



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes
del nivel secundario

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
LA ESPECIALIDAD EN: COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**

PRESENTADO POR:

Bach. Clariza Huacho Salazar
<https://orcid.org/0000-0002-3232-6692>

ASESOR:

DR Manuel Antonio Hernández Félix
<https://orcid.org/0000-0002-4952-6105>

AREQUIPA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mis padres: María Salazar, Valerio Huacho y a mi hijo Geanfranco Fuentes Huacho, es una meta más conquistada, les dedico este logro a ustedes

.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme una nueva oportunidad de vida y darme fuerzas para seguir adelante y no rendirme.

También debo agradecer a mis docentes Mg. Marleny Samamé y Dr. Manuel Hernández de UAP por sus orientaciones y paciencia en la formación profesional, a mi familia.

RESUMEN

Por medio del Trabajo de Suficiencia Profesional se presenta el tema: “Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario” de la Institución Educativa Particular “Dalton”, Arequipa

El propósito de este trabajo de Suficiencia Profesional es demostrar si los videojuegos afectan positivamente (mejorando sus aprendizajes cognitivos) o negativamente (procrastinar, mentira, hurtando o descuidando por completo sus estudios) en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Dalton”.

En esta investigación se ha realizado con una metodología por periodos, llegándose a desarrollar una encuesta tanto a docentes como a estudiantes sobre la percepción que se tiene sobre los videojuegos, luego de eso, mediante una prueba experimental se ha utilizado un videojuego denominado “MINECRAFT” como herramienta tecnológica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Teniendo como resultado de dicha investigación que los juegos dados a los estudiantes de manera descontrolada son perjudiciales tanto en el aspecto de la salud, como en su comportamiento; pero si estos son llevados de manera adecuada, con objetivos propuestos y de manera guiada por un docente, pueden llegar a favorecer enormemente en muchas formas, por ejemplo, mejorando el aprendizaje, sus competencias y su actividad motora.

Las palabras claves son: videojuegos, implicancia, comportamiento.

ÍNDICE

HOJA DE RESPETO	
CARÁTULA	
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
INTRODUCCIÓN	vii
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	8
1.1 Aspecto general del tema	8
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	8
1.1.2 Antecedentes	10
1.1.3 Contextualización del tema	11
1.1.4 Descripción general del tema	12
1.2 Justificación del tema	12
1.2.1 Justificación teórica	12
1.2.2 Justificación práctica	12
1.2.3 Justificación social	13
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN	14
2.1 Bases teóricas del tema	14
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema	16
2.3 Glosario	19
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	21
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje	21
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	22
CONCLUSIONES	24
RECOMENDACIONES	25
REFERENCIAS	26
ANEXOS	27

INTRODUCCIÓN

Por medio del Trabajo de Suficiencia Profesional se presenta el tema: “Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario” de la Institución Educativa Particular “Dalton”; que pertenece a la Ugel Arequipa Norte se encuentra ubicado en el cercado de la ciudad de Arequipa, Provincia y Departamento de Arequipa.

El propósito de mi trabajo de suficiencia es conocer el grado de implicancia que tienen los videojuegos en el aprendizaje escolar y el comportamiento de los adolescentes; demostrando si estos afectan positivamente (mejorando sus aprendizajes cognitivos) o negativamente (procrastinar, mentira, hurtando o descuidando por completo sus estudios).

El trabajo de suficiencia profesional está dividido de los siguientes capítulos: Capítulo I: Consta de Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general de tema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social. Capítulo II: Consta de fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema, glosario. Capítulo III: Consta de aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia, conclusiones, recomendaciones, referencias, anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

Desarrollando mi labor profesional como docente del Área de Educación para el Trabajo, en mi comunidad educativa he podido observar que los estudiantes tienen una mala percepción sobre esta área de trabajo; lo primero que ellos piensan al trabajar con computadoras es en jugar, su objetivo es distraerse y pasar el rato, es allí donde surge un inconveniente ya que es un área donde se puede dar herramientas para seguir aprendiendo, mediante “juegos didácticos” juegos que de ser, bien orientados es una muy buena herramienta para reforzar sus conocimientos.

A nivel mundial, se conoce que los videojuegos tienen una gran repercusión en muchos países del mundo, razón por la cual los jóvenes se ven involucrados en “distraerse” realizando estos juegos, porque no son juegos simples, sino que cada vez van evolucionando sacando nuevas versiones con nuevos escenarios nuevos personajes y es lo que motiva a que se jueguen y además de sobresalir y ser el mejor en el juego.

El investigador Paul Darvasi (profesor en el Royal St. George's College ubicado en Toronto, Canadá) ha publicado una tesis respaldada por la UNESCO donde se plantea si los videojuegos pueden generar empatía suficiente en las personas para que estas ayuden a otras, es decir nos ayuda a ser mejores personas; Sin embargo, cree que no todos los juegos son aptos para un uso educativo, ya que los juegos comerciales poseen una tendencia a ser más violentos.

Muy por el contrario, la OMS reconoció el "uso peligroso de videojuegos" como uno de los factores que considera que influyen en el estado de salud, dentro de los usos peligrosos de sustancias, en la misma categoría que los juegos de azar, la falta de ejercicio físico o los hábitos de alimentación inapropiados.

El tema de los videojuegos también se ha abordado en nuestro país, como por ejemplo en Lima, Chimbote y Huánuco, donde mayormente creen que es un problema y que lleva por un mal camino a los estudiantes y posiblemente en futuros ludópatas.

Por lo tanto, este problema no es ajeno y en mi institución educativa también se refleja este tipo de situación, donde muchas veces en clases virtuales muchos estudiantes solo indican presente y luego abandonan la clase para ponerse a jugar, haciendo más evidente que el proceso de clases remotas haya sido mal llevado y como también opinan algunos especialistas o los mismos padres, que, en lugar de mejorar, las clases virtuales hayan hecho que se estanquen y no aprendan nada.

Puedo en primera instancia ver que, si los juegos están al alcance de los estudiantes, podemos darles una mejor orientación para que en lugar de tomar un juego a mal, lo encaminemos y utilizar juegos educativos o la misma creación de juegos para que ellos mejoren su concentración y puedan reforzar con juegos, los colores y sonidos

ayudan mucho en eso, pero debemos estar mejor encaminados para llevarlos a lo que nosotros en verdad queremos, un buen aprendizaje

1.1.2 Antecedentes

Chumbes, (2021). En su investigación: “Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021”. Cuyo objetivo es precisar si existe una relación entre agresividad que presentan algunos estudiantes por el uso excesivo de los videojuegos. Nos indica que actualmente los estudiantes tienen una convivencia con la tecnología ligada al internet por medio de las tareas y de diversión; se están volviendo dependientes por el uso excesivo de la tecnología.

Según el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) sostiene que durante la pandemia aumentó el uso de videojuegos de forma desmesurada en los adolescentes, pasan muchas horas dedicados a elementos tecnológicos, dejando de lado sus horas de sueño y su alimentación. Actualmente los videojuegos tienen una problemática que se ha ido incrementando en los últimos años: la dependencia de ellos, así como la agresividad; y llega al veredicto: que hay una conexión muy cercana que se tiene “a la dependencia de los videojuegos” con “la agresividad en estudiantes” del nivel secundario.

Barrios y Pérez, (2018). También sostienen mediante su investigación: “Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero”. Cuyo objetivo es determinar la conexión entre el tiempo que se dedica a los videojuegos con el ambiente familiar. Cuando el clima familiar no es el idóneo en la comunicación o por falta de apoyo; los adolescentes buscan formas de escapar de esos problemas o de mantenerse aislados, eso hace que uno de esos escapes se vea muy involucrados en los videojuegos. La adicción a los juegos de video y su uso no controlado generan caos en la vida

cotidiana, cuando uno se inicia en el mundo de los videojuegos se hace de forma ocasional como experimentando con este nuevo mundo, pero a medida que avanza el tiempo la constancia cada vez se incrementa más, hasta tener una dependencia de ellos. Como conclusión llegan a declarar: que una gran parte de estudiantes no tienen síntomas de adicción a los videojuegos, pero, según los resultados recabados aún hay un alto porcentaje de estudiantes que presentan síntomas de adicción a los videojuegos.

Restrepo, Arroyave, Arboleda. (2019). En la revista de educación sostienen que: “El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella - Antioquia”. La finalidad de la publicación es analizar la conexión que existe entre rendimiento académico y uso de videojuegos en los estudiantes del nivel secundario; la finalidad de lo propuesto es que se tiene información importante sobre el uso de los videojuegos en adolescentes y la manera de como esta se puede integrar con su rendimiento académico, pero existe desconocimiento en el tema razón por la cual no hay un acuerdo a favor o contra de su aplicación en la educación. Debemos estar en la capacidad de generar algunas guías y a la vez sugerencias para los entornos familiares, así como también educativos, ya que como todos sabemos nos enfrentamos a una generación de nativos digitales, donde el uso de tecnologías como lo son los videojuegos razón por la cual su uso les será más sencillo

1.1.3 Contextualización del tema

La institución educativa particular “Dalton” se encuentra ubicada en la Av. Jorge Chávez 108, a una cuadra del hospital Goyeneche, cercado de Arequipa, cuenta con 12 aulas las cuales: 1 de inicial, 6 aulas de primaria y 5 en secundaria, además cuenta con 13 docentes y la plana directiva lo conforman un director y un subdirector.

1.1.4 Descripción general del tema

Videojuegos: Son aplicaciones interactivas audiovisuales de entretenimiento, que mediante estrategias se logra alcanzar objetivos, motiva a seguir jugando, puede ser en grupo o independiente, dependiendo el tipo de juego.

Comportamiento: Puede variar porque hay estudiantes que están tan metidos en los juegos que se olvidan del resto y de sus deberes y cuando alguien les quiere decir algo se tornan violentos, faltando el respeto a las personas que están en su entorno. Por otro lado, existen estudiantes que son más responsables primero hacen sus deberes para disfrutar de su juego.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

El presente trabajo de suficiencia profesional: “Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario”, vamos a hacer una crítica teórica, es decir que los videojuegos solo son utilizados como parte del ocio donde los adolescentes pasan horas de horas jugando, pero podríamos utilizar los videojuegos como estrategias de aprendizaje, donde de una forma bien orientada los estudiantes refuercen lo que aprenden en los salones de clase.

1.2.2 Justificación práctica

Mi trabajo de suficiencia profesional titulado: “Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario”, se justifica porque va a favorecer a mejorar los temas aprendidos en el salón de clase reforzando los temas mediante el uso adecuado y orientado en el uso de videojuegos o juegos didácticos que favorecen al estudiante y al profesor para utilizar nuevas estrategias que sean acogidas de manera significativa por los

estudiantes.

1.2.3 Justificación Social

El trabajo de suficiencia profesional titulado: “Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario”, va a favorecer tanto al aula, a la Institución Educativa, a la UGEL -Norte y a la región de Educación de Arequipa, de esta manera el presente trabajo quedará para futuras investigaciones sobre la mejora de aprendizajes con la ayuda de los juegos.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

Gros (2013), en su videoconferencia: "Videojuegos y aprendizaje colaborativo", en torno al uso de los videojuegos y el aprendizaje colaborativo se debe de tener en cuenta:

Cuando hablamos de videojuegos es un tema muy complicado, porque actualmente el concepto de juego digital realmente es muy amplio porque existen muchos géneros distintos entre ellos tenemos, juegos estratégicos se ponen en consideración aspectos relacionados con habilidades o estrategias de resolución de problemas. Si tomamos en cuenta videojuegos de aventuras donde la narrativa y los escenarios son muy importantes. Los juegos sensoriales donde el mismo sonido ayuda con la motivación y concentración de los estudiantes.

Las características que aportan los videojuegos: son actividades donde se permite el error, es decir yo me puedo equivocar y volver a empezar para aprender; también está la retroalimentación ya que saben que si lo están haciendo bien o están fallando lo pueden volver a reintentar. ¿Por qué utilizamos videojuegos? Su uso es variado, pero ayuda en el desarrollo de competencias digitales, los profesores lo usan porque ayudan a la motivación además permite ayudar a enseñar contenidos específicos. Como conclusiones tenemos: Los juegos en línea permiten la sociabilización elemento muy

importante en la vida diaria del ser humano. No debemos mezclar el uso de tecnología con la reflexión metodológica, el profesor debe de contribuir al buen uso de los videojuegos para lograr los objetivos previstos. Deberíamos hacer que el estudiante pueda crear un juego donde él diga que se podría hacer utilizando su razonamiento.

López (2016), en su publicación “El videojuego como herramienta educativa” Los juegos de video traen consigo un mundo muy amplio lleno de posibilidades donde podemos ganar mucho en cuanto a aprendizaje, pero existe mucha incredulidad acerca de sus potencialidades educativas. Desde que aparecieron los videojuegos se trató de incorporar como herramienta pedagógica, pero a medida que se analizaron ciertas experiencias aparecen más cosas negativas que positivas, solo por el hecho de que no es bien llevado por los educadores. Muchas de estas desventajas es que los juegos son un medio por el cual uno se distrae, pero en sus ratos de ocio y el tiempo que se pierde en él, se podría utilizar en otras cosas más beneficiosas. Incluso debemos entender que la educación va mucho más allá de la institución educativa y para eso se requiere: personal, tiempo y dinero para seguir enseñando a los estudiantes fuera de él; por eso, el juego aporta muchas cosas buenas como seguir fomentando destrezas como coordinación visual y motora, mejora la capacidad de reaccionar y la capacidad de concentración. Un gran problema del mal enfoque del videojuego es que, se estaría formando potenciales ludópatas. Además, podemos tener ciertas reflexiones como los videojuegos nos envuelven a otro mundo donde hay reglas que se tienen que entender y aprender para avanzar hay que ayudar a los demás con nuestros conocimientos, utilizar nuestras herramientas y recursos para mejorar una experiencia de juego; para que el juego tenga éxito se requiere que el docente elabore nuevas estrategias para incorporar nuevos aprendizajes en el currículo, es decir, preparación y tiempo. Para finalizar debemos entender que el videojuego es una excusa para tratar un tema o problema que queremos emplear en el salón de clase. La utilidad del videojuego estará centrada no tanto en la obtención de victorias, sino en la resolución del problema que presenta el videojuego. Esto obligará a los estudiantes a entender estrategias de investigación.

Ramírez, Ramírez (2010), en su obra “Los videojuegos en educación” Los

juegos de video hacen que se generen una gran cantidad de emociones a las personas que interactúan con ellos. Emocionar y motivar desarrollan las inteligencias múltiples. Con mucha frecuencia escuchamos decir, que los videojuegos son perjudiciales para el desarrollo de los estudiantes; lamentablemente muchas empresas dedicadas a crear juegos de video, no piensan en los jóvenes, y no cuidan lo que ponen tan solo por vender cada vez más, colocan actividades como: violencia, muerte, destrucción, pornografía, etc. Se puede aportar que el contenido no es bueno, pero por el contrario estimula procesos lógicos y la actividad cerebral. Para permitir que nuestros hijos puedan acceder a un determinado juego, debemos evaluar sus contenidos.

La orientación que hoy está tomando la educación, debemos de usar los videojuegos como un recurso tecnológico de apoyo; porque el uso de tecnologías las podemos llevar a cabo en la institución educativa tanto en el salón de clase como en el AIP (aula de innovación pedagógica) así como también en sus respectivos hogares. La educación tradicional muchos vacíos, por ejemplo, se suele confundir “Información con formación” es decir solo se preocupan por terminar su currículo sin importar el aprendizaje de los estudiantes; debemos capacitar a los docentes, para que sepan que juego relacionado a su actividad deben de emplear, además de cómo evaluar lo que sus estudiantes aprenden mediante el juego didáctico - educativo. En la actualidad tenemos una misión: Hacer que el estudiante desarrolle su potencial cognitivo, no solo impartir conocimientos sino incitar a que el ser humano acreciente sus valores para ser mejores personas y tener una mejor sociedad.

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

a) Período de Inicio.

La Institución Educativa Particular “Dalton” tiene una población de 89 estudiantes en el nivel secundario, sus edades oscilan entre los 11 y 17 años; dichos estudiantes no presentan mayor dificultad en los aprendizajes adquiridos y su relación con los docentes es de manera participativa. Teniendo en cuenta el tamaño de la población estudiantil de la IEP “Dalton”,

se vio por conveniente tomar una muestra de 15 estudiantes, tres por cada grado, los cuales fueron seleccionados al azar.

En el nivel secundario contamos con 5 docentes de los cuales, tuvimos una apreciación diferente gracias a dos docentes (del área de matemáticas y del área de ciencias sociales), quienes mostraron interés en el uso de videojuegos en sus sesiones de clase, para mejorar los aprendizajes de sus estudiantes (ver anexo 3).

b) Período de desarrollo.

Este período está dividido en cinco momentos: Reconocimiento, jugando, concientizando, propuesta pedagógica y selección de la actividad.

Reconocimiento. Tiene como propósito, que los estudiantes se adapten al software y hardware de la computadora para el respectivo uso de las aplicaciones. Los pasos a seguir en este momento son:

- **Configuración:** Es el primer contacto de los estudiantes con los equipos de cómputo que utilizaremos para demostrar nuestro proyecto, donde tanto los estudiantes, así como los docentes configurarán sus cuentas de correo institucional, así como los accesos directos para ingresar a las aplicaciones que se van a utilizar.
- **Exploración:** Es cuando las computadoras están totalmente configuradas para realizar nuestro proyecto, los estudiantes explorarán todos los programas que se encuentran instalados, pero no se les permitirá que realicen alguna otra descarga ni por internet ni por alguna unidad de almacenamiento, porque la intención, es que utilicen el software educativo que se encuentra instalado en los equipos de cómputo.
- **Uso del software:** Concluida la exploración los estudiantes están listos para utilizar los programas que tuvieron la posibilidad de ver en la computadora.

Jugando. En este espacio, se les indicara los tipos de juegos que hay para desarrollar nuestra sesión de clase. Aquí los estudiantes jugaran con el único propósito de entretenerse; los pasos a trabajar son:

- Elección Libre: Los estudiantes utilizaran el software que deseen, pero que está previamente instalado, puede ser juego de video o la que deseen.
- Videojuego: Va de la mano con el punto anterior, pero aquí podremos apreciar si los estudiantes tienen una mayor predisposición por los videojuegos sobre cualquier otra aplicación de la computadora.
- Juegos por Internet: Una vez que vieron el software e interactuaron con él, se les da la posibilidad que ingresen a internet para seguir jugando con la aplicación o página web que ellos deseen, pero sin descargar, algún otro software.

Concientización. En este espacio, aplicaremos un cuestionario virtual (Google Form) para tratar de conocer la relación o dependencia que tienen los estudiantes con los videojuegos, además nos permitirá saber si el tiempo que se dedica afecta de manera positiva o negativa para el desarrollo cognitivo de las áreas curriculares (ver anexo 02).

Propuesta pedagógica. Se realizó la entrevista a los cinco (05) docentes del nivel secundario con el que cuenta nuestra institución (ver anexo 03), donde se obtuvo información acerca de integrar los videojuegos y/o juegos educativos en las sesiones de clase donde la mayoría de docentes indicó que era un elemento innecesario porque es considerando como una pérdida de tiempo en lugar de hacer cosas más productivas, y una minoría sí se mostró interesado en innovar con los estudiantes ya que consideran que era una motivación adicional a los estudiantes.

Seleccionando la actividad. Según los resultados de la encuesta (Tabla 02), los estudiantes tuvieron mayor inclinación por el videojuego

denominado “Minecraft”, ya que tiene muchos elementos positivos para ser aplicados de manera pedagógica, múltiples escenarios, que ayudan con la creatividad, concentración y motivación de los estudiantes, a esto, se le añade las indicaciones que deben seguir por parte del docente para tener mejores resultados y así lograr los objetivos propuestos en cada sesión.

c) Periodo de Cierre: Son los resultados a los que llegamos en el transcurso de los momentos propuestos anteriormente y está compuesta por dos elementos:

Primero es la indagación, el análisis que se hace con los docentes para ver quien está dispuesto a utilizar esta nueva técnica en sus sesiones de clase.

Segundo es la implementación de dicha propuesta educativa. La propuesta educativa, tuvo un gran alcance, primero con la conformación de grupos donde separamos a los estudiantes de tres en tres. La información obtenida, se desarrolló con la aplicación de un cuestionario (Google Form) y contrastado con la observación directa en periodo anterior.

Al finalizar este periodo, tuvimos como respuesta, que los estudiantes se les hizo algo sencillo, porque ya conocían el juego y las indicaciones del docente, ayudaron a desarrollar la sesión con la ayuda de sus compañeros de una manera más divertida lograron cumplir los objetivos de la sesión. Por otro lado, un estudiante del quinto año de secundaria indico que le gustaría dedicarse a crear software educativo y si fuera posible especializarse en la creación de videojuegos.

2.3 Glosario

Entorno: “El entorno o ambiente de aprendizaje son los espacios diseñados o seleccionados para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. A la base de esta caracterización los pedagogos señalan que todos los entornos son educativos (bien sea desde una óptica positiva o negativa)”. Autor: Oscar Picardo Joao, Diccionario pedagógico P. 133.

Juego y educación: “Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los y las niños(as) no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos”. Autor: Oscar Picardo Joao, Diccionario pedagógico. P .130.

Lúdico: “Veamos ejemplos sencillos: cada vez más los niños (as) juegan con aparatos interactivos en donde no necesitan otros referentes humanos; los efectos tecnológicos desde lo lúdico hasta lo laboral son cruciales, en todo espacio hay microchip, microprocesadores, tarjetas electrónicas; una considerable parte de la sociedad se informa y comunica a través de computadoras; cada vez más los medios de transporte son regidos por cerebros artificiales”. Autor: Oscar Picardo Joao, Diccionario pedagógico. P. 292.

Motivación: “El papel del docente en el ámbito e la motivación debe estar centrado en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndoles de un fin determinado, de manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social”. Autor: Oscar Picardo Joao, Diccionario pedagógico. P.262

Videojuego: “Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.” ceibal formación.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

El presente trabajo de suficiencia profesional, se utiliza el método de la observación, ya que en un primer momento solo los dejaremos a los estudiantes interactúen con los equipos de cómputo, además de observar su comportamiento al utilizar y reconocer el software que tiene el equipo sin perturbar su conocimiento sobre algunas aplicaciones.

El diseño metodológico es tipo experimental: Se va desarrollando mientras aplicamos nuestra propuesta.

Podemos plantear que los estudiantes ejercen mayor concentración y les prestan mayor interés a los sonidos, imágenes que se muestran en los juegos, desarrollando actividades y/o misiones, los cuales se pueden aprovechar mejor, si en estas misiones se colocan actividades de distintas áreas para que las relacionen y mejoren su conocimiento. Existen varios juegos, pero en especial podemos adaptar un juego llamado “Minecraft Education” el cual ayuda con la creación y manipulación de objetos con el uso de herramientas.

Tiene como aporte teórico dar solución a la mala percepción que tienen los estudiantes en el centro de cómputo.

La solución es demostrar mediante los juegos educativos y/o videojuegos reforzar su aprendizaje de las diferentes áreas para ello se tiene que capacitar

a los docentes, para que mediante los juegos educativos puedan realizar su proceso de enseñanza y así lograr sus capacidades de cada estudiante.

Mediante esta estrategia de juego, los estudiantes van a asociar cada juego o reto de su respectiva área según el tema que el docente les va planteando, los estudiantes van a desarrollar mejor sus competencias y habilidades. Se a utilizado los recursos de computadoras (de escritorio y laptop) y juegos didácticos.

3.2 Aportes en la solución de problemas del tema desde la experiencia

Todos sabemos que la educación está en constante cambio, ahora no trabajamos conocimientos más bien estamos enfocados a que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y competencias y una buena razón es el uso de videojuegos.

Los videojuegos trabajan a base de sonido e imágenes que son impactantes lo cual logra que el estudiante se envuelva rápidamente en ese nuevo entorno de trabajo, pero debemos orientarlos de manera correcta así lograr nuestro objetivo planeado

Tomando como referencia, la innovación, mi trabajo permite promover el empleo de herramientas tecnológicas digitales; permite mediante la resolución de problemas abrir puertas para seguir aprendiendo ya que prevalecen conceptos de adaptarse a un medio que ya están acostumbrados y darles la confianza para desarrollar nuevas cosas a través de misiones, los cuales aprenden conceptos de manera diferente, además promueve el trabajo colaborativo con sus compañeros.

Al utilizar el programa los docentes invitados vieron que también es posible llevarlos a un área específica, es decir el juego se adapta a cualquier área del currículo y que de una manera guiada podemos lograr objetivos que hasta ahora han sido muy difíciles de conseguirlos.

Para emplear un juego los estudiantes deben conocer las reglas, pero ellos lo aprenden de manera inconsciente, lo cual ayuda a la retroalimentación, porque cuando no logran algo, lo vuelven a jugar. No aprenden un concepto o una ruta sino, vuelven a jugar hasta aprenderlo encontrando la respuesta adecuada y lograr terminar la misión planteada.

CONCLUSIONES

El presente trabajo de suficiencia profesional, nace para conocer más a fondo el tema de como los estudiantes abordaban cada vez más las cabinas de internet metiéndose al mundo de los videojuegos de una manera descontrolada evadiendo clases, mintiendo, entre otras cosas; las cuales fueron cambiando por la pandemia donde no podían salir y estuvieron en casa con toda la tecnología a la mano y sin el control de sus padres engañaban fingiendo estar en clases virtuales; razón por la cual quisimos ver la implicancia que genera este nuevo mundo en su comportamiento.

La educación está cambiando cada vez, y queremos darle la vuelta a todo lo malo que genera los videojuegos para implementarlo de manera positiva en la educación, de la mano de los docentes y de una manera más amigable los estudiantes puedan mejorar sus aprendizajes ya que los videojuegos generan concentración, creatividad y en muchas ocasiones trabajo en equipo.

RECOMENDACIONES

El uso de videojuegos y/o juegos educativos en la educación, generan muchas cosas buenas en los estudiantes, como socializar con el resto de participantes, además de generar sentimientos de colaboración y coordinación motora, las cuales desarrollan habilidades para desarrollar estrategias y lograr un objetivo de manera positiva.

Estos juegos deberían de implementarse en el currículo nacional, pero primero se debe de capacitar a los docentes sobre su uso, de tal manera que a los estudiantes se les permita jugar de manera controlada buscando objetivos propuestos en las sesiones de clase. Ya que sin un control dicha herramienta como son los videojuegos no servirán para nuestro fin, sino estaríamos formando futuros ludópatas.

REFERENCIAS

- Barrios, C., K., Pérez, C., D., T. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. [Tesis de Bachiller, Universidad de San Agustín de Arequipa]
<http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/7405/PSbacok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chumbes, C., J. (2021). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo de Lima]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66923/Chumbes_CJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gros, B. (2013). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Conferencia presentada en el marco de *RedTIC Colombia*.
<https://www.youtube.com/watch?v=lsqzp8IC-Pw>
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 8 (1) .9-10-11.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>
- Ramírez, J., Ramírez, H., S. (2010), *Los videojuegos y las TIC's en educación*. (1° Ed). México: LA SELECCIÓN 54 DEL S.N.T.E . 58-90-93-96-163-169-173-179.
<https://es.slideshare.net/hsramz25/los-videojuegos-y-las-tics-en-la-educacin>
- Restrepo, E., S., M , Arroyave, T., L., M , Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2) ,3-9
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/30564/38668>

ANEXOS

Anexo 1
FOTOS



Fachada de la Institución Educativa "DALTON"



Capacitando a los estudiantes



Capacitando a los docentes

Anexo 2

Encuesta a estudiantes

Nombre del Estudiante:

Grado:

Edad:

Fecha:

1. ¿Utilizas los videojuegos en tu hogar? SI _____ NO _____

2. Si su respuesta fue no, explique por qué razón no los practica y con esto finaliza la actividad.

3. ¿Cuál es el videojuego que practicas más en casa?

4. ¿Por qué utilizas videojuegos?

5. ¿Te gustaría que se apliquen videojuegos en el centro de cómputo? ¿Por qué?

Anexo 3

Encuesta a Docentes

Nombre del Docente:

Área:

Fecha:

1. ¿Estaría de acuerdo con el empleo de videojuegos como recurso educativo digital en el desarrollo de las sesiones de clases?

2. ¿Cuál es su opinión sobre el uso de videojuegos en los estudiantes?

3. ¿Usted considera que el uso de videojuegos tiene una influencia, positiva o negativa, en el contexto escolar, por qué?

Anexo 4

Cuadros Estadísticos a estudiantes

Tabla 1

Utilizas videojuegos en el hogar

	FRECUENCIA	%
Si	15	100
No	0	0
Total	15	100

Podemos apreciar que el 100% de estudiantes juegan videojuegos

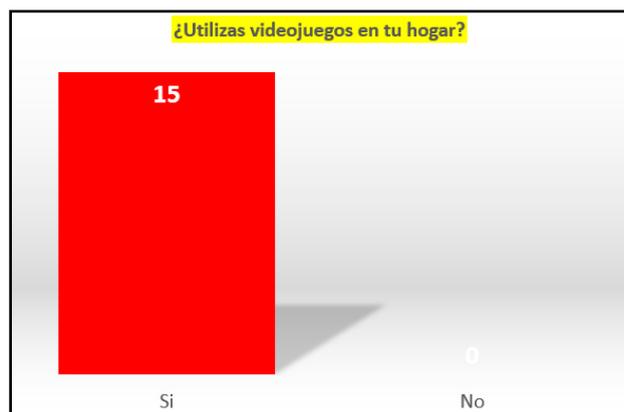


Tabla 2

¿Cuál es el videojuego que practicas más en casa?

	FRECUENCIA	%
Minecraft	8	53.33
League of Legend	5	33.33
Valorant	2	13.33
Total	15	100

Podemos apreciar que el 53.33% de estudiantes tienen preferencia por el videojuego Minecraft.

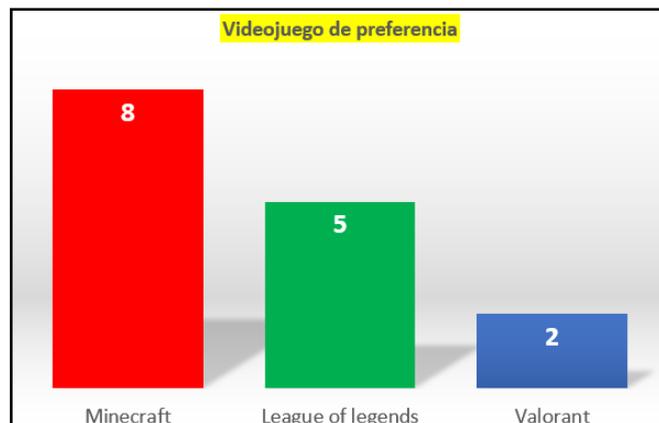


Tabla 3

¿Por qué utilizas videojuegos?

	FRECUENCIA	%
Por sus gráficos	5	33.33
Por el sonido	4	26.67
Por las misiones	6	40.00
Total	15	100

Podemos apreciar que el 40% de estudiantes tienen preferencia por las misiones que se realizan en cada juego en el que interactúan.

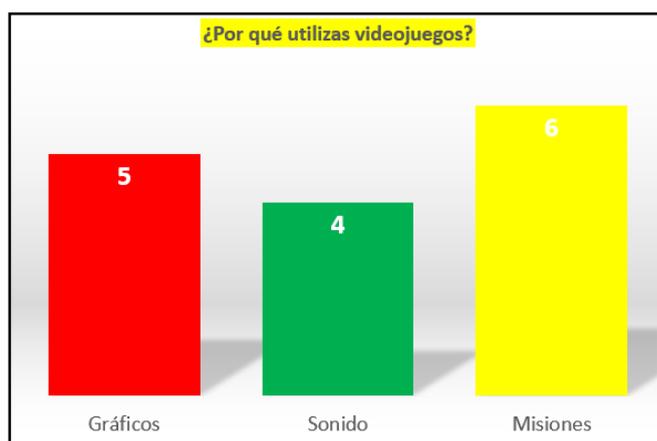


Tabla 4

¿Por qué te gustaría que se usen videojuegos en el centro de cómputo?

	FRECUENCIA	%
Diversión	10	66.67
Demostrar quién es el mejor	5	33.33
Total	15	100

Podemos apreciar que el 66.67% de estudiantes preferirían por diversión y distraerse más en las horas de clase.



Anexo 5

Cuadros Estadísticos a Docentes

Tabla 5

¿Estaría de acuerdo con el empleo de videojuegos como recurso educativo digital?

	FRECUENCIA	%
Si	2	40
No	3	60
Total	5	100

Podemos apreciar la mayoría de docentes prefieren no interactuar con los videojuegos para sus sesiones de clase.

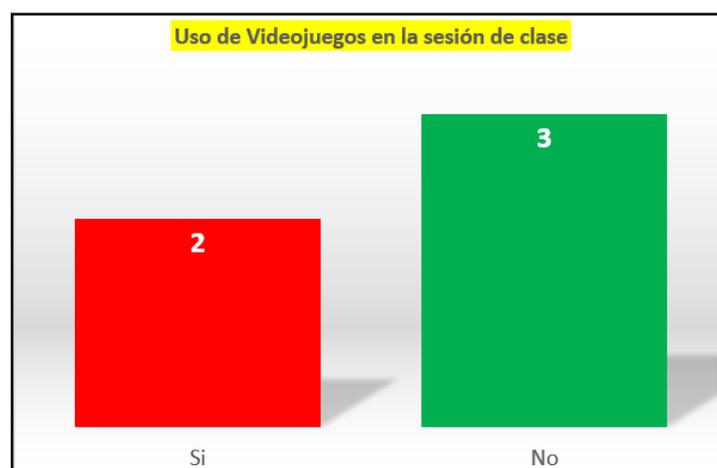


Tabla 6

¿Cuál es su opinión sobre los videojuegos?

	FRECUENCIA	%
No realizan sus deberes	2	40
Desarrollan más capacidades	2	40
Mienten	1	20
Total	5	100

La mayoría de docentes piensan que el uso de videojuego traerá un efecto negativo.

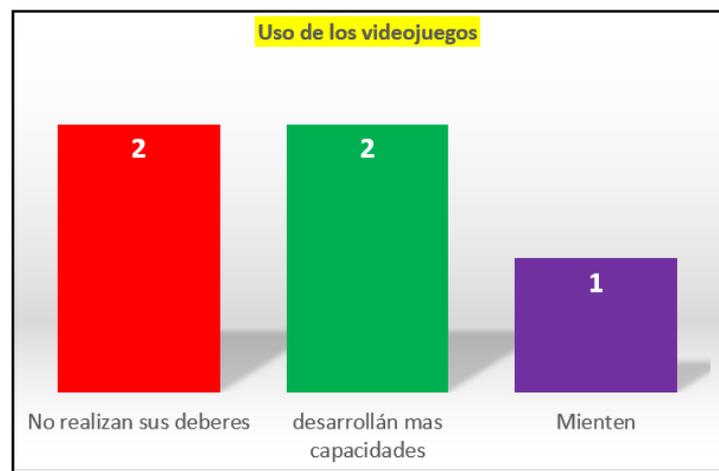


Tabla 7

¿Los videojuegos son una influencia positiva o negativa en el contexto escolar?

	FRECUENCIA	%
Desarrollan más capacidades	2	40
Pérdida de tiempo	3	60
Total	5	100

La mayoría de docentes piensan que el uso de videojuego es una pérdida de tiempo de los estudiantes, en lugar de hacer cosas más productivas

