



Conciencia Tecnológica
ISSN: 1405-5597
contec@mail.ita.mx
Instituto Tecnológico de Aguascalientes
México

El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón

Díaz Rosado, Martina; Arenas Interian, Claudio; Vela León, Fernando Enrique

El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón

Conciencia Tecnológica, núm. 61, 2021

Instituto Tecnológico de Aguascalientes, México

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94467989008>

El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón

The impact of videogames in the socio-academic area on upper secondary level students: Cobacam Case, Campus 09 Champotón

Martina Díaz Rosado
Tecnológico Nacional de México/ITS de Champotón,
México
marthy.dr@champon.tecnm.mx

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94467989008>

Claudio Arenas Interian
Tecnológico Nacional de México/ITS de Champotón,
México

Fernando Enrique Vela León
Tecnológico Nacional de México/IT de Campeche, México

Recepción: 29 Enero 2021
Aprobación: 04 Junio 2021

RESUMEN:

Esta investigación se constituyó a partir de la generación de un instrumento de tipo encuesta para la recolección de datos. La validez y fiabilidad de dicho instrumento se realizó mediante juicio de expertos. Posteriormente, se aplicó este instrumento en el Colegio de Bachilleres del estado de Campeche, plantel 09 Champotón, turno matutino, contando con una participación en su resolución del 71% de los estudiantes de la población total, siendo 213 encuestados de una población de 300. La plataforma utilizada para el análisis de datos fue Excel, apoyados de la plataforma de Google forms. De este ejercicio se encontró que el 46.3% de los estudiantes tienen como hobby jugar video juegos de cualquier tipo. Por otra parte, se identificó que en promedio el 86% de estos estudiantes mantienen un nivel de aprovechamiento académico igual o mayor a 8.0, encontrándose que sólo el 4% del total de los estudiantes presentan un promedio de calificación de 6.0 o menos. Por lo anterior, se llega a la conclusión de que los video juegos no afectan la calificación de los estudiantes de nivel media superior en el estado de Campeche.

PALABRAS CLAVE: nivel medio superior, video juegos, área socio-académica, desempeño académico.

ABSTRACT:

This research was constituted from the generation of a survey-type instrument for data collection. This instrument was applied in the Colegio de Bachilleres of the state of Campeche, campus 09 Champotón, morning shift, with 71% of the students of the total population participating in the resolution, with 213 respondents out of a population of 300. Of this exercise It was found that 46.3% of the students have a hobby of playing video games of any kind. On the other hand, it was identified that on average 86% of these students maintain an academic achievement level equal to or greater than 8.0, finding that only 4% of the total of students have an average grade of 6.0 or less. Therefore, it is concluded that video games do not affect the grade of upper secondary students in the state of Campeche.

KEYWORDS: upper middle level, video games, socio-academic area, qualification.

En la actualidad existe una gran variedad de video juegos de diversas categorías; estos cada vez son más común encontrarlos disponibles en los diversos dispositivos electrónicos (computadoras, laptops, teléfonos móviles,

NOTAS DE AUTOR

Contacto: marthy.dr@champon.tecnm.mx

tabletas, televisiones, etc.). Ante esta situación, cada vez es mayor el impacto de los video juegos en la sociedad, encontrando en los jóvenes un potencial importante de desarrollo y crecimiento. Sin embargo, es importante conocer los efectos que los video juegos pueden ocasionar en los jóvenes, específicamente en el área académica, a fin de determinar la manera en que estos impactan el desempeño académico de cada sujeto.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

En la actualidad, con el constante desarrollo tecnológico y el acercamiento de la tecnología a la sociedad, los video juegos han presentado un crecimiento muy significativo, permeando a la sociedad a tal grado de constituirlo como un deporte alternativo, donde las competencias, transmisión y difusión de estas se manifiestan a gran escala. Esta situación ha permitido que los jóvenes tengan cada vez mayor acceso a los mismos y al fenómeno que representan.

Un estudio realizado por el sitio web de noticias NEWZOO relacionado con el mundo de los video juegos, concluye que México ocupa el décimo segundo lugar entre los países más consumidores de la industria del video juego a nivel internacional y ocupa el primer lugar en Latinoamérica, constituyéndose en uno de los principales aportadores de ingresos a dicha industria. Por su parte Rodríguez (2018), manifiesta que actualmente existe gran variedad de video juegos que ayudan a desarrollar las capacidades de las personas, entre las cuales podemos mencionar: equilibrio psicossomático, posibilita aprendizaje de fuerte significación, reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos, participación activa del jugador, competencia intelectual y estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Ahora bien, asumiendo esta situación no podemos dejar de mencionar la vulnerabilidad que presentan los jóvenes en general ante este fenómeno social, pudiendo impactar en los siguientes aspectos: relaciones sociales tanto en el ambiente familiar como en el ambiente escolar, rendimiento académico, situaciones de salud por estrés excesivo, comportamiento individual y grupal, entre otros.

En este sentido, podemos destacar la aportación al respecto de Eguía (2013), quien en su estudio de los efectos psicosociales determina que los videojuegos fomentan la experiencia y el aprendizaje constructivista, donde el conocimiento es construido por los alumnos y que la discusión anima al debate y a la colaboración entre los estudiantes. Del mismo modo puntualiza que junto a la inmersión y otros atributos, permiten incluso en el caso educativo, el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes, permiten el desarrollo de habilidades sociales, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje. Además, mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica en la recuperación de información y conocimientos multidisciplinarios, en el pensamiento lógico y crítico y en las habilidades para resolver problemas.

En el mismo orden de ideas, Trémel (2000) citado por García, B. (2009) considera a los videojuegos, desde un análisis sociocultural, como una forma en que los jóvenes construyen su identidad en un mundo carente de referencias, confirmando al videojuego como un elemento determinante en la socialización entre pares. Esto puede ser entendido a partir de la despersonalización que se ha venido presentando en nuestra sociedad a partir de la evolución tecnológica en nuestra vida cotidiana. Del mismo modo Marqués (2000) afirma que los videojuegos producen en los jugadores un incremento en su autoestima, al fomentar la perseverancia y encontrar la satisfacción al alcanzar los objetivos y metas que la actividad le propone. Además, asegura que la utilización de videojuegos permite desarrollar la capacidad de razonamiento al verse los jugadores en la necesidad de aplicar estrategias cognitivas para administrar recursos como armas, vidas, comida, así como a través de la estructuración de estrategias de actuación para resolver los problemas que el juego dispone y la resolución de problemas como desafío constante.

Sin embargo, una preocupante latente ante este fenómeno motivo del estudio, llamado video juegos, es el impacto que estos puedan tener en el desempeño académico de los jóvenes, reflejado en sus calificaciones.

Según Tejeiro (2009), respecto al rendimiento escolar, explica que otra de las principales críticas que se han realizado a los videojuegos consiste en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio. Esto viene a ser respaldado por Lancheros (2014), quien manifiesta que esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o el tipo de sistema de juego.

Del mismo modo, Fuentes y Pérez (2015) concluyen en su estudio Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) que el 81,8% de los estudiantes que formaron parte de la muestra tienen bajo rendimiento académico, además de presentar otro tipo de problemas como adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Pero, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento.

En los últimos años, numerosas investigaciones han planteado la relación entre el uso de videojuegos y un mejor desempeño en diversas tareas cognitivas. Para ello se han seguido dos líneas de trabajo diferentes. Por un lado, mediante procedimientos correlacionales se ha comparado la ejecución de jugadores habituales o frecuentes, y de no jugadores. Con este procedimiento, se ha informado de que el uso habitual de videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples, entre otras. Tejeiro (2009).

En esta misma tónica, Eguía (2013) expresa que el uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Tomando en consideración las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación, que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos como producto y material docente en el aula, podemos decir que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales, mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje.

De todo lo anterior, podemos concretar el hecho de que existe una gran cantidad de estudios relacionados con el impacto de los videojuegos en los jóvenes y en su desempeño académico; sin embargo, resultado de los mismos no podemos concretar una respuesta unificada, donde se resalta la influencia de diferentes factores en el comportamiento estudiado, variando estos y su nivel de impacto en relación al ambiente y el entorno inmediato en que se encuentren.

MATERIALES Y MÉTODOS

El instrumento utilizado para la realización de esta investigación consistió en una encuesta diseñada a partir de cuatro secciones y que tuvo como objeto de estudio a los alumnos del colegio de bachilleres del estado de Campeche plantel 09 Champotón. La validez y fiabilidad de dicho instrumento se realizó mediante juicio de expertos, teniendo la participación de cinco personas.

La primera sección del instrumento se conformó por 15 ítems, teniendo como objeto central la obtención de información básica general del entrevistado, siendo esta información el tipo de familia del participante, el trato por partes de sus padres, promedio general actualmente expresado en cantidades en números enteros, su edad y su gusto por los video juegos.

En la segunda sección, conformada por 7 ítems, se tuvo la intención de obtener información específica sobre actitud, postura, racionamiento, tiempo y dinero invertido en el área económica y comercial de los videojuegos.

La tercera sección, constituida por 6 ítems, se definió para determinar los gustos de los alumnos respecto al tipo de videojuego, su percepción y si el videojuego debe ser realista en todos sus sentidos para que a ellos le llamen la atención.

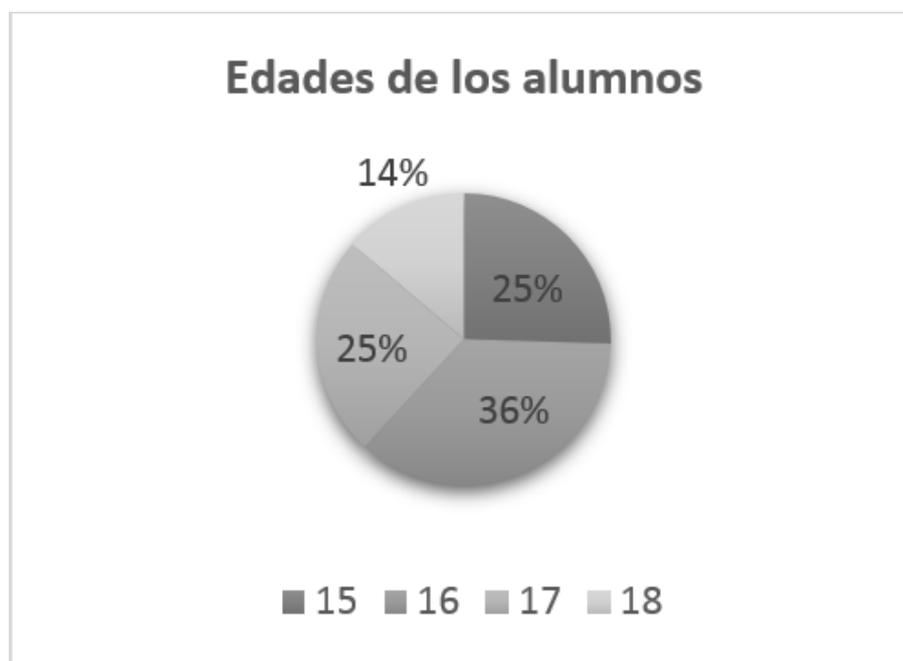
La cuarta y última sección se estructuró con 6 ítems. Esta sección tuvo por objeto obtener información adicional complementaria relacionada principalmente con otras actividades desempeñadas por los participantes, a modo de hobbies, para determinar el tiempo y frecuencia empleada para dichas actividades.

Recolección de datos

A partir de la aplicación de la encuesta a los 213 alumnos del Cobacam plantel 09 Champotón, específicos de 2°, 4° y 6° semestre, se procedió a la integración de todas las encuestas, vaciando los datos en una hoja de Excel para facilitar el proceso de conteo de las encuestas aplicadas y generar las gráficas correspondientes a cada ítem y de esta manera facilitar la interpretación de los datos para llevar a cabo el análisis descriptivo correspondiente

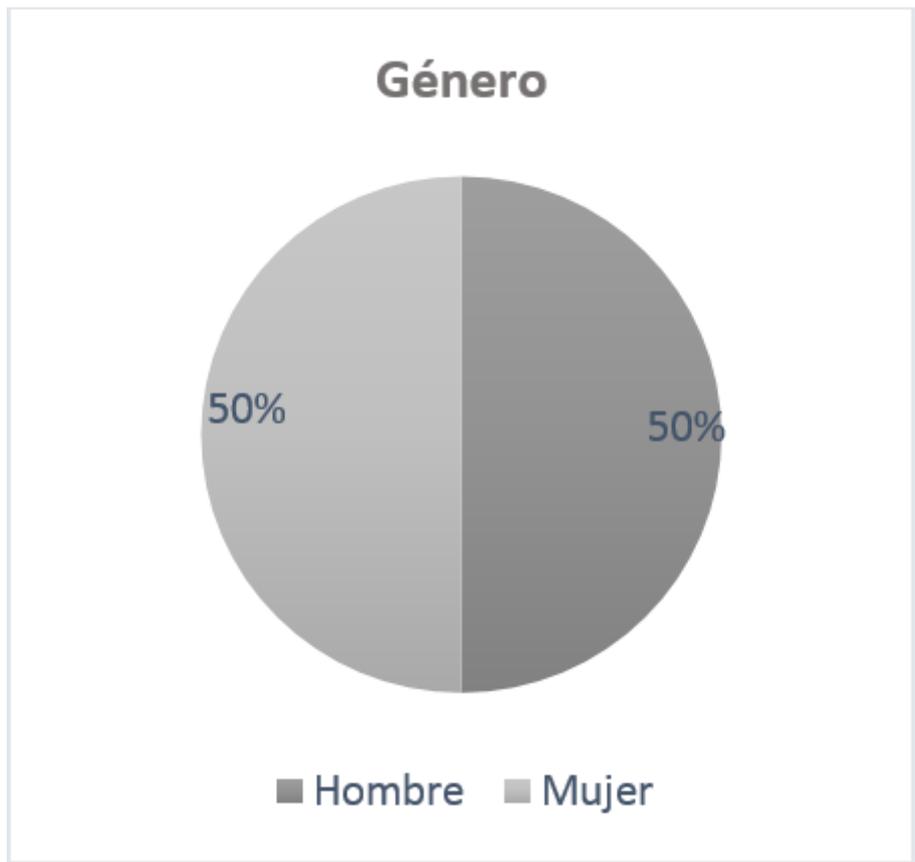
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados que se presentan a continuación se obtuvieron a partir de la aplicación del instrumento a la muestra determinada previamente, siendo esta el 60.85% de la población del colegio de bachilleres de Campeche (Cobacam) plantel 09 Champotón. Estos resultados se describen en la Gráfica 1.



GRÁFICA 1:
Edad de los alumnos

Con base en la muestra estudiada, se identificó la siguiente distribución por edades: el 25% de los encuestados presenta una edad de 15 años, el 36% tiene una edad de 16 años, el 25% tiene una edad de 17 años y el 14% restante tiene una edad de 18 años.



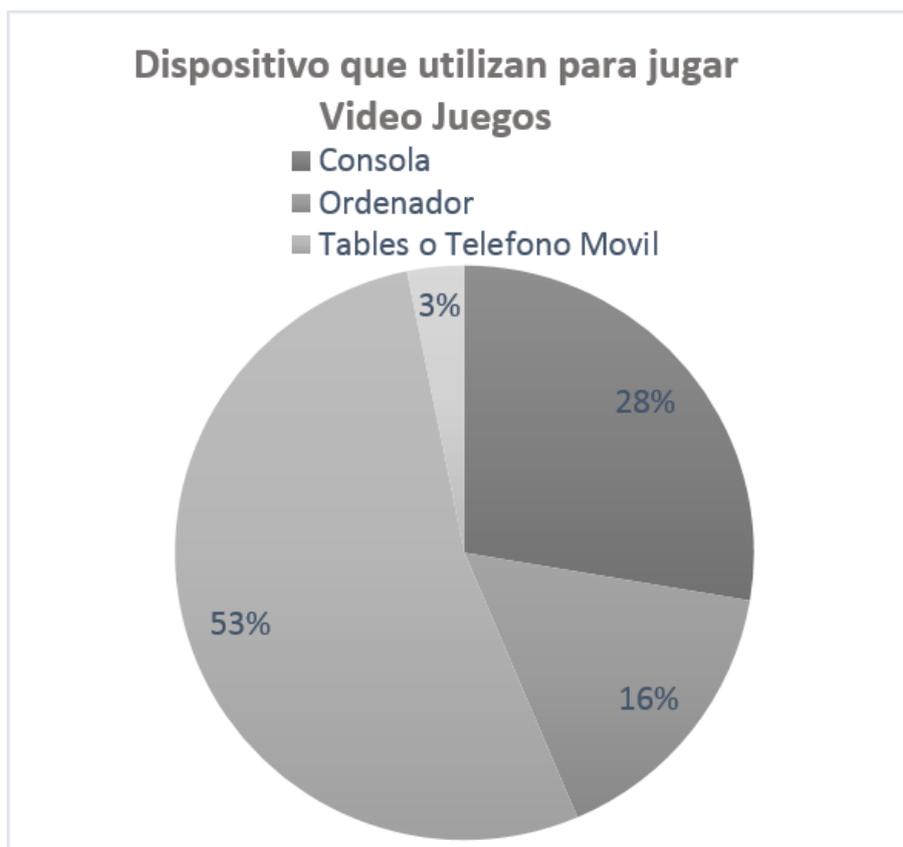
GRÁFICA 2:
Género de los alumnos

Como se observa en la Gráfica 2, la muestra estudiada se encuentra constituida por 50% mujeres y 50% hombres.



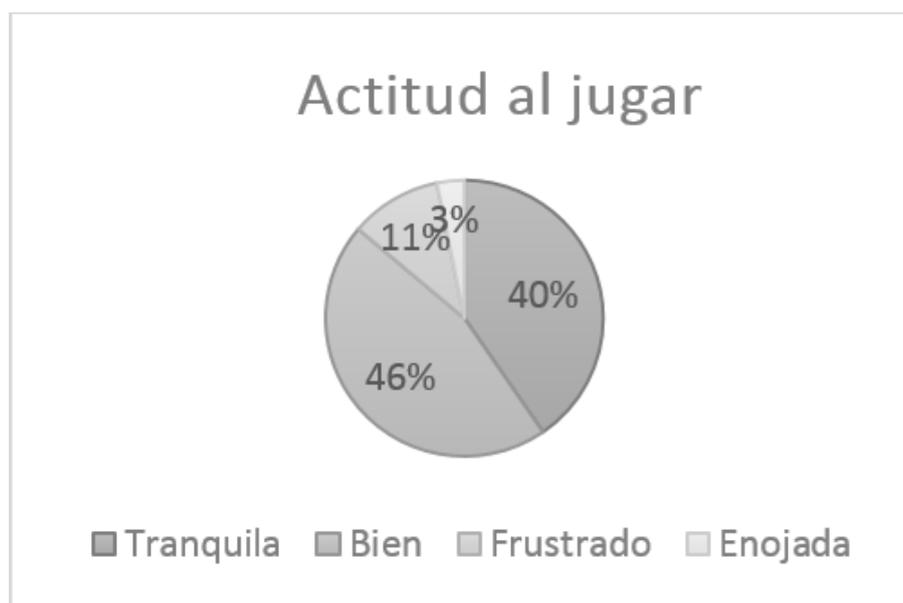
GRÁFICA 3:
Entretención con los videojuegos

Del total de alumnos entrevistado el 53% tiene la costumbre de entretenerse con los videojuegos, el 47% no juegan video juegos; esto se puede visualizar en la gráfica 3.



GRÁFICA 4:
Dispositivos utilizados para jugar videojuegos

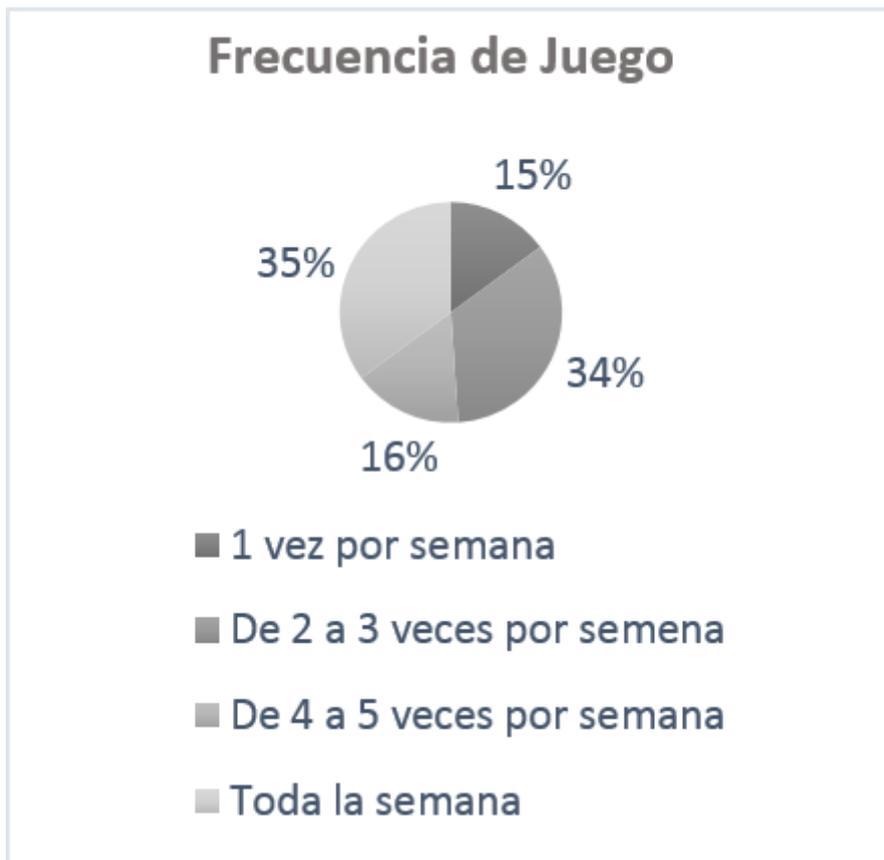
Los resultados muestran que los alumnos entrevistados que suelen entretenerse en su tiempo libre con vídeo juegos, la mayoría usan dispositivos móviles y tabletas con un total del 53%, el 28% usan consolas, el 16% en ordenadores y el 3% por ciento juegan en todos los dispositivos previamente mencionados, esa información se encuentra ilustrada en la Gráfica 4.



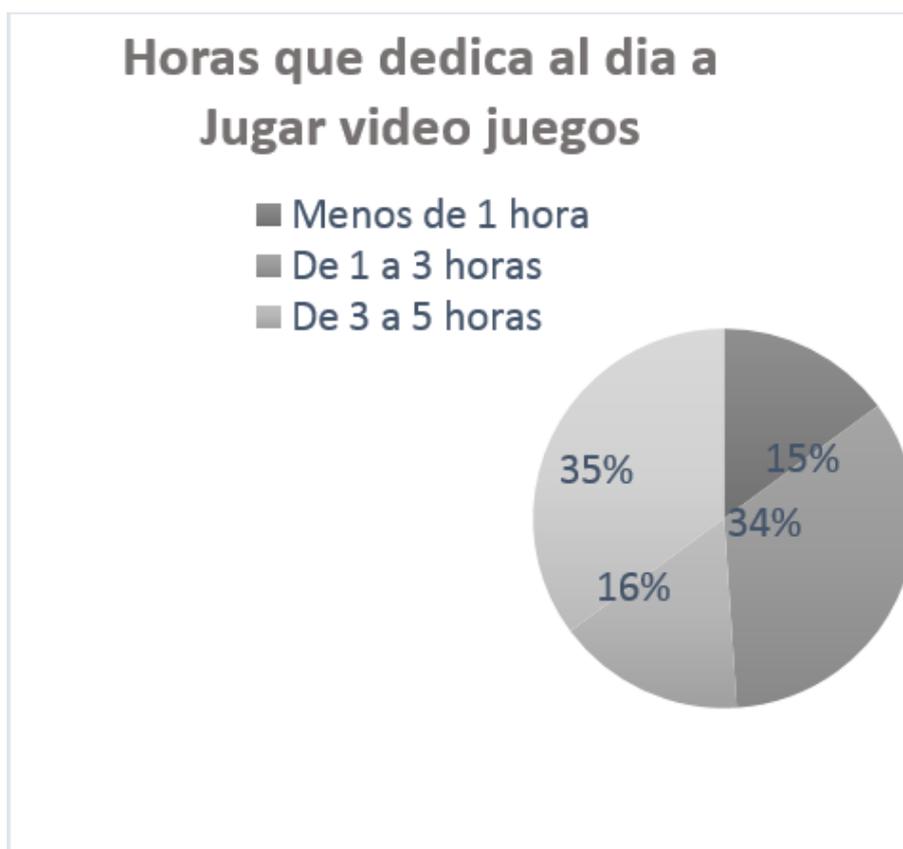
GRÁFICA 5:
Actitud al jugar de los alumnos

En lo que respecta a su actitud al momento de jugar, los jóvenes que afirmaron jugar videojuegos manifestaron el siguiente comportamiento: el 46% manifiestan tener una actitud bien (ni tranquila, ni frustrada, técnicamente estable), el 40% considera tener una actitud tranquila, el 11% una actitud frustrada y solo el 3% tiene una actitud enojada. Estos datos se pueden visualizar en la Gráfica 5.

Los alumnos encuestados que manifestaron la costumbre de entretenerse con los videojuegos presentaron el siguiente comportamiento de frecuencia de juego a la semana: el 36% de los participantes manifestaron una frecuencia de juego de toda la semana, el 35% de los alumnos encuestados contestaron jugar con una frecuencia de entre de 2 y 3 veces por semana, el 15% por ciento contestaron tener una frecuencia de juego de 4 a 5 veces por semana y el 16% faltante contestaron jugar 1 vez por semana. Esta información se puede visualizar en la Gráfica 6.

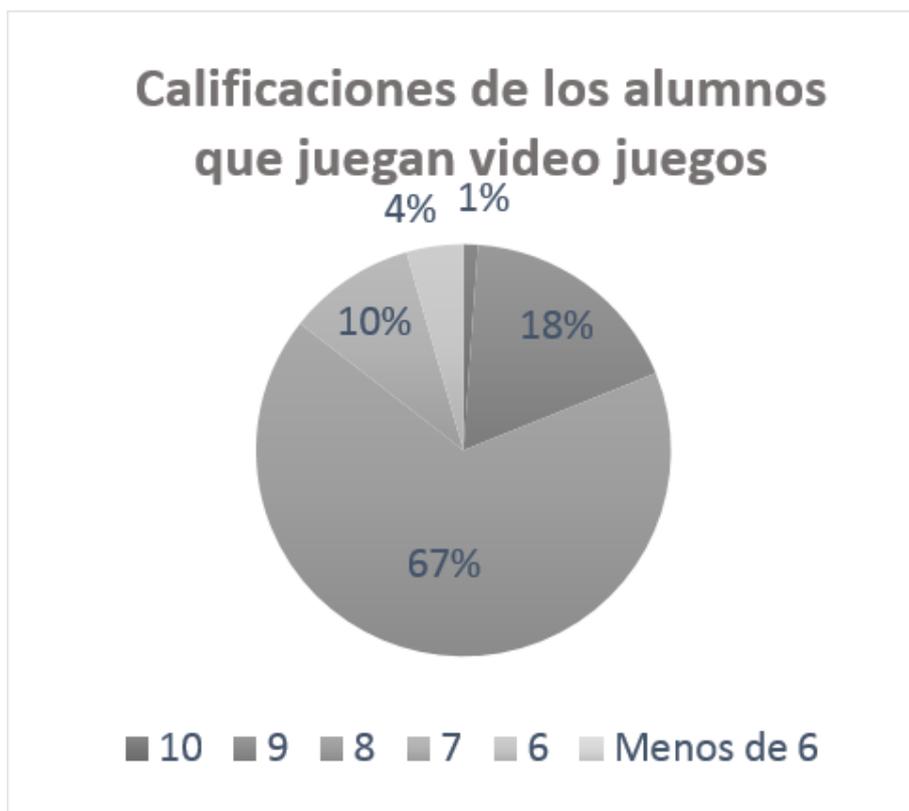


GRÁFICA 6:
Frecuencia de veces por semana que los alumnos juegan video juegos.



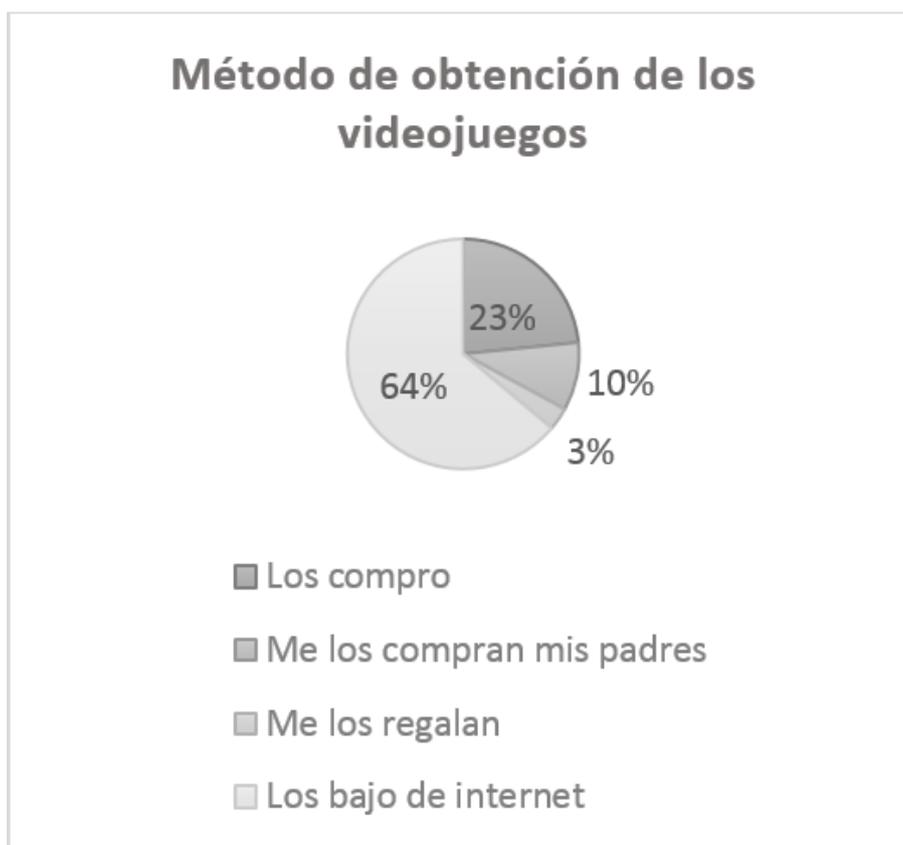
GRÁFICA 7:
Horas que juegan al día los alumnos

En lo que respecta al número de horas invertidas por los participantes en jugar videojuegos, encontramos que el 35% de ellos juega entre 5 a 8 horas diarias, el 34% contestaron que dedican entre 1 a 3 horas diarias a jugar videojuegos, el 16% dedican de 3 a 5 horas diarias y el 15% restante contestaron invertir menos de 1 hora al día a los vídeo juegos. Esta información se presenta en la Gráfica 7.



GRÁFICA 8:
Calificaciones de los alumnos que juegan video juegos.

En relación con el desempeño académico, en este apartado encontramos que de entre los alumnos que tiene la costumbre de entretenerse con los vídeo juegos, el 67% de ellos tiene un promedio de 8, el 18% tiene un promedio de 9, el 10% tiene un promedio de 7, el 4% de los alumnos tiene 6 de promedio y tan solo el 1% tiene 10 de promedio. Este comportamiento de los datos se puede visualizar en la Gráfica 8.



GRÁFICA 9:
Método de obtención de los videojuegos

Tomando en consideración el área socio-económica de los alumnos del plantel Cobacam 09 Champotón que manifestaron tener la costumbre de jugar videojuegos, las formas de obtención de dichos videojuegos se presentaron de la siguiente manera: el 64% de los participantes manifestaron descargarlos de internet, ya sea de plataforma o de celulares, sea en la appstore o play store, el 23% de los alumnos los compran ya sea en físico o digital, al 10% se los compran sus padres y al 3% restante se los regalan. Esta distribución puede ser observada en la Gráfica 9.



GRÁFICA 10:
Cantidad de dinero que invierten los alumnos al mes en los video juegos

También en el análisis del área socio-económico de los alumnos encuestados, se identifica que el 88% de estos invierte menos de 500 pesos al mes, el 9% invierte de 500 a 700 pesos al mes mientras que el 3% de los alumnos que juegan videojuegos invierten una cantidad mayor a 1000 pesos al mes. Estos datos se pueden visualizar en la gráfica 10.

Con los resultados antes descritos podemos ver que el comportamiento aquí presentado difiere de los resultados obtenidos por Fuentes y Pérez en su estudio realizado en 2015, donde, a diferencia de dicho estudio, se puede observar que no se presenta un impacto negativo en el desempeño académico de los estudiantes de la escuela motivo de esta investigación.

Del mismo modo, estos resultados nos permiten encontrar semejanza con lo dispuesto por Lancheros (2014) quien considera que el comportamiento de los jugadores variará entre las muestras estudiadas, pues los resultados dependerán de otro tipo de factores.

Trabajos futuros

Es importante mencionar el hecho de que los resultados aquí presentados consideran una muestra específica sobre una institución educativa de nivel media superior de la ciudad motivo del estudio. Por lo anterior, se considera la necesidad de ampliar el alcance del estudio a otras instituciones educativas del mismo nivel académico a fin de tener una mayor cobertura de los jóvenes de la ciudad de Champotón y con ello poder obtener más información que permita tener elementos para demostrar el objetivo inicial bajo el cual se inicia este trabajo de investigación.

Del mismo modo, se sientan las bases para ampliar el alcance del estudio, a fin de poder determinar los factores que, en conjunto con la habitualidad de jugar video juegos, permitan potenciar las habilidades y conductas individuales y sociales de los jóvenes, o en su caso, ocasionar problemas en el desempeño académico y conductuales.

CONCLUSIONES

Resultado del análisis de la información antes presentada, se puede concluir lo siguiente:

Como motivo central del estudio, se encontró que el 86% de los estudiantes que manifestaron tener la costumbre de jugar videojuegos presentan un promedio de calificación igual o mayor a 8.0, por lo que en primera instancia se puede concluir que los videojuegos no impactan de manera negativa en el desempeño académico de los estudiantes.

De la muestra total estudiada se encontró una distribución por género del 50% mujeres y 50% hombres, donde el 70% de estos jóvenes cuentan con una familia nuclear (tradicional).

El 53% de los jóvenes participantes en el estudio manifestaron su hábito de jugar videojuegos, principalmente en dispositivos móviles por la facilidad de acceso y disponibilidad.

En lo referente a la cantidad de horas invertidas en los videojuegos, el 69% de los jóvenes con este hábito dedican entre 3 y 8 horas al día a esta actividad, una cantidad de tiempo sumamente importante, considerando que a la par llevan otras actividades como la académica.

La inversión económica para esta actividad de los videojuegos es en su gran mayoría de bajo impacto ya que el 88% de los jóvenes que dedican tiempo a esta actividad invierten menos de 500 pesos al mes, donde del total de estos jóvenes el 64% prefieren descargarlos de internet, en su gran mayoría sin costo, y sólo el 23% de ellos invierten de su propio recurso para hacerse de sus videojuegos.

REFERENCIAS

- 1 Rodríguez, J (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. <http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/12496/2018juanrodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 2 Eguía Gómez José Luis, Ruth S. Contreras-Espinosa, Lluís Solano-Albajes. (28-03-2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación.
- 3 García, B. Tesis Doctoral Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Universidad Autónoma de Madrid. 2009
- 4 Marqués, P. Las claves del éxito. Cuadernos de pedagogía, ISSN 0210-0630, N° 291, 2000, págs. 55-58.
- 5 Tejeiro Salguero, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos [Ebook] (1st ed., pp. 236 a 243). Malaga: Universidad de Malaga. Recuperado de: http://file:///D:/Archivos%20de%20escritorio/Nueva%20carpeta/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- 6 Lancheros Maldonado, M. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: *una revisión sistemática* [Ebook] (1st ed.). Cucula: Universidad de Santander sede Cucula. Recuperado de: <http://file:///D:/Archivos%20de%20escritorio/Nueva%20carpeta/Dialnet-VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405.pdf>
- 7 Fuentes Fuentes Luz Stella, Pérez Castro Libia María (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) [Ebook] Universidad de Zulia, Venezuela. vol. 31, núm. 6, 2015, pp. 318-328. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>