educadores han decidido crear una versión para ser utilizada en las aulas de todo el mundo. Junto con esta versión, se ofrecen también una gran cantidad de ejercicios y actividades para aprovechar todo el potencial de este videojuego.

[Ver más sobre Minecraft](#)


[Jugar](#)

DRAGON BOX


Este videojuego está diseñado para trabajar contenidos matemáticos (álgebra, todo y geometría) de una manera diferente a lo que estamos acostumbrados. Para ello, en los primeros pasos del juego los problemas se resuelven mediante el juego, y así el jugador puede comenzar aprendiendo los mismos temas. Poco a poco, los temas se vuelven por variables y números de manera que, al finalizar el juego, seamos capaces de hacer el razonamiento completo de manera realista.

[Ver más sobre Dragon Box](#)

[Jugar](#)



- **Math Blaster** este juego enseña habilidades matemáticas básicas, como sumar, restar, multiplicar y dividir. También convierte la resolución de problemas y la teoría de conjuntos en un juego.



[Ver más sobre Math Blaster](#)

[Jugar](#)

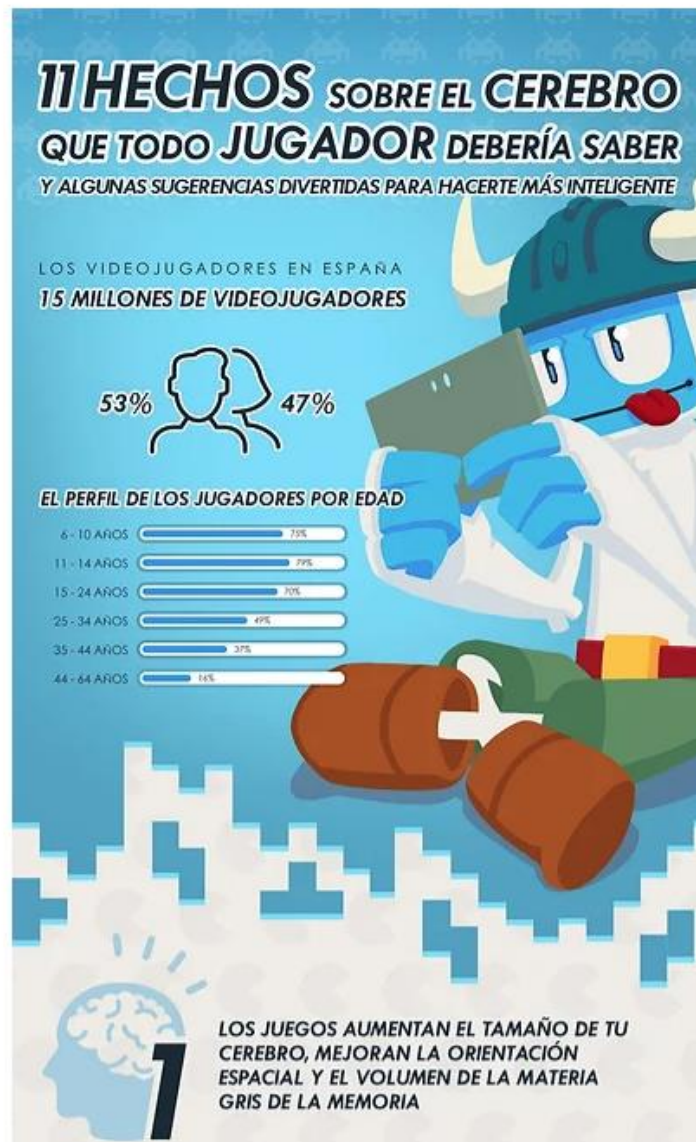
Nota: Elaboración Propia

Figura 19

Tips de juegos educativos

TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN

INICIO Los videojuegos en la Educación En la actualidad Tipos de Videojuegos Ventajas y Desventajas More



Nota: Elaboración Propia

CONCLUSIONES

- Se concluye que, la influencia de los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es beneficiosa siempre y cuando se realice una correcta guía y seguimiento por parte de los docentes y en casa por los padres.
- Los fundamentos teórico-científicos aportan de forma positiva a la implementación de los videojuegos en el ámbito pedagógico pues estos ayudan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cualquier nivel educativo.
- Los videojuegos con enfoque educativo tienen una gran cantidad de beneficios, sin embargo, se puede concluir que mayoritariamente, tanto docentes como estudiantes desconocen de los aspectos positivos que tienen los videojuegos educativos.
- Para finalizar, se puede afirmar que esta investigación ayuda a mejorar el entendimiento y conocimiento de los distintos instrumentos educativos que se puede utilizar al momento del proceso enseñanza- aprendizaje, la tecnología hoy en día es una herramienta que la usamos para todo, y que mejor manera que aprovecharla y usarla para mejorar el aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Se aconseja que los docentes hagan uso de los distintos videojuegos con enfoque educativo a través de una guía adecuada para evitar los aspectos negativos que pueden llegar a tener los videojuegos educativos.
- Los videojuegos no deben ser mal vistos, dándoles un uso adecuado, pueden arrojar buenos resultados, existen varios videojuegos que pueden ayudar al desarrollo de habilidades tanto en docentes como estudiantes.
- Se recomienda que docentes, estudiantes y padres de familia se informen y actualicen sus conocimientos acerca de este tema “Videojuegos con enfoque educativo” puesto que los beneficios que se pueden llegar a tener a través de esta herramienta son grandes, tanto para educadores como para estudiantes.
- Se sugiere que los docentes hagan uso del blog informativo acerca de los videojuegos educativos, para que de esta forma se realice una aplicación correcta de ya que provee un valor agregado, pudiendo ser utilizado como herramienta de refuerzo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL BLOG

Videojuegos: Se puede considerar un videojuego a toda aplicación interactiva que este orientada al entretenimiento del usuario o consumidor, se usa a través de controles o comandos.

Descubrimiento: Un descubrimiento es todo aquello que se relacione con el hallazgo de algo desconocido, oculto o secreto por los demás, es la observación novedosa de ciertos aspectos de la realidad.

Aprendizaje: El aprendizaje es un proceso por el cual podemos adquirir habilidades, conductas, valores, conocimientos, disciplinas. Todo esto se adquiere mediante el constante estudio.

Familia: Antes definida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como: “grupo de personas del hogar que tienen cierto grado de parentesco por sangre, adopción o matrimonio, limitado, por lo general a la cabeza de familia, su esposa y los hijos solteros que conviven con ellos”

Dependiente: Esta palabra viene del verbo depender. Una persona dependiente es aquella que depende de otra, ya sea para apoyo emocional, físico o sentimental, por esto una persona dependiente es aquella que necesita el apoyo de otra para poder continuar con su vida.

Independiente: Este es un adjetivo que sirve para calificar a una persona que no depende de nadie, es decir que es capaz de realizar cualquier actividad por si solo, este adjetivo se relaciona mucho a la libertad y a la autonomía.

Referencias

Arteaga, E. R., & Cosío, V. T. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008*. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Barajas, A., Álvarez, F. J., Muñoz, J., & Oviedo, A. C. (2016). Process for Modeling Competencies for Developing Serious Games. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 146-160. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15547471011>

Adams, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). *RESUMEN INFORME HORIZON Edición 2017 Educación Superior*. INTEF. http://educalab.es/documents/10180/38496/Resumen_Informe_%20Horizon_2017/44457ade-3316-418e-9ff9-fd5e86fc6707

Belli, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos: Simone Belli, Cristian López. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>

Carrillo-Ojeda, M. J., Garcia-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

Cabrera, L. G., Tudela, J. M. O., Hita, M. A. P., Ruano, I. R., & Colón, A. M. O. (2010). La calidad en la docencia virtual: la importancia de la guía de estudio. *Revista*

de Medios y Educación, (37), 77-92.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61401/37414>

Elizalde, M. Parra, N. Polomino C. Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de investigación*, (71), 271-290. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140386013>

Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J., & Pajares, S. (2019). “*Understanding video games: The essential introduction*”. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429431791>

INEC Instituto nacional de estadística y censos. (2011, diciembre). *Más de 500 mil personas tienen un teléfono inteligente*. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Sitios/sitio_tics/boletin.pdf

Kajder, S., & Bull, G. (2005). Digital storytelling in the Language Arts classroom. *ISTE*, 32(4), 46-49. https://www.researchgate.net/publication/234625322_Digital_Storytelling_in_the_Language_Arts_Classroom

Ministerio de Educación. (2017 mayo 19). *Ley orgánica de educación intercultural*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Licon, A., & Carvalho, D. (1999). *Algunas reflexiones sobre los videojuegos*. En *EDUTEC 99*. [Congreso]. IV Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación para la educación. Nuevas tecnologías en la formación flexible y a distancia, Sevilla, España. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62111/Algunas%20reflexiones%20sobre%20os%20videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mañas, A., & Roig-Vila, R. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Un tándem necesario en el contexto de la sociedad

actual. *Revista Internacional d'Humanitats*, (45), 75-86.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/82089>

Mejías-Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos. una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica*, (19), 22-46.
<https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>

Rivera, J. (2004). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES. *Revista del Instituto de Investigaciones Educativas*, 8 (14), 47-52. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098>

Olmedo, N., & Farrerons, O. (2017). *Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación*. OmniaScience. <https://doi.org/10.3926/oms.367>

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. https://www.ohchr.org/sites/default/files/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf

Pérez, F. (2011). Presente y Futuro de la Tecnología de la Realidad Virtual. *Revista Creatividad y Sociedad*, (16), 1-39. <http://creatividadysociedad.com/wp-admin/Articulos/16/4-Realidad%20Virtual.pdf?t=1576011934>

Piaget, J. (1936). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Piagetflix.com. <https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/2-El-Nacimiento-de-La-Inteligencia-en-El-Nino-Jean-Pieget.pdf>

Ramírez, E. (2022). VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS EN TIEMPOS DE PANDEMIA COVID.

Revista CIEG, (56). 97-108. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2022/06/Ed.5697-108-Ramirez-Ramirez.pdf>

López, R. C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games The video game as an educational tool. Possibilities and problems about Serious Games. *Apertura, Revista de Innovación, Educativa*, 8(1). 1-15. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>

Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267–288. DOI <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

Hernández, R. Fernández, C., & Baptista, P. (1991). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. McGRAW-HILL.
https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual*, 1(7), 251-264. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/107882/1/576532.pdf>

Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos no serios para el aprendizaje formal de la lengua y la literatura. *EDEMETIC*, 9(1). 104-125 DOI: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>

Sousa, V., Driessnack, M., & Costa, I. (2007). REVISIÓN DE DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN RESALTANTES PARA ENFERMERÍA. PARTE 1: DISEÑOS DE

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a estudiantes

Figura 20

Validación del instrumento

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología- FECYT
Carrera de Educación Básica

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), Bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Pregunta Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	F	E	E	
2	F	E	E	
3	F	E	E	
4	E	F	E	
5	F	E	E	
6	F	E	E	
7	E	E	E	
8	F	E	F	
9	F	E	F	
10	E	E	E	
11	F	F	F	

Firma del Validador:

Nombre y Apellido: Msc. Melo López Verónica Alexandra
Especialidad: Docente FECYT Educación Básica

Elaborado por: Cristian Hernan Suárez Estrella

Instrumento: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa "28 de Septiembre". La presente encuesta tiene fines únicamente académicos. Su objetivo es diagnosticar cual es la influencia que tienen los videojuegos en el proceso de aprendizaje del estudiante.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGIA
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“28 DE SEPTIEMBRE”

Estimado estudiante: La presente encuesta tiene fines únicamente académicos. Su objetivo es diagnosticar cual es la influencia que tienen los videojuegos en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Instrucciones: Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y coloque la respuesta que usted crea más pertinente.

- Género: Masculino () Femenino () Otro ()
 - Edad: _____
 - Identificación étnica: Mestizo () Blanco () Afroecuatoriano () Indígena ()
1. ¿Con que frecuencia usas en tu hogar algún tipo de aparato electrónico para el consumo de videojuegos ya sea (Celular, computador, consola de videojuegos)?
- Siempre
 - Regularmente
 - Nunca
2. Seleccione el aparato electrónico que usted usa con mayor frecuencia para consumir videojuegos.
- Celular
 - Tablet
 - Computador
 - Consola de videojuegos
3. Que tiempo promedio dedica en horas al uso de los videojuegos al día.
- De 1 a 2 horas
 - De 2 a 3 horas

- De 3 a 4 horas
- De 4 a 5 horas
- De 5 a más horas

4. En su opinión ¿Cree que el uso de videojuegos enfocados en el entretenimiento afecte su rendimiento académico?

- Totalmente de acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. En tu opinión ¿Consideras que es pertinente hacer uso de los videojuegos en cualquier momento del día sin importar las demás tareas pendientes?

- Totalmente de acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6. En tu opinión ¿Crees que los videojuegos con enfoque educativo pueden generar conocimientos en tu proceso de aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7. ¿Con que frecuencia usas videojuegos con un enfoque educativo?

- Siempre
- Regularmente
- Nunca

8. En tu opinión ¿Crees que los videojuegos pueden reforzar tus conocimientos?

- Totalmente de acuerdo ()
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()
- ()

- Totalmente en desacuerdo

9. En tu opinión ¿Crees que aplicar los videojuegos en el aula clase mejorarían tu rendimiento académico?

- Totalmente de acuerdo ()
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()
- Totalmente en desacuerdo ()

10. En tu opinión ¿Crees que el uso excesivo de los videojuegos puede afectar de forma negativa a tu rendimiento académico?

- Totalmente de acuerdo ()
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()
- Totalmente en desacuerdo ()

11. En tu opinión ¿Crees que los videojuegos pueden generar adicción, actitudes violentas y problemas personales ya sea en la escuela, hogar o círculo social?

- Totalmente de acuerdo ()
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()
- Totalmente en desacuerdo ()

Anexo 2: Aplicación de la encuesta en línea a los estudiantes

Forms ENCUESTA ESTUDIANTES PARA TRABAJO DE TITULACIÓN Guardado

Preguntas Resuestas 4

Vista previa Estilo Recopilar respuestas

ENCUESTA ESTUDIANTES PARA TRABAJO DE TITULACIÓN

Estimado estudiante: La presente encuesta tiene fines únicamente académicos. Su objetivo es diagnosticar cuál es la influencia que tienen los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Instrucciones: Por favor lee detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y coloque la respuesta que usted crea más pertinente.

1. Género

Masculino

Femenino

Otro

2. Edad

Escribe tu respuesta

3. Identificación étnica

Mestizo

Blanco

Afroecuatoriano

Indígena

4. ¿Con qué frecuencia usas en tu hogar algún tipo de aparato electrónico para el consumo de videojuegos ya sea (Celular, computador, consola de videojuegos)?

Siempre

