



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES DE
QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ABDÓN
CALDERÓN , AÑO 2021

ORELLANA MALDONADO LEIVER ALEXANDER
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES
DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
ABDÓN CALDERÓN , AÑO 2021

ORELLANA MALDONADO LEIVER ALEXANDER
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

TRABAJO TITULACIÓN
ANÁLISIS DE CASOS

CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ABDÓN CALDERÓN , AÑO 2021

ORELLANA MALDONADO LEIVER ALEXANDER
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TUSA JUMBO FERNANDA ESPERANZA

MACHALA, 28 DE ABRIL DE 2021

MACHALA
2021

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnológica Israel Trabajo del estudiante	1%
2	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
3	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	1%
4	www.edutec.es Fuente de Internet	1%
5	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	creativecommons.org Fuente de Internet	<1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
8	idus.us.es Fuente de Internet	<1%
9	scielo.isciii.es Fuente de Internet	<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, ORELLANA MALDONADO LEIVER ALEXANDER, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ABDÓN CALDERÓN , AÑO 2021, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 28 de abril de 2021



ORELLANA MALDONADO LEIVER ALEXANDER
0750578445



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES
DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ABDÓN
CALDERÓN**

**ORELLANA MALDONADO LEIVER
ALEXANDER**

MACHALA, 2020

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Me formaron con reglas que me motivaron a conseguir todos mis anhelos.

Leiver Orellana

AGRADECIMIENTO

Al culminar esta etapa quería agradecer a mi familia, por haberme brindado la oportunidad de formarme en esta célebre universidad y haber sido mi pilar fundamental durante todo este tiempo.

De manera personal a mi tutor de tesis, por haberme guiado, no solo en la elaboración de este trabajo de titulación, sino a lo largo de mi carrera universitaria y haberme brindado el apoyo para desarrollarme profesionalmente.

A la Universidad Técnica de Machala, por haberme brindado tantas oportunidades y beneficiarme en conocimiento.

Leiver Orellana

RESUMEN

Este trabajo investigativo, modalidad estudio de caso, tiene como problemática analizar el consumo de videojuegos educativos en los estudiantes de Quinto año de Educación Básica de la Escuela Abdón Calderón Garaicoa, del cantón Pasaje, durante el primer trimestre del año 2021. Tema de interés social, sobre todo para que profesionales y estudiantes lo tenga en consideración como objeto de estudio, puesto que es de gran importancia que la comunidad educativa sea parte de la cultura digital emergente. Frente a este contexto, se determinó que el tema de investigación es novedoso debido a que se puede utilizar como una herramienta digital para los profesionales educativos en la actualidad, ya que los videojuegos se están volviendo parte de la educación actual y del nuevo estilo de vida del ser humano. Es más, a partir de la emergencia sanitaria provocada por el virus COVID-19, el sistema tecnológico global se activó aún más debido al confinamiento que ha provocado. Lo que antes era algo opcional hoy es una necesidad imperante, principalmente para el sistema educativo en el proceso activo de enseñanza-aprendizaje, resaltando que la comunicación y la tecnología trabajen juntos, ya que a través de ella se han creado grandes cambios en la humanidad. Desde este esquema, se realizó un estudio de caso cuya investigación cuali-cuantitativa aplicó las siguientes técnicas: revisión bibliográfica, diseño documental, entrevistas y encuestas. Para ello, se tomaron en cuenta cinco públicos-fuentes de información (expertos en comunicación digital y multimedia, psicólogos infantiles, docentes, padres de familia y estudiantes). En los resultados se muestra la importancia que tienen los videojuegos, ya que los mismos ayudan a aumentar la motivación en el aprendizaje, y así el estudiante puede adquirir conocimientos de manera atractiva y contribuye al desarrollo de sus competencias digitales. Al respecto, los expertos en comunicación digital y multimedia dieron a conocer que los videojuegos desarrollan la metodología GBL (*Game*

based learning) y contribuyen a una adaptación del alumnado a las nuevas dinámicas lúdicas y de gamificación educativa. Los expertos también mencionaron que es importante que esta metodología se explique a los padres para que no genere problemas al profesorado o a los centros que pretenden implementarlas. Mientras los psicólogos infantiles indicaron que los videojuegos son una herramienta educativa que permite a los estudiantes desarrollar competencias significativas en sus procesos de aprendizaje virtual, además que le permite al docente plantearse como primer paso qué es lo que quiere enseñar y de acuerdo a esto, buscar un videojuego que le sirva de instrumento para motivar y obtener sus respectivos objetivos de aprendizaje. En cuanto a las encuestas se observa que la mayoría de niños y niñas de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa, de Quinto Año de Educación Básica, han tenido contacto o saben identificar claramente qué es un videojuego ya que en algún momento de sus vidas han jugado con él y en algunos de los casos tienen una continua interacción con el mismo. Como conclusión, por tanto, se recomienda el uso educativo de videojuegos en las plataformas virtuales durante las clases síncronas y asíncronas.

Palabras clave: Videojuegos educativos, aprendizaje, proceso de enseñanza-aprendizaje, tecnología, educación.

Abstract

This investigative work, a case study modality, has as a problem analyzing the consumption of educational video games in students of the Fifth year of Basic Education of the Abdón Calderón Garaicoa School, of the Pasaje canton, during the first quarter of the year 2021. , especially so that professionals and students take it into consideration as an object of study, since it is of great importance that the educational community is part of the emerging digital culture. Faced with this context, it was determined that the research topic is novel because it can be used as a digital tool for educational professionals today, since video games are becoming part of current education and the new lifestyle of the human being. Moreover, after the health emergency caused by the COVID-19 virus, the global technological system became even more activated due to the confinement that it has caused. What was once optional today is a prevailing need, mainly for the educational system in the active teaching-learning process, highlighting that communication and technology work together, since through it great changes have been created in humanity. From this scheme, a case study was carried out whose qualitative-quantitative research applied the following techniques: bibliographic review, document design, interviews and surveys. For this, five public-sources of information were taken into account (experts in digital and multimedia communication, child psychologists, teachers, parents and students). The results show the importance of video games, since they help to increase motivation in learning, and thus the student can acquire knowledge of attractive tide and contributes to the development of their digital skills. In this regard, experts in digital and multimedia communication announced that video games develop the GBL (Game based learning) methodology and contribute to an adaptation of students to the new dynamics of play and educational gamification. The experts also mentioned that it is important that this methodology is explained to parents so that it does not

cause problems for teachers or the centers that intend to implement them. While child psychologists indicated that video games are an educational tool that allows students to develop meaningful competencies in their virtual learning processes, as well as allowing the teacher to consider as a first step what they want to teach and according to this, seek a video game that serves as an instrument to motivate and obtain their respective learning objectives. Regarding the surveys, it is observed that most of the boys and girls of the Abdón Calderón Garaicoa Educational Unit, in the Fifth Year of Basic Education, have had contact or know how to clearly identify what a video game is since at some point in their lives they have played with him and in some of the cases they have a continuous interaction with him. As a conclusion, therefore, the educational use of video games on virtual platforms is recommended during synchronous and asynchronous classes.

Keywords: Educational videogames, learning, teaching-learning process, technology, education.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO I	10
GENERALIDADES DEL OBJETO DE ESTUDIO	10
1.1 Definición y contextualización del objeto de estudio	10
1.2 Justificación de la investigación	12
1.3 Ámbito de estudio	13
1.3.1 Alcances	13
1.3.2 Limitaciones	13
1.4. Planteamiento del problema de investigación	14
1.5 Descripción del problema	14
1.6 Problemas complementarios	14
1.7 Localización del problema-objeto de estudio	15
1.8 Hechos de interés	15
1.9 Población	17
1.9.1 Unidades de análisis	17
1.9.2 Muestra	17
1.10 Objetivos de la investigación	18
1.11 Significado de la investigación	18
1.12 Supuestos	19
1.13 Metodología de la investigación	19
1.14 Muestras y Unidades de Análisis	20
CAPÍTULO II	21

	9
BASE TEÓRICA-EPISTEMOLÓGICA DEL OBJETO DE ESTUDIO	21
2.1 Bases Teóricas	23
2.2 Definición de las variables	24
2.2.1 Videojuego	24
2.2.2 Tipos de videojuegos educativos	25
2.2.3 Los Videojuego y sus efectos en los niños	25
2.2.4 Ventajas y Desventajas de los Videojuego	26
2.2.5 Los Videojuegos en la Educación	26
2.2.6. Educadores y videojuegos	27
2.2.7. Viabilidad del uso del videojuego en el aula	28
2.2.8. Aprendizaje	28
2.2.9. Estilos y Estrategias de Aprendizaje	29
2.2.10. Gamificación como estrategia de aprendizaje	30
2.2.11. Aprendizaje móvil	30
CAPÍTULO III	33
PROCESO METODOLÓGICO	33
3.1 Metodología Cualitativa-Cuantitativa	33
3.1.1 Estudio de caso	33
3.1.2 Análisis de contenido	34
3.2 Técnicas y herramientas	34
3.2.1 Revisión bibliográfica	34

	10
3.2.2 Diseño documental	35
3.2.3 Entrevistas	36
3.2.3.1 Matriz de análisis de entrevistas	37
3.2.4 Encuesta	42
CAPÍTULO IV	49
RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	49
4.1. Resultados globales del análisis y lectura de los artículos científicos	50
4.2 Resultados de las entrevistas aplicadas a expertos en comunicación digital y multimedia	50
4.3 Resultados de las entrevistas aplicadas a Psicólogos Infantiles	54
4.4 Resultados de las entrevistas aplicadas a Docentes	57
4.5 Resultados de las encuestas aplicadas a Estudiantes de Quinto Año	58
4.6 Resultados de las encuestas aplicadas a Padres de familia de Quinto Año de educación básica.	59
4.7 CONCLUSIONES	60
4.8 RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
ANEXOS	71

INTRODUCCIÓN

La presente investigación con tema “*Consumo de videojuegos educativos en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela Abdón Calderón*”, es un estudio de caso, con el fin de estudiar la importancia que tiene los videojuegos en el proceso educativo de los niños, puesto que en la actualidad la educación y la familia se enfrentan a un resurgimiento digital de forma precipitada por el confinamiento de la presente pandemia mundial producida por el virus COVID-19, en el más reciente boletín epidemiológico publicado por el Ministerio de Salud Pública, se establece que hasta la fecha con corte de marzo de 2021 Ecuador tiene 328755 pacientes con COVID-19 comprobados a través de una prueba RT-PCR. En la provincia de el Oro, existe 14986 de los casos confirmados en Ecuador (M. d. S. Pública, 2021), por lo tanto los planteles estudiantiles en el Ecuador se han cerrado, teniendo como principal iniciativa el Ministerio de Educación el implemento de una nueva modalidad de aprendizaje a través del Internet con el programa “Aprendamos juntos en casa” el cual delineó las guías de trabajo para los profesores desde el año lectivo 2020 (M. d. Educación, 2020). Por lo tanto, es importante investigar el impacto que tienen los videojuegos en el mejoramiento en la educación y la ayuda que tienen los padres de familia frente al uso de la tecnología, pues es necesario que también estén inmersos en una cultura digital.

- Teniendo en consideración de ello, el Capítulo I, denominado Generalidades de estudio contextualiza el tema del mismo modo que la justificación, de por qué es fundamental efectuar este tipo de indagaciones, así mismo se encuentra la importancia y situación del objeto de estudio, resaltando los objetivos planeados para el avance de la investigación tomando en cuenta los hechos de interés que valieron de ayuda para establecer la información analizada.

- En el Capítulo II se encuentra el *Marco teórico* donde se desprende la información por medio de las variables seleccionadas siendo estas: videojuegos, educación, plataformas y aulas virtuales.
- El Capítulo III es el segmento donde se muestra la metodología utilizada para el proceso de la investigación, siendo esta de enfoque cualitativo, en el cual se utilizaron técnicas como: revisión bibliográfica, diseño documental, entrevistas y encuestas. Se tomó en cuenta cinco públicos-fuentes de información los cuales fueron: expertos en comunicación digital y multimedia, psicólogos infantiles, docentes, padres de familia y estudiantes.
- En el capítulo IV, se muestran los resultados y conclusiones, proporcionando respuesta a los objetivos proyectados al principio de la investigación, así como también a la comprobación de la información y recomendaciones.
- Para concluir se muestran los anexos, como recopilación de todo el procedimiento que se realizó para llevar a cabo la finalización del estudio de caso, con capturas y fotografías añadidas.

Con este trabajo investigativo se pretende que los comunicadores sociales y demás profesionales comprometidos en temas de educomunicación impulsen y afirmen la necesidad de preparación en el ámbito digital a docentes y padres de familia, en especial en los videojuegos educativos, para que sean apoyo en el área educativa de sus hijos así como también esto influya en su desenvolvimiento social profesional.

CAPÍTULO I

GENERALIDADES DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Definición y contextualización del objeto de estudio

La tecnología ha ido avanzando rápidamente, tanto así, que cada mes las grandes compañías inventan y mejoran artefactos sofisticados para el uso de las personas y a los cuales la mayoría tenemos acceso. Tal es el caso de los videojuegos que se han ido convirtiendo en la principal forma de entretenimiento a nivel mundial, llegando a ser un mercado que mueve millones de dólares cada año. Tanto consolas como videojuegos se han ido desarrollando para llegar a inducir en el usuario el máximo nivel de entretenimiento.

La relación entre la enseñanza y la utilización de los videojuegos es una cuestión que ya posee cierta tradición bibliográfica. Desde su aparición a finales de los años 40 del siglo XX, su empleo para diversos fines, incluido el educativo, ya cuenta con bastante reconocimiento (Barbier, 2014 citado en Egea, Arias, & García, 2017,p.30).

Los docentes deben tener muy presente que en la actualidad los alumnos que viven en zonas urbanas tienen intereses mucho más desarrollados que los de hace años atrás y son mucho más interactivos, conscientes de las ideas y acontecimientos extra familiares y extraescolares, pese a ello son presa fácil de los videojuegos de entretenimiento, por ser según ellos novedosos y llamativos ya sea por las características de sus personajes o por la forma en que actúan.

En cuanto al consumo existen algunas hipótesis, puesto que, algunas personas afirman que los videojuegos producen adicción, agresividad, aislamiento, en fin, innumerables características negativas en las personas que los utilizan, como son los niños y en especial los adolescentes en cambio, por otro lado, tenemos personas que afirman que el uso de videojuegos de entretenimiento ayudan a la creatividad, al desarrollo de

destrezas, a la coordinación, a la memoria y algunas otras destrezas que el video-jugar va adquiriendo mientras va jugando (Peralta-Cabrejos, L. L., & Torres-Flores, M. C., 2021).

En la actualidad debido al COVID-19 la tecnología se volvió una herramienta importante en la educación, ya que la misma ha servido para que la educación siga surgiendo, además que los estudiantes se sienten más motivados al interactuar en las clases virtuales, ya que la tecnología ayudado a los docentes a descubrir nuevas destrezas y estrategias para mejorar la enseñanza.

Según Kim y Lee, 2015 la idea central del modelo de eficacia educativa a través de la gamificación (videojuegos educativos) inicia la comparación con un supuesto de eficacia educativa del aprendizaje tradicional. Dado que la limitación de la forma tradicional de educación existe en los contenidos de clase, libro de texto, instructor humano, aula, etc., asumir que la efectividad educativa de la forma tradicional es sólida pero constante por lo que se le asigna un valor constante. Debido a los cuatro factores principales del aprendizaje basado en videojuegos, que son el *desafío*, la *fantasía*, el *control* y la *curiosidad*, la asunción de la efectividad educativa a través de la gamificación es más dinámica que la forma tradicional entre los que el profesorado puede elegir para configurar su dinámica gamificada (pág. 8489).

1.2 Justificación de la investigación

Esta investigación se da con el propósito de dar a conocer las modernas herramientas educativas virtuales que facilitarán la enseñanza-aprendizaje en los docentes y estudiantes para que puedan utilizarlas con fines pedagógicos en todos los centros educativos. Los videojuegos creados con fines de estudios proporcionan al estudiante habilidades, destrezas y motivación.

Los videojuegos educativos existentes hasta la actualidad sirven como un complemento muy importante para la educación ya que son una gran herramienta para el desarrollo creativo, ya que permite crear y expandirse libremente y potenciar la imaginación. Estos videojuegos están disponibles en varias plataformas y para diferentes edades.

Actualmente debido a la COVID-19 y la gran necesidad de utilizar plataformas virtuales para motivar e instruir a los estudiantes a tener un aprendizaje virtual de calidad donde puedan desarrollar sus conocimientos, habilidades, destrezas y creatividad, es por esto que los docentes buscan herramientas necesarias para impartir una enseñanza eficaz.

El presente estudio de caso se plantea con el fin de analizar y ampliar los conocimientos sobre el consumo que tiene los videojuegos actualmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La causa principal de esta investigación es que se trata de plataformas de videojuegos totalmente gratuitas, es decir que su uso no impone a ningún nivel económico de los estudiantes o instituciones educativas.

Con base a lo anterior, este estudio de caso busca analizar desde diferentes aspectos tales como: el aspecto teórico aportar información con sustento empírico que permita comprender el uso y consumo de las plataformas digitales, las mismas que influirán mucho en el rendimiento académico y en la creatividad de los estudiantes. El aspecto práctico aporta con datos que permitan desarrollar acciones para fortalecer o mejorar el clima de enseñanza dentro de la institución. Desde el aspecto metodológico esta tesis aporta con metodología apreciada en la práctica que logre valer de referencia para realizar indagaciones similares, tanto en el ámbito académico como profesional.

1.3 Ámbito de estudio

1.3.1 Alcances

El propósito de realizar este estudio de caso es obtener respuestas de que es lo que hace que los videojuegos sean perjudiciales para los niños, si son los videojuegos en sí o el

mal uso de ellos, por Ej.: el tiempo de uso, su clasificación o el poco control y supervisión de un adulto, y saber cuál es la dirección correcta que se le debe de dar a esta herramienta tecnológica. Para que luego de realizado este estudio de caso y con las debidas conclusiones se tenga la certeza de saber la manera de sacarle el máximo provecho a los videojuegos en beneficio del aprendizaje y desarrollo intelectual.

1.3.2 Limitaciones

La localidad de este estudio de caso es en la provincia de El Oro, en el cantón Pasaje, en la escuela de educación básica “Abdón Calderón Garaicoa”, en el Quinto año de educación básica del año 2020-2021.

1.4. Planteamiento del problema de investigación

¿Puede el consumo de videojuegos educativos fomentar el aprendizaje tomando como estudio de caso a estudiantes de la escuela de educación básica “Abdón Calderón Garaicoa” del cantón Pasaje?

1.5 Descripción del problema

El problema por el cual se ha realizado este estudio de casos es el siguiente, los videojuegos es una tecnología relativamente moderna que en los últimos años se ha enraizado en el cotidiano vivir de los niños, jóvenes y adultos lo cual no quiere decir necesariamente que sea algo malo, el problema empieza cuando el constante uso de videojuegos no es supervisado sobre todo si hablamos de niños que es en quienes se basará esta investigación. Los videojuegos son muy atractivos para los niños, pero no todos los videojuegos que salen al mercado son dirigidos para ellos, existen una clasificación muy amplia de videojuegos desde infantiles hasta para adultos. Es por esta razón que se debe de tener un control estricto sobre lo que se permite que juegue un niño y lo que no se debe de permitir.

En esta nueva época de la sociedad de la información es cuando los estudiantes deben estar dispuestos a instruir y desarrollar habilidades que les permitan estar al día con el uso y manejo de las principales herramientas tecnológicas y de esa manera contribuir al desarrollo de su formación. Cabe mencionar que hoy en día no es suficiente con saber el manejo de una red social, sino también buscar y elegir la información adecuada.

1.6 Problemas complementarios

- ¿Los videojuegos pueden ayudar a fomentar el aprendizaje?
- ¿Mediante los videojuegos pueden los estudiantes desarrollar las habilidades cognitivas?

1.7 Localización del problema-objeto de estudio

El presente estudio está dirigido a los estudiantes de la escuela Abdón Calderón Garaicoa, en el cual se dará a conocer si los videojuegos en los niños ayudan a estimular el aprendizaje.

1.8 Hechos de interés

Previamente se ha realizado una tabla donde se da a conocer las noticias relevantes, relacionadas con el tema que se está tratando en esta investigación (ver Tabla 1).

Tabla 1

Hechos de interés del tema-objeto de estudio

Tipo de Medio	Nombre del medio	Título de la noticia	Fecha	Género periodístico	Síntesis de la información
<i>Digital</i>	<i>Magisterio</i>	Juegos escolares Minecraft Educación	26/05/2020	<i>Informativ o</i>	Microsoft promueve su tercera edición que promover aun programa educativo en estudiantes de 8 a 14

<i>Digital</i>	<i>Nuevecuatrouno</i>	Videojuegos y gamificación en el aula: ¿cómo aplicarlos?	<i>03/04/2021</i>	<i>Informativo</i>	años donde se explorara el potencial de la nueva versión educativa de Minecraft. En la pandemia el cambio y los métodos de enseñanza se ha tenido que adaptar a la nueva modalidad por la cual se ha recurrido a ciertos recursos como son la gamificación y los videojuegos en la cual el estudiante desarrollará habilidades cognitivas.
<i>Digital</i>	<i>Lanoticiaweb.com.ar</i>	Entretenimiento educativo: los videojuegos en plataformas como recurso pedagógico	<i>15/04/2021</i>	<i>Informativo</i>	El avance de la tecnología se ha visto vinculadas a través de compañías con el ofrecimiento de plataformas de videojuegos que han incentivado a implementar nuevas formas de enseñar y mejorar el conocimiento.
<i>Digital</i>	<i>Powerups</i>	El libro blanco de los videojuegos de	<i>09/04/2021</i>	<i>Crítica</i>	Reyes Ramoto ministra de industria afirmó sobre la nueva

		2020 ya está disponible			intervención del libro blanco que se ha convertido en una referencia para conocer acerca del videojuego en el mundo ya que está en <i>constante crecimiento actualmente</i> . Actualmente los profesores en el mundo están implementando los videojuegos como método de enseñanza a los niños en sus clases en casa.
<i>Digital</i>	<i>Portafolio</i>	Videojuegos, una herramienta para educar durante la pandemia	28/10/2020	<i>Informativ o</i>	Varios expertos han analizado cómo será la educación tras la crisis del covid-19 donde aseguran que la enseñanza no volverá a ser igual después de la pandemia.
<i>Digital</i>	<i>Educaweb</i>	¿Cómo será la educación cuando acabe la pandemia?	15/09/2020	<i>Informativ o</i>	La educación en los planteles educativos y privados han tratado de buscar estrategias como aplicaciones móviles para fortalecer la educación virtual.
<i>Digital</i>	<i>Primicias</i>	Tres apps que ayudan a reforzar la educación virtual mediante juegos	07/09/2020	<i>Informativ o</i>	

1.9 Población

Debido a la necesidad y la urgencia de tener conocimiento del uso de las diferentes herramientas digitales por parte de los docentes y estudiantes, se procedió a buscar la forma de tener el consentimiento de las autoridades de la escuela Abdón Calderón Garaicoa y de esa manera poder llegar a los estudiantes. De inmediato se tuvo acercamiento con las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de dicha institución, de nivel básico media.

1.9.1 Unidades de análisis

- 10 expertos en comunicación digital y multimedia.
- 10 psicólogos educativos.
- 10 Docentes de la Unidad Educativa.
- 50 Padres de familia del subnivel de básica elemental.
- 50 Estudiantes del subnivel de básica elemental.

1.9.2 Muestra

La muestra seleccionada es la comunidad 50 estudiantes y 50 padres de familia que pertenecen al subnivel de básica media, específicamente 5to año de básica media.

1.10 Objetivos de la investigación

Objetivo General

- Determinar si el uso de los videojuegos estimula el aprendizaje y genera un desarrollo intelectual en los estudiantes de la escuela Abdón Calderón Garaicoa. y con ellos se elevará el nivel y facilidad de aprendizaje en dichos niños.

Objetivos específicos

- Identificar cuáles son los juegos que fomentan actitudes de aprendizaje en los niños y niñas.

- Reconocer la postura de los padres de familia frente al uso de videojuegos por parte de los menores de edad.
- Reconocer si los docentes aplican videojuegos para el aprendizaje formal de niños y niñas.

1.11 Significado de la investigación

Esta investigación, surgió debido al déficit de conocimientos de las nuevas plataformas de enseñanza virtual y al reto que originó la pandemia de la COVID-19 al sistema educativo convirtiéndose tanto el internet, el uso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) y el desarrollo de las habilidades tecnológicas en la necesidad de los docentes y estudiantes por aprender, interpretar y manejar todas las herramientas que nos ofrece las nuevas tecnologías de información y la comunicación, trayendo consigo un sin número de inconvenientes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cuando se habla de videojuegos en lo primero que se piensa es en diversión y esto de alguna manera esta incorrecto porque los videojuegos tienen una historia que contar ya que cuentan con una historia y gráficos que desean expresar algo y cada videojuego está dirigido a un grupo de persona específica que si se clasifica correctamente los videojuegos para el grupo de los niños que están en etapa primaria de aprendizaje los resultados podrían ser positivos.

1.12 Supuestos

A continuación, algunos de los supuestos en los siguientes literales (supuestos de los videojuegos):

1. El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño.
2. El uso excesivo de los videojuegos sin supervisión, sin límites de tiempo y el contenido que consumen, el cual podría ser inapropiado para ellos.

3. Quitarle el tiempo que se le dedica a la familia, al trabajo escolar y a otros pasatiempos

4. Los videojuegos alteran los pensamientos y comportamientos agresivos.

1.13 Metodología de la investigación

La metodología empleada en este estudio de casos es de enfoque cualitativo en el que se aplicará técnicas como: revisión bibliográfica, diseño documental, entrevistas y encuesta mismos que servirán de aporte para el desarrollo del presente trabajo de investigación. Los métodos investigativos que se aplicarán son:

- En primera instancia la revisión bibliográfica con el fin de buscar investigaciones realizadas por expertos, artículos relacionados con el tema para sustentar de manera más factible
- Diseño documental con el fin de realizar un monitoreo de medios, donde se tomarán en cuenta las noticias más relevantes relacionadas con el tema de investigación y de esta manera darle más credibilidad y demostrar la actualidad del mismo.
- Se efectuarán entrevistas a expertos para investigar la importancia del consumo de videojuegos en el proceso académico de los estudiantes.
- Se realizará entrevistas a psicólogos educativos para conocer la adicción de los videojuegos en los estudiantes.
- Se aplicarán entrevistas a docentes para reconocer el uso de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se trabajará con encuestas a padres de familia para conocer su posición frente al uso de los videojuegos en menores de edad.
- Se realizarán encuestas a estudiantes para mostrar su motivación a la hora de jugar y cómo le ayuda a su aprendizaje.

1.14 Muestras y Unidades de Análisis

De la escuela Abdón Calderón Garaicoa se considerará a los estudiantes de Quinto año de básica media, docentes (10), director inst (1), padres de familia (50), estudiantes (50).

CAPÍTULO II

BASE TEÓRICA-EPISTEMOLÓGICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

La tecnología ha evolucionado en los últimos 30 años desde que surgió por primera vez los videojuegos de una forma simple pero con una inspiración exagerada que es normal para los seres enigmáticos como se habían hecho y cómo ha conseguido captar el interés de la población a nivel mundial, desde ese instante se ha comprobado año a año cómo ha evolucionado y como ha dejado fascinados a muchos con el progreso de sus imágenes con esa habilidad que tienen de explicar si en realidad hacer lo que el jugador o practicante desee plasmar es un prototipo de lo que el ser humano es capaz de hacer con sus habilidades y destrezas que tiene su cerebro de crear e imaginar sucesos que en un principio consideran imposibles y es así cómo se logra manejar los videojuegos vigentes para ayudar en la educación de los niños en donde tendrán un acercamiento positivo y educativo de los videojuegos que más adelante podrían utilizarlos a favor de la sociedad en la que se desenvuelve.

Hoy en día la tecnología está muy apegada a la educación ya que se ha realizado importantes investigaciones con el fin de demostrar que la forma correcta de emplear los videojuegos en la educación tiene como objetivo enseñar y en qué instante se quiere enseñar de una manera eficaz y adecuada llegando al interés del alumnado, se puede recurrir a un sin número de videojuegos que tienen un contenido informativo y educativo para las diferentes etapas de la educación.

Durante el año 2016, la pontifica Universidad de Javeriana de Colombia, tuvo la iniciativa de realizar un videojuego minecraft para mejorar el trabajo colaborativo entre estudiantes y maestros, aplicando la etnografía educativa se estableció las condiciones, trabajo colaborativo y didáctica de los videojuegos para dar a conocer los elementos de cooperación entre los estudiantes mediante el manejo del videojuego

minecraft como recurso pedagógico. (Castellanos, Y; Castellanos, Y.; Salazar, J; Casas, W., 2016, pág. 8)

El proyecto iniciado de la Universidad Internacional La Rioja, luego de hacer un análisis sobre el entorno educativo, destacó las principales razones por la que los maestros no utilizan esta alternativa, si fuese empleada esta tecnología desde los hogares existiera más probabilidad de mejorar la concentración y aprendizaje en los estudiantes (Núñez, 2013, pág. 8)

En el 2016, la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia realizó un proyecto de videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre la percepción docente y el videojuego *minecraft* como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes. El proyecto indicaba que se permitía acercar al docente a la práctica digital del videojuego *Minecraft*, " donde se aplicó la etnografía educativa como metodología de investigación para abordar la indagación de información en el aula y la posterior implementación de la propuesta pedagógica" (Castellanos, Y; Castellanos, Y.; Salazar, J; Casas, W., 2016, pág. 8), es decir se establecieron las condiciones, trabajo colaborativo y didáctica de los videojuegos para dar a conocer los elementos de cooperación entre los estudiantes mediante el manejo del videojuego *minecraft* como recurso pedagógico.

Según este proyecto de investigación nos dice que la influencia en los videojuegos en el ámbito educativo es de vital importancia, ya que si los docentes los utilizan se conseguiría que los estudiantes aprovechen las diferentes ventajas y beneficios que tienen los videojuegos en la enseñanza.

En cuanto en el Ecuador, el Ministerio de Educación este año 2021 realizará el lanzamiento del curso y concurso virtual de videojuegos para el aula en convenio con otras organizaciones internacionales en donde el objetivo principal es que los docentes y

estudiantes manejen los videojuegos y las gamificaciones como una herramienta para mejorar la enseñanza en los centros educativos del país. En donde les permitirá ampliar sus capacidades en las diferentes ramas de la educación para desarrollarse en el mundo digital (M. d. Educación, 2021)

En la actualidad, el mundo está lleno de tecnología, en el cual el individuo busca la manera de adecuarse, socializarse y comunicarse, es ahí que los videojuegos llegan para ayudar al ser humano específicamente a los docentes y estudiantes para darle estrategias innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1 Bases Teóricas (Peirats Chacón, J., Marín, D., & Vidal, M.-I., 2019)

Según Peirats Chacón, J., Marín, D., & Vidal, M.-I., (2019), autores como Piaget, Schiller y Huizinga entienden el juego como un reflejo de las estructuras cognitivas existentes y a su vez como el medio para alcanzar nuevos aprendizajes. Pero si avanzamos en el tiempo y consideramos, en el tema del juego, a los actuales nativos digitales (Prensk, 2010), hijos de la sociedad red, de la sociedad digital o de la denominada sociedad del conocimiento, es preciso detenerse ante las prácticas de aprendizaje mediadas por tecnologías basadas en el juego, lo que se conoce ahora como gamificación o ludificación (pág. 3).

Según Tigse Parreño, C. M., 2019, autores como César Coll e Isabel Solé, los docentes necesitan teorías que provean de instrumentos de análisis y reflexión sobre la práctica educativa y cómo influye en el proceso de aprendizaje; que ofrezcan un referente para priorizar objetivos, planificar qué enseñar, y decidir los materiales más adecuados. Es un gran desafío para los docentes crear salones de clase en los cuales los estudiantes se sientan motivados y les dé gusto indagar, reflexionar, y aprender. Además, es importante que las aulas se conviertan en lugares dignos y cálidos que aseguren la coherencia y la calidad del aprendizaje,

procurando el respeto, la confianza y el compromiso por elevar el rendimiento académico (pág. 26). (Tigse Parreño, C. M., 2019)

2.2 Definición de las variables

2.2.1 Videojuego

Como afirman Hernández Pérez, J; Parra Meroño, M; Cano Gómez, Á., (2017), James Newman concluye que para los estudiosos del ámbito filmico es natural que los videojuegos sean una forma de narratividad interactiva, mientras que los investigadores del juego lo entienden de otro modo muy diferente, como un objeto de concepción lúdica (pág. 59).

2.2.2 Tipos de videojuegos educativos

Juegos de estrategia, son utilizados para potenciar las habilidades de creatividad y lógica, ya que el fundamento principal se encuentra en la manipulación de distintos recursos con la finalidad de alcanzar un objetivo final. Estos juegos se los emplea para desarrollar las destrezas de imaginación y lógica, ya que el origen principal se halla en la aplicación de diferentes recursos con el propósito de conseguir un objetivo. *Juegos de aventura*, es el tipo de videojuego más popular que existe, cuya trama está basada en la superación de diversos obstáculos. El fundamento pedagógico de este juego está en las decisiones rápidas que se deben tomar con relación a los inconvenientes durante el juego. Este tipo de videojuegos es uno de los más conocidos porque se sustenta en superar las dificultades de cada nivel. La base educativa principal de este juego son las decisiones ágiles que hay que tomar. *Juegos de simulación*, son aquellos juegos que representan fenómenos naturales y sociales, donde el usuario puede manipular diferentes variables para determinar los efectos que poseen sobre los resultados. En realidad, es un tipo de videojuego bastante útil porque ayuda al desenvolvimiento personal del adolescente en un entorno de la vida real y principalmente

enfoca las estrategias que los estudiantes deben recurrir para solucionar las dificultades del juego. (Maraza Quispe, B; Alfaro Casas, L; Herrera Quispe, J; Ayesta Ramirez,, 2018)

2.2.3 Los Videojuego y sus efectos en los niños

En la actualidad, el uso de videojuegos como herramientas para diversos tipos de actividades y aprendizajes es una realidad en todas las edades y su uso ha demostrado la promoción de un amplio rango de habilidades cognitivas (Granic, Lobel, y Engels, 2014 citado en Jiménez Porta, A; Díez-Martínez, E., 2018, pág. 79).

Cabe indicar que hoy en día los docentes de los centros educativos, se han dado cuenta de los avances tecnológicos puesto que se han visto la necesidad investigar nuevas estrategias y herramientas aptas y necesarias para impartir a los educandos una enseñanza de calidad donde se puedan desarrollar al máximo las capacidades de los mismos y su motivación en el desarrollo de sus clases virtuales.

2.2.4 Ventajas y Desventajas de los Videojuego

Las ventajas que los videojuegos tienen, es que mientras interactuamos jugando nos induce aprender mediante la experiencia de mundos online y la interacción con entes virtuales basados en complejos algoritmos. El punto más negativo del consumo de videojuegos es que contienen violencia implícita como explícita, lo que crea agresividad en quienes interactúan durante sesiones de juego, como posteriormente. Por otra parte, se sostiene que la introducción de los videojuegos al sector educativo tendría un efecto positivo, pues mediante la capacidad inmersiva y la solución tanto pasiva como activa de problemas que se producen en los videojuegos, permiten un desarrollo habilidades en los jóvenes. (Núñez, E; Sanz, Y & Ravina, R, 2020, pág. 3).

2.2.5 Los Videojuegos en la Educación

Los videojuegos presentan una gama de posibilidades como herramienta para la enseñanza de contenidos didácticos, convirtiéndose muy útiles en aulas virtuales. Existe un

sin número de posibilidades que los videojuegos presentan en la educación los cuales relacionan la utilización de los mismos y el desarrollo constructivo de actitudes, conocimientos y habilidades (Soto,L ; Melo, L ; Caballero, A & Luengo,R, 2019, pág. 50).

Desde educación primaria hasta la universidad los estudiantes figuran como las primeras generaciones en desarrollarse en el ámbito de la tecnología digital (Galido, José ; Ruiz, J & Covarrubias, J., 2018, pág. 55). Hay estudios donde tratan del uso de herramientas digitales desde el nivel educativo primario, por Ej., es uso de un cuestionario sobre un programa educativo de matemáticas para sí ayudar en el aprendizaje de los estudiantes de primer año de primaria en la ciudad de Mazatlán, México. (Zaldívar, A., Alvarado, R. I., Rubio, D. E, 2017)

2.2.6. Educadores y videojuegos

La formación en TIC es un requisito inevitable para cualquier Educador Social que quiera estar en armonía con su época. Debe conocer, investigar, experimentar e innovar con ellas, con actitud participativa y crítica ante la Sociedad de la Información (Cabezas, M. & Casillas, S., 2017, pág. 62). Los educadores sociales tienen ante sí el reto de cualificarse en lo relativo a las Nuevas Tecnologías de la Información como requisito profesional y como herramienta educativa. Prepararse e innovar. Estamos en el comienzo de la revolución digital; aún no se ha definido, del todo, hacia dónde vamos, ni cómo vamos.

La brecha digital puede llegar a ser un elemento más de exclusión para todos y, en este sentido, el papel de la educación social puede definirse como determinante en la medida en que los profesionales asuman o no la responsabilidad de formarse para la sociedad emergente (Pérez, J, 2010).

Los docentes estiman que la experiencia de los jóvenes con videojuegos es muy sólida y de gran potencial para el logro de capacidades, sin embargo, los sistemas escolares, en

general, manifiestan posiciones contrarias, prevaleciendo en muchos casos, una mirada descalificadora hacia la tenencia, práctica y eventual uso educativo del videojuego.

2.2.7. Viabilidad del uso del videojuego en el aula

Incluir videojuegos en el aula de educación primaria se considera un aspecto muy importante para el pleno desarrollo del alumno a nivel cognitivo, por otro lado, el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) está provocando que hoy en día cada vez más alumnos se interesen por el mundo tecnológico y esto a su vez en los videojuegos (Morales, M., 2018, pág. 78).

Las características de los estudiantes del S.XXI impulsan a las universidades para organizar e implementar experiencias innovadoras educativas por medio del uso de las TIC. En particular, la utilización de los videojuegos en el contexto educativo representa una alternativa tecnológica para construir espacios propicios para el desarrollo de las competencias (Salas, R, 2018) es por ello que los objetivos son, fomentar el uso de los videojuegos dentro del aula, para así conocer como estos favorecen al desarrollo de las capacidades cognitivas dentro del aula. Y, por otro lado, promover el pensamiento racional, y crítico, así como el trabajo individual y cooperativo.

2.2.8. Aprendizaje

El aprendizaje humano es un proceso de incesante descubrimiento por parte de todos quienes se interesan en el quehacer educativo. Los seres humanos aprenden por múltiples razones y de distintas maneras (Ormrod (2007), citado en Figueroa, H; Muñoz, K; Lozano, E & Zavala, D, 2017, pág. (Figueroa, H; Muñoz, K; Lozano, E & Zavala, D, 2017)).

Se señalan tres dimensiones del aprendizaje desarrollador que interactúan dialécticamente: activación-regulación, significatividad (referida al sentido personal) y motivación por aprender. Estas últimas desde el análisis del EHC realizado por los autores

pertenecen a la unidad cognitiva afectiva, esencial para el aprendizaje, condiciones que la autora separa al declararlas como dimensiones diferentes (Castellanos et al., 2001, citado en Nieva, J & Martínez, O, 2019, pág. 8).

2.2.9. Estilos y Estrategias de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje se definen como un conjunto de características intelectuales y de personalidad que configuran el modo en que los estudiantes perciben, interactúan y responden frente a situaciones de aprendizaje (Curry, 1983; Keefe, 1988 citado en Freiberg, A; Ledesma, R & Fernández, M, 2017, pág. 537).

En cuanto a las estrategias de aprendizaje, se hipotetizan que el cerebro funciona como si fuera la condición de tres procesos cognitivos básicos: De adquisición, de codificación o almacenamiento y de recuperación o evocación; además se hacen necesarios otros procesos de naturaleza metacognitiva, afectiva y social que se encuentran abordados por las estrategias de apoyo (FONSECA, T ; SALCEDO, L & ROCHA, D, 2018, pág. 3).

El uso exitoso del videojuego en el aula se debe mucho más a la habilidad del profesorado para integrar nuevos conocimientos en el currículum que a la habilidad de utilizar el videojuego. En todos los casos, se evidencia que el profesor juega un papel central en el apoyo del aprendizaje de los estudiantes, más allá de los elementos operativos del uso del juego. (López, C, 2016, pág. 11)

2.2.10. Gamificación como estrategia de aprendizaje

El juego es parte de los seres humanos, su desarrollo emocional y cognitivo, con él se motivan habilidades y dimensiones del ser, saber y el hacer. (Mera, J, 2016, pág. 5) .

La Gamificación es un anglicismo, que proviene del inglés “Gamification”, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los

videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas, como los videojuegos. La gamificación en si no es un juego; la Gamificación es un concepto distinto y que tiene menos que ver con los juegos que con el marketing, la motivación o la fidelización de los usuarios (Cortizo, J; Carrero, Francisco M; Monsalve, B; Velasco, A; Díaz del Dedo, L & Pérez, J, 2011, pág. 1). es decir, son actividades que permiten enseñar y reforzar conocimientos, además de adquirir habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación (Contreras Espinosa y Eguía, 2016 citado en Soto, 2018, pág. 30)

La gamificación educativa utiliza elementos del juego como (tablas de competitividad, recompensas, medallas, etc.) y los aplica en el ámbito educativo. (Vassileva, 2012 citado en García, I, 2019, pág. 73)

2.2.11. Aprendizaje móvil

El m-learning constituye una etapa renovada del aprendizaje mediado por la tecnología en la que los estudiantes pueden acceder a la información, aprender de forma individual o grupal, en el aula tradicional de clase y fuera de ella, utilizando como herramienta de apoyo sus dispositivos móviles personales (Al-Emran et al., 2018 citado en BALLESTEROS, V; RODRIGUEZ, Ó; LOZANO, S & NISPERUZA, J., 2020, pág. 245)

Por otra parte, el gran desarrollo actual de la tecnología portable, su implementación en las aulas y la amplia oferta de videojuegos disponible para tabletas y teléfonos inteligentes son elementos valedores para diseñar modelos de ludificación a través del aprendizaje electrónico móvil. Además de ello, el teléfono móvil es hoy en día mucho más que un teléfono inteligente (Chóliz, 2008 citado en Sánchez, E; Ruiz, J & Sánchez, J, 2017, pág. 32)

En el ámbito educativo, López García, De Moya, Cózar, Hernández & Hernández (2016) nos dicen que la introducción de teléfonos móviles, tabletas y aparatos portátiles, y su rápida extensión, nos abierto una gama de posibilidades en los ambientes escolares de unas dimensiones incalculables e inesperadas, cambiando radicalmente el concepto de enseñanza-aprendizaje mediante TIC (López, N, 2018, pág. 94).

El aprendizaje móvil integra la telefonía móvil en el ámbito educativo para facilitar el acceso a la información y a la comunicación con independencia del tiempo y la ubicación geográfica del usuario. Los aspectos fundamentales de la definición son la movilidad de la tecnología y el aprendizaje individualizado (Carreras, L; Gamallo, C & Díaz VRR., 2018, pág. 999).

El uso de la tecnología en la educación personaliza el aprendizaje, fortalece el trabajo individualizado, mejora la atención a las opiniones del estudiantado, mejora la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje, da sentido a lo aprendido y mejora la motivación, la interactividad y las posibilidades educativas (Astudillo, 2015 citado en Guadamuz, J, 2020, pág. 3).

CAPÍTULO III

PROCESO METODOLÓGICO

3.1 Metodología Cual-Cuantitativa

La metodología cuali-cuantitativa es una investigación mixta, que radica en una estrategia de investigación que se denomina multi métodos. Esta trata de un excelente artículo para responder a las preguntas de averiguación o justificar las suposiciones desde mejora el comienzo a planteamientos teóricos respecto a su validez y de las maneras de triangulación referentes a la concordancia o demostración de la información recolectada e interpretada en relación del propio fenómeno, en el cual el procedimiento de recolección o interpretación de los datos bien podría ser otro. (Ochoa, Nava, & Fusil, 2020, pág. 18)

3.1.1 Estudio de caso

Hablar de estudio de casos, es hablar de un método que abarca una diversidad de fuentes y técnicas de recogida de información. Cebreiro López y Fernández Morante enfatizan esta cuestión cuando afirman que:

Mediante este método, se recogen de forma descriptiva distintos tipos de informaciones cualitativas, que no aparecen reflejadas en números si no en palabras. Lo esencial en esta metodología es poner de relieve incidentes clave, en términos descriptivos, mediante el uso de entrevistas, notas de campo, observaciones, grabaciones de vídeo, documentos (Cebreiro y Fernández, 2004 citado en Jiménez, V & Comet Weiler, C., 2016, pág. 6)

3.1.2 Análisis de contenido

Según las descripciones conceptuales que hemos abordado como análisis de

contenido, emergen elementos centrales y prioritarios en este tipo de análisis, nos referimos así a la interpretación y la emergencia de la inferencia. En esta dirección, Ruiz (2012) plantea que al ser la inferencia uno de los elementos centrales del análisis de contenido, la información emanada por los discursos o textos, posee sentidos los que pueden ser manifiestos o no, por lo que la comunicación simbólica expresa contenidos inferenciales, con patrones de significados los cuales pueden ser interpretados como indicadores o contextos (Díaz Herrera, C, 2018).

El análisis de contenido es una herramienta que sirve para recolectar datos de una investigación, con el fin de estudiar, analizar la información de una forma justa, ordenada y específica. Además, el análisis de contenido permite construir una matriz de datos, por cuanto hace referencia a elementos de estudio, variables y respuestas.

3.2 Técnicas y herramientas

3.2.1 Revisión bibliográfica

La realización de revisiones de la literatura científica permite tener un conocimiento actualizado sobre un determinado tema, además de proporcionar a la comunidad científica nuevas líneas de investigación aún por explorar en ese campo de estudio.

De hecho, el saber acumulado es la base sobre la que se desarrollan las nuevas investigaciones mediante un proceso de refutación, confirmación o la exploración de nuevas formulaciones que contribuyan a la explicación de los fenómenos de estudio (Guirao, 2015 citado en Blanco Alfonso, I.; García Galera, C. & Tejedor Calvo, S, 2019, pág. 451). Según el autor la revisión bibliográfica es el paso previo que se da antes de comenzar a realizar una investigación. El propósito de la revisión bibliográfica es recobrar un conjunto de documentos o indicaciones bibliográficas que se publican en el mundo sobre un tema (ver Tabla 2).

Tabla 2*Matriz de revisión bibliográfica aplicada*

Matriz de Revisión Bibliográfica					
Título	Autores / Año	Objetivo	Técnica de Recolección de Datos	Aspectos Teóricos	Resultados y Conclusiones

Nota: Elaboración propia.**3.2.2 Diseño documental**

Se ejecutó una verificación de medios para dar seguimiento a contenidos de utilidad afines al tema propio de indagación, para ello se utilizó el motor de búsqueda *Google académico* como apoyo para la verificación de noticias con mayor notabilidad en torno al tema-objeto de estudio. Se llevó a cabo con el fin de confirmar que el tema escogido es actual, desde medios nacionales e internacionales, donde las palabras claves utilizadas fueron: tecnología, comunicación, videojuego y educación virtual. Se aplicó la siguiente matriz (ver Tabla 3):

Tabla 3*Matriz de diseño documental aplicada*

Matriz de Hechos de Interés					
Tipo de Medio	Nombre del Medio	Título de la Noticia	Fecha	Género Periodístico	Síntesis de la Información

Nota: Elaboración propia.**3.2.3 Entrevistas**

La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; por lo tanto, es un proceso artificial en donde la relación entre el investigador y el informante es secundaria; en otras palabras, ella no es un fin en sí, sino que busca lo exterior a los dos participantes con un objetivo utilitario y que no

depende del interés mutuo. Se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar (López Estrada, R & Deslauriers, J., 2011).

Las entrevistas se aplicaron a directivos, docentes y expertos con la finalidad recopilar datos para saber el nivel de conocimiento que tienen estas personas. Una vez conocido el caso para poder aplicar las herramientas adecuadas, las fuentes de información se segmentan del siguiente modo:

- a) Docentes de la Unidad Educativa.
- b) Psicólogos infantiles
- c) Comunicadores digitales y multimedia

3.2.3.1 Matriz de análisis de entrevistas

La matriz utilizada se detalla a continuación (ver tabla 4):

Tabla 4

Matriz de entrevistas aplicadas

Matriz de análisis de entrevista				
Categoría	Sujeto informante	Objetivo de entrevista	Comentario	Resumen conclusivo

Nota: Elaboración propia.

A las fuentes de información se les aplicó un banco de preguntas, conforme los objetivos a cumplirse en cada segmento. Estas fueron:

Tabla 5

Matriz de entrevista a autoridad de la institución

Matriz de entrevista a docentes de la institución

Fuentes de información	Participantes	Objetivo de la entrevista	Planteamiento del problema a modo de pregunta	Síntesis de la respuesta
Docentes	<p>Miriam Chasiluisa Chávez</p> <p>Víctor Angamarca</p> <p>Katty Arias Guamán</p> <p>Blanca Ruiz Ramón</p> <p>Jacqueline Mosquera Vásquez</p> <p>Gustavo Macas Gonzales</p> <p>Evelina Ochoa Romero</p> <p>Sandra Rodríguez Prieto</p> <p>Celia Romero Sigüenza</p> <p>Denisse Guzmán Cruz</p>	<p>Analizar la percepción de los docentes frente al uso de los videojuegos por parte de los menores de edad.</p>	<p>¿Está a favor o en contra del uso de videojuegos?</p> <p>¿Los videojuegos fomentan el aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipo de influencia, positiva o negativa, considera usted que tienen los videojuegos en el contexto educativo y por qué?</p> <p>¿Cuánto tiempo considera Ud. que es el ideal para jugar videojuegos?</p> <p>¿Deberían los videojuegos utilizarse como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿Qué creencia tiene en torno al uso de los videojuegos en el contexto escolar?</p> <p>¿Consideraría efectivo y viable la implementación de videojuegos en sus clases?</p> <p>A partir de la incorporación de videojuegos didácticos, ¿qué competencias</p>	

			<p>podrían desarrollarse en los alumnos?</p> <p>¿Qué actitud presenta el docente hacia el uso de los videojuegos en clase?</p>	
--	--	--	--	--

Nota: Elaboración propia.

Tabla 6

Matriz de entrevista a Expertos

Matriz de entrevista a comunicadores digitales y multimedia				
Fuentes de información	Participantes	Objetivo de la entrevista	Planteamiento del problema a modo de pregunta	Síntesis de la respuesta
Comunicadores digitales y multimedia	<p>Fátima Martínez fatimamargu@gmail.com</p> <p>Patricia Nigro pnigro@austral.edu.ar</p> <p>Abel Suing arsuing@utpl.edu.ec</p> <p>Renato Olivera</p> <p>Ana Pérez-Escoda</p>	Estimado (...)	<p>¿Debe el sistema escolar responder por la repercusión cultural que las tecnologías y medios de difusión masivos ejercen en niños y jóvenes?</p> <p>¿La implementación de plataformas actualizadas motivan al aprendizaje en los estudiantes?</p> <p>Integrar las tecnologías de la información al</p>	

	<p>aperezes@nebrija.es</p>	<p>Un gusto saludarle. Mi nombre es... Soy egresado de la carrera de Comunicación de la Universidad Técnica de Machala (Ecuador) y en estos momentos me encuentro realizando mi tesis de pregrado sobre los videojuegos y la educación. Dada su distinguida trayectoria profesional y dilatada hoja de vida me gustaría muchísimo contar con su criterio respecto a este tema, motivo</p>	<p>proceso de enseñanza y aprendizaje ¿por qué se ha convertido en una necesidad en todos los niveles de la educación? Ante la situación actual de crisis sanitaria, ¿qué competencias deben desarrollar los padres de familia durante el periodo escolar de sus hijos? ¿Cuáles son los principales retos y desafíos que los padres de familia se enfrentan respecto al manejo de las TIC? ¿Considera que el aumento en el consumo de videojuegos en el confinamiento ha sido beneficioso para niños y adolescentes?</p>	
--	---	---	--	--

		<p>por el cual quisiera invitarlo como entrevistado dentro del marco metodológico de mi tesis (a fin de facilitar su disposición de tiempo puedo enviar un breve banco de preguntas por esta vía). Sus respuestas serán citadas en este trabajo que será digitalizado en el Repositorio Institucional de mi universidad (Repositorio Digital UTMACH). Le agradecería mucho y espero conocer su pronta respuesta.</p>	<p>¿Qué tipo de influencia tienen los videojuegos en los niños y adolescentes? ¿Por qué son tan adictivos los videojuegos para los niños y adolescentes? ¿Conoce usted algún videojuego que actualmente un familiar o amistad cercana consume? ¿Considera usted que las nuevas tecnologías generan algún apoyo en el aprendizaje y socialización del estudiante ¿Cree usted que se debería tomar en cuenta a los videojuegos como un método de enseñanza en los establecimientos educativos?</p>	
--	--	--	--	--

		Atentamente,		
--	--	-----------------------	--	--

Nota: Elaboración propia.

Tabla 7

Matriz de entrevista a Psicólogos infantiles

Matriz de entrevista a psicólogos infantiles				
Fuentes de información	Participantes	Objetivo de la entrevista	Planteamiento del problema a modo de pregunta	Síntesis de la respuesta
Psicólogos infantiles	Rebeca Astudillo Karla Saca Valarezo Eliana Orellana Juddy Gallardo Gabriela Tambo Andrea Álvarez Urgiles Marjorie Rambay Franco Jiménez		¿Cómo influyen los videojuegos en la conducta de los estudiantes? ¿Qué piensa usted acerca de los videojuegos? ¿Pueden los videojuegos afectar la personalidad de los niños que lo juegan? ¿Por qué? ¿Según el tipo de videojuego que se utilice es mayor o menor el grado en que puede afectar en la personalidad? ¿Puede un niño volverse adicto a los videojuegos? ¿Por qué?	

	<p>Mónica Bravo Carrión</p> <p>Adela Gonzales Vega</p> <p>Ana Capón Sisalima</p>		<p>¿Es verdad que solamente los niños agresivos se comportan de una forma más violenta al jugar videojuegos?</p> <p>¿Un niño calmado puede comportarse de una forma más violenta de lo común al iniciarse en el mundo de los videojuegos?</p> <p>¿Por qué los niños son más propensos a dejarse influenciar por los videojuegos?</p> <p>¿Puede la adicción a los videojuegos causar un bajo desempeño académico?</p> <p>¿Considera que según la edad del niño es mayor o menor su grado de influencia ante los videojuegos?</p> <p>¿Cómo clasificaría los videojuegos según el grado de</p>	
--	--	--	---	--

			<p>agresividad que presenten?</p> <p>¿Pueden los videojuegos atrofiar la mente de los niños?</p> <p>¿Cree usted que los niños prefieren jugar videojuegos solos o acompañados?</p> <p>¿A qué se explica que un videojuego resulte tan adictivo?</p> <p>¿Qué número de horas se recomienda que los niños jueguen a diario?</p> <p>¿Los videojuegos pueden ser útiles en materia educativa?</p> <p>¿Los videojuegos desarrollan algún tipo de habilidad o destreza en los jugadores?</p>	
--	--	--	--	--

Nota: Elaboración propia.

3.2.4 Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación que se efectúa mediante la elaboración de cuestionarios y entrevistas de manera verbal o escrita que se hace a una población, ésta generalmente se hace a un grupo de personas y pocas veces a un solo individuo, el propósito es el de obtener información mediante el acopio de datos cuyo análisis e interpretación permiten tener una idea de la realidad para sugerir hipótesis y poder dirigir las fases de investigación. Se deben complementar con otros métodos permitiendo el seguimiento de resultados inesperados validando otros métodos y profundizando en las razones de las respuestas de las personas (Váida, J, 2003 citado en Quispe & . Sánchez, 2011, pág. 1).

La encuesta es una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de personas. Además, la encuesta nos facilita información sobre las opiniones y conductas de las personas; ya que se utiliza con el propósito de comprobar la hipótesis del tema de estudio.

Banco de preguntas para las encuestas a padres de familia

1. ¿Qué opina usted sobre la utilización de los juegos de video en las escuelas?

Su uso es positivo

Su uso es perjudicial

Debería prohibirse los videojuegos en la escuela

Debe ser una metodología activa en las clases

2. ¿Estaría de acuerdo con el uso de videojuegos en el aula de clase?

De Acuerdo

Neutral

Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo ¿Por qué?.....

3. ¿Cree usted que los videojuegos ayudan al aprendizaje?

Sí

Talvez

No Por qué?.....

4. ¿Ayudaría a su representado autorizando el uso didáctico de los videojuegos en clases?

Sí

Talvez

No Por qué?.....

5. ¿Investigaría sobre el uso de los videojuegos aplicados al aprendizaje?

Sí

Talvez

No Por qué?.....

6. ¿Cree usted que los videojuegos son una herramienta moderna para desarrollar el aprendizaje?

Totalmente de acuerdo

Neutral

Totalmente en desacuerdo Porqué?.....

7. ¿Impulsaría el proyecto de utilizar videojuegos en las aulas de clase?

Sí

Talvez

No Por qué?.....

8. ¿Cree que los estudiantes asimilan mejor los conocimientos si estos son impartidos a través de los videojuegos?

Sí

Talvez

No Por qué?.....

9. ¿Su hijo o hija consume videojuegos en casa?

Sí No

10. Si en la pregunta anterior respondió Sí, ¿cuántas horas al día su hijo o hija juega?

Hasta 1 hora

1-2 horas diarias

2-3 horas diarias

3-4 horas diarias

Más de 4 horas diarias

11. ¿Su hijo o hija juega videojuegos solo o acompañado?

Solo

Junto a su hermano (a)

Con sus primos

En compañía de un adulto

12. ¿Qué tipos de videojuegos consumen?

Roblox

Minecraft

Fornite

Nintendo

Otros(¿Cuáles?) _____

12.¿Ha notado algún cambio en su hijo (a) después de jugar videojuegos?

Es más violento

Es más hiperactivo

Está irritable

Tiene trastorno de sueño

Otros comportamientos Cuales.....

Banco de preguntas para la encuesta a estudiantes

1. ¿Prefieres los videojuegos de entretenimiento?

Si ¿Cuales?.....

No

2. ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?

Siempre

Casi Siempre

Ocasionalmente

Nunca

3. ¿Tu promedio académico es?

Excelente

Muy Bueno

Bueno

Regular

4. ¿Aprendes con facilidad y rapidez?

Sí No Talvez

5. ¿Qué tiempo le dedicas a tus tareas?

Hasta 30 minutos

Entre 1 hora y 2 horas

Más de 2 horas

6. ¿Te distraes muy fácilmente?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Qué tipos de videojuegos te gustaría jugar?

Deportivo

Educativos

Musicales

Simulación

Puzzle

Carreras

Plataformas

Otro (¿cuál?)

8. ¿Cuántas horas promedio dedicas a jugar videojuegos a la semana?

Hasta 30 minutos

1-2 horas

3-4 horas

Más de 4 Horas

9. ¿Por qué te gustan los videojuegos?

Porque puedo ganar

Porque hay villanos

Porque nunca se muere en un videojuego

Porque tengo varias oportunidades de juego

Porque se lucha contra los malos

10. Dentro de un videojuego:

Tú eres un personaje malo

Tú eres un héroe

Tu ayudas a tus compañeros

Tu eres un personaje de lucha o combate

11. ¿Cuáles son tus videojuegos favoritos?

Los juegos de Roblox

Los juegos de Minecraft

Los juegos de Fornite

Los juegos de Nintendo

Otros (¿Cuáles?).....

12. ¿Al mismo tiempo que recibes clases estás jugando videojuegos?

Si

No

En ocasiones

CAPÍTULO IV

RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

Según los resultados conseguidos de las encuestas, entrevistas, análisis de caso, verificación de artículos científicos ayudaron a evidenciar la importancia y el rol que juegan los videojuegos durante el confinamiento, puesto que debido a la emergencia sanitaria ocurrida por la COVID-19 estos fueron pieza esenciales para el avance social puesto que la estancia en casa se convirtió en un hábito convincente para impedir la transmisión del virus y mantener actividades recreativas, evitando el mundo exterior y tratando de tranquilizar la carga emocional y social que producía la pandemia.

Las variables que se tomaron para la elaboración de las preguntas de investigación tuvieron concordancia con el entorno de los videojuegos, ya que gracias a estos las personas pudieron interactuar, trabajar en equipo y además los videojuegos les ayudaron en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

En el 2020, la educación a nivel mundial tomó un giro inesperado, pasando de aulas tradicionales a aulas virtuales; este fue uno de los motivos por el que la tecnología se ha convertido en una necesidad de supervivencia; por ello la comunicación y la tecnología no pueden permanecer excluidas mutuamente, pues trabajan en conjunto, donde el desarrollo global depende del crecimiento exponencial de cada una. Es por esto que se puede decir que la era digital llegó para quedarse y abrir un extenso mundo de conocimientos y curiosidades para explorar.

Un argumento tan simple proviene en primera instancia de películas como Estallido (1995), Soy leyenda (2007) o Contagio (2011) y se ha puesto últimamente de moda con la explosión de videojuegos y series de televisión pertenecientes al género zombie (Resident

La emergencia sanitaria reveló que la comunicación y la enseñanza siguen mostrando avances y que aún son muy importantes en la vida de la sociedad. La era de la tecnología

involucra todas las etapas de la vida lo que permite adaptarse a los avances del mundo tecnológico.

4.1. Resultados globales del análisis y lectura de los artículos científicos

Si examinamos a profundidad, el tema de la investigación es original y está acorde al tiempo actual. Los artículos investigados ayudan para aclarar la importancia que tiene el haber llevado a cabo esta investigación en el año 2020, teniendo en cuenta los pasos enormes que la humanidad vive día a día, sobre todo si va de la mano con la tecnología.

También se ha pretendido debatir la investigación en dos puntos esenciales para las relaciones humanas, así como la comunicación y la enseñanza informal, en el espacio del hogar, ya que ambas mejoran la socialización y el desarrollo humano.

4.2 Resultados de las entrevistas aplicadas a expertos en comunicación digital y multimedia

Para complementar la información, los expertos en el tema aludieron que tipo de influencia tienen los videojuegos en los niños y jóvenes, para ello Dra. Patricia Nigro (Coordinadora de educación a distancia de la Escuela de Postgrado de Comunicación de la Universidad Austral de Argentina) experta en comunicación digital y multimedia argumentó que:

(...) Según los estudios dicen no afecta a que el chico sea violento por jugar videojuegos violentos como por ejemplo el que mira películas violentas va actuar violentamente la teoría de Gerbner que se refiere al tema de los videojuegos en realidad el chico que es violento es porque en su casa está viviendo situaciones de violencia y el videojuego simplemente es una forma de desahogarse. pensemos en los tiroteos de estados unidos tan frecuentes la semana pasada hubo tres que hacían matar gente de a por gusto y eso no tiene nada que ver con los videojuegos tiene que ver con que los países tienen permitido

tener armas y con un clima de violencia y de angustia que se viven en sus casas entonces no necesariamente de videojuegos, si es cierto son muy adictivos los videojuegos.

(comunicación personal, 28 de marzo de 2021).

Desde el punto de vista de Nigro, los videojuegos no son dañinos, ni vuelven violentos a los niños y jóvenes, los niños son agresivos porque tiene problemas en sus familias, los cuales repercuten a que saque a relucir cambios en sus comportamientos, al contrario, los videojuegos son un escape frente a las situaciones de violencia que vive en su núcleo familiar.

Por otra parte, Fátima Martínez profesora de Periodismo de la Universidad del Rosario en Bogotá (Colombia), expone que la influencia de los videojuegos puede ser, entre los más jóvenes, de gran impacto y a largo plazo, especialmente para quienes dedican más de 4 o 5 horas diarias a estar conectados con un mundo virtual, donde se convierten en protagonistas de aventuras, de asesinatos o de juegos en línea con personas de diferentes países. Esa influencia se puede ver reflejada en querer parecerse a YouTubers, expertos en videojuegos, como es el caso de Rubius en España, que a muy corta edad se ha convertido en una de las personas más adineradas de España y que se ha convertido en referencia para miles de adolescentes. (comunicación personal, 28 de marzo de 2021).

Considera que los videojuegos se han convertido en un arma mortal que ha dejado víctimas en su camino y no solo por muertes sino también porque han producidos cambios en la vida de los niños y adolescentes, además que también se ven influenciados a tomar decisiones de imitar personalidades digitales.

En cuanto a de que si, Ante la situación actual de crisis sanitaria, ¿qué competencias deben desarrollar los padres de familia durante el periodo escolar de sus hijos? Los expertos

Nigro y Abel Suing (Docente e Investigador del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Técnica Particular de Loja) concuerdan en que:

(...) A lo largo de esta cuarentena se ha vivido en el último año en todo el mundo la competencia ha sido muy extensa que prácticamente a los padres les ha tocado aprender del uso de los recursos tecnológicos del uso de interacción con plataformas digital también les ha tocado estar con sus hijos para que prácticamente ellos sean los que acaten el desarrollo de las actividades de los contenidos de clases. (comunicación personal, 28 de marzo de 2021).

De acuerdo con estos dos expertos consideró que la emergencia sanitaria que estamos viviendo fue un gran reto y desafío para los padres de familia porque muchos no dominan o carecen de conocimientos de las nuevas tecnologías, porque tuvieron el gran reto de auto capacitarse para poder ayudar a sus hijos en la educación. Además, los padres de familia han tenido que lidiar con la educación de sus hijos, dentro de sus propias casas durante meses, sin duda, aquellos que no hayan tenido conectividad o varios dispositivos electrónicos para conectarse a internet. Este cambio ha supuesto que los padres centren la atención en sus hijos de una manera muy inusual e intensa.

Asimismo, la Dra. Ana Pérez Escoda (Profesora e investigadora en Universidad de Nebrija de Madrid-España) experta en Educación especializada en competencias digitales y alfabetización digital manifiesta en cuanto a si se debería tomar en cuenta a los videojuegos como método de enseñanza en los centros educativos que:

(...) Del mismo modo que ocurre con cualquier otra innovación, el uso de los videojuegos en el aula implica varios aspectos importantes: primero, el conocimiento exhaustivo del docente de la metodología GBL (Game based learning) para que realmente la metodología sirva como modelo de aprendizaje, no como mero entretenimiento y pérdida de tiempo; segundo, que se considere un periodo de adaptación del alumnado a las nuevas

dinámicas para que entienda todos los aspectos y tercero, que esa metodología se explique a los padres para que no genere problemas al profesorado o a los centros que pretenden implementarlas. Muchas veces al intentar innovar los padres se quejan por temor de que sus hijos no lleguen a aprender de forma adecuada. Si todos estos aspectos se tienen en cuenta la inclusión puede ser óptima para motivar al alumnado, al profesorado y obtener resultados de aprendizaje mucho mejores. Si no se tienen en cuenta estos aspectos la experiencia puede ser caótica y poco beneficiosa para los alumnos, al tiempo que frustrante para el profesorado implicado. (comunicación personal, 29 de marzo de 2021).

De acuerdo con la opinión vertida por la experta considera que los videojuegos son una herramienta útil a la hora de enseñar, ya que le permite al docente llevar su planificación hacia un mundo digital, en el que por medio de un videojuego complementa sus enseñanzas de manera divertida y dinámica, además que ella aclara aspectos fundamentales para las instituciones que quieran impartir esta metodología de estudio, que el docente primero debe tener conocimiento de esta metodología, luego consideran un periodo en el que el estudiante asimile esta nueva dinámica y por último capacitar a los padres de familia de esa nueva metodología de estudio para explicar las ventajas y desventajas de la nueva técnica de estudio.

4.3 Resultados de las entrevistas aplicadas a Psicólogos Infantiles

Los resultados obtenidos en las entrevistas manifestaron que los usos de los videojuegos en exceso afectan al rendimiento académico, y deben ser los padres y educadores los encargados de controlar sus posibles efectos, promoviendo en los menores el necesario autocontrol. Entre las opiniones vertidas está la Psicóloga Educativa Marjorie Rambay quien menciona que:

(...) Esta actividad puede influir en la conducta de los estudiantes ocasionando que se distraigan por estar pensando en esta actividad que les produce cierta satisfacción, ciertos

retos o también el que los niños quieran representar la fantasía de los videojuegos en la realidad ya que por ende siempre los videojuegos otorgan ganancias o beneficios.

(comunicación personal, 26 de marzo del 2021).

Desde el punto de vista de Rambay los videojuegos establecen que un niño puede tender a ser un poco agresivos si pasa la mayoría del tiempo jugando. A través de los juegos, los niños pueden tener conductas y mostrarse más desafiantes a la figura de autoridad.

Así mismo, varios psicólogos entrevistados concuerdan con que “los videojuegos influyen mucho en los estudiantes, porque los aleja de su mundo social y responsabilidades, lo que conlleva a disminuir su rendimiento académico y genera cambios en su conducta, aislamiento, alimentación, estado físico y emocional.” (comunicación personal, 24 de marzo del 2021).

De acuerdo con las versiones de los entrevistados, los videojuegos influyen en gran manera en la conducta de los estudiantes, ya que, si no existe un control exhaustivo por parte de los padres y maestros, estos pueden volver a los niños dependientes, agresivos, por consiguiente, afectar su rendimiento académico y su salud. Por otro lado, en cuanto a si los videojuegos pueden afectar la mente de los niños la Psicóloga Clínica en Biplen Gabriela Tambo se pronuncia que:

(...) Si, Porque los niños mientras más pequeños ellos están sus canales sensoriales como son la audición y la visión están en proceso de desarrollo entonces hay una sobre estimulación y por ende el cerebro de los niños necesita tener más neurotransmisión y esto hace que pueda atrofia tener convulsiones porque a veces también los videojuegos pasan muy rápido y el niño no puede procesar la información aparte también que los videojuegos son una actividad digital ya que el niño no desarrolla otras habilidades como jugar como saltar como el movimiento corporal, manipulación del objeto con las manos entonces hay otras

áreas sensoriales cognitivas que no se desarrollan solamente en él. (comunicación personal, 28 de marzo del 2021).

En este sentido se confirma que el uso de los videojuegos puede tener efectos perjudiciales y provocar de forma negativa sobre diferentes aspectos del funcionamiento cognitivo, social y emocional. Además, que jugar videojuegos puede generar cambios neuronales como funcionales y de conectividad estructural que traen consigo otras adicciones. En tanto que la Lic. Rebeca Astudillo(Lcda. En ciencias de la educación mención Psicología Clínica) manifiesta que:

(...) Los videojuegos tienen efectos perjudiciales sobre la salud del niño depende del contenido del juego o más aún si este se centra en un mismo juego puede atrofiar la capacidad imaginativa. (comunicación personal, 26 de marzo del 2021).

Es importante enfatizar en la opinión de la psicología, por el motivo que existen investigaciones que demuestran que los videojuegos tienen efectos perjudiciales para la salud de los niños y adolescentes y uno de ellos es la adicción a los mismos la cual altera las funciones y la estructura del cerebro en el sistema neuronal, afectando al aprendizaje, a la sensación de placer y motivación.

Mientras las opiniones que dieron frente a que si los videojuegos pueden ser útiles en materia educativa mencionó la Psicologa Educativa .Marjorie Rambay que:

(...)Los videojuegos pueden ser útiles en materia educativa ya que en parte de las acomodaciones pedagógicas es hacer tareas adecuadas e incluso también saber de un videojuego cuándo los niños también son tímidos y les cuesta hablar o socializar, pero el hablar del videojuego les permite tener un conocimiento que les permita pertenecer a un grupo entonces sí hay casos que sí se recomienda. (comunicación personal, 24 de marzo del 2021).

De acuerdo con la opinión proporcionada por la entrevistada, se puede decir que los videojuegos son una herramienta educativa que permite a los estudiantes desarrollarán competencias en sus procesos de aprendizaje, además que le permite al docente plantearse como primer paso que es lo que quiere enseñar, y de acuerdo a esto, buscar un videojuego que le sirva de instrumento para motivar y obtener los objetivos del aprendizaje.

4.4 Resultados de las entrevistas aplicadas a Docentes

En este segmento, se entrevistaron a docentes, los que afirmaron primeramente que no estaba preparados para formar parte de los avances de la cultura digital, ya que en muchos casos solo contaban con los programas básicos tradicionales del nivel educativo, además que en el año 2020, donde la humanidad tuvo que tomar una pausa, el acercamiento con la tecnología fue innegable para la supervivencia, en segundo lugar desconocían sobre la ayuda e importancia de los videojuegos en el ámbito pedagógico.

Los resultados de las entrevistas realizadas dieron apreciar la importancia de un videojuego en la actualidad y cómo puede servir para diferentes actividades productivas para el avance de las personas, además, que ayuda a fomentar el aprendizaje, ya que hoy se ha descubierto que existen beneficios de los videojuegos en la enseñanza entre uno de ellos, está el game-based learning o aprendizaje basado en juegos electrónicos. Entre las opiniones vertidas en cada una de las entrevistas tenemos la de a Denisse Guzmán Cruz quien mencionó que:

(...) la creatividad de los estudiantes se desarrolla a través de la manipulación de objetos que despiertan su curiosidad siendo los videojuegos una herramienta muy útil para ello. (comunicación personal, 25 de marzo del 2021).

En cuanto a si los videojuegos pueden utilizarse como herramienta educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje tenemos la opinión de que muchos de los docentes

entrevistados concuerdan en que los videojuegos son una herramienta útil a la hora de impartir sus clases, ya que les permite a ellos desarrollarse y captar la atención de los estudiantes, además q de lograr obtener los objetivos y la construcción de los nuevos conocimientos. Entre una de las opiniones tenemos la de Lcda. Celia Romero que manifiesta que

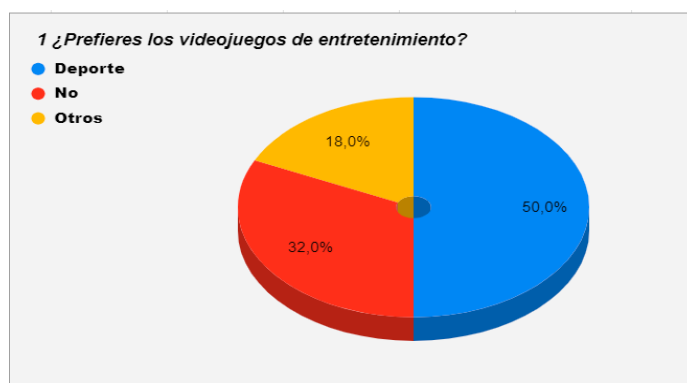
(...)la implementación de los videojuegos en el ámbito educativo específicamente en las clases ayudará en el desempeño de la misma y lograr la atención de los estudiantes y así la construcción de los nuevos conocimientos. (comunicación personal, 26 de marzo del 2021).

4.5 Resultados de las encuestas aplicadas a Estudiantes de Quinto Año

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de la información, se procedió a realizar el tratamiento correspondiente para el análisis de los mismo, por cuanto la información que arrojará será la indique las conclusiones a las cuales llega la investigación, por cuanto se mostrará si los videojuegos educativos fomentan el aprendizaje en los estudiantes. A continuación se podrán ver los resultados y análisis de las encuestas a estudiantes.

1. ¿Prefieres los videojuegos de deportes?

GRÁFICO #1



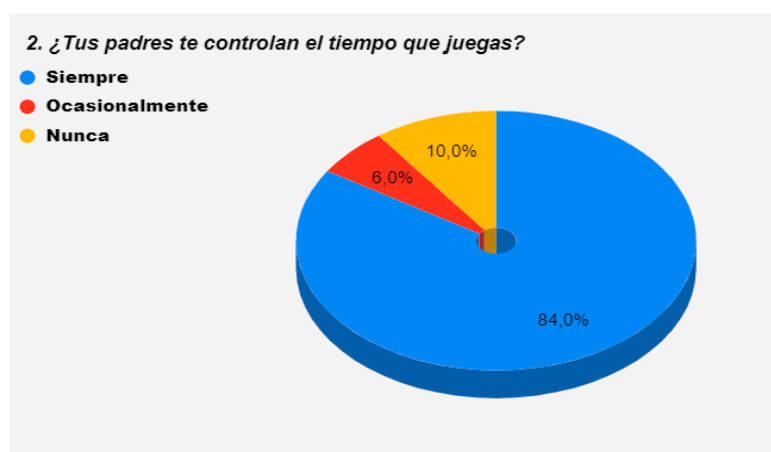
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En el análisis de la preferencia a videojuegos de deportes, según la figura #1 se determina que el 50% de los estudiantes prefieren los videojuegos de deportes, además se puede apreciar que 32% de los encuestados no opta por este tipo de juego y solo 10% de los estudiantes elige jugar otros videojuegos.

2. ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?

GRÁFICO #2



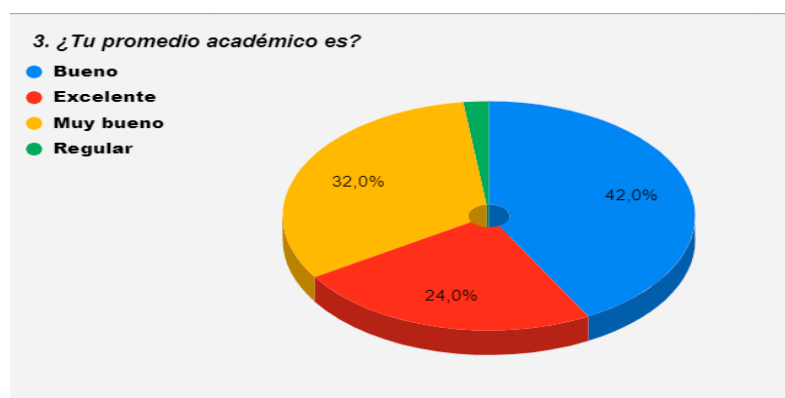
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa, 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

Con esta información se pretende saber si los padres controlan el tiempo de juegos de sus hijos, y cómo podemos observar en la figura # 2 la mayoría de los padres controla el tiempo de recreación de los estudiantes, mientras que el 10% de los padres solo interviene en ocasiones y el 6% no vigila el tiempo de juego de sus hijos.

3. ¿Tu promedio académico es?

GRÁFICO # 3



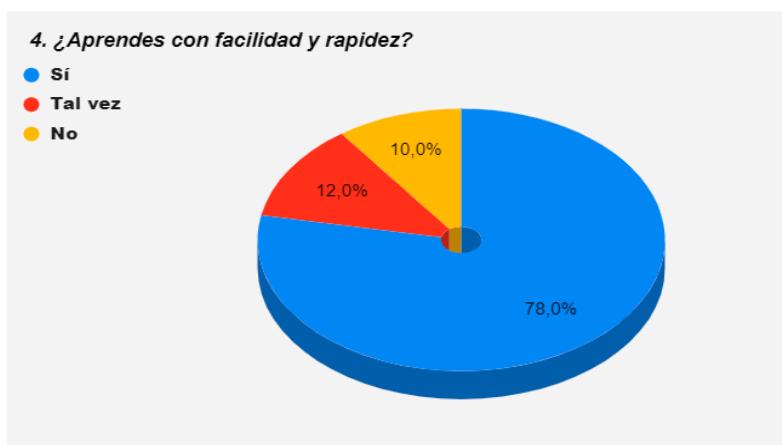
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

Respecto al promedio académico que tienen los estudiantes el 42% de los encuestados manifiesta que su promedio es bueno, en tanto que el 32% de los estudiantes revela que su promedio académico es muy bueno y un 24% de los encuestados expresa que su promedio es excelente.

4. ¿Aprendes con facilidad y rapidez?

GRÁFICO #4



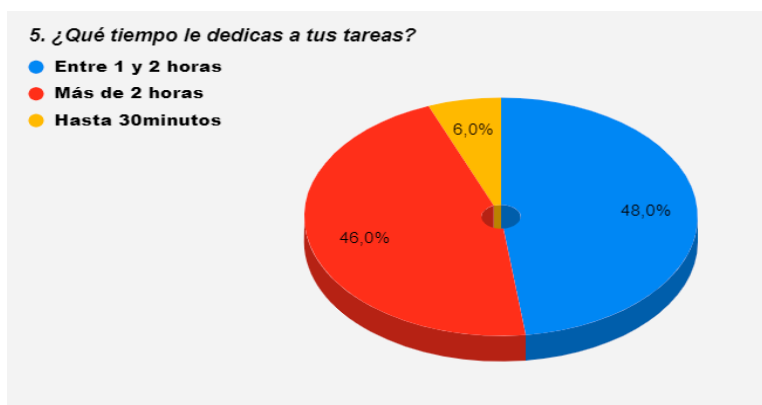
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

De la población encuestada el 78% de los estudiantes manifiesta que aprende con facilidad y rapidez, mientras que el 12% nos dice que tal vez y el 10% revela que no aprenden con facilidad y rapidez.

5. ¿Qué tiempo le dedicas que tus tareas?

GRÁFICO # 5



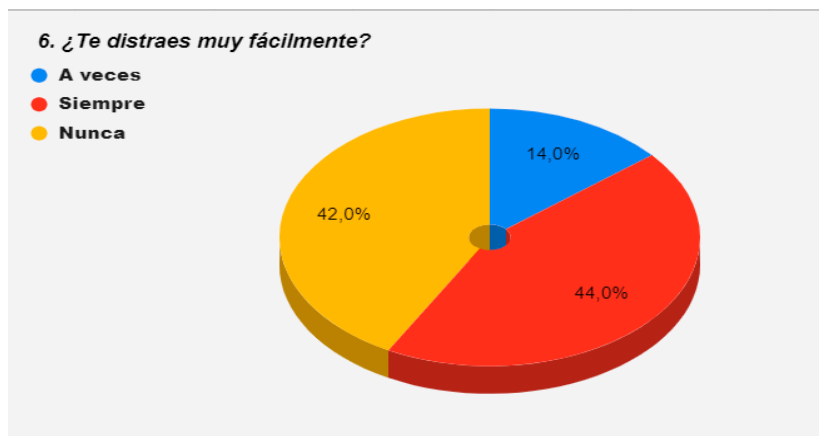
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

De acuerdo con esta figura # 5 podemos ver que el 48% de los estudiantes dedican entre 1 a 2 horas a sus tareas, en cuanto al 46% de los encuestados nos dicen que el tiempo que dedicas a sus tareas es de más de 2 horas.

6. ¿Te distraes muy fácilmente?

GRÁFICO # 6



Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En lo que se refiere a esta pregunta de la encuesta aplicada los estudiantes tenemos que el 44% de la población manifiestan que siempre les es muy fácil distraerse, mientras que el 42% nos dice que nunca se distraen y un 14% revela que a veces se les hace fácil distraerse.

7. ¿Qué tipos de videojuegos te gustaría jugar?

GRÁFICO # 7



Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En esta pregunta no se ha tomado en cuenta el porcentaje ya que su respuesta era de opciones múltiples en la que el estudiante podía señalar una o todas las opciones de acuerdo a su criterio. De los 50 niños/as encuestados en lo que se refiere a esta pregunta de los gustos o preferencias de los estudiantes al momento de jugar tenemos que: la predominancia son los juegos de tipo preguntas y respuestas con un 28% seguido de los juegos de musicales con el 24% y con 18% manifiesta que todo tipo de videojuego, mientras que el 14% expresa que su preferencia son los juegos de carreras.

8. ¿Cuántas horas promedio dedicas a jugar videojuegos a la semana?

GRÁFICO # 8



Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En lo que se refiere a las horas promedio que dedican a jugar videojuegos a la semana, las encuestas nos arrojan que el 46% de los estudiantes juegan a la semana hasta 30 minutos, mientras que el 36% de la población encuestada manifiesta que el tiempo que dedican a jugar

en la semana es de 1 a 2 horas, en cuanto al 18% de los estudiantes su tiempo de juego en la semana es de 3 a 4 horas.

9. ¿Por qué te gustan los videojuegos?

GRÁFICO # 9



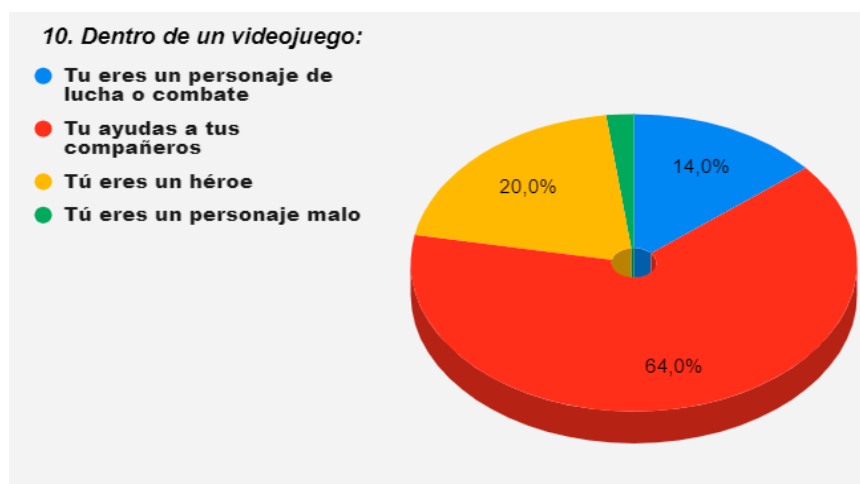
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En cuanto a esta pregunta la mayoría de estudiantes manifestaron que le gustan los videojuegos porque tiene varias oportunidades de juegos como se muestra en la figura #9 con el 58%, en cuanto a un 26% de los encuestados nos dice que les gusta porque pueden ganar y un 10% expresa que les gusta porque se lucha contra los malos.

10. Dentro de un videojuego:

GRAFICO # 10



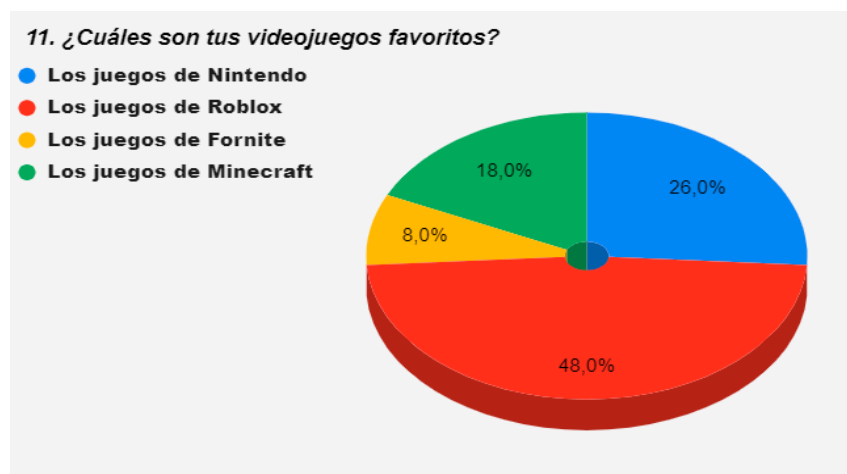
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En lo que refiere a cómo se siente dentro de un videojuego los estudiantes se puede ver que el 64% siente que pueden ayudar a sus compañeros de juegos, en cuanto a un 20 % expresa que se siente un héroe dentro del videojuego y un 14% nos dicen que dentro del juego son personajes de lucha o combate.

11. ¿Cuáles son tus videojuegos favoritos?

GRÁFICO # 11



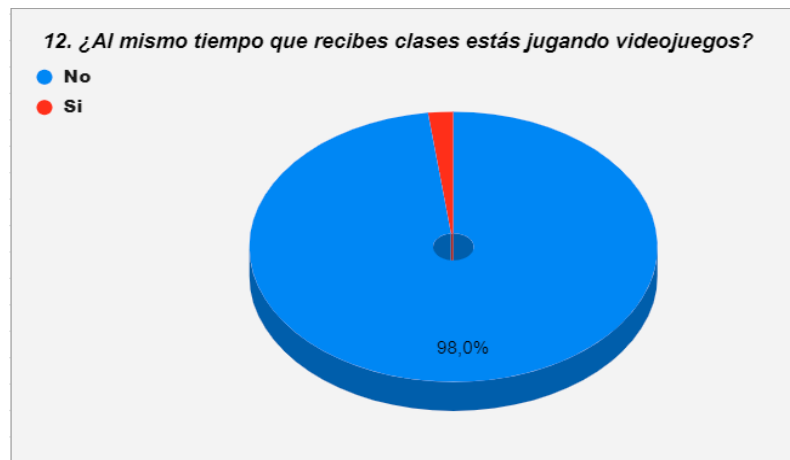
Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En cuanto a los videojuegos favoritos el gráfico # 11 muestra que el 48% de los encuestados manifiesta que su juego favorito son los juegos Roblox, seguido del 26% que expresa que su videojuego favorito son los juegos de Nintendo, mientras que el 18% de los estudiantes nos dicen que su juego favorito son los juegos Minecraft.

¿Al mismo tiempo que recibes estás jugando videojuegos?

GRÁFICO # 12



Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

Es evidente que la mayor parte de los encuestados respondieron cuando recibe clases no juega ningún tipo de videojuego como se observa en la figura # 12 que el 98% de los estudiantes manifiestan que no.

El resultado que arrojaron las encuestas a los estudiantes de Quinto Año de la escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa del cantón de Pasaje, se deduce que el 28% consideran que el tipo de videojuego que prefieren jugar son los de tipo de preguntas y respuestas, ya que estos los ven como una actividad agradable que mueve sus expectativas y facilitan su acercamiento al contexto académico, en la medida que le permite mejorar en los aspectos físicos y mental, son entretenidas y que permite el desarrollo de los contenidos y proceso de autoevaluación. Además, el 24% de los estudiantes prefieren los videojuegos de tipo musical, ya que les ayudan a tener una actitud positiva frente a los momentos difíciles que estamos pasando.

Por otra parte, los estudiantes también dieron sus opiniones, entre las opciones que dieron sobre la pregunta que manifiesta cómo se siente ``dentro de un videojuego`` el 64% de los estudiantes respondieron que pueden ayudar a sus compañeros de juego, además de que piensan que los mismos ayudan al trabajo en equipo y a mejorar la comunicación y a

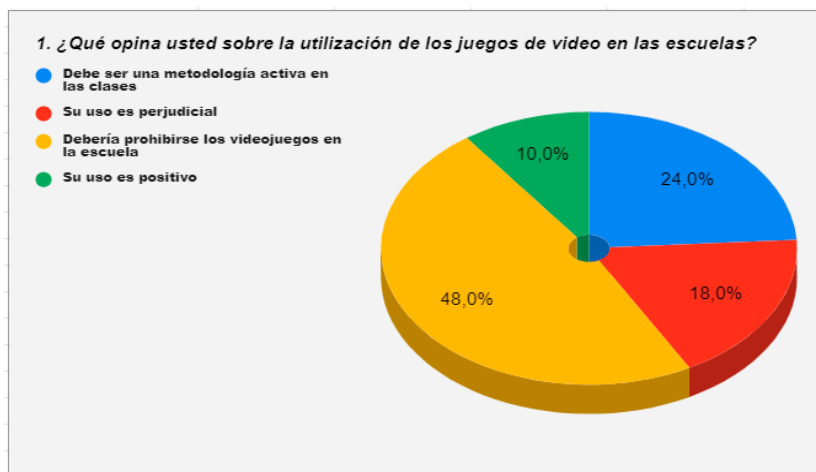
estimular el aprendizaje. Mientras que el 20% manifestó que se siente ``Héroes``, esto quiere decir que los juegos de superhéroes les permiten a los niños librar la tensión y la frustración, así como la posibilidad de conseguir el triunfo y las formas aceptadas de practicar liderazgo.

Asimismo tenemos que el 48% de los encuestados alega que los videos favoritos son los juegos Roblox, ya que estos les ayuda a realizar actividades cooperativas en línea, ser creativos y mantener una sana frecuencia de interacción social con otros niños, en tanto que el 26% de considera que prefieren los juegos de Nintendo, porque los entretiene en estos momentos de pandemia y les ayuda a explorar, jugar , además que les ayuda al desarrollo de la habilidades como: la creatividad, la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

4.6 Resultados de las encuestas aplicadas a Padres de familia de Quinto Año de educación básica.

GRÁFICO #1

1. ¿Qué opina usted sobre la utilización de los juegos de video en las escuelas?



Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

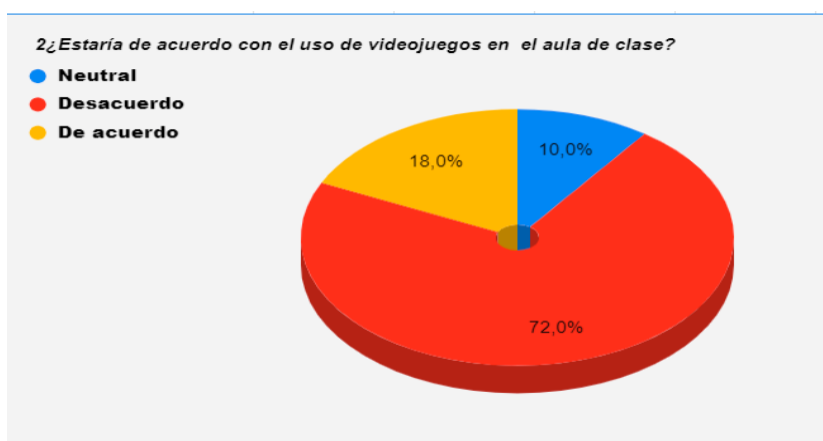
Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

Respecto a qué opinan los padres sobre la utilización de los juegos de video en las escuelas las encuestas arrojan que el 48 % de los encuestados menciona que debería prohibirse los videojuegos en las escuela porque afectaría el desempeño y rendimiento de los estudiantes ,

mientras que el 24% de los padres manifestó que debería ser una metodología activa en las clases porque podría ayudar en el aprendizaje de los niños y un 18% nos dice que la utilización de videojuego en las escuela es perjudicial porque no aportaría ni ayudaría en nada al aprendizaje

2. ¿ Estaría de acuerdo con el uso de videojuegos en el aula de clase?

GRÁFICO #2



Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En el presente gráfico se refleja que 72% de los padres de familia está en desacuerdo con el uso de videojuegos en clases, ya que podría afectar sus estudios y por ende a su rendimiento académico, en tanto que el 18 % expresa estar de acuerdo con la implementación de los videojuegos en las aulas de clase, las mismas que ayudarían a desarrollo y desempeño activo de los niños, mientras que un 10% se muestra neutral en cuanto a este uso de los videojuegos en el aula de clase.

3. ¿Cree usted que los videojuegos ayudan al aprendizaje?

GRÁFICO #3



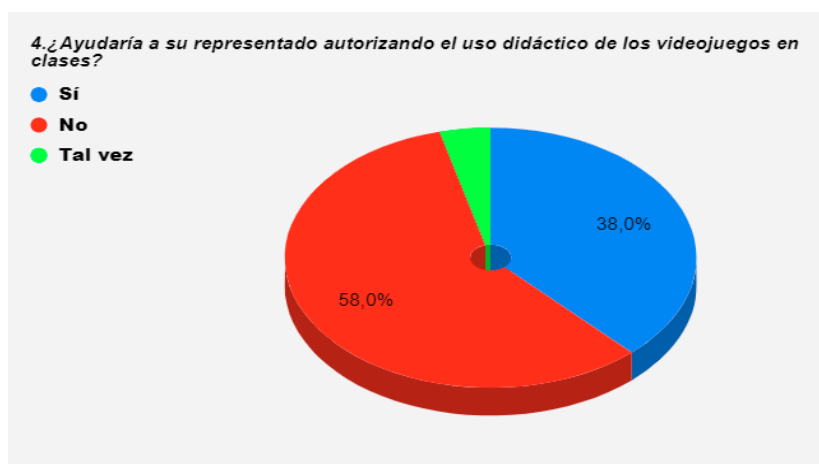
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En lo que se refiere a si creen que los videojuegos ayudan al aprendizaje de los niños las encuestas mostraron que el 58% de los encuestados manifiestan que no ayudan al aprendizaje de sus hijos, mientras que el 22% expresa que los videojuegos si ayudan al aprendizaje de los estudiantes y solo un 20% nos dice que tal vez podría ayudar.

4. ¿ Ayudaría a su representado autorizando el uso didàctico de los videojuegos en clases?

GRÁFICO #4



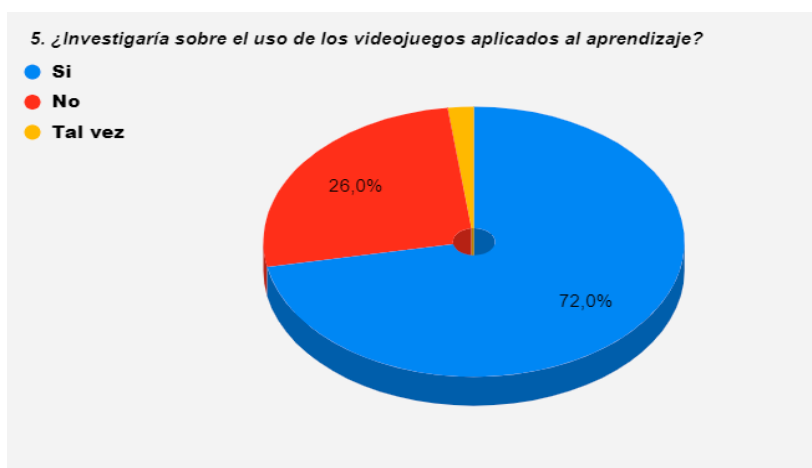
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En cuanto a si los padres autorizan el uso didáctico de los videojuegos en clases el 58% de la población encuestada expresó que no autoriza el uso de estos en las clases de sus hijos, en tanto que el 38% manifiesta que si daría su autorización para que los videojuegos sean utilizados en las clases.

5. ¿Investigaría sobre el uso de los videojuegos aplicados al aprendizaje?

GRÁFICO #5



Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En esta gráfica se muestra que 72 % de los padres está de acuerdo con investigar sobre el uso de los videojuegos aplicados al aprendizaje, mientras que un 26% manifiesta que no realizaría ninguna investigación de los videojuegos en el aprendizaje.

6. ¿Cree usted que los videojuegos son una herramienta moderna para desarrollar el aprendizaje?

GRÁFICO #6



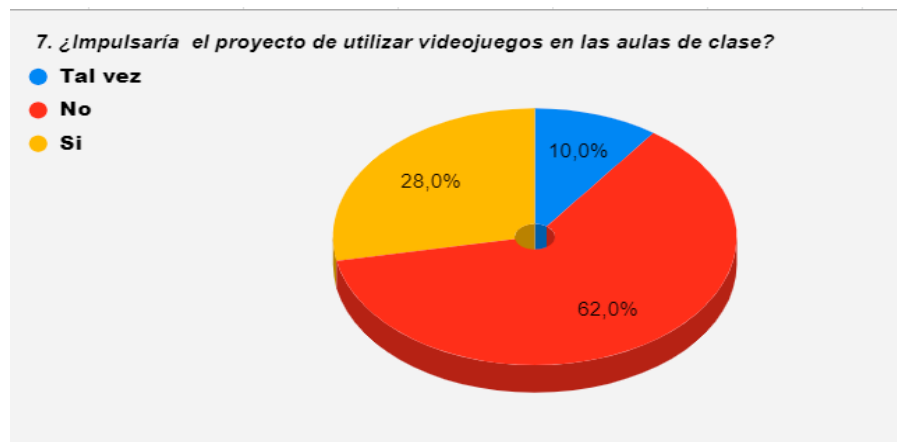
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

Respecto a esta pregunta que manifiesta que los videojuegos son una herramienta moderna para desarrollar el aprendizaje las encuestas mostraron que el 52% de los padres expresa que está en total desacuerdo, ya que creen que los videojuegos no son ninguna herramienta útil para el aprendizaje de sus hijos, seguido de un 42 % que nos dice que está totalmente de acuerdo con que los videojuegos serán la herramienta más eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

7. ¿Impulsaría el proyecto de utilizar videojuegos en las aulas de clase?

GRÁFICO #7



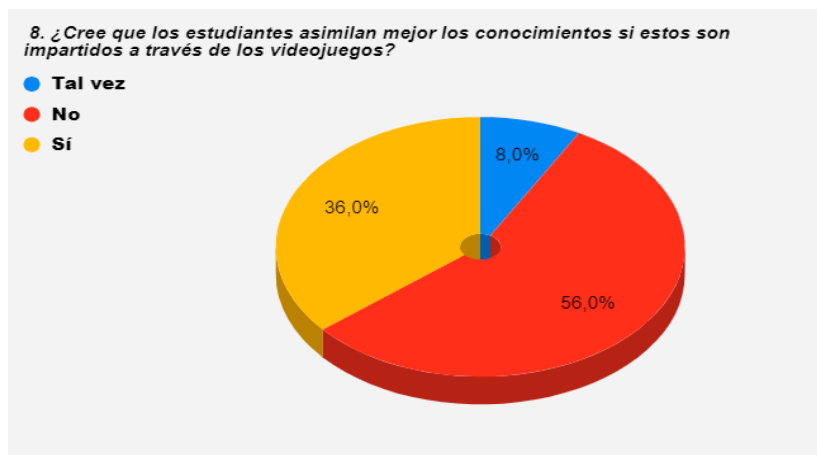
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En cuanto a esta pregunta si los padres impulsarían el proyecto de utilizar en las aulas de clase las encuestas mostraron que el 62% de los padres expresan que no impulsará la utilización de los videojuegos en las clases, mientras que el 28% si impulsa el uso de los mismos.

8. ¿Cree que los estudiantes asimilan mejor los conocimientos si estos son impartidos a través de los videojuegos?

GRÁFICO #8



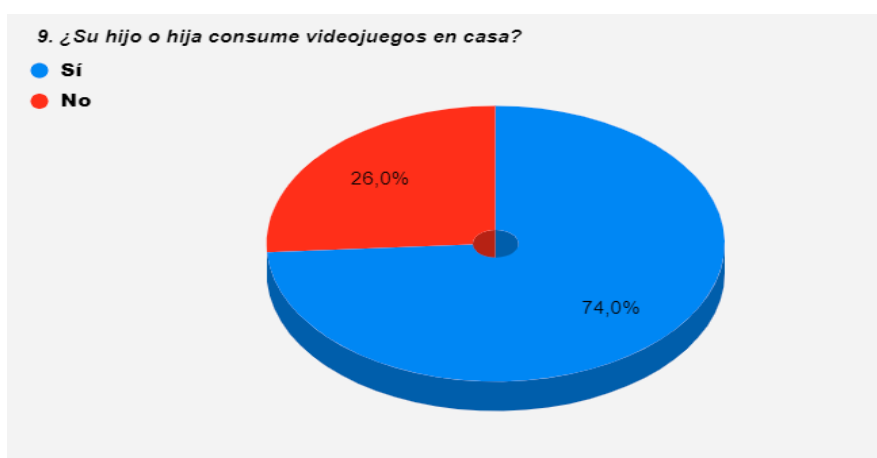
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En esta pregunta tenemos que el 56% de los encuestados cree que los estudiantes no aprenderían si las clases son impartidas por videojuegos, en lo que el 36% de los padres manifiestan que los niños si aprenderían los nuevos conocimientos si las clases son dadas a través de los videojuegos.

9. ¿Su hijo o hija consume videojuegos en casa?

GRÁFICO # 9



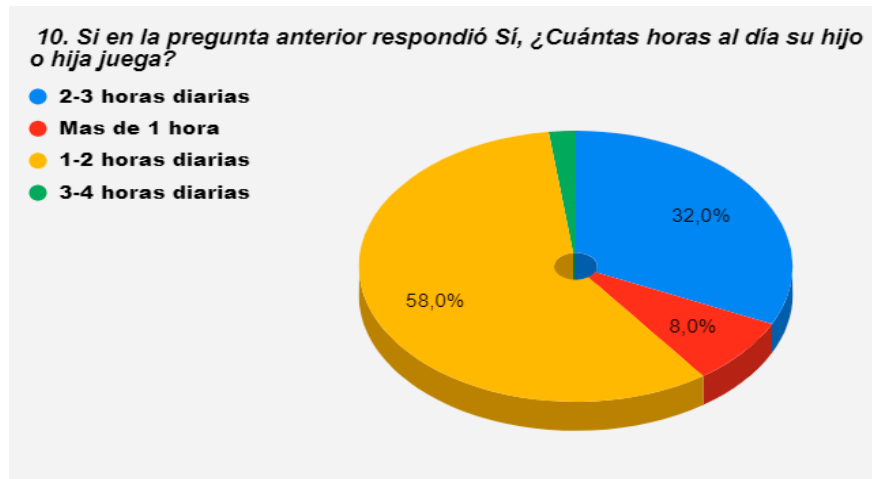
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En esta pregunta la mayoría de los encuestados reveló que sus hijos consumen videojuegos en casa con un porcentaje de 74%, en tanto que el 26% expresa que sus hijos no consumen ningún tipo de videojuego en su casa.

10. ¿Cuántas horas al día su hijo/a juega?

GRÁFICO #10



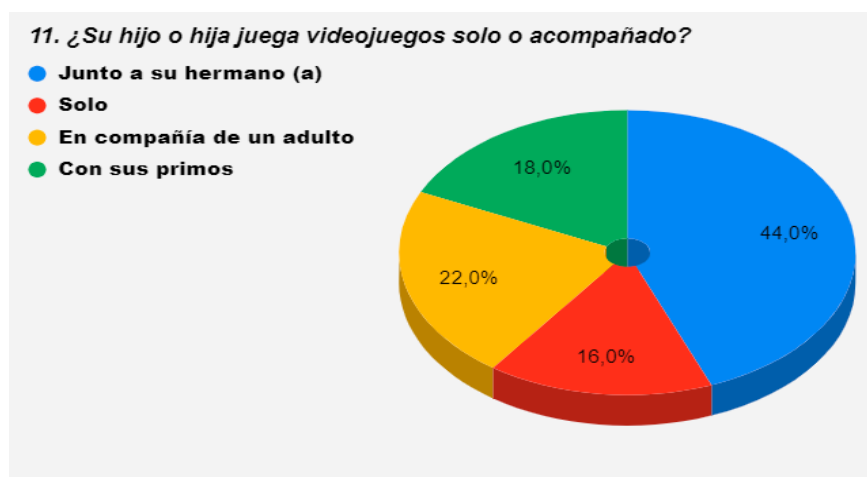
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En lo que concierne a esta pregunta tenemos que el 58% de la población expresa que el tiempo de permanencia en los videojuegos es de 1 a 2 horas diarias, el 32% dedica diariamente 2 a 3 horas. Como nos podemos dar cuenta la mayor parte de los estudiantes revelan estar entre 1 a 2 horas en los videojuegos llegando hasta 3 horas de juego.

11. ¿Su hijo/a juega videojuegos solo o acompañado?

GRÁFICO #11



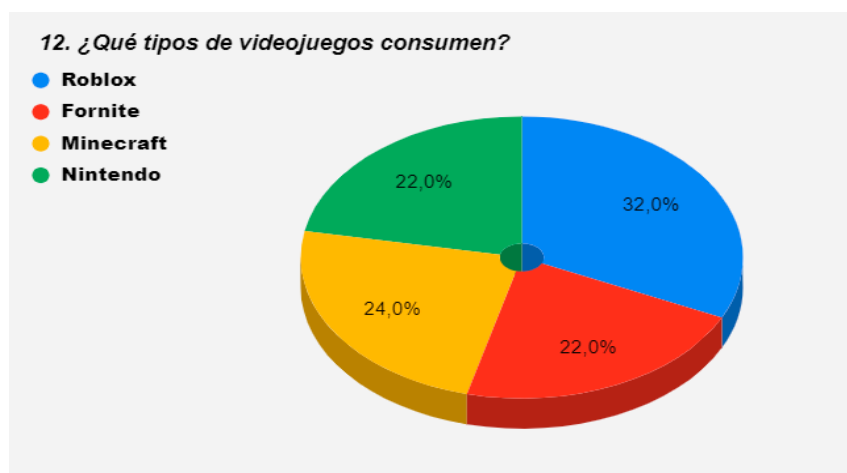
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

De acuerdo a los resultados de esta pregunta nos revela que el 44% de los padres expresa que sus hijos juegan videojuegos junto a sus hermanos, mientras que el 22% manifiestan que los niños lo hacen en compañía de un adulto, seguido de un 18% que dice que sus hijos juegan junto a sus primos.

12. ¿Qué tipos de videojuegos consumen?

GRÁFICO #12



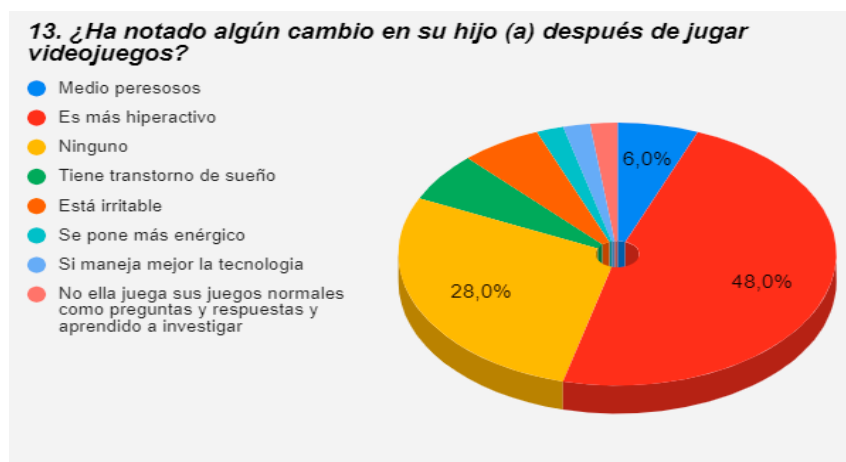
Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En cuanto a los resultados obtenidos en esta pregunta se observa que el 32% de los encuestados manifiesta que prefiere consumir los juegos Roblox, seguido del 24% que opta por los juegos Minecraft, mientras que los juegos Fornite y Nintendo tiene un 22%.

13. ¿Ha notado algún cambio en su hijo/a después de jugar videojuegos?

GRÁFICO #13



Fuente: Encuesta aplicada a los padres del Quinto año de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. 2020.

Elaborado por: Leiver Orellana Maldonado

En el análisis sobre si han notado algún cambio en sus hijos/as después de jugar videojuegos tenemos que el 48% de los padres manifiesta que ha notado cambio en su comportamiento siendo este de forma hiperactiva, mientras que el 28% expresó que no han observado ningún cambio en su conducta.

Las encuestas realizadas a los padres de familia del quinto año de dicha institución dieron como resultado que el 48 % opina que la utilización de los videojuegos en las escuelas debería prohibirse, puesto que los videojuegos afectan a la conducta y al rendimiento escolar, porque los hace adictos, agresivos y no aportan nada a la educación. Mientras que el 24% de los encuestados manifiesta que la utilización de los mismos en la escuela debería ser una metodología activa en clase, ya que creen que permite a llamar la atención de los estudiantes y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico.

Por otro lado, con un 70% los encuestados consideraron que están de acuerdo con investigar el uso de los videojuegos aplicados al aprendizaje, para conocer cuáles son los beneficios que aportan al aprendizaje y desarrollo de la clase. Además, el 26% de los padres

manifestó que no harán nada por investigar y conocer qué ventajas tiene el uso de los videojuegos aplicados al aprendizaje, ya que hay cierto desinterés en los mismo frente a los estudios de sus hijos y el agobio de los momentos difíciles que se están pasando.

En cuanto a la pregunta que, si creen que los videojuegos son una herramienta moderna para desarrollar el aprendizaje, el 52% de los encuestados consideraron que no, puesto que ven a los videojuegos como un objeto de diversión, ya que ellos mismos solo los utilizan para divertirse y no se han percatado del verdadero potencial que tiene los videojuegos. en tanto que el 42% de los padres muestran un optimismo de cómo la tecnología moderna, puede ayudar a desarrollar de una mejor manera el aprendizaje de los niños.

Así mismo en cuanto a qué tipo de videojuego consumen los niños los padres manifestaron que el 32% consume los juegos Roblox, porque les permite a los estudiantes formar parte de un mundo infinito, el mismo que les permite desarrollara habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo, la cooperación entre otras. Mientras que el 24% de los padres de familia prefieren que sus hijos consuman juegos Minecraft porque al igual que los juegos Roblox les permite entrar en un mundo infinito, donde pueden descubrir habilidades como la creatividad, explorar, diseñar y construir lo que deseen, es decir estos dos tipos de juegos son de gran ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños.

4.7 CONCLUSIONES

Al término de la presente investigación se llegaron a las siguientes conclusiones:

Mediante la investigación cualitativa realizada en el presente estudio, se concluye que los resultados obtenidos de los expertos en comunicación digital y multimedia, psicólogos educativos y docentes de la Unidad Educativa Abdón Calderón, el uso de videojuegos educativos podrían estimular el aprendizaje y generar un desarrollo intelectual.

- Se identificó cuáles son los juegos que fomentan actitudes de aprendizaje en los niños y niñas. Al respecto padres de familia y estudiantes llegaron a un punto en común, definiendo que los juegos Roblox, ayudan a realizar actividades cooperativas en línea, ser creativos y mantener una sana frecuencia de interacción social con otros niños, Así mismo que los juegos Minecraft también son una herramienta útil en la educación de los niños porque les permite ingresar en un mundo infinito en el que pueden explorar, diseñar y construir todo aquello que deseen y así desarrollar de una mejor manera el aprendizaje de los niños.
- Se reconoció la postura de los padres de familia frente al uso de videojuegos por parte de los menores de edad. Denotamos que en este punto se presenta una división de ideas por parte de los padres de familia ya que la mayoría manifiestan que la utilización de los videojuegos en las escuelas debería prohibirse, puesto que los videojuegos afectan a la conducta y al rendimiento escolar, porque los hace adictos, agresivos y no aportan nada a la educación. En cuanto a la otra parte, los padres de familia consideran que la utilización de los mismos en la escuela debería ser una metodología activa en clase, ya que creen que permite a llamar la atención de los estudiantes y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico.
- Se reconoció si los docentes aplican videojuegos para el aprendizaje formal de niños y niñas. Al referirnos a la implementación de los videojuegos en la clase los docentes alegaron que sí, porque les permite a ellos desarrollarse y captar la atención de los estudiantes, además de lograr obtener los objetivos y la construcción de los nuevos conocimientos. Además, manifestaron que ellos están de acuerdo con seguir implementando los videojuegos en sus clases, siempre y cuando se los capacite para conocer más los beneficios y los diferentes tipos de videojuegos que ayuden a la educación.

4.8 RECOMENDACIONES

Al finalizar este estudio se establecen recomendaciones a fin de mejorar el trabajo, las cuales son:

- Se recomienda la realización de tipo cuantitativos analíticos o experimental, para poder comparar el comportamiento de los niños durante las clases virtuales entre los que incluyen los juegos en su pensum de estudio y los que no , para obtener resultados cuantificados con validez científica.
- Como recomendación sería que a nivel distrital se incorporen plataformas de juegos , y educación a padres de familia para entender el objetivo de la inclusión de esta nueva herramienta,
- Recomiendo a las docentes que se eduquen en el manejo de la tecnología y recursos en línea , de manera gratuita y que las tareas puedan ser mediante este tipo de plataformas
- Recomiendo que luego de hacer un análisis cualitativo los resultados sean favorecedores y de esta manera se invierta en más estudios de investigación sobre esta herramienta para que en futuro el ministerio de educación incluya estas plataformas para mejorar la relación entre el docente y el estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Jiménez, V & Comet Weiler, C. (2016). Los estudios de casos como enfoque metodológico. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 1-11. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5757749>
- López Estrada, R & Deslauriers, J. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social. *DSPACE*. From <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/2711>
- BALLESTEROS, V; RODRIGUEZ, Ó; LOZANO, S & NISPERUZA, J. (2020). El aprendizaje móvil en educación superior: una experiencia desde la formación de ingenieros. *CIDC, Revista Científica*(38), 243-257. From http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-22532020000200243&script=sci_abstract&tlng=es
- Blanco Alfonso, I.; García Galera, C. & Tejedor Calvo, S. (2019). El impacto de las fake news en la investigación en Ciencias Sociales. Revisión bibliográfica sistematizada. *Blanco Alfonso, I.; García Galera, C.; Tejedor Calvo, S, 24(2)*, 449-469. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7168071#>
- Cabezas, M. & Casillas, S. (2017). ¿Son los futuros educadores sociales residentes digitales? *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(4), 61-72. From http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412017000400061
- Carreras, L; Gamallo, C & Díaz VRR. (2018). El aprendizaje móvil como herramienta de trabajo en la enseñanza de inglés en la Universidad Médica. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 17(6), 995-1004. From <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=88071>

- Castellanos, Y; Castellanos, Y.; Salazar, J; Casas, W. (2016). *EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. BOGOTÁ, COLOMBIA. From <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/19493>
- Cortizo, J; Carrero, Francisco M; Monsalve, B; Velasco, A; Díaz del Dedo, L & Pérez, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. From <https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750>
- Díaz Herrera, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum. *Revista General de Información y Documentación*, 28(1), 119-142. From <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/60813>
- Egea, A., Arias, L., & García, A. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *RIITE.Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 30.
- Figueroa, H; Muñoz, K; Lozano, E & Zavala, D. (2017). ANÁLISIS CRÍTICO DEL CONDUCTISMO Y CONSTRUCTIVISMO, COMO TEORÍAS DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN. *Revista Órbita Pedagógica*, 4(1), 1-12. From Revista Órbita Pedagógica
- FONSECA, T ; SALCEDO, L & ROCHA, D. (2018). Estilos, estrategias de aprendizaje, relación desempeño académico, resultados pruebas saber 11° en ciencias naturales, Colombia. 39(10). From <https://www.revistaespacios.com/a18v39n10/18391009.html>
- Freiberg, A; Ledesma,R & Fernández,M. (2017). Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de Buenos Aires. *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(2). From

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200005

- Galido, José ; Ruiz, J & Covarrubias, J. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 6(11), 55-60. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7107375>
- García,I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, 27, 71-79. From <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- Guadamuz, J. (2020). Primeros pasos del aprendizaje móvil en Costa Rica: Uso de WhatsApp como medio de comunicación en el aula. *Revista Electrónica Educare*, 4(2), 1-19.
- Hernández Pérez, J; Parra Meroño, M; Cano Gómez, Á. (2017). Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización. *Revista LifePlay*, 58-77. From <http://repositorio.ucam.edu/handle/10952/3076>
- Jiménez Porta, A; Díez-Martínez, E. (2018). Impacto de videojuegos en la fluidez lectora en niños con y sin dislexia. El caso de Minecraft. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(1), 78-90. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6566736>
- Kim, J. T., & Lee, W. H. (2015). Modelo dinámico para la gamificación del aprendizaje (DMGL). *Multimedia Tools and Applications*, 74, 8483–8493. From <https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-013-1612-8#citeas>
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 1-15. From

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci_arttext

López, N. (2018). POLÍTICAS TRANSNACIONALES SOBRE APRENDIZAJE MÓVIL Y EDUCACIÓN: SELECCIÓN DE TEXTOS RELEVANTES. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (65), 93-109. From <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1133>

M. d. Educación. (2021). *Lanzamiento del curso y concurso virtual de videojuegos para el aula*. From <https://educacion.gob.ec/lanzamiento-del-curso-y-concurso-virtual-de-videojuegos-para-el-aula/>

M. d. Educación. (2020). *Plan Educativo "Aprendamos juntos en casa"*. From <https://educacion.gob.ec/planeducativo-aprendamos-juntos-en-casa>

M. d. S. Pública. (2021, marzo 31). *Boletines epidemiológicos coronavirus por semanas*. From <https://www.salud.gob.ec/actualizacion-de-casos-de-coronavirus-en-ecuador/>

Maraza Quispe, B; Alfaro Casas, L; Herrera Quispe, J; Ayesta Ramirez,. (2018). Influencia de los videojuegos educativos en el desarrollo de aprendizajes significativos en adolescentes en el área de Matemática. *RIULL*. From <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/8085>

Mera, J. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *CIDC, REVISTA CIENTÍFICA*, 26. From <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/11085>

Morales, M. (2018). Viabilidad del uso del videojuego en el aula: opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(2), 78-91. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6539979>

- Nieva, J & Martínez, O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1). From http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142019000100009
- Núñez, E; Sanz, Y & Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. From https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582020000200240&script=sci_arttext
- Núñez, F. (2013). *Estudio de la influencia de los videojuegos en el entorno educativo*. From <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1263>
- Ochoa, R., Nava, N., & Fusil, D. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*(45), 13-22. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>
- Peirats Chacón, J., Marín, D., & Vidal, M.-I. (2019). Bibliometría aplicada a la gamificación como estrategia digital de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19(60), 26. From <https://revistas.um.es/red/article/view/386921>
- Peralta-Cabrejos, L. L., & Torres-Flores, M. C. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima . *CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 5(3), 118-130. From <https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263>
- Pérez, J. (2010). Educación Social y Tecnologías de la Información y la Comunicación: impactos y retos. Reflexiones de un educador-TIC. From <http://www.eduso.net/res/?b=14&c=129&n=375>

- Salas, R. (2018). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*(0), 163-178. From <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2613/2729>
- Salvador-García, C. (2021, Enero 8). Gamificando en tiempos de coronavirus: el estudio de un caso. *RED. Revista de Educación a Distancia.*, 21(65). From <https://revistas.um.es/red/article/view/439981>
- Sánchez, E; Ruiz, J & Sánchez, J. (2017). Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales. *Educar*, 53(1), 29-48. From <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/317269>
- Soto, I. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 65, 29-39. From <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1143>
- Soto,L ; Melo, L ; Caballero, A & Luengo,R. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo. *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*,(33), 46-63. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7425247>
- Tigse Parreño, C. M. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina De Educación*, 2(1), 25-28. From <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659>
- Zaldívar, A., Alvarado, R. I., Rubio, D. E. (2017). Evaluation of Using Mathematics Educational Software for the Learning of First-Year Primary School Students. 7(4), 1-12. From <https://www.mdpi.com/2227-7102/7/4/>

ANEXOS

ANEXO 1

Tablas Entrevistas a docentes de educación básica, expertos en comunicación digital y multimedia y Psicólogos educativos.

Tabla 8

Entrevista a Docentes 1

Preguntas	Miriam Chasiluisa Chávez	Víctor Angamarca	Katty Arias Guamán	Blanca Ruiz Ramón
¿Está a favor o en contra del uso de videojuegos?	A favor, siempre y cuando sean con fines educativos.	En contra ya que pueden perjudicar a los niños que están en proceso de formación.	En contra porque a una edad como en este caso de los niños pueden dañar su mentalidad a corta edad.	No estoy de acuerdo ya que no aportan ningún beneficio sino más bien les genera un vicio.
¿Los videojuegos fomentan el aprendizaje?	Sí, porque mejoran las capacidades y habilidades en los niños.	Para mi parecer no porque hay distintas clases de personalidades en los estudiantes y pueden asimilarlo de forma diferente la enseñanza a través de los videojuegos	A mi parecer no más bien se los considere una fuente de entretenimiento y esto hacen que no rindan en lo académico.	No porque no le veo sentido aunque se está viendo en la actualidad y docentes que lo están experimentando .
¿Qué tipo de influencia, positiva o	Su influencia es positiva siempre y	Negativa porque alteran la mentalidad y	Negativa porque hay niños que se	Se vuelven sedentarios, disminuye su

negativa, considera usted que tienen los videojuegos en el contexto educativo y por qué?	cuando sean educativos y ayuden a desarrollar las competencias y la adquisición de conocimientos.	el carácter de los niños	hacen adictos a los videojuegos.	concentración y pueden afectar su comportamiento
¿Cuánto tiempo considera Ud. que es el ideal para jugar videojuegos?	De 30 minutos a 1 hora máximo.	Máximo 1 hora	O minutos a mi parecer los niños deben practicar algún deporte o juegos que recreen su mente.	para mi parecer a su corta edad no hay darle que jueguen a los videojuegos porque se vuelven viciosos y puede generar un problema en su desarrollo.
¿Deberían los videojuegos utilizarse como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Sí, porque la combinación del juego con la educación favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.	Siempre y cuando sean pedagógicos	Siempre y cuando se haga con responsabilidad	No porque creo que no ayudan en nada.
¿Qué creencia tiene en torno al uso de los	Que los videojuegos motivan a	Que los videojuegos alteran en los	En realidad al menos en lo que yo estoy de	Que les roba la imaginación a los niños ya que

<p>videojuegos en el contexto escolar?</p>	<p>superar retos, es decir incrementa su motivación y compromiso</p>	<p>estudiantes su forma de actuar.</p>	<p>docente no se ha utilizado según este sistema escolar.</p>	<p>a su temprana edad pueden repercutir a que el niño depende de esa y genere soledad y no aprenda a socializarse con los demás.</p>
<p>¿Consideraría efectivo y viable la implementación de videojuegos en sus clases?</p>	<p>Si considero que los mismos me ayudarán acelerar y mejorar el proceso de adquisición de contenidos y a mejorar la toma de decisiones y la capacidad de resolver conflictos.</p>	<p>Si pero siempre y cuando los videojuegos tengan carácter pedagógico</p>	<p>Podría ser siempre y cuando aporte conocimientos al niño.</p>	<p>No considero porque creo que no aportan conocimientos.</p>
<p>A partir de la incorporación de videojuegos didácticos, ¿qué competencias podrían desarrollarse en los alumnos?</p>	<p>Creatividad, capacidad de análisis intelectual y razonamiento</p>	<p>Competencias motrices y mejorar su capacidad de razonamiento</p>	<p>Creo que más bien según el objetivo del videojuego ya que aportarán distintas destrezas que podrían desarrollar en un futuro según el videojuego.</p>	<p>No creo que los videojuegos desarrollen en los estudiantes alguna competencia estoy en desacuerdo ya que no aporta nada.</p>

<p>¿Qué actitud presenta el docente hacia el uso de los videojuegos en clase?</p>	<p>Una actitud positiva porque ayudan al proceso de la clase para que los estudiantes estén motivados, activos y así lleguen a adquirir nuevos conocimientos.</p>	<p>Si es que el videojuego es con carácter pedagógico el docente presenta una actitud positiva si el videojuego no tiene carácter pedagógico el docente presenta una actitud negativa.</p>	<p>Sería innovador en su proceso de enseñanza - aprendizaje.</p>	<p>En contra porque no me ayudarían en adquirir los objetivos de la planificación</p>
--	---	--	--	---

Nota: Elaboración propia.

Tabla 9

Entrevista a Docentes 2

Preguntas	Jacqueline Mosquera Vásquez	Gustavo Macas Gonzales	Evelina Ochoa Romero	Sandra Rodríguez Prieto
<p>¿Está a favor o en contra del uso de videojuegos?</p>	<p>A favor o en contra dependiendo de la finalidad de su uso.</p>	<p>Dependiendo del tipo de videojuego si son de tono agresivo pues no me agradaría que un niño jugara ese tipo de videojuego</p>	<p>La verdad no estoy muy de acuerdo ya que a mi parecer no contribuyen en nada en el sistema educativo.</p>	<p>A favor porque fomentan el desarrollo de la imaginación y la creatividad.</p>

<p>¿Los videojuegos fomentan el aprendizaje?</p>	<p>Depende si para su uso se plantean objetivos y si es un tema acorde a la edad y porte a la estructura cognitiva de la niñez.</p>	<p>Sí, siempre y cuando sean de carácter educativo.</p>	<p>Siempre y cuando sean de carácter educativo.</p>	<p>Si porque fomentan el desarrollo de ciertas capacidades y el trabajo en equipo.</p>
<p>¿Qué tipo de influencia, positiva o negativa, considera usted que tienen los videojuegos en el contexto educativo y por qué?</p>	<p>Positiva y negativa si lo enmarcamos en las necesidades educativas de los estudiantes para alcanzar objetivos positivos.</p>	<p>Su influencia es positiva porque a través de ellos se pueden desarrollar la creatividad, innovación y curiosidad en los estudiantes.</p>	<p>Positiva ya que si los videojuegos son educativos podemos desarrollar la creatividad y la innovación.</p>	<p>Positiva porque ayudan a comprender o ejercitar determinadas habilidades.</p>
<p>¿Cuánto tiempo considera Ud. que es el ideal para jugar videojuegos?</p>	<p>En torno a la edad del niño o niña 1 o hasta 2 horas.</p>	<p>Depende de la planificación del docente.</p>	<p>Para mi parecer depende del tiempo que dure la clases es decir 30 minutos o 1 hora.</p>	<p>1Hora máximo</p>
<p>¿Deberían los videojuegos utilizarse como herramienta</p>	<p>Claro que si los estudiantes aprenden jugando y</p>	<p>Si como parte de la gamificación.</p>	<p>Sí, siempre y cuando se lo haga con responsabilidad</p>	<p>Si es un arma educativa importante porque ayuda a</p>

<p>educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>deben insertarse al mundo tecnológico y globalizado de cada momento priorizando siempre los intereses y necesidades educativa básica de los alumnos.</p>		<p>y los videojuegos tengan fines educativos</p>	<p>desarrollar habilidades y destrezas y la atención de los estudiantes.</p>
<p>¿Qué creencia tiene en torno al uso de los videojuegos en el contexto escolar?</p>	<p>Pienso que los videojuegos y todo avance tecnológico es valioso porque somos padres y docentes permisivos lo que damos uso innecesario.</p>	<p>Por lo general se cree que no ayudan a los estudiantes y que son distractores.</p>	<p>Que los videojuegos les roba la imaginación y les altera su forma de ser y socializar con los demás.</p>	<p>Que los videojuegos nos ayudaban porque cambia la conducta y los vuelve adictos y que no se logren al máximo la adquisición de los conocimientos.</p>
<p>¿Consideraría efectivo y viable la implementación de videojuegos en sus clases?</p>	<p>Considero que si las condiciones lo permiten y giran en torno a la construcción de un nuevo conocimiento valedero</p>	<p>Si de mucha ya que ayudan al desenvolvimiento del estudiante.</p>	<p>Considero que sí, pero siempre y cuando el objetivo principal sea adquirir nuevos conocimientos.</p>	<p>Si de mucha ayuda ya que los mismos nos servirán para captar la atención y a lograr el aprendizaje de los nuevos</p>

				conocimientos
A partir de la incorporación de videojuegos didácticos, ¿qué competencias podrían desarrollarse en los alumnos?	Disciplina, memoria, motricidad, concentración, habilidad y raciocinio.	Competencias como innovación, creatividad, investigación o razonamiento.	Las competencias serían creatividad, motricidad y razonamiento.	Creatividad, habilidades motrices y razonamiento y concentración.
¿Qué actitud presenta el docente hacia el uso de los videojuegos en clase?	En su mayoría un recurso vicioso y sin fines educativos.	Depende de cada docente y su preparación en este campo además de la planificación tenga.	Si los videojuegos que se van a impartir son educativos e innovadores mi actitud es positiva ya que ayudarán a que los estudiantes	Positiva porque nos podemos desenvolver mejor ya que hoy en día las clases son virtuales y con los videojuegos podremos lograr la innovación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Nota: Elaboración propia.

Tabla 10

Entrevista a Docentes 3

Preguntas	Celia Romero Sigüenza	Denisse Guzmán Cruz
------------------	------------------------------	----------------------------

¿Está a favor o en contra del uso de videojuegos?	A favor mientras se regulen las horas de uso y sean educativos.	No estoy a favor ni en contra
¿Los videojuegos fomentan el aprendizaje?	Si porque ayudan a comprender o ejercitarlas habilidades de los estudiantes.	Si la creatividad del estudiantes se desarrolla a través de la manipulación de objetos que despiertan su curiosidad siendo los videojuegos una herramientas muy útil para ello
¿Qué tipo de influencia, positiva o negativa, considera usted que tienen los videojuegos en el contexto educativo y por qué?	Positiva porque son una herramienta útil para enseñar y además despierta la motivación, creatividad y curiosidad y se logra la adquisición de conocimientos.	Positiva porque despiertan la curiosidad desarrollan destrezas y la habilidad motriz y negativa porque provoca estudiantes sociables, sedentarismo y poco control de los padres de padres de familia.
¿Cuánto tiempo considera Ud. que es el ideal para jugar videojuegos?	30 minutos o el tiempo que dure la clase.	30 minutos
¿Deberían los videojuegos utilizarse como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Sí porque hoy en la actualidad los estudiantes deben aprender de una forma novedosa y los videojuegos son una herramienta útil porque por medio de ello podemos enseñar los contenidos y habilidades.	Si es un excelente apoyo previamente revisados y seleccionados.
¿Qué creencia tiene en torno al uso de los	Que los videojuegos clásicos también juegan un	Siempre con control en casa son positivos aunque se los

videojuegos en el contexto escolar?	papel a la hora de educar por ejemplo resolver acertijos, juegos de memoria y de análisis.	consideraba como vicios y fomentadores de antivalores.
¿Consideraría efectivo y viable la implementación de videojuegos en sus clases?	Si ya que su implementación nos ayudará en el desempeño de la clase y lograr la atención de los estudiantes y así la construcción de nuevo conocimiento.	Si en la actividad ha sido una herramienta importante para el desempeño de nuestras clases porque se capta mayor la atención de los estudiantes.
A partir de la incorporación de videojuegos didácticos, ¿qué competencias podrían desarrollarse en los alumnos?	Podrían desarrollar competencias como razonamiento, creatividad y habilidades cognitivas y lógica para mejorar los reflejos.	Autonomía, creatividad, competencia, matemática, habilidades lingüísticas, motoras y artísticas.
¿Qué actitud presenta el docente hacia el uso de los videojuegos en clase?	Positiva porque el docente para desarrollar una clase innovadora en la que se lograra el aprendizaje de los conocimientos y desarrollar las capacidades y destrezas en los alumnos.	En la actualidad lo vemos como una oportunidad para poder desenvolvernos en las clases virtuales y lograr los aprendizajes en los estudiantes.

Nota: Elaboración propia.

Tabla 11

Entrevista a Comunicadores Multimedia 1

Preguntas	Fátima Martínez	Patricia Nigro	Abel Suing	Renato Olivera
------------------	------------------------	-----------------------	-------------------	-----------------------

<p>¿Debe el sistema escolar responder por la repercusión cultural que las tecnologías y medios de difusión masivos ejercen en niños y jóvenes?</p>	<p>En mi opinión, el sistema escolar debería responder a la repercusión cultural que las tecnologías y los medios de comunicación masivos, como son los celulares o el uso masivo de las redes sociales digitales, ejercen tanto en niños como en jóvenes. De hecho, en cualquier entorno de aprendizaje deberían tenerse en cuenta las últimas tendencias o influencias que están teniendo el uso de las tecnologías en niños y en</p>	<p>La cultura se va dando y la escuela es parte de la cultura lo que debe hacer me parece incorporar todo lo que pueda de esa cultura ya sea de videojuegos u otros tipos de actividades en los jóvenes a la vida escolar y que siempre y cuando tengan una finalidad educativa, por ejemplo en los memes o en los emojis de cómo se pueden utilizar para aprender algo ya sea en cualquier asignatura porque me parece que la escuela no puede estar separada del</p>	<p>El sistema escolar debe más bien aprovechar en función de los propósitos es decir la genialidad de la educación es crear un cambio a nivel cuantitativo lograr que salga lo mejor de cada estudiante y avanzar en un conjunto de instrucciones que le permita a la persona aportar al sector, las pedagogías no pierden el papel fundamental de los estudios contemporáneos del modelo constructivista. La tecnología se convierte en un aliado para enseñar a que</p>	<p>Pues más bien el sistema escolar no te podría responder más bien ellos tenían que contribuir a fomentar sistemas de regulación que pone el control de uso de tecnología porque siempre va a depender del acceso puedan los niños y los jóvenes recordar que en el siglo XXI en el Ecuador existe una brecha digital que es más bien la que hace referencia a la desigualdad del uso tecnológico que existe en las familias del Ecuador.</p>
---	---	--	---	--

	jóvenes.	contexto separada de la cultura que viven los jóvenes.	se provoque el bienestar no por ello va a ser el fin de la educación más bien la tecnología se integra. La tecnología sin sentido no aportaría al desarrollo sustentable de las personas.	
¿La implementación de plataformas actualizadas motivan al aprendizaje en los estudiantes?	Considero, que bien utilizadas y bien planteadas, dentro de las metodologías de innovación docente, las plataformas digitales podrían motivar e incentivar el aprendizaje de los alumnos en el aula, de niños y de jóvenes.	Las plataformas motivan el aprendizaje siempre y cuando esté muy bien capacitado el docente que está trabajando y que estén diseñadas con fines que apunten a la diversión y al aprendizaje, los romanos decían que uno tenía que aprender	Las tecnologías motivan y ayudan acortan la distancia ayuda a que haya una mejor comprensión. No hay que sacar de contexto los riesgos que suponen estas tecnologías por ejemplo el poder entender que estamos depositando estos	Claro que sí independiente del nivel que sea si son de escuelas, colegios, universidades, fomentan muchísimo porque a través de las diferentes plataformas permiten que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle de una manera más

		<p>divirtiéndose tomarlo como un desafío y a la vez disfrutar del aprendizaje ya que eso pasa mucho en las aulas, mucho tiene que ver también con el temperamento de cada docente y con la capacitación.</p>	<p>conocimientos o estamos construyendo un conocimiento que va más allá de las posibilidades y para poder hacer un uso más grande de las tecnologías deriva el costo en la ciudadanía. En la pandemia las personas han pensado en que gastar si en megas o en alimentos ya que hay un debate para la comunicación y para la familia en general.</p>	<p>didáctica y de que puedan aprender de una manera mucho más rápido porque están interactuando con el contenido que se pueda manejar través de las diferentes plataformas.</p>
<p>Integrar las tecnologías de la información al proceso de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>Las tecnologías de la información se han convertido en una necesidad</p>	<p>Se convirtió en una necesidad porque no solo los niños sino también los jóvenes sino los</p>	<p>Si hablamos antes de la covid 19 se ha convertido en un elemento que facilita con</p>	<p>El tema de las Tics es un tema muy interesante y no se lo ha integrado desde ahora sino más</p>

<p>¿por qué se ha convertido en una necesidad en todos los niveles de la educación?</p>	<p>dentro de la educación y dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje por varios motivos; de un lado, el uso masivo de plataformas de redes sociales digitales, así como de la democratización de tecnologías como los Smartphone, por otro, a causa de la extrema dependencia que tenemos respecto a las tecnologías para acceder a nuestra información más personal, y al mismo tiempo, para estar informados sobre lo que</p>	<p>adultos y hasta personas de 3 y 4 edad viven inmersos en un mundo tecnológico está aprobada ya que hay trabajo de campo hechos en geriátrico donde los abuelos se comunican con tablets con los nietos especialmente por la pandemia porque no se pueden ver en persona ya que son de fácil manejo, es una forma de dar un nexo y los mismo el celular atraviesa todas la edades con más destrezas con menos destrezas, vivimos en un</p>	<p>mayor información y que potenciaría lamentablemente no se aprovechó bien las tecnologías como es la opinión pública. Tenemos que distinguir la tecnología ya que es imprescindible en el contexto que la utilicemos. Con los libros se permite multiplicar el conocimiento ya que existen los libros amarillistas que en lugar de crear elementos positivos crean algo negativo. La tiza y el pizarrón es una tecnología del aula que puede ser útil si tiene</p>	<p>bien se lo ha integrado ya desde hace muchos años atrás dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una necesidad primordial todos los niveles de educación porque ha facilitado de una manera gigantesco o ha permitido que el estudiante alimenten su conocimiento a través los diferentes contenidos que se pueden manejar, tenemos recurso de video, de audio o recursos de animaciones o de texto y otro</p>
--	--	--	--	---

	sucede en nuestro mundo.	mundo de pantallas que en esta pandemia mostraron su eficacia .	sus pros y sus contras, pero imprescindible según el uso que se le vaya a dar.	distinto contenido que facilita para salir de lo monótono a simplemente recurrir a textos para poder interactuar de una forma más dinámica.
Ante la situación actual de crisis sanitaria, ¿qué competencias deben desarrollar los padres de familia durante el periodo escolar de sus hijos?	La digitalización se ha acentuado a causa de la pandemia y de los confinamientos prolongados durante un año. Los padres de familia han tenido que lidiar con la educación de sus hijos, dentro de sus propias casas durante meses, sin duda, aquellos que no hayan tenido	Hay distintas clases de padres que no tienen acceso a la tecnología que en su niñez aprendieron poco, también hay padres que nunca le gusto hacer la tarea con los hijos y que piensas que la escuela es un lugar de depositar al niño de cierta hora a la mañana y cierta hora a la tarde y que lo cuide	Cómo integrar lo que están haciendo con las labores de casa es decir tiene que explicar de manera metafórica lo que está ocurriendo eso se ha significado la pandemia. Competencias para conocer las herramientas digitales para hacer reportes de ideas de proyectos.	A lo largo de esta cuarentena se ha vivido en el último año en todo el mundo la competencia ha sido muy extensa que prácticamente a los padres les ha tocado aprender del uso de los recursos tecnológicos del uso de interacción con plataformas digital también les ha tocado estar con sus

	<p>conectividad o varios dispositivos electrónicos para conectarse a internet, han podido provocar la pérdida de un año de escuela o académico de sus hijos.</p>	<p>cualquiera pero que no te moleste a los padres en la pandemia por primera vez se dio caso que recién conocieron a sus hijos, jugaron por primera con sus hijos. la educación es una tarea de los padres lo que hace el docente es la instrucción y apoyar en los valores o principios que cada padre cuando elige la escuela elige también para sus hijos. el docente no es responsable de la educación</p>		<p>hijos para que prácticamente ellos sean los que acaten el desarrollo de las actividades de los contenidos de clases.</p>
<p>¿Cuáles son los principales retos y desafíos</p>	<p>Desde mi punto de vista, el principal</p>	<p>Los retos tienen que ver con distintos</p>	<p>Conocer la etapa de Alfabetización,</p>	<p>Prácticamente ahora nos encontramos en</p>

<p>que los padres de familia se enfrentan respecto al manejo de las TIC?</p>	<p>desafío de un padre o madre de familia, será la de confiar en sus hijos los dispositivos electrónicos, sin perder de vista el número de horas que están conectados sus hijos a internet, o a redes sociales digitales. Por tanto, los padres de familia tendrán que estar muy atentos a que sus hijos dispongan de las tecnologías que necesitan sus hijos, pero, sin que por ello pierdan la conexión con el mundo real a causa del exceso de número de horas que estén</p>	<p>problemas como la mala conectividad que eso no es culpa de los padres que tiene que ver con estado que tiene que proveer conectividad banda ancha a todo el mundo. también están inspeccionando que están haciendo sus hijos en las redes y también que están mirando en la televisión.</p>	<p>los hechos de cómo utilizar las herramientas, las herramientas de poder integrarse en este mundo de la información. Finalmente, un hábito de socialización en el sentido de poder acercar a la familia.</p>	<p>un gran desafío, pero siempre va a depender a qué grupo te vas a dirigir, ahora en este en los colegios se encuentra el grupo de los centennials, en la universidad se encuentra en este momento parte del 50%el grupo de los millennials. El principal reto de los padres es adaptarse al uso de las nuevas tecnologías.</p>
---	---	--	--	--

	conectados a internet, a redes sociales o a hilos de WhatsApp.			
¿Considera que el aumento en el consumo de videojuegos en el confinamiento ha sido beneficioso para niños y adolescentes?	Considero que el aumento de los consumos de videojuegos, entre los más jóvenes, ha sido positivo en la pandemia, siempre que haya restado enfermedades mentales a jóvenes y a niños que han tenido que estar durante meses encerrados en sus casas. Si el consumo de los videojuegos ha servido para mejorar su salud mental en pandemia, bienvenidos sean los videojuegos	El aumento de videojuegos se debe también a que los padres están teletrabajando yo creo que en ese sentido es un tema de ver qué videojuegos están jugando a los padres varones también les gusta los videojuegos y tienen la oportunidad de jugar con sus hijos, competir y relacionarse. en argentina hubo un resurgimiento de los juegos de mesa donde era	Lo interesante es que permite que haya mayor relajación donde el niño se puede conectar con la familia para soportar este distanciamiento después también las aplicaciones educativas u otro que se ha creado que haya momentos de distracción	A criterio personal y en calidad de docente universitario te puedo decir que no, el consumo de videojuegos no ha sido beneficioso para los niños más bien lo que ha provocado un tema de adicción. Todo lo que tiene que ver con el tema de los videojuegos si bien es cierto hay mucho contenido didáctico que también permite interactuar desde un punto

	<p>que sirvieron de distracción en un periodo de cuarentenas y de crisis sanitaria mundial.</p>	<p>la excusa perfecta para reunir a la familia.</p>		<p>de vista completamente diferente de ser un proceso controlado donde hay muchos recursos tecnológicos que buscan adicción como las mismas redes sociales pero en los niños y adolescentes se busca la manera de poder controlar por ejemplo Hoy en día google implementó para que los puedan controlar y supervisar de los videojuegos y el uso de las herramientas tecnológicas y el uso de las redes sociales en ese aspecto</p>
--	---	---	--	--

				<p>considera que ha sido beneficioso dentro del proceso de la cuarentena ha contribuido para que los niños y adolescentes se vuelvan adictos a los distintos clases de videojuegos en este Free fire.</p>
<p>¿Qué tipo de influencia tienen los videojuegos en los niños y adolescentes?</p>	<p>La influencia de los videojuegos puede ser, entre los más jóvenes, de gran impacto y a largo plazo, especialmente para quienes dedican más de 4 o 5 horas diarias a estar conectados con un mundo virtual, donde se convierten en protagonistas</p>	<p>Según los estudios dicen no afecta a que el chico sea violento por jugar videojuegos violentos como por ejemplo el que mira películas violentas va actuar violentamente la teoría de Gerner que se refirió al tema</p>	<p>Las influencias son amplias pueden provocar interés en una vocación pueden ser creadores tener iniciativa es decir que hagan planes como proactividad. Aquí tiene que ver mucho los padres de escoger juegos que le</p>	

	<p>de aventuras, de asesinatos o de juegos en línea con personas de diferentes países. Esa influencia se puede ver reflejada en querer parecerse a YouTubers, expertos en videojuegos, como es el caso de Rubius en España, que a muy corta edad se ha convertido en una de las personas más adineradas de España y que se ha convertido en referencia para miles de adolescentes.</p>	<p>de los videojuegos en realidad el chico que es violento es porque en su casa está viviendo situaciones de violencia y el videojuego simplemente es una forma de desahogarse. pensemos en los tiroteos de estados unidos tan frecuentes la semana pasada hubo tres que hacían matar gente de a por gusto y eso no tiene nada que ver con los videojuegos tiene que ver con que los países tienen permitido tener armas y con un clima de</p>	<p>provoquen cosas positivas.</p>	
--	--	--	-----------------------------------	--

		<p>violencia y de angustia que se viven en sus casas entonces no necesariamente de videojuegos, si es cierto son muy adictivos los videojuegos</p>		
<p>¿Por qué son tan adictivos los videojuegos para los niños y adolescentes?</p>	<p>Los videojuegos son adictivos porque nos ayudan a salir de nuestra realidad para adentrarnos a otra, donde todo es ficticio, que nos presenta universos imposibles donde nos convertimos en protagonistas de una historia, que vivimos virtualmente.</p>	<p>La adicción tiene que ver con algo que te da un placer momentáneo y que hace que estés mucho tiempo dedicado a eso como mucho de estos tiempos son de competencia</p>	<p>El cuerpo destapa acciones relacionadas al momento de tranquilidad que le genera los videojuegos es como cualquier otro elemento, es una sensación de gratificación que por medio de ir ganando en el videojuego subiendo niveles le da mayor satisfacción en este caso</p>	<p>Aquí se persuade para que los consumas de forma directa una de las grandes estrategias del marketing digital es persuadir adquieran o consuman el producto como tal y hay muchas herramientas neuromarketing que te lo permiten hacer y son tan adictivos por</p>

			<p>adicción. Que está detrás de los videojuegos también puede ser también lo monetizado y ver qué hay detrás de los mismos.</p>	<p>todo lo que puedes observar y por toda la interactividad de forma directa, podría decirse que los videojuegos son tan adictivos como el alcohol las drogas y como cualquier otro problema que tú puedas encontrar.</p>
<p>¿Considera usted que las nuevas tecnologías generan algún apoyo en el aprendizaje y socialización del estudiante</p>	<p>Sí, considero que las nuevas tecnologías, bien utilizadas, bien gestionadas y bien entendidas metodológicamente hablando, pueden servirnos como una manera de fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, entre estudiantes de</p>	<p>Yo creo que sí generan muchas posibilidades de aprendizaje y educativas que los docentes tendrían que aprender primero ellos para poder enseñar después a los chicos, por ejemplo la especialista hizo un curso de gamificación y está utilizando</p>	<p>Depende de cómo se las integre pueden ser positivos hay cosas de lo común integrarlas a los docentes es complicado ya que puede generar rechazo es una constante búsqueda para generar aspectos positivos en la comunidad va</p>	<p>Las nuevas tecnologías y el uso de la tecnología tienen nuevos escenarios de aprendizaje. En los nuevos escenarios de aprendizaje uno tiene plataforma digitales y de las redes sociales, hay muchas personas que dicen que las</p>

	<p>Periodismo, el uso y el aprendizaje de redes sociales como Twitter desde un punto de vista periodístico y profesional, claro está.</p>	<p>juegos para adultos, pero el tema de los juegos hace que genera la competitividad de lo colaborativos que puede tener el juego, lo que no es positivo que ha distintos juegos que tiene violencia generada pero ahí viene el rol educativo de los padres de saber que recomendar por eso los padres tienen que conocerlos, jugar con los chicos</p>	<p>depender mucho de integridad.</p>	<p>redes sociales no sirven para el aprendizaje pero a mi parecer si sirven para el aprendizaje pero a mi parecer si sirven siempre y cuando tú lo puedas enfocar hacia al aspecto educativo como las grandes comunidades donde muchas personas pueden aportar con temáticas, entonces el uso de las nuevas tecnologías desde el punto de vista generan un apoyo increíble al aprendizaje porque te permite interactuar de forma directa ya que te</p>
--	---	--	--------------------------------------	--

				<p>permite enlazarse como las pizarras electrónicas, te permite crear mapas conceptuales y presentaciones y poder intercambiar de alguna manera distribuir y compartir con muchas comunidades de manera directa. Hemos dado un giro de 360 grados porque estamos pasando de lo convencional a lo digital.</p>
<p>¿Cree usted que se debería tomar en cuenta a los videojuegos como un método de enseñanza en los</p>	<p>Sin duda, sí, pero cuando se utilicen como referencia videojuegos que ayuden a ese proceso de aprendizaje entre niños y</p>	<p>Se podría tomar, pero no como un método de enseñanza no sé si da para eso, ya que no conozco teoría tan desarrollada</p>	<p>Minecraft ya se lo aplica en la enseñanza ya que es. Un reto para poder integrar los videojuegos en él. Aula ya que es un recurso</p>	<p>Desde mi punto de vista no es importante que siempre se considere en función de los contenidos establece la malla y la</p>

<p>establecimientos educativos?</p>	<p>jóvenes, si se divierten y aprenden al mismo tiempo, será una herramienta útil y práctica, para varias asignaturas en los que pueda implementarse. Sin embargo, si los video-juegos fomentan la violencia, más concentrados en matar que en las propias historias, donde se incentiva el uso de armas, explosivos, las masacres, el asesinato de desconocidos, incluyendo el propio suicidio, basado en series de televisión que hayan triunfado previamente,</p>	<p>del tema, se pueden utilizar como alternativas a la enseñanza tradicional</p>	<p>característico de quien los integra y de cómo los estudiantes lo asimilan al mismo tiempo.</p>	<p>asignatura por ejemplo hay una carrera para el diseño de videojuegos es lógico que lo van a incluir en el proceso enseñanza en el aspecto educativo, pero si me preguntan en este caso en la carrera de artes nada que ver porque no está relacionado con la formación profesional en la que ustedes se van a desempeñar.</p>
--	--	--	---	--

	mucho mejor obviarlos, como son por ejemplo, los video-juegos titulados The Walking Dead Overkill, The Walking Dead Telltale o The Walking Dead Survival Instinct.			
--	--	--	--	--

Nota: Elaboración propia.

Tabla 12

Entrevista a Comunicadores Multimedia 2

Preguntas	Ana Pérez-Escoda
¿Debe el sistema escolar responder por la repercusión cultural que las tecnologías y medios de difusión masivos ejercen en niños y jóvenes?	El sistema escolar desde una perspectiva internacional tiene como misión responder a las necesidades que las sociedades demandan con el desarrollo. Sin duda, responder a la repercusión que las tecnologías y medios de difusión masivos ejercen sobre los alumnos debe ser una de las principales misiones del cualquier sistema escolar que aspire a dar una respuesta formativa adecuada a sus alumnos.

<p>¿La implementación de plataformas actualizadas motivan al aprendizaje en los estudiantes?</p>	<p>La implementación por sí misma no garantiza nada, lo mismo que el uso de herramientas digitales o dispositivos conectados en el aula. A cualquier implementación debe acompañarle una formación adecuada que garantice que esa implementación introducirá las mejoras e innovaciones que podrían alcanzarse si hay un conocimiento y buen uso.</p>
<p>Integrar las tecnologías de la información al proceso de enseñanza y aprendizaje ¿por qué se ha convertido en una necesidad en todos los niveles de la educación?</p>	<p>Porque las tecnologías de la información se han incorporado en todos los niveles de la sociedad y han incidido directamente en dos aspectos: por un lado e el concepto de alfabetización, para considerarse alfabetizados los ciudadanos deben de tener unas competencias digitales (En el ámbito europeo reconocidas en diciembre 2006) para ser ciudadanos eficientes; por otro lado, el mercado laboral demanda que los ciudadanos estén preparados para afrontar puestos de trabajo que implican formación en ese ámbito. Por tanto, la educación debe atender necesariamente ambos aspectos.</p>
<p>Ante la situación actual de crisis sanitaria, ¿qué competencias deben desarrollar los padres de familia durante el periodo escolar de sus hijos?</p>	<p>Es difícil responder esta pregunta porque dependerá en primer lugar, del país en el que se encuentren y, en segundo lugar, de la respuesta que haya dado el sistema escolar. Tomando en cuenta ambas circunstancias la respuesta será dispar y muy diferente entre los países. Sin duda lo más cierto es que con la crisis por la pandemia los padres se han</p>

	<p>visto obligados a asumir la educación de sus hijos que ya estaba derivada a las escuelas. Este cambio ha supuesto que los padres centren la atención en sus hijos de una manera muy inusual e intensa.</p>
<p>¿Cuáles son los principales retos y desafíos que los padres de familia se enfrentan respecto al manejo de las TIC?</p>	<p>Igualmente, esta es una pregunta cuya respuesta depende no sólo del país, sino del grado de alfabetización de los padres, nivel de ingresos, nivel de estudios. No hay una respuesta única pues dependerá de variables sociodemográficas, económicas, culturales y geográficas. A mayor formación en esta área mayores posibilidades de educar mejor a los hijos, pero esto también depende puesto que hay padres muy formados que no prestan atención a sus hijos. Cabe una respuesta lógica y es que cualquier padre de familia debe preocuparse por educar a sus hijos y en el siglo XXI esto incluye el manejo de las TIC.</p>
<p>¿Considera que el aumento en el consumo de videojuegos en el confinamiento ha sido beneficioso para niños y adolescentes?</p>	<p>No es una cuestión que pueda considerarse en general ni buena ni mala, los videojuegos en el confinamiento han sido una opción estupenda para que las horas pasan sin que pequeños y jóvenes se dieran cuenta de que no eran libres de poder salir a la calle. Desde ese punto de vista han sido beneficiosos. Si consideramos que se han usado sin control y que las horas de exposición han sido tan largas que han generado insomnio, hiperactividad, falta de</p>

	<p>atención, etc. pues en ese aspecto han sido negativos. Depende, una vez más, de la perspectiva que se tome.</p>
<p>¿Qué tipo de influencia tienen los videojuegos en los niños y adolescentes?</p>	<p>La influencia que tienen es variable y distinta dependiendo del uso que se haga y del efecto que este uso provoque en ellos. Hay estudios de corte educativo que demuestran la incidencia positiva del videojuego por su capacidad de hacer que el jugador aprenda una gran cantidad de información gracias a su nivel de engagement, lo que desarrolla estructuras mentales complejas y pensamiento profundo. También encontramos estudios del ámbito psicológico que muestran que el exceso de horas en los videojuegos puede provocar insomnio, falta de atención, hiperactividad, etc. Por tanto, la influencia, será un efecto posterior al tipo de uso que se haga y al sujeto que lo realice sin poder tener una respuesta única.</p>
<p>¿Por qué son tan adictivos los videojuegos para los niños y adolescentes?</p>	<p>Sinceramente, no creo que la palabra sea “adictivo”, detrás de los videojuegos hay ingentes cantidades de inversiones en investigación para estudiar perfectamente las narrativas, gráficas, opciones de cada juego para que el éxito sea masivo. Son productos absolutamente diseñados para provocar el engagement del usuario, no es adicción es un producto excepcionalmente diseñado. Ninguna industria se preocupa</p>

	<p>tanto de testar el producto antes de lanzarlo, luego sus estándares de calidad son óptimos.</p>
<p>¿Considera usted que las nuevas tecnologías generan algún apoyo en el aprendizaje y socialización del estudiante</p>	<p>Considero que generan un grandísimo apoyo en ambos aspectos, pero de diferente manera. Para la socialización de los estudiantes el uso de la tecnología es indiscutible a través de las redes sociales y esto ocurre de modo natural y espontáneo porque para ellos se ha naturalizado. Lo mismo ocurre con el aprendizaje informal, pongamos por ejemplo que un alumno no sabe cómo funciona el Fortnite, buscará en YouTube y pronto encontrará la manera de aprender. No ocurre así para el aprendizaje formal, es decir, el reglado, puesto que esto depende de la preparación del profesorado para guiar al alumno de forma adecuada en el proceso de aprendizaje marcado por un currículum.</p>
<p>¿Cree usted que se debería tomar en cuenta a los videojuegos como un método de enseñanza en los establecimientos educativos?</p>	<p>Del mismo modo que ocurre con cualquier otra innovación, el uso de los videojuegos en el aula implica varios aspectos importantes: primero, el conocimiento exhaustivo del docente de la metodología GBL (Game based learning) para que realmente la metodología sirva como modelo de aprendizaje, no como mero entretenimiento y pérdida de tiempo; segundo, que se considere un periodo de adaptación del alumnado a las nuevas</p>

	<p>dinámicas para que entienda todos los aspectos y tercero, que esa metodología se explique a los padres para que no genere problemas al profesorado o a los centros que pretenden implementarlas. Muchas veces al intentar innovar los padres se quejan por temor de que sus hijos no lleguen a aprender de forma adecuada. Si todos estos aspectos se tienen en cuenta la inclusión puede ser óptima para motivar al alumnado, al profesorado y obtener resultados de aprendizaje mucho mejores. Si no se tienen en cuenta estos aspectos la experiencia puede ser caótica y poco beneficiosa para los alumnos, al tiempo que frustrante para el profesorado implicado.</p>
--	--

Nota: Elaboración propia.

Tabla 13

Entrevista a Psicólogos 1

Preguntas	Rebeca Astudillo	Karla Saca Valarezo	Eliana Orellana	Gabriela Tambo
<p>¿Cómo influyen los videojuegos en la conducta de los estudiantes?.</p>	<p>Los videojuegos en los estudiantes influye mucho porque los aleja de su mundo social y responsabilidad es lo que</p>	<p>Si son con fines educativos su influencia es positiva pero sin son de ocio estos influyen negativamente en su conducta como es la</p>	<p>Los videojuegos son de carácter educativo su influencia es positiva porque les ayuda a desarrollar destrezas pero</p>	<p>Perturban su entendimiento y al hacerlos dependientes alteran su conducta.</p>

	conlleva a disminuir su rendimiento académico y genera cambios en su conducta, alimentación y estado físico.	agresividad, descuido de sus estudios, aislamientos y alteraciones en el sueño	si son de entretenimiento , la conducta cambia porque los hace agresivos e irritables.	
¿Qué piensa usted acerca de los videojuegos?	Los videojuegos son un una realidad de doble filo que sin duda alguna genera cambios en el comportamiento de los jugadores de estos que pueden ser positivos o negativos.	Los videojuegos desarrollan la creatividad en los niños y la capacidad intelectual que les permite superar retos e incrementar su motivación.	Los videojuegos son un potente espejo de aquellos que nos conforman como sociedad principalmente porque son productos culturales que nacen de las mentes de las personas.	Que son nocivos para la salud emocional de los niños y adolescentes
¿Pueden los videojuegos afectar la personalidad de los niños que lo juegan? ¿Por qué?	Según el tipo de videojuego ejercen en la conducta es decir varían dependiendo el contenido de cada videojuego.	En ciertos casos los videojuegos pueden cambiar la personalidad de los niños ya que a través de los medios se ha dicho que se han suicidado esto quiere decir que	Si porque los videojuegos muestran imágenes violentas que dan lugar a un comportamiento violento.	Por su puesto que afecta su personalidad ya que en muchos casos los vuelven violentos, además de que se los conoce como niños “rata”

		pueden tener un comportamiento o suicida.		
¿Según el tipo de videojuego que se utilice es mayor o menor el grado en que puede afectar en la personalidad?	No todo videojuegos causa conductas violentas pero sí considero que depende de cada persona lo asimile.	Cada tipo de videojuego genera tipos de placer que activan la personalidad de los niños en mi opinión.	No todos los videojuegos utilizados en exceso conllevan a afectar la personalidad ya que la infancia y la adolescencias es donde se desarrolla la personalidad.	Al ser videojuegos considero que tienen la misma capacidad para atrapar y convertirlos en dependiente de estos.
¿Puede un niño volverse adicto a los videojuegos? ¿Por qué?	Si existen especialistas que afirman que la adicción afecta el nivel biológico, personal y social del individuo.	La adicción a los videojuegos es una enfermedad en la que el niño una vez metido en ese mundo puede ser incontrolable ya que su deseo lo lleva su deseo lo puede llevar a jugar horas innumerables.	Si porque en muchos casos no hay control de los padres y niños se vuelven muy dependientes y su conducta cambia y sus actividades diarias cambian.	Los videojuegos están elaborados para crear una adicción en quien los juegue, porque ese el negocio para sus creadores.
¿Es verdad que solamente los niños	No todo tipo de videojuego causa conductas	No precisamente a veces los niños		Puedo entender que sí.

<p>agresivos se comportan de una forma más violenta al jugar videojuegos?</p>	<p>violentas si el recurso es utilizado se basa en este tipo de acuerdo al videojuego.</p>	<p>como que desahogan su ira mediante los videojuegos tanto niños agresivos cómo calmados.</p>		
<p>¿Un niño calmado puede comportarse de una forma más violenta de lo común al iniciarse en el mundo de los videojuegos?</p>	<p>Si porque se ha demostrado que diferentes conductas en referencias a los videojuegos emplean tales como la imitación agresividad según el personaje que observa en el videojuego</p>	<p>En ciertos casos sí puede haber un cambio en el niño tranquilo ya que los padres al darle un límite de tiempo estos pueden reaccionar de una manera tan positiva.</p>	<p>No significa que la reacción que muestra una persona al jugarlo ya dependa de una violencia y el videojuego solo lo han iluminado.</p>	<p>Considero que no, en este caso serían los juegos violentos que afectan mucho mayor el comportamiento de los niños.</p>
<p>¿Por qué los niños son más propensos a dejarse influenciar por los videojuegos?</p>	<p>Porque los videojuegos son para niños ya que son el público más fácil de atraer.</p>	<p>En esta era digital los niños ya nacen con ese chip de la tecnología ya que a muy temprana edad ya cogen un móvil y aprenden de manera muy rápida y esto</p>	<p>Se debe a que el cerebro de los niños está en una etapa de evolución en la que se dejan llevar por las asombrosas cosas que se puede hacer en el videojuego.</p>	<p>Porque los videojuegos en su gran mayoría están hechos para niños.</p>

		hace que se vuelvan adictos y se dejen influenciar por distintas clases de videojuegos como la redes sociales.		
¿Puede la adicción a los videojuegos causar un bajo desempeño académico?	Si porque los niños adictos van a querer jugar más, antes de realizar sus tareas escolares y por ende se descuidan de ellos por estar en los videojuegos.		Si porque el exceso de horas de juego conlleva al fracaso escolar y un mal comportamiento en el aula.	Totalmente ya que el tiempo que deberían usar para estudiar lo dedican a jugar.
¿Considera que según la edad del niño es mayor o menor su grado de influencia ante los videojuegos?	Si ya que los niños menores son los más propensos a ser influenciados debido a que se dejan influenciar por los personajes, colores y paisajes.	Si ya que los niños entre de 3 a 7 años aún prefieren juegos de deportes pero un niño de 8 años en adelante se interesa por otro tipo de videojuegos.	No es lo mismo que un niño de 3 años a 8 vea un video infantil a que jueguen a matar monstruos o interactuar con desconocidos en redes.	Considero que sí ya que el impacto en el cerebro de los niños es mucho mayor
¿Cómo clasificaría los videojuegos	Educativos, entretenimiento, deportivos,	Educativos, infantiles entretenidos,	Educativos, entretenimiento.	

según el grado de agresividad que presenten?	carreras, razonamiento.	agresivos.		
<p>¿Pueden los videojuegos atrofiar la mente de los niños?</p>	<p>Si ya que los videojuegos tienen efectos perjudiciales sobre la salud del niño depende del contenido del juego más si aún este se centra en un mismo juego puede atrofiar la capacidad imaginativa.</p>	<p>Si el niño se centra en un solo videojuego puede que sí ya que la misma práctica repetitiva puede atrofiar la creatividad misma del mismo.</p>	<p>Sí porque pueden dañar su sistema nervioso es decir pueden dañar las neuronas.</p>	<p>Porque los niños mientras más pequeños ellos están sus canales sensoriales como son la audición y la visión están en proceso de desarrollo entonces hay una sobre estimulación y por ende el cerebro de los niños necesita tener más neurotransmisión y esto hace que pueda atrofia tener convulsiones porque a veces también los videojuegos pasan muy rápido y el niño no puede procesar la</p>

				<p>información aparte también que los videojuegos son una actividad digital ya que el niño no desarrolla otras habilidades como jugar como saltar como el movimiento corporal, manipulación del objeto con las manos entonces hay otras áreas sensoriales cognitivas que no se desarrollan solamente en él.</p>
<p>¿Cree usted que los niños prefieren jugar videojuegos solos o acompañados?</p>	<p>Solo para escoger el tipo de contenido del videojuego que desean jugar .</p>	<p>Solo para poder disfrutar de la elección de los videojuegos y las horas para jugar.</p>	<p>Acompañados es decir con amigos o familiares tanta presencial o de manera online.</p>	<p>Me atrevo a decir que eso corresponde de acuerdo al juego</p>

<p>¿A qué se explica que un videojuego resulte tan adictivo?</p>	<p>Que puede causar rechazo hacia otros medios didácticos e influir en su vida social y cotidiana.</p>	<p>A que al dedicar demasiadas horas a esta actividad en la cual la mayoría de los juegos apuntan a la violencia y al poder el cual genera diversas consecuencias.</p>	<p>Algunas de las causas o en la mayoría de casos se da por la soledad o por problemas familiares o sociales.</p>	<p>A los diferentes estudios de mercado que hacen sus creadores e identifican qué es lo que más les guste a los niños.</p>
<p>¿Qué número de horas se recomienda que los niños jueguen a diario?</p>	<p>30 Minutos.</p>	<p>Dependiendo del tipo de juego pero lo recomendado sería 1 hora máxima.</p>	<p>Máximo 1 hora</p>	<p>Deberían jugar dosificadamente 1 hora semana, pero juegos moderados que no sean violentos.</p>
<p>¿Los videojuegos pueden ser útiles en materia educativa?</p>	<p>Si hoy en la actualidad existen un sin número de juegos que les ofrece a los docentes ideas para desarrollar una clase activa y muy didáctica.</p>	<p>Si ya que le ayuda a desarrollar diferentes competencias en el proceso de aprendizaje</p>	<p>Si porque ayuda a que desarrollen conciencia social y además de resaltar ciertos valores siempre cuando también los videojuegos sean totalmente educativos.</p>	<p>Actualmente en el gran abanico de juegos existen muchas opciones y deberán ser los docentes que de acuerdo a su materia los encargados de diseñar un juego que les</p>

				permita que su clase sea didáctica.
¿Los videojuegos desarrollan algún tipo de habilidad o destreza en los jugadores?	Los videojuegos permiten a los niños desarrollar muchas habilidades como la creatividad razonamiento inteligencia espacial y el conocimiento entre ellos.	P ues en la actualidad se utiliza mucho este clase de videojuegos ya que la era actual lo amerita porque si nos hemos dado cuenta ahora todo es por internet y pues pueden agarrar gustos como la programación o crear plataformas que a la vez les generan dinero en un futuro.	A mi parecer si porque generan en cierto juegos a desarrollar habilidades y en distintos casos hay juegos donde requieren de mucha paciencia la cual es una virtud para desarrollarse en varios ámbitos que requieren de la misma.	Considero que, si se trabaja con juegos didácticos, estos permitirán que los niños desarrollen, Creatividad, Inteligencia espacial, Trabajo en equipo, Concentración, Razonamiento, Física, Memoria.

Nota: Elaboración propia.

Tabla 14

Entrevista a Psicólogos 2

Preguntas	Andrea Álvarez Urgiles	Marjorie Rambay	Mónica Bravo Carrión	Adela Gonzales Vega
------------------	-------------------------------	------------------------	-----------------------------	----------------------------

<p>¿Cómo influyen los videojuegos en la conducta de los estudiantes?</p>	<p>Dependiendo el tipo de videojuego es decir si son educativos influye positivamente pero si son de entretenimiento ahí sí influye con el cambio de conducta agresiva, aislamiento, cambios en su estado físico y emocional.</p>	<p>Entonces esta actividad que pueden plantear influye en la conducta de los estudiantes ocasionando que se distraigan por estar pensando en esta actividad que les produce cierta satisfacción, ciertos retos o también el que los niños quieran representar la fantasía de los videojuegos en la realidad ya que por ende siempre los videojuegos otorgan ganancias o beneficios.</p>	<p>Influye principalmente por que provoca distracción lo que conlleva a un bajo rendimiento académico</p>	<p>Dependiendo del tipo de videojuego, este puede alterar la conducta de un niño o adolescente, ya que puede generar una actitud de dependencia al juego, y al no tener acceso a él, causar irritabilidad y conductas inapropiadas.</p>
<p>¿Qué piensa usted acerca</p>	<p>Que son una herramienta tecnológica de</p>	<p>Son actividades que entretienen a todos los</p>	<p>En gran parte pueden ser perjudiciales</p>	<p>Considero que la tecnología nos brinda</p>

<p>de los videojuegos?</p>	<p>moda y que se ha convertido en una arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas.</p>	<p>niños, adolescentes inclusive adultos, son actividades de ocio y de recreación que como tienen ciertos tiempos y retos que toman un tiempo considerable hace que se suba la adrenalina y que la persona desee estar más tiempo jugando</p>	<p>para la conducta de los adolescentes, pero también existen ciertos juegos que pueden reforzar los conocimientos</p>	<p>muchas oportunidades, sin embargo es de vital importancia el buen uso de la misma, hablando de videojuegos, me refiero a que puede ser de gran utilidad para ciertas actividades, pero el abuso del tiempo conlleva a otros aspectos que no serán positivos.</p>
<p>¿Pueden los videojuegos afectar la personalidad de los niños que lo juegan? ¿Por qué?</p>	<p>Si porque la personalidad se desarrolla en la niñez y adolescencia y estos van a influenciar en su desarrollo y definición de la misma.</p>	<p>Lo que sucede con los videojuegos es como una actividad más que necesita que sean regulados por un adulto, entonces más allá que afecta la personalidad depende la</p>	<p>Depende de video juego porque existen juegos que abarcan agresividad lo cual conlleva al cambio de conducta</p>	<p>Sí, he visto casos de adolescentes que se ``concentran`` tanto en sus mundos de videojuego que se excluyen de los demás, incluso cambiando su aspecto físico</p>

		<p>personalidad que está formando en el niño que va a incidir en que peso importancia les dé a los videojuegos, entonces siempre se piensa que los videojuegos son los malos cuando en realidad es el uso que se le da a los videojuegos y el control tienen o que en ocasiones se le salen de la mano de los padres.</p>		<p>para encajar con sus `` amigos virtuales``, y de esta manera afecta a su comportamiento.</p>
<p>¿Según el tipo de videojuego que se utilice es mayor o menor el grado en que puede</p>	<p>Si considero que según el tipo de videojuego ayudan a definir la personalidad del niño.</p>	<p>Claro hay videojuegos de lógica, de agresividad entonces de acuerdo a eso va a incidir en</p>	<p>Si, por que puede la personalidad de un niño alegre puede tornarse triste, agresiva y puede</p>	<p>Claro que sí, el tipo de videojuego genera un cambio de actitud</p>

afectar en la personalidad?		que es lo que el niño va a replicar en la realidad e inclusive los videojuegos van a ser elegidos de acuerdo a la personalidad del niño, entonces un niño agresivo va a querer niños agresivos, un niño tranquilo va a querer juegos de lógica, más bien es al contrario de acuerdo a la personalidad del niño hará una elección del videojuegos y claro esto más que afectar directamente, incidir o provocar significa que más bien va a	provocar inseguridad.	
------------------------------------	--	--	-----------------------	--

		potencializar los rasgos de personalidad.		
<p>¿Puede un niño volverse adicto a los videojuegos? ¿Por qué?</p>	<p>Sí, pero si no hay control de las horas y tipo de videojuegos si porque el niño va a ser dependiente de este tipo de cosas.</p>		<p>Sí, porque de volverse un simple pasatiempo, poco a poco será un vicio por la angustia de saber si superará niveles o no.</p>	<p>Sí, bueno la ``adicción `` a los videojuegos aún no está aprobada por la CIE. Sin embargo, sí se puede hablar de dependencia, y esta se puede desarrollar a cualquier edad. Es decir, cuando una actividad interfiere notablemente en la rutina del niño, entonces estamos hablando de un problema que puede llegar a ser algo muy serio.</p>
<p>¿Es verdad que solamente los niños agresivos se comportan de</p>	<p>En realidad no el comportamiento depende del ambiente y de</p>	<p>Los videojuegos son una actividad que produce satisfacción que</p>	<p>En este caso los niños con una personalidad normal pueden llegar a ser más</p>	<p>No precisamente, en realidad la forma de demostrar esa</p>

<p>una forma más violenta al jugar videojuegos?</p>	<p>los factores personales, es decir depende del tipo de videojuego que esté acostumbrado a jugar y el tiempo de juego.</p>	<p>por ende generan más adrenalina, más euforia aquí se va a poder observar cierto grado de agresividad mientras el niño está jugando porque es un estimulador.</p>	<p>agresivos que los niños que tienen su comportamiento normal agresivo y esto depende del juego.</p>	<p>violencia será de acuerdo al tipo de videojuego que el niño este utilizando con mucha frecuencia.</p>
<p>¿Un niño calmado puede comportarse de una forma más violenta de lo común al iniciarse en el mundo de los videojuegos?</p>	<p>Si porque son los niños los que imitan todo los rodea ya que están en el proceso del desarrollo de su personalidad.</p>	<p>Los niños conforme van creciendo en la constitución de su personalidad van imitando patrones y parte de ir encontrando su línea en la vida adulta, y si el adulto no lo corrige correctamente no necesariamente pegándole el niño va a considerar que esa conducta</p>	<p>Sí, debido a que tratará de estar siempre activo en el juego y caso contrario se verá fastidiado e impulsará su agresividad.</p>	<p>Si, por curiosidad y por imitar a lo que está observando en la pantalla, puesto que es algo nuevo, le causa sorpresa le emociona y tiene a reproducir las mismas acciones</p>

		está bien y la va a seguir replicando.		
¿Por qué los niños son más propensos a dejarse influenciar por los videojuegos?	Porque ellos aún tienen mucha inocencia y son débiles, en cambio un adolescente ya tiene conocimientos.	Justamente porque en los 8 años cuando por general comienzan los videojuegos un paso a lado social entonces es más propenso a jugar el videojuego saber del mismo le permite también estar dentro de su grupo de sus pares de ser del grupo que conoce, entonces el niño para pertenecer va a tener su interés más en estos videojuegos	Porque aún tienen una mentalidad débil, un adolescente ya tiene conocimiento y control de sus actos, mientras que los niños no.	Pienso que los niños aun no tienen el mismo grado de conocimiento que un adulto, se le dificulta más discernir que lo que sucede en la pantalla es algo fantasioso y no la realidad. Y los creadores de los videojuegos son tan ingeniosos que saben cómo ``enganchan`` que los niños, con las imágenes de personajes favoritos, colores, paisajes, etc. Siendo así mucho más fácil que un

				niño se convierta en fanático del juego.
¿Puede la adicción a los videojuegos causar un bajo desempeño académico?	Totalmente ya que los niños y jóvenes que no tienen un control de sus padres frente a las horas de juego son presa fácil de la adicción como consecuencia se ve reflejado en su conocimiento académico.	Porque los niños va a poner como prioridad a los videojuegos le va a dedicar más tiempo, también sería por el tiempo por la atención que se dedica al videojuego, en cambio las tareas a veces resultan desagradables y no las quieren hacer, pero si fuera una actividad mediada con límite de tiempo no causaría un bajo desempeño académico.	Sí, porque se enfocará más en un videojuego que en cumplir sus deberes dentro del mundo educativo.	Por supuesto, un estudiante que no tiene límites frente al uso de videojuegos, obviamente tiene ya un problema y este se verá reflejado en muchos aspectos entre ellos el académico.
¿Considera que según la	Si porque los niños de 3 a 5	Los niños en cada edad no	Si, un niño pequeño creará	Sí, porque si bien es cierto a

<p>edad del niño es mayor o menor su grado de influencia ante los videojuegos?</p>	<p>años aún se interesan en juguetes pero un niño de 8 en adelante ya es más propenso a caer en las fauces de los videojuegos.</p>	<p>solamente es un número si no que, en el crecimiento, el niño cada año va desarrollando habilidades cognitivas entonces mientras más pequeño su pensamiento es concreto mientras más grande van desarrollando un pensamiento argumentativo, mientras más pequeño no va a poder identificar de realidad de fantasía y el adulto puede ser un escape de la realidad de estar en el videojuego por los procesos cognitivos que se van</p>	<p>que lo que pasa en el videojuego es real mientras que los más grandes ya tienen noción de que solo es una representación gráfica.</p>	<p>un niño de entre 3 a 4 años se puede interesar por los videojuegos, pero a ellos les llama más la atención la interacción con los juguetes y propiamente con los demás niños, con sus padres, sus hermanos. Ósea si un niño está viendo por ejemplo algo en la pantalla, pero hay más niños que no tienen este hábito y lo invitan a jugar, el dejara la pantalla y empezar a interactuar.</p>
---	--	--	--	---

		desarrollando de acuerdo a las edades.		
¿Cómo clasificaría los videojuegos según el grado de agresividad que presenten?	Considero que los videojuegos deben clasificarse por edades y contenidos.		Normales, medios y peligrosos.	Considero que la clasificación debe ser de acuerdo a las edades.
¿Pueden los videojuegos atrofiar la mente de los niños?	Si porque se altera su sistema nervioso en muchos casos si hay niños que han jugado videojuegos agresivos y han tenido convulsiones por el impacto del juego.	Si, por que el tiempo que emplean en el juego va en detrimento de su estado emocional.	Si, debido a que el uso constante de un videojuego puede gastar las neuronas.	No, como atrofiar propiamente no lo creo, porque un videojuego requiere pensamiento, estrategias de parte del jugador para pasar de nivel o ganar. Entonces lo que sí considero es que afecta la parte emocional y social del niño.
¿Cree usted que los niños prefieren jugar videojuegos	Solo es decir sin supervisión para poder jugar			Solos, ósea sin supervisión es lo que prefieren para así

solos o acompañados?	dependiendo sus gustos.			desenvolverse a su gusto
¿A qué se explica que un videojuego resulte tan adictivo?	Significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo de la persona y se continúa practicando a pesar de las consecuencias.	Los vendedores de juegos también saben mucho sobre psicología, marketing y los intereses de acuerdo a las edades entonces esto hace que los que realizan los videojuegos a ellos les conviene vender entonces estos necesitan generar un producto que llame la atención de los niños y adolescentes, entonces van a generar un producto de interés para ellos esto hace que incide en los intereses de acuerdo a la	A que necesitan incrementar su capacidad dentro del videojuego y obtener más victorias.	Existen varios factores, por ejemplos familiares, sociales, emocionales. En el aspecto familiar los problemas que pueden existir en el hogar puede ser el causante de que el niño o menor de edad vea en el videojuego un refugio o un escape, otro punto es la negligencia y la falta de límites. En el aspecto social podría ser el sentirse excluido, y en el emocional, pues según los estímulos que el videojuego le genere; existen

		edad genere esa adicción que responde a esos intereses.		estudios que indican que estas emociones han sido generadas por estímulos en ciertas áreas del cerebro tal cual como sucede en el caso de alcohol y las drogas.
¿Qué número de horas se recomienda que los niños jueguen a diario?	El tiempo estimado y recomendado es de 30 minutos.	El número de horas se recomienda de acuerdo a la edad de 3 años en adelante y de los 6 a 7 años no debería ser más de una hora entonces después de los 8 años puede permitirse de 2 a 3 horas.	De 30 minutos a 1 hora máximo.	Depende de la edad, lo ideal sería que los niños de 8 años no tuvieran acceso a este tipo de distractores, pero de ser inevitable debería ser con supervisión. Y acorde a la edad máximo sería 1 hora.
¿Los videojuegos pueden ser útiles en	Si todo videojuego con fines educativos es muy útil para ayudar a	Los videojuegos pueden ser útiles en materia	Si. Existen videojuegos educativos que son de utilidad para el	Sí, pero tomando en cuenta el tipo de videojuego, porque pueden

<p>materia educativa?</p>	<p>desarrollar sus capacidades habilidades y destrezas.</p>	<p>educativa ya que en parte de las acomodaciones pedagógicas es hacer tareas adecuadas e incluso también saber de un videojuego cuándo los niños también son tímidos y les cuesta hablar o socializar, pero el hablar del videojuego les permite tener un conocimiento que les permita pertenecer a un grupo entonces sí hay casos que sí se recomienda.</p>	<p>aprendizaje.</p>	<p>desarrollar destrezas positivas, puede ser utilizado para un fin específico con un estudiante con algún tipo de problema de aprendizaje, ahora bien, si el docente o persona encargada de utilizar esta estrategia con fin educativo. No tiene claro el objetivo, entonces podría tornarse contradictorio y no cumplir el fin.</p>
<p>¿Los videojuegos desarrollan algún tipo de habilidad o</p>	<p>Todos los tipos de videojuego desarrollan habilidades al igual que</p>	<p>La habilidad que pueden desarrollar es la atención y la observación, la</p>	<p>Incrementa su capacidad o niveles de juego.</p>	<p>Si de hecho asumo que para ser un buen jugador debe tener mucha</p>

destreza en los jugadores?	destrezas entre las habilidades.	atención siempre va a estar relacionada a la motivación, pero a veces depende pasa muy rápido esto hace que focaliza solamente en un punto y no en todos los otros elementos o imágenes que se presenten en el videojuego.		habilidad, conocer las estrategias para pasar el nivel, ganar el juego y a su vez desarrollar pensamiento para ver cómo utilizar el menor tiempo posible, obtener premios y así poder ser el mejor jugador.
-----------------------------------	----------------------------------	--	--	---

Nota: Elaboración propia.

Tabla 15

Entrevista a Psicólogos 3

Preguntas	Ana Capón Sisalima
¿Cómo influyen los videojuegos en la conducta de los estudiantes?.	Para mí los videojuegos influyen de manera negativa porque los vuelve adictos y agresivos, poco socializables, egoístas y violentos.
¿Qué piensa usted acerca de los videojuegos?	Los videojuegos mejoran las habilidades cognitivas y los

	<p>motivan a superar retos que jamás se hubiesen imaginado alcanzar.</p>
<p>¿Pueden los videojuegos afectar la personalidad de los niños que lo juegan? ¿Por qué?</p>	<p>Si porque al jugar mucho el niño crea como un espacio de distanciamiento esto está relacionado a que en un futuro tenga destrezas sociales muy pobres.</p>
<p>¿Según el tipo de videojuego que se utilice es mayor o menor el grado en que puede afectar en la personalidad?</p>	<p>Más bien creo que sí afectaría según el lenguaje que posea el videojuego en este caso si son de malas influir indistintamente pueden redirigir a ser cosas negativas.</p>
<p>¿Puede un niño volverse adicto a los videojuegos? ¿Por qué?</p>	<p>Depende mucho de los padres que compran consolas para que los niños se entretengan y llenar ese espacio en el cual ellos se ocupan haciendo otras cosas y el factor dinero que a veces dan los padres porque querer llenar ese vacío.</p>
<p>¿Es verdad que solamente los niños agresivos se comportan de una forma más violenta al jugar videojuegos?</p>	<p>Sí más que agresivos es obsesión a no querer perder pues y hacen lo imposible para ganar y en algunos casos pierden pueden tienden a tener este comportamiento de frustración que los lleva a perder el control.</p>

<p>¿Un niño calmado puede comportarse de una forma más violenta de lo común al iniciarse en el mundo de los videojuegos?</p>	<p>No, un niño calmado es más consciente de lo que está haciendo pues al principio solo es como experimentar porque todo le parece nuevo y esta tiende a ser más controlable</p>
<p>¿Por qué los niños son más propensos a dejarse influenciar por los videojuegos?</p>	<p>En ciertos casos es dependencia de los videojuegos ya que estos están muy pendientes a lo largo del día .</p>
<p>¿Puede la adicción a los videojuegos causar un bajo desempeño académico?</p>	<p>Si porque puede causar problemas de atención y desconcentración en las clases al verse influenciado por los videojuegos.</p>
<p>¿Considera que según la edad del niño es mayor o menor su grado de influencia ante los videojuegos?</p>	<p>Considero que sí ya que de acuerdo a la edad del niño puede influir porque ya tiene el subconscientes más desarrollado a dejarse influir por el tipo de videojuego que se le presente.</p>
<p>¿Cómo clasificaría los videojuegos según el grado de agresividad que presenten?</p>	<p>Agresivo, normales, educativos</p>
<p>¿Pueden los videojuegos atrofiar la mente de los niños?</p>	<p>Sí porque pueden afectar su salud tanto física como mental es decir daño en sus neuronas cerebrales.</p>
<p>¿Cree usted que los niños prefieren jugar videojuegos solos o acompañados?</p>	<p>Acompañados ya que diversos juegos les permite jugar en equipo.</p>

<p>¿A qué se explica que un videojuego resulte tan adictivo?</p>	<p>A que puede traer consecuencias en la salud tales como presentar daño neuronal, obesidad y depresión.</p>
<p>¿Qué número de horas se recomienda que los niños jueguen a diario?</p>	<p>1 hora máximo</p>
<p>¿Los videojuegos pueden ser útiles en materia educativa?</p>	<p>Si ya que hoy en la actualidad se ha descubierto que existen videojuegos que les permite a los docentes lograr los objetivos de sus materias y tener una clase dinámica y divertida.</p>
<p>¿Los videojuegos desarrollan algún tipo de habilidad o destreza en los jugadores?</p>	<p>Si los videojuegos desde tiempo atrás han desarrollado habilidades en los jugadores como la creatividad, atención, memoria y agilidad.</p>

Nota: Elaboración propia.

ANEXO 2

Artículos Académicos

Dialnet | Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

Viabilidad del uso del videojuego en el aula
opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio

Autores: Marina Morales Diaz
Localización: IJERIE, ISSN-e 2254-0059, Vol. 7, N.º 2, 2018. (Ejemplar dedicado a: Bases neuro-educativas y socio-emocionales para trabajar con videojuegos en contextos de aprendizaje; V-I-X), págs. 78-91
Idioma: español

Texto completo (pdf)

Resumen

RESUMENIncluir videojuegos en el aula de educación primaria se considera un aspecto muy importante para el pleno desarrollo del alumno a nivel cognitivo, por otro lado el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) esta provocando que hoy en día cada vez más alumnos se interesen por el mundo tecnológico y esto a su vez en los videojuegos. Es por ello, que si nos centramos en el Aprendizaje basado en juegos (ABJ) es una metodología innovadora que aprovecha el potencial educativo que presentan los videojuegos, serios games o recursos lúdicos digitales para impulsar los procesos formativos, favoreciendo que los alumnos adquieran un aprendizaje de forma motivadora. (Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque. 2016) En este caso se va a dar a conocer la experiencia en torno a la inclusión de los videojuegos en el Grado de Educación Primaria del Centro de Magisterio "Sagrado Corazón" adscrito a la Universidad de Córdoba, donde se ha involucrado a 35 estudiantes, y los cuales se ha evaluado a través de la observación y un registro cualitativo, donde cada alumno ha arrojado su experiencia en torno a la utilización de los videojuegos dentro del aula. ABSTRACTIncluding videogames in the primary education classroom is considered a very important aspect for the full development of the student at the cognitive level, on the other hand the development of Information and Communication Technologies (ICT) is causing that nowadays every time more students are interested in the technological world and this in turn in video games. That is why, if we focus on learning based on games (ABJ) is an innovative methodology that takes advantage of the educational potential of video games, serious games or digital leisure resources to promote training processes, encouraging students to acquire learning in a motivating way. (Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque. 2016) In this case, the experience about the inclusion of videogames in the Primary Education Degree of the Teaching Center "Sacred Heart" assigned to the University of Córdoba, where 35 students have been involved, will be made known, which has been evaluated through observation and a qualitative record, where each student has shared their experience about the use of video games in the classroom.

Dialnet | Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje

Ricardo Adán Salas Rueda^[1]
[1] Universidad La Salle

Localización: IJERIE: International Journal of Educational Research and Innovation, ISSN-e 2386-4303, n. 10, 2018, págs. 163-178
Idioma: español
Títulos paralelos:
Perspectives of students on the inclusion of video games in learning

Texto completo (r)

Dialnet Métricas: 4 Citas

Resumen

Español

Los videojuegos representan una alternativa tecnológica para lograr la innovación en el campo educativo. Por esta razón, esta investigación mixta analiza la percepción de los estudiantes de Facultad Negocios sobre la incorporación de esta herramienta digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La muestra está compuesta por 132 estudiantes que cursan las carreras de Administración, Contaduría, Comercio, Mercadotecnia e Informática en la Universidad La Salle México. Por medio del enfoque cuantitativo se evalúan la inclusión de los videojuegos para desarrollar las capacidades sobre la aplicación de los contenidos teóricos, el aprendizaje, la generación de nuevas ideas, el espíritu competitivo, la creatividad y la adaptación a nuevas situaciones. Asimismo, el enfoque cualitativo analizo el uso de este software para la construcción de entornos interactivos y dinámicos. Los resultados obtenidos permiten afirmar que los videojuegos representan un medio idóneo para perfeccionar las competencias del alumnado. En conclusión, los docentes deben identificar las nuevas tecnologías de información y comunicación que faciliten la ampliación del conocimiento y el desarrollo de las habilidades.

Open Journal Systems en Revista: REVISTA DE ENTRENAMIENTO

INICIO ACERCA DE INICIAR SESIÓN REGISTRARSE BUSCAR ACTUAL ARCHIVOS AVISOS PANTALLA WORD PARA MANUSCRITOS REDUCCIONES HOJA DE TRABAJO ROL AUTOR

Inicio > Vol. 4, Núm. 1 (2017) > **Figueras Cepeda**

ANÁLISIS CRÍTICO DEL CONDUCTISMO Y CONSTRUCTIVISMO, COMO TEORÍAS DE APRENDIZAJE EN EDUCACION

Aleán Iveth Figueras Cepeda, Karita Elizabeth Muñoz Correa, Edwin Vinicio Lozano, Diego Fernando Zavala Urzúa

Resumen

Las teorías del aprendizaje en la educación son consideradas modelos sistemáticos, progresivos y dinámicos del proceso de aprendizaje, cada una se fundamenta en aspectos de tiempo de investigación empírica y de campo, por lo tanto tienen niveles de validez. Estas premisas permiten inferir que cualquier enfoque teórico considerado científico, en el presente momento se enfrenta a una crisis crítica al constructivismo y conductivismo, como la irreconciliación de demostrar (Qué y cómo se aprende), ¿Cuáles son los factores que influyen en el aprendizaje?, Además de las críticas y perspectivas futuras, logran establecer fortalezas y debilidades en el quehacer educativo a través del tiempo. Esta investigación concluye que más allá de la comprensión de los principios y teorías, mayor será la generación de aprendizajes que facilitarán la consecución de logros académicos, sociales y culturales de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: Teorías del aprendizaje; conductismo; constructivismo; educación superior.

CRITICAL ANALYSIS OF THE BEHAVIORISM AND CONSTRUCTIVISM, AS THEORIES OF LEARNING IN EDUCATION

ABSTRACT

The theories of the learning in the education are considered systematic models, progressive and dynamic of process of learning. Each one of them are based on time aspects of biographic and field investigations, therefore they have levels of validity. These premises permit to infer that any approach can be considered as a scientific work. This general conclusion makes a critical analysis to the behaviorism and constructivism. In addition to show what and how to learn (What and how to learn) influence in the learning? Besides of criticisms and future perspectives in order to establish strengths and weaknesses in the educational through the ages. This search concludes while the understanding level of principles and theories are the most meaningful, the generation of learnings will be successful, too. It will facilitate the students' academic, social and cultural achievement.

KEYWORDS: Theories of the learning; behaviorism; constructivism; education.

Texto completo:
BE

SciELO | artículos | búsqueda de artículos | sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfabet

Revista Cubana de Educación Superior
versión On-line ISSN 0257-4314

Resumen

NEVA CHAVES, José Antonio y MARTÍNEZ CHACÓN, Orietta.
Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *Rev. Cubana Edu. Superior* [online]. 2019, vol.28, n.1, p. 40. ISSN 0257-4314.

El presente artículo refleja los resultados de los análisis de los autores como parte de la tesis doctoral «Estrategia pedagógica de formación docente orientada al aprendizaje significativo desarrollador de los instructores del Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA, Colombia». Los autores abordan el estudio teórico del aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde el enfoque histórico cultural (EHC) de Vigotsky. Se precisan las confluencias y rupturas entre ambos. Se arriba a una aproximación conceptual de Aprendizaje Significativo Desarrollador desde el enfoque histórico cultural, en el que se resalta la unidad de lo afectivo-cognitivo, las potencialidades del desarrollo personal, la comunicación con los otros, la acción conjunta y los significados culturales.

Palabras clave : aprendizaje desarrollador; aprendizaje significativo; desarrollo humano; enfoque histórico cultural.

• resumen en Inglés • texto en Español • Español (pdf)

Edificio Dígigo, Universidad de La Habana
Zapata y G, Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba. CP 10400
editorialub@favi.uh.cu

SciELO Perú | artículos | búsqueda de artículos | sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfabet

Revista de Psicología (PUCP)
versión On-line ISSN 0254-9247

Revista de Psicología vol.35 no.2 Lima jul./dic. 2017

ARTÍCULOS

Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de Buenos Aires
Learning Styles and Learning Strategies in College Students from Buenos Aires

Estilos e Estratégias de Aprendizagem em Estudantes Universitários de Buenos Aires

Agustín Freilberg Hoffmann¹, Ruben Ledesma², Mercedes Fernández Liporacz³

Universidad de Buenos Aires¹, ³ Universidad Nacional de Mar del Plata², Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)^{1, 2, 3}

¹ Doctor en Psicología, Becario posdoctoral y profesor en la Universidad de Buenos Aires. **Dirección postal:** Vallejos 2379 es Piso (1419) Capital Federal, Argentina. **Contacto:** afohberg@psi.uba.ar / gousinfr@berozzi.com

² Doctor en Psicología, Profesor e Investigador en la Universidad Nacional de Mar del Plata. **Dirección postal:** Río Negro 3922 (7600), Mar del Plata, Argentina. **Contacto:** rilledesma@gmail.com

³ Doctora en Psicología, Profesora e Investigadora en la Universidad de Buenos Aires. **Dirección postal:** General Juan Lavalle 2353 (1052), Capital Federal, Argentina. **Contacto:** mliporacz@psi.uba.ar

SciELO | artículos | búsqueda de artículos | sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfabet

REVISTA ESPACIOS

EDUCACIÓN • EDUCAÇÃO • EDUCATION Vol. 39 (Nº 10) Aso 2018 Pág. 9

Estilos, estrategias de aprendizaje, relación desempeño académico, resultados pruebas saber 11° en ciencias naturales, Colombia
Styles, learning strategies, academic performance, knowledge tests 11° in natural sciences, Colombia

Thayder FONSECA Hoyos 1; Usuehí Rebecca SALCEDO Villalongo 2; Delma RODRÍGUEZ Álvarez 3
Recibido: 24/10/2017 • Aprobado: 20/11/2017

Contenido
1. Introducción
2. Metodología
3. Resultados
4. Conclusiones
Referencias Bibliográficas

RESUMEN: Los estilos de aprendizaje son atributos de conocimiento, afectivos y psicológicos que indican la forma como se percibe y responde dentro de un aprendizaje contextualizado así mismo, las estrategias de aprendizaje son procedimientos que facilitan el aprendizaje a través de métodos y técnicas, basados en cuanto se aprende. El estudio de esta investigación se realizó en el departamento de Ciencias Naturales. Los resultados de este trabajo muestran la importancia de conocer las habilidades y estrategias de aprendizaje de los estudiantes para el buen desarrollo del conocimiento en el área de Ciencias Naturales.
Palabras clave: Estilos y estrategias de aprendizaje, pruebas Saber 11°, desempeño académico en Ciencias Naturales.

ABSTRACT: Learning styles are attributes of knowledge, affection and psychology that indicate how it is perceived and responded within a given context. Likewise, learning strategies are procedures that facilitate learning through procedures and techniques. Taking into account the above, the purpose of this research is to establish the relationship between styles and learning strategies with academic performance in natural science education in the higher education component. The results of this study show the importance of knowing the students in order to implement natural pedagogic strategies for the good development of knowledge in the area of Natural Sciences.
Keywords: Styles and learning strategies, knowledge tests 11°, academic performance in natural sciences.

SciELO | artículos | búsqueda de artículos | sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfabet

Apertura (Guadalajara, Jal.)
versión On-line ISSN 2007-1394/versión impresa ISSN 1665-6180

Apert. (Guadalaj., Jal.) vol.S no.1 Guadalajara 2016

TIC

El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serios games

The video game as an educational tool. Possibilities and problems about Serious Games

Cristian López Raventós¹

¹ Universidad Pedagógica Nacional, México.

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS | **Revista Científica**

INICIO ACTUAL ARCHIVOS AVISOS EQUIPO EDITORIAL ACERCA DE +

Inicio / Archivos / Vol. 26 (2016): Número Especial / Ponencias

Enviar un artículo

Normas de publicación

Equipo editorial

Política editorial

Proceso de arbitraje

Indexación

Índices de Citaciones

Artículos más consultados

Colaboración

Revista Científica
Octubre 2016
No. 26

DOI: <https://doi.org/10.14483/23448350.11085>

Publicado: 2016-10-20

Número: Vol. 26 (2016): Número Especial

Sección: Ponencias

Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán

DOI: <https://doi.org/10.14483/issn.2344-8350>
ISSN 0124-2253

Universidad Europea
 Mi ABACUS
 Inicio English | Español

Buscar en ABACUS

Buscar en ABACUS
 Esta colección

Listar

Todo ABACUS

- Comunidades y colecciones
- Autores
- Títulos
- Tesoro UNESCO
- Tipos de contenidos

Esta colección

- Autores
- Títulos
- Tesoro UNESCO
- Tipos de contenidos

Estadísticas

Contacto **Sugerencias** **Preguntas Frecuentes** **Ayuda**

Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos

Cortizo Pérez, José Carlos; Carrero García, Francisco Manuel; Monsalve Piqueras, Borja; Velasco Collado, Andrés; Díaz del Dedo, Luis Ignacio; Pérez Martín, Joaquín

Use este identificador para citar o enlazar este ítem: <http://hdl.handle.net/11268/1750>

Fecha: 2011
 Materia UNESCO: Educación
 Tipo: conferenceObject
 Exportar a: RIS

Resumen:
 La Gamificación en un anglicismo, que proviene del inglés "gamification", y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas, como los videojuegos. Si bien la gamificación ya se está aplicando con éxito en algunas áreas tan diversas como el marketing, los recursos humanos, o incluso la gestión de relaciones con los clientes, o incluso a la formación de altos directivos, apenas se han planteado acciones de transferir la esencia de las mecánicas de juego a la docencia universitaria. En esta

Edutec
 Revista Electrónica de Tecnología Educativa

Acerca de - Número actual Todos los números Envíos Indexación Call for Papers Registrarse Contacto

Inicio / Archivos / Núm. 65 (2018): Edutec Nº 65 - Septiembre 2018 / Artículos Revista Sección general

Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra

Isabel Sosnos de Soto García
 Universidad Pública de Navarra Fundación Laboral de la Construcción
<http://dx.doi.org/10.21555/edutec.2018.65.1143>

DOI: <https://doi.org/10.21555/edutec.2018.65.1143>

Palabras clave: gamificación, enseñanza de ciencias de la tierra, niveles no universitarios, estrategias de motivación

Resumen
 El porcentaje de abandono escolar en España es superior al de otros países de la Unión Europea, lo que hace necesario fomentar el rendimiento del alumnado y su motivación. En este contexto, la gamificación tiene un futuro prometedor ya que promueven la participación del alumnado y su deseo por aprender. Se han desarrollado tres actividades de gamificación (Trivia, Kahoot y Socrative) para el estudio de ciencias de la tierra. Se ha observado que los alumnos prefieren las

Publicado 28-09-2018

Cómo citar
 de Soto García, I. S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (65), 29-39 (39).
<https://doi.org/10.21555/edutec.2018.65.1143>

Formatos de citación

Número
 Núm. 65 (2018): Edutec Nº 65 - Septiembre 2018

Idioma
 English
 Español (España)

Enviar un artículo

Información
 Para lectores/as
 Para autores/as
 Para bibliotecarios/as

Palabras clave
 Gamificación, enseñanza de ciencias de la tierra, niveles no universitarios, estrategias de motivación

HEKADEMOS
 REVISTA EDUCATIVA DIGITAL

Actual Envíos Archivos Indexación Avisos Acerca de -

Inicio / Archivos / Núm. 27 (2019) / Aportaciones arbitradas

Escape Room como propuesta de gamificación en educación

Irene García Lázaro
 Universidad Isabel I

Palabras clave: Gamificación, Escape Room, Aprendizaje basado en juegos, juegos educativos

Resumen
 El presente trabajo aborda la gamificación como estrategia de aprendizaje, mostrando los beneficios derivados de su puesta en práctica en el aula y concretando un modelo de gamificación como es el Escape Room. El objetivo de la investigación es profundizar y examinar las ventajas que aporta la gamificación en el ámbito educativo, haciendo alusión a la necesidad de presentar el contenido de manera atractiva y lúdica. Concretamente, en este documento se expone un modelo de gamificación grupal como es el Escape Room. La metodología empleada se apoya en el

Enviar un artículo

Número actual

Info | RSS | Twitter | Facebook | LinkedIn | YouTube | Instagram

Revista científica
 Print version ISSN 0124-2253 On-line version ISSN 2344-8350

Abstract
BALLESTEROS-BALLESTEROS, Vladimir Alfonso; RODRIGUEZ-CARDOSO, Oscar Iván; LOZANO-FORERO, Sebastian and NISBENZU-TOLEDO, Jorge Luis. El aprendizaje móvil en educación superior: una experiencia desde la formación de ingenieros. Rev. Cient. [online]. 2020, n.38, pp.243-257. ISSN 0124-2253. <https://doi.org/10.14883/2344-8350.1152.14>.

Este artículo presenta los resultados de un proyecto de investigación desarrollado en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas de la Fundación Universitaria Los Libertadores (Bogotá, Colombia). Este tuvo como objetivo describir los efectos y las experiencias de la incorporación de la aplicación Calculadora Gráfica de GeoGebra durante el aprendizaje de la noción de límite a partir de la integración de dispositivos móviles al aula de clase. Se empleó un diseño explicativo secuencial con el ánimo de validar la hipótesis relacionada con una influencia positiva del aprovechamiento de teléfonos inteligentes y tabletas en el desempeño académico. En la etapa cuantitativa se realizó un diseño experimental de cuatro grupos de Solomon y durante la etapa cualitativa se aplicó un test actitudinal y se desarrollaron entrevistas semiestructuradas con estudiantes que participaron del tratamiento con la aplicación móvil. Los resultados obtenidos en el postest por los grupos experimentales superaron a los obtenidos por los grupos control que participaron de una intervención mediada por recursos didácticos tradicionales. Los estudiantes que recibieron el tratamiento experimental demostraron mayor interés y motivación por el aprendizaje del tema abordado, por lo que se puede inferir que la integración de dispositivos móviles en el aula promueve formas innovadoras de aprender cálculo.

Keywords : aprendizaje móvil; formación de Ingenieros; noción de límite; tecnologías digitales; Geogebra.

abstract in English | Portuguese • text in Spanish • Spanish (pdf)

Services on Demand
 Journal
 ScELO Analytics
 Google Scholar H5M5 (2019)
 Article
 Spanish (pdf)
 Article in xml format
 Article references
 How to cite this article
 ScELO Analytics
 Automatic translation
 Send this article by e-mail
 Indicators
 Related links
 Share
 More
 Permalink

Educar

Actual Archivos Acerca de -

Inicio / Archivos / Vol. 53, Núm. 1 (2017) Aprendiendo a través de la ludificación / Monográfico

Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales

Enrique Sánchez-Rivas
 Universidad de Málaga
 Julio Ruiz-Palmero
 Universidad de Málaga
 José Sánchez-Rodríguez
 Universidad de Málaga

Este artículo presenta una investigación cuyo objetivo fue conocer la percepción del profesorado de la etapa de Educación Primaria que imparte docencia directa a alumnado con necesidades educativas especiales sobre la implementación didáctica, mediante tablas, de diferentes videojuegos como recurso para trabajar la capacidad de razonamiento. Para ello se diseñó un cuestionario que se aplicó a dos muestras compuestas por un total de 828 docentes de 131 colegios. Los participantes se clasificaron en función de si usaban, como recurso didáctico principal, los videojuegos ejecutados en dispositivos portátiles o fichas impresas de razonamiento. Para analizar los datos obtenidos se recurrió al estudio de los estadísticos descriptivos prestando especial atención a los medidos de tendencia central. La comparación entre los dos grupos se realizó a través de las puntuaciones medias, sometidas a la prueba de t-Student. Los resultados obtenidos

medigraphic.com

Revistas Catalanes amb Accés Obert

UAB
 Universitat Autònoma de Barcelona

Consejo en...
 Clasificación CAR/HUS+ Educación
 Sello de calidad FECYT
 DOAJ

formación inicial
 inserción profesional
 educación
 calidad
 innovación educativa
 género
 TIC
 competencias
 evaluación
 profes
 innovación
 motivación
 profesión

Edutec
 Revista Electrónica de Tecnología Educativa

Acerca de - Número actual Todos los números Envíos Indexación Call for Papers Registrarse Contacto

Inicio / Archivos / Núm. 65 (2018): Edutec Nº 65 - Septiembre 2018 / Artículos Revista Sección general

Políticas transnacionales sobre aprendizaje móvil y educación: una selección de textos relevantes

Narciso José López García
 Facultad de Educación de Albacete
<https://orcid.org/0000-0002-5663-3265>

DOI: <https://doi.org/10.21555/edutec.2018.65.1133>

Palabras clave: aprendizaje móvil, políticas TIC, políticas educativas, dispositivos móviles

Resumen
 El uso de las TIC en entornos educativos ha originado nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje. Una de ellas es el denominado «mobile learning» o aprendizaje móvil. Este trabajo profundiza en este concepto, recoge las directrices marcadas por tres de los organismos internacionales más representativos en

Publicado 28-09-2018

Cómo citar
 López García, N. J. (2018). Políticas transnacionales sobre aprendizaje móvil y educación: una selección de textos relevantes. *Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (65), 92-109 (99).
<https://doi.org/10.21555/edutec.2018.65.1133>

Formatos de citación

Idioma
 English
 Español (España)

Enviar un artículo

Información
 Para lectores/as
 Para autores/as
 Para bibliotecarios/as

Palabras clave
 aprendizaje móvil, políticas TIC, políticas educativas, dispositivos móviles

Revista Habanera de Ciencias Médicas

Mostrar índice Números disponibles Información Publicar Medigraphic.com

2018, Número 6

Revista Habanera de Ciencias Médicas 2018, 17 (6)

Buscar ...

En esta Revista

Recientes en esta Revista...

Factores asociados al fatallismo ante la COVID-19 en 20 ciudades del Perú en...
 2020, N.62, Núm. 2

Epilepsia farmacorresistente. Experiencia quirúrgica en el Instituto

Texto completo Citar este artículo

Dialnet
 Buscar Revistas Tesis Congresos

Primeros pasos del aprendizaje móvil en Costa Rica
 Uso de WhatsApp como medio de comunicación en el aula

Guadamuz-Villalobos, Jairo [1]

[1] Universidad de Costa Rica

Localización: Revista Electrónica Educar. ISSN: 1409-4258. Vol. 24, Nº. 2, 2020
 Idioma: español

Títulos paralelos:
 Primeros passos do aprendizado móvel na Costa Rica: usando o WhatsApp como meio de comunicação na sala de aula
 First Steps of Mobile Learning in Costa Rica: Use of WhatsApp as a Means of Communication in the Classroom

Texto completo (pdf)

Resumen
 Español

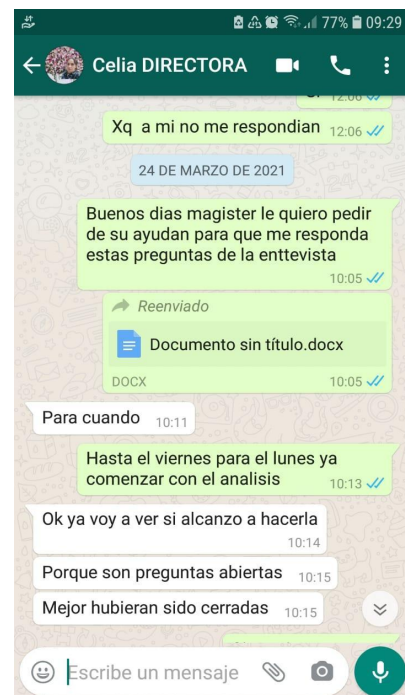
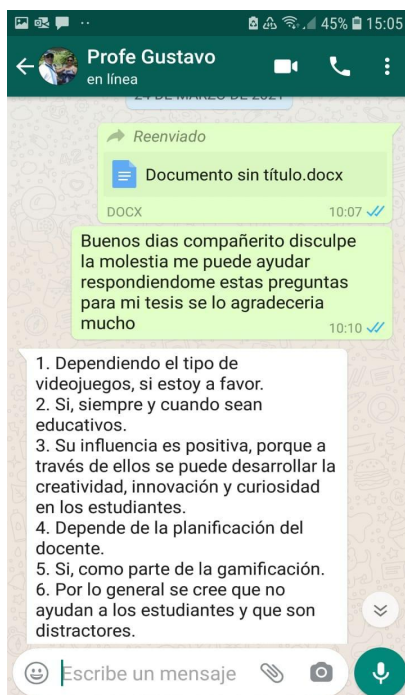
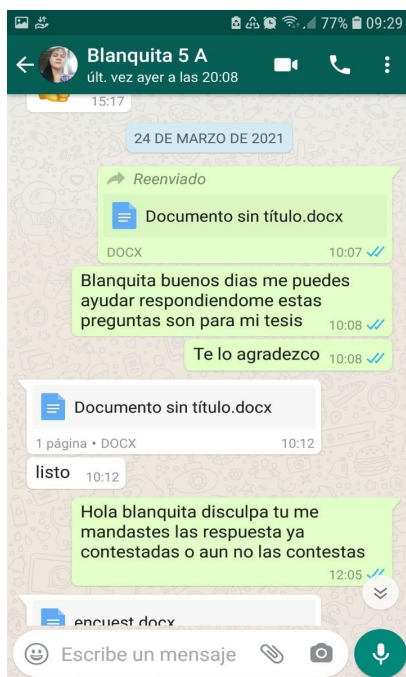
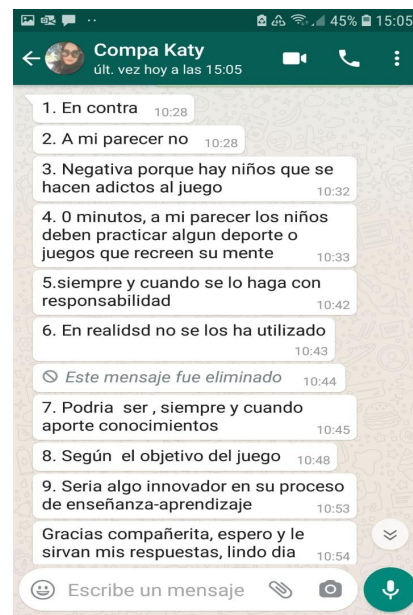
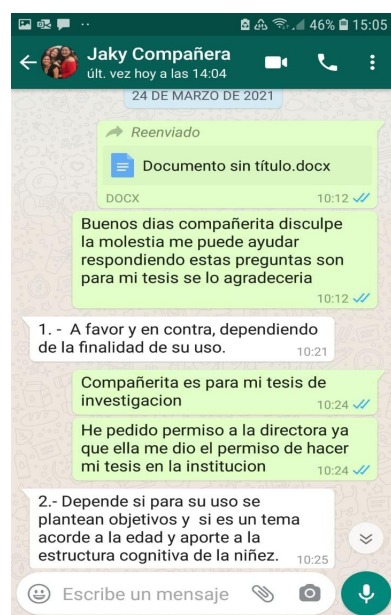
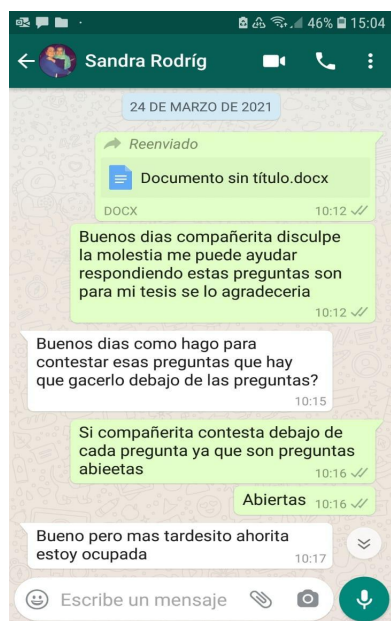
Con el fin de conocer la opinión del estudiantado en relación con el uso de dispositivos móviles como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, y las posibilidades que existen de implementar aprendizaje móvil en el aula universitaria costarricense, la presente investigación documenta la integración de la herramienta Whatsapp como medio de comunicación en el aula universitaria, aplicada a los grupos 01, 02 y 03 del curso Referencia II, impartido en la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica, durante el segundo ciclo del año 2017. Se muestra en detalle el proceso de implementación de la aplicación en el aula, la sistematización de los contactos, el uso de listas de difusión, el tipo de material enviado en las comunicaciones realizadas y la opinión del estudiantado que fue parte del proceso de investigación. Dicha valoración del estudiantado se analizó en relación con sus experiencias con otras herramientas de comunicación en el aula, su preferencia por utilizar de nuevo Whatsapp como herramienta de comunicación y su opinión general del ejercicio. Como resultado, se concluye que existen condiciones para realizar aprendizaje móvil en el aula universitaria costarricense, y su implementación trae beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además, el estudiantado se mostró satisfecho con la experiencia. Finalmente se propone este ejercicio como un primer acercamiento de

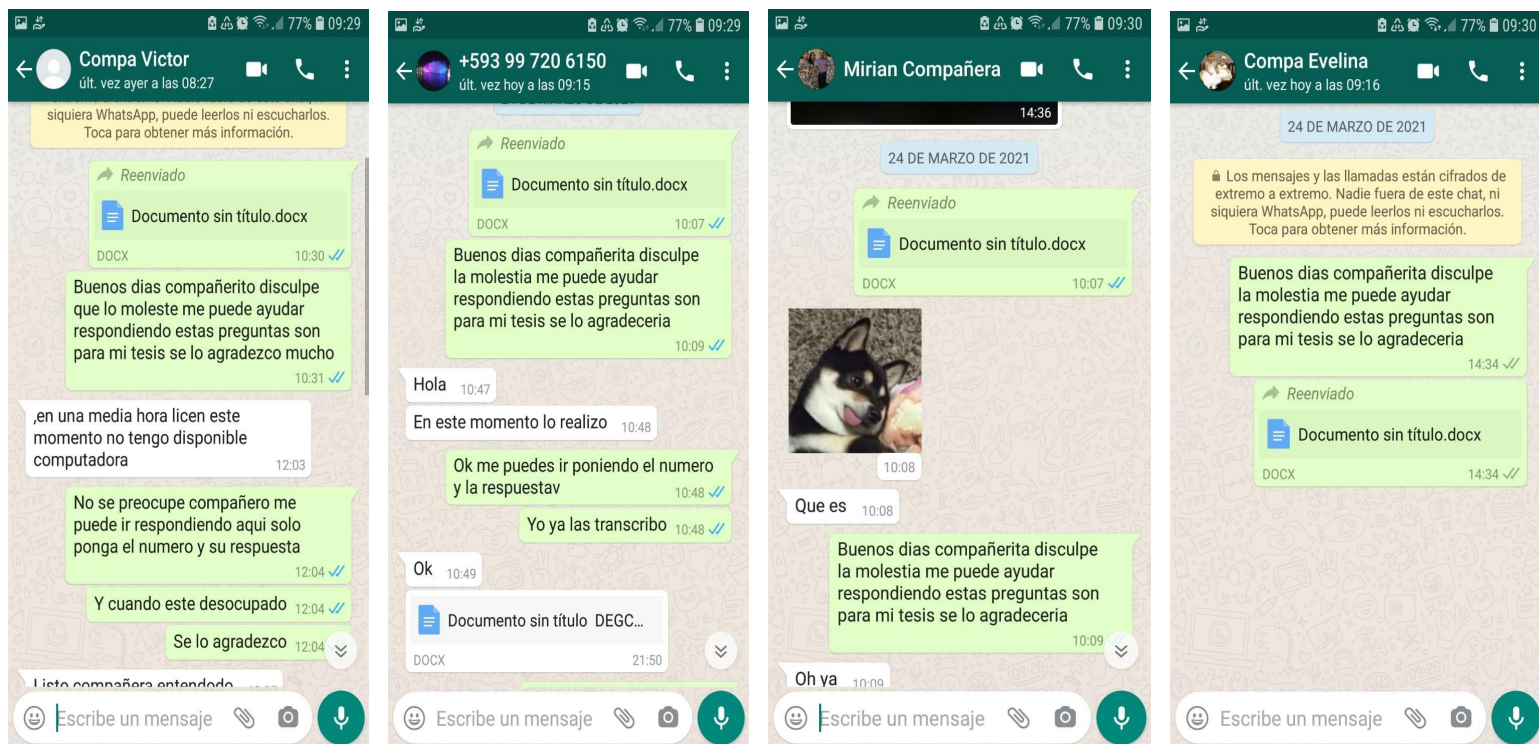
Identificarse
 ¿Olivó su contraseña?
 ¿Es nuevo? Regístrate
 Ventajas de registrarse

Dialnet plus
 Facebook
 Twitter
 Sugerencia / Errata

ANEXO 3

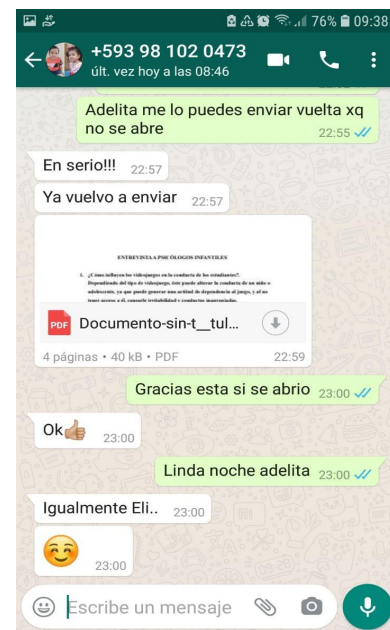
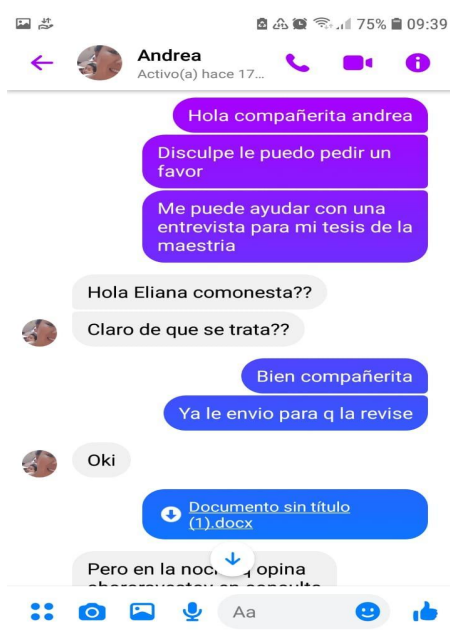
Capture de chat WhatsApp y messenger Docentes

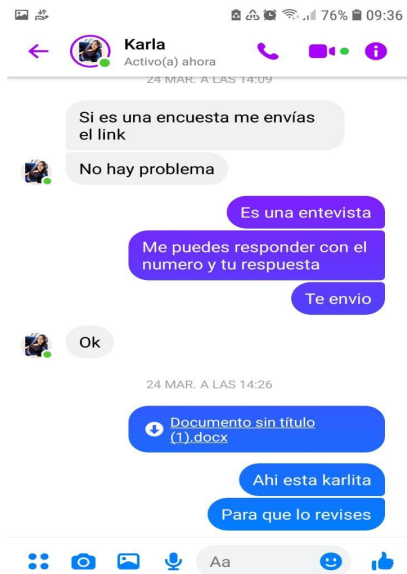




ANEXO 4

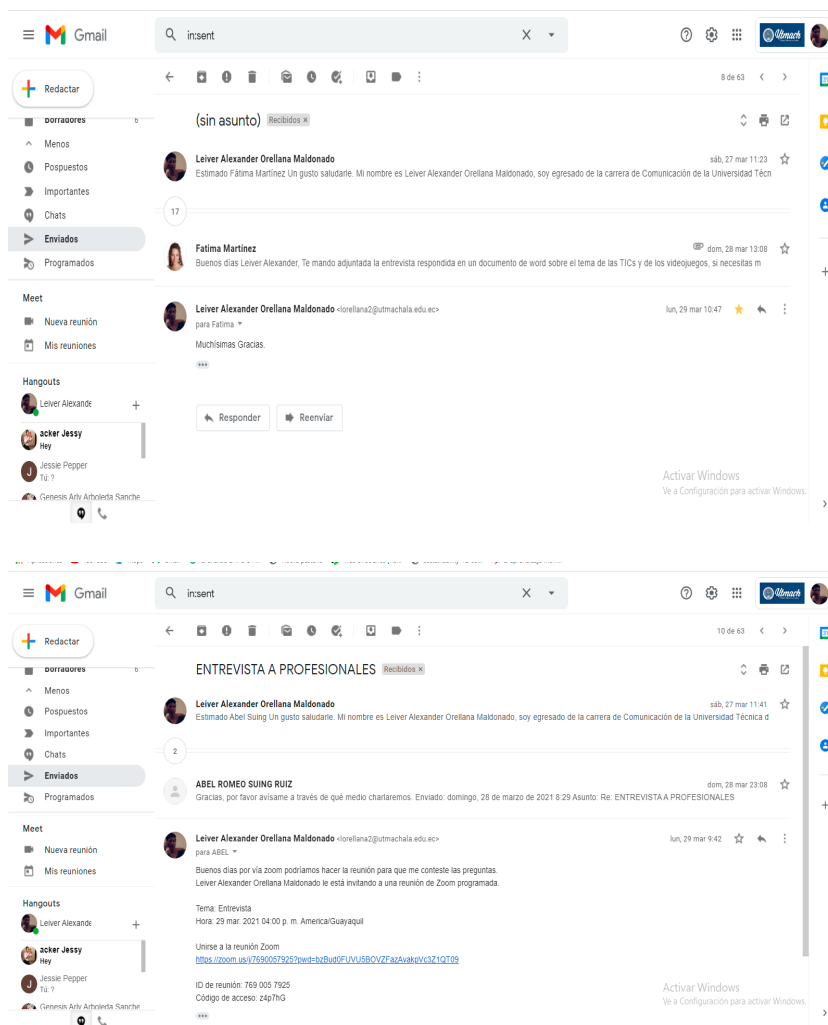
Capture de chat WhatsApp y Messenger Psicólogos Educativos

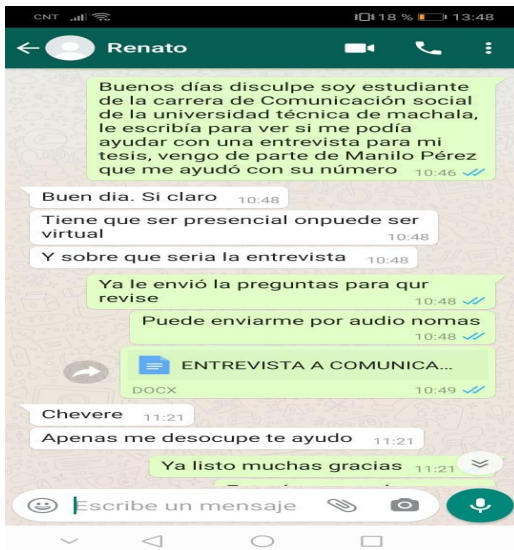
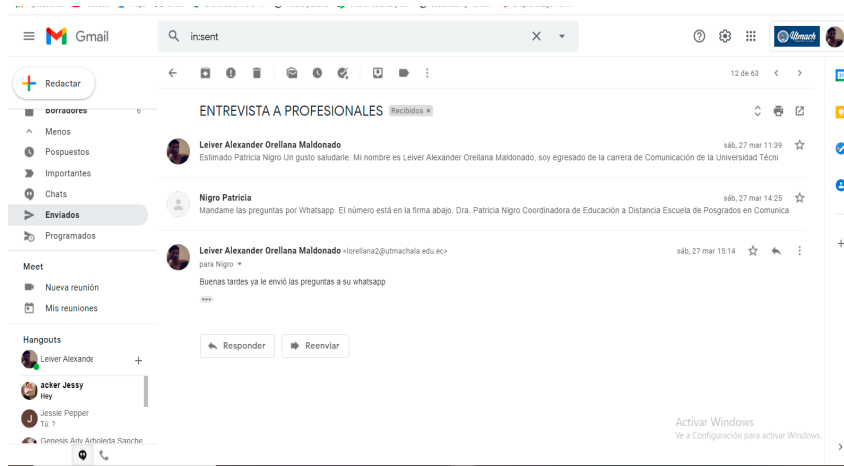




ANEXO 5

Capture de Entrevista a Comunicadores Digitales y Multimedia





ANEXO 6

Captura de Encuesta a Padres y Estudiantes Quinto Año de Educación Básica

