

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE

**"PERCEPCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER INGRESO DE LA
CARRERA DE MERCADOTECNIA DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR"**
TESIS DE POSGRADO

JUAN JOSÉ ALVARADO JUÁREZ
CARNET 11825-99

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, FEBRERO DE 2014
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE

**"PERCEPCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER INGRESO DE LA
CARRERA DE MERCADOTECNIA DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR"**

TESIS DE POSGRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR
JUAN JOSÉ ALVARADO JUÁREZ

PREVIO A CONFERÍRSELE
EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, FEBRERO DE 2014
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR:	P. ROLANDO ENRIQUE ALVARADO LÓPEZ, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA:	DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN:	DR. CARLOS RAFAEL CABARRÚS PELLECCER, S. J.
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:	DR. EDUARDO VALDÉS BARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:	LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL:	LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANA:	MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS
VICEDECANO:	MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO
SECRETARIA:	MGTR. LUCRECIA ELIZABETH ARRIAGA GIRON
DIRECTORA DE CARRERA:	MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS

Guatemala, 4 de septiembre de 2013

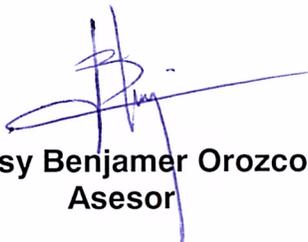
Señores
Comité de Investigación
Maestría en Educación y Aprendizaje
Facultad de Humanidades
Universidad Rafael Landívar
Guatemala

Respetables Señores:

Tengo el agrado de dirigirme a Uds. para someter a su consideración la tesis del Licenciado **Juan José Alvarado Juárez**, con número de carné 11825-99 titulado "**Percepción de los Videojuegos en los estudiantes de Primer Ingreso de la Carrera de Mercadotecnia de la Universidad Rafael Landívar**", previo a optar el título de Magister en Educación y Aprendizaje.

Me permito manifestarles que he tenido la oportunidad de dar seguimiento al trabajo de investigación y revisar el informe final, el cual reúne ampliamente las condiciones exigidas por la Universidad Rafael Landívar y la Facultad de Humanidades para trabajos de esta naturaleza, por lo que me permito someterla a su consideración para que sea nombrado el revisor respectivo.

Atentamente,


M.A. Hosy Benjamer Orozco
Asesor



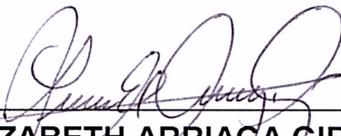
Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Posgrado del estudiante JUAN JOSÉ ALVARADO JUÁREZ, Carnet 11825-99 en la carrera MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE, del Campus Central, que consta en el Acta No. 05589-2014 de fecha 4 de febrero de 2014, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

"PERCEPCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER INGRESO DE LA CARRERA DE MERCADOTECNIA DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR"

Previo a conferírsele el grado académico de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 17 días del mes de febrero del año 2014.


MGTR. LUCRECIA ELIZABETH ARRIAGA GIRON, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar



DEDICATORIA

Esta tesis tiene una dedicatoria especial a las personas que siendo grandes maestros para mi vida me han hecho comprender lo importante que es la disciplina, esfuerzo y humildad:

- Sra. Mirza Elizabeth Juárez Aguilar Vda. De Alvarado
- Mgtr. Ana María Micheo Ayuso
- P. Ricardo Bendaña S. J.
- P. Carlos Trinidad
- P. Carlos Cabarrús S. J.

Su ejemplo, servicio y entrega siempre perdurarán en mí esperando que los valores aprendidos los lleve a las realidades concretas de nuestra existencia por la humanidad y para la humanidad siendo la mejor manera de agradecerles sus enseñanzas.

“Al atardecer de la vida seremos examinados en el amor” *San Juan de la Cruz*

AGRADECIMIENTOS

A Dios: por inspirarme por medio de su Santo Espíritu para darme cuenta que a través del don de la ciencia es posible resolver las grandes interrogantes sobre el hombre y su existencia.

A mi madre, Mirza Elizabeth: que con tanto amor, dedicación, esfuerzo y sufrimiento supo forjar en mí no solo al profesional sino al hombre mostrándome el verdadero, único, auténtico y desinteresado amor que una madre tiene por su hijo.

A mi hermana, Mirza Sophia: quien con palabras de aliento y compartiendo sus experiencia ha permitido que el horizonte de ideas en este trabajo se haya concretado en una realidad.

A mis abuelos y tías: A mi mamita Loty, tía María Luisa, tía Chiqui que han sido la presencia de mi padre en la vida y con todo el amor a mi papito “Toto” que en la presencia de Dios ruegas por todos nosotros.

A Arnoldo Castillo: que has sido un artífice, uniéndote a la historia de mi madre para ser también forjador de lo que soy como profesional.

A la Compañía de Jesús (Jesuitas): a través del Padre Rolando Alvarado S. J. y el Padre Carlos Cabarrús S. J. por haberme dado la oportunidad de conocer más su proyecto educativo para el mundo e invitado a participar del mismo formándome integralmente para que como San Ignacio hagamos todo “A la Mayor Gloria de Dios”.

A mi gran amigo y socio Daniel Monroy: que junto a toda DIGITAL PARTNERS hemos iniciado este desafiante proyecto de Videojuegos para teléfonos móviles, esperando que los mismos puedan apoyar a la educación de nuestro país.

A mis asesores Licda. Hilda de Mazariegos y Lic. Hosaldo Orozco: por su empuje y exigencia para que este proyecto llegara a su culmen.

A la Licda. Irene Ruiz y Ana Cristina Rojas: por su perseverancia y consejo para culminar este proceso formativo.

A personas especiales: Fredy González, Walter Rodríguez, Victor Bran, Rodrigo Arévalo y especialmente a ti, Herberth Gutiérrez que en el cielo gozas de la presencia de Nuestro Señor, gracias por tu amistad, enseñanzas y apoyo en los momentos felices y difíciles.

INDICE

I INTRODUCCION	1
1. Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	8
1.1 Clasificación y Tipos de Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje.....	9
1.2 Herramientas Didácticas Tecnológicas.....	12
1.3 Ventajas de las Herramientas Didácticas Tecnológicas.....	18
1.4 Desventajas de las Herramientas Didácticas Tecnológicas.....	20
2. Tics y Educación	22
2.1 Recomendaciones para el uso de herramientas tecnológicas.....	24
2.2 Importancia de la Integración de TICS en educación.....	30
3. Eduversión o Edutainment	33
3.1 Historia de la Edutainment.....	35
3.2 Juegos, Aplicación y Resultados.....	36
3.3 Edutainment en la educación de hoy.....	37
3.4 Los Videojuegos como recurso educativo.....	39
3.4.1 Historia de los Videojuegos.....	40
3.4.2 Contenidos y soportes.....	43
3.4.3 Clasificación de los Videojuegos.....	44
3.4.4 Ventajas de los Videojuegos.....	47
3.4.5 Desventajas de los Videojuegos.....	48
3.4.6 Los Videojuegos en la Generación Digital.....	50
3.4.7 Videojuegos y Educación.....	51
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	55
2.1 Objetivos.....	55
2.3 Definición de las Variables.....	56
2.4 Alcances y Límites.....	58
2.5 Aporte.....	58
III. METODO	60
3.1 Sujetos.....	60
3.2 Instrumentos.....	63
3.3 Procedimiento.....	64
3.4 Diseño y Metodología Estadística.....	64
IV PRESENTACION DE RESULTADOS	66
V DISCUSION DE RESULTADOS	101
VI CONCLUSIONES	107
VII RECOMENDACIONES	109
VIII REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	110
ANEXOS	115

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar la Percepción que tenían los estudiantes de la carrera de Mercadotecnia de Primer Ingreso del Campus Central de la Universidad Rafael Landívar sobre los Videojuegos. Al mismo tiempo buscaba comparar las respuestas con las brindadas por sus docentes para evaluar si estas TICS podrían convertirse en una oportunidad para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para este trabajo se utilizaron dos instrumentos, uno dirigido a los estudiantes y el otro a los docentes de ambas jornadas durante el segundo ciclo 2013. Se tomó como la población sometida al estudio la totalidad de ellos que fueron 192 estudiantes de los cuáles el 51% fueron mujeres y el 49% hombres, puesto que eran los inscritos para ese ciclo y se enmarcaban en la población que era de interés para ser sometida a este proceso investigativo. En cuanto a los docentes, fueron 2 hombres y 3 mujeres siendo los facilitadores de los estudiantes encuestados. Tres de ellos ejercen únicamente como docentes y dos de ellos combinan la labor docente con la labor profesional.

El estudio fue con un enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio, desarrollando dos instrumentos de 27 preguntas, con respuesta múltiple, los cuáles fueron administrados de manera personalizada. Para la presentación estadística de los resultados, se hicieron análisis de las medidas de tendencia central (Media, Mediana y Moda) lo cual permitió visualizar la distribución de las respuestas ofrecidas por los sujetos pero se dio importancia, en algunas preguntas, a la Moda porque el interés primordial era conocer las opciones de respuestas prioritarias para ellos. Se utilizaron los programas SPSS y Windows, Microsoft Excel, 2003 como herramientas para el cálculo de estas medidas.

Se pudo concluir que existe una percepción negativa generalizada de los videojuegos en los estudiantes universitarios, sin embargo, consideraron que existe oportunidad para desarrollar habilidades como agilidad mental y toma de

decisiones. Curiosamente la percepción negativa fue más evidente en el género masculino y la laptop se convirtió en el dispositivo más utilizado educativamente por el cual podrían implementarse estas tecnologías. A esto debe sumarse el hecho que es de 1 a 5 horas el promedio de interacción con los Videojuegos.

Finalmente se hicieron algunas recomendaciones a la Universidad Rafael Landívar y específicamente a la carrera de Mercadotecnia para implementar estas tecnologías como una alternativa para que los estudiantes activen pre-saberes y los docentes puedan encontrar una respuesta positiva en ellos al impartir el contenido de los cursos.

I INTRODUCCION

El desarrollo y crecimiento en las diversas tecnologías digitales ha hecho, que el mundo de hoy, recién haya iniciado una nueva era denominada: “La Era Digital”. Un período histórico de la humanidad, en el que el avance de las ciencias en las comunicaciones digitales permite que el ser humano se encuentre en contacto “inmediato” con el mundo; prueba de ello, es que en cuestión de minutos se puede tener acceso a diferentes fuentes de información permitiendo tener criterios de análisis, generando nuevos conocimientos en contextos más globales. En el caso de las TICS (Tecnologías de información y comunicación), siendo producto de la creación y penetración del Internet, se han consolidado como parte de la vida cotidiana de las personas, interactuando con ellas por medio de Computadoras Personales, Lap tops, Teléfonos Celulares en diversos ámbitos como la salud, entretenimiento y educación.

En el campo de la Educación, tecnologías como las plataformas digitales educativas (por ejemplo, Moodle), bases de datos para la Investigación (por ejemplo, EBSCO), las redes de construcción colaborativa (Web 2.0, como Wikipedia) y software educativos (Elluminate, Webex, Blackboard), poco a poco han ido tomando parte del quehacer formativo del docente y por supuesto del aprendizaje del estudiante. Esto puede corroborarse al observar que instituciones educativas a nivel primario/secundario y a nivel superior las utilizan con mayor frecuencia, porque han encontrado una oportunidad para que los procesos de enseñanza/aprendizaje sean mejor planificados, coordinados, controlados, evaluados y retroalimentados; sin embargo, estas tecnologías, se van convirtiendo en algo “normal” y pierden el interés o motivación inicial del estudiante, aunque existen otras que debido a su dinámica vertiginosa de creación y desarrollo, proponen una “revolución” en cuanto a la relación tecnología-educación. Por ello, actualmente se habla de aprovechar otras tecnologías que estén más “insertas” en la vida cotidiana de estos jóvenes; por lo cual, una de las alternativas que se han ido desarrollando son los “Videojuegos” los cuales apelan a la Neurociencia

convirtiéndose, poco a poco, en otra alternativa interesante para apoyar el aprendizaje.

Los Videojuegos como TICS han sido estudiados y analizados por expertos en Educación; sobre todo en el espacio europeo, dada la influencia que tiene en los jóvenes. De estos videojuegos, se menciona, que consolidan la “cultura digital” de las personas puesto que su uso es más frecuente cada día con fines de entretenimiento; sin embargo, se han diseñado juegos que logran integrar la educación con este fin.

La presente investigación surge por el interés que han generado los Videojuegos utilizados como nuevas Tecnologías de Información y comunicación, dado que ya se están aplicando en algunas realidades educativas europeas y norteamericanas; además, la Universidad Rafael Landívar poco a poco ha ido consolidando sus plataformas de TICS que han hecho más eficientes y eficaces los procesos académicos para garantizar la “Calidad Educativa”, llegando a un punto en donde es necesario innovar para seguir avanzando en este ideal educativo.

Tomando en cuenta que son pocas las investigaciones, publicaciones y obras bibliográficas sobre este tema, este trabajo busca determinar la percepción que tienen los estudiantes de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la Universidad Rafael Landívar sobre los videojuegos, así como demostrar el potencial motivante que tienen estas TICS para apoyar la labor educativa y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación a este tema, existen algunos artículos e investigaciones que se han realizado y que como antecedentes nos sitúan en este contexto:

Escofet, García y Gros (2011) publicaron el artículo “Las nuevas culturas de aprendizaje y su incidencia en la educación superior” en la Revista Mexicana de Investigación Educativa. En ella analizaron los cambios que ha favorecido la creciente influencia de Internet en la cultura académica y el aprendizaje de los estudiantes universitarios, así como el impacto de estos cambios en la formación universitaria, describiendo el papel de la cultura digital entre los jóvenes,

analizando las características de estos “aprendices del nuevo milenio” y discutieron hasta qué punto esta generación aprende de forma distinta a las anteriores y cómo la educación superior debe adaptarse a ella.

Concluyen que la universidad se enfrenta a un gran desafío; acercar la cultura del aprendizaje informal de los jóvenes a la formación. En este marco, el profesorado tiene un importante papel en la orientación y guía para un uso apropiado de la comunicación y las fuentes de información académicas. Por su parte, Pérez y Monzalvo (2008) desarrollaron una investigación que tenía como objetivo investigar de manera particular cuales son los aspectos más relevantes de las tecnologías disponibles para el diseño y construcción de juegos educativos. Esta investigación tuvo como metodología un estudio descriptivo y de manera documental para determinar estas peculiaridades entre expertos, para después analizar las tecnologías con respecto a las prestaciones que ofrecen, ventajas, desventajas y limitaciones que presentan, concluyendo que los juegos por computadora son la tecnología que ofrecen mayores ventajas, ya que su interactividad implícita y sus numerosas prestaciones, demuestran que estos son una excelente opción para desarrollar juegos educativos de diferentes temáticas; finalmente, recomendaron que los juegos de tablero y cartas presentan una vigencia aceptable debido al contexto y grupo objetivo al que van dirigidos.

Monterroso (2004) realizó una investigación de tipo documental que tuvo por objetivo determinar si los videojuegos eran un medio viable para dar a conocer un programa académico por parte de la Universidad Rafael Landívar a jóvenes estudiantes, definidos en el marco del grupo objetivo de interés para la misma. Analizó diversas publicaciones sobre la Historia de los Videojuegos y la influencia que ejercen; sobre todo, en los factores relacionados de tiempo y uso, concluyendo que los videojuegos son un medio digital interactivo en donde su exposición y frecuencia es constante tomando como referencia el hecho que los jóvenes consumen muchas horas interactuando con ellos. Además determinó que la audiencia que interactúa con los videojuegos es el grupo objetivo que le interesa a esta institución educativa, adolescentes de 18 a 34 años (estudiantes de la Universidad Rafael Landívar).

Esto contrasta con lo que dice Riepele (1999), el que realizó una investigación que tuvo como objetivo verificar si existía una diferencia entre el razonamiento de los jóvenes con el uso de los juegos de video. Para ello seleccionó a sus sujetos en base a las horas que invertían los jóvenes en sus casas usando una consola de videojuegos, fueron hombres los elegidos debido a que es mayoritario el porcentaje que representan en el universo de usuarios de estas tecnologías. Realizó dos cuestionarios cuyas preguntas discriminaron a los dos grupos sujetos de estudio, tanto padres como hijos. Concluyó que no existía relación entre el razonamiento de los jóvenes y el uso de los videojuegos. Recomendó realizar más investigaciones de este tipo para corroborar la información y brindar otros puntos de vista hacia este tipo de entretenimiento que es nuevo relativamente en ese momento, e invitando a los establecimientos a verificar la influencia de los mismos.

Por otro lado Sádaba y Naval (2008) en su artículo “Una aproximación a la virtualidad educativa de los Videojuegos”, publicado en la revista electrónica Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, mencionan que la capacidad que tienen los videojuegos de captar la atención en los jóvenes es directamente proporcional al temor que han originado en la opinión pública en los últimos años, también en los académicos y profesores preocupados por los riesgos que pueden tener. En la misma tratan de explicar si estas tecnologías pueden afectar la actitud de las personas a raíz de la constante participación del usuario con ellas, además de profundizar en las habilidades que se adquieren con ella mediante un análisis de la importancia del juego, concluyendo en la necesidad de repensar el modelo educativo en base a estos nuevos medios que denominan como un “nuevo paradigma”. Esto puede compararse con lo que Saz (2004) realizó mediante una investigación, comentada en su artículo denominado “Aplicación Educativa de los Videojuegos” publicado en Educar para el 2000, en donde describe que la utilización de nuevas tecnologías por parte del alumno implica usar programas específicos acorde a sus características y utilizando la metodología lúdica, aportar una herramienta

motivadora y muy cercana a los intereses educativos y mundanos que les proporcionen conocimientos para adquirir otros. En tal sentido, explica que para desarrollar su investigación, unido al grupo F9 (profesores de primaria y secundaria que trabajan desde hace 10 años lo videojuegos como material de enseñanza) se propusieron llevar la experiencia de estos medios al aula alcanzando los frutos esperados y los resultados se hicieron del conocimiento del profesorado. El éxito de este estudio le permitió financiar el proyecto de videojuegos de computadora o videoconsolas buscando que su metodología contribuya a la motivación, utilizando elementos que más les atraen al alumnado como estos dispositivos. Concluye indicando que los videojuegos contribuyen a mejorar el nivel de atención, potenciar el razonamiento, la reflexión y el pensamiento deductivo y recomienda seleccionarlos con cuidado.

Por su parte, Gramigna y González (2009) en su artículo “Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación” publicado en la Revista de Educomunicación, reflexionaron sobre la relación del juego con el desarrollo cognitivo y los procesos educativos en un tiempo de profundos cambios tecnológicos; es decir, el papel de los videojuegos en la construcción del conocimiento y la formación de los niños. Además profundizaron en la lógica de los videojuegos y en la relación compleja que los usuarios entablan con ellos, lo que puede implicar el desarrollo de nuevas ideas para replantear la teoría del conocimiento y la educación. Finalmente concluyeron en identificar sus ventajas para el aprendizaje y en general para la educación, sin olvidar sus riesgos, valorando cognitiva y pedagógicamente el desarrollo del pensamiento conectivo que pueden generar los videojuegos.

En un contexto nacional, Quijada (2013) en su artículo “Innovar es mi prioridad” publicado en Prensa Libre escribió cuáles son las tendencias en el mundo virtual, destacando que se busca simplificar los contenidos para que visualmente sean más fáciles de manejar. Con el desarrollo de los portales web más limpios, se empezó a emplear un sistema llamado “desarrollo de sitios adaptivos” permitiendo que el sitio se pueda visualizar en computadoras, teléfonos

inteligentes, tabletas electrónicas o televisores esto como referencia a las plataformas que son utilizadas también para el uso de videojuegos.

Así mismo, Quijada (2013) escribe el artículo llamado “Juan Lemus creó un mundo maya”, publicado en la sección de Tecnología del periódico Prensa Libre destacando la elaboración de un videojuego con toque nacional para las consolas PlayStation y Xbox 360 inspirado en el juego de pelota maya llamado Pok-ta-pok, en la misma se destaca que la industria es muy competitiva y exige altísimos estándares de calidad en comparación con otras pues deben integrarse todas las artes como dibujo, música y literatura. Finalmente, en esta entrevista realizada se destaca la oportunidad que representa un juego como este para dar a conocer la cultura guatemalteca.

Por otro lado, Sanchinelli (2013) escribió un artículo titulado “Videojuegos Didácticos”, el cual publicó en la sección de Tecnología del periódico Prensa Libre. En este aborda que los Videojuegos serios han ayudado en diversas instancias al ser humano; por ejemplo, apoyando la rehabilitación de un paciente o en el campo educativo, como un apoyo a la capacitación del personal de una empresa. Mencionó que estas tecnologías buscan que el usuario adquiera conocimientos y fortalecen la competencia de toma de decisiones pues en la dinámica orillan a tomarlas para alcanzar objetivos. También enfatizó que permiten aumentar el nivel de motivación; sobre todo, en los difíciles casos de Algebra porque apoyan al niño a aprender ecuaciones. Finalmente otros campos que los usan además de la salud y educación son: el turismo y la cultura. Esto contrasta con el artículo publicado por Quijada (2013), publicado en la sección de Tecnología del periódico Prensa Libre, en el que haciendo una entrevista al Sr. Ricardo Illescas destaca que los antiguos juegos como Double Dragon, Zelda y Contra, de gran éxito en la década de 1,990, no pueden olvidarse, y tomando en cuenta las nuevas y avanzadas tecnologías desarrolladas para aplicaciones móviles, el entrevistado llevará estos videojuegos a estos dispositivos. Se destaca en la entrevista que los actuales videojuegos diseñados son muy comerciales y no salen de lo convencional y, por ello, los juegos que han diseñado aportan algo distinto buscando hacer pensar a las personas y no sólo que actúen por instinto. Se

diseñó un juego llamado Escape de Mine para las diferentes plataformas el cual se subsidia a través de los anunciantes. Estos juegos pueden ser descargados en teléfonos inteligentes y tabletas electrónicas Android; además pueden descargarse desde sitios web. Uno de los proyectos a desarrollar por parte del entrevistado es un videojuego que permita el esquema de Multijugador; es decir, que puedan dos personas enlazarse en una partida simultánea pero cada quien desde su móvil o computadora.

Un artículo publicado en el 2013 en la sección Buena Vida del periódico Prensa Libre, destaca que el uso de videojuegos con medida pueden tener un impacto positivo en la salud, el aprendizaje y algunos aspectos sociales, todo esto basado en investigaciones realizadas en Estados Unidos. Los impactos positivos pueden ser a nivel psicológico, concluyendo que los adultos mayores que jugaban videojuegos mostraban mejores niveles de bienestar emocional en comparación con los que no jugaban, esto producto de un estudio realizado en Universidad Estatal de Carolina del Norte por Jason Allaire. El menciona que los videojuegos tienen una mala reputación por los excesos que se comenten en cuanto a su juego pero culparlos de los males sociales es simplista añadiendo que no hay ninguna prueba que demuestre que estas tecnologías con una dinámica violenta puedan generar conductas violentas. Otros expertos añaden que estos contribuyen a enseñar la importancia de cuidar la salud y sirven para aprender sobre trastornos médicos o contaminación. Otro experto menciona que quienes juegan estas tecnologías lo hacen motivados por la recompensa, otros por conectarse con amigos. Finalmente se destaca que este tipo de actividad de ocio que comprende la resolución de problemas promueve el mejor conocimiento y una mejor memoria a lo largo del tiempo.

Sedeño (2010), realizó una investigación de tipo documental que tuvo como objetivo transmitir la importancia del videojuego para el proceso de enseñanza-aprendizaje, con especial atención en proporcionar ejemplos actuales. Menciona que como mecanismo o texto cultural, el videojuego tiene una compleja importancia social, por su naturaleza de medio masivo. Tanto es así que se está

produciendo una cierta inclinación a revistar las implicaciones de conocimiento que conllevan el videojuego y el lenguaje multimedia para la teoría del conocimiento y la problemática educativa. Afirma que también hay una necesidad de encuadrar desde la mencionada alfabetización mediática el analizar, entender, valorar, criticar y ajustar el placer que los medios proporcionan a sus usuarios. Dentro de su investigación destacó que existe una clasificación de los videojuegos desde sus inicios: conductistas y constructivistas, dependiendo del tiempo, época y contexto que se desarrollaron, los cuales permiten desarrollar competencias como: toma de decisiones determinadas y precisas, planificación, pensamiento lógico y resolución de problemas, desarrollo de senso-motricidad, procesamiento de información, entre otras y concluye que es necesario conocer la información en cuanto al argumento y fondo del juego para determinar si es adecuado o no al niño/joven y familiarizarse con las clasificaciones que propone participando con el aprendiz, compartiendo la experiencia, convirtiéndose en uno de ellos para orientar el aprendizaje de los mismos.

En conclusión, los videojuegos han sido una temática que ha despertado el interés de los educadores por la influencia en los jóvenes reflejada en el tiempo que dedican a interactuar con ellos. Coinciden los autores, que estas tecnologías además de tener sus “luces” también tienen sus “sombras” y la clave está en el acompañamiento del facilitador.

Este tema por su importancia, ha sido abordado por varios autores que proveen un marco conceptual que provee términos y conceptos para entenderlo.

1. Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje

Según Díaz-Barriga y Hernández (2002) citando Mayer indica que son “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” (Pág. 45) agregando que podrían definirse con los recursos o medios que ayudan en el quehacer pedagógico. Además considera que es importante que los docentes conozcan los tipos de estrategias que emplean, su función y como utilizarlas. Para

ello, establece que hay cinco aspectos esenciales a tomar en cuenta para determinar la estrategia más adecuada a utilizar en ciertos momentos de la enseñanza y aprendizaje:

- a) Conocer la características de los alumnos (conocimientos previos, motivaciones)
- b) Dominio que tenga del conocimiento general y del contenido curricular
- c) Meta que se desea alcanzar y las actividades cognitivas que el alumno debe hacer para conseguirla
- d) Control del proceso de enseñanza; es decir de las estrategias empleadas y progreso del alumno
- e) Determinar o conocer el conocimiento compartido creado con los alumnos.

1.1 Clasificación y Tipos de Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Pimienta (2008) enumera ciertas estrategias que denomina herramientas para lograr el aprendizaje significativo, entre ellas menciona Ensayos, Lluvias de ideas, Preguntas Guía, Diagramas, Matrices de Clasificación, Líneas de Tiempo, Analogías, entre otros.

Por su parte Díaz-Barriga y Hernández (2002), menciona que existen estrategias de enseñanza que el docente pueden emplear para facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos, éstas pueden introducirse como apoyos en la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas pueden clasificarse:

1.1.1 Según el momento de su presentación en una secuencia de enseñanza

1.1.1.1 Pre-instruccionales: son las que preparan y alertan al estudiante en relación con el qué y cómo va a aprender; éstas tratan de lograr la activación o generación de los conocimientos previos de ellos. También permiten ubicar al estudiante en el contexto conceptual adecuado para que sus expectativas sean idóneas. Estas estrategias se valen de las siguientes. Estas pueden manejar las siguientes herramientas:

- a) Objetivos
- b) Organizadores previos

1.1.1.2 Co-instruccionales: estos apoyan el contenido de los programas de estudio o curriculares durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos cubren funciones para que el estudiante tenga una mejora en la atención y pueda escoger la información principal, la codifique y conceptualice mejor los contenidos a aprender. Además se busca que organice, estructure e interrelacione las ideas importantes. Esta buscan que el aprendizaje se logre “comprender”. Las herramientas de enseñanza y aprendizaje más empleadas son:

- a) Ilustraciones
- b) Mapas y Redes Conceptuales
- c) Analogías
- d) Cuadros C-Q-A
- e) Preguntas insertadas
- f) Señalizaciones en textos
- g) Organizadores textuales

1.1.1.3 Post-instruccionales: estas aparecen al final del módulo o tema enseñado y permiten al alumno sintetizar, integrar y criticar el contenido. Estas también le permite al alumno valorar su aprendizaje. Las herramientas de enseñanza y aprendizaje más empleadas son:

- a) Resúmenes finales
- b) Cuadros Sinópticos simples y doble columna
- c) Redes y Mapas Conceptuales
- d) Mapas Semánticos

1.1.2 Según por los procesos cognitivos activados

También Díaz-Barriga y Hernández (2002), menciona que existe otra clasificación de estrategias de enseñanza según los procesos cognitivos activados por las estrategias. Cada una de ellas incide en varios procesos de conocimiento. Estas están se clasifican por el proceso al que se asocian, entre las que están:

1.1.2.1 Estrategias para activar conocimientos previos: buscan activar o generar los conocimientos que ya tienen los estudiantes sobre un tema. Esta activación

sirve para conocer lo que saben y utilizar los conocimientos como base para nuevos aprendizajes. En éstas se pueden incluir las que buscan aclarar los objetivos o intenciones educativas que se buscan alcanzar en el módulo, tema o secuencia educativa. Estas manejan las siguientes herramientas:

- a) Objetivos o intenciones
- b) Actividades focales introductorias
- c) Discusiones guiadas

1.1.2.2 Estrategias para orientar y guiar sobre aspectos relevantes de los contenidos de aprendizaje: se utilizan para guiar, orientar y ayudar a mantener la atención de los alumnos durante la clase, un discurso o en el texto. Se pueden aplicar de manera continua para indicar a los alumnos cuales son los conceptos o ideas en las que deben concentrarse y codificar para su comprensión. Estas son las herramientas más utilizadas:

- a) Señalizadores internos y externos de textos
- b) Preguntas insertadas

1.1.2.3 Estrategias para mejorar la codificación de la información a aprender: proporcionan la oportunidad para el alumno haga una codificación e elaboración interna, complementaria o alterna a la presentada por el profesor o por el texto. La intención es que la información nueva se enriquezca en calidad dándole al alumno un mejor contexto o riqueza para que la asimilen mejor. Entre las herramientas utilizadas están:

- a) Ilustraciones
- b) Gráficas
- c) Preguntas insertadas

1.1.2.4 Estrategias para organizar la información nueva por aprender: estas proporcionan una organización global de mejor manera en cuanto a las ideas que están en la información nueva que se aprenderá. Esto mejora el grado de significatividad lógica y asegura de mejor manera el aprendizaje significativo de los

estudiantes. La organización de estas partes que constituyen la información nueva a aprender se le denomina construcción de “conexiones internas”. Entre estas podemos mencionar:

- a) Las de representación espacial como: Mapas o Redes conceptuales
- b) Las de representación lingüística como: resúmenes
- c) Organizadores gráficos como: Cuadros Sinópticos simples, de doble columna, cuadros C-Q-A
- d) Organizadores textuales

1.1.2.5 Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos e información que se ha de aprender: estas se enfocan en ayudar a crear enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información que está por aprenderse y que es nueva, con esto se asegura una mayor significatividad de los aprendizajes alcanzados. A esta integración entre lo previo y lo nuevo se le llama Construcción de “conexiones externas”. Las herramientas utilizadas son las de inspiración ausubeliana como:

- a) Organizadores previos
- b) Analogías

A raíz del surgimiento de las Tecnologías Digitales y especialmente de las TICS, han surgido las denominadas “Herramientas Didácticas Tecnológicas” que de alguna manera, apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje al igual que las herramientas convencionales vistas anteriormente.

1.2 Herramientas Didácticas Tecnológicas

Coll y Monereo (2008) mencionan que entre todas las tecnologías que han sido creadas para los seres humanos, las que tienen una especial importancia afectando todos los ámbitos de las personas son las relacionadas con la capacidad de representar y transmitir información; es decir, las tecnologías de la información y comunicación. Estas han sido siempre instrumentos para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones

los conocimientos adquiridos. También mencionan que existen tres etapas en el desarrollo de las Tecnologías de Comunicación que han incidido en la educación. La primera dominada por el lenguaje natural (habla y gestualidad), se caracteriza por la necesidad del hombre primitivo de buscar la adaptación a un medio diferente y hostil por lo que el trabajo grupal o colectivo era de suma importancia. Una segunda etapa que representa el poder que tiene el ser humano sobre otros seres, puesto que mediante el desarrollo de técnicas de alimentación, construcción, vestido, etc. se adapta la naturaleza a las necesidades de este hombre; es aquí, en donde la necesidad de registrar estos datos, como memorias externas y el hecho de trasladarlas y compartirlas con otras informaciones, experiencias y consejos, está en el origen de la composición de los escritos para transmitirlos ya sea por medio de correo postal, mensajeros, etc. Finalmente una tercera etapa caracterizada con la aparición de los sistemas de comunicación análoga como el telégrafo, teléfono, radio y televisión que dieron paso a las computadoras u ordenadores en el año 1940 y que ahora mediante la interconexión entre estas se llega a la Sociedad de la Información (SI), en donde sus miembros comparten y obtienen información de manera práctica con una alta capacidad para esto.

1.2.1 Definición

Según Sandoval (2007), las herramientas tecnológicas didácticas agrupan un conjunto de sistemas que son necesarios para la buena administración de la información y especialmente los ordenadores o computadoras; así como los programas son necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirlas y encontrarla. El camino que se ha seguido para llegar a la llamada “sociedad de la información” tiene sus orígenes cuando se inventó el telégrafo eléctrico, pasando por el teléfono fijo, la radiotelefonía hasta llegar finalmente a la invención de la televisión, el Internet, las telecomunicaciones móviles por medio de los celulares.

Por su parte, Jiménez (2004) estas herramientas tecnológicas hacen referencia al uso y aplicación de las tecnologías de la información y comunicación. Estas consisten en equipos de programas y medios de comunicación que permiten

recolectar, almacenar, procesar, enviar y presentar informes (información) de diversos tipos como: textos e imágenes a la educación, la voz, etc. Estos son recursos tecnológicos que haga viable y mejoren o faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.2 Características

Hablando sobre las características de estas herramientas, De León (2005), indica incluso usando formas no planificadas, éstas se utilizan como instrumentos en el proceso de enseñanza y el aprendizaje. Estas son usadas por el docente y por el alumno; sobre todo, cuando necesitan presentar y buscar información. Estas tienen las siguientes características:

a) La interactividad de los estudiantes con los las máquinas

El concepto de interactividad a veces se relaciona con el de exploración ya que se entiende por exploración a la forma de búsqueda y rastreo de información. Se puede inferir que la interactividad tiene muy fuerte el condimento de "exploración"; por lo tanto, el término de interactividad, se refiere a un tipo de exploración, el cual se enmarca en un proceso didáctico; o bien, en un proceso de control, selección, exploración, consecución-retroalimentación y retorno de la información buscando un aprendizaje.

b) Interactividad entre personas por medio de herramientas didácticas tecnológicas

La interactividad entre personas se da teniendo como soporte las computadoras conectadas entre sí. Este tipo de interactividad tiene muchos puntos en común pues se produce cara a cara, aunque también tiene algunas diferencias, siendo las más importantes a destacar el intercambio de ideas, pensamientos y puntos de vista, omitiendo los gestos y movimientos que se tienen en la relación personal presencial. También De León (2005) menciona que si se tienen al alcance cámaras conectadas también se pueden realizar conversaciones presenciales a distancia. Nadie puede negar que en relación al ámbito educativo, este proceso de interacción entre el alumnado o entre éste y el claustro docente

es muy superior a la que se da con la máquina; sin embargo, las herramientas didácticas tecnológicas facilitan en mayor medida la interactividad que el material impreso o audiovisual tradicional.

Ordoñez (2005), contrasta con lo anteriormente expuesto, ya desde su perspectiva, comenta que las herramientas didácticas tecnológicas tienen como las siguientes características principales:

- Llamativas
- Innovadoras
- Dinámicas
- Accesible
- Creativas
- Prácticas
- Promueven la educación a distancia: es casi una necesidad para el alumno poder llegar a toda la información posible y generalmente sólo cuenta con una ayuda mínima del docente.
- Costos elevados, aunque en una perspectiva a largo plazo resultan eficientes a nivel económico.

1.2.3 Tipos de herramientas didácticas tecnológicas

Según Heisse (2009), explica que las herramientas didácticas tecnológicas son el conjunto de recursos necesarios para manipular la información dentro del campo educativo. Entre las que se pueden mencionar:

1.2.3.1 Telefonía fija

El método más elemental para conectarse a Internet es el uso de un módem en un acceso telefónico básico. A pesar que no tiene todas las ventajas y características de la banda ancha, ha sido el punto de arranque para muchos usuarios de internet y es una alternativa básica para zonas de menores ingresos y poder adquisitivo.

1.2.3.2 Telefonía celular

El teléfono móvil es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite tener acceso a la red de telefonía celular o móvil. Se denomina celular debido a las antenas repetidoras que conforman la red, cada una de las cuales es una célula, si bien existen redes telefónicas móviles satelitales. La principal característica de este dispositivo es su portabilidad ya que permite la comunicación desde casi cualquier lugar. A pesar que su principal función es la comunicación de voz, como el teléfono tradicional, su rápido crecimiento y desarrollo ha incorporado otras funciones o aplicaciones como: cámara fotográfica, agenda, acceso a Internet, reproducción de vídeo, localizador GPS, chats, televisión, radio y reproductor mp3, entre otros.

1.2.3.3 Computadora Personal

El número de computadoras personales superó en el 2008 los mil millones en el mundo. El mercado está distribuido en un 60% en los mercados como los EUA, Europa y Japón. A pesar de la crisis económica en el segundo trimestre de 2008, el crecimiento fue del 16%. El porcentaje de hogares que sólo tienen computadora personal decrece en los países que alcanzan mayor grado de desarrollo haciendo referencia a la Sociedad de la Información, estos países son Dinamarca, Holanda, Suecia, Finlandia y Luxemburgo donde el número de hogares con computadora personal sobrepasa el 30%. Heisse (2009) también menciona que el incremento en el número de ordenadores portátiles o lap tops tiene relación con los hábitos diferentes de los usuarios que están dejando de concebir la computadora como un dispositivo de uso comunitario para convertirlo en un dispositivo personal y le dan los siguientes usos: observar videos, descargar música, escuchar audio, hacer investigaciones, leer, buscar cualquier información, jugar en espacios de ocio facilitando su manipulación gracias a esa ventaja de ser portátil.

1.2.3.4 Computadora de escritorio

Este es un dispositivo con características parecidas a la computadora personal u ordenador portátil pero con mayor volumen, peso, memoria y conectada a la energía eléctrica de forma continua

1.2.3.5 Internet

La mayoría de las computadoras se encuentran actualmente conectadas a la red. La PC (computadora personal), ha dejado de ser un dispositivo aislado para convertirse en la puerta de acceso más común a Internet. Como lo menciona el autor; el navegador tiene una importancia relevante ya que es la aplicación desde la cual se ingresa a los servicios de la Sociedad de la Información y se convierte en la principal plataforma para realizar actividades de información. En el mercado de los navegadores, el Internet Explorer, sigue siendo el líder. Pero para López (2009), es una red de computadoras enlazadas alrededor del mundo que Por medio de una red de computadoras se intercambia información; así como, los recursos interconectados (impresoras), medios de almacenamiento, entre otros.

Pero Lerner (2005), comenta que técnicamente Internet es un gran conjunto de redes de computadoras interconectadas de manera independiente, las que se unen a otras respetando una serie de normas de interconexión. El Internet se ha convertido en un fenómeno socio cultural que día a día transforma la forma de pensar y actuar de todas las personas de la nueva sociedad global. Al utilizar el Internet disponen de la mayor fuente de información posible además la más completa, rápida, eficiente y variada.

1.2.3.6 Televisor

Heisse (2009) hace referencia que el televisor es el dispositivo que tiene el índice de penetración más alto en todos los países ya que un 96% de los hogares tienen como mínimo un televisor.

1.2.3.7 Reproductores portátiles de audio y video_

También indica que desde el 2005 el mercado de los reproductores portátiles se encuentra en renovación hacia dispositivos que son capaces de reproducir MP3 y MP4. Las otras formas de audio, como los dispositivos analógicos (radios), y dispositivos digitales (lectores de CD en todos los formatos), prácticamente están retrocediendo y por ende a salir del mercado. Este cambio se caracteriza con la integración de diversas funciones en un mismo aparato; por ejemplo, el teléfono móvil que incorpora funciones de audio como reproductor de MP3 o radio.

1.2.3.8 Cañonera

Un proyector de video o cañón proyector es un aparato que recibe una señal de video y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así visualizar imágenes fijas o en movimiento. Estos utilizan una luz muy brillante para proyectar la imagen y los más modernos corrigen curvas, borrones y otros errores a través de ajustes manuales por parte del usuario. Son mayoritariamente usados en salas de presentaciones o conferencias, en aulas docentes y hay aplicaciones para cine en casa.

1.2.3.9 Consolas de juego

En el año 2007 se produjo una explosión en las ventas en todo el mundo de las videoconsolas pues permiten a los usuarios involucrarse de tal manera que pueden hacer físicamente los movimientos de los juegos. Estos tienen un enfoque innovador y divertido permitiendo ejercitar el cuerpo y la mente.

1.3 Ventajas de las Herramientas Didácticas Tecnológicas

Según Coll y Monereo (2008) estas herramientas difieren entre sí en cuanto a las posibilidades y limitaciones que ofrecen para representar la información, así como a otras características que se relacionan con su transmisión (cantidad, velocidad, accesibilidad, distancia, coordenadas espaciales y temporales, etc.). Este tema ha originado posturas a favor y en contra; sin embargo, autores destacan algunos aspectos favorables de ellas. García (2008), menciona como ventajas generales de estas herramientas las siguientes:

- Generalmente los estudiantes aprenden con menos tiempo
- Permiten el acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje
- Facilitan la personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Se fomenta la autoevaluación
- Flexibilidad en los estudios
- Ayudan para la Educación Especial
- Permiten los procesos de comparación y selección de información
- Seguridad al trabajar desde el hogar

- Motivan el aprendizaje por ser novedosas

Puede mencionarse que además de ser novedosas son creativas, dinámicas y captan la atención en los procesos de aprendizaje del alumno. Según Ayala (2009), las ventajas de las herramientas didácticas tecnológicas también pueden presentarse desde:

a.) La perspectiva del aprendizaje

- Interés y motivación
- Continúa actividad intelectual
- Desarrolla la iniciativa
- Propicia el aprendizaje a partir de los errores
- Mayor comunicación entre docentes y alumnos
- Aprendizaje cooperativo
- Alto grado de interdisciplinariedad
- Alfabetización digital y audiovisual
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información
- Mejora las competencias de expresión y creatividad
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo
- Visualización de simulaciones

b.) Para los estudiantes

- Se aprende con menos tiempo
- Atractivo
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje
- Personaliza los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Autoevaluación
- Hay una mayor cercanía al docente
- Flexibilidad en los estudios
- Instrumentos para el proceso de la información
- Ayudas para la Educación Especial
- Amplían contactos en cualquier lugar del mundo
- Más compañerismo y colaboración
- Son modernas

c.) Para los profesores

- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación
- Individualización y tratamiento de la diversidad de alumnos
- Facilidades para la realización de grupos
- Mayor contacto con los estudiantes
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos
- Facilitan la evaluación/control y propician la Actualización profesional
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula
- Contactos con otros profesores y centros educativos
- Fuentes de motivación para los estudiantes

d.) Para los centros educativos

- Los sistemas de tecnología pueden hacer más bajos los costos de formación
- Los sistemas de tecnología permiten llevar la enseñanza a más personas
- Mejora la administración y gestión de los centros educativos
- Mejora la eficacia educativa en el centro
- Nuevos canales de comunicación con las familias y con la comunidad local
- Comunicación más directa con la administración educativa
- Acceso a información del MINEDUC
- Publicidad directa y segmentada de los centros
- Mejora en la promoción de estudiantes

1.4 Desventajas de las Herramientas Didácticas Tecnológicas

Según Coll y Monereo (2008) las diferencias existentes entre estas herramientas tienen implicaciones desde el punto de vista educativo. Sin embargo, Ayala (2009), también menciona algunas desventajas de las herramientas didácticas tecnológicas haciendo la misma clasificación planteada en las ventajas:

a.) La perspectiva del aprendizaje

- Distracciones

- Dispersión
- Pérdida de tiempo
- Informaciones no fiables
- Aprendizajes incompletos y superficiales
- Programas muy rígidos
- Visión parcial de la realidad
- Ansiedad
- Dependencia de los demás

b.) Para los estudiantes

- Adicción
- Aislamiento
- Cansancio visual y otros problemas físicos
- Inversión de tiempo
- Comportamientos reprobables
- Falta de conocimiento de los lenguajes
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica
- Virus
- Esfuerzo económico
- Acceso rápido a información que desvirtúa la enseñanza
- Distractores como música, videos, conversaciones, entre otros

c.) Para los profesores:

- Estrés
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo
- Desfases respecto a otras actividades
- Problemas de mantenimiento de los ordenadores
- Supeditación a los sistemas informáticos
- Exigen una mayor dedicación
- No poder manejar las herramientas más novedosas
- Necesidad de actualizar equipos y programas

d.) Para los centros educativos:

- Costes de formación del profesorado

- Necesidad de crear un departamento de tecnología educativa
- Exigencia de un buen sistema de mantenimiento
- Fuertes inversiones

2. Tics y Educación

Es importante destacar que en el tema de TICS (Tecnologías de Información y Comunicación), con las generaciones de jóvenes digitales también se da una brecha digital que según Gil (2009), es el conjunto de barreras que impiden tener acceso a estas tecnologías a grupos colectivos y regiones, destacando entre estos impedimentos: el género (llegando a llamarse la segunda brecha digital).

Existen siempre debates sobre los cambios en las formas de enseñar y aprender con nuevas tecnologías; Dussel (2011) menciona que para algunos educadores los medios digitales contribuyen ofreciendo muchos y mejores recursos para el proceso de enseñanza, además permiten un mejor control de los alumnos; sobre todo si estos se encuentran en línea y con programas que permiten darles un seguimiento a detalle. Para los ellos es hacer lo mismo, hacer operaciones que se hace en libros o cuadernos por lo que la computadora sigue funcionando como máquina de escribir, como lo menciona Dussel (2011), citando a Martín-Barrero “el computador se sigue usando como una máquina de escribir; por lo cual la máquina (artefacto) se incorpora pero no la racionalidad tecnológica que le es propia.” (p. 15)

Palomo (2006), indica que estas tecnologías didácticas ofrecen la posibilidad de interacción pasando de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, participativa, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. Este tipo de recursos que nos brinda la tecnología se están convirtiendo poco a poco en instrumentos cada vez más indispensable en los centros educativos. Señala también que abren nuevas posibilidades para la docencia como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos (en Internet se pueden utilizar buscadores), acceso a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, chat, foros) intercambiando trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas

web, presentaciones multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: Recursos en páginas web, visitas virtuales.

Por su parte, Aldana (2009), indica que las herramientas didácticas tecnológicas han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario tomar en cuenta esa realidad al darle al ciudadano educación. Las posibilidades educativas que ofrecen deben ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso. El conocimiento es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy si no se conoce algo sobre cultura informática. También menciona que es importante entender cómo se genera, almacena, transforma, transmite y accede a la información en diferentes formas como (textos, imágenes, sonidos, entre otros) si no se quiere estar fuera de las tendencias modernas. La gran oportunidad se desarrolla en dos pasos importantes: Por un lado integrar esta nueva cultura a la educación en todos los niveles de enseñanza y el conocimiento generado se traduzca en el uso a nivel general de todas las herramientas didácticas tecnológicas para lograr libre, espontánea y permanentemente una formación a lo largo de toda la vida. Y por otro lado, también está relacionado con el primero, aunque es más técnico, propone usar las herramientas didácticas tecnológicas para aprender y para enseñar; es decir, el aprendizaje de cualquier asignatura puede ser más fácil al usar estos medios y en particular el Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Esto tiene que ver con la informática educativa; es claro, que no es fácil enseñar con las herramientas tecnológicas buscando que resuelvan todos los problemas pero hay que tratar de desarrollar esquemas que permitan enseñar relacionando la informática y la transmisión de información, tratando que sean lo más constructivos posibles desde el punto de vista pedagógico.

Esto conlleva a proponer a los programas dirigidos a la formación de los docentes con relación al uso educativo de las herramientas didácticas tecnológicas deben algunos objetivos:

- Contribuir a la actualización del sistema educativo en una sociedad influida muy fuerte por las nuevas tecnologías, adquirir bases teóricas y destrezas operativas para que puedan integrar en su labor didáctica las herramientas educativas en general y las basadas en nuevas tecnologías en particular.
- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: Contenidos, metodología, evaluación, entre otros.
- Capacitar a los maestros para que reflexionen sobre su práctica educativa, que les permita evaluar el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1. Recomendaciones para el uso de herramientas tecnológicas en educación

Respecto al tema Arango (2001), indica que deben reconocerse los recursos web y usarlos, entre esto menciona: blogs, redes sociales, comunidades virtuales, chat, simuladores, foros, bibliotecas digitales, entre otros. Además el profesor debe manifestar el deseo de experimentar con la tecnología, fomentar el aprendizaje independiente y continuo, crear espacios en común de aprendizaje y contenidos de modo colaborativo (entre pares de alumnos). Además argumenta que el uso de estas herramientas mejora la experiencia en el proceso enseñanza-aprendizaje porque es un medio más natural para el estudiante, le ayuda a crear hábitos para la construcción del conocimiento más que memorizar y fomenta el trabajo individual y el colaborativo.

Según Lima (2002), muchos profesores han empezado a utilizar con frecuencia el Internet y las computadoras pero en algunos casos, en las instituciones educativas se realizan actividad con estas Tics sin tener ideas claras y planificadas para desarrollar una clase apoyada en el uso de la tecnología. Es más bien un trabajo docente de “ensayo y error”, probando y experimentando lo que pasa cuando se lleva al alumno a la sala de informática o laboratorio de

computación. Por esa razón, profesores hacen recomendaciones o principios para una buena práctica con las computadoras en el aula. Por lo que se recomienda:

- Lo importante debe ser siempre lo educativo y no lo tecnológico: un docente cuando planifique el uso de estas tecnologías siempre debe tener en mente que es lo que van a aprender los alumnos y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se está desarrollando.
- El profesor debe tener claro que estas herramientas no son “mágicas” sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. El usar computadoras en el proceso enseñanza-aprendizaje no indica que sea mejor o peor profesor y tampoco que los alumnos mejoren el rendimiento de un día para otro o que el interés por el aprendizaje crezca por usarlas.
- El método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas que emplee el docente son los que promueven determinado tipo de aprendizaje; es decir utilizando una técnica de enseñanza expositiva, las herramientas didácticas tecnológicas refuerzan el aprendizaje por recepción, los estudiantes necesitan la explicación y ejercitan a base de la participación; por otra parte si el modelo de enseñanza es constructivista, las herramientas que facilitarán el proceso serán las que se programen con aprendizajes por descubrimiento, la experiencia y trabajo cooperativo.
- Deben utilizarse las herramientas didácticas tecnológicas de tal manera que el alumno aprenda “haciendo cosas” con la tecnología. Es decir, se debe organizar en el aula actividades para que el alumno haga tareas con las herramientas tecnológicas como: buscar datos, interactuar con juegos, manipular objetos digitales, comunicarse con otras personas, oír música, ver videos, resolver problemas, realizar debates virtuales, leer documentos, contestar cuestionarios, trabajar en equipo de forma simultánea, entre otros
- Estas herramientas solo deben utilizarse como apoyos para el proceso de aprendizaje de las distintas materias curriculares como para adquirir y desarrollar competencias específicas en el manejo de tecnologías digitales.
- Deben utilizarse como herramientas para buscar y elaborar informes o trabajos y para relacionarse, comunicándose con otras personas. Debe

tratarse que el aprendiz genere con tecnologías tareas tanto de naturaleza intelectual como social, no fomentar el aislamiento.

- Deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual como para procesos de aprendizaje colaborativo presencial y virtualmente.
- Al planificar una lección, módulo, proyecto o actividad con estas herramientas debe explicarse el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que aprenderá el alumno al realizarla.
- Evitarse la improvisación, debe planificarse el tiempo, las tareas, o grupos de los estudiantes para trabajar.
- Usar las herramientas didácticas tecnológicas no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso de enseñanza habitual. El uso de éstas es de manera integrada siendo coherentes con los objetivos y contenidos curriculares que se están enseñando.

Este tema lo complementa Arriola (2004), cuando explica que para usar de manera eficiente las herramientas didácticas tecnológicas, es importante tener una idea o conocer el instrumento (computadora, tablero digital, video proyector, entre otros.), los componentes básicos, las aplicaciones básicas de comunicación como: El procesador de textos, los navegadores, e-mail, chat y el uso de la multimedia, entre otros. Por su parte, Arango (2001) menciona que es complicado determinar numéricamente los alcances o logros reales en las instituciones educativas que forman competencias en el uso de herramientas didácticas tecnológicas pero considera que si habría un impacto alguno de los siguientes aspectos y no quizá no en todos:

- Docentes más competentes
- Estudiantes cualificados
- Ampliación de la oportunidad laboral de sus egresados
- Disminución de la deserción escolar

2.1.1 Rol del docente en la Era Tecnológica

Barillas (2008), menciona que el docente debe desempeñar un rol en relación al uso, manejo e implementación de las herramientas didácticas tecnológicas en el aula o fuera de ella. Para ello debe entenderse dos aspectos importantes: Velar por lo cognitivo y por lo social (siendo esta prioritario). También identifica las siguientes funciones:

a.) Diseño del currículo

- Planificar las actividades
- Seleccionar contenidos y recursos

b.) Informar

- Transmitir información sobre el contenido curricular
- Responder a los intereses de los alumnos
- Seleccionar información y prepararla para los alumnos

c.) Formar

- Actitudes sociales
- Valores
- Interacción, retroalimentación y comunicación

Por su parte Hidalgo (2005), menciona otras funciones que debe tener el docente en su rol en el marco de esta era:

- Guiar a los alumnos en el uso y manejo de las herramientas didácticas tecnológicas así como proporcionar acceso debido a las mismas para aprovechar los propios recursos.
- Encausar a los alumnos para que sean activos en todo el proceso auto dirigido, en el marco de acciones de aprendizaje abierto, explotando las posibilidades comunicativas.
- Asesorar el ambiente en el que los alumnos están utilizando las herramientas didácticas tecnológicas para desarrollar experiencias favorables, monitorear el constante progreso, proporcionar feedback de apoyo al trabajo realizado; todo con el fin de motivar el esfuerzo que realiza el estudiante y no permitirle distraerse en otros aspectos.

Lo anteriormente mencionado es complementado por lo que argumenta Méndez (2009), indicando que el profesional de la educación debe enfocarse en desarrollar en los estudiantes: Espíritu innovador, propositivo y crítico; flexibilidad para adaptarse, trabajo en equipo, conocimientos sobre tecnologías, creer en su capacidad, desarrollar sentido de responsabilidad y compromiso con él mismo y con los que le rodean. Por ello el rol del docente debe concretarse a:

- Conocer el entorno de los estudiantes (centro educativo, entorno familiar y contexto social) e interactuar con los mismos.
- Poseer capacidad reflexiva para poder tener conciencia de cada uno de los pasos en el proceso de la enseñanza.
- Mantener una actitud autocrítica y auto evaluativa para mejorar la calidad.
- Tener adaptabilidad a los cambios constantes que implican nuevos retos.
- Tener capacidad de iniciativa y toma de decisiones.
- Trabajar en equipo tanto en la planificación como en el desarrollo y evaluación en el proceso de innovación.
- Estar motivado en buscar nuevas formas de mejorar la práctica docente.
- Demostrar compromiso ético profesional al ser capaz no sólo de integrarse en procesos de cambio sino también a visualizarlos con garantías de éxito.

Coll y Monereo (2008) mencionan que la imagen de un profesor transmisor de información, protagonista centro de los intercambios entre sus aprendices y guardián del programa del curso, empieza a entrar en crisis en un mundo que conecta por pantallas. Ante estos avances el profesorado es inevitable a medio plazo que vaya abandonado progresivamente el rol de transmisor de conocimiento e información y se convierta en selector y gestor de los recursos disponibles, tutor y consultor en resolución de dudas, orientador y guía en la elaboración de proyectos y mediador en debates y discusiones. Méndez (2009) indica que la presencia de las herramientas didácticas tecnológicas en la sociedad y las potencialidades que éstas ofrecen como recursos para la educación constituyen una razón suficiente para justificar su incidencia en el rol del docente, en la medida en que éste ha de desarrollar su acción educativa de un modo coherente con la

sociedad en la que vive aprovechando al máximo los recursos que ésta le ofrece. Para el docente también implica conocerlas, analizarlas, seleccionarlas y utilizarlas correctamente dentro y fuera del aula. Se puede afirmar entonces que este tipo de recursos tecnológicos afectan al perfil del docente en la medida en que le exigen una mayor capacitación para su utilización y una actitud abierta y flexible ante los cambios que se suceden en la sociedad como consecuencia del avance tecnológico.

2.1.2 Rol del estudiante en la Era Tecnológica

Coll y Monereo (2008) recuerda que hay grupos de estudiantes que a través de Internet, colaboran y se ayudan en sus tareas escolares con facilidad, hasta cierto punto cómoda. Ellos interactúan con webs temáticas que tratan cualquier tema actualizado con diversos niveles de profundidad y acceso directo a veces a los autores más importantes y a sus obras. También pueden tener conexión con expertos consultores o con estudiantes avanzados que han pasado por los mismos problemas o se encontraban con una duda parecida; también, interactúan con webs que les ofrecen todo tipo de recursos como video-gráficos o herramientas que les permiten representar datos que sean fácilmente comprensivo y comprensible.

Por ello, Sigüenza (2009), menciona que existen numerosas razones por las que los alumnos deben utilizar las herramientas didácticas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Permiten que el alumno forme parte y se implique en el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en sujeto activo en vez de espectador.
- Eliminan muchos problemas de disciplina en el aula, el alumno se involucra con el trabajo a realizar y al concentrarse reduce el conflicto por el factor tiempo.
- Convierten a los estudiantes en protagonistas porque les permiten buscar respuestas a las preguntas y haciendo el proceso de aprendizaje mucho más interesante.

Según Tohom (2008), menciona que pueden definirse las siguientes funciones de los estudiantes en la era tecnológica:

a.) Informarse

- Búsqueda de la información en su entorno
- Conocer formas para buscar información
- Ser el emisor de información hacia sus compañeros de grupo

b.) Proponerse

- Integrar conocimientos a partir de la información
- Manejo de las herramientas tecnológicas
- Comunicarse y propiciar el intercambio con otros compañeros

c.) Autoevaluarse

- Comprobar el alcance de metas propuestas
- Controlar los resultados y la corrección de los mismos

d.) Comunicarse

- Comunicar tareas con los compañeros
- Comunicar dudas con el docente
- Comunicar logros y obstáculos a directores y padres de familia

Desempeñando de manera adecuada los roles en la tecnología por parte del docente y del estudiante, es factible que una de estas herramientas tecnológicas como los Videojuegos puedan implementarse.

2.2. Importancia de la Integración de TICS en educación

Según Cabrelles (2013), actualmente es imposible obviar lo importante que resulta acceder a la educación de una manera divertida, por lo cual el cultivar esta nueva visión de la docencia ha hecho reflexionar sobre la posibilidad de potenciar las capacidades de reflexión, pensamiento, decisión y control de forma entretenida; es decir, darle al aprendiz la posibilidad de realizar un proceso de aprendizaje a través de la combinación de educación y diversión por medio de

estas tecnologías. Por ello, se ha utilizado las TICS en el aula, aún teniendo algunos detractores que presentan actitudes tecnófilas o tecnófobas, como respuesta a una sociedad de la información en la que el aprendiz está inmerso siendo inevitable e incluso conveniente tener que convivir con ellas.

Otro aspecto que argumenta la autora es que la Pedagogía actual apunta hacia la consciencia de los propios procesos de pensamiento y las necesidades de los alumnos que necesitan ser ayudado. No basta con conseguir que tengan habilidades y acumulen conocimientos sino que debe apoyarse al alumno a lograr un gran dominio, reflexionando sobre el planteamiento y desarrollo de su trabajo, lo que se llama Metacognición; si los profesores mantienen activos los procesos creativos de sus alumnos y los guían con sensibilidad, cree que puede conseguirse más fácilmente un rendimiento elevado ya que otros estudios indican que “en cuantos más actos creativos se desarrollen, tanto más intensa será su vida”.

También es importante destacar que sin importar la materia que el profesor imparta, el o ella debe integrarse dentro de la sociedad actual donde predomina la cultura de la información y comunicación puesto que como personas que forman parte del proceso educativo deben tener predisposiciones positivas para ver el mundo de una manera nueva, para interrogar e interrogarse sobre la realidad que les rodea y sobre ellos mismos, a fin de poder transmitir y mantener el deseo de aprender del alumno.

Según Gallego y Alonso (1999), las TICS aplicadas a la enseñanza deben preparar al sujeto para buscar la información, valorarla, seleccionarla, estructurarla e incorporarla a su propio cuerpo de conocimiento, lo que implica de alguna manera su capacidad de recordar. También indica que en la parte relacionada con la cultura audiovisual se debe tratar de preparar al aprendiz para interpretar y comprender la imagen y el sonido, analizarlos y construir nuevos mensajes. El analizar la imagen y el desarrollo del pensamiento visual pueden realizarse a partir de múltiples actividades en general más “eduvertidas” que las habituales. No solo

dibujando o realizando descripciones verbales sino trabajando con tablas, diagramas y gráficos, con mapas, con mandalas, con jeroglíficos, con historietas, con el color, el sonido, etc.

Cabrelles (2013), argumenta que las TICS también permiten un aprendizaje colaborativo, si este trabajo de búsqueda se hace en equipo, con compañeros de clase o juego y, por ello, cuando se discuten los temas y se elaboran y exponen las tareas con los compañeros, lo aprendido no se olvida con facilidad, pasando a formar parte del conocimiento del individuo a través del aprendizaje constructivo. La autora haciendo referencia a Cebrián destaca que existe el riesgo de usarlas de una manera aislada, física y emocionalmente, pueden originar un comportamiento de “alumno cibernético” que con frecuencia es el de un autodidacta, donde la realidad en la que actúa es virtual, muchas veces es producto exclusivo de su imaginación o de la de los demás, creándola él mismo a partir de la credibilidad que otorga a la pantalla, a la que se siente atrapado y de la que depende, no solo porque le hace compañía sino porque le genera un placer, le permite inventar y sustituirse a sí mismo en la soledad multitudinaria del universo virtual.

Las TIC pueden ser unas grandes aliadas para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje que lleve al conocimiento ya que el aprendizaje es la forma, manera o estrategia de trabajo para llegar a asumir la información ordenándola y transformándola en conocimiento y lo que hay que hacer es utilizar aquellas actividades que sean verdaderamente eficaces para los alumnos. Además, en los momentos actuales, las TIC parecen más acordes con la tipología de “nuevo sujeto” que puebla las aulas.

Nemec y Trna (2007) mencionan que las TICS pertenecen a la mayoría de los fenómenos de propagación en el campo de la educación y entretenimiento. El desarrollo de las nuevas tecnologías y su vasta producción (con costos accesibles) trajeron un fenómeno nuevo; entretenimiento en la PC de casa o cualquier otro equipo (play station, juegos de video. etc.) y en toda la categoría de

la industria hay una nueva rama que se concentra directamente en el uso de los videojuegos en la educación - llamada "Juego basado Learning – GBP" (por sus siglas en inglés). Se había experimentado el desarrollo de productos multimedia (enciclopedias, diccionarios, juegos) distribuidos utilizando el CD-ROM y DVD pero ahora, los educadores se enfrentan con desarrollo de aplicaciones similares basadas en Internet en donde los estudiantes comparten el espacio virtual de la Internet y pueden competir y cooperar aún sin salir de la habitación. Un ejemplo es que la reproducción de archivos multimedia, enciclopedias y otros medios didácticos utilizan los últimos aspectos técnicos y psicológicos en la comunicación con el usuario.

Estos argumentos que justifican lo importantes que son las Tecnologías de Información y Conocimiento en el aula, han dado origen a nuevos conceptos o "tendencias" en el tema educativo. En los mismos podemos encontrar que el manejo de las TICS ya implica un nuevo concepto de enseñanza denominado "Eduversión" o "Edutainment", una tendencia que en Latinoamérica no es muy conocida pero que en países como Inglaterra y Estados Unidos está generando "nueva tendencia en Educación" y por ello vale la pena argumentarla conceptualmente.

3. Eduversión o Edutainment

Según Nemeč y Trna, en su ponencia realizada en Brno Conferencia 2007 por parte del Consejo Internacional para la Infancia y Juego, mencionan que Edutainment es una forma distinta de entretenimiento que permite a los participantes educarse o participar de procesos educativos (por ejemplo, obtener nueva información de diversas áreas de nuestra vida). La educación en estos casos se realiza y los participantes apenas notan el proceso en sí. El concepto se compone de dos palabras claves: la educación y el entretenimiento. A primera vista, los dos términos pueden parecer incompatibles pero originan un nuevo campo de la realidad educativa, en la que el profesor no realiza la función clave "la educación", sino también el utiliza el conjunto de medios psicológicos y

metodológicos vinculados a las nuevas tecnologías de comunicación y otros medios de comunicación muy extendidos junto con la información.

Según Bartolomé (1996), es un híbrido entre educación y entretenimiento. Sin embargo, este tipo de tendencia y por ende de productos educativos son típicos de una etapa anterior: la información es codificada sobre objetos. En el futuro habrá una explosión de "edutenimiento" accesible a través de Internet, pagando previamente su importe o descarga. Las grandes editoriales de materiales educativos ya están tomando como referencia esta tendencia. La importancia de la escuela como fuente de conocimientos no deja de disminuir en un mundo de grandes negocios basados en la información y comunicación.

Según Gallardo (2008) Edutainment (también conocido como entretenimiento educativo o entretenimiento-educación) es una forma de entretenimiento diseñado para educar así como divertirse. Hay investigadores, especialistas de la educación y docentes que han intentado traducir Edutainment al español de muchas maneras, como eduversión, divereducación, edutenimiento o incluso divernética (apelando al término de cibernética), pero hasta ahora se sigue denominando con la palabra inglesa. La autora menciona que es una forma de entretenimiento diseñado para educar y divertir, como proceso conjunto y no separado, intenta elaborar y llevar un espectáculo a través de lecciones a públicos como estudiantes, buscando que estos sean receptivos e interactuantes, logrando un programa de enseñanza o capacitación que potencie y desarrolle las habilidades mentales, morales, psicológicas y a nivel de comportamiento. Su objetivo es conseguir que el profesor enseñe o socialice a sus estudiantes insertando lecciones dentro de cierta forma familiar de entretenimiento: programas de televisión, juegos de computadora y videojuegos, películas, música, sitios web, software multimedias, etc. Sin embargo, lo principal y que se pretende es generar motivación tanto en alumnos y docentes, así ambos además de llevar a cabo el proceso educativo formal, logran de una u otra forma educarse de manera "informal" con el apoyo de las tecnologías. Actualmente, Edutainment está cada más presente en las Instituciones Educativas con la finalidad de ayudar a aprender con mayor riqueza de contenidos y significados; ahora le corresponde al docente

saber utilizarla y comprender lo mucho que puede ofrecernos esta nueva tendencia. Edutainment no se refiere a que el docente sea un “payaso” durante la clase realizando trucos mágicos o rutinas cómicas para mantener a los estudiantes entretenidos. Edutainment es una forma de enseñar de manera que se entretenga y estimule la mente del estudiante.

3.1. Historia de la Edutainment

Los anteriores autores mencionan que la idea de la educación entretenida no es nueva en la historia de las ciencias de la educación. Algunos filósofos y maestros presentan algunos conceptos y que sus creadores tomaron en cuenta para apoyar la idea que la alegría, el entretenimiento, los métodos ilustrativos, etc, pueden hacer el proceso de aprendizaje de los niños más agradable.

Por ejemplo, Czech Komensky (1592 - 1670), quien fue educador y que pertenece al grupo de pensadores importantes sobre educación, mencionan que establece el término "escuela como un juego". Komenský hizo una reproducción de su sistema pedagógico estructurando juegos de acuerdo a la edad de sus alumnos en los cuáles incluyó algunos de los temas que enseñaba y estableció las reglas para utilizarlos. Él entiende el juego en dos significados: el juego como una obra de teatro que se centra en la dramatización de un acontecimiento histórico o de otros material educativo y el juego como un método didáctico “alegre” que debe ayudar a educar el cuerpo o la mente. Y es la "alegría del juego". Es por ello que subraya y destaca que el juego cada vez es uno de los motivos que nos atrae más y prueba de ello es observar la atracción de los centros de diversiones, museos y centros de enseñanza.

Gallardo (2008) menciona que Edutainment surgió como una alternativa dentro de los medios masivos de comunicación y desde las aulas, para hacer un frente al carácter educativo no formal de los medios masivos que estaban llenando los espacios de esparcimiento, socialización y cognición de las audiencias.

3.2. Juegos, Aplicación y Resultados

Nemec y Trna mencionan el siguiente listado de cualidades que deben desarrollarse en el proceso educativo, el cual se centra, en la definición de tipo de juego, la aplicación pedagógica y al mismo tiempo muestra los campos de interacción con el entretenimiento educativo.

3.2.1 *Entretenimiento*

Ocio y alegría son los principales motivos para que la gente vaya y disfrute de las actividades. A veces las lecciones son aburridas y bastantes largas pero pueden ser sustituidas por obras de teatro y sobre todo no tiene que ser sólo entretenida sino podría centrarse en el ejercicio de los nuevos conocimientos de una manera alegre y sencilla.

3.2.2 *Game/Juego*

Game / juego podría ser definido como una actividad libre de un grupo o un individuo (niño o adulto) limitado por un cierto período de tiempo. El Game/juego es el medio para obtener las necesidades específicas o cumplir con diferentes objetivos. El Game/juego es diferente de la vida cotidiana porque establece reglas y también implícitamente desarrolla funciones; tales como: la competencia o establecimiento de roles o papeles. El Game / juego satisface las necesidades de diversión, entretenimiento y también genera conocimiento y experiencia para los jugadores.

3.2.3 *Experienting*

El Game / juego se clasifica (junto con Edutainment) como una parte de la pedagogía experimental. Si el participante está dispuesto a aceptar las reglas, entonces es él o ella quien empieza a ser el creador de "nuevos temas" y hay muchas actividades que se experimentan directamente. El que exista una Experiencia (basado en la propia persona que experimenta) permite crear una base sólida para un posible cambio de personalidad o la posible fijación de un nuevo conocimiento o habilidad.

3.2.4 Significado de la vida

Durante la edad preescolar, a veces incluso en la edad escolar más joven, Game / juego es la única actividad natural que es necesaria para el desarrollo de la personalidad en completa armonía. Este es la actividad que se disfruta sobre todo por los niños y crea los pilares básicos del sentido de la vida. La literatura profesional establece muchos casos que la causa por la que los niños no puedan experimentar su infancia, es la falta de este tipo de actividades.

3.2.5 Función Social

En el mundo de juego o entretenimiento interactivo, por lo general se aceptan roles o papeles que están descritos por un conjunto de reglas. El proceso es similar al carácter del teatro pues se describe en una secuencia de comandos o incluso papel de la vida regido por las normas sociales y morales. Se expresan ideas diferentes y proporcionan mensajes de tópicos basados en el contexto de la época, los jugadores pueden experimentar el papel único e individual.

3.2.6 Simulación

Cada lugar está en su naturaleza de simulación. La base de la simulación (especialmente en los denominados juegos simulados) es para crear un patrón que representa la vida real (problema) y evaluando la capacidad para reaccionar ante una situación por parte de los jugadores. Los jugadores en la "Zona de juegos" pueden encontrar situaciones que son de la vida real.

3.2.7 Cognición y Autocognición

Los juegos y actividades basados en la educación entretenida permiten a los maestros aprender más acerca de sus alumnos y de una manera diferente a la de la clase. También proporcionan retroalimentación al participante sobre su propio comportamiento.

3.3. Edutainment en la educación de hoy

Blásquez (2001) hace referencia al modo como hoy se accede a la información en contraste con la "tradicional" manera de obtenerla en las aulas

universitarias en dónde la comunicación es unidireccional, desde un púlpito o escritorio en donde se encuentra en profesor sabio y en el otro lado asientos y pupitres muchas veces colocados en filas y fijos sin posibilidad de interacción de los estudiantes. Este modo, ahora en día, se caracteriza por dos cambios: un primer cambio es en la actitud social que lleva a la humanidad a la cultura del espectáculo, la diversión y el entretenimiento. El otro, es un cambio, también social y el cual es fomentando por la tecnología que lleva hacia la participación, interactividad, el diálogo y la búsqueda cooperativa. Hoy en día se accede a la información de un modo “divertido”.

Una frase que puede apoyar estas ideas del autor es la de Joan Ferrés (2014) que define la cultura del espectáculo de la siguiente manera: *“por primera vez en la historia de la humanidad puede afirmarse que vivimos en una cultura del espectáculo. No sólo porque las tecnologías de la comunicación audiovisual ponen a disposición de los ciudadanos toda clase de espectáculos a todas las horas del día. También porque acaban por convertir en espectáculo todas las realidades a las que se aproximan, desde la política, con sus shows electorales, hasta la religión, con sus iglesias electrónicas”, pág. 55.*

Gallardo (2008), indica que pese a las bondades que presenta esta tendencia, todavía es visto como un tema controversial entre los educadores y se debate el cómo y en qué medida las audiencias de los medios son influenciadas por lo que ven; sobretodo, al determinar cómo estas estrategias pueden ser o no educativas cuando se habla de desarrolladores de este tipo de productos de entretenimiento educativo; mismos que han rebasado en algunos aspectos a los medios masivos y se han posicionado con mayor fuerza respondiendo a necesidades de sectores y particulares con audiencias o públicos segmentados.

En este tema, Blásquez (2001) continúa indicando que otra aproximación a este tema nos la proporciona el analizar el papel cada vez más importante de los videojuegos como instrumentos educativos, no sólo por su capacidad de desarrollo de destrezas de trabajo colaborativo, toma de decisiones, etc., sino por su utilización en marcos educativos más convencionales, en lo que se ha llamado "Edutainment", combinación de los términos ingleses "Education" y

"Entertainment"; nosotros diríamos "Edutenimiento" (Educación y Entretenimiento) o Eduversión.

Ya lo menciona Varela (2011) al decir que con el uso de juegos de video se apuesta por el "edutainment" (eduversión), que combina educación y entretenimiento. Haciendo referencia a Bartolomé, indica que debe abogarse por la integración de los videojuegos en la escuela por sus grandes posibilidades. "Dejemos a un lado los videojuegos, hoy en día es volver a construir una escuela adecuada completamente la realidad de sus alumnos." Considera la autora que los educadores están familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías pero los videojuegos se presentan como un desafío en su uso como recurso educativo y considera que, el uso de los videojuegos puede ser una experiencia muy gratificante en la escuela; sin embargo, los profesores en primer lugar debe tener un poco de conocimiento acerca de ellos y dejar a un lado el miedo o el temor de perder el control de la clase y los profesores tienen el suficiente criterio para elegir los videojuegos que pueden ser utilizados con fines educativos siendo muy bien aprovechados.

Entendiendo esta nueva tendencia mundial a nivel educativa, resulta más entendible y comprensible el análisis y uso de los videojuegos en diversas asignaturas partiendo el Edutainment o Eduversión como una nueva alternativa para el que hacer educativo. Estas tecnologías son las más representativas y por ello resulta conveniente profundizar en ellas.

3.4. Los Videojuegos como recurso educativo

Según Gil (2007), los videojuegos se definen como softwares o programas informáticos diseñados para la diversión y entretenimiento que pueden utilizarse a través de varios soportes físicos como: videoconsolas, ordenadores o computadoras personales, laptops y teléfonos móviles entre otros. Podría decirse que son juegos y tecnología a la vez siendo medios de comunicación en un espacio de interactividad y apertura permitiendo el acceso al mundo mediante formas distintas de relación. Los videojuegos tienen más de 30 años de estar evolucionando, en donde han tratado de integrar las características y elementos de las nuevas tecnologías, combinándolas en un mismo soporte. Esta

combinación se refiere a entremezclar los diversos lenguajes audiovisuales, la interactividad, la capacidad de procesar información, almacenar los datos y la conectividad. Tiene el objetivo de ofrecer mejores experiencias “lúdicas” a quienes interactúan con estos juegos.

La autora señala que el “jugar” sirve para muchas cosas, pero lo más importante es que esto no lo sepan los jugadores porque perderían la ilusión de que no se está haciendo nada; es decir que no se trabaja. Basado en esto, indica que los videojuegos son más que un simple juego, como cualquier otro pero sirve para muchas cosas. La ventaja del mismo es que conserva las mismas cualidades del jugar y añade otras características.

Sin embargo, pueden existir definiciones muy superfluas del tema. Por ejemplo, se menciona en Gil (2009) que “de alguna manera, podría definirse a priori que un videojuego se trata de todo software creado con finalidades lúdicas que requiere un soporte físico o hardware cuyo contenido es mostrado por medio de una pantalla.” (p. 11)

Por otro lado, Sánchez y Aranda (2009) mencionan que los Videojuegos son herramientas básicas de aprendizaje y socialización que aportan al jugador competencias y habilidades instrumentales y sociales. Lo cual también contrasta con Montero, Ruíz y Díaz (2010) pues los videojuegos son una herramienta muy útil que permite conectar el mundo de intereses de los jóvenes y ayudan a poder darle seguimiento a la variedad de alumnos que se tengan, desplegar inteligencias múltiples y favorecer el trabajo interdisciplinario.

3.4.1. Historia de los Videojuegos

Gil (2007), menciona que los videojuegos se remontan entre los años 50’s a los 60’s, específicamente comprendidos en la década de 1,950 a 1,960. Estos se desarrollaron paralelamente a los primeros sistemas informáticos. De alguna manera, la autora establece que este período podría denominarse la “*Prehistoria de los Videojuegos*” puesto que aparecen los primeros prototipos como experimento y juegos de ordenadores que desarrollaron las universidades en sus laboratorios. En el año de 1,972, se crea el juego PONG desarrollado por la

empresa *Atari*, que para la mayor parte de expertos, en la historia es el primer videojuego. Este juego consistía en una especie de juego de tenis de mesa el cual se vendía con una terminal. Flores (2010) indica que a partir de este juego hecho por Bushnell y Ted Dabney los videojuegos se masifican, comercializan y generan una gran industria hasta el día de hoy.

Otros juegos que tuvieron éxito como (*SpaceInvaders*, *Asteroids*, etc.) puesto que se comercializaban a través de las máquinas llamadas *arcade*, que funcionaban con monedas y estaban colocadas en las salas o negocios recreativos o lugares públicos propiciando su difusión y popularidad, según la autora. También proliferaron las consolas domésticas cuyo objetivo buscaba que los jugadores desarrollaran actividades como el jugar en casa de igual manera como veían la televisión, con la reproducción de los juegos desarrollado por *arcade*. Para el año de 1,976, 20 empresas desarrollaban juegos electrónicos, muchas de ellas protagonizaron y siguen protagonizando la industria de videojuego como es el caso de *Nintendo*, fundada en 1,889 por Fusajiro Yamauchi, la cual hasta en los años 70's se dedicó a fabricar naipes para juegos. Pero al darse cuenta del desarrollo de la tecnología, en ésta década presenta algunos dispositivos de juegos para las salas recreativas basados en la reproducción de videos. En 1,977 ya presenta una consola doméstica COLOR TV GAME 6, en los 80's aparece la consola SNES, que fue la que la posicionó en la industria mundial del Videojuego, en 1996 lanza la consola Nintendo 64, primera que funcionaba a 64 bits.

Por su parte Flores (2010) destaca que el primer videojuego fue desarrollado por Higinbotham en el Brokehaven National Laboratory en el año de 1,958 indicando que se basó en una representación de un partido de tenis utilizando un osciloscopio y en el año 1,961 se crea el primer videojuego interactivo por computador llamado *Spaceware* por Stece Russell.

En los años 80's, Gil (2007) menciona que ha sido la década de la explosión de los videojuegos a nivel comercial por la interacción que tuvieron con los usuarios. Las consolas, ordenadores y máquinas recreativas ofrecieron mejores entornos gráficos y sonoros dando origen a la aparición de las primeras

consolas portátiles de cristal líquido. Por otro lado, la introducción de la computadora personal (PC) a los hogares, popularizó este tipo de entretenimiento. Los Videojuegos fueron más complejos con otro tipo de temáticas como aventuras gráficas o plataformas, entre los que puede mencionarse a: PACMAN (siendo el juego más popular e influyente de la historia), MARIO BROTHERS, (primer videojuegos con plataformas de desplazamiento y en 1,990 su personaje fue más popular que Mickey Mouse por la conectividad que tuvo con sus videojugadores), TETRIS (el cual enganchaba de mejor manera al jugador, basado en un juego de rompecabezas), esto contrasta con lo que menciona Gros et al. (2004) ya que en 1,982 se utilizaban unos microordenadores o microcomputadoras en educación, con una baja capacidad de almacenamiento, no existían discos duros, disquetes, usb; por lo que en una grabadora, los archivos se grababan por medio de una cinta magnetofónica. En el campo educativo, con estos aparatos se pudo hacer informática en las escuelas incluso desarrollando un juego denominado “el ahorcado”. Con el avancen de las computadoras, nacieron mejores juegos electrónicos como: Buscaminas, Sokoban y Arcanoids, encontrando un potencial educativo en los mismos. Es en esta década que se concibe a la computadora u ordenador como una herramienta que puede facilitar la enseñanza cumpliendo la función de “tutor inteligente” programado secuencialmente para atender un aprendizaje secuenciado llegando incluso a discutirse la sustitución del maestro por estas tecnologías. Tomando como base los ordenadores, los juegos electrónicos eran de resultado inmediato con niveles parecidos pero que iban aumentando la dificultad al pasar las pantallas; además, tenían poca técnica para su desarrollo y al final lo que hacían eran clasificar a los jugadores de mejores a peores usando el resultado que el propio juego establecía publicando el nombre de los primeros clasificados de manera impactante.

Gil (2007), indica que en los años 90’s se da otra evolución fuerte en la videoconsolas debido a la utilización del CD-ROM que les permitió tener ahora sonido digital y mejores gráficos con entornos en 3 dimensiones. Esta época es la denominada “La época de Oro” ya que aparecieron consolas como PLAYSTATION o el NINTENDO 64 y desaparecen otras marcas como ATARI y SEGA. En pleno *Siglo XXI*, sus primeros años fueron marcados por el dominio de

3 marcas de consola: *Playstation* de Sony, *Xbox* de Microsoft y la *Game Cube* de Nintendo; sin embargo, a lo largo de la primera década, aparecieron nuevos soportes que de alguna manera han reducido el uso de las computadoras personales dando origen a nuevos entornos para interactuar con los videojuegos como: Teléfonos móviles, Internet o consolas portátiles. Además la industria del videojuego trata de atraer a nuevos perfiles de jugadores reinventando algunas formas de juegos, este perfil son las mujeres y las personas mayores. Flores (2010) indica que los videojuegos han tenido un impacto a nivel mundial integrándose a la vida familiar en los hogares puesto que utilizan consolas y dispositivos de tipo I/O más sofisticados como las interfaces que por medio de la fuerza en el dispositivo retroalimentan o bien utilizan aquellos dispositivos que tienen una interacción más con el cuerpo como las consolas WII de Nintendo.

Gil (2007) indica que los videojuegos hoy son considerados el “nuevo ocio interactivo” y por primera vez aquellos niños de los 70’s que ahora son padres, comparten con sus hijos la misma afición. Esto contrasta con lo que menciona Gros et al. (2004) indicando que el mundo virtual avanza hacia las tres dimensiones dejando los dos planos que dan una sensación de perspectiva para pasar al 3D y la posibilidad de jugar en línea se ha convertido en una realidad; sobre todo, porque ahora por medio de las videoconsolas se puede jugar con jugadores de todo el mundo. Los Videojuegos son una de las industrias más poderosas del mercado audiovisual siendo líder en la incorporación de los avances tecnológicos y en continua expansión; sobre todo, ahora por la difusión globalizada por medio de las redes sociales. Por su parte en Gros et al. (2004) el Doctor Diego Levis, experto en Juegos Electrónicos, menciona que los videojuegos son desde hace más de dos décadas una de las principales formas de entretenimiento de niños, jóvenes y adultos que juegan de manera habitual en sus diferentes soportes (consola, PC, teléfono móvil, etc.) generando un fenómeno sociocultural poco estudiado.

3.4.2. Contenidos y soportes

Según Gil (2007), es importante conocer la diferencia que existe entre los soportes con los que se juega, el continente y el contenido o videojuego. Al hablar

de “Soportes”, se refiere a las máquinas o lo que podríamos llamar Hardware que permiten la ejecución y la interacción de los videojuegos. Entre los que pueden mencionarse están: consolas domésticas, computadores portátiles (Lap Tops) cuyo diseños responden a criterios de funcionalidad lúdica incorporando los llamados mandos, pads, joysticks que son los objetos con los cuáles el jugador puede interactuar con el videojuego mediante movimientos de palancas, ruedas, la presión de algunos botones o incluso el propio movimiento del mando. También los videojuegos pueden jugarse en computadoras de escritorio o en teléfonos móviles, que permiten el juego mediante sus propios elementos como: pantalla, teclas o el mouse, a pesar que estos no han sido diseñados para esto. La autora comenta que ambos soportes han permitido el que se integren distintos valores a los videojuegos; por ejemplo, en el caso de las computadores de escritorio u ordenadores, aportan la capacidad que tienen de procesar la información a alta velocidad o la conectividad con Internet mientras que las consolas aportan la capacidad que tienen para adaptarse a las diferentes formas de juego.

3.4.3. Clasificación de los Videojuegos

Gil (2007), menciona que al igual que en el cine, teatro o la literatura, en los videojuegos se utiliza la palabra *género como clasificación*. El Género se refiere al estilo narrativo de la obra o videojuego identificado por el ritmo, estilo o tono y las emociones que se buscan en el jugador (siendo un aspecto fundamental). Por lo tanto, se encuentran Videojuegos de: *Acción, Aventura, Estrategia*, entre otros. También existen los Géneros identificados por la temática, la ambientación o el formato: *Deportivos, De Plataformas*, etc.

Pero algo fundamental de los Videojuegos es que invitan al jugador a que construya la historia o guión del juego mediante su acción, a esto se le denomina *StoryTellingPlaying* existiendo para este género: *Shooters (de disparo), MMORPG'S (juegos de multijugador masivo online)*.

Por su parte Flores (2010) establece una clasificación por el tipo de videojuego.

3.4.3.1 Juegos de Arcade: los cuales implican actividades de muchas destrezas y permiten al jugador recorrer pantallas. La rapidez es lo más importante en este tipo más que la estrategia. Estos permiten el desarrollo de habilidades psicomotrices, de organización espacial que son importantes en el desarrollo integral de la persona. Son para todo tipo de personas pero especialmente para niños y se clasifican así:

3.4.3.1.1 Plataforma: Generalmente quien protagoniza este juego es un personaje infantil o un dibujo animado que busca cumplir la misión y objetivo del juego eliminando obstáculos en cada pantalla que se propone.

3.4.3.1.2 Deportivos: simulan juegos de los deportes existentes. La pelota se mueve de un lado a otro y el jugador juega solo o puede ser parte de un equipo.

Flores (2010) también destaca que ahora por la interconectividad que ofrecen las Tecnologías de Comunicación por medio de las interfases inalámbricas, se pueden encontrar juegos electrónicos deportivos en que varios jugadores pueden interactuar de forma simultánea.

3.4.3.1.3 Laberintos: es un laberinto en el que el usuario se identifica con el personaje del juego, el que se encuentra en un espacio virtual y tiene que superar diversos obstáculos en el menor tiempo posible para poder llegar a la salida.

3.4.3.1.4 Dispara y olvida: consiste disparar la mayor cantidad de proyectiles y destruir todo lo que se mueva en la pantalla. Por supuesto que existen juegos que mezclan esta actividad con el tema de estrategia y el incentivo es eliminar personajes u objetos en el juego.

3.4.3.2 Juegos de Simulación: estos juegos se caracterizan porque el jugador se sumerge en un mundo virtual que puede asemejarse a aspectos de la vida real y generan competitividad. Existen dos tipos:

3.4.3.2.1 Simuladores Instrumentales: el jugador puede competir con otro o individualmente, conduce un vehículo que tiene que superar obstáculos en el menor tiempo posible hasta llegar a la meta. Estos vehículos pueden ser: carros, aviones, naves espaciales, etc.

3.4.3.2.2 Simuladores de Situaciones: estos pueden ser:

3.4.3.2.2.a Simuladores Deportivos: los cuáles son muy populares porque generan una fuerte atracción, son cada vez más complejos y parecidos a la realidad debido a los avances tecnológicos que han experimentado.

3.4.3.2.2.b Simuladores Creadores de Espacios: permiten al jugador o usuario crear mundos o administrar espacios y recursos específicos.

Finalmente, Flores (2010) destaca dos últimas clasificaciones de los Videojuegos:

3.4.3.3 Juegos Estratégicos: En estos el jugador tendrá que seguir la estrategia que el mismo va desarrollando durante el juego lo cual implica de parte de El reflexionar sobre las tácticas que hará para llegar al objetivo final. Estos juegos favorecen el razonamiento hipotético y se recomienda utilizarlos a partir de los 12 años. Estos se clasifican así:

3.4.3.3.1 Aventuras Gráficas: estos se definen como aquellos en los que el jugador le indica al protagonista o personaje lo que debe hacer para llegar al objetivo específico. Esto se indicará a lo largo de toda la travesía.

3.4.3.3.2 Juegos de Rol:_ Se basan en técnicas de grupo representando un papel y buscan que los participantes analicen los tipos de relaciones que pueden darse en una situación concreta.

3.4.3.3.3 Juegos de Estrategia Militar:_consisten en ejecutar movimientos militares contra enemigos invasores de nuestro planeta o de otro mundo creado virtualmente.

3.4.3.4 Juegos de Mesa: estos se basan en juegos tradicionales como cartas o naipes. Existen reglas específicas que el usuario debe cumplir. Casi en todos los juegos de mesa, el usuario puede enfrentarse contra otro usuario o contra la misma computadora. Es aconsejable para niños de todas las edades.

3.4.4 Ventajas de los Videojuegos

Existen concepciones positivas sobre los Videojuegos, como lo menciona Boni (2008) basándose en lo que dice Greenfield: “Pac-Man y los otros videojuegos de tipo arcade requieren del jugador que induzca las leyes a partir de la observación. Los videojuegos requieren, por tanto, competencias inductivas, mucho más de lo que lo hacían los juegos de la era del pre-ordenador.”

3.4.4.1 Agente de Socialización y de agregación social

Con esto se refiere a que tanto en un nivel local-familiar (donde no siempre se juego solo sino que con amigos y parientes), como en un nivel global (más ahora que por medio de la web puede invitarse a adversarios de todo el mundo).

Según Martínez-Otero (2007), las posibilidades que ofrecen los Videojuegos y que se pueden mencionar están:

3.4.4.2 Desarrollo de la coordinación de los ojos y la mano

3.4.4.3 Mejora de la aptitud espacial

3.4.4.4 Estimulación de la atención

3.4.4.5 Estimulación de la fantasía

3.4.4.6 Estimulación de la Motivación

3.4.4.7 Fomenta la Toma de Decisiones

3.4.4.8 Autocontrol

3.4.4.9 Estimulación automotriz

3.4.4.10 Obligan a realizar razonamientos deductivos

Por otro lado Coll (2008) menciona que se han realizado investigaciones en donde se confirman que los videojuegos contribuyen a mejorar las habilidades de Orientación Espacial. Además fomentan la Discriminación visual y espacial promoviendo una atención visual dividida y un procesamiento visual paralelo.

Finalmente Aguiar, Farray y Brito (2002) citando a Kerckhove, indican otras habilidades concretas que los videojuegos pueden desarrollar, entre las cuáles mencionan:

- a) Aceleran el tiempo de coordinación entre miembros corporales (ojo-mano)
- b) Permiten formar esquemas en las mentas
- c) Conjugan diversas formas de simbolización (textual, icónica, sonora, etc.)

3.4.5 Desventajas de los Videojuegos

Según Coon (2004), menciona que a medida que la violencia en los medios se torna más violenta, los niños ven más escenas sangrientas que algunas personas verían en su vida y pone de relieve un videojuego en el que uno puede matar a una tropa militar completa con un lanzallamas incluso algunas personas de esta tropa no mueren sino convulsionan por los fuertes dolores de esta acción.

3.4.5.1 Conducta Agresiva

Algunos investigadores llegan a la conclusión que los Videojuegos aumentan la conducta agresiva en los niños y en los adultos-jóvenes. Indican que al igual que con la televisión, este grupo de personas es víctima de la violencia ficticia como en el caso del juego Mortal Kombat.

3.4.5.2 Excitación Física

Por otro lado, estos intensifican la excitación física y las ideas agresivas porque la preocupación radica en que los usuarios puedan atacarse o cazarse entre sí en vez de interactuar con el videojuego. Al practicar la violencia con otras personas aprenden a ser agresivos en la vida real.

Esto contrasta con lo mencionado por Boni (2008) cuando menciona que los enfoques que se tienen de los Videojuegos son bastante negativos puesto que estos originan:

3.4.5.3 Actitudes Antisociales

En este caso, estas actitudes son transferidas en las actividades diarias parecidas a las situaciones del juego. Pero lo más delicado es si estas actitudes están conectadas a un videojuego violento, estableciendo una relación entre los comportamientos de los usuarios y las características violentas del juego.

3.4.5.4 Fomento de la cultura de la violencia

Además Boni (2008) haciendo referencia a lo que menciona Alloway, indicando que la cultura de los videojuegos es la nueva forma mediática contemporánea que alimenta la cultura de la violencia, menciona que también se promueve una cultura que exalta la masculinidad.

Pero Martínez-Otero (2007), al referirse a la nocividad de esta vía de entretenimiento, indica que esto es producto del manejo abusivo e inapropiado. Esto origina:

3.4.5.5 *Aislamiento*

3.4.5.6 *Individualismo*

3.4.5.7 *Problemas visuales*

3.4.5.8 *Sedentarismo*

3.4.5.9 *Disminución del rendimiento escolar*

3.4.5.10 *Adicción*

3.4.5.11 *Ciberadicción*

Lara (2007), explica que es la adicción a Internet y se convierte en un problema que están interpelando a los psiquiatras muy a menudo en los últimos años. De igual manera Cabrera (2009), hay efectos negativos que también están presentes, entre los que se pueden mencionar que emocionalmente pueden originarse relaciones de pareja pero algunas veces también se destruyen ya que los adictos además de abandonar a sus amigos también abandonan a su pareja incluso a sus hijos; por otra parte las relaciones interpersonales se ven afectadas por el aislamiento y escaso contacto físico del adicto. También puede acarrear muchos problemas físicos como los dolores de espalda, obesidad por la falta de ejercicio o trastornos del sueño. En casos extremos puede provocar la pérdida del puesto de trabajo por una decreciente productividad.

3.4.5.12 *Nerviosismo y Ansiedad*

3.4.5.13 *Rompen con las relaciones familiares y con amigos*

3.4.5.14 *Déficit de Atención*

3.4.6 Los Videojuegos en la Generación Digital

Gil (2009) citando a Hayes, menciona que el mundo de los videojuegos constituyen la puerta de acceso a las nuevas tecnologías y ofrecen un aprendizaje informal que posteriormente pueden redundar en un mayor y mejor manejo de las nuevas tecnologías; además menciona que nuestra sociedad se transforma en la interrelación con las TICS haciendo que nuestra realidad gire alrededor de estas tecnologías poniendo de relieve la importancia que tienen los Videojuegos como medio de socialización. Por su parte Gros et al. (2004), menciona que los Videojuegos forman parte de un cambio de época, el cual nos conduce a lugares desconocidos que formarán parte del mundo teniendo un lugar destacado las Tecnologías de Información y Comunicación.

En una sociedad tan tecnológica como en la que vivimos, los Videojuegos tienen una presencia constante en los niños y jóvenes. Esto no significa que no sea un tema importante para los adultos sino que su uso es parcial al igual que otras tecnologías y posiblemente de manera encubierta. Para una Generación Digital, en la que niños y jóvenes las TICS se han convertido en su medio de comunicación, Gil (2009) concluye que los Videojuegos son herramientas lúdicas de socialización en el mundo.

3.4.6.1 Mejoras Tecnológicas

Gros et al. (2004) menciona que el mundo virtual de este inicio de siglo camina hacia tres dimensiones. Dejando fuera los dos planos y obtando por el 3D. El desarrollo de las tarjetas gráficas aceleradoras, el aumento de la velocidad, motores potentes y reducción de costos hacen que los Videojuegos hayan dado un salto técnico espectacular. Es un hecho que ahora es posible jugar en línea con otras personas en el mundo descargando niveles de juego, hablar durante las partidas por medio de banda ancha; sin embargo, no debe causar sorpresa las mejoras tecnológicas que puedan resolver desafíos que hasta hoy no tienen respuesta.

3.4.6.2 Aplicaciones Móviles (Videojuegos Móviles)

Flores (2010) comenta que tanto en el mercado de los Videojuegos como en el de las comunicaciones móviles han experimentado un gran desarrollo. La industria de los videojuegos ha superado a otra industria de entretenimiento como el cine. Por ejemplo en Europa, la descargas móviles de videojuegos variaron de 0.3 millones de dólares registradas en el año 2000 a 6.17 millones en el año 2006. Estos videojuegos que necesitan del teléfono móvil como componente para su desarrollo e interacción, generalmente consta de un solo jugador y giran en torno a los temas: *deportes, rompecabezas, acción, aventura, estrategia y de tipo tirador*. Estos usuarios los incorporan a su teléfono o bien utilizan los que vienen de la empresa operadora de telefonía, un proveedor de contenidos, del internet o de las redes sociales. En algún momento se ha pensado desarrollar juegos en donde interactúen dos jugadores pero la deficiente conectividad en el aparato telefónico y la variedad de juegos ha impedido que esto se lleve a cabo.

Según Flores (2010) hay juegos para móviles que se han desarrollado tipo Arcade, permitiendo jugar diversos videojuegos a los usuarios con sus aparatos, estos pueden ser: *puzzle, multiplayer real world game, role play game*, mundos virtuales, simuladores, deportivos y aventura. Algunas estadísticas destacan que los videojuegos son parte ya de la vida cotidiana de niños y jóvenes; por ejemplo, en Chile se menciona que el 50% de los alumnos utilizan el Internet para jugar, en Estados Unidos, alumnos entre 8 y 18 años empleas 49 minutos diarios para interactuar con estas tecnologías, casi los 50 minutos que las estadísticas mencionan que emplean para hacer tareas, como los 43 minutos que dedican a la lectura. Flores (2010) haciendo referencia a lo que publica el diario Mercurio/Opina (2008) muestra que en Chile la segunda actividad que realizan los jóvenes en el Internet es jugar después de hacer tareas

3.4.7 Videojuegos y Educación

Según Sánchez y Aranda (2009), mencionan que un área que siempre ha atraído a los investigadores sobre el fenómeno de los videojuegos es el uso de estos en el campo educativo. Estos al igual que la radio, televisión y computadoras

tienen una capacidad de atraer y motivar a los estudiantes pero ésta fascinación a menudo pasa muy rápido. Mencionan que el concluir que los Videojuegos generan un mayor interés y motivación a los estudiantes no es adecuado; sobre todo, cuando hay variables subyacentes que influyen en el proceso de aprendizaje de manera arbitraria. Esto puede ser confrontado a lo que menciona el diseñador Chris Crawford indicando que “la motivación fundamental para cualquier juego es aprender.”

Otra idea importante es que Sánchez y Aranda (2009) mencionan que el diseñador Crawford argumenta que el aprendizaje esté incorporado en los juegos de ordenador o videojuegos, haciendo que sea un requisito previo al juego. Se necesita aprender cosas diferentes en función del género y del juego para avanzar. Por ejemplo menciona algunos contenidos que se aprenden en algunos videojuegos y para su comprensión se expresan en esta tabla:

VIDEOJUEGO	HABILIDAD
<i>Space Invaders</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad de reacción rápida • Precisión
<i>Leisure Suit Larry</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de nuevos conocimientos • Resolución de enigmas

Figura 1: Contenidos que se aprenden de los Videojuegos. Fuente: Elaboración propia del ponente basado en Sánchez y Aranda (2009).

Los videojuegos colocan al usuario en el centro de la experiencia, perdiendo el sentido del lugar y el tiempo, exigiendo que se concentre totalmente y que su energía la enfoque en la experiencia de aprender. Sin embargo, en Montero, Ruíz y Díaz (2010) haciendo una descripción de diversos tipos de videojuegos que han aplicado, establecen ciertas competencias que se adquieren al interactuar con estos. Para una fácil comprensión se ordenan en la siguiente tabla:

VIDEOJUEGO	HABILIDAD
<i>Brain Workout Completo</i>	Comunicación Lingüística Matemática Autonomía Iniciativa Personal
<i>Contra Viento y Marea</i>	Trabajo en equipo Concienciación social
<i>5 y 6 Diferencias</i>	Atención Manejo de tiempo
<i>Biblioteca Mágica</i>	Tratamiento de la Información Competencia Digital
<i>Shangri La Deluxe</i>	Comunicación Lingüística Conocimiento e interacción (mundo) Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal

Figura 2: Contenidos aprendidos con los Videojuegos. Fuente: Elaboración propia del ponente basado en Montero, Ruíz y Díaz (2010).

Para evaluar estos contenidos Montero, Ruíz y Díaz (2010) presentan un esquema de Ficha Técnica y Propuesta Didáctica que muy bien puede adecuarse a la labor educativa para evaluar los contenidos de estos:

I. DESCRIPCION

II. FICHA TECNICA

- a) *Localización*
- b) *Formato Disponible*
- c) *Recursos que necesita*
- d) *Idioma*
- e) *Sonidos*
- f) *Gráficos*
- g) *Retroalimentación*
- h) *Contenidos complementarios*

III. PROPUESTA DIDACTICA

- a) *Nivel*
- b) *Area*
- c) *Objetivo*
- d) *Competencias*
- e) *Comentarios*
- f) *Sugerencias*
- g) *Experiencia*

Figura 3: Ficha Didáctica y Técnica para evaluación de contenidos de Videojuegos. Fuente: Elaboración propia del ponente basado en Montero, Ruíz y Díaz (2010).

En síntesis, es un hecho que los Videojuegos se convierten hoy en día en una herramienta de aprendizaje cuya bondad es el concepto digital y tecnológico, dinamizando de esta manera, el proceso de enseñanza y aprendizaje, no sólo por el tiempo y atención que captan del estudiante sino por la adaptabilidad que tienen de incorporarse al currículo, programa del curso o secuencia didáctica. Estas tecnologías pueden ser tomadas como TICS aplicadas a la educación porque por medio de una manera novedosa y divertida pueden activarse presaberes que permitirán predisponer al alumno a recibir el conocimiento y desarrollar su deseo por profundizar en los temas relacionados.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Universidad Rafael Landívar, los avances desarrollados por las Tecnologías de Información y Conocimiento (TICS), no han sido ajenos. Así, la universidad ha desarrollado plataformas educativas digitales que permiten la administración, dirección y control de los procesos académicos tanto del facilitador como del estudiante, buscando dinamizar el proceso educativo. Además, ha implementado planes de capacitación para los docentes en cuanto al uso de estas nuevas tecnologías que, hoy por hoy, forman parte de la vida cotidiana de los estudiantes. Sin embargo, en ellos, otros avances digitales han captado la atención y gran parte de su tiempo, el cual ha sido destinado para interactuar a manera de entretenimiento. Estos avances digitales son los llamados Videojuegos. Esta influencia que tienen en los jóvenes de ahora, puede resultar una propuesta interesante para la institución, buscando cumplir el cometido planteado con estas tecnologías, motivando y llevando a los estudiantes a interactuar más tiempo con el tema que deben aprender.

Lo expuesto anteriormente plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la percepción de los Videojuegos, en estudiantes universitarios de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL, como TICS educativas que pueden motivar su proceso de enseñanza-aprendizaje?

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo General

Determinar la percepción de los Videojuegos, en estudiantes universitarios de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL, como TICS educativas que pueden motivar su proceso de enseñanza-aprendizaje

2.1.2 Objetivos Específicos

2.1.2.1 Identificar la percepción de los Videojuegos que tiene el género femenino con el género masculino.

2.1.2.2 Establecer el grado de interacción que tienen los videojuegos con los estudiantes universitarios de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL mediante las variables de tiempo y espacio.

2.2 Variables

- a) Videojuegos
- b) Percepción
- c) Tiempo
- d) Espacio
- e) Género
- f) Motivación

2.3 Definición de las Variables

2.3.1 Definición Conceptual

Videojuegos: son “programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se puede utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o teléfonos móviles.” (Gil, 2007, página 11 y 12).

Percepción: “es un proceso por medio del cual los individuos dan significado a su ambiente organizando e interpretando sus impresiones sensoriales.” (Robbins, 2005, página 357).

Tiempo: “Oportunidad, ocasión o coyuntura de hacer algo. Cada uno de los actos sucesivos en que se divide la ejecución de algo; como ciertos ejercicios militares, las composiciones musicales, etc.” (Diccionario de la Real Academia Española 2001).

Espacio: “es la parte que ocupa un objeto sensible y la capacidad de terreno o lugar.” (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

Género: “son las características que socialmente se atribuyen a las personas de uno y otro sexo. Los atributos son entonces femeninos y masculinos.” (West, 2000, página 29).

Motivación: son “las fuerzas que actúan sobre un organismo o en su interior para que inicie y dirija la conducta.” (Petri y Govern, 2006, página 16).

2.3.2 Definición Operacional

Videojuegos: para los usos de esta investigación hará referencia a los tipos y nombres de los juegos diseñados digitalmente que pueden ser descargados en computadoras o teléfonos móviles para entretenimiento y con los cuales los estudiantes de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL interactúan. Enunciados del 6 al 27.

Percepción: para los usos de esta investigación hará referencia a las ideas preconcebidas, opiniones o maneras de pensar sobre los videojuegos de los estudiantes de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL. Esto quedará evidenciando con gustos, preferencias, críticas. Enunciados 10, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27.

Tiempo: En esta investigación se refiere al conjunto de horas, minutos o segundos que un estudiante se mantiene en interacción con los videojuegos. Enunciados: 6.1, 6.2, 8, 11, 15, 16.

Espacio: Hace referencia en esta investigación a los lugares físicos o bien los dispositivos físicos empleados en donde interactúa con los videojuegos. Estos pueden ser Salas de Videojuegos, Hogares, Oficina, Universidad, Teléfono Móvil, Laptops, Computadoras Personales y Consolas de juego. Enunciados: 1, 2, 3, 4, 5 y 7.

Género: Para los efectos de esta investigación se refiere a la condición orgánica, masculina o femenina de los estudiantes de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL. Enunciados del 1 al 27 y por la variable demográfica EDAD.

Motivación: Para los efectos de esta investigación se refiere a los impulsos positivos o negativos que tiene el estudiante por satisfacer la necesidad de aprender y que originan una acción en ellos. Esto será evidenciado mediante las horas de estudio empleadas y las horas empleadas para jugar durante el período de estudio evaluando si este les motiva. Enunciados 12, 14, 19, 20, 21 y 26.

2.4 Alcances y Límites

Este estudio pretende determinar la Percepción que tienen de los Videojuegos los estudiantes de Mercadotecnia de primero ingreso en la URL, buscando determinar si tienen el potencial para ser tomadas como TICS educativas que motiven su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto aunque los hallazgos que se obtengan pueden ser utilizados como antecedentes para determinar la percepción de los videojuegos con otros grupos similares en cuanto a las características especificadas, el análisis de los resultados y las conclusiones a las que se llegue, se limitan a esta población en particular. También es importante destacar que estos resultados no pueden inferirse a poblaciones generales de jóvenes dado que poseen otras variables condicionantes.

2.5 Aporte

Esta investigación permitirá conocer el potencial, como TICS, que tienen los Videojuegos, nuevas herramientas tecnológicas desarrolladas y aplicadas a la Educación Superior. El conocer esta información, permitirá a la Universidad Rafael Landívar, evaluar el incluirlos dentro de su variedad de herramientas educativas digitales para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, motivando a los estudiantes con maneras creativas para aprender y apoyando al docente captando la atención de ellos. La información obtenida podrá ser base para futuros estudios que pretendan desarrollar estas nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza de la Universidad Rafael Landívar, en las diferentes carreras y en los diferentes cursos que lo amerite.

Un aporte trascendental para la institución y para la carrera de Mercadotecnia será la “Innovación Tecnológica” que pueda desencadenar esta investigación, ya que

estos mismos Videojuegos además de poder ser utilizados en Educación también pueden ser utilizados como un excelente y segmentado medio de comunicación con los estudiantes generando en ellos una visión de alta tecnología que contribuirá al posicionamiento de la Universidad Rafael Landívar y de la carrera de Mercadotecnia. Finalmente para la sociedad argumentar el potencia que pueden tener videojuegos como MAYAN PITZ para potencia la educación cultural de estudiantes en colegios y escuelas.

III. METODO

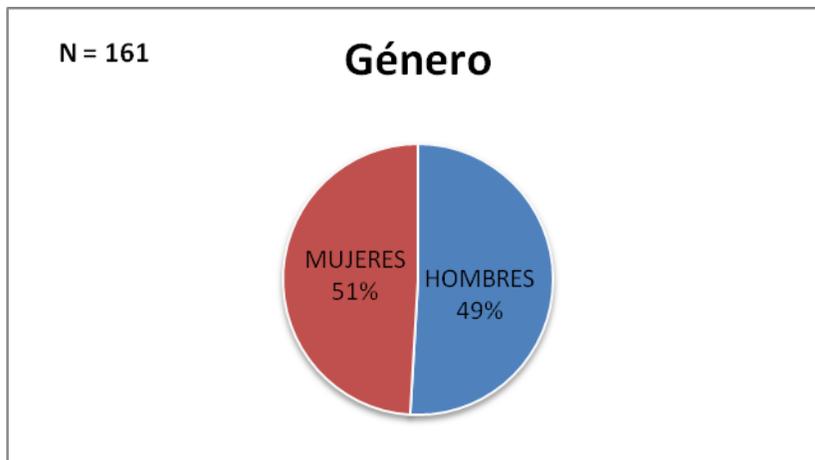
3.1 Sujetos

Para esta investigación se tomó en cuenta a los estudiantes de primero ingreso de la carrera de Mercadotecnia de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Rafael Landívar en el año 2013. Fueron un total de 192 estudiantes de los cuáles fueron sometidos al estudio siendo un 89 hombres (46%) y 103 mujeres (54%) correspondientes al primer año, con edades entre 18 y 21 años, todos asistieron a la universidad de lunes a viernes en jornada matutina de 07:00 a 12:30 horas y en jornada vespertina de 17:30 a 21:00 horas. Por otro lado, también se tomaron en cuenta a los 5 docentes que imparten docencia en las respectivas secciones en donde están asignados los estudiantes.

3.1.1 Presentación y análisis de aspectos demográficos poblacionales

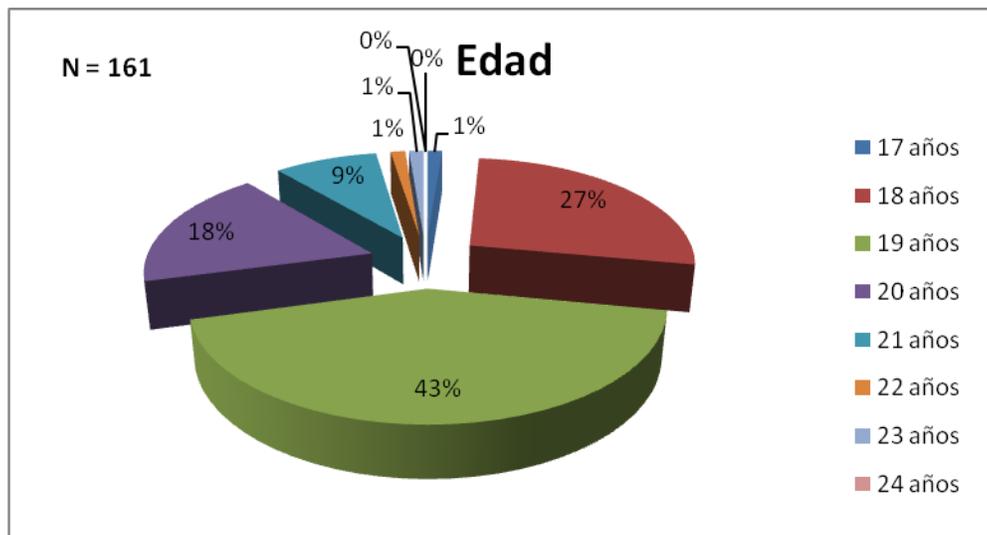
La población que fue sometida al estudio fueron 161 estudiantes de primer ingreso de la carrera de Mercadotecnia, en ambas jornadas del Campus Central, la cual está determinada por los siguientes campos demográficos:

3.1.1.1 Género poblacional



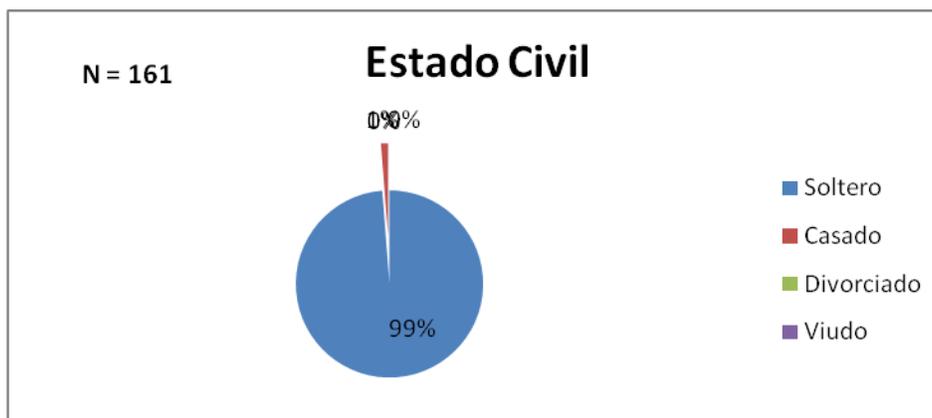
La población está constituida por 82 mujeres y 79 hombres pero es importante destacar que la investigación se ha realizado en el segundo ciclo académico y se registra ya una deserción de 31 estudiantes por motivos de cambio de carreras o retiro de la Universidad.

3.1.1.2 Edad



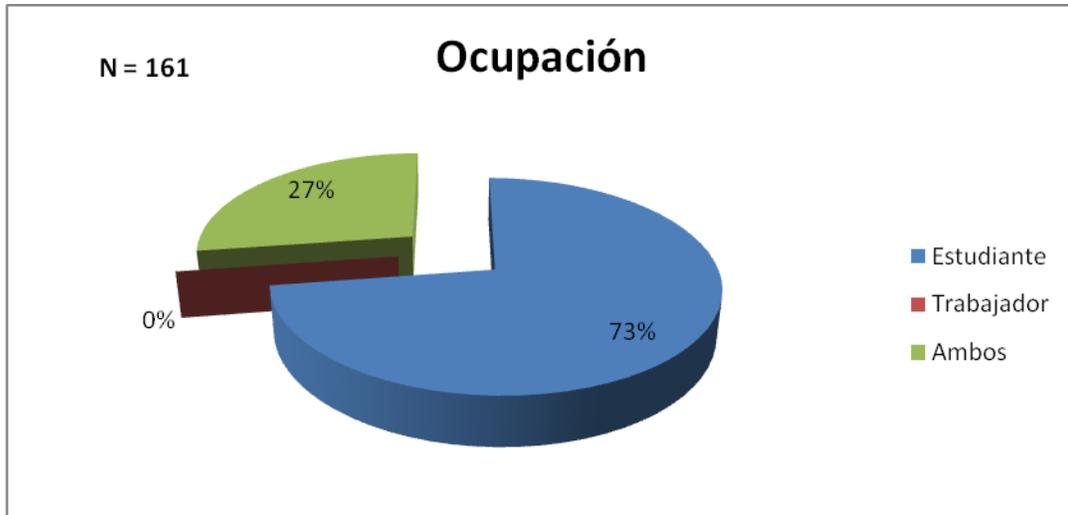
La población está dividida por 2 estudiantes de 17 años y 2 estudiantes de 22 y 23 años siendo las edades que la delimitan. La mayoría de estudiantes se encuentran comprendidos entre las edades de 18 a 21 años. No hay alumnos que tengan de 24 años en adelante.

3.1.1.3 Estado Civil



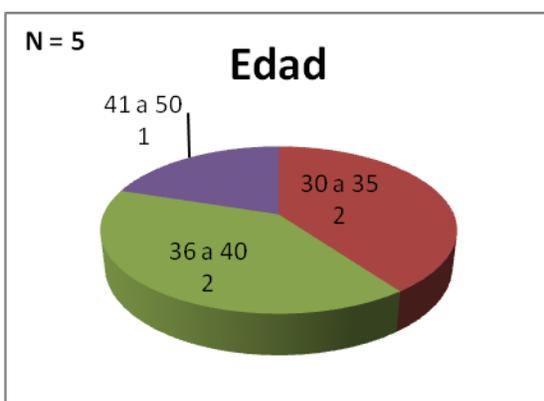
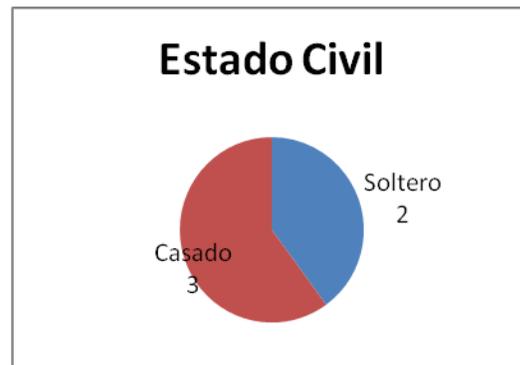
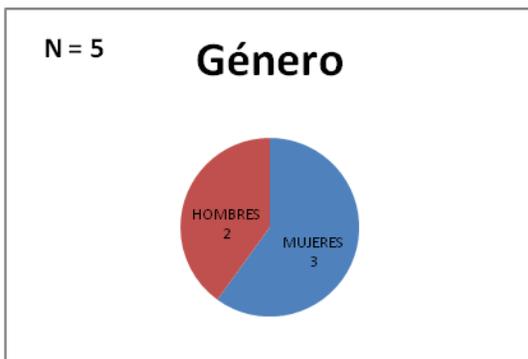
La población en su mayoría son personas solteras, solo 2 alumnos están casados.

3.1.1.4 Ocupación



La mayoría de la población únicamente se dedica a estudiar aunque 44 estudiantes trabajan y estudian a la vez.

3.1.2 Presentación y análisis de aspectos demográficos de los docentes



El grupo de sujetos está constituido por 2 hombres y 3 mujeres siendo los docentes de los estudiantes encuestados. Este grupo de catedráticos comprenden 2 que oscilan entre los 30 y 35 años, 2 entre los 36 y 40 y un docente que oscila entre los 41 y 50 años, dos solteros y tres casados, tres de ellos ejercen únicamente como docentes y dos de ellos combinan la labor docente con la labor profesional.

3.2 Instrumentos

Para recolectar los datos, se utilizó una encuesta estructurada para medir la percepción sobre los Videojuegos. Consta de veintisiete preguntas con diferentes opciones como Diferencial Semántico, Opción Múltiple, Emparejamiento y Escala de Likert. Esta fue administrada a cada uno de los estudiantes que se encuentran en las secciones definidas para estudiantes de Primer Ingreso 2013 en jornada matutina y jornada vespertina y a sus respectivos catedráticos

<i>Objetivo</i>	<i>Enunciados</i>	<i>Variables</i>
Identificar la percepción de los Videojuegos que tiene el género femenino con el género masculino.	10. ¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente? 12. ¿Cómo sueles jugar? 13. ¿Generalmente como juegas? 14. ¿Cuál es el motivo por el que juegas? 17. ¿Quién crees que juega más a los videojuegos? 18. ¿Quién crees que es mejor jugando a los videojuegos? 19. ¿Piensas que existen videojuegos para mujeres y otros para hombres? 20. ¿Qué temática de videojuegos te gusta? 21. Lo más atractivo de los videojuegos es: 22. ¿Qué aspectos potencian los videojuegos definidos en los enunciados propuestos? 24. Ordena las siguientes tareas según le dedique 25. ¿Qué tipo de habilidades crees que mejoran los videojuegos? 26. ¿Cuáles son las metas que consideras deben lograrse en los videojuegos? 27. Elige qué aspecto crees que tienen habitualmente los jugadores de los videojuegos entre los ítems propuestos	Percepción Género Motivación y Videojuegos

Objetivo	Enunciados	Variables
Establecer el grado de interacción que tienen los videojuegos con los estudiantes universitarios de la carrera de	6. ¿Utilizas videojuegos? ¿Con qué frecuencia? ¿Cuántas horas a la semana? 8. ¿Cuándo los usas? 11. ¿Cuántas horas juegas a la semana? 15. ¿A qué años iniciaste a jugar con los videojuegos?	Tiempo
Mercadotecnia de primer ingreso en la URL mediante las variables de tiempo y espacio.	1. ¿Cuáles de los siguientes pasatiempos, en tus momentos de ocio, son tus preferidos? 2. Analizando tus cuatro pasatiempos favoritos en momentos de ocio, coloca por prioridad el pasatiempo que es prioritario. 3. ¿Cuál de los siguientes dispositivos utilizas regularmente? 4. ¿De los anteriores dispositivos, indica los tres más importantes que utiliza como apoyo para su formación educativa profesional? 5. ¿Dónde los utilizas para tu labor educativa profesional? 7. ¿Dónde los utilizas?	Espacio

3.3 Procedimiento

- a) Se solicitó autorización al Departamento de Mercadotecnia y Publicidad de la facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Rafael Landívar, para administrar el instrumento requerido para la investigación.
- b) Se validaron los instrumentos por expertos antes de ser aplicados a los sujetos de estudio.
- c) Se aplicó el instrumento a los estudiantes de primer ingreso de la carrera de Mercadotecnia de la URL en ambas jornadas.
- d) Se procesaron los resultados.
- e) Se establecieron las conclusiones y recomendaciones.
- f) Se elaboró el informe final de la investigación.

3.4 Diseño y metodología estadística

Esta investigación empleó un enfoque cuantitativo enmarcada en un tipo exploratorio ya que el tema es poco estudiado y no existen investigaciones específicamente en el campo de la educación. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). El instrumento que se utilizó buscó operacionalizar estadísticamente las variables; es decir medirlas. El diseño corresponde a los no experimentales de tipo transeccional o transversal, ya que no manipula variables deliberadamente y recoge los datos en un único momento. (Hernández et al. 2010).

Para la metodología estadística se analizaron las medidas de tendencia central (Media, Mediana y Moda) lo cual permitió establecer las distribuciones de respuestas que se tenían por pregunta. En algunos casos se dio más importancia a la Moda buscando establecer las respuestas más frecuentes con la que los sujetos se identificaron. Las proporciones de respuestas también fueron expresadas en algunas preguntas por porcentajes. Estos resultados se presentaron con gráficas de barras, de sectores y con matrices o tablas comparativas.

IV. PRESENTACION DE RESULTADOS

4.1 Datos de los estudiantes

A continuación se presentan los resultados obtenidos en relación a la percepción de los estudiantes de primer ingreso de la carrera de Mercadotecnia del Campus Central con respecto a los videojuegos. Los datos recopilados en la investigación realizada se presentan en relación directa con los objetivos de la investigación que fueron formulados en el planteamiento del problema y luego en el siguiente orden:

4.1.1 Análisis de las respuestas de los estudiantes

4.1.2 Presentación y análisis de aspectos demográficos de los docentes

4.1.3 Análisis de las respuestas de los docentes

4.1.1 Análisis de Respuestas de los Estudiantes

El total de estudiantes sometidos al estudio fueron de 161 del Campus Central de la URL de Primer Ingreso de la Carrera de Mercadotecnia.

4.1.1.1 Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
CASOS	Válidos	161	100.00
	Excluidos	0	
	TOTAL	161	100.00

Es importante destacar que el instrumento consta de 27 interrogantes; algunas respuestas se determinaron por una secuencia de números de 1 a 5 siendo el valor asignado según el tipo de respuesta. Para P2, P4 y P24 si es importante el lugar que ocupan para establecer prioridades o preferencias.

Por otro lado, se calificaron otras interrogantes con una escala que va de 1 a 22 porque el interés es determinar la mayor cantidad de enunciados posicionados que se relacionan con las percepciones de los estudiantes en relación con los videojuegos. Las 27 preguntas –P-, se representan en la escala como P1, P2, P3 y algunas tienen sub incisos p5.1, p5.2.

Finalmente, se calificaron otras interrogantes con una escala que va de 6 (mucho o lo máximo) a 1 (nada o lo mínimo). El cuestionario no es una escala de actitudes, básicamente busca medir percepciones en torno al tema.

Como punto de partida se establecieron dos grupos de comparación, hombres y mujeres analizando para analizar cada pregunta.

4.1.1.2 Pasatiempos preferidos por los estudiantes

		Hombres	Mujeres
1. Pasatiempos Preferidos	1era. Opción	1	1
	2da. Opción	2	2
	3era. Opción	4	4
	4ta. Opción	5	5

Se puede observar que para los hombres, hay cuatro pasatiempos preferidos que son: Cine, Deporte, Televisión, Radio lo cual concuerda con los pasatiempos preferidos por las mujeres que son los mismos según la tabla de modas. Los videojuegos no fueron los preferidos pero 78 alumnos si los han tomado como parte de estas actividades lo cual evidencia el crecimiento que van teniendo estas tecnologías.

4.1.1.3 Prioridad de Pasatiempos en los estudiantes

2. Prioridad de pasatiempos				
	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción	4ta. Opción
Media	2.84	3.19	3.07	2.73
Mediana	2	3	3	3
Desviación	1.39	1.77	1.78	2.02

	Hombres	Mujeres
1era. Opción	2	2
2da. Opción	1	4
3era. Opción	1	1
4ta. Opción	0	0

De esos pasatiempos según la tabla de medidas de tendencia central se puede observar que no hay una distancia considerable entre respuestas de los diferentes sujetos en la distribución partiendo como centro de la misma el 3. Ahora bien para los hombres el pasatiempo que es el más prioritario es el Deporte al igual que las Mujeres; sin embargo, es interesante observar que como segunda prioridad hay una diferencia porque para los hombres es el Cine y para las Mujeres es ver televisión aunque otros pasatiempo que tienen como tercera prioridad es el Cine.

4.1.1.4 Dispositivos utilizados por los estudiantes

3. Dispositivos Utilizados		Hombres	Mujeres
	1era. Opción	1	1
	2da. Opción	3	3
	3era. Opción	5	5

Para los hombres y mujeres los dispositivos más utilizados son la Computadora Personal, Laptop y los teléfonos Android. Es de hacer notar que la evidencia estadística levemente indica un uso menor del dispositivo Ipad.

4.1.1.5 Dispositivos más importantes para los estudiantes

4. Prioridad de dispositivos			
	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción
Media	2.75	3.38	2.49
Mediana	3	3	3
Desviación	1.36	1.45	1.96

	Hombres	Mujeres
1era. Opción	3	3
2da. Opción	3	3
3era. Opción	3	1

En la tabla de medidas de tendencia central se evidencia que la distribución tiende al uso Laptop, existiendo una distancia pequeña en las respuestas de los sujetos. En la tabla de modas se confirma que para los hombres y para las

mujeres el dispositivo que tiene la prioridad en uso es la Laptop. Existe una diferencia en la tercera opción porque las mujeres toman también como referencia la Computadora Personal, lo cual indica que las mujeres optan aún por tecnologías convencionales.

4.1.1.6 Espacio para utilizar dispositivos

5. Espacio para utilizar dispositivos		Hombres	Mujeres
	1era. Opción	1	1
	2da. Opción	2	2
	3era. Opción	3	5

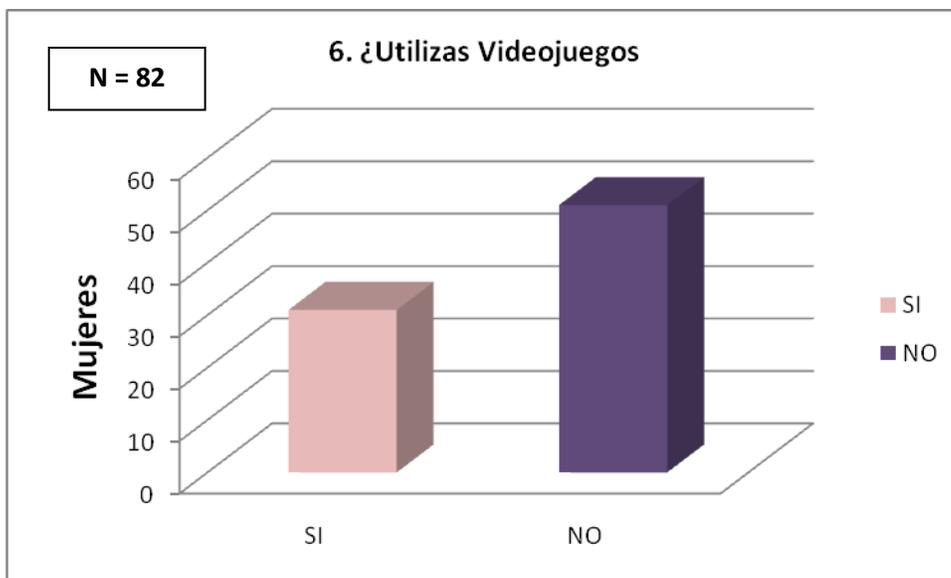
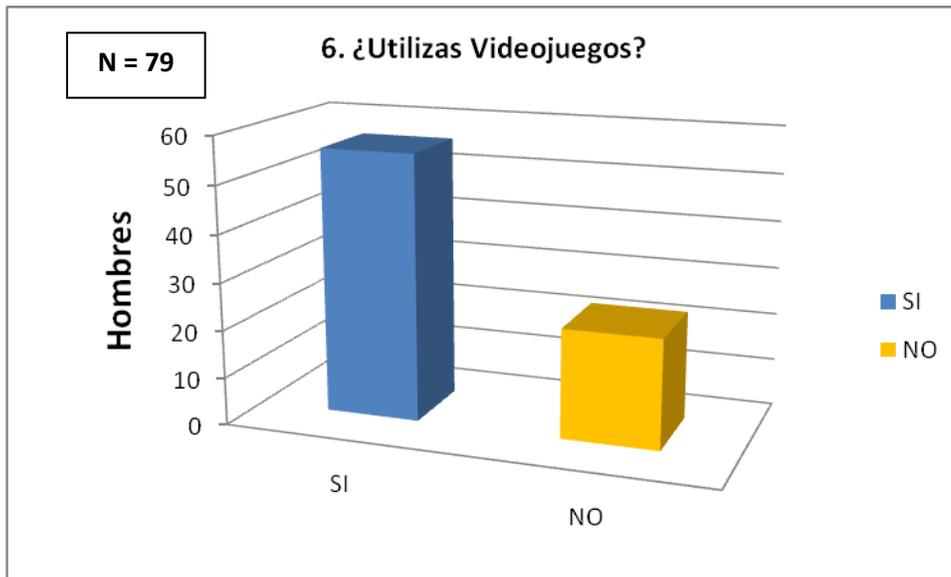
Se puede observar que para los hombres los espacios en dónde interactúan con estas tecnologías son en la Universidad, en el Hogar y en la Oficina pero las mujeres además de coincidir en la Universidad y en el Hogar consideran que en el automóvil tienen contacto con estos dispositivos, algo que resulta extraño en el comportamiento en cuanto a la utilización de una Laptop en el vehículo.

4.1.1.6.1 Tiempo de utilización dispositivos, conocimientos informáticos y programas utilizados.

		Hombres	Mujeres
5.1. Tiempo de utilización dispositivos	Moda	2	2
5.2 Conocimiento informáticos	Moda	2	2
5.3 Uso de Programas	Moda	1	1

La mayoría de hombres y mujeres interactúan entre 6 y 10 horas con los dispositivos a pesar que tienen conocimientos básicos a nivel de informática siendo el Procesador de texto más utilizado como programa informático.

4.1.1.7 Utilización de los videojuegos



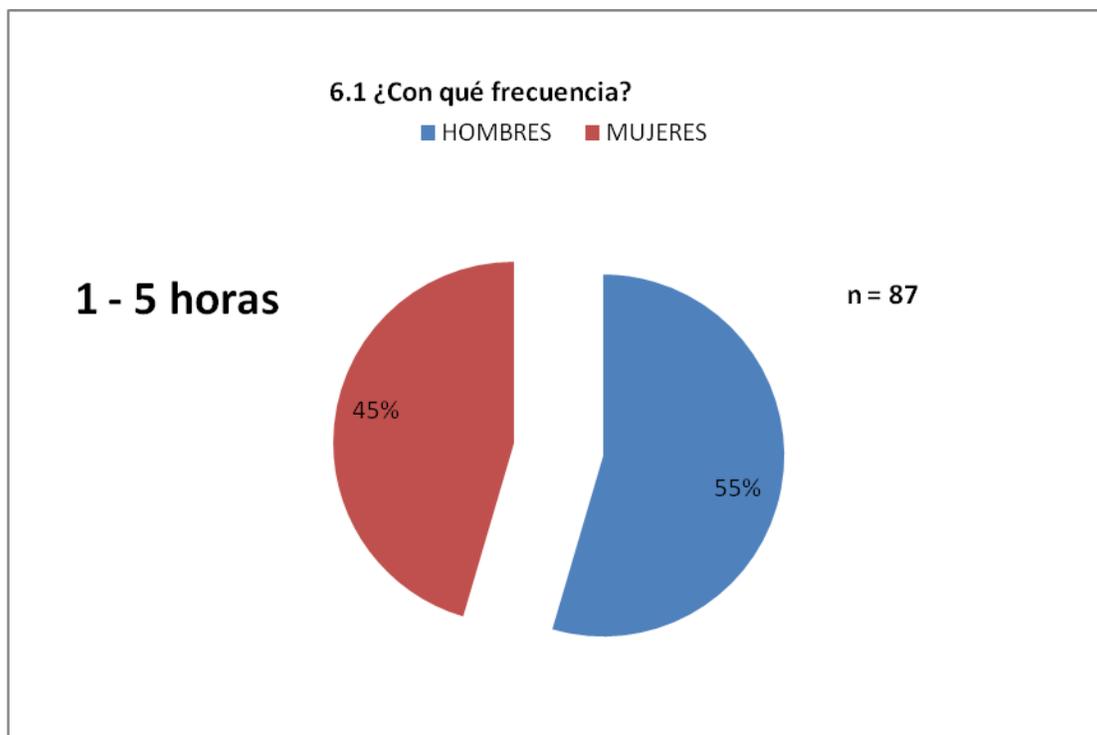
Comparando la utilización de los videojuegos entre ambos géneros, los hombres son quienes más interactúan con ellos que las mujeres, siendo 56 hombres quienes los utilizan y 23 que no. En el caso de las mujeres son 31 que si los utilizan y 51 no lo hacen.

4.1.1.7.1 Frecuencia de uso videojuegos

6.1 Frecuencia de uso videojuegos	HOMBRES	MUJERES
Poca	X	22
Bastante	21	X
NS/NR	35	9

De los sujetos que respondieron afirmativamente si jugaban videojuegos, los hombres estadísticamente interactúan bastante con ellos en comparación con las mujeres quienes determinan que su interacción con ellos es poca. El resto de sujetos no respondieron por cada género no saben o no respondieron a la interrogante.

4.1.1.7.2 Tiempo de uso videojuegos



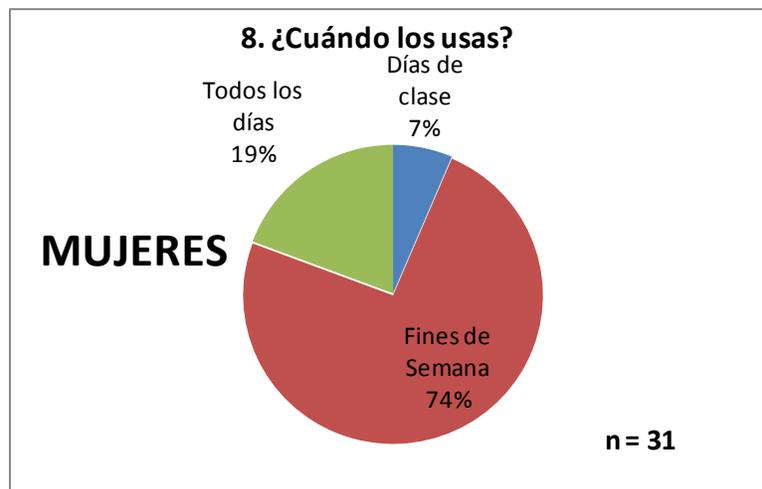
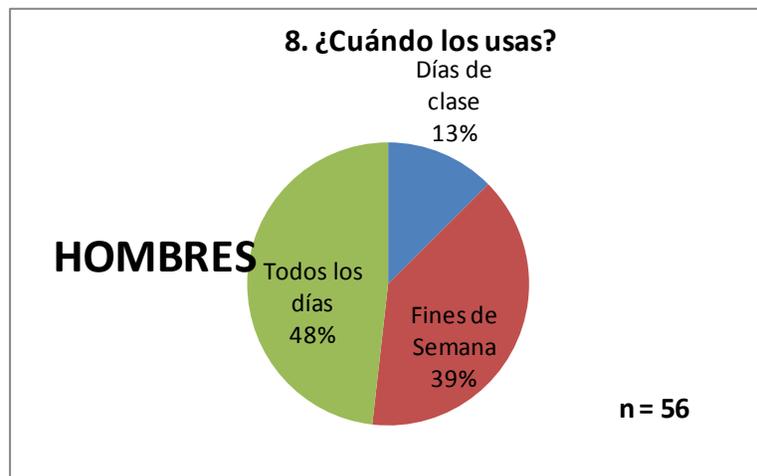
Haciendo un comparativo de géneros, los 87 sujetos en promedio juegan 1 a 5 horas pero confirma que son los hombres quienes más los utilizan.

4.1.1.8 Lugar de uso videojuegos

7. Lugar de uso videojuegos	HOMBRES	MUJERES
Moda	1	1

Para ambos géneros el lugar más apropiado en dónde juegan es el Hogar, lo cual contrasta con los lugares en dónde interactúan con los dispositivos, se confirma la casa como lugar preferido pero para la labor educativa son otros lugares los preferidos.

4.1.1.9 Días de uso

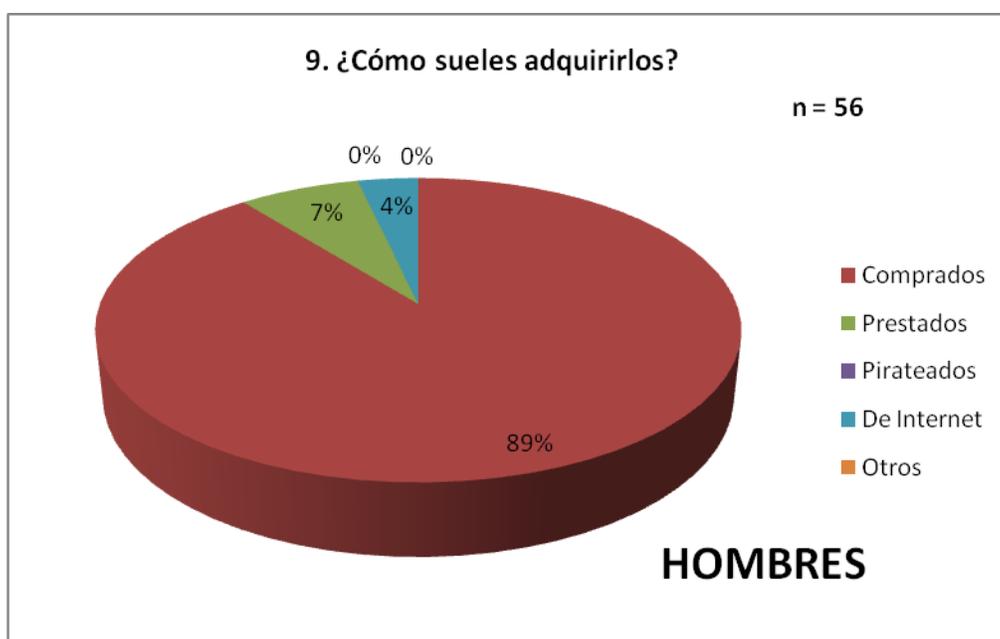


Es interesante observar que los hombres prefieren utilizar los videojuegos todos los días mientras que las mujeres optan por hacerlo el fin de semana. Sin embargo es más coherente el uso de videojuegos por las mujeres pues no los

utilizan los días de clase que generalmente son todos los días. En el caso de los hombres esto puede ser perjudicial para su labor educativa o una oportunidad.

4.1.1.10 Modo de adquirirlos

9. Modo de adquirirlos	HOMBRES		
	Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Comprados	50	X	X
Prestados	4	7	X
Pirateados	X	2	1
De Internet	2	4	2
Otros	X	X	1



Los hombres que utilizan videojuegos, según la tabla de frecuencias, usualmente suelen comprarlos o como segunda instancia prestarlos. Son pocos los estudiantes que recurren al Internet y/o la Piratería para adquirirlos.

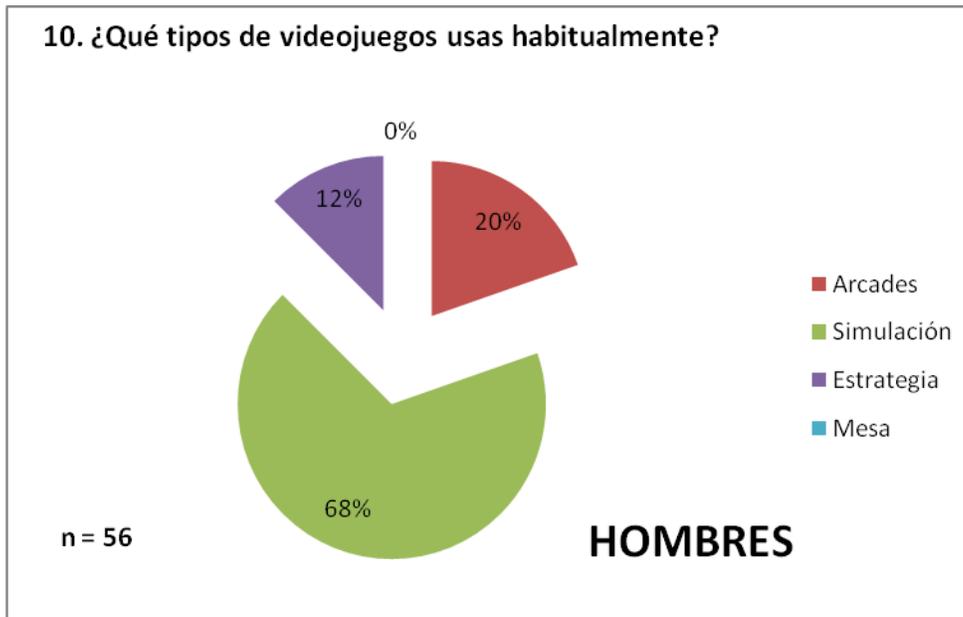
MUJERES			
9. Modo de adquirirlos	Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Comprados	13	X	X
Prestados	2	7	X
Pirateados	3	2	1
De Internet	X	4	2
Otros	X	X	1



En el caso de las mujeres que juegan también optan por comprarlos prestarlos. Pero es más frecuente que recurran a la piratería algunas alumnas que los hombres. Las alumnas en su mayoría no recurren al internet para adquirirlos.

4.1.1.11 Tipos de Videojuegos usados

HOMBRES			
10. Tipos de Videojuegos usados	Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Arcades	11	X	X
Simulación	38	3	X
Estrategia	7	10	1
Mesa	X	4	X



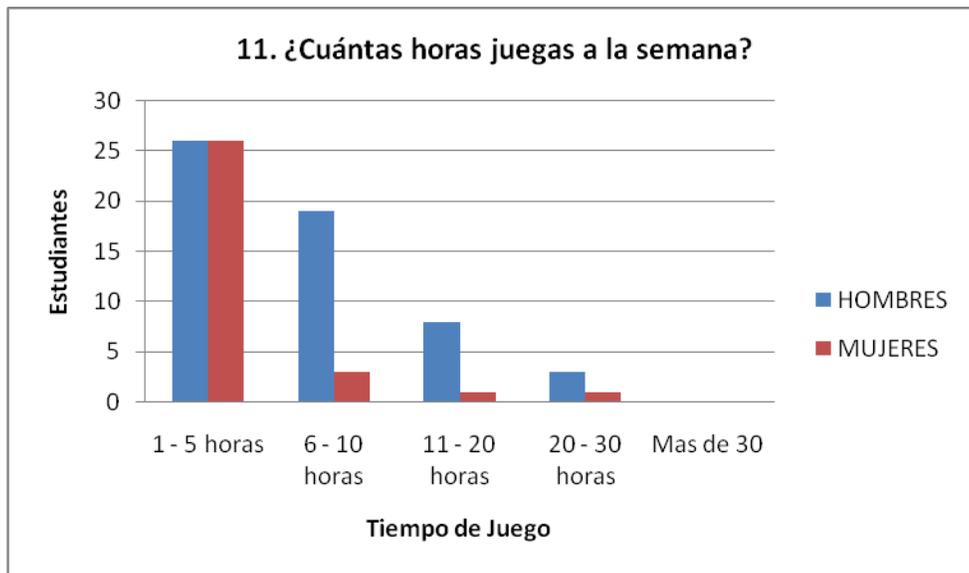
Para los hombres los videojuegos preferidos son los de tipo Arcades que son sobre plataformas, laberintos, deportivos. Entre estos se pueden mencionar Tetris, Super Pang y Crash Bandicot aunque también prefieren los juegos de simulación y estrategia en un menor porcentaje. Los juegos de mesa prácticamente no están en sus preferencias

10. Tipos de Videojuegos usados	MUJERES		
	Respuesta 1	Respuesta 2	Respuesta 3
Arcades	17	X	X
Simulación	9	3	X
Estrategia	3	6	X
Mesa	2	4	1



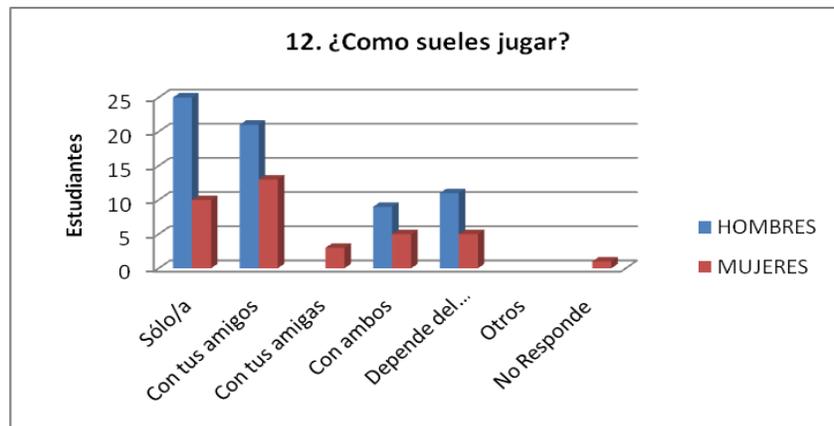
En el caso de las mujeres los videojuegos preferidos son los de tipo Arcades que son sobre plataformas, laberintos, deportivos como: Tetris, Super Pang y Crash Bandicot. Prefieren los juegos de simulación y estrategia pero a diferencia de los hombres si se observar una preferencia también por los Videojuegos en relación a Juegos de Mesa.

4.1.1.12 Tiempo de juego



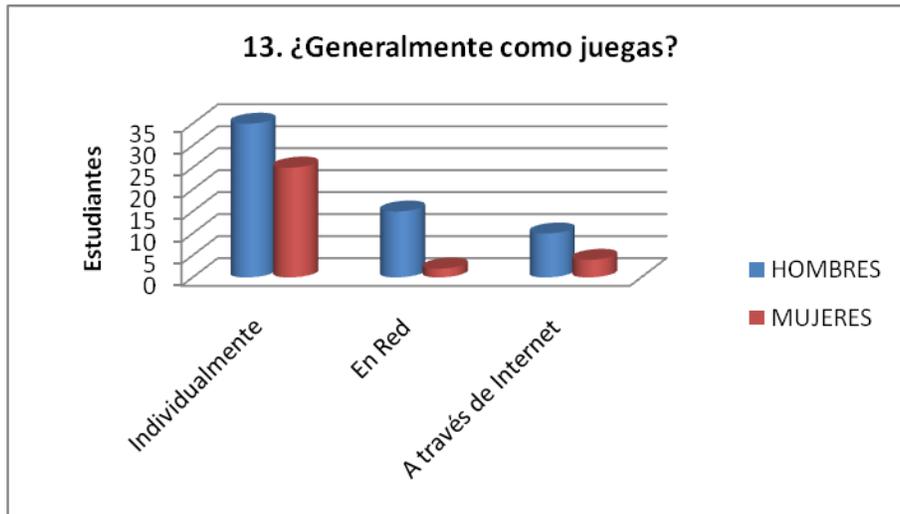
Los sujetos confirman en su mayoría que es entre 1 y 5 horas que juegan estas tecnologías. De hecho se observar una marcada diferencia en cuanto a que los hombres son quiénes más ocupan su tiempo en utilizar videojuegos.

4.1.1.13 Con quién se juega



Los hombres prefieren jugar solos y les resulta mejor jugar con amigos del mismo género que hacerlo con las mujeres. Las mujeres por el contrario comparten más este pasatiempo que haciéndolo solas. Para el hombre el compartir dependerá mucho del tipo de videojuego con qué estén interactuando.

4.1.1.14 Medio de juego



Los datos estadísticos confirman la preferencia del hombre para jugar individualmente porque utiliza su propio dispositivo personal pero al hacerlo compartido prefiere hacerlo en Red. En el caso de la mujer a pesar que su opción primordial es compartir el juego se entiende que lo hace por medio de su dispositivo personal.

4.1.1.15 Motivos de juego



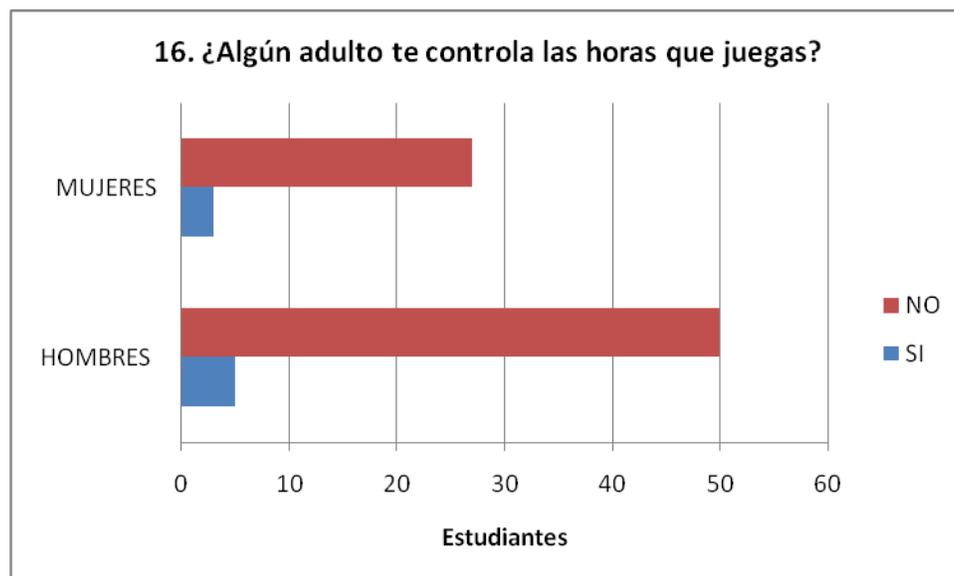
Para los hombres y las mujeres la principal motivación por utilizar los videojuegos es por diversión lo cual se convierte en una oportunidad de interacción por medio del entretenimiento.

4.1.1.16. Años de inicio de videojuegos

15. Años de inicio de videojuegos	HOMBRES	MUJERES
Media	8	9
Mediana	3	2.5
Desviaciónj	3.24	4.1

La tabla de medidas de tendencia central indica que el promedio de años en que inician los hombres su interacción con los videojuegos es de 8 y las mujeres lo hacen a los 9, sin embargo, la diferencia entre las respuestas de los hombres es menor a la de las mujeres.

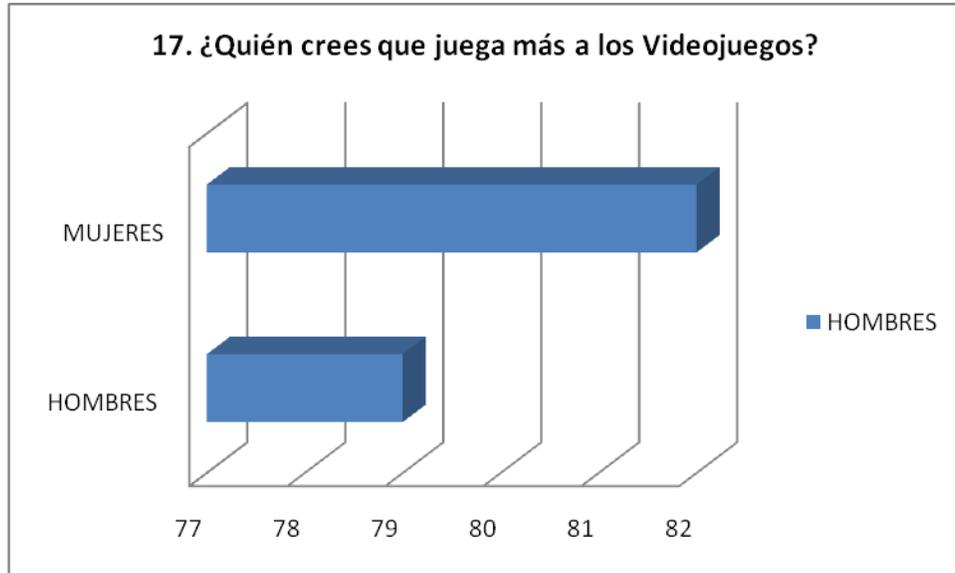
4.1.1.17 Control de adulto



16.1 Control de adulto	HOMBRES	MUJERES
Padre	2	X
Madre	3	2
Familiar	X	1

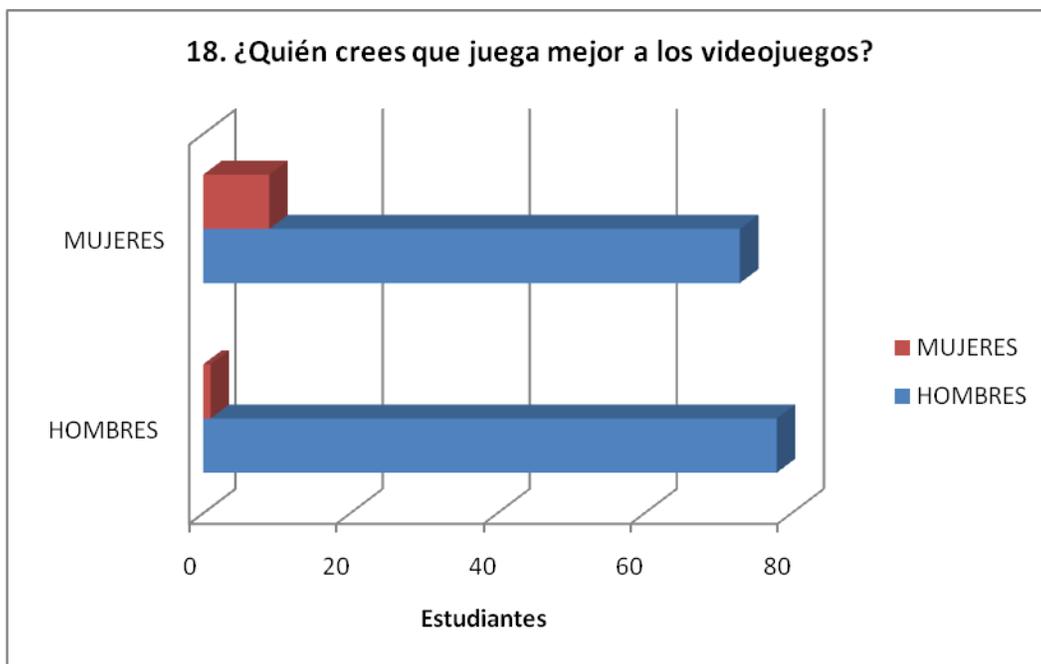
Prácticamente no hay un control de un adulto en el uso de estas tecnologías pero en los pocos sujetos que si tienen un seguimiento la Madre es quien cumple esta función.

4.1.1.18 Quien juega más videojuegos



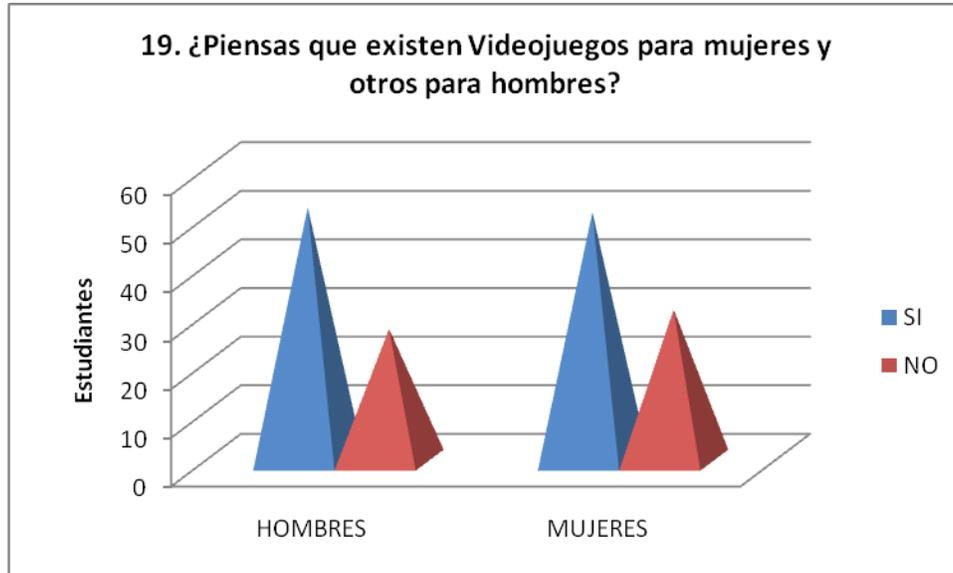
Ambos géneros coinciden que quienes juegan más son los hombres.

4.1.1.19 Quien juega mejor videojuegos



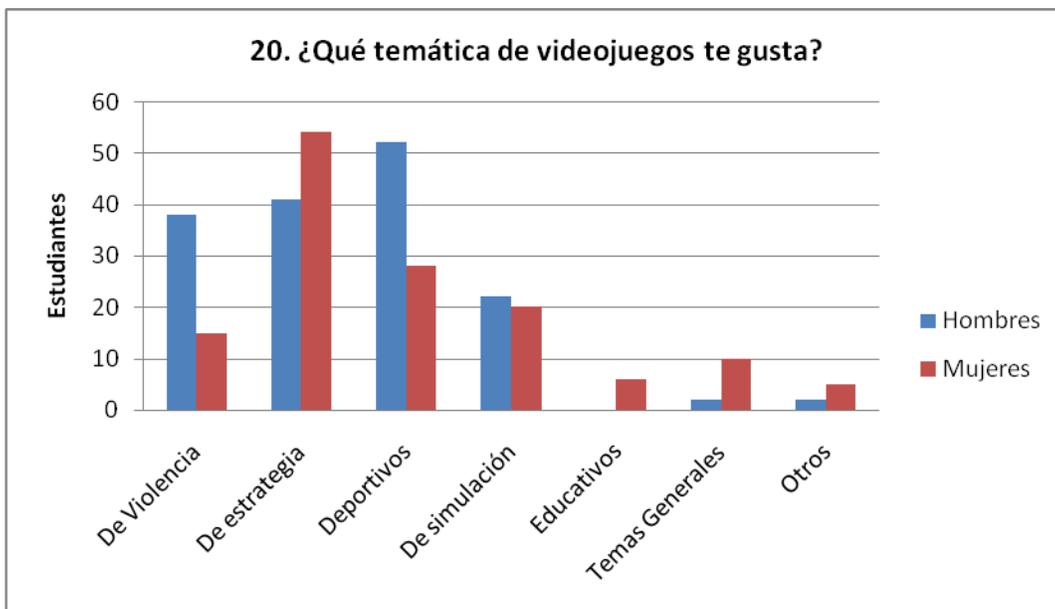
Por otro lado, también ambos géneros coinciden en su mayoría que quiénes juegan mejor son los hombres. Esto confirma los días que ellos los utilizan y la práctica individual que realizan.

4.1.1.20 Temáticas de juegos para hombres y mujeres



Los hombres y las mujeres en su mayoría concuerdan que los Videojuegos no hacen diferencia entre géneros.

4.1.1.21 Temáticas de videojuegos preferidas



Para los hombres la temática de videojuegos preferida son los Deportivos mientras que para las mujeres son los de Estrategia. La temática de Violencia si presenta un rechazo por parte del género femenino el cual puede ser ocupado por temáticas Educativas en dónde prácticamente ellas se identifican.

4.1.1.22 Atractivos de los videojuegos



Ambos géneros en su mayoría coinciden que el atractivo de los videojuegos es poder alcanzar una meta; sin embargo para las mujeres es más importante que para los hombres superar su record, teniendo la percepción que tienen un espíritu de auto superación más enraizado en el hombre pero éste es más competitivo porque busca supera el record de sus amigos.

4.1.1.23 Aspectos que potencian los videojuegos

22. Aspectos que potencian los videojuegos	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción	4ta. Opción	5ta. Opción	6ta. Opción	7ma. Opción	8va. Opción
Hombres	1	3	5	7	10	12	14	16
Mujeres	1	3	5	7	21	12	21	21

En la tabla de modas se observa que la percepción que tienen los hombres sobre los videojuegos es que son violentos, potencian la agresividad, crean adicción pero también piensan que potencian la competición, no son sexistas, no

tienen contenidos racistas, aumentan la creatividad y ayudan a mejorar la personalidad. En el caso de las mujeres, tienen una percepción más negativa porque consideran que además de los aspectos expuestos también producen aislamiento, solo consideran que los videojuegos no son racistas.

4.1.1.24 Videojuego preferido

Los datos cualitativos mencionan que los juegos más preferidos que han mencionado los sujetos son: Fifa, Mario Bros., Resident Evil, GTA V, Black Ops, Mario Kart y Call of duty.

4.1.1.25 Prioridad de tareas

24. Prioridad de tareas								
	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción	4ta. Opción	5ta. Opción	6ta. Opción	7ma. Opción	8va. Opción
Media	3.39	4.29	4.53	4.99	4.93	4.80	2.91	2.83
Mediana	3	4	4	6	5	5	1	2
Desviación	2	2	2	2	5	2	3	3

MODA	Hombres	Mujeres
1era. Opción	2	2
2da. Opción	3	3
3era. Opción	4	4
4ta. Opción	7	7
5ta. Opción	5	1
6ta. Opción	5	5
7ma. Opción	5	1
8va. Opción	5	5

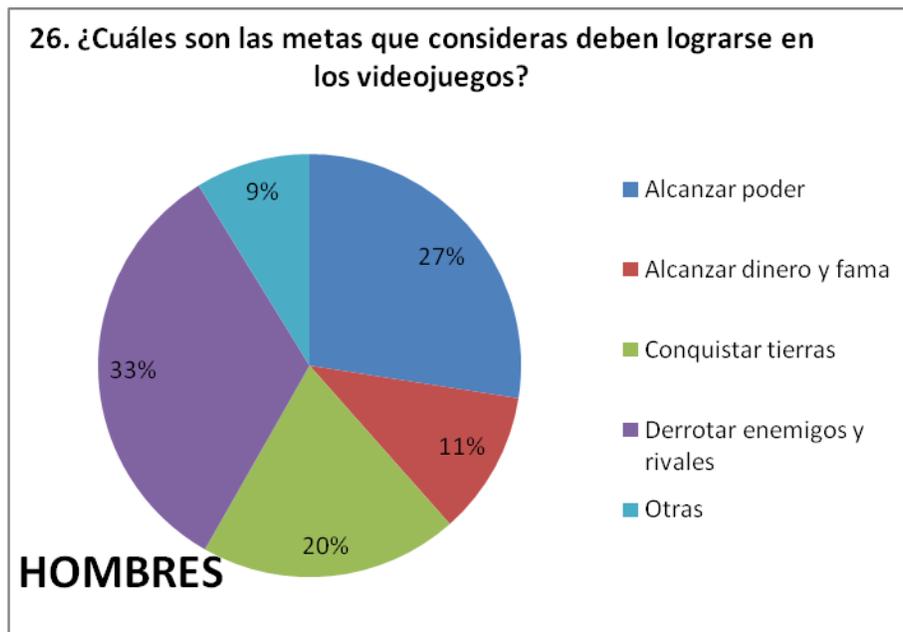
Haciendo un análisis la población total, tanto los hombres como las mujeres, coinciden en que el Jugar Videojuegos, la lectura y escuchar radio son las actividades que menos horas les dedican y le dan mucha importancia al Salir con amigos. En el caso de la tabla de medidas de tendencia central observamos que las diferencias entre respuestas con relación a la media no es mucha.

4.1.1.26 Percepción de Habilidades que desarrollan los videojuegos

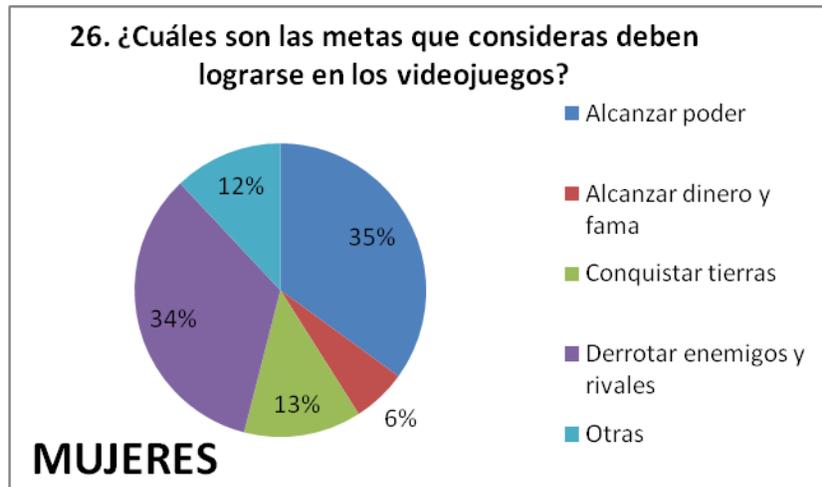
25. Percepción de Habilidades que desarrollan los videojuegos	Moda 1	Moda 2	Moda 3	Moda 4	Moda 5
Hombres	1	6	6	6	7
Mujeres	1	6	9	5	6

Los hombres piensan que los Videojuegos desarrollan reflejos, agilidad mental y potencian las habilidades para resolución de problemas. Las mujeres consideran que los videojuegos desarrollan reflejos, agilidad mental pero también consideran que desarrollan capacidad de análisis y toma de decisiones.

4.1.1.27 Percepción de metas en los videojuegos



Los hombres en su mayoría consideran que derrotar a enemigos y rivales en el Videojuego son la meta que debe lograrse en los videojuegos.



Las mujeres en su mayoría consideran que alcanzar el poder es la meta que debe lograrse en los videojuegos

Ambos mencionan entre otras metas el divertirse, ganarle a otros, llegar a la meta, acumular puntos, superarme a si mismo, aprender estrategias y desarrollar análisis.

4.1.1.28 Percepción de los videojugadores

27. Percepción de los videojugadores	Moda 1	Moda 2	Moda 3	Moda 4	Moda 5
Hombres	1	3	4	7	14
Mujeres	1	3	8	9	13

Los hombres definen a los jugadores de los videojuegos como personas con juventud, generalmente son hombres y algunas mujeres cuya característica es que son fuertes físicamente y pacíficos. En el caso de las mujeres consideran que son personas con juventud, son hombres con apariencia débil físicamente hablando pero de cuerpo esbelto y son agresivos.

4.1.2 Análisis de las respuestas de los docentes

4.1.2.1 Pasatiempos preferidos

		Sujetos
1. Pasatiempos Preferidos	Moda 1	1
	Moda 2	2
	Moda 3	5
	Moda 4	6

Se puede observar que según la tabla de modas, los sujetos tienen como pasatiempos preferidos el cine, practicar deporte, escuchar radio y la lectura. Los videojuegos no aparecen como una actividad de su preferencia.

4.1.2.2 Prioridad de pasatiempos

2. Prioridad de pasatiempos				
	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción	4ta. Opción
Media	4	3	5	2
Mediana	4	2	4	1
Desviación	1.79	1.72	0.98	2.15

	Sujetos
Moda 1	2
Moda 2	2
Moda 3	4
Moda 4	5

Las medidas de tendencia central nos muestran que no hay una diferencia significativa entre las respuestas de los cinco sujetos en relación a la Mediana, confirmando que el Deporte es la prioridad número 1 y escuchar radio es la última.

4.1.2.3 Dispositivos utilizados

3. Dispositivos Utilizados		Sujetos	
	Moda 1era.	2	
	Moda 2da.	3	
	Moda 3era.	5	

Los dispositivos más utilizados por los docentes son el Iphone, Laptop y Android.

4.1.2.4 Prioridad de dispositivos

4. Prioridad de dispositivos			
	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción
Media	2	3	1
Mediana	3	2	0
Desviación	1.20	0.80	1.74

	Sujetos
Moda 1	3
Moda 2	2
Moda 3	0

Se observó que de los dispositivos más utilizados los docentes establecen que el uso de Laptop es la prioridad, no existe una diferencia significativa entre las respuestas. Es importante destacar que a pesar que no hay un dispositivo que sea utilizado por la mayoría de los docentes como tercera prioridad, aparece la Computadora Personal como otra alternativa.

4.1.2.5 Espacio para utilizar dispositivos

		Sujetos
5. Espacio para utilizar dispositivos	Moda 1era.	1
	Moda 2da.	2
	Moda 3era.	0

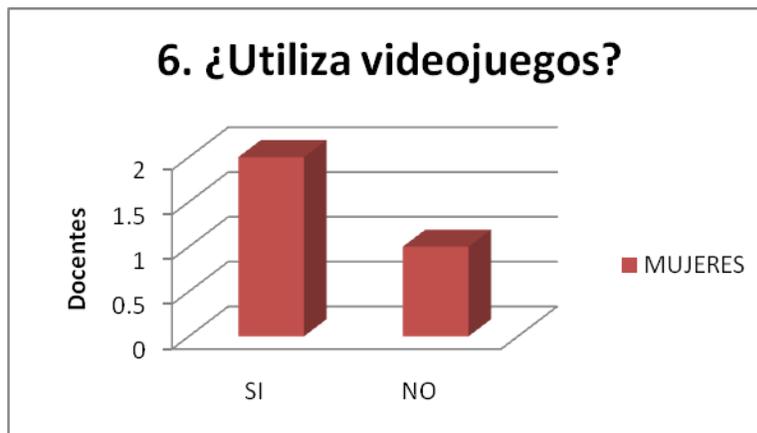
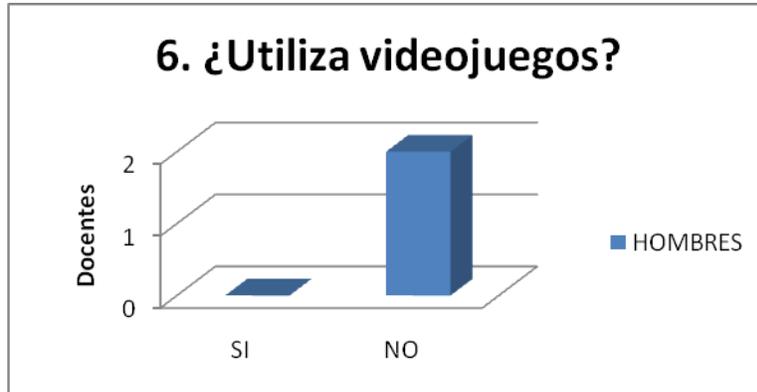
Los docentes indican que el espacio privilegiado para el uso de estos dispositivos es en la Universidad y como segunda opción es la casa.

4.1.2.5.1 Tiempo de utilización dispositivos, conocimientos informáticos y programas utilizados

		Sujetos
5.1. Tiempo de utilización dispositivos	Moda	5
5.2 Conocimiento informáticos	Moda	2
5.3 Uso de Programas	Moda	1

En la Universidad o en la casa el tiempo de su utilización es más de 30 horas, la mayoría coincide que tiene conocimientos básicos de informática y que el programa que más utilizan es el procesador de texto.

4.1.2.6 Utilización de los videojuegos



En el caso de los hombres, los dos coincidieron que no utilizan los videojuegos, esto contrasta con el género femenino de docentes en el que dos si los utilizan y una de ellas no lo hace.

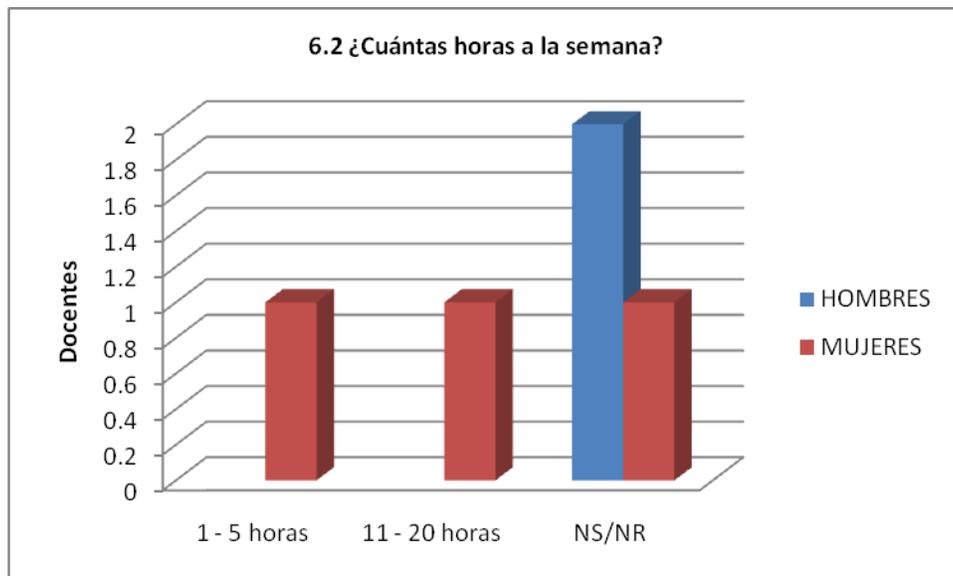
4.1.2.6.1 Frecuencia de uso videojuegos

6.1 Frecuencia de uso videojuegos	HOMBRES	MUJERES
Poca	X	1
Bastante	X	X
Constantemente	X	1
NS/NR	2	1

Una catedrática indica que si utiliza constantemente estas tecnologías mientras que otra indica que es poco. En el caso de los dos catedráticos y la

tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.6.2 Tiempo de uso videojuegos



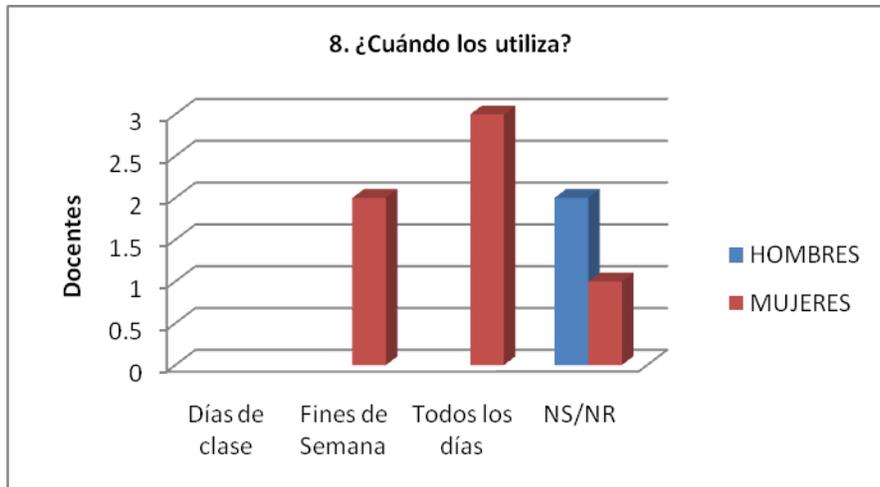
En el caso de las docentes, una de ellas indica que interactúa con los videojuegos ente 1 y 5 horas mientras que otra lo hace en un promedio de 11 a 20 horas. En el caso de los dos catedráticos y la tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.7 Lugar de uso videojuegos

7. Lugar de uso videojuegos	HOMBRES	MUJERES
Moda	0	1

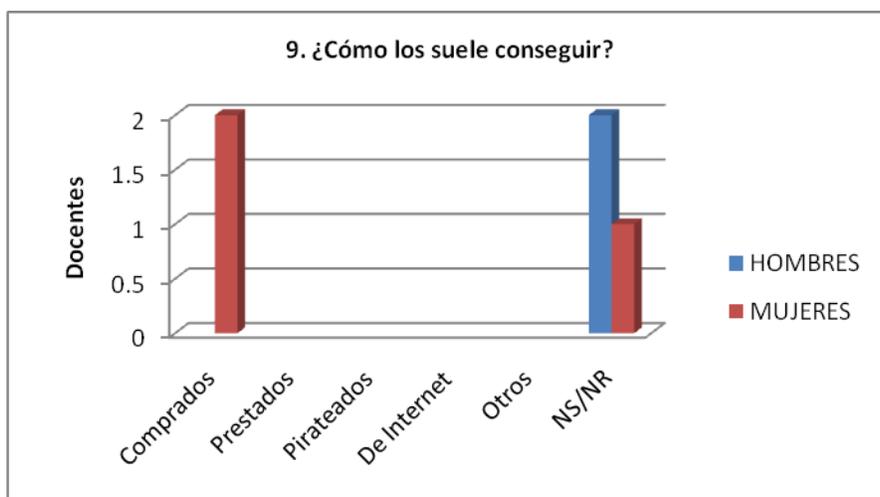
Para ambas catedráticas, el lugar en donde utilizan los videojuegos es en su casa. En el caso de los dos catedráticos y la tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.8 Días de uso



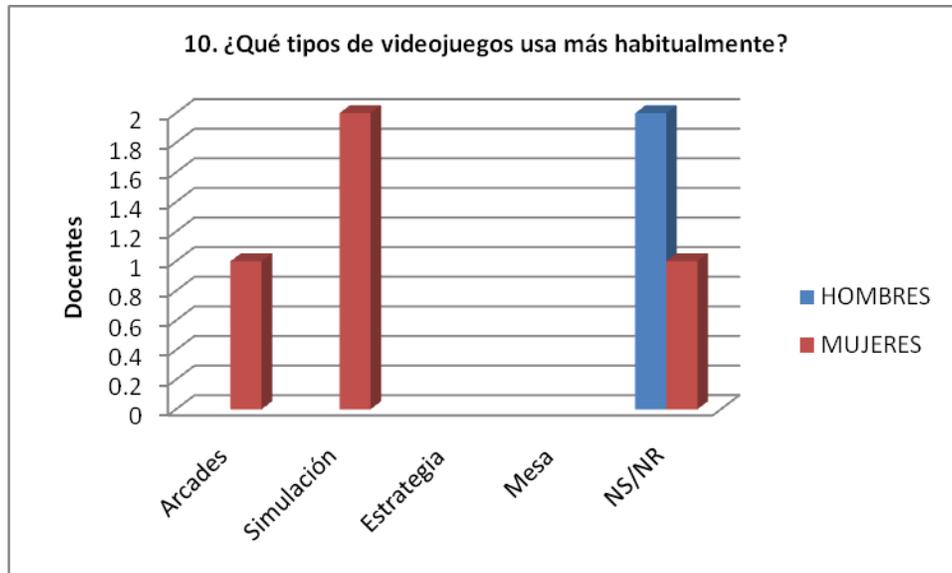
Se puede observar que una catedrática utiliza los videojuegos todos los días y otra solo los fines de semana. En el caso de los dos catedráticos y la tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.9 Modo de adquirirlos



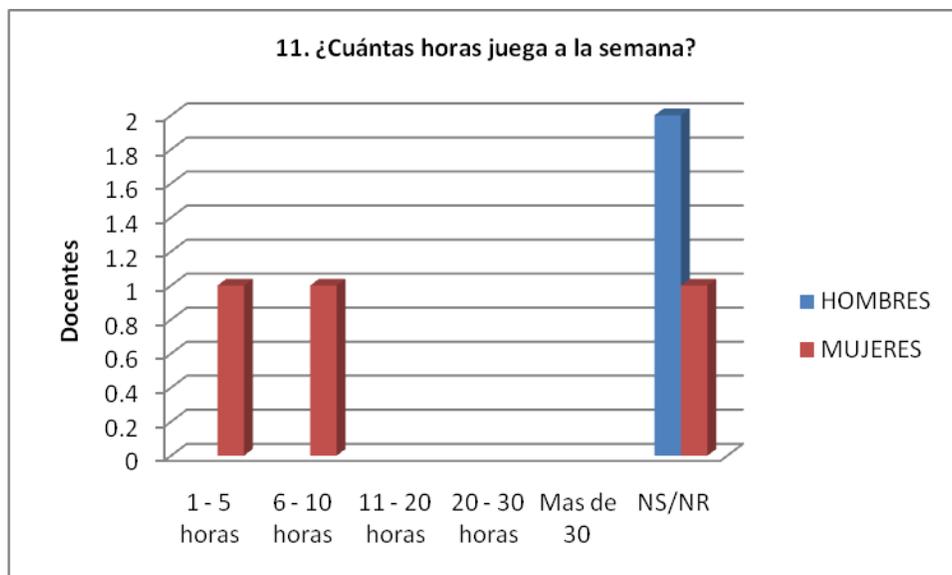
Las docentes que si interactúan con los videojuegos indican que estos los consiguen comprándolos.

4.1.2.10 Tipos de Videojuegos usados



Los juegos de simulación generalmente son los más utilizados posiblemente porque este tipo de videojuegos son diseñados más para desarrollar destrezas de aprendizaje.

4.1.2.11 Tiempo de juego



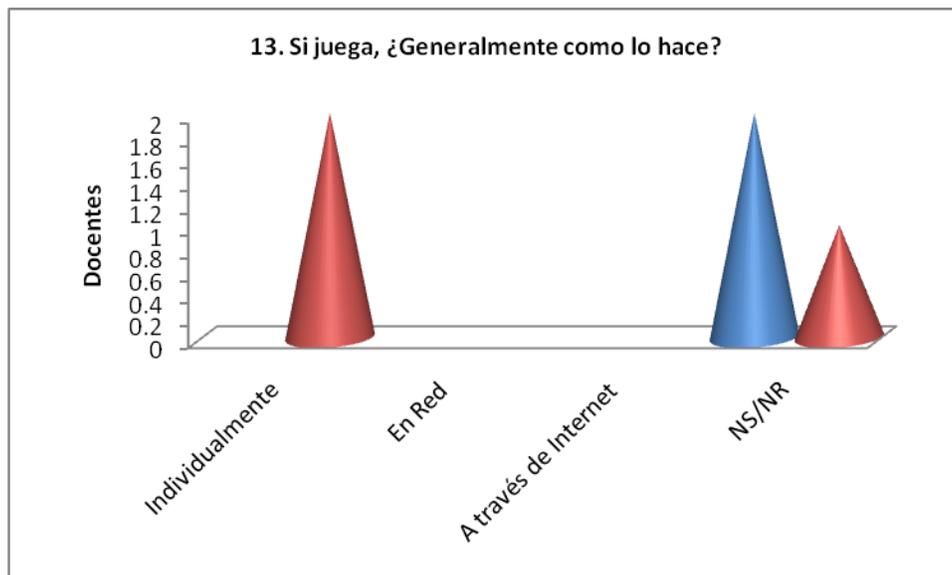
Una catedrática menciona que de 1 a 5 horas juega a la semana estas tecnologías mientras que otra docente indica que lo hace de 6 a 10 horas.

4.1.2.12 Con quién se juega



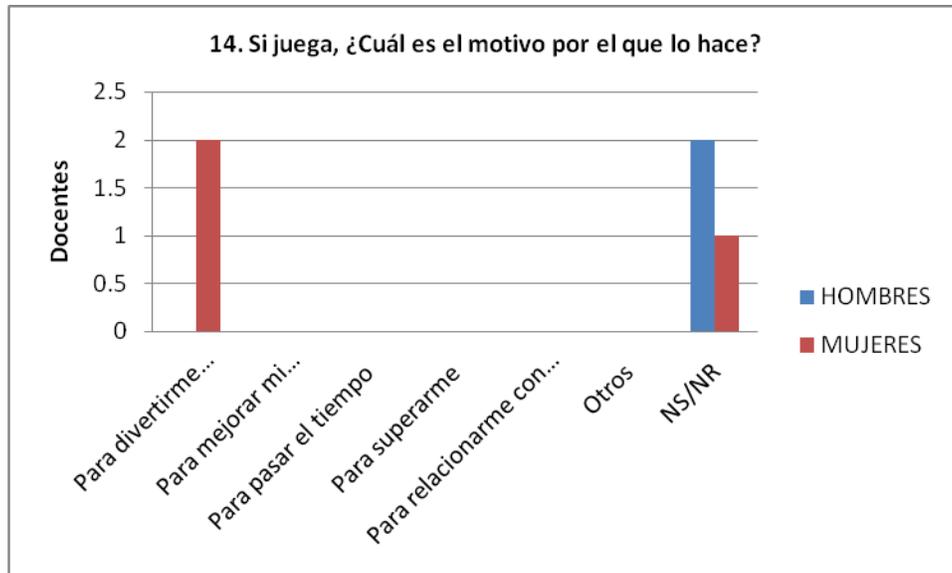
Para una docente dependerá del tipo de videojuego para determinar con quien jugar, otra docente indica que lo hace sola. En el caso de los dos catedráticos y la tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.13 Medio de juego



Ambas docentes coinciden que lo hacen individualmente en sus teléfonos móviles.

4.1.2.14 Motivos de juego



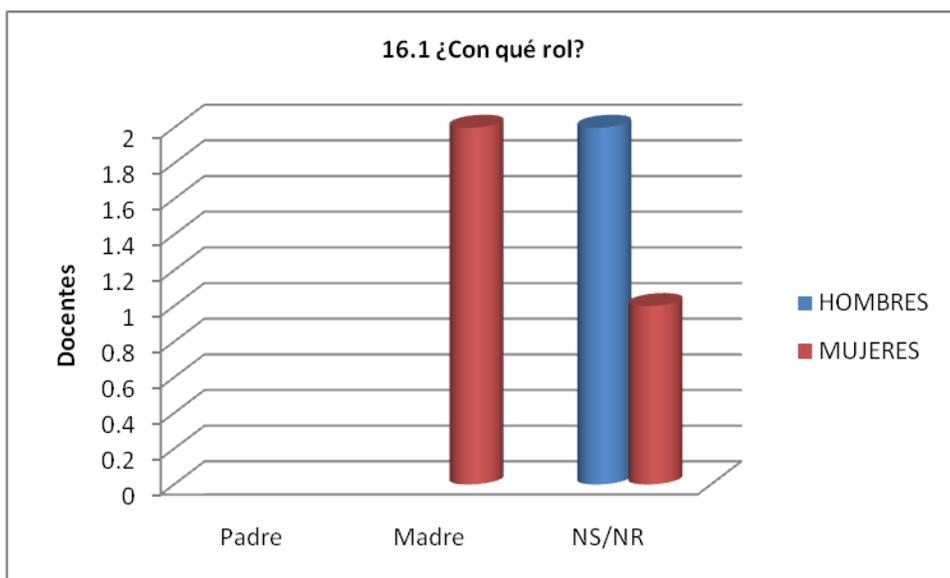
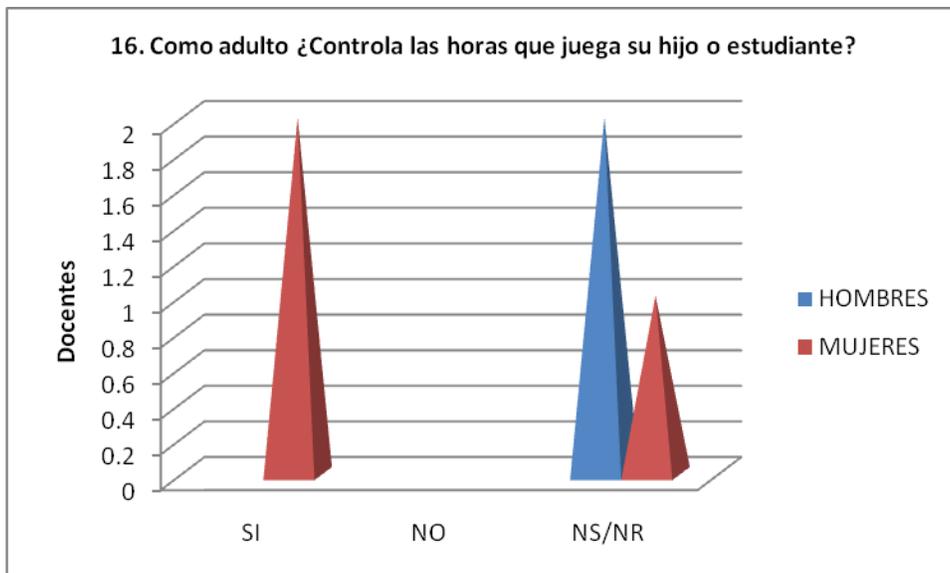
Las docentes coinciden que interactúan con los videojuegos para divertirse. En el caso de los dos catedráticos y la tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.15. Años de inicio de videojuegos

15. Años de inicio de videojuegos	HOMBRES	MUJERES
Media	0	17
Mediana	0	0
Desviación	0	8.72

Las docentes iniciaron a interactuar con los videojuegos a los 17 años promedio.

4.1.2.16 Control de adulto



En las gráficas se observa que las docentes que interactúan con los videojuegos si han ejercido un control como madres en sus hijos cuando ellos los juegan. En el caso de los dos catedráticos y la tercera catedrática no respondieron debido a no tienen interacción con las tecnologías.

4.1.2.17 Quien juega más videojuegos



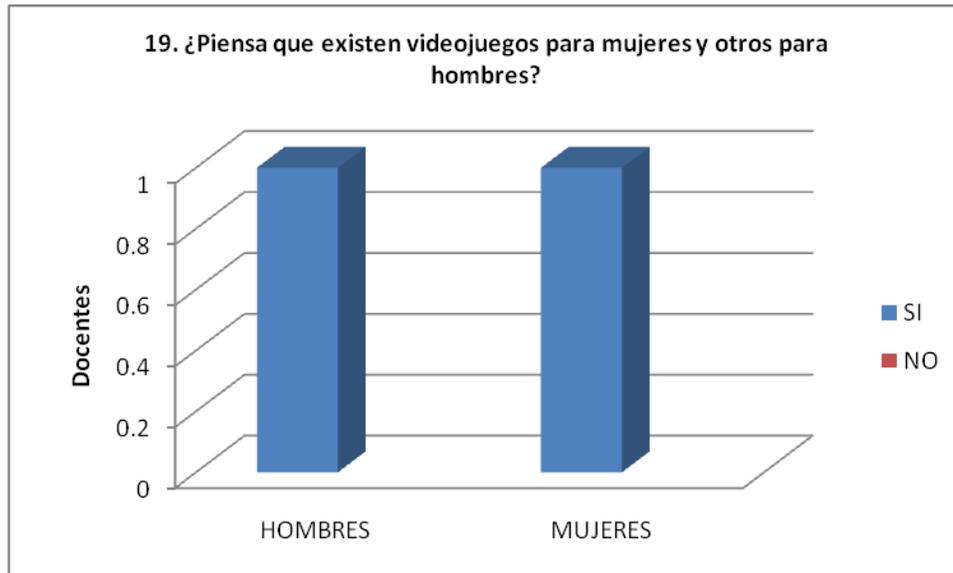
En el caso de los cinco docentes coinciden que quienes juegan más videojuegos son los hombres.

4.1.2.18 Quien juega mejor videojuegos



Por otro lado, también los cinco docentes coinciden que los hombres son mejores jugando videojuegos.

4.1.2.19 Temáticas de juegos para hombres y mujeres



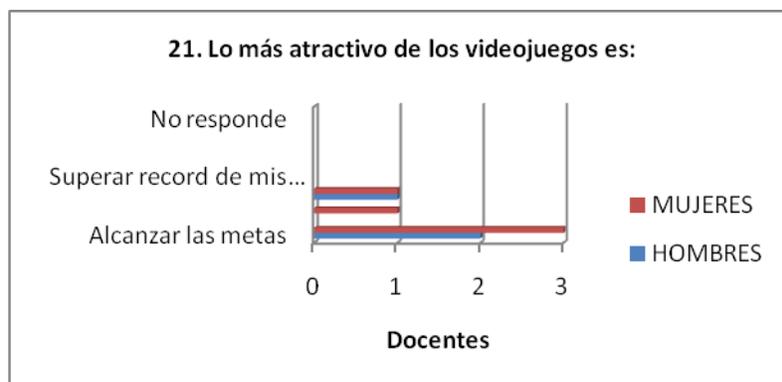
Para los cinco docentes existen diferencias entre los videojuegos por lo que hay unos diseñados para hombres y otros para mujeres.

4.1.2.20 Temáticas de videojuegos preferidas



Los docentes varones coinciden que la temática preferida para ellos es la Deportiva mientras que las mujeres coinciden que los juegos de estrategia y de simulación son de su gusto.

4.1.2.21 Atractivos de los videojuegos



Los docentes en su mayoría coinciden que el principal atractivo de los videojuegos es “alcanzar las metas” del mismo, como una segunda opción coinciden que es “superar su record” pero solo las mujeres afirman que también el “vivir aventuras” es otro atractivo.

4.1.2.22 Aspectos que potencian los videojuegos

22. Aspectos que potencian los videojuegos	Hombres	Mujeres
Los videojuegos son violentos	1	1
Potencia la agresividad	1	1
Fomentan la colaboración		1
Crean Adicción	1	1
Producen Aislamiento		1
No son sexistas	1	
No tienen contenidos racistas	1	
Potencian la competición		1
Reducen la creatividad	1	1
Reducen la Sociabilidad		1
Desarrollan la inteligencia		1
Producen Aislamiento	1	1
Provocan trastornos personales	1	

Se observa que los docentes coinciden que los videojuegos son violentos, potencian la agresividad, crean adicción, reducen la creatividad y producen aislamiento; es decir una percepción totalmente negativa de los mismos. Pero las mujeres también observan algunos aspectos positivos como el fomento de la colaboración, competición, la sociabilidad y desarrollan la inteligencia.

4.1.2.23 Videojuego preferido

Los datos cualitativos mencionan que el juego más preferido por ellos es Mario Bros.

4.1.2.24 Prioridad de tareas

24. Prioridad de tareas								
	1era. Opción	2da. Opción	3era. Opción	4ta. Opción	5ta. Opción	6ta. Opción	7ma. Opción	8va. Opción
Media	4	5	6	4	4	6	2	1
Mediana	5	5	7	4	4	7	1	1
Desviación	1.94	1.50	2.10	1.62	2.42	2.32	2.58	1.10

	Hombres	Mujeres
Moda 1	2	2
Moda 2	X	X
Moda 3	X	X
Moda 4	X	X
Moda 5	X	X
Moda 6	8	8
Moda 7	X	X
Moda 8	1	1

La tabla de medidas de tendencia central nos indica que nos hay una diferencia significativa de las respuestas en torno a la mediana. Podríamos decir

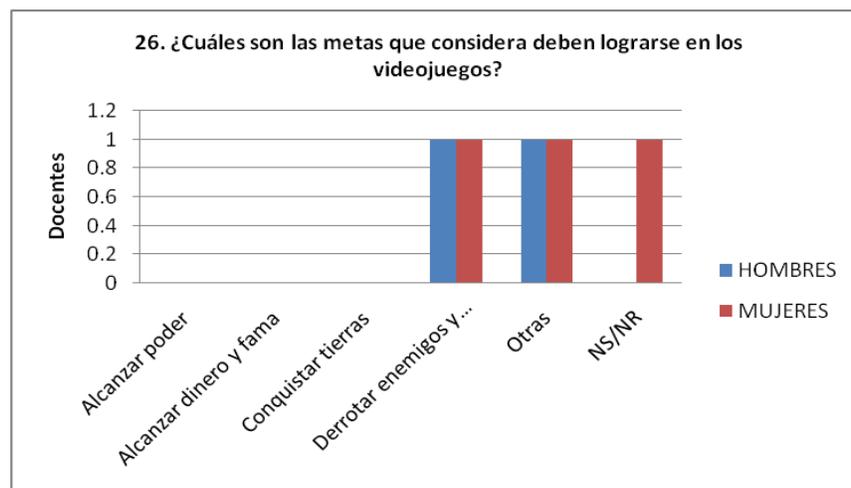
que los docentes tienen como prioridad Realizar tareas escolares y tienen como última actividad que le dedican horas el interactuar con videojuegos. Por otro lado, ver televisión es una de las tareas que la contemplan

4.1.2.25 Percepción de Habilidades que desarrollan los videojuegos

25. Percepción de Habilidades que desarrollan los videojuegos	Moda 1	Moda 2	Moda 3	Moda 4
Sujetos	1	2	9	5
Moda General	2			

Los docentes coinciden que la principal habilidad que desarrolla los videojuegos es la Capacidad de atención. Otras habilidades que mencionan es la capacidad de análisis y la habilidad para tomar decisiones.

4.1.2.26 Percepción de metas en los videojuegos



Los hombres y mujeres mencionan que las metas de los videojuegos son Derrotar enemigos y rivales y entre otras mencionan aprender algo nuevo. Una catedrática no respondió a la pregunta.

4.1.2.27 Percepción de los videojugadores

27. Percepción de los videojugadores	Moda 1	Moda 2	Moda 3	Moda 4
Hombres	1	3	8	13
Mujeres	1	3	9	14

En la siguiente tabla se observa que el aspecto fundamental que tienen los jugadores de videojuegos es que son personas con juventud. También coinciden que el ser del género Hombre los identifica pero aparecen otros rasgos en los cuales difieren; los hombres mencionan como rasgos adicionales que son débiles físicamente y agresivos. Las mujeres mencionan como rasgos adicionales que son de cuerpo esbelto y pacíficos.

V. DISCUSION DE RESULTADOS

La investigación realizada tuvo como objetivo determinar la percepción de los Videojuegos, en estudiantes universitarios de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL, como TICS educativas que pueden motivar su proceso de enseñanza-aprendizaje

Los resultados obtenidos, mediante una encuesta estructurada para medir la percepción sobre los Videojuegos que constó de veintisiete preguntas con diferentes opciones como Diferencial Semántico, Opción Múltiple y Escala de Likert para medir las percepciones de los estudiantes y los docentes hacia estas tecnologías de información y conocimiento, afirman que efectivamente hay una percepción negativa en los sujetos de estudio hacia los videojuegos tomando en cuenta las Modas encontradas en la clasificación numérica de respuestas de cada uno de los enunciados.

Para la discusión de estos resultados, se toma como punto de inicio los tres objetivos establecidos como ejes del presente estudio:

- Determinar la percepción de los Videojuegos en los estudiantes universitarios y docentes
- Comparar esta percepción entre las mujeres y hombres estudiantes y docentes
- Establecer el grado de interacción que tienen mediante las variables de tiempo y espacio.

Antes que nada, la mayoría de estudiantes universitarios juegan Videojuegos mientras que sus catedráticos, en su mayoría, no lo hacen lo cual pueden convertirse en un impedimento educativo para que estas tecnologías puedan incluirse como herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje; implicará por tanto, capacitar en la temática sobre el uso y aplicación de las mismas a los docentes.

Discutiendo los resultados en torno al grado de interacción de los estudiantes y docentes que tienen con estas tecnologías, tomando como base el espacio haciendo referencia a los dispositivos y espacios físicos en donde los utilizan, los hombres y mujeres estudiantes, tienen como pasatiempos preferidos

el cine, deporte, ver televisión y escuchar radio pero algunos toman a los videojuegos como parte de sus actividades. Los docentes no contemplan la televisión como pasatiempo y la sustituyen por la lectura y no presentan interés por tomar a los videojuegos en sus actividades. El pasatiempo prioritario para ambos es el Deporte. Esto contrasta con lo que menciona Flores (2010) pues comenta que tanto en el mercado de los Videojuegos como en el de las comunicaciones móviles han experimentado un gran desarrollo. La industria de los videojuegos ha superado a otra industria de entretenimiento como el cine. Ahora bien, cuando se trata de utilizar dispositivos tecnológicos los estudiantes universitarios y docentes tienen como prioridad el uso de la Lap Top posiblemente por la tradición educativa de manera este dispositivo muy a menudo en las clases aunque la Computadora Personal no ha sido descartada aún, estos dispositivos están por encima por los teléfonos móviles como Iphone y Android que van presentando un crecimiento, en cuanto a su penetración.

Para los hombres universitarios los espacios en dónde interactúan con su Laptop es en la Universidad, en el hogar y en la oficina pero las mujeres además lo hacen en el automóvil; en cambio los docentes, solo en la Universidad y en el hogar lo hacen lo cual confirma Blásquez (2001) cuando hace referencia al modo como hoy se accede a la información en contraste con la “tradicional” manera de obtenerla en las aulas universitarias en dónde la comunicación es unidireccional, desde un púlpito o escritorio en donde se encuentra en profesor sabio y en el otro lado asientos y pupitres muchas veces colocados en filas y fijos sin posibilidad de interacción de los estudiantes. Este modo, ahora en día, se caracteriza por dos cambios: un primer cambio es en la actitud social que lleva a la humanidad a la cultura del espectáculo, la diversión y el entretenimiento. El otro, es un cambio, también social y el cual es fomentado por la tecnología que lleva hacia la participación, interactividad, el diálogo y la búsqueda cooperativa. Hoy en día se accede a la información de un modo “divertido”.

Tomando ahora el tiempo de interacción con estas tecnologías, la mayoría de estudiantes, que juegan videojuegos, en el caso de los hombres lo hacen bastante haciéndolo todos los días y las mujeres consideran que es poca la frecuencia, haciéndolo solo los fines de semana; además lo hacen en un promedio

de 1 a 5 horas, contrastando con lo que indica Flores (2010) indicando que algunas estadísticas destacan que los videojuegos son parte ya de la vida cotidiana de niños y jóvenes; por ejemplo, en Chile se menciona que el 50% de los alumnos utilizan el Internet para jugar, en Estados Unidos, alumnos entre 8 y 18 años emplean 49 minutos diarios para interactuar con estas tecnologías, casi los 50 minutos que las estadísticas mencionan que emplean para hacer tareas, como los 43 minutos que dedican a la lectura mientras que dos de los docentes que confirman interactuar con las mismas, una lo hace al igual que los estudiantes, considerándolo poco durante los fines de semana y la otra en un promedio de 11 a 20 horas, considerando que es constantemente porque los usa todos los días.

Otros aspectos que es importante destacar, es que los estudiantes en su mayoría no experimentan un control de nadie al momento de usarlos y dos docentes mujeres, indican que si ejercen un control, en sus hijos. Esto nos indica que el tema de seguimiento y supervisión académica a los estudiantes puede darse debido a la característica innata de las mujeres docentes.

Discutiendo los resultados en torno a la percepción de estas tecnologías en los estudiantes y docentes, comparando las mismas por géneros, resulta interesante identificar que hay una percepción negativa de los mismos; sobre todo porque los hombres estudiantes piensan que los Videojuegos potencian aspectos como la violencia, la agresividad, la adicción a los mismos mientras que las mujeres estudiantes además consideran que producen aislamiento. Esta percepción también es compartida por los docentes; piensan que son violentos, potencian la agresividad, crean adicción, reducen la creatividad y producen aislamiento; sin embargo, tanto en ambos grupos las mujeres parecen visualizar algunas luces en estas tecnologías porque opinan que no son racistas, fomentan la colaboración, la competición, la sociabilidad y desarrollan inteligencia. Esto confirma lo mencionado por Martínez-Otero (2007), al referirse a la nocividad de esta vía de entretenimiento, indica que esto es producto del manejo abusivo e inapropiado originando aislamiento, individualismo, sedentarismo y adicción.

Los Videojuegos más utilizados por los estudiantes son de tipo Arcade que implican videojuegos de plataformas, laberintos, deportivos, dispara y olvida, para poder un ejemplo, estos pueden ser Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc. lo

cual contrasta con los Videojuegos preferidos por ellos como Fifa, Mario Brothers, Resident Evil, Gran Turismo, Black Ops, Mario Kart y Call of Duty; por tanto a pesar que conocen los videojuegos no diferencian el tipo de cada uno lo cual al momento de implementar un tipo de videojuego educativo es preciso aclarar a que familia pertenece como lo argumenta Gil (2007), mencionando que al igual que en el cine, teatro o la literatura, en los videojuegos se utiliza la palabra *género como clasificación*. El Género se refiere al estilo narrativo de la obra o videojuego identificado por el ritmo, estilo o tono y las emociones que se buscan en el jugador (siendo un aspecto fundamental). Por lo tanto, se encuentran Videojuegos de: *Acción, Aventura, Estrategia*, entre otros. También existen los Géneros identificados por la temática, la ambientación o el formato: *Deportivos, De Plataformas*, etc. En el caso de los docentes los preferidos son los de Simulación cuyas temáticas giran en torno a tipos instrumentales, situacionales y deportivos como FIFA 2002, Gran Turismo III, etc.

Los hombres universitarios prefieren jugar solos; sin embargo, no descartan el jugar con amigos del mismo género que hacerlo con las mujeres, los docentes no interactúan con los videojuegos por lo que no puede establecerse si hay preferencia en ellos. Las mujeres universitarias comparten más esta actividad que haciéndolo solas pero las docentes coinciden en hacerlo mejor solas y para compartirlo dependerá del tipo de videojuego. Ambos grupos prefieren jugar individualmente en sus dispositivos personales pero los hombres universitarios cuando comparten la actividad lo prefieren hacer en Red y no por conexiones de internet convencionales, confirmando lo dicho por Gros et al. (2004) mencionando que es un hecho que ahora es posible jugar en línea con otras personas en el mundo descargando niveles de juego, hablar durante las partidas por medio de banda ancha; sin embargo, no debe causar sorpresa las mejoras tecnológicas que puedan resolver desafíos que hasta hoy no tienen respuesta.

Para los hombres y mujeres estudiantes la principal motivación para utilizar los videojuegos es por diversión y para los docentes también la diversión es lo que los motiva lo cual es una oportunidad de interacción educativa por medio del entretenimiento. Se observar que en las nuevas generaciones, el promedio de

edad en la que incursionan en el manejo de estas tecnologías es entre los 8 y 9 años contrastando con la edad promedio de los docentes, la cual fue a los 17. Además la percepción generalizada tanto en los estudiantes universitarios como en los docentes es que los hombres son quienes juegan más y mejor con estas tecnologías, esta percepción es confirmada porque son los hombres quienes más tiempo interactúan con estas tecnologías.

En los estudiantes el atractivo de los videojuegos es poder alcanzar una meta pero para las mujeres es más atractivo superar su record teniendo la percepción que tienen un espíritu de auto superación más enraizado que en los hombres; por ello es que resaltan el tema competitivo como un aspecto potenciado por los mismos. Los docentes coinciden con ellos en ambos aspectos pero cuando estas tecnologías entran en una escala de prioridades con otras actividades, a los videojuegos, se les dedican pocas horas por parte de los estudiantes y catedráticos; sobre todo, cuando debe realizarse tareas o salir con amigos como en el caso de los jóvenes. Esto podría indicar que estas TICS podrían ser utilizadas en tiempos puntuales del programa del curso y ser utilizados para acciones concretas como activar presaberes antes de conocer los contenidos de las asignaturas como lo menciona Cabrelles (2013), argumentando que las TICS también permiten un aprendizaje colaborativo, si este trabajo de búsqueda se hace en equipo, con compañeros de clase o juego y, por ello, cuando se discuten los temas y se elaboran y exponen las tareas con los compañeros, lo aprendido no se olvida con facilidad, pasando a formar parte del conocimiento del individuo a través del aprendizaje constructivo.

A pesar de las percepciones negativas ambos grupos han indicado que hay habilidades que pueden desarrollar los videojuegos, los hombres universitarios indican que pueden desarrollar reflejos, agilidad mental y potenciar habilidades como resolución de problemas; los docentes opinan que es más la capacidad de atención. Las mujeres universitarias por su parte optan porque estos pueden desarrollar reflejos, agilidad mental y aunado a eso, la capacidad de análisis y toma de decisiones concordando con las catedráticas. Estos argumentos permiten visualizar estas TICS para futuras generaciones como herramientas tecnológicas

potenciales, posiblemente no sea para estas generaciones, pero si el esquema de percepciones va cambiando aunque pareciera que estas opiniones negativas son sesgadas por los comentarios y críticas surgidos a través de medios de comunicación o por el conocimiento de casos enfermizos tras el uso de estas. Como lo menciona Boni (2008) basándose en lo que dice Greenfield: “Pac-Man y los otros videojuegos de tipo arcade requieren del jugador que induzca las leyes a partir de la observación. Los videojuegos requieren, por tanto, competencias inductivas, mucho más de lo que lo hacían los juegos de la era del pre-ordenador.

Los videojuegos potencian de alguna manera la superación personal, esto argumentando por la opinión del género femenino en cuanto a las metas que consideran deben alcanzarse con estos. Indican que es alcanzar el poder es la meta óptima mientras que los hombres consideran que es derrotar a enemigos y rivales. Los docentes coinciden con los estudiantes universitarios masculinos.

Finalmente, las percepciones que tienen sobre los videojuegos, las proyectan en los jugadores y los estudiantes universitarios hombres tipifican a estos como personas con juventud y del género masculino concordando en parte con el pensar de los docentes hombres que agregan características como debilidad física y agresividad en ellos. Las mujeres universitarias consideran al jugador como una persona con juventud, físicamente débil pero con cuerpo esbelto y agresivos pero las catedráticas los ven pacíficos, esto confirma lo afirmado por Boni (2008) haciendo referencia a lo que menciona Alloway, indicando que la cultura de los videojuegos es la nueva forma mediática contemporánea que alimenta la cultura de la violencia, menciona que también se promueve una cultura que exalta la masculinidad.

VI. CONCLUSIONES

Tomando como punto de partida los resultados obtenidos en el estudio desarrollado sobre la percepción de los videojuegos como TICS, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Existe una percepción negativa generalizada de los Videojuegos, en estudiantes universitarios de la carrera de Mercadotecnia de primer ingreso en la URL; sin embargo, sí consideran que existen oportunidades para desarrollar habilidades específicas como agilidad mental, desarrollo en la capacidad de análisis y toma de decisiones.
2. Es evidente que la percepción negativa de los videojuegos es más marcada en el género masculino, posiblemente por el hecho que tienen una mayor interacción con ellos.
3. A pesar que la percepción que tiene el género femenino (estudiantes y docentes) de los videojuegos es negativa, existen también aspectos positivos que destacan de los mismos y que se convierten en oportunidades para utilizarlos como TICS educativas que pueden motivar su proceso de enseñanza-aprendizaje.
4. La interacción idónea que pueden tener los estudiantes y sus docentes con estas tecnologías es por medio de una Laptop como dispositivo primario. No debe descartarse el crecimiento que tienen los teléfonos móviles en la población estudiantil.
5. La interacción con estos dispositivos pueden ser adecuadas como recurso educativo si son utilizadas en la Universidad y en el hogar.
6. La interacción idónea que tienen los estudiantes y sus docentes con estas tecnologías es entre 1 y 5 horas los fines de semana como primera opción.

7. El aspecto fundamental, en el cual coinciden ambos sujetos sobre los jugadores, es que son personas con juventud. También coinciden que el ser del género Hombre los identifica pero aparecen otros rasgos en los cuales difieren; los hombres mencionan como rasgos adicionales que son débiles físicamente y agresivos. Las mujeres mencionan como rasgos adicionales que son de cuerpo esbelto y pacíficos.
8. En el caso de los hombres indican que la principal meta por el cual juegan con estas tecnologías es derrotar a los enemigos y rivales mientras que las mujeres de ambos sujetos consideran que es alcanzar el poder la principal meta de esta interacción.
9. Los estudiantes coinciden en que el Jugar Videojuegos, la lectura y escuchar radio son las actividades que menos horas les dedican y le dan mucha importancia al salir con amigos. En el caso de los docentes tienen como prioridad realizar tareas escolares y tienen como última actividad que le dedican horas el interactuar con videojuegos.
10. Los hombres prefieren jugar de manera individual con los videojuegos y les resulta mejor jugar con amigos del mismo género que hacerlo con las mujeres. Para el hombre el compartir dependerá mucho del tipo de videojuego con qué estén interactuando Las mujeres por el contrario comparten más este pasatiempo que haciéndolo solas. Los docentes coinciden que lo hacen individualmente en sus teléfonos móviles.

VII. RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados y conclusiones presentadas de este estudio se recomienda:

A la Universidad Rafael Landívar:

1. Valorar los Videojuegos como nuevas TICS que pueden motivar el quehacer educativo para activar pre-saberes que fomenten, en los estudiantes, el deseo de profundizar en el contenido académico.
2. Propiciar la innovación tecnológica educativa capacitando a los docentes universitarios en el concepto, uso, manejo y posibilidades de los videojuegos como TICS educativas.
3. Iniciar con la introducción de estas tecnologías mediante la implementación de videojuegos que apliquen en cursos formativos que toquen temas culturales, religiosos y valores: como Realidad Medioambiental de Guatemala e Historia Contemporánea de América Latina, etc. utilizando el videojuego MAYAN PITZ (Cultura Maya) para experimentar y evaluar la activación de presaberes.

A la carrera de Mercadotecnia:

1. Valorar los nuevos medios tecnológicos para establecer una comunicación directa con este segmento de estudiantes.
2. Utilizar los videojuegos de estrategia para apoyar la activación de presaberes en cursos como Marketing Estratégico y Planificación Mercadológica.
3. Desarrollar videojuegos matemáticas para dinamizar la agilidad mental de los estudiantes.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguiar, V., Farray, J., y Brito, J. (2002). *Cultura y Educación en la sociedad de la información*. (1ª. ed.) España: Netbiblo
- Aldana, O. (2003). *Tecnología Educativa*. Guatemala: Piedra Santa
- Arango, G. (2001). *Aplicación de la Tecnología en la Educación*. España: Casas
- Arriola, I. (2004). *Tecnología y Educación*. Argentina: Palermo
- Ayala, M. (2009). *Beneficios de la Tecnología en la Educación*. (1ª. ed.) Chile: Santillana
- Barillas, S. (2008). *Maestros del Milenio*. Argentina: Angeles
- Bartolomé, A. (1996). *Preparando para un nuevo modo de conocer*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 4. (Versión electrónica). Recuperado de: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec4.html>
- Blásquez, F. (2001). *Sociedad de la información y la educación*. (1ª. ed.) España: Junta de Extremadura
- Boni, F. (2008). *Teorías de los Medios de Comunicación*. Barcelona, España: UAB
- Cabrera, L. (2009). *Uso del Internet*. México: Mc. Graw- Hill.
- Cabrelles, M. (2013). *La importancia de la Tecnología Educativa en el aprendizaje musical*. España: Morata
- Coll, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. (1ª. ed.) España: Morata
- Coll, C., y Monereo C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. España: Morata
- Coon, D. (2004). *Psicología*. (10ª. ed.) México: Thomson

- Díaz-Barriga, F. y Hernández G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (2ª. Ed.) México: McGraw-Hill
- Dussel, I. (2011). *VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital* (1ª. ed.) Argentina: Santillana
- Escofet, A., Gros, B. y García, I (2011). Las nuevas culturas de aprendizaje y su incidencia en la educación superior. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Consejo Mexicano de Investigación Educativa, 1177-1195.
- Ferrés, J. y Bartolomé, A. (2014). *New Media Enhanced Education: more than to add new resources*. Italia: EdMedia'97
- Flores, H. (2010). *Videojuegos para desarrollar habilidades de representación conceptual* (1ª. ed.) Chile
- Gallardo, E. (2008). *Edutainment*. (Versión electrónica). Recuperado de: <http://elianagallardo.blogspot.com/2008/05/edutainment.html>
- Gallego, D. y Alonso, C. (1999): *La educación ante el reto del nuevo paradigma de las tecnologías de la información y la comunicación*. (1ª. ed.) España: UNED.
- Gramigna, A. y González-Faraco, J. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Revista Científica de Educomunicación*, Comunicar 33, 157-164.
- García, H. (2008). *Ventajas de la Tecnología Educativa* (1ª. ed.) España: Herder
- Gil, A. (2007). *Los Videojuegos* (1ª. ed.) España: UOC
- Gil, A. (2009). *Género, TIC y Videojuegos* (1ª. ed.) España: UOC

- Gros, B., Aguayos, J., Almazán, L., Bernat, A., Camas, M., Cardenas, J., Vilella, J. (2004). *Pantallas, Juegos y Educación. La Alfabetización Digital en la escuela* (1ª. ed.) España: Desclée de Brouwer
- Heisse, M. (2009). *TICs. Revista de educación y cultura*. (1ª. ed.) México: La Tarea
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (5ta. ed.) México: McGraw-Hill
- Hidalgo, Z. (2005). *Formación del docente*. (3ra. ed.) México: Santillana
- Jiménez, O. (2004). *Tecnología Educativa*. (1ª. ed.) Guatemala: Santillana
- Lara, D. (2007). *Internet*. México: Thomson
- Lerner, C. (2005). *Internet*. (1ª. ed.) España: Kapelusz
- López, M. (2009). *Males del Siglo XXI*. (1ª. ed.) España: Palabra
- Montero, E., Ruiz, M. y Diaz, B (2010). *Aprendiendo con Videojuegos. Jugar es pensar dos veces* (1ª. Ed.) España: Narcea S.A.
- Monterroso, J. (2004). *Publicidad en videojuegos para dar a conocer la carrera de Licenciatura en Economía de la Universidad Rafael Landívar*. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Morales, P. (2012), *Análisis estadísticos combinando Excel y programas de Internet* (1ª. Ed.) Guatemala: Cara Parens.
- Lara, D. (2007). *Internet*. (1ª. ed.) México: Thomson

- Lima, D. (2002). *Educación y Tecnología*. (1ª. ed.) España: Herder
- Martínez-Otero, V. (2007). *La Buena Educación: Reflexiones y Propuestas de Psicopedagogía Humanista* (1ª. ed.) España: Anthropos
- Méndez, U. (2009). *Manual de Psicología*. (1ª. ed.) México: Prentice Hall
- Pérez, I. y Monzalvo C. (2008) *Ventajas y Desventajas de las tecnologías disponibles para el desarrollo de juegos educativos, sobre la temática del diseño de algoritmos para computadoras*. (Versión electrónica). Recuperado de: E:\TESIS IVENTAJAS Y DESVENTAJAS DE VIDEOJUEGOS II.pdf
- Ordoñez, E. (2005). *Características de la Tecnología del tercer milenio* (1ª. ed.) México: Trillas
- Palomo, P. (2006). *Tics en la educación* (1ª. ed.) México: Limusa
- Petri, H. y Govern, J. (2006). *Motivación: Teoría, investigación y aplicaciones*. (5ª. ed.) México :Thomson
- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo. Estrategias para aprender a aprender* (3ª. ed.) México: Pearson
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la Real Academia Española* (2ª. ed) España
- Riepele, A. (1999). *Relación del uso de los videojuegos con el razonamiento de los jóvenes*. Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Robbins, S. (2005). *Administración* (8ª. ed.) México: Pearson

- Sádaba, C., y Naval, C (2008, noviembre) *Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos*. (Versión electrónica). Recuperado de: E:\TESIS I\Revistas Electronicas\Una aproximacion a la virtualidad educativa de los videojuegos.pdf
- Sanchinelli, H. (2013, Febrero 10). *Videojuegos Didácticos*. Prensa Libre, p. 75.
- Sandoval, I. (2007). *Tecnología Educativa* (1ª. ed.) Guatemala: Edessa
- Sánchez, J. y Aranda, D. (2009). *Aprovecha el Tiempo y Juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (1ª. ed.) España: UOC
- Saz, J. (2004, abril) *Aplicación Educativa de los Videojuegos*. (Versión electrónica). Recuperado de: E:\TESIS I\VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE VIDEOJUEGOS.pdf
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: Las competencias espaciales en Educación. *Revista Científica de Educomunicación*, Comunicar 34, 183-189.
- Sigüenza, C. (2009). *Aprendizaje y tecnología* (3ª. ed.) España: Mensajero
- Quijada, B. (2013, Marzo 4). *Entretenimiento con estilo Retro*. Prensa Libre, p. 72.
- Quijada, B. (2013, Marzo 11). *Innovar es mi prioridad*. Prensa Libre, p. 72.
- Tohom, J. (2008). *La tecnología Educativa en acción* (1ª. ed.) Perú: Granada
- Videojuegos son motivo de estudios (2013, Lunes 1). Prensa Libre, p. 57
- West, R. (2000). *Género y Teoría del Derecho* (1ª. ed.) Colombia: Uniandes

ANEXOS

Cuestionario dirigido a estudiantes

Objetivo: Buenos días, con este cuestionario se pretende conocer su opinión –lo más concreta posible-, *sobre la Percepción, el uso y gusto por los Videojuegos*, lo cual será tomado en cuenta para proponer y desarrollar estas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje de esta institución.

Instrucciones: Se le pide marcar claramente los datos que se le solicitan y luego continuar con el instrumento. Gracias por su colaboración.

GENERO	M	<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>						
EDAD años	17 años	<input type="checkbox"/>	18 años	<input type="checkbox"/>	19 años	<input type="checkbox"/>	20 años	<input type="checkbox"/>	21	<input type="checkbox"/>
	22 años	<input type="checkbox"/>	23 años	<input type="checkbox"/>	24 años	<input type="checkbox"/>	25 o más	<input type="checkbox"/>		
OCUPACION	Estudiante	<input type="checkbox"/>	Trabajador	<input type="checkbox"/>	Ambos	<input type="checkbox"/>				
ESTADO CIVIL	Soltero	<input type="checkbox"/>	Casado	<input type="checkbox"/>	Divorciado	<input type="checkbox"/>	Viudo	<input type="checkbox"/>		

FACULTAD:

CARRERA:

**1. ¿Cuáles de los siguientes pasatiempos, en sus momentos de ocio, son sus preferidos?
Señale únicamente 3**

CINE	<input type="checkbox"/>	DEPORTE	<input type="checkbox"/>	VIDEOJUEGOS	<input type="checkbox"/>
TELEVISION	<input type="checkbox"/>	RADIO	<input type="checkbox"/>	LECTURA	<input type="checkbox"/>

2. Analizando sus tres pasatiempos favoritos en momentos de ocio, coloque por prioridad el pasatiempo que es prioritario. Tomando en cuenta que 1 = Más importante 2 = Importante 3 = No tan importante 4= Sin importancia

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

3. ¿Cuál de los siguientes dispositivos utiliza regularmente?

COMPUTADORA P. IPHONE LAP TOP
IPAD ANDROID OTROS

4. ¿De los anteriores dispositivos, indique los tres más importantes que utiliza como apoyo para su formación educativa profesional?

1. _____ 2. _____ 3. _____

5. ¿Dónde los utiliza para su labor educativa profesional?

UNIVERSIDAD CASA OFICINA
CIBERCAFE AUTOMOVIL OTROS

¿Cuántas horas a la semana?

De 1-5 h. Entre 6-10 h. Entre 11-20 Entre 20-30 h. Más de 30 h.

¿Qué conocimientos informáticos tiene? Nulos Básicos Avanzados

¿Qué tipos de programas usa? Procesadores de texto Dibujo Hojas de cálculo Internet

Otros (especificar) _____

6. ¿Utiliza videojuegos? Sí No

¿Con qué frecuencia? Poca Bastante Muy a menudo Constantemente

¿Cuántas horas a la semana? De 1-5 h. Entre 6-10 h. Entre 11-20

Entre 20-30 h. Más de 30 h.

7. ¿Dónde los utiliza? Casa propia Casa amigos/as Cibercafé Centro de Videojuegos Oficina Universidad Otros (especificar) _____

8. ¿Cuándo los usa? Días de clase Fines de semana Todos los días

9. ¿Cómo los suele conseguir? Comprados Prestados Pirateados

De Internet Otros (especificar) _____

10. **¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente?** (elija sólo una opción):

- Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc.
- Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) FIFA 2002, Gran Turismo III, etc.
- Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of Empires, etc.
- Juegos de Mesa (cartas, culturales, etc.)

11. **¿Cuántas horas juegas a la semana?**

- De 1-5 Entre 6-10 Entre 11-20 Entre 20-30
Más de 30

12. **¿Algún adulto te controla las horas que juegas?** No Sí

¿Quién? Padre Madre Familiar Profesor/a Jefe Otros _____

13. **¿Cómo suele jugar?** Sólo/a Con tus amigos Con tus amigas Con ambos
Depende del videojuego Otros (especifique) _____

14. **¿Generalmente como juega?** Individualmente En red A través de internet

15. **¿Cuál es el motivo por el que juega?**

- Para divertirme simplemente
- Para mejorar mi aprendizaje
- Para pasar el tiempo
- Para superarme
- Para relacionarme con otros aficionados/as
- Para...(especificar)

16. **¿Quién cree que juega más a los videojuegos?** Hombres Mujeres

17. **¿Quién cree que es mejor jugando a los videojuegos?** Hombres Mujeres

18. **¿Piensa que existen videojuegos para mujeres y otros para hombres?** Sí No

Si ha dicho que Sí, ¿En qué cree que se diferencian? _____

19. **¿Qué temática de videojuegos le gusta?**

De violencia De estrategia Deportivos De simulación
Educativos Temas Generales Otros temas (especificar)

20. Lo más atractivo de los videojuegos es:

Alcanzar las metas Vivir aventuras Superar mi propio record Superar el record de mis amigos/as Iniciarme en la informática Otros motivos (especificar) _____

21. ¿Qué aspectos potencian los videojuegos definidos en los enunciados propuestos?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Los videojuegos son violentos | <input type="checkbox"/> Los videojuegos no son violentos |
| <input type="checkbox"/> Potencian la agresividad | <input type="checkbox"/> Reducen la agresividad |
| <input type="checkbox"/> Potencian la competición | <input type="checkbox"/> Fomentan la colaboración |
| <input type="checkbox"/> Crean adicción | <input type="checkbox"/> No crean adicción |
| <input type="checkbox"/> Son sexistas | <input type="checkbox"/> No son sexistas |
| <input type="checkbox"/> Tienen contenidos racistas | <input type="checkbox"/> No tienen contenidos racistas |
| <input type="checkbox"/> Reducen la creatividad | <input type="checkbox"/> Aumentan la creatividad |
| <input type="checkbox"/> Provocan trastornos personales | <input type="checkbox"/> Ayudan a mejorar la personalidad |
| <input type="checkbox"/> Potencian la sociabilidad | <input type="checkbox"/> Reducen la sociabilidad |
| <input type="checkbox"/> Desarrollan la inteligencia | <input type="checkbox"/> No desarrollan la inteligencia |
| <input type="checkbox"/> Producen aislamiento | <input type="checkbox"/> Potencian las relaciones |

22. ¿Cuál es su videojuego preferido?

23. Ordene las siguientes tareas según le dedique Menos horas (1) A más horas (6)

Realizar tareas escolares _____ Jugar videojuegos _____ Lectura _____
Escuchar radio _____ Salir con amigos/as _____ Juegos al aire libre _____
Cine _____ Ver la TV _____

24. ¿A qué años inició a jugar con los videojuegos? _____

25. ¿Qué tipo de habilidades cree que mejoran los videojuegos?
(señale las 3 más importantes en tu opinión)

- | | |
|--|---|
| Desarrollo de reflejos <input type="checkbox"/> | Capacidad de atención <input type="checkbox"/> |
| Habilidades organizativas <input type="checkbox"/> | Desarrollo de la imaginación <input type="checkbox"/> |
| Desarrollo de la capacidad de análisis <input type="checkbox"/> | Agilidad mental <input type="checkbox"/> |
| Habilidades para la resolución de problemas <input type="checkbox"/> | Habilidades de búsqueda de información |
| Habilidades para la toma de decisiones <input type="checkbox"/> | Otras (especificar) _____ |

26. ¿Cuáles son las metas que considera deben lograrse en los videojuegos?

Alcanzar poder Alcanzar dinero y fama Conquistar tierras Derrotar enemigos y rivales Otras (especificar) _____

27. Elija qué aspecto cree que tienen habitualmente los protagonistas de los videojuegos entre los ítems propuestos:

- Persona con juventud
- Hombre
- Blanco/a
- Fuerte físicamente
- Cuerpo esbelto
- Guapo/a
- Agresivo/a

- Persona de edad avanzada
- Mujer
- No blanco/a
- Débil físicamente
- Cuerpo deforme
- Feo/a
- Pacífico

Cuestionario dirigido a profesores

Objetivo: Buenos días, con este cuestionario se pretende conocer su opinión –lo más concreta posible-, *sobre la Percepción, el uso y gusto de la aplicación de Videojuego en el campo educativo*, lo cual será tomado en cuenta para proponer y desarrollar estas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje de esta institución.

Instrucciones: Se le pide marcar claramente los datos que se le solicitan y luego continuar con el instrumento. Gracias por su colaboración.

GENERO	M	<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>		
EDAD	30 a 35 años	<input type="checkbox"/>	36 a 40 años	<input type="checkbox"/>	41 a 50 años	<input type="checkbox"/>
	51 a 65 años	<input type="checkbox"/>	66 a 70 años	<input type="checkbox"/>	71 a 75 años	<input type="checkbox"/>
OCUPACION	Docencia	<input type="checkbox"/>	Profesional	<input type="checkbox"/>	Ambos	<input type="checkbox"/>
ESTADO CIVIL	Soltero	<input type="checkbox"/>	Casado	<input type="checkbox"/>	Divorciado	<input type="checkbox"/>
					Viudo	<input type="checkbox"/>

FACULTAD EN LA QUE IMPARTE:

CARRERA EN LA QUE IMPARTE:

**8. ¿Cuáles de los siguientes pasatiempos, en sus momentos de ocio, son sus preferidos?
Señale únicamente 3**

CINE	<input type="checkbox"/>	DEPORTE	<input type="checkbox"/>	VIDEOJUEGOS	<input type="checkbox"/>
TELEVISION	<input type="checkbox"/>	RADIO	<input type="checkbox"/>	LECTURA	<input type="checkbox"/>

9. Analizando sus tres pasatiempos favoritos en momentos de ocio, coloque por prioridad el pasatiempo que es prioritario. Tomando en cuenta que 1 = Más importante 2 = Importante 3 = No tan importante 4= Sin importancia

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

2. ¿Cuál de los siguientes dispositivos utiliza regularmente?

COMPUTADORA P. IPHONE LAP TOP
IPAD ANDROID OTROS _____

3. ¿De los anteriores dispositivos, indique los tres más importantes que utiliza como apoyo para su labor educativa y profesional?

1. _____ 2. _____ 3. _____

4. ¿Dónde los utiliza para su labor educativa y profesional?

UNIVERSIDAD CASA OFICINA
CIBERCAFE AUTOMOVIL OTROS _____

5. ¿Cuántas horas a la semana?

De 1-5 h. Entre 6-10 h. Entre 11-20 Entre 20-30 h. Más de 30 h.

¿Qué conocimientos informáticos tiene? Nulos Básicos Avanzados

¿Qué tipos de programas usa? Procesadores de texto Dibujo Hojas de cálculo Internet

Otros (especificar) _____

11. **¿Utiliza videojuegos?** Sí No

¿Con qué frecuencia? Poca Bastante Muy a menudo Constantemente

¿Cuántas horas a la semana? De 1-5 h. Entre 6-10 h. Entre 11-20 Entre 20-30 h. Más de 30 h.

12. **¿Dónde los utiliza?** Casa propia Casa amigos/as Cybercafé Centro de Videojuegos
 Oficina Universidad Otros (especificar) _____

8. **¿Cuándo los usa?** Días de clase Fines de semana Todos los días

9. **¿Cómo los suele conseguir?** Comprados Prestados Pirateados De Internet Otros (especificar) _____

10. **¿Qué tipos de videojuegos usa más habitualmente?** (elija sólo una opción):

- Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc.
- Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) FIFA 2002, Gran Turismo III, etc.
- Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of Empires, etc.
- Juegos de Mesa (cartas, culturales, etc.)

11. ¿Cuántas horas juega a la semana?

De 1-5 Entre 6-10 Entre 11-20 Entre 20-30 Más de 30

12. ¿Cómo adulto controla las horas que juega su hijo o estudiante? No Sí
 ¿Con qué rol? Padre Madre Familiar Profesor/a Jefe Otros

13. Si juega ¿Cómo suele jugar? Sólo/a Con tus amigos Con tus amigas Con ambos Depende del videojuego Otros (especifique_____)

14. Si juega, ¿Generalmente como lo hace? Individualmente En red A través de internet

15. Si juega, ¿Cuál es el motivo por el que lo hace?

- Para divertirme simplemente
- Para mejorar mi aprendizaje
- Para pasar el tiempo
- Para superarme
- Para relacionarme con otros aficionados/as
- Para...(especificar)
-

16. ¿Quién cree que juega más a los videojuegos? Hombres Mujeres

17. ¿Quién cree que es mejor jugando a los videojuegos? Hombres Mujeres

18. ¿Piensa que existen videojuegos para mujeres y otros para hombres? Sí No

Si ha dicho que SI, ¿En qué cree que se diferencian? _____

19. ¿Qué temática de videojuegos le gusta?

De violencia De estrategia Deportivos De simulación
 Educativos Temas Generales Otros temas (especificar)

20. Lo más atractivo de los videojuegos es:

Alcanzar las metas Vivir aventuras Superar mi propio record Superar el record de mis amigos/as Iniciarme en la informática Otros motivos (especificar) _____

21. ¿Qué aspectos potencian los videojuegos definidos en los enunciados propuestos?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Los videojuegos son violentos | <input type="checkbox"/> Los videojuegos no son violentos |
| <input type="checkbox"/> Potencian la agresividad | <input type="checkbox"/> Reducen la agresividad |
| <input type="checkbox"/> Potencian la competición | <input type="checkbox"/> Fomentan la colaboración |
| <input type="checkbox"/> Crean adicción | <input type="checkbox"/> No crean adicción |
| <input type="checkbox"/> Son sexistas | <input type="checkbox"/> No son sexistas |
| <input type="checkbox"/> Tienen contenidos racistas | <input type="checkbox"/> No tienen contenidos racistas |
| <input type="checkbox"/> Reducen la creatividad | <input type="checkbox"/> Aumentan la creatividad |
| <input type="checkbox"/> Provocan trastornos personales | <input type="checkbox"/> Ayudan a mejorar la personalidad |
| <input type="checkbox"/> Potencian la sociabilidad | <input type="checkbox"/> Reducen la sociabilidad |
| <input type="checkbox"/> Desarrollan la inteligencia | <input type="checkbox"/> No desarrollan la inteligencia |
| <input type="checkbox"/> Producen aislamiento | <input type="checkbox"/> Potencian las relaciones |

22. Si juega, ¿Cuál es su videojuego preferido?

23. Ordene las siguientes tareas según le dedique Menos horas (1) A más horas (6)

Realizar tareas escolares _____ Jugar videojuegos _____ Lectura _____ Escuchar radio _____ Salir con amigos/as _____ Juegos al aire libre _____ Cine _____ Ver la TV _____

24. Si juega, ¿A qué años inició a jugar con los videojuegos?

25. ¿Qué tipo de habilidades cree que mejoran los videojuegos?

(señale las 3 más importantes en su opinión)

- | | |
|---|--|
| Desarrollo de reflejos <input type="checkbox"/> | Capacidad de atención <input type="checkbox"/> |
| Habilidades organizativas <input type="checkbox"/> | Desarrollo de la imaginación <input type="checkbox"/> |
| Desarrollo de la capacidad de análisis <input type="checkbox"/> | Agilidad <input type="checkbox"/> mental |
| <input type="checkbox"/> Habilidades para la resolución de problemas <input type="checkbox"/> | Habilidades de de información <input type="checkbox"/> |
| Habilidades para la toma de decisiones <input type="checkbox"/> | Otras (especificar) _____ |

26. ¿Cuáles son las metas que considera deben lograrse en los videojuegos?

Alcanzar poder Alcanzar dinero y fama Conquistar tierras Derrotar enemigos y rivales Otras (especificar _____

27. Elija qué aspecto cree que tienen habitualmente los protagonistas de los videojuegos entre los ítems propuestos:

Persona con juventud

Hombre

Blanco/a

Fuerte físicamente

Cuerpo esbelto

Guapo/a

Agresivo/a

Persona de edad avanzada

Mujer

No blanco/a

Débil físicamente

Cuerpo deforme

Feo/a

Pacífico