

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1343>

Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico

Video games and their influence on academic performance

Julia Inés Garay-Montenegro

julygaray@hotmail.com

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-0405-4618>

Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

cavilam@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

Recepción: 15 de marzo 2021

Revisado: 15 de mayo 2021

Aprobación: 15 de junio 2021

Publicación: 01 de julio 2021

RESUMEN

La introducción de los videojuegos como herramientas digitales en el ámbito educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje, con la finalidad de lograr una educación de calidad, el objetivo de la investigación es analizar el uso de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de básica, la orientación del diseño metodológico de la investigación corresponde a un estudio descriptivo, cuantitativo cuasi-experimental, con toma de datos transversal, se seleccionó una población de padres de familia y de docentes de básica elemental de la Institución Educativa Alborada de la ciudad de Cuenca. Los resultados permiten concluir que el uso de los videojuegos mejora el rendimiento académico de los estudiantes siempre que el docente lo sepa aplicar de la forma correcta, para eso debe estar actualizado y capacitado para lograr el objetivo deseado.

Descriptores: Juego educativo; material didáctico; tecnología educacional. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The introduction of video games as digital tools in the educational field as mediators in the learning process, in order to achieve a quality education, the objective of the research is to analyze the use of video games and their influence on the academic performance of For second grade students, the orientation of the research methodological design corresponds to a descriptive, quantitative, quasi-experimental study, with cross-sectional data collection, a population of parents and elementary school teachers from the Educational Institution was selected. Dawn of the city of Cuenca. The results allow us to conclude that the use of video games improves the academic performance of students as long as the teacher knows how to apply it in the correct way, for that he must be updated and trained to achieve the desired objective.

Descriptors: Educational games; teaching materials; educational technology. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

Al hablar acerca de la innovación educativa la cual está muy ligada a la tecnología, a la introducción de nuevas herramientas que permitan que el proceso de enseñanza sea más dinámico y motive al estudiante al momento de adquirir conocimiento, una de las alternativas es el uso de los videojuegos como un elemento innovador en el campo educativo, esta problemática se plantea en España en donde (Correa et al. 2016), consideran que los videojuegos son medios didácticos efectivos para lograr impartir conocimiento de una forma diferente y sobre todo divertida para el estudiante, dicho de otra manera los videojuegos son nuevos sistemas digitales aplicables a la educación.

Se entiende cada vez el uso de tecnología como un fenómeno habitual entre los jóvenes y niños, resulta esencial analizar la influencia que tienen los videojuegos en los estudiantes para mejorar el aprendizaje de ciertos conocimientos, al momento de implementar un videojuego el docente se convierte en parte del proceso innovador, haciendo que exista una mayor flexibilidad entre los roles que juega cada uno de ellos, el proceso de aprendizaje se convierte en algo más dinámico en donde se puede notar un aprendizaje colaborativo.

Los videojuegos aplicados a la educación es una temática que ha sido abordada en diferentes países de América Latina como Colombia y Brasil, se evidencia en la investigación realizada por (Moreno-Cadavid-Julian et al. 2016), así mismo que los videojuegos son aplicables para todas las áreas de conocimiento incluyendo el área de inglés es mucho más fácil que un estudiante aprenda jugando, su actitud hacia el conocimiento es muy diferente al hacerlo de forma rutinaria, como se puede evidenciar el videojuego impacta de forma positiva al rendimiento académico, convirtiéndose en una poderosa herramienta didáctica en el proceso de enseñanza, en donde se desarrolla diferentes habilidades en los estudiantes.

Tenemos como punto de partida que los videojuegos desde un principio no fueron tomados como una herramienta didáctica para la educación, los videojuegos no eran bien vistos por los adultos ya que estos incentivaban a la violencia, a la adicción para los niños,

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

poco a poco esto fue ganando la aceptación en los hogares y hoy en día podemos hablar que es una opción viable para crear aprendizajes significativos en los estudiantes, para poder crear espacios interactivos, donde no solo el estudiante puede desarrollar aspectos cognitivos, sino también habilidades motrices, de sociabilidad, de trabajo en equipo, son muchas las ventajas que brindan los videojuegos.

En Ecuador los estudios realizados por (Leite-de-Azevedo, 2017), con respecto a los videojuegos que promueven el aprendizaje, deben ser utilizados como estrategias pedagógicas con un perfil muy definido en lo que se debe enseñar, recordar que los docentes son los primeros jugadores, ya que ellos deben tener un manejo total del juego para que este cumpla con su finalidad esencial, comprendemos que los docentes deben manejar las herramientas digitales estar capacitados para comprender y crear videojuegos que promuevan un aprendizaje innovador y llamativo para los estudiantes.

A partir de lo expuesto anteriormente sobre la importancia de utilizar los videojuegos en el ámbito educativo, es importante la implementación de los mismo como una herramienta didáctica, el (Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC, 2016), en su reforma curricular aplicada desde el año 2016, consideran que las TIC sean utilizadas en cada una de las áreas de aprendizaje como un eje transversal en la educación. Esto implica que se involucren todos los actores que forman parte del sistema educativo, tanto directivos, padres de familia y docentes para lograr el objetivo deseado que es mejorar la educación a través del desarrollo de habilidad y competencias en el estudiante mediante un aprendizaje significativo, basado en sus interés y motivaciones. Todo esto es necesario que se lleve a cabo con una estructura o planificación correcta por parte del docente para que se pueda cumplir con el objetivo deseado.

Los videojuegos no solo se los debe considerar como un medio de entretenimiento para jóvenes y niños ya que al ser un instrumento muy utilizado por ellos, se debe aprovechar su funcionalidad en el área educativa, lo que se plantea en esta investigación es la utilización de los videojuegos como una herramienta didáctica en la formación de los estudiantes, dar un enfoque educativo en donde el docente pueda cumplir con su

propósito, crear espacios de aprendizaje innovadores y entretenidos, con la finalidad de que los educandos consigan mejorar en su rendimiento.

Referencial teórico

Es importante reflexionar que el perfil del nuevo estudiante, debe ser diferente con un dominio de los medios digitales y virtuales, se debe agregar que para que se dé una correcta aplicación de los videojuegos al entorno educativo debe siempre contar con una planificación e investigación. Para (Soto-Ardilla et al. 2019), el objetivo del docente es mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes, el juego puede ser enfocado a la enseñanza con el fin de lograr cumplir las destrezas planificadas. Cabe señalar que el principal propósito del docente es lograr que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo de una manera diferente, divertida y motivadora.

Cierto es que el rol que juega el docente es esencial quien debe estar capacitado para lograr elaborar y manejar los diferentes videojuegos para una correcta aplicación, sin olvidar también que podemos sustituir a los cuadernos por pantallas, libros por juegos, pero no podremos sustituir al docente, siempre con su rol de mediador, de guía y orientador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los videojuegos deben formar parte del quehacer diario del docente al ser utilizados de forma cotidiana por los estudiantes, el profesor debe implementar esta herramienta con el fin de desarrollar habilidades y motivar un aprendizaje más dinámico y atractivo para el niño.

Analizar las perspectivas acerca de si un juego aporta beneficios a los estudiantes en su rendimiento académico al momento de introducirlos al aula de clases, dado que las nuevas exigencias en el ámbito educativo es la innovación, la introducción de nuevas herramientas digitales que permitan conseguir un aprendizaje dinámico y motivador, en donde el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, por lo que es necesario analizar su significado y sus características para luego reflexionar sobre la importancia que puede tener en el ámbito escolar.

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

Consideramos ahora que es importante reconocer que la corriente pedagógica del constructivismo es la que propone una educación en donde el estudiante aprehende haciendo, el rol del estudiante es activo en el proceso de aprendizaje, el docente es un guía y orientador, no basta con practicar o elaborar uno mismo algo, sino también el comprender por qué se dan tal o cual fenómeno o situación, la utilización de los videojuegos en el área educativa está ligado al constructivismo, en donde el niño tiene que interactuar, realizar y comprender para lograr completar un nivel.

El uso de los videojuegos en educación encaja en un aprendizaje basado en juegos, la creación de escenarios lúdicos para lograr comprender el aprendizaje, para (del-Moral-Pérez et al. 2016), la admisión de una metodología basada en el manejo de juegos digitales, se presenta como una práctica educativa innovadora en la cual se aprovecha el impacto de la motivación que promueve el juego para atraer la atención del educando, y así introducir conocimientos, reduciendo el nivel de dificultad, lo cierto es que los juegos son el mejor medio para lograr un aprendizaje en donde el niño es el que posee el papel protagónico.

Los docentes buscan mejorar sus prácticas educativas a través de la búsqueda de herramientas digitales que le permitan lograr su objetivo dentro del aula, hacer más atractivo el proceso de enseñanza, para atraer la atención de sus estudiantes y desarrollar en ellos capacidades y habilidades del pensamiento, no debemos olvidar que para que una herramienta sea eficaz el docente debe conocer a sus estudiantes, cuáles son sus interés y necesidades, por lo expuesto los videojuegos deben ser aplicados en el aula de clases, son instrumentos que cumplen con la mayor parte de los requisitos como motivación e interés, desarrollo de capacidades tanto cognitivas y sociales.

Los videojuegos

El tiempo es uno de los factores que nos ha podido ayudar a determinar si hemos evolucionado en la tecnología, en la educación, algunas herramientas tecnológicas han quedado obsoletas, dando paso a nuevos avances y ganando el protagonismo de nuevas

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

tecnológicas mucho más modernas y actualizadas, sin duda la tecnología ha avanzado y que se puede aplicar en diversos contextos, es así en el ámbito educativo con la creación de juegos serios, los videojuegos han sido creados para entretener pero ahora se complementan con la educación con la finalidad de enseñar.

Los videojuegos son parte de la cultura de las nuevas generaciones en donde se transmiten conocimientos, historias, experiencias influenciando de forma directa a todos quienes los practican, este es uno de los conceptos dado por (Acevedo-Merlano & Chaux Lizarazo, 2016), acorde a lo expuesto por el autor se puede mencionar que los videojuegos son parte de la vida de los jóvenes y niños estos han venido evolucionando con el pasar del tiempo, no han desaparecido y no se los debe considerar de forma negativa, utilizándolos de forma adecuada y moderada se convierten en un gran aliado en el área educativa.

El juego es una necesidad en el ser humano desde el momento en que nace y se ha considerado como una técnica de aprendizaje en la educación, promoviendo una actividad relajante, liberadora, en donde se pueden desarrollar competencias intelectuales como la creatividad, la imaginación, la criticidad, en donde se le permite al niño comprender mejor el mundo que lo rodea, del mismo modo, (Restrepo-Escobar et al. 2019), manifiestan que los videojuegos deben ser utilizados como recursos para mejorar el aprendizaje, convirtiéndose en elementos esenciales al impartir una clase, es importante también analizar en qué momento el docente puede hacer uso del videojuego ya sea como actividad final, como una tarea, si no es utilizado correctamente esta herramienta no tendrá la eficacia que el docente busca.

Cada vez se implementan opciones novedosas para los videojuegos, es con la intención de llamar la atención de los jugadores y así incentivar su adquisición, no cabe duda que los juegos son el principal atractivo para los jóvenes, la mayor parte del tiempo lo ocupan en jugar, esto ha traído también problemas ya que provoca en los niños agresividad, no pueden socializar, y muchas de las veces este tiempo no lo dedican hacer actividad física por lo que se produce obesidad, los videojuegos que están dirigidos a la educación

poseen otras reglas y normas en donde estos problemas no afectaran al niño, el docente designara un tiempo para el juego, realizara equipos de trabajo esto le permitirá ser más tolerante al momento de no conseguir un meta.

Conviene distinguir entre los diferentes tipos de juegos, en educación es necesario la búsqueda de videojuego que posean contenidos específicos de ciertas materias, sin dejar de lado el fin principal del mismo que es entretener pero basado en un aprendizaje específico, creando escenarios en donde el estudiante se sienta atraído y motivado a cumplir retos, a seguir reglas, para evaluar al final el rendimiento del jugador, entre los diferentes tipos de videojuegos podemos encontrar: los de deportes, acción, aventura, retos, simulador, rol y serios.

Por lo expuesto anteriormente (Méndez & Boude, 2021), destacan que los videojuegos orientados hacia la educación poseen ciertas reglas y por lo general cumplen con un objetivo específico que es orientar o llevar a la práctica cierto conocimiento, sin olvidar que su papel fundamental es el proporcionar diversión en el estudiante, sin una motivación no se puede alcanzar los aprendizajes propuestos por el docentes, como ya hemos mencionado los videojuegos aportan al desarrollar habilidades tanto cognitivas, sensoriales y motoras, y brindan una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Rendimiento académico

El docente necesita de la evaluación para conocer acerca del nivel de aprendizaje que presentan sus estudiantes cada cierto tiempo, al hablar de rendimiento académico están involucrados un sin número de factores que predominan dentro de una evaluación, es importante mencionar que uno de los factores más decisivos es la motivación y el interés que presente el estudiante frente a la materia, acorde con lo expuesto (Montoya-Becerril et al. 2019), considera que uno de los requisitos que debe presentar el estudiantes es una buena actitud frente a la materia, ya que de eso dependerá la asignación de una valoración numérica en donde se medirá la calidad educativa. De manera que dentro del

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

rendimiento académico existe factores que deben ser considerados para asignar una calificación.

Los aportes que brindan los videojuegos en el área educativa es muy importante, si nos enfocamos en el antiguo método tradicionalista el proceso de enseñanza es repetitivo, poco razonado en donde el estudiante debe aprender de forma memorística todas los contenidos, grabar en su mente palabras y significados que le ayuden a adquirir conocimiento que no son duraderos, los videojuegos permiten al docente desarrollar habilidades de razonamiento, motrices, de colaboración al crear retos en donde el estudiante puede ir adquiriendo nuevos conocimientos y sobre todo los juegos pueden ser aplicados no solo a un área del conocimiento si no a varias.

Para (Soler-Domínguez et al. 2017), hay que explorar la importancia de conocer las nuevas herramientas didácticas para mejorar el rendimiento académico, crear nuevos espacios en donde el alumno sea el actor de su propio aprendizaje, debemos estar conscientes que la escuela de hoy es diferente debido a las nuevas exigencias que nos plantea el mundo actual con la tecnología, para lograr este objetivo el docente debe estar capacitado en las nuevas tendencias de aprendizaje, estar a la vanguardia de la tecnología, conocer a sus estudiantes y saber cuáles son sus interés frente al escenario educativo,

A través de los videojuegos se pueden desarrollar habilidades del pensamiento como: buscar estrategias para resolver problemas, replantear las actividades para lograr el objetivo del juego, beneficia mucho a la concentración, atención, memoria, es un importante medio para la socialización y el trabajo colaborativo o en equipo, el respeto la tolerancia, estas son algunas de las ventajas que aportan los videojuegos en el área educativa, sin mencionar que se puede conseguir el dominio de destrezas o conocimientos curriculares en las diferentes área como matemática, lengua y literatura entre otras.

Se diría, pues, que los videojuegos se podrían aplicar a la educación, pero existen otros factores que deben ser analizados, para (Massa, 2017), es necesario tomar en cuenta el

tiempo que los estudiantes dedican a los videojuegos para que estos no se conviertan en factores de adicción y afecten a su salud ya que al estar frente a un dispositivo electrónico durante algún tiempo todos los días afectara a su visión, inflamara sus tendones al manipular los controles, afectara su postura, entre otras afecciones por lo que es necesario un control tanto en la escuela como en el hogar para evitar posibles daños a su salud y que se convierta en una herramienta segura para la educación.

La tecnología es usada por los niños desde muy tempranas edades, con el objetivo de divertirse, de solucionar problemas que se presentan en su quehacer diario, por otro lado, (Grande-De-Prado, 2018), menciona que son diferentes las necesidades e intereses que presentan los estudiantes en la actualidad debido a los nuevos ambientes donde se desarrollan, ya que la tecnología está presente en cada momento, el mundo educativo no está a la par con la nuevas exigencias que requieren los niños, ya que las metodologías usadas por los docentes le aleja de este mundo real en el que viven, los videojuegos implementados en el proceso formativo pueden generar un mejor desarrollo cognitivo en las nuevas generaciones digitales.

Según (Rivera-Arteaga & Torres-Cosío, 2018), los videojuegos le permiten al niño usar su creatividad, expresar su manera de ver el mundo que lo rodea, emociones y sentimientos, que le permitirán desarrollar habilidades y competencias necesarias para la vida. Además, es importante tener en cuenta que el juego en el ser humano es una necesidad y que la misma debe ser una actividad liberadora, espontánea y alegre, en donde la intervención del adulto sea solo la de guiar, observar y orientar. También facilita el desarrollo de diferentes aspectos de la personalidad, carácter, adaptación y autonomía. El proceso de aprendizaje en los niños, es un proceso cotidiano basado en actividades lúdicas y vivenciales, el niño adquiere conocimientos y percepciones del mundo que lo rodea de forma inmediata por medio del contacto físicos, de experiencias de actividades que deben ser divertidas e interesante para él y conseguir un aprendizaje duradero, los videojuegos cumple un papel fundamental sin olvidar que la familia al ser su entorno más cercano y es donde el niño da sus primeros pasos en el mundo tecnológico, también debe

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

buscar un desarrollo óptimo de los videojuegos y aprovechar las potencialidades que brinda para la formación del niño.

Para concluir, hay que considerar que los juegos son parte fundamental para lograr un aprendizaje creativo, innovador y sobre todo que posea significado para el estudiante, los videojuegos pueden ser aplicados a todas las áreas del conocimiento, no solo cumplen un papel transformador dentro del aula sino que también al estudiante o jugador le permite relacionarse entre sí, lograr un trabajo cooperativo, que exista una buena comunicación entre ellos, el éxito de los videojuegos en el aula es su aplicación y como el docente lo dirige a sus estudiantes, es el primero que debe estar capacitado y familiarizado con todos los videojuegos.

METODOLOGÍA

El presente trabajo tiene como objetivo analizar el impacto que tienen los videojuegos en el ámbito educativo y si estos influyen en el rendimiento académico, la orientación metodológica de la investigación corresponde a un estudio cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo, para (Cadena-Iñiguez et al. 2017), la importancia de usar el método cuantitativo en una investigación es múltiple, ya que al proporcionar datos numéricos se verifica la realidad de una forma más precisa, la información es más sistematizada y permite validar de mejor manera los datos obtenidos, se empleara una cohorte de carácter transversal que nos ayudara a medir el rendimiento académico después de la aplicación de los videojuegos en las clases.

La población utilizada para esta investigación es la Unidad Educativa Particular Alborada de la Ciudad de Cuenca, la muestra es aleatoria estratificada que corresponde a los docentes y padres de familia del segundo de básica, para la recolección de datos se utilizaron los siguientes instrumentados; una ficha de observación a 8 docente de básica elemental sobre la utilización de los videojuegos durante las horas de clases y su complementación con las áreas del conocimiento, esta consta de 10 ítems con una fiabilidad del 0,772 del Alfa de Cronbach, encuestas 20 a padres de familia sobre el uso

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

de los videojuegos educativos en el proceso de enseñanza, la misma que consta de 10 preguntas con una fiabilidad del 0,820 del Alfa de Cronbach.

RESULTADOS

Al haber realizado el análisis de normalidad de los datos se determinó que en la ficha de observación aplicada a los docente de los 10 ítems 9 son paramétricas y 1 no paramétrica, con relación al análisis de normalidad realizada a la encuesta aplicada a los padres de familia del segundo de básica, se obtubieron los siguientes datos de las 10 variables todas son paramétricas.

Tabla 1.
Uso de videojuegos por parte del docente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	1	12,5	12,5	12,5
	Casi siempre	6	75,0	75,0	87,5
	Casi nunca	1	12,5	12,5	100,0
Total		8	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

En la tabla 1 permite evidenciar que el 87,5% de docentes utiliza casi siempre videojuegos en sus clases, lo cual significa que son considerados como herramientas didacticas al momento de impartir conocimientos como una alternativa recreativa para los estudiantes, tomando en cuenta que son herramientas tecnologica innoadoras.

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

Tabla 2.
 El docente promueve un aprendizaje colaborativo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	1	12,5	12,5	87,5
	A veces	1	12,5	12,5	100,0
Total		8	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

En la tabla 2 se muestra que el 87,5 de los docentes casi siempre promueven un aprendizaje colaborativo a través de los videojuegos, esto indica que los juegos ayudan a trabajar en equipo dentro del aula de clases, mejorando algunos aspectos importantes como la tolerancia, adaptación a los cambios y liderazgo.

Tabla 3
 Relación entre el uso de videojuego mejora el rendimiento académico, los videojuegos son entretenidos.

		Los videojuegos son entretenidos			Total
		Casi nunca	A veces	Siempre	
El uso de videojuegos mejoran el rendimiento	Casi nunca	0	1	0	1
	A veces	5	1	0	6
	Siempre	4	2	7	13
Total		9	4	7	20

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,135 ^a	4	0,038
Razón de verosimilitudes	10,956	4	0,027
Asociación lineal por lineal	4,620	1	0,032
N de casos válidos	20		

a. 8 casillas (88,9%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,20.

Fuente: Encuesta

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

En la tabla 3 se realizó un análisis de Chi-cuadrado de Pearson para relacionar las variables rendimiento académico y el interés que presentan los estudiantes ante los videojuegos, cuyo valor de chi cuadrado es de 0,038 valor menor que 0,05 demostrando que existe una relación entre las dos variables, por lo que se puede aprovechar este interés que presenta el estudiante para canalizarlo hacia el ámbito educativo, para lograr que el estudiante aprenda jugando.

Tabla 4.
 El docente domina el uso de los videojuegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	1	12,5	12,5	12,5
	Casi siempre	1	12,5	12,5	25,0
	A veces	4	50,0	50,0	75,0
	Casi nunca	2	25,0	25,0	100,0
Total		8	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Teniendo en cuenta que los docentes que dominan los videojuegos en la tabla 4 se puede reflejar que el 75% a veces dominan su uso y aplicación, por lo que se ha podido notar una falta de preparación por parte de los docentes en relación con esta área y principalmente con la utilización de juegos educativos, por lo que es muy importante que el docente domine el uso de videojuegos para lograr su objetivo de aprendizaje.

PROPUESTA

La tecnología se ha convertido en parte de nuestra vida, el ser humano ha pasado por un sin número de cambios durante su evolución, adaptándose a cada innovación en cuanto a la tecnología, es indudable la necesidad que presenta el ser humano al ir formándose y descubriendo nuevas formas de mejorar su calidad de vida, y la tecnología forma parte de su quehacer diario, trabajamos utilizando la tecnología, ocupamos nuestro tiempo libre en estar en ella, y la educación no se queda de lado, siempre busca estar a la vanguardia de las nuevas metodologías y herramientas que permitan lograr su objetivo que es mejorar la calidad educativa.

Esta investigación se ha centrado en el uso de los videojuegos en el área educativa, considerando las necesidades e interés que presentan las nuevas generaciones, se realizó un análisis con otros estudios de diferentes países llegando a la conclusión de que los videojuegos permiten crear nuevos espacios dirigidos a otros ámbitos que no sean el ocio, la utilización de los videojuegos en el proceso de aprendizaje es favorable, ya que estos son interesantes y motivan al estudiante, los resultados obtenidos demuestran que los docentes utilizan los videojuegos en casi todas sus clases, y que estos si mejoran el rendimiento académico ya que son de uso común para los niños, y que al usar una herramienta digital que ellos dominan y es de su agrado esto hace que los aprendizajes sean más dinámicos y significativos.

La propuesta que se plantea con relación a los resultados obtenidos, es una capacitación a los docentes, con la finalidad de que exista un dominio y conocimiento de los juegos serios, en donde el docente pueda manipular y crear juegos de acuerdo a su necesidad, es decir con el contenido que necesite para impartir su clase, si no existe una aplicación y dominio correcto de los videojuegos en clases, es muy probable que no alcance el objetivo para el que fue diseñado, es decir afianzar un conocimiento, es de vital importancia que el profesor sea el primero en jugar y dominar el videojuego para poder ser aplicado y socializado en clases, a más de esto es importante que conozca la variedad de juegos que se pueden aplicar al ámbito educativo.

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

Es necesario también destacar la variedad de juegos que puede el docente presentar en su aula de clases con la finalidad de ser más innovador, por lo que no basta que el profesor domine un videojuego, es necesario conocer la diversidad de herramientas que se pueden implementar en las clases, como propuesta se recomienda que las instituciones educativas posean un repositorio de juegos, a continuación se realizara un listado de los videojuegos que se puede utilizar en educación adaptándolos con los contenidos de cada área:

Tabla 5.
 Videojuegos educativos y su aplicación.

		Aplicación
Videojuegos	Educandy	Se puede aplicar a todas las áreas del cocimiento.
	Rpgplayground	Su entorno nos ayuda aplicar a todas las áreas del conocimiento, con la resolución de acertijos.
	Minecraft Education	Su plataforma es muy fácil de usar, y se puede adaptar a todas las áreas del conocimiento.
	Genially	Es una herramienta para crear Gamificación es muy fácil de usar, y se puede complementar con todas las área del conocimiento.
	Mobbyt	Es una aplicación para crear juegos de la oca, memogramas se pude adaptar cualquier contenido.
	Wordwall	Es un software que se pude utilizar en el área de matemática.
	Quizziz	Es una herramienta que sirve para evaluar, pero el docente lo puede adaptar para realizar competencias entre sus alumnos, se puede utilizar con todas las áreas del conocimiento.
	Timez Attck	Es aplicable a matemática, para pasar los niveles se tiene que contestar o resolver las operaciones planteadas.
	Animal Jam	Esta herramienta es aplicable a las ciencias naturales en donde el estudiante debe cuidar a un animal y conocer su hábitat

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

		Aplicación
Videojuegos	Educandy	Se puede aplicar a todas las áreas del conocimiento.
	Rpgplayground	Su entorno nos ayuda aplicar a todas las áreas del conocimiento, con la resolución de acertijos.
	Minecraft Education	Su plataforma es muy fácil de usar, y se puede adaptar a todas las áreas del conocimiento.
	Genially	Es una herramienta para crear Gamificación es muy fácil de usar, y se puede complementar con todas las área del conocimiento.
	Academons	Existe un Academons para cada asignatura en donde el estudiante puede reforzar su conocimiento.
	Kahoot	Es una aplicación para evaluar y también para reforzar conocimientos en cada área.

Elaboración: Los autores

CONCLUSIONES

Atrapar la atención de los niños es el reto al que se enfrenta el docente durante sus clases, los estudios realizados en España demuestran que los videojuegos a más de ser interesantes para los jugadores estos pueden aportar significativamente en el área educativa, el estudiantes es curioso por naturaleza, competitivo con sus pares y siempre busca cumplir retos que lo lleven a mejorar, la utilización de los videojuegos en educación le permitirá al docente impartir clases divertidas y diferentes, en donde el estudiantes es el protagonista del proceso de aprendizaje, aprehende jugando, hay que tener presente que cada juego debe tener un propósito un fin que llevara al niño a cumplir retos y tareas para lograr su cometido. Una de las ventajas de utilizar videojuegos en educación es que estos se pueden adaptar a cualquier área del conocimiento sin ningún problema y es el docente quien coloca los límites para la utilización de los mismo de una forma moderada sin afectar a la salud del estudiante.

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

Los niños han crecido con la presencia de la tecnología en sus vidas, y partir de esto se debe considerar un análisis por parte de las escuelas para formar a través de la utilización de videojuegos y no solamente las instituciones educativas sino también las familias con un uso moderado de los mismos se pueden lograr grandes avances, para esta investigación se tomó como población tanto docentes como padres de familia para analizar el impacto de los videojuegos en educación, y lograr realizar un análisis completo con los principales actores del sistema educativo, tomando en cuenta que tanto la familia y la escuela son los entornos principales en donde el niños se desenvuelve.

El juego es considerado como una necesidad en el ser humano, sus beneficios son infinitos, le permiten regular emociones, relacionarse con los demás, desarrollar aspectos físicos y cognitivos, al implementar los videojuegos en educación le permiten al estudiante obtener los mismos beneficios, mas de esto el docente tendrá el interés y la motivación que son aspectos fundamentales que debe poseer el niño para aprehender, sin estos elementos no se produciría ningún aprendizaje, los videojuegos le permiten al estudiante crear estrategias, correr riesgos para lograr su objetivo y por ende se desarrollara en él aspectos cognitivos como creatividad, pensamiento lógico, resolución de problemas, capacidad narrativa, de asimilación y comprensión que favorecen a mejorar su rendimiento académico.

Para lograr obtener los resultados óptimos con la implementación de los videojuegos en las diferentes áreas del conocimiento y aportar así a mejorar el rendimiento en los estudiantes, es importante que el docente conozca y domine la aplicación de videojuegos en sus clases ya sea como proyectos educativos para fomentar el trabajo colaborativo o de forma individual, sin el conocimiento necesario el juego no alcanzara su objetivo, por lo que es recomendable que el docente esté capacitado y actualizado en el uso de las diferentes herramientas digitales que le permitan lograr su objetivo que es la de enseñar con calidad, las instituciones deben contar con un repositorio de juegos que sean fáciles de utilizar para el estudiante tanto dentro de la institución como en su hogar.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Corporación Eléctrica del Ecuador y la Jefatura de Posgrados de la Universidad Católica de Cuenca por permitir el desarrollo y fomento de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Acevedo-Merlano, Á, & Chauz Lizarazo, J. (2016). Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos [Approaches to video games and their impact on the subjectivities of Latin American players]. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (69),140-157.
- Cadena-Iñiguez, P., Rendón-Medel, R., Aguilar-Ávila, J., Salinas- Cruz, E., De la Cruz-Morales, F. D. R., & Sangerman- Jarquín, D. M. (2017). Quantitative methods, qualitative methods or combination of research: an approach in the social sciences [Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales]. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603-1617. <https://n9.cl/v17g>
- Correa-García, R. I., Duarte-Hueros, A., & Guzmán-Franco, M. D. (2016). Horizontes educativos de los videojuegos. Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales [Educational horizons of video games. Proposals and reflections of future teachers and social educators]. *Educar*, 53(1), 67-88. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.849>
- del-Moral-Pérez, M., Fernández, L., & Guzmán Duque, A. (2016). (2016). Proyecto Game To Learn: Aprendizaje Basado En Juegos Para Potenciar Las Inteligencias Lógicomatemática, Naturalista Y Lingüística En Educación Primaria [Game To Learn Project: Game-Based Learning To Enhance Logic-Mathematical, Naturalistic And Linguistic]. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 49, 177–193.
- Grande-De-Prado, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española [Educational benefits and videogames: a review of the Spanish literature]. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(3), 15–35. <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>

- Leite-de-Azevedo, J. (2017). Videojuegos Didácticos: concepto, creación y documentación específica del proceso de diseño y desarrollo en el GDD [Didactic Videogames: concept, creation and specific documentation of the design and development process in the GDD]. *Razón y Palabra*, 21(97), 6–114. <https://n9.cl/3orlt4>
- Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje: oportunidades y desafíos [Video games in learning: opportunities and challenges]. *Revista De Filosofía Y Ciencias*, (15), 50–58. <https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i15.194>
- Mendez, M., & Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática [Use of video games in elementary school: a systematic review]. *Espacios*, 42(01), 66–80. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n01p06>
- Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria [Curriculum of compulsory education levels]. <https://n9.cl/ntwr>
- Montoya-Becerril, G., Oropeza Tena, R., & Ávalos Latorre, M. L. (2019). Rendimiento académico y prácticas artísticas extracurriculares en estudiantes de bachillerato. *Revista Electrónica de Investigación Educativa [Academic Performance and Artistic Practice Extracurricular in High School Student]*, 21(1), 1. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e13.1877>
- Moreno-Cadavid-Julian, J., Piedrahita Ospina, A. A., & Rosecler Bez, M. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: Experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil [The role of the digital game in the learning of mathematics: Joint experience in elementary schools in Colombia and Brazil]. *Revista Electrónica de Investigación En Educación En Ciencias*, 11(2), 39-52. <https://n9.cl/tv252>
- Restrepo-Escobar, S. M., Arboleda Sierra, W. A., & Arroyave Taborda, L. M. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia [School performance and the use of video games in secondary school students in the municipality of La Estrella- Antioquia]. *Revista Educación*, 43(2), 19. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento [Videogames and thinking skills]. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267 - 288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

Julia Inés Garay-Montenegro; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla

Soler-Dominguez, J. L., Contero, M., & Alcaniz~instituto, M. (2017). Press start!: Cinco estrategias para el despliegue efectivo del Aprendizaje Basado en Videojuegos [Press start !: Five strategies for deployment Effective Video Game-Based Learning]. <https://n9.cl/usb2g>

Soto-Ardila, L. M., Niño, L. M., Caballero, A., & Luengo, R. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo [Study of the opinions of the students of the Primary Education Degree on the use of videogames as a didactic resource through a qualitative analysis]. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 33, 48–63. <https://doi.org/10.17013/risti.33.48-63>