

**USO DE VIDEOJUEGOS COMO RECURSO DIDÁCTICO POR LOS DOCENTES DE  
BACHILLERATO DEL CARDINAL INTERNATIONAL SCHOOL EN EL DISTRITO  
ESPECIAL, TURÍSTICO Y CULTURAL DE RIOHACHA.**



**JOSÉ DARÍO PÉREZ ROMERO**

**Maestrante**

**UNIVERSIDAD DE LA GUAJIRA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**MAESTRIA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGIA Y LA INNOVACIÓN**

**RIOHACHA LA GUAJIRA**

**2022**

**USO DE VIDEOJUEGOS COMO RECURSO DIDÁCTICO POR LOS DOCENTES DE  
BACHILLERATO DEL CARDINAL INTERNATIONAL SCHOOL EN EL DISTRITO  
ESPECIAL, TURÍSTICO Y CULTURAL DE RIOHACHA.**



**JOSÉ DARÍO PÉREZ ROMERO**

**Maestrante**

**SANDY ELENA ROMERO CUELLO**

**DIRECTORA**

**UNIVERSIDAD DE LA GUAJIRA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**MAESTRIA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGIA Y LA INNOVACIÓN**

**RIOHACHA LA GUAJIRA**

**2022**

NOTA DE ACEPTACIÓN:

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del director

---

Firma del evaluador 1

---

Firma del evaluador 2

Riohacha 2022

## **DEDICATORIA**

Dedicado principalmente a Dios que me dio la sabiduría en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados a nivel profesional. Así mismo a mi familias y amigos por el apoyo brindado. Finalmente, a los docentes, que me han apoyado a realizar con éxito la investigación, brindando sus conocimientos y permitiéndome alcanzar este nuevo logro.

***JOSÉ DARÍO PÉREZ ROMERO***

## **AGRADECIMIENTOS**

Mi agradecimiento a Dios por ser mi guía, a mi directora de trabajo por su acompañamiento la Doctora Sandy Elena Romero Cuello. De igual forma a mis familiares y amigos que han sido de apoyo moral para seguir adelante y obtener este nuevo logro, a mi esposa Laura Arévalo por su apoyo incondicional, a todos mis más sinceros agradecimientos por ser una fuerza para continuar.

***JOSÉ DARÍO PÉREZ ROMERO***

## TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO I .....	11
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	11
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	18
1.3. OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	18
1.3.1. OBJETIVO GENERAL .....	18
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
1.4. JUSTIFICACIÓN .....	19
1.5. DELIMITACION.....	23
1.5.1. Delimitación Temporal .....	24
1.5.2. Delimitación Espacial .....	24
1.5.3. Delimitación Teórica.....	24
CAPITULO II .....	25
2. MARCO TEÓRICO .....	25
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	25
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	36
2.2.1. VIDEOJUEGOS .....	36
2.2.2. ACTITUD DE LOS DOCENTES ANTE EL USO DE LOS VIDEOS JUEGOS COMO AYUDA DIDÁCTICA .....	47
2.2.3. NIVEL DE ALFABETIZACIÓN POR EL USO DE VIDEOJUEGOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS.....	56
2.3. Definición de las Variables.....	64
CAPITULO III .....	68
3. METODOLOGIA.....	68
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	68
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	68
3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	69
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	71
3.6. ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	72
3.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD .....	73
Caso 2 El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas.....	83
CONCLUSIONES .....	100
RECOMENDACIONES .....	104
Referencia Bibliográfica .....	107
ANEXOS .....	118

## Lista de tablas

Tabla 1 Operacionalización de las Variables .....	67
Tabla 2. Baremo de comparación .....	72
Tabla 3 Subdimensión: Cognitiva .....	88
Tabla 4 Subdimensión: Cognitiva .....	88
Tabla 5 Subdimensión: Emocional.....	89
Tabla 6 Subdimensión: Conductual .....	90
Tabla 7 Promedio aritmético de la dimensión Actitud de los docentes ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica.....	91
Tabla 8 Subdimension: Conocimientos teóricos.....	92
Tabla 9 Subdimension: Conocimientos prácticos.....	93
Tabla 10 Subdimension: Experiencia.....	94
Tabla 11 Dimensión: Nivel de alfabetización por el uso de videojuegos como recursos didácticos.....	95

## Lista De Cuadros

Cuadro 1 Descripción de las herramientas tecnológicas.....	76
Cuadro 2 Proceso de Vigilancia tecnológica .....	77
Cuadro 3 Recogida de datos.....	80



## Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar el uso de videos juegos como recurso didáctico por los docentes de bachillerato del Cardinal Internacional School del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha. Teniendo en cuenta el impacto positivo que el uso de la tecnología ha generado en la educación, han generado un impacto positivo para el desarrollo del aprendizaje, al emplearse estrategias didácticas que fortalecen el saber, y permiten el adquirir conocimiento de una forma moderna, pero con la información concerniente a las temáticas en clases, por consiguiente, esta investigación va permitir realizar un análisis de como los docentes usan el video juego como recurso didáctico, del mismo se desprende como objetivo específicos: Examinar los beneficios que han obtenido en otros colegios de las buenas prácticas del uso de videos juegos como ayuda didáctica, identificar las actitudes de los docentes del Cardinal International School con respecto al uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases, determinar el nivel de alfabetización obtenido por medio de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases de colegios que utilizan esta metodología, plantear estrategias para que los docentes del Cardinal International School hagan uso de los videos juegos como herramienta pedagógica. El enfoque de la investigación es cuantitativo, tipo de investigación es descriptiva, con un diseño no experimental, transversal de campo, las bases teóricas de la investigación se sustenta en los autores como: Castaño (2017), Carracedo (2018), Rivera y Torres (2018), entre otros, como población se toma a los docentes de la institución objeto de estudio, la cual es igual 20 docentes, como técnica se utiliza la observación directa y la encuesta; como instrumentos un cuadro de observación directa y una encuesta tipo Likert con 5 alternativas de respuesta. Del mismo modo, se obtienen como resultado gracias al análisis realizado, que desde el punto cognitivo los docentes del colegio objeto de este estudio se encuentran preparados para implementar los videojuegos como ayuda didáctica, en cuanto la actitud emocional, mantienen una disposición con deseos de ampliar los métodos para impartir conocimientos y generar impactos positivos en el aprendizaje de los estudiantes, al tiempo que poseen una conducta asertiva por la implementación o debido uso de los videojuegos como ayuda didáctica. Se reconoce que al ente educativo le hace falta fortalecer tales procesos relacionados con la tecnología para evitar temores al implementarla en clases, aunque se observó que ya algunos docentes están empezando a implementar esta ayuda. En consecuencia, se logra notar que existe un nivel de alfabetización alto de acuerdo al uso de videojuegos como ayuda didáctica, en cuanto a conocimientos teóricos se observa que se encuentran al día con la temática, de este modo, se concluye que en el Cardinal Internacional School si se pueda implementar este tipo de estrategias de aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías.

Palabras claves:

Tecnología, investigación, videojuegos, recurso didáctico, educación.

## ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the use of video games as a didactic resource by high school teachers of the Cardinal International School of the Special, Tourist and Cultural District of Riohacha. Taking into account the positive impact that the use of technology has generated in education, they have generated a positive impact for the development of learning, by using didactic strategies that strengthen knowledge, and allow the acquisition of knowledge in a modern way, but with the information concerning the topics in classes, therefore, this research will allow an analysis of how teachers use the video game as a didactic resource, from which it follows as a specific objective: Examine the benefits they have obtained in other schools of the good practices in the use of video games as teaching aids, to identify the attitudes of the teachers of the Cardinal International School regarding the use of video games as a teaching resource in the classroom, to determine the level of literacy obtained through video games as a didactic resource in the classroom of schools that use this methodology, to pose is strategies so that the teachers of the Cardinal International School make use of video games as a pedagogical tool, The research approach is quantitative, the type of research is descriptive, with a non-experimental, cross-sectional design, the theoretical bases of the research are based on authors such as: Castaño (2017), Carracedo (2018), Rivera and Torres (2018), among others, the teachers of the institution under study are taken as the population, which is equal to 20 teachers, direct observation and the survey are used as a technique; as instruments, a direct observation chart and a Likert-type survey with 5 response alternatives. In the same way, as a result, thanks to the analysis carried out, the teachers of the school object of this study are prepared to implement videogames as a didactic aid, from the cognitive point of view, as soon as the emotional attitude, they maintain a disposition with the desire to expand the methods to impart knowledge and generate positive impacts on student learning, while having assertive behavior due to the implementation or proper use of video games as a teaching aid. It is recognized that the educational entity needs to strengthen such processes related to technology to avoid fears when implementing it in classes, although it was observed that some teachers are already beginning to implement this help. Consequently, it is possible to notice that there is a high level of literacy according to the use of video games as a didactic aid, in terms of theoretical knowledge it is observed that they are up to date with the subject, which allows that Cardinal Internacional School if this type of learning strategies with the use of new technologies.

Keywords:

Technology, research, videogames, didactic resource, education.

## CAPÍTULO I

### 1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente en un mundo globalizado, el uso de nuevas tecnologías ha facilitado el proceso del conocimiento, se han generado alternativas para un mejor aprendizaje, permitiendo surgir con fuerza las ayudas o materiales didácticos, para (Bautista Sánchez, Martínez Moreno, & Hiracheta Torres, 2014), los materiales didácticos son un tipo particular de los medios de información, de los medios de comunicación que existen en nuestra sociedad. Un medio vendría siendo una especie de soporte físico que registra, que guarda información que no está almacenada en la mente humana, y esto es consustancial con el propio desarrollo del sujeto humano como ser civilizado. (pág. 188)

De este modo se menciona, que entre las nuevas ayudas didácticas que se utilizan están los videojuegos los cuales son prácticas culturales instaladas en nuestras sociedades que requieren de una mirada crítica y especializada; las líneas de investigación que han abordado este fenómeno transitan entre los estudios culturales, la ludología, los estudios narratológicos, la teoría de diseño de juegos. Pereira y Alonso (2016)

Por consiguiente, los videojuegos permiten el desarrollo de las destrezas de quienes los utilizan, de acuerdo a ello manifiesta Rivera y Torres (2018). Los videojuegos incorporan actividades que igualmente se realizan en la escuela, como el trabajo colaborativo. Tanto en los videojuegos como en la escuela se trabaja en equipos para lograr objetivos en común. Del mismo modo se trabaja el liderazgo, ya que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo.

Asimismo, los videojuegos manejan el constructivismo y conceptismo, gracias a que las herramientas de comunicación que incorporan las consolas o las computadoras en los videojuegos pueden comunicarse con otros usuarios, compartir información y aprender entre ellos, ya sea sobre el juego o sobre cualquier otro tema.

En consecuencia, los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los recursos educativos didácticos se encuentran material audiovisual, medios didácticos informáticos, soportes físicos y otros, que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula. (Vargas G. , 2017)

De este modo, Colombia se cuenta desde hace algunos años en uno proceso de aprendizaje, donde se puedan apoyar con ayuda de las tecnologías la facilidad de adquirir conocimientos por parte de los estudiantes, por lo que se hace necesario

para docentes y estudiantes el uso pedagógico de herramientas tecnológicas para promover el desarrollo de las competencias de los mismos logrando que se relacionen con las **TIC**, en este caso como mayor ayuda didáctica que se implanta gracias a ellas es el uso de los video juegos para los procesos de enseñanza.

De acuerdo a (Visbal Saballet, 2018) en Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. Si bien las TIC han revolucionado los diferentes sistemas, entre ellos, la educación, con miras al mejoramiento en la enseñanza y el aprendizaje, se hace necesario establecer cuáles son los factores que permitirán la impartición de enseñanza de calidad en asocio con el uso de las TIC. De nada sirve la tecnología a nuestro alcance si no tomamos las medidas necesarias para hacer de ellas un uso adecuado que permita el cumplimiento de los objetivos educativos.

Por su parte en el orden de ideas, se menciona que el departamento de La Guajira, también se suma al buen uso de las TIC, en la búsqueda de mejorar la educación con la ayuda de la misma, por lo que (Pinedo, 2013) expresa, las líneas, los programas y los proyectos que se formulen a partir de los lineamientos de este Plan CTEI Guajira, deben tener en cuenta los siguientes principios que permitan como impacto indirecto, la generación de un entorno apropiado, que propenda por el acompañamiento y el fortalecimiento de las distintas actividades de ciencia, tecnología e innovación:

Desarrollo y capital social integral, Fortalecimiento de las actividades productivas, Formación y calificación del capital humano, Gestión pública y privada, Incorporación y generación de conocimientos y tecnologías, Diseño e implementación de infraestructuras. (pág. 24, 25)

De este modo, se entiende la importancia de la implementación de las nuevas tecnologías para el desarrollo de la sociedad, y el uso de las ayudas didácticas educativas como lo es el caso de los videojuegos en el aula de clase, no siendo ajeno el Distrito de Riohacha, donde se le apunta a una sociedad preparada y a la vanguardia de los avances tecnológicos, así se pretende desde la educación poder fortalecer el aprendizaje de las mismas por medio de las ayudas didácticas como lo es el uso de videos juegos diseñados con objetivos educativos, por lo que partiendo del tema se genera el problema de esta investigación, teniendo como epicentro a Cardinal Iternational School del Distrito.

De esta manera, la problemática surge dado a que las instituciones educativas del Distrito de Riohacha, actualmente empiezan hacer uso de la tecnología para aumentar el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo emplear computadoras y tables dentro de las aulas de clases, pero sucede que dentro del centro educativo objeto de estudio Cardinal Iternational School, actualmente se presentan inconvenientes en relación al uso de la tecnología como un método de ayuda para adquirir conocimiento, esto se debe a que existen docentes que apoyan el desarrollo

didáctico, pero la mayoría de docentes consideran que esto solo es un distractor y que la enseñanza debe ser llevada bajo la modalidad tradicional (Libros físicos, actividades manuales, actividades grupales, entre otros).

En efecto, como problema con el uso de los video juegos en clases se manifiesta lo expuesto por (Castellanos, Castellanos, Salazar, & Casas, 2016), los videojuegos son considerados como agentes distractores en el aula de clase, práctica digital que difícilmente logra involucrarse en la escuela debido a las percepciones de los docentes que limitan o dificultan el uso de los videojuegos.

Así, este acercamiento de los docentes al videojuego, genera cambios al interior del aula, lo que supone “la integración de distintas tecnologías, herramientas y contenidos digitales como parte de las actividades que apoyen los procesos de enseñanza/aprendizaje en el aula, tanto a nivel individual como de todo el grupo de estudiantes” (UNESCO, 2008, p.15).

Así mismo, en la escuela se identifica que “uno de los problemas que se presentan en la actualidad son los recursos educativos empleados por los docentes en el aula, ya que, no responden a las necesidades de las nuevas generaciones” (MEN, 2014, p.33) y probablemente obvian los altos niveles de motivación y participación presentes en la práctica digital del Videojuegos y Educación 15 videojuego de los estudiantes, los cuales movilizan a actitudes y habilidades en función de un

propósito común, donde el éxito individual y grupal se ubica en un ambiente colaborativo. (Castellanos, Castellanos, Salazar, & Casas, 2016)

Así también, se resalta como problemática en relación no solo el uso de los videojuegos en aulas de clases, sino también, los problemas que surgen alrededor de los recursos didácticos, tal problema lo mencionan Carrascosa y Domínguez (2017. ) Se ha dicho que un profesor que no posee conocimientos específicos de cierta profundidad sobre la materia que enseña es un profesor inseguro y excesivamente dependiente de los libros de texto, lo que se traduce en una merma en la calidad de su enseñanza; pero también es un profesor con serias dificultades para llevar a cabo cualquier pequeña innovación didáctica en sus clases, lo que frena cualquier intento de mejora. Todo ello permite comprender la necesidad de una buena formación científica en la materia a enseñar.

De este modo, a lo antes expuesto se logra detectar en general para cualquier ente educativo un problema relacionado al no uso de la didáctica basada en las nuevas tecnologías en clases y al manejo de estrategias que ayuden al mejoramiento de las destrezas de los estudiantes, de acuerdo que actualmente al detectarse que las nuevas tecnologías pueden ser una herramienta fundamental para el aprendizaje y mejorar la concertación se hace fundamental intentar la implementación de las mismas, en el presente caso usando videojuegos educativos.



Por consiguiente, se estima que es importante implementar un sistema que ayude a solucionar esta situación, se requiere erradicar la negativa de algunos educadores al uso de videojuegos para fortalecer estos impases, y aprovechar el interés tecnológico de los estudiantes, por lo que no hacerlo puede traer consigo el atraso tanto a la enseñanza y a la pedagogía actualizada que utiliza las tecnologías como recursos educativos.

En consecuencia, con la ayuda del presente estudio se pretende eliminar la barrera entre la pedagogía tradicional y el uso de las tecnologías dentro del centro educativo para estudiantes de bachillerato, de este modo, se estará logrando que dentro del contexto social los estudiantes mantengan una estrecha relación con las **TIC** y la educación en el salón de clases, puesto la tecnología es una poderosa herramienta que les facilita información, comunicación y potencia el desarrollo de habilidades y nuevas formas de construcción del conocimiento.

Es así, como se hace necesario realizar la presente investigación, con la idea de conocer aún más sobre el uso de los de videos juegos como recurso didáctico en la para la educación básica secundaria, del mismo modo detectar que material didáctico utilizan para los procesos educativos y sobre todo, si permiten el uso de los videos juegos como una nueva alternativa del aprendizaje didáctico, de este modo generar un aporte significativo que impacte con innovación la educación. Se pretende generar un impacto positivo a la sociedad, y lograr que se obtengan

estudiantes con un nivel educativo de calidad, que siempre se sientan seguros de sus destrezas y habilidades y sobre todo de su conocimiento.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo es el uso de videos juegos como recurso didáctico por los docentes de bachillerato del Cardinal Internacional School del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha?

## **1.3. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Analizar el uso de videos juegos como recurso didáctico por los docentes de bachillerato del Cardinal Internacional School del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha.

### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Examinar los beneficios que han obtenido en otros colegios con buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico.

Identificar las actitudes de los docentes del Cardinal Iternational School con respecto al uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.

Determinar el nivel de alfabetización de los docentes del Cardinal Iternational School en el uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.

Plantear estrategias para que los docentes del Cardinal Iternational School hagan buen uso de los videos juegos como herramienta pedagógica.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

La didáctica como ciencia del aprendizaje permite transformar el saber en teoría y práctica, es por tal motivo que hoy día gracias a los avances tecnológicos, resulta importante utilizar métodos didácticos que estimulen el uso de tales tecnologías, con el fin de ampliar el conocimiento en las personas, y prepáralas para estar a la vanguardia de un mundo modernizado que cada día exige más, de acuerdo a (Guilbauth, 2016), debemos recordar que el recurso didáctico proporciona el impulso

necesario en las actividades pedagógicas que llevarán a ejercitar al estudiante para el dominio significativo de sus aprendizajes, pero él solo no enseña.

En el actual caso, la ayuda didáctica a analizar dentro del proceso de aprendizaje en la institución educativa objeto de estudio, es el uso de los videos juegos es así como para (Gimeno, 2018) el videojuego como método de enseñanza la popularidad de los videojuegos dentro del mundo de la enseñanza ha propiciado el surgimiento del término game-based learning.

Así entonces, se conoce al método que emplea los videojuegos para el aprendizaje el beneficio más destacado de este tipo de enseñanza tiene que ver con el formato. Los contenidos y habilidades que quieren ser enseñados se presentan a través de videojuegos, huyendo de los libros o las charlas de los profesores. Así, los alumnos aprenden de una forma novedosa adaptada a nuestros tiempos, donde las tecnologías están tan presentes como los libros, los defensores de este método piensan que un videojuego puede ser una herramienta tan divertida como eficaz. Además, creen que aumenta la motivación de los estudiantes, lo que favorece que quieran jugar de forma regular.

Se considera de este modo, que el desarrollo de la presente investigación, es de gran importancia, para orientar el desarrollo de actividades pedagógicas que generen impacto positivo en la educación, del mismo modo, se menciona que el realizar este aporte, es ayuda y beneficio para los docentes de las instituciones de la región y del país en general.

De este modo, se determina que beneficiara directamente a la comunidad estudiantil y al cuerpo de docentes del plantel educativo objeto de estudio, de esta forma permitirá lograr un alto nivel de integración de los video juegos como recurso didáctico de los docentes en la educación básica secundaria, para utilizarlo como retroalimentación para introducir nuevas estrategias metodológicas planificados en las instituciones a partir de los encuentros en este, lo cual ayudará a crear lineamientos metodológicos que permitan identificar los indicadores del nivel de integración de los video juegos en la docencia del **Cardinal International School**.

Es así como de lo antes expuesto, se manifiesta que, para lograr el propósito mencionado, se debe concientizar a los docentes que ellos son el papel más importante al momento de escoger el video juego ya que cada uno tiene un aporte diferente y se debe buscar de acuerdo a la necesidad educativa del curso. Así mismo, se considera de importancia la realización de este trabajo, porque fortalecerá la investigación en la temática tratada directamente como iniciativa desde la universidad de La Guajira, permitirá que futuros investigadores tengan un soporte o referencia para sus estudios en la temática, al tiempo que se generará un impacto positivo para el desarrollo investigativo desde el punto de vista universitario y se creará un vínculo Universidad – Sector Educación – Uso de las TIC.

De este modo, se justifica de forma práctica que este estudio es necesario por cuanto a través del mismo se busca despertar la reflexión de la importancia de tener

en cuenta que los niños (as) del plantel educativo objeto de estudio, pueden aprender de manera lúdica y reforzar conocimientos de cualquier área (matemáticas, español, inglés, sociales, ciencias) haciendo una referencia explícita de los aportes o beneficios de los video juegos especialmente con la estimulación de habilidades cognitivas, todo ello de acuerdo al video juego que se escoja, se puede encontrar los siguientes: Razonamiento, inteligencia espacial, coordinación viso motora concentración, resolución de conflictos, ampliar vocabulario e incluso aprender una segunda lengua.

De igual manera, la justificación social permite establecer que esta investigación es importante se realice, teniendo en cuenta que si los niños(as) aprenden de forma divertida y entretenida su aprendizaje o conocimiento será mayormente significativo. Finalmente, lo que se pretende es obtener mediante el uso de video juegos un aporte o refuerzo a las enseñanzas tradicionales y que haya mayor motivación para la adquisición de un nuevo aprendizaje, y que tales videos juegos sean creados para las temáticas en específicos que se deseen trabajar en clases, teniendo en cuenta que a medida que van avanzando las generaciones surgen nuevos cambios en los que el maestro o docente se ve obligado a amoldarse a las nuevas necesidades, el presente caso a las nuevas tecnologías.

En consecuencia, se justifica metodológicamente porque posee un características de estudios metodológicos, como lo son: es de tipo descriptivo y de campo para procesar la información con mayor certeza de este modo se permitirá contar con

resultados reales porque serán tomados en el campo de acción, y estos mismo permitan darle el análisis correcto al objetivo planteado en el desarrollo del presente trabajo, y con la aplicación de una encuesta a la debida población se hará más confiable la sustentación de la investigación.

Así también, desde el punto de vista teórico está sustentado por autores que contribuyan al conocimiento claro de la temática como lo son, (Bonet Morón & Hahn de Castro, 2017), (Sichacá, 2018), (Vega, 2017), (Alvarez, 2016), (Amórtegui, 2018), entre otros. El presente estudio acerca del uso de los videos juegos como herramienta pedagógica y didáctica del docente, es importante porque puede permitir distinguir con claridad las potencialidades que cada uno de elementos digitales presentan para la resolución de problemas concretos, en un área de actividad específica.

Esto permitiría no solo aumentar la eficiencia en relación a los proyectos de desarrollo de largo plazo, y aportar al desarrollo de la sociedad; sino también planificar con mejores resultados las estrategias de enseñanza en los proyectos que ya se encuentran trabajando, y perfeccionar los planes docentes de enseñanza de cualquier área.

## **1.5. DELIMITACION**

### **1.5.1. Delimitación Temporal**

El presente estudio se prevé tendrá su realización entre el primer semestre del año 2019 y el primer semestre del año 2022.

### **1.5.2. Delimitación Espacial**

La investigación se realizará en la institución educativa “**Cardinal International School**” la cual se encuentra específicamente en el Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha, capital del Departamento de la Guajira (Colombia), y el desarrollo de la tesis y las asesorías, en la maestría de **Gestión De La Tecnología Y La Innovación** de **La Universidad de La Guajira** sede principal en Riohacha.

### **1.5.3. Delimitación Teórica**

El área de estudio de este proyecto está enmarcada dentro de la temática del uso de las **TIC** en el ámbito educativo, el tema de la integración de los video juegos en el ámbito docente, así mismos, temas relacionados a la didáctica, el aprendizaje, la informática, la tecnología e innovación, entre otros.



## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

El presente capítulo contiene lo referente a los antecedentes investigativos relacionados a la variable general, al igual que las bases teóricas para cada indicador generado, se menciona el marco legal regulatorio de la investigación.

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Los siguientes son antecedentes investigativos que sustentan y apoyan las variables y el objetivo principal de la investigación. De acuerdo a la variable

videojuegos educativos, existen diferentes antecedentes investigativos donde se habla acerca de la temática y su importancia.

Entre tales estudios se resalta a (Zhao, 2017) en su tesis titulada **Videojuegos, Educación Y Desarrollo**, para optar a grado de doctorado, donde una metodología de tipo descriptivo, y se utilizó el método de observación como técnica exponemos dos estudios, Para el primero hemos utilizado como metodología una pregunta abierta, utilizamos un cuestionario sobre preferencias lúdicas en videojuegos y en la selección del videojuego preferido por cada niño.

De igual modo esta investigación manejo como el objetivo final contribuir a un mejor conocimiento de los videojuegos, describiendo sus contenidos reales, explorar y valorar su influencia en la educación y el desarrollo humano y analizar su función como un nuevo medio de comunicación social. En consecuencia, se determina que el anterior aporte es significativo porque resalta la importancia y cualidades de los videojuegos y como pueden impactar en el ámbito educativo, y social, de este modo fortalece la presente investigación.

Como conclusiones el autor arroja: Los juegos de mundo abierto ofrecen la oportunidad de pasear por un mundo virtual inmenso para conocer los personajes, el ambiente, los animales, las ciudades, las ruinas históricas, etc. Los juegos de simulación ofrecen la oportunidad de probar diferentes vidas. Los juegos de rol ofrecen la oportunidad de tomar diferentes decisiones y experimentar diferentes

consecuencias. Muchos videojuegos ofrecen un sistema complejo de habilidades para que los jugadores creen su personaje ideal.

Como aporte al estudio a realizar es importante porque el autor expresa que los videojuegos forman parte de la cultura lúdica infantil y juvenil, pero, al mismo tiempo, son una manifestación de las nuevas tecnologías que caracterizan a nuestra sociedad y cuyas transformaciones son consideradas por muchos autores como más profundos y con mayor impacto en nuestras vidas cotidianas de las que tuvieron lugar con la Revolución Industrial.

Así mismo, (Castellanos, Yari, Julio, & Casas, 2016), en la tesis titulada **El Videojuego Como Recurso Educativo Un Acercamiento Entre Percepción Docente Y El Videojuego Minecraft Como Recurso Educativo, Para Potenciar El Trabajo Colaborativo En Estudiantes De Grado Cuarto**, para optar al título de Maestría.

El diseño metodológico se configura desde dos fases de indagación y propuesta pedagógica: en la primera fase se propone recolectar información sobre el videojuego como práctica digital en los estudiantes junto con la familiarización en el uso de la Tableta, en la segunda fase se obtendrá información sobre las percepciones docentes y se llevará a cabo la propuesta pedagógica. El estudio emplea para la recolección de datos las siguientes técnicas: el cuestionario, la observación directa, la grabación y la entrevista semiestructurada. De esta manera, da la posibilidad de que múltiples instrumentos aporten información a las categorías planteadas.

Como objetivo, la investigación arrojó analizar y evaluar el uso del videojuego Minecraft en el aula de clase para potenciar el trabajo colaborativo desde una propuesta pedagógica. Objetivos Específicos Identificar cómo el videojuego Minecraft en un contexto determinado potencia el trabajo colaborativo entre los participantes. Diseñar una propuesta pedagógica que permita potenciar el trabajo colaborativo en los estudiantes y aproxime al docente con la práctica digital del estudiante como el videojuego. Evaluar el uso y los elementos del videojuego Minecraft en el aula de clase resultado de la aplicación de la propuesta pedagógica para evidenciar los cambios presentes en los participantes.

Los autores también expresan, la investigación está conformada por dos fases que corresponden a indagación y propuesta pedagógica, cada una de ellas se desarrolla por momentos, en los cuales se aplican instrumentos y recolección de información. La fase de indagación tiene por objetivo rastrear elementos en la práctica digital del uso del videojuego en los estudiantes y las percepciones de los docentes frente al uso del videojuego en el aula. El cuaderno viajero, familiarización, puro placer de jugar y el taller de sensibilización responden a los cuatro momentos de la fase inicial.

De igual forma, los autores concluyeron que, desarrollar una práctica pedagógica orientada a potenciar el trabajo colaborativo en los estudiantes, donde el videojuego Minecraft es abordado como recurso educativo, plantea la creación de otro tipo de escenario educativo que supera el modelo tradicional de enseñanza aprendizaje,

donde es posible transformar no solo las metodologías, formas y maneras de enseñanza, sino también las relaciones, los roles y las posiciones que adquieren los sujetos involucrados en ella.

Como aporte a la investigación actual, se permitió identificar en los participantes del estudio la preferencia por los videojuegos de construcción, la tendencia del videojuego es Minecraft. El cual es un videojuego que favorece en el niño aspectos como la visión espacial, imaginación y creatividad. Además, genera hábitos como la organización y la gestión de recursos que se consiguen a través del trabajo bien planificado.

Por todo visto, se expresa que el trabajo mencionado aportó información valiosa sobre el uso de videojuegos educativos, por lo que sustenta la relevancia del desarrollo de la investigación actual, dando soporte a la continuidad del mismo con el fin de poder implementar esta ayuda didáctica no solo en la institución educativa objeto de estudio, sino también, a otras dentro del distrito y el departamento.

Para (Grajales, 2013) en su tesis titulada **Los Videojuegos Como Herramienta Pedagógica Y Didáctica Dentro Del Aula De Clase**. La investigación acción educativa con enfoque cualitativo es un método eficaz para construir saber pedagógico por parte del docente, de tipo descriptiva.

Comenta, los videojuegos educativos colaborativos favorecen el desarrollo de competencias tecnológicas y habilidades sociales, no solo dentro de las actividades llevadas a cabo dentro del mundo virtual sino fuera del mismo, en el mundo real. Los videojuegos educativos colaborativos tienen una función altamente motivadora, que propicia la inmersión y el aprendizaje de forma “natural”.

Así mismo, (Grajales, 2013) expresa, que el objetivo de este proyecto determina la posibilidad de unificar un tema del currículo en una de las áreas del saber y las tecnologías de la información. Se visualiza la integración del área de inglés en un videojuego fortaleciendo las habilidades básicas de lectura y escritura, concentración, percepción gráfica. Es una luz verde que detecta las fortalezas que se pueden ejecutar realizando un videojuego enfocado en el área de Tecnología e Informática como herramienta didáctica y lúdica, enfocada a mejorar el ambiente educativo en esta área y buscando hallar un aprendizaje significativo.

Como conclusiones del trabajo la autora comparte, este es el gran reto para los educadores y responsables de difundir el saber a través de los videojuegos como recurso tecnológico y particularmente en la utilización que se hace de los mismos en las aulas porque con una buena planificación, nos proporcionan situaciones muy creativas que bien conducidas dan pie a la exploración, a la investigación y a descubrimientos significativos. El buen uso del videojuego puede llegar a ser como un instrumento que ayuda a potenciar la educación de nuestros alumnos como

individuos autónomos, para que aprendan a vivir y a construir sus propios esquemas en convivencia con los demás. (Grajales, 2013)

Partiendo desde el anterior antecedente investigativo este sustenta el estudio a realizar de acuerdo a que se reconoce que los videojuegos son parte actual de las nuevas tecnologías, y están siendo utilizados por docentes para lograr desarrollar las destrezas de cada estudiante, sustentando que es importante el desarrollo de este análisis.

De igual manera, para la variable recurso didáctico existen unos antecedentes investigativos que la definen y sustentan, en este orden de ideas en su trabajo de grado de (Rengifo Álava, 2013) titulado **“Los Recursos Didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Manuel Quintana Miranda”**

Se utilizó el Método Inductivo, para conocer las causas que generan los problemas y así analizarlos y establecer conclusiones. El enfoque de la investigación es cuantitativa y cualitativa; cuantitativa porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente, y cualitativa porque interpretará, analizará una problemática cultural o socio educativo. El Método Dialéctico al establecer un diálogo con los docentes y estudiantes, con un tipo de investigación exploratorio y descriptivo.

La autora comenta, como objetivo del análisis busca Estudiar los recursos didácticos y sus efectos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Segundo Año de La Escuela Fiscal Mixta “Dr. Manuel Quintana Miranda” durante el año lectivo 2010-2011., Estudiar los recursos didácticos y sus efectos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Segundo Año de La Escuela Fiscal Mixta “Dr. Manuel Quintana Miranda” durante el año lectivo 2010-2011.

Del mismo modo expresa, los recursos didácticos deben estar orientados a un fin y organizados en función de los criterios de referencia del currículo, el valor pedagógico de los medios está íntimamente relacionado con el contexto en que se usan, más que en sus propias cualidades y posibilidades específicas.

Así mismo (Rengifo Álava, 2013) comenta como conclusión, la inclusión de los recursos didácticos en un determinado contexto educativo exige que el profesor o el equipo docente correspondiente tengan claros cuáles son las principales funciones que pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque implica acciones de motivación, despierta interés, adquisición de conocimientos, manipulación, demostración, experimentación y explicación. Concluyendo que los docentes de la institución a pesar de no contar con recursos didácticos tratan de sobresalir adelante en sus enseñanzas diarias y los recursos didácticos si influyen en la enseñanza aprendizaje de los alumnos. (pág. 44)

En efecto el antecedente realiza un aporte significativo al presente estudio, donde resalta la importancia de los recursos didácticos, donde los docentes deben hacer



uso de la innovación en el proceso de aprendizaje, fortaleciendo el saber y las formas de adquirir conocimiento, de este modo se entiende que el desarrollo de la investigación traerá beneficios educativos, no solo al ente educativo objeto de estudio, sino también al distrito y al departamento de la Guajira.

Por otro lado (Hernández C. , 2013), en su tesis titulada **Implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de la biología en el grado 9° mediante las nuevas tecnologías: Estudio de caso en el Colegio María Auxiliadora del Municipio de Medellín**, para optar a título de maestría, se manejó un diseño virtual de aprendizaje, con revisión bibliográfica, de tipo descriptivo.

El autor comenta, como objetivo se tiene Implementar una estrategia didáctica para la enseñanza de la biología en el grado 9° mediante las nuevas tecnologías TIC: Estudio de caso en el Colegio María Auxiliadora del Municipio de Medellín. También menciona, la estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva. Algunas estrategias didácticas apuntan a fomentar procesos de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo. (pág. 15)

En consecuencia, el autor expresa el resultado de su investigación, Durante la aplicación de la estrategia didáctica las estudiantes se mostraron receptivas ante

las actividades propuestas. Las estudiantes tuvieron la posibilidad de desarrollar las actividades en la institución y en sus hogares, esto permitió que una mayor apropiación del curso y sus actividades. Es de anotar, que algunas de las estudiantes que en general presentaban dificultades con la materia, presentaron muy buenos avances gracias a la metodología utilizada. Esto constituye un ejemplo acerca de cómo algunos estudiantes con dificultades comportamentales o académicas pueden mejorar si se les muestra otra manera de enseñar o aplicar el conocimiento mediado con las nuevas tecnologías. (Hernández C. , 2013)

Finalmente, del antecedente anterior visto, como aporte permite deducir que las estrategias o recursos didácticos, son las técnicas que los docentes deben utilizar para ayudar a los estudiantes a entender o adquirir con mayor facilidad lo fundamental importante de la disciplina, de este modo se refuerza la presente investigación dando a conocer lo importante de la didáctica como estrategia de aprendizaje, en donde puede permitir el uso de videojuegos como parte de ella.

De igual forma, para (Chimbo, 2015), en su trabajo de grado titulado **Impacto De Los Recursos Didácticos En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De La Asignatura De Computación Para El Segundo Grado De La Escuela De Educación Básica “General Rumiñahui” Del Cantón Yantzaza, Provincia De Zamora Chinchipe, Periodo 2013 –2014**. Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo – Deductivo, Modelo Estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con

eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: La Observación Directa aplicada a los estudiantes del Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui”

Se planteó como Objetivo General: Determinar el impacto de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación para el Segundo grado de la Escuela de Educación Básica “General Rumiñahui” del cantón Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, periodo 2013-2014.

La autora comenta, la didáctica general está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidos para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. La didáctica estudia el problema de la enseñanza de un modo general, sin descender a minucias específicas que varían de una disciplina a otra procura ver la enseñanza como un todo, en sus condiciones más generales, a fin de indicar procedimientos aplicables en todas las disciplinas que den mayor eficiencia a lo que se enseña.

Como conclusión se del estudio expresa, la adecuación de profesores, alumnos, padres de familia y de la sociedad en general a este fenómeno, implica un esfuerzo y un rompimiento de estructuras para adaptarse a una nueva forma de vida; así, la escuela se podría dedicar fundamentalmente a formar de manera integral a los individuos, mediante prácticas escolares acordes al desarrollo humano.

De este modo basados en los antecedentes investigativos como aporte se logra sustentar las variables y entender la importancia del uso de los videojuegos como recursos didácticos, del mismo modo, que se puede decir que es viable realizar la investigación porque en estudios similares a tenido acogida y buenos resultados. por lo que se pretende que, en el Distrito de Riohacha, no solo el Cardinal International School obtenga resultados, si no también, en todos los planteles educativos del departamento de La Guajira.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Al tratar la temática de los videojuegos educativos como variable general, se destaca que ésta contiene dos dimensiones en relación al desarrollo de la presente investigación, destacándose así, Beneficios de buenas prácticas con Video juegos y Actitud de los docentes ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica, los cuales se definen a continuación.

### **2.2.1. VIDEOJUEGOS**

(Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica, & Bocanegra, 2017) Los videojuegos son aplicaciones interactivas orientadas a la diversión que, a través de algunos mandos, posibilita simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. (Pág. 36)

Usos particulares de los videojuegos en la educación Con los avances de la tecnología, el uso de los videojuegos ha venido siendo aceptado en las aulas de clase, dado que estos generan en los estudiantes efectos perceptivos, cognitivos, conductuales, afectivos y motivacionales, lo que redonda en una mejora de la circulación del conocimiento y la comprensión del contenido curricular. (Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica, & Bocanegra, 2017)

(López C. , 2016) Hace referencia a lo expreso por (Álvarez, 2013), Las posibilidades de incorporar los videojuegos como herramienta pedagógica han sido discutidas a partir de su irrupción en la vida cultural a mediados de los ochenta. Desde el mundo educativo se entendió que los videojuegos permitían vincular a las nuevas generaciones, nacidas en la era digital, con los programas pedagógicos clásicos. Además, se interpretó que esa operación no generaría excesivos problemas, ya que la utilización de juegos es una herramienta ampliamente explorada en el ámbito educativo. Sin embargo, cuando se analizan las experiencias educativas con videojuegos aparecen más sombras que luces.

#### **2.2.1.1. BENEFICIOS DE BUENAS PRÁCTICAS CON VIDEO JUEGOS**

(Castaño, 2017). Los videos juegos están viviendo en los últimos años una gran revolución, cada día existen más docentes que se animan a introducir estos

materiales en sus aulas, por ello es importante conocer lo que trabajarse puede trabajar con cada videojuego y valorar la eficiencia de dichas herramientas. (pág. 5)

Los videos juegos pueden contener un enorme potencial educativo siempre que haya una planificación en su utilidad y se tenga en cuenta diversos factores. Además, el profesor siempre debe considerar unos objetivos y unos contenidos de la actividad acordes con los del propio videojuego.

Además, también potencia el desarrollo de procesos mentales como la creatividad, la lógica la imaginación, las estrategias para la resolución de problemas, etc. por eso, podemos comprobar, que el uso de los videojuegos no solo se basa en que los alumnos sean mejores en Ciencias Sociales, sino que se centren en que vean un punto de vista práctico en los contenidos dados en clase, al poder manipular factores como el tiempo, la sociedad, la política, etc. Otro factor clave, es la introducción en la educación del aspecto lúdico, y componentes de entretenimiento, haciéndoles ver a los alumnos que pueden aprender también con otras herramientas distintas al libro de texto. (Castaño, 2017) (pág. 25)

Para (Rivera & Torres, 2018), el uso de videojuegos tiene muchas ventajas en el desarrollo de habilidades del pensamiento en personas de todas las edades, tanto niño como joven y adultos. El uso de los videojuegos en el aprendizaje por parte de los docentes es aún un tema sin tratar en la mayoría de las instituciones educativas. Para que los videojuegos puedan ser implementados, se debe de orientar y

asesorar a padres y profesores para seguir adquiriendo las habilidades necesarias para su desarrollo.

Los docentes deben tener claros los criterios de selección, tomando en cuenta aspectos como la edad, tiempo, contenidos, dinámicas, etc., para poder desarrollar un plan instruccional para la integración de estas herramientas en el aula. Los videojuegos son herramientas eficaces, por su interactividad y alto contenido motivante, para lograr el desarrollo de ciertas habilidades del pensamiento, facilitando y optimizando la adquisición de nuevos conocimientos significativos.

Los videojuegos incorporan actividades que igualmente se realizan en la escuela, como el trabajo colaborativo. Tanto en los videojuegos como en la escuela se trabaja en equipos para lograr objetivos en común. Del mismo modo se trabaja el liderazgo, ya que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo. (Rivera & Torres, 2018)

(PRECIADO & SILVA, 2018) Mencionan, las buenas prácticas son métodos o técnicas que suelen mostrar constantemente resultados superiores para el cumplimiento de objetivos y que son usados con referencia. Adicionalmente las buenas prácticas pueden constantemente evolucionar con respecto al progreso de las tecnologías y técnicas. Las buenas prácticas son consideradas por algunos negocios como una palabra de moda, usada para describir los procesos de

desarrollo y lineamiento con estándares que pueden ser usados en múltiples empresas. (pág. 21)

El desarrollo de videojuegos educativos debe tener varias consideraciones educativas en su diseño y desarrollo, pues deben de lograr la aceptación de los educandos sin perder el fundamento educativo, lo cual conlleva usualmente a aumentar la complejidad y tiempos del proyecto. A través de las buenas prácticas, se buscará que los equipos demoren menos tiempo en el desarrollo del proyecto. (PRECIADO & SILVA, 2018)

De acuerdo a lo visto anteriormente los beneficios de buenas prácticas con video juegos, se conforman por tres principales factores, una nueva estrategia de aprendizaje, la estimulación de aprendizaje, y la concentración en el aprendizaje, estrategias del desarrollo de creatividad y estrategias de resolución de problemas de este modo se le da su descripción de acuerdo a diferentes autores.

### **Una Nueva Estrategia De Aprendizaje**

Al entrar en el tema sobre el uso de los videojuegos como una nueva estrategia de aprendizaje, (Montes, 2012) comenta, a través de los videojuegos, los adolescentes y público en general pueden adquirir habilidades manuales, de coordinación y orientación especial; dándoles la posibilidad de fortalecer normas de comportamiento, así como de generar situaciones en las que se interrelacionan con



otros compañeros de juegos, posibilitando el aprendizaje cooperativo. De otra parte, se constituye también en el acceso al mundo de la tecnología, usándolo como herramienta para la enseñanza de los nuevos medios digitales.

Estas aplicaciones generan retos, que en el mundo de hoy, donde se tiende a tenerlo todo a la mano, al facilismo, a la ley del menor esfuerzo, es una oportunidad para que nuestros niños y jóvenes aprendan que los desafíos nos hacen fuertes, le ponen sal y pimienta a la vida, y que cada logro que conseguimos producto de nuestro esfuerzo, lo valoramos y apreciamos más. Este es, a mi modo de ver, una de las grandes bondades de esta clase de entretenimiento.

Para (Grajales, 2013), las estrategias pedagógicas se conciben como una caja de herramientas didácticas que el docente puede utilizar de acuerdo a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a las condiciones de la enseñanza. (pág. 39).

Así mismo expresa, Con los videojuegos, los jóvenes pueden adquirir habilidades manuales, coordinación, orientación espacial; en algunas situaciones es necesario el uso estrategias cognitivas como la toma de decisiones y resolución de problemas; le permiten fortalecer valores y normas de comportamiento, así como la posibilidad de generar situaciones de interrelación con otros compañeros de juegos y aprendizaje cooperativo. Es también el acceso al mundo de la tecnología como recurso de alfabetización en los nuevos medios digitales. (pág. 43)

Las posibilidades de incorporar los videojuegos como herramienta pedagógica han sido discutidas a partir de su irrupción en la vida cultural a mediados de los ochenta.

Desde el mundo educativo se entendió que los videojuegos permitían vincular a las nuevas generaciones, nacidas en la era digital, con los programas pedagógicos clásicos.

Además, se interpretó que esa operación no generaría excesivos problemas, ya que la utilización de juegos es una herramienta ampliamente explorada en el ámbito educativo. Sin embargo, cuando se analizan las experiencias educativas con videojuegos aparecen más sombras que luces. (Lopez, 2016).

## **La Estimulación De Aprendizaje**

De acuerdo a (Cayuela, 2017). La estimulación del aprendizaje se debe hacer en todas las fases de crecimiento. En la escuela enseñan conceptos, pero muchas veces no enseñan a aprender. El núcleo familiar es el lugar ideal para estimular el aprendizaje adaptándose a cada edad y a cada persona.

### **¿Qué aspectos influyen sobre el aprendizaje en la etapa escolar?**

Hay muchos factores que influyen en el aprendizaje en esta fase. Nos vamos a centrar sólo en los factores personales más importantes:

- El **desarrollo del lenguaje**. Una buena consolidación del lenguaje es necesario para tener éxito **en el aprendizaje escolar**. Por un lado, la forma de transmitir

conocimientos en la escuela es a través del lenguaje. El lenguaje es también la herramienta básica para la socialización. **Problemas** de articulación, de riqueza de vocabulario o de comprensión y expresión van a dificultar la adaptación en la escuela.

- **El desarrollo cognitivo.** El aprendizaje escolar está relacionado con el desarrollo de las funciones ejecutivas (FE). Estas son actividades mentales complejas que se ponen en marcha cuando queremos hacer algo nuevo que no conocemos (como, por ejemplo, aprender en la escuela). Para ello hay que tener habilidades cognitivas que implican iniciativa, motivación, formulación de nuevas metas, planes de acción y autocontrol de la conducta. Las FE también tienen relación con funciones cognitivas básicas, como la atención y la memoria. A medida que el niño o niña crece, el cerebro va madurando y permite adquirir poco a poco estas habilidades. En esta maduración intervienen factores genéticos, pero también factores sociales y culturales.

Hay periodos sensibles en los que la plasticidad cerebral es mayor. En estas es cuando la estimulación de estas funciones tiene más valor. Durante la etapa escolar tenemos 2 periodos sensibles: uno entre los 6 y 8 años y otro entre los 10 y 12 años.

- **La motivación.** Es un elemento básico a la hora de aprender. Se sabe que en ella influyen variables del entorno (el profesor/a, los compañeros/as o el tema a tratar) y también variables personales. Para aprender hay que “poder” hacerlo (desarrollo cognitivo, capacidades, conocimientos) pero además es necesario “querer” hacerlo.

En este “querer” hacerlo interviene el estado emocional. Una buena **autoestima** y la capacidad de reconocer y regular las emociones (**inteligencia emocional**) son necesarias para tener motivación por aprender.

En el programa de estimulación cognitiva se brindan estrategias de ayuda relacionadas con la orientación y con la ejecución misma de la actividad, es decir, que en cada de una las sesiones se presenta el objetivo final de la tarea y las actividades se realizan de manera conjunta bajo el apoyo constante del adulto hasta que los niños y niñas puedan realizar las acciones de manera cada vez más independiente. (Trujillo, Bonilla, & Flor, 2017)

### **Atención en el Aprendizaje**

La atención es fundamental para el proceso del conocimiento y se considera importante para los nuevos procesos de aprendizajes con videojuegos, para (García P. , 2014), la atención es la asignatura del siglo XXI. Es un proceso lento. Es una capacidad básica y fundamental que los niños necesitan desarrollar. Por eso es necesario enseñarles modos de redirigir su atención y llegar a ser más conscientes de sí mismos, de sus cuerpos, de sus emociones y sus pensamientos. La capacidad de captar y centrar la atención es el paso previo al aprendizaje y la memorización. La atención es la capacidad que posee la mente consciente para procesar algún tipo específico de información. Nos permite detectar cambios en el medio ambiente.

“La atención es el pilar más importante en el proceso de aprendizaje porque supone un prerrequisito para que ocurran los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información” (Bernabéu Brotóns, 2017, pág. 17)

La atención es fundamental en el proceso de aprendizaje y desarrollo de niñas y niños, la cual hay que despertarla desde muy temprana edad, ya que se convierte en un factor importante para la formación integral de la vida de éstos. Para comenzar es necesario que se encuentren motivados y que los niveles de atención se vayan adquiriendo de manera gradual, hasta que se convierta en un hábito, tanto en el juego, el estudio, como en su vida cotidiana. (JULIO & PIMENTEL, 2014)

### **Desarrollo de la creatividad**

La creatividad es el conjunto de capacidades intelectuales, afectivas y motoras propias del individuo que a través del proceso educativo se pueden manifestar mediante la estimulación, motivación intrínseca y extrínseca para aportar soluciones originales a problemas determinados, así como crear con ingenio y transformar a partir de lo que ya se tiene. (Velásquez, Remolina, & María., 2010)

(Andalucía, 2016), menciona a Gervilla (2003) el cual afirma que la creatividad es “la capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad... la creatividad impulsa a salirse de los cauces trillados, a romper convenciones, ideas estereotipadas, los modos generalizados de pensar y actuar”

## **Estrategias de resolución de problemas**

Es muy común la aparición de conflictos en estas edades, a los que podemos sacarle mucho partido si sabemos cómo trabajar con ello. En esta etapa, donde se amplía el mundo social de los niños y niñas empezarán a desarrollarse diversos sentimientos como la frustración, la competición, la solidaridad.

Es muy importante la realización de actividades grupales como, por ejemplo, la organización del espacio del aula por Rincones; consiste en dividir el espacio de clase en diferentes rincones dotados de materiales específicos para trabajar una actividad en concreto: rincón de la Biblioteca (libros, cuentos, revistas), Matemáticas (números, construcciones, regletas), Juego simbólico (baúl con disfraces, espejo a la altura de los niños y niñas), Ordenador (actividades relacionadas con el ordenador, búsqueda de información, juegos interactivos).

También podemos trabajar las diferentes profesiones, las cuales tendrán que representar y adoptar distintos roles. Al dividir la clase en grupos para que realicen las diferentes actividades pueden surgir conflictos a la hora de utilizar algún objeto, aprenderán a desarrollarse de manera autónoma, resolver cualquier dificultad que se presente utilizando su imaginación y a través de la puesta en común con los compañeros de su grupo de rincón, desarrollando valores como el compañerismo, pensamiento creativo, juego cooperativo. (Andalucía, 2016)

(Bados & García, 2014) Hacen referencia al concepto de D’Zurilla y Nezu, (2007) quienes mencionan resolución de problemas es un proceso cognitivo-afectivo-conductual mediante el cual una persona intenta identificar o descubrir una solución o respuesta de afrontamiento eficaz para un problema particular. Problema una transacción persona-ambiente en la cual hay una discrepancia o desequilibrio percibido entre las exigencias y la disponibilidad de respuesta. La persona en dicha situación percibe una discrepancia entre “lo que es” y “lo que debería ser” en condiciones donde los medios para reducir la discrepancia no están inmediatamente patentes o disponibles.

Solución. Una respuesta de afrontamiento o pauta de respuesta que es eficaz en alterar una situación problemática y/o las reacciones personales de uno ante la misma de modo que ya no es percibida como un problema, al mismo tiempo que maximiza otros beneficios y minimiza los costos.

### **2.2.2. ACTITUD DE LOS DOCENTES ANTE EL USO DE LOS VIDEOS JUEGOS COMO AYUDA DIDÁCTICA**

Con el nuevo sistema del uso de las tecnologías en el aprendizaje, empleado en las ayudas didácticas, nace el auge de los videojuegos educativos, la buena acogida de los mismos no solo depende de los estudiantes, si no también, de los docentes quienes son los encargados de impartir el conocimiento, ante este nuevo sistema de ayuda didácticas, los docentes han presentado una serie de comportamientos, lo que continuación autores sustentan.

En todos los niveles se comprueba que los estudiantes están preparados y esperando la incorporación de los videojuegos como recurso didáctico. La actitud del profesor frente a esta tecnología. A lo largo de las veinte sesiones quienes realmente sufren un cambio de actitud son los docentes, que consideraban estos recursos tecnológicos como parte de un ocio y pérdida de tiempo no solo para sus alumnos sino para también para su familia. (Sánchez, 2013)

(Castellanos, Yari, Julio, & Casas, 2016), Hacen mención a lo expreso por( Gros, 2008, p.21): El uso y apropiación de las tecnologías por parte de los profesores, se ha convertido en los últimos años en un fuerte componente de formación y capacitación en las instituciones educativas, permitiendo responder a los nuevos usos y prácticas digitales de los estudiantes, estas nuevas dinámicas de comunicación e interacciones sociales, hacen que, “los cambios que se están produciendo en la sociedad inciden en la demanda de una redefinición del trabajo del profesor, de su formación y de su desarrollo profesional”.

Los profesores destacan que los videos juegos proporcionan una plataforma entretenida y atractiva para desarrollar el aprendizaje de los pequeños, permitiendo al pequeño ejercer una interacción en la que es consciente de sus aciertos y sus errores sin necesidad de que el profesor tenga que informarle acerca del éxito o el fracaso de sus acciones. (Núñez, 2012)



## **Actitud Cognitiva**

Se dedica al estudio de los procesos mentales como la percepción, la planificación o la extracción de inferencias. Es decir, procesos que históricamente se han entendido como privados y fuera del alcance de los instrumentos de medición que se han venido utilizando en estudios científicos.

El cognitivismo y la psicología cognitiva han supuesto un golpe sobre la mesa por parte de una comunidad de investigadores que no quería renunciar al estudio científico de los procesos mentales, y aproximadamente desde los años 60 han formado la corriente de psicología hegemónica en todo el mundo. (Triglia, 2010)

La cognición es el acto o proceso de conocer, como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación. El concepto de cognición es frecuentemente utilizado para significar el acto de conocer, o conocimiento, y puede ser definido, en un sentido cultural o social, como el desarrollo emergente de conocimiento dentro de un grupo que culmina con la sinergia del pensamiento y la acción. (Greg, 2010)

## **Actitud Emocional**

La actitud emocional es un concepto que determina la posibilidad que tiene todo ser humano de crear y fomentar las cualidades, las habilidades y las características emocionales positivas. Constituye uno de los pilares fundamentales de inteligencia

emocional y, entre otros factores, se basa en la confianza. Cuando una persona confía en sus emociones, en sus sentimientos y pensamientos se forja su propio destino. Cuando además transmite ese sentimiento de confianza en los demás y lo deposita en ellos se establecen relaciones que fomentan la creatividad y la cooperación, generándose valor añadido. La aptitud emocional, además de confianza, también necesita una actitud que muestre la predisposición a participar en un diálogo, escuchando y aportando ideas. (Ballet, 2013)

### **Actitud Conductual**

El conductismo, también conocido como psicología comportamental, es una teoría del aprendizaje basada en la idea de que todos los comportamientos se adquieren a través del condicionamiento. El condicionamiento ocurre a través de la interacción con el medio ambiente.

Los conductistas creen que nuestras respuestas a los estímulos ambientales moldean nuestras acciones. De acuerdo con esta escuela de pensamiento, el comportamiento se puede estudiar de una manera sistemática y observable independientemente de los estados mentales internos. Básicamente, solo debe considerarse el comportamiento observable: las cogniciones, las emociones y los estados de ánimo son demasiado subjetivos. (Vergara, 2018)

Heredera de ciertos fundamentos de la Psicología Conductista, como por ejemplo el énfasis en los procesos de aprendizaje práctico y la idea de que la asociación es un concepto central en terapia.

Sin embargo, incorpora la necesidad de actuar, además de sobre la conducta, sobre los pensamientos de la persona. Principalmente, la intervención sobre la parte "mental" se centra en los esquemas cognitivos y las categorías conceptuales a partir de las cuales la persona interpreta la realidad. (Torres, 2017)

### **Aceptación De Videojuegos Como Ayuda Didáctica**

En cuanto a la temática de la aceptación de los videojuegos en clases, se considera que los docentes son algo distantes a estas técnicas, para muchos de ellos son un distractor y no reconocen otras ventajas al proceso cognitivo de los estudiantes, por ello se menciona lo expreso por distintos autores, en consecuencia (Dussel, 2016), hace mención al punto de vista de un autor sobre el tema:

Pese a esta difusión y aceptación en las prácticas cotidianas, en los ámbitos académicos y de la investigación hubo y hay resistencias a considerarlos algo más que pasatiempos banales o peligrosos. Los debates en torno a la violencia de algunos videojuegos y la trivialidad de otros han capturado la atención de la opinión pública, en desmedro de perspectivas balanceadas sobre sus potencialidades y límites para la formación de las nuevas generaciones (Malykhina, 2014).

Por su parte se observa como la aceptación de los videojuegos como ayuda didáctica en las aulas de clases debe ser positiva, sustentado por (García Rodríguez & Raposo Rivas, 2013) donde expresan, Finalmente, en el momento en que se incluye un recurso de este tipo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no hay que

perder de vista que el juego es un activador del proceso, una motivación para conseguir un fin, no podemos convertirlo en un fin en sí mismo, desdibujando su utilidad y sentido formativo para quedarse solamente con la vertiente lúdica. No obstante, la experiencia desarrollada nos muestra que las TIC son un recurso adecuado para incluir en las clases de educación musical de forma global y especialmente en sus aspectos de discriminación auditiva.

### **Adaptación a los Videojuegos Como Ayuda Didáctica**

Luego de un proceso de aceptación de los videojuegos como ayuda didáctica, se sigue con la adaptación del uso de los mismos, para ellos los autores mencionan, La adaptabilidad se concibe como la capacidad para asumir los cambios sin que esto altere el alcance objetivo que se han propuesto con antelación. Lo cual está estrechamente vinculado con la capacidad de concebir como válidas perspectivas y situaciones diferentes a las que se está acostumbrado. La **adaptación**: Existe una valoración tanto de ventajas como desventajas del cambio que le impulsan a experimentarlo y adaptarse. (CICAP, 2017)

Es muy importante tener en mente siempre que la planificación, en todo proceso de enseñanza-aprendizaje, supone un paso muy importante para alcanzar los objetivos propuestos con la mayor eficiencia posible. Además permite improvisar y adaptarse a los imprevistos con mayor seguridad. Como hemos visto, los videojuegos pueden ser herramientas muy potentes para usarse en educación. Sin embargo, no

debemos perder de vista que lo más importante es el enfoque pedagógico en el que nos basamos para definir nuestros objetivos, así como los principios que guían la actividad.

La tecnología no puede sustituir a la pedagogía. Ambas integran un mismo proceso, que nos permite desarrollarnos como personas a través de la conexión de aprendizajes. (Cazalilla, 2014)

A fin de intentar desentrañar un tema que mientras algunos entienden como una apuesta revolucionaria dentro del aula, otros todavía cuestionan las ventajas de enseñar con videojuegos sin entender el modelo de pensamiento de esta generación, La Capital recogió la opinión de varios educadores involucrados con esta herramienta de aprendizaje. (Salinas, 2015)

### **Interés En El Uso De Los Videos Juegos Como Herramienta Didáctica**

Se aprueba el potencial del uso de los vidojuegos en el ambiente escolar, permitiendo que el aprendizaje sea divertido y motivante. Se toma los videojuegos como herramientas cotidianas en los estudiantes, por su contacto y uso directo con ellos. Es trascender en el aula de clase por medio de instrumentos tecnológicos que busca usar el conocimiento como excusa para potenciar en los sujetos habilidades, actitudes y destrezas en pro de 13 fortalecer los aspectos sociales, culturales e intelectuales de los educandos. Se afirma en el proyecto que no importa el carácter

de los videojuegos, cualquiera que se ejecute desarrolla competencias positivas en el sujeto. (Grajales, 2013) (pág. 12-13)

Algunas competencias de los docentes que se requieren para este propósito son: el pensamiento crítico, la capacidad de resolución de problemas, el fomento de la creatividad y la innovación, y la habilidad de motivar a los estudiantes para que generen contenido. (Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica, & Bocanegra, 2017)

Cuando nos planteamos La capacidad de enseñanza que el videojuego posee es común que no nos quedemos estancados únicamente en la trasmisión o consolidación de conocimientos específicos. Si viene es cierto que muy probablemente sea uno de los aspectos que a nivel escolar más nos puede interesar, vamos a tratar de analizar en que otros campos puede tener cabida. De hecho, el aprendizaje incluso puede alcanzar, y de hecho lo hace, al propio docente. (Carracedo, 2018)

### **Resistencia Al Cambio**

Al implementar nuevas estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, siempre que se trate del uso de videojuegos, los docentes tendrán al inicio una actitud de desconfianza por un concepto preconcebido donde se cree que esto es mas de distracción que de ayuda educativa, por lo cual surge la resistencia al cambio.

La introducción de modelos de enriquecimiento en el aprendizaje cuyos beneficios proveen grandes oportunidades de desarrollo individual a los estudiantes, genera conflicto pues todos viven la experiencia tradicional y esto generalmente construye resistencia. La resistencia a factores educacionales de enriquecimiento se verá aliviada de tal tensión, cuando una introducción sea otorgada junto con una explicación detallada de cómo serán las sesiones en curso y la explicación de cada paso a seguir en el proceso.

La resistencia a estos cambios se explica por la carencia de la toma de responsabilidades en el aprendizaje, sin embargo, el entusiasmo de algunos ante las mismas innovaciones es algo que existe y que atenta a reforzar la calidad de la educación, misma que hace que esta resistencia se difumine con el tiempo; aun así, mientras ésta se encuentra presente, regularmente necesita ser procesada con medidas existentes y de una forma sistemática que conlleva al conocimiento. (Azuela, 2014)

(Mejía, Silva, Villarreal, Suarez, & Villamizar, 2018), menciona. En cuanto a resistencia al cambio asociado al sistema social se puede concluir que existe un comportamiento en los docentes que se ha mantenido en el tiempo y que ha sido adoptado por todos los docentes tanto antiguos como nuevos como parte de su sentir en la institución.

Así mismo, la resistencia al cambio ligada a la personalidad se logró concluir que existe un comportamiento asumido por los docentes en el que se mantiene un esquema cerrado en donde se tratan de replicar experiencias de éxito sin tener en cuenta los cambios que exige el entorno.

### **2.2.3. NIVEL DE ALFABETIZACIÓN POR EL USO DE VIDEOJUEGOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS**

Se considera que todo videojuego como ayuda didáctica debe traer consigo un beneficio directo y que se refleje en el nivel de alfabetización, la alfabetización reconoce unos conocimientos teóricos y unos prácticos, de este modo sobre la temática se mencionan autores que hablan al respecto:

Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica, se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas. (García Valcárcel, 2016)



Para (Pindado, 2015), las investigaciones acerca de las relaciones entre los videojuegos y la educación han cristalizado en un amplio abanico de líneas de trabajo<sup>1</sup>. No obstante, pueden señalarse, a groso modo, dos grandes ámbitos de producción científica en este campo:

- a) Investigaciones referidas al *entorno educativo* de los videojuegos, centradas en el uso y efecto de ellos y que fundamentalmente abarcan trabajos orientados a cuestiones como el tiempo invertido en el juego por niños y adolescentes, las diferencias de género en el comportamiento con los juegos electrónicos y relaciones entre éstos y las actitudes violentas aprendidas.
  
- b) Investigaciones sobre las *cualidades educativas* de los videojuegos, referidas a los estudios sobre adquisición de destrezas y habilidades, contribuciones al razonamiento y la capacidad cognoscitiva, difusión de ideas y valores, socialización y modelación de conductas. Cada una de estas líneas de investigación merece un análisis pormenorizado. Sin embargo, en este artículo se examina el segundo grupo de investigaciones cuyas conclusiones poseen un especial interés para la utilización del juego electrónico en el ámbito escolar. (pág. 2)

Las posibilidades de incorporar los videojuegos como herramienta pedagógica han sido discutidas a partir de su irrupción en la vida cultural a mediados de los ochenta. Desde el mundo educativo se entendió que los videojuegos permitían vincular a las

nuevas generaciones, nacidas en la era digital, con los programas pedagógicos clásicos. Además, se interpretó que esa operación no generaría excesivos problemas, ya que la utilización de juegos es una herramienta ampliamente explorada en el ámbito educativo. Sin embargo, cuando se analizan las experiencias educativas con videojuegos aparecen más sombras que luces. (Lopez, 2016)

### **Conocimientos Teóricos.**

De acuerdo a (Gonzalez, 2013). Se define como el conocimiento basado en la experiencia y en la percepción, que todo hombre adquiere debido a las diversas necesidades que se le presentan en la vida, adquirido muchas veces por instinto y no pensamiento fundamentado donde todo conocimiento que se genera no implica a la ciencia o leyes.

Es así que existen personas con gran dominio de un determinado aspecto sin haber recibido educación alguna. Este tipo de conocimiento implica que todos los fenómenos que envuelve son inteligibles, implicando para ello, siempre una actitud de fe, teniendo un fuerte peso en el comportamiento humano. Se da sobre algo oculto o un misterio que alguien desea manifestar o se pretende conocerlo. Es conocido como el tipo de conocimiento inconsciente, del cual podemos hacer uso, lo que hace que podamos implementarlo y ejecutarlo, como se diría, de una forma mecánica sin darnos cuenta de su contenido.

“El saber teórico es aquel que estudia aquellos seres cuyos principios no pueden ser de otra forma, solo se les puede contemplar y conocer como tal y como se realiza con los objetos”. (Arango, 2009)

Para (Peralta, 2015). El conocimiento teórico se refiere a objetos dados en la intuición sensible y, por ello, exige de la existencia y aplicación de los conceptos puros o categorías a lo dado en la intuición sensible. Según Kant, es muy inferior al conocimiento práctico.

### **Conocimiento Práctico**

Para (Vargas M. , 2014). “El conocimiento práctico se tiene cuando se poseen las destrezas necesarias para llevar a cabo una acción. El conocimiento práctico o empírico se desprende de la experiencia y a través de los sentidos sin un razonamiento elaborado”. El saber práctico es aquel que pretende dirigir la actuación humana, el obrar y el hacer. El saber práctico se ocupa de aquellos seres cuyos principios pueden ser de otra forma, la acción. La razón puede realizar cálculos para escoger el mejor camino para la acción. (Arango, 2009)

Del mismo modo, para (Peralta, 2015). El conocimiento práctico es aquél que no puede ser representado de una manera formal, sino que el sujeto lo va adquiriendo o aprendiendo a través de la práctica es el conocimiento que se tiene cuando se poseen las destrezas necesarias para llevar a cabo una acción. Por ejemplo: Es

reconocido como buen médico no aquel que posee todos los conocimientos, sino aquel que sabe aplicarlos con eficacia y rapidez a sus pacientes.

El conocimiento práctico trabaja en dos sentidos, nos hace capaces de aplicar otros conocimientos en nuestra vida, pero también nos permite adquirirlos. Esta adquisición de conocimiento se realiza gracias al binomio fundamental del "ensayo-error" basado en la práctica, la técnica y la experiencia que nos permite asimilar la información de nuestro entorno por medio de los sentidos y nos incita a buscar la forma más simple y de menor esfuerzo para alcanzar una meta específica.

El conocimiento práctico fue indispensable para el ser humano ya que éste nos permitió en un inicio a adaptarnos a las diferentes ambientes y situaciones a las que nos hemos enfrentado, puesto que nos brindaba la oportunidad de buscar las técnicas y los métodos más sencillos para desempeñar la tareas de nuestra vida diaria más eficazmente y así ahorrar tiempo y evitar desperdiciar nuestra energía. (Peralta, 2015)

### **Experiencia en el uso de los videojuegos**

El uso de videojuegos como ayuda didáctica, actualmente se desarrolla con mayor determinación gracias a los resultados obtenidos de este mismo en diferentes procesos educativos, es decir, la experiencia que se ha logrado con el transcurrir del tiempo. De este modo lo sustentan algunos autores:

Los estudios han demostrado que el juego tiene un potencial educativo, al permitir a los estudiantes investigar y conocer el mundo, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Las escuelas innovadoras abogan por metodologías de enseñanza basada en el juego como elemento didáctico relacionado al contenido. La experiencia del videojuego como herramientas en las escuelas responde a una necesidad de uso, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización. En el aspecto emocional, los juegos ejercen una importante motivación. (Hernández B. , 2017)

De acuerdo a (Treneman, 2018) las posibilidades que ofrecen los videojuegos y su estructura para la enseñanza son prácticamente ilimitadas. Estos han sido aprovechados por expertos para lograr incentivar asignaturas como matemática, historia o, incluso, fomentar el interés por la literatura. Este método de enseñanza es conocido como gamificación, una innovadora forma de educación que aprovecha la estructura de los videojuegos y la predisposición de los niños y jóvenes por jugar. El trabajo del profesor es el de curaduría. Ella afirma que todos los videojuegos promueven el aprendizaje y desarrollo de habilidades en sí mismos, pero que son los docentes o tutores quienes deben considerar las razones de la selección de un título en particular y si responden al discurso que se quiere enseñar.

Así mismo manifiesta, sin embargo, no se necesita tener el presupuesto para desarrollar un sistema digital, ya que puede reproducir la misma estructura del videojuego usando materiales físicos. “La esencia es tomar este sistema y

traspasarlo, no depender de la tecnología”. El éxito radica en lo que ella llama como “mecánicas de juego” y “narrativa evocativa”, esta última consiste en evocar la cultura popular de sus alumnos y usarla a favor de la educación. (Treneman, 2018)

### **Nivel de Conocimiento Tecnológico**

Para poder utilizar los videojuegos es necesario tener conocimientos acerca de las tecnologías, por lo que se hace necesario resaltar en que consiste el conocimiento tecnológico, de este modo (LaEscuelaManagement, 2018) comenta:

En cuanto al conocimiento tecnológico como saber, según lo define Slolimowski, es **“una forma de conocimiento humano dirigida a producir objetos más y más diversificados, con rasgos cada vez más interesantes, de un modo cada vez más eficiente”**. Por tanto, el conocimiento tecnológico surge de **la creatividad y la innovación** y su función principal es la creación, manipulación y evaluación de objetos nuevos que resuelvan problemas existentes.

“La innovación tecnológica y el dominio tecnológico fundamentados en el conocimiento tecnológico permiten el desarrollo productivo en la sociedad del conocimiento, y dicho desarrollo productivo genera crecimiento económico, y, por lo tanto, desarrollo social”. (Capacho, 2011)

### **Habilidades Para El Uso De Los Videos Juegos**

En consecuencia, se puede establecer la importancia del uso de los videojuegos en el aula de clases, por lo que (Castro C. , 2017) manifiesta, Jugar a videojuegos es bueno para el cerebro. Impacta en la estructura cerebral, aumenta el tamaño de algunas regiones y activa otras haciéndolas más eficientes, como la de la atención y las habilidades visuoespaciales, genera: Más capacidad de atención, Mayor habilidad para interpretar mapas, Más rapidez en la toma de decisiones.

Los videojuegos logran desarrollar en los usuarios habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos; en otras palabras, sus beneficios son claros. Sin embargo, también existe una pequeña brecha con las desventajas, que consisten en la adicción y sedentarismo, lo que conlleva a otros efectos secundarios. La esencia de los videojuegos debe ser incorporada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como ya está sucediendo en algunas instituciones educativas. (Rivera & Torres, 2018)

De este modo, (Alfageme & Sánchez, 2002), hace referencia al concepto de Gros (1998) donde: resume las habilidades que se pueden encontrar en los videojuegos en los siguientes aspectos: Potencian la adquisición de habilidades psicomotrices, puesto que al utilizar videojuegos se entrenan sobre todo habilidades como la coordinación viso manual, la organización del espacio y la lateralidad:

- Mejoran y educan la atención. La pantalla del ordenador hace que los niños mantengan la atención durante largos periodos de tiempo.
- Ayudan a adquirir las

habilidades de asimilación y retención de la información. Los videojuegos utilizan mucho la capacidad de recordar y comprender conceptos y hechos, en ellos aparecen datos, nombres, continuar en el juego, permitiendo que los jugadores aprendan a ponderar sus ideas e hipótesis a partir del análisis de la información que van recopilando con la práctica del juego.

- Ayuda a adquirir la habilidad de tomar decisiones. Nos enseña con situaciones parecidas a las de la vida real a tomar decisiones sin las presiones, responsabilidades y consecuencias que podían acarrear en aquella.
- Las habilidades para la resolución de problemas. Los videojuegos hacen que nos planteemos la situación, que elaboremos nuestras hipótesis, que lleguemos a una experimentación y comprobación de la validez de las mismas, llegando a adquirir el proceso necesario para resolver aquellos problemas que nos acontezcan.
- Se pueden adquirir habilidades metacognitivas, en cuanto que el sujeto tenga conciencia del método que se está utilizando para que adquiriera conocimientos. Esta habilidad requiere un mayor tiempo de adquisición al ser más compleja por lo que la podríamos encontrar en aquellos usuarios más avanzados. (pág. 2)

### **2.3. Definición de las Variables**

#### **Definición Nominal:**

#### **Variable 1: Videojuego**



## **Variable 2: Recurso didáctico**

### **Definición Conceptual:**

#### **Videojuegos:**

son prácticas culturales instaladas en nuestras sociedades que requieren de una mirada crítica y especializada; las líneas de investigación que han abordado este fenómeno transitan entre los estudios culturales, la ludología, los estudios narratológicos, la teoría de diseño de juegos. Pereira y Alonso (2016)

#### **Recurso didáctico:**

herramientas educativas son materiales que se encargan de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, tanto para el estudiante como para el docente. (Bohórquez, 2015)

### **Definición Operacional**

#### **Videojuegos**

Se utilizará el método de observación directa, pruebas didácticas en celulares y tabletas para evaluar la eficiencia del uso de las mismas y un cuestionario para obtener la información relevante a la variable y los indicadores: nueva estrategia de

aprendizaje, estimulación de aprendizaje, concentración en el aprendizaje, desarrollo de la creatividad y estrategias de resolución de problemas.

### **Recursos Didácticos**

Se utilizará el método de observación directa, se harán evaluaciones sobre los métodos didácticos a que utiliza la institución educativa, con el fin de lograr analizar la variable y resolver cada dimensión e indicador especificado para dicha variable los cuales son: Conocimientos teóricos, conocimientos prácticos, nivel de conocimiento tecnológico, habilidad por el uso de los videos juegos. Por medio de los métodos a utilizar se logrará el resultado de la presente investigación.

**Tabla 1 Operacionalización de las Variables**

<b>Objetivo General:</b> Analizar el uso de los videos juegos como recurso didáctico en CARDINAL INTERNATIONAL SCHOOL, Del Distrito Turístico de Riohacha.					
<b>Variables</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Subdirecciones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Video Juego	Aplicar vigilancia tecnológica en colegios con buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico.	Vigilancia tecnológica para buenas prácticas con Video juegos	Planeación	Elaboración de ficha técnica de vigilancia tecnológica.	
			Búsqueda de la información	Numero de bases de datos consultadas internacional	
				Numero de ecuaciones aplicadas.	
				Número de registros recopilados.	
			Análisis de la información.	Numero de ecuaciones aplicadas	
	Difusión de resultados y Proceso de decisión	Número de registros recopilados.			
	Identificar las actitudes de los docentes del Cardinal International School con respecto al uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.	Actitud de los docentes ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica.	Cognitiva Emocional Conductual	Interés en el uso de los videos juegos como herramienta didáctica Resistencia al cambio	<b>1 - 6</b> <b>7 - 11</b> <b>12 - 16</b>
Recurso Didáctico	Determinar el nivel de alfabetización de los docentes del Cardinal International School en el uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.	Nivel de alfabetización por el uso de videojuegos como recursos didácticos	Conocimientos teóricos.	Nivel de conocimiento tecnológico.	<b>17- 21</b>
			Conocimientos prácticos.	Habilidad por el uso de los videos juegos.	<b>22 - 24</b>
	Experiencia.	Tiempo de uso.	<b>25-26</b>		
	Plantear estrategias para que los docentes del Cardinal International School hagan buen uso de los videos juegos como herramienta pedagógica.	El desarrollo de este objetivo tendrá solución al finalizar la investigación.			

Fuente: Propio del autor (2022)

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

El enfoque es de tipo cuantitativo, dado este modelo permitirá indagar la problemática en estudio desde su contexto, se considera que tiene este enfoque porque se trabajan con el número cuantificable de datos, es decir se tiene una totalidad definida de la población objeto de estudio y es fácil de contar, por lo que facilitará el desarrollo de la investigación. Ruiz (2012) resalta lo expreso (Galeano, 2004) donde comenta que los estudios de corte cuantitativo pretenden la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva. Su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número, el dato cuantificable.

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Para el presente estudio el tipo de investigación es descriptiva, de acuerdo a que se realiza un análisis donde se quiere la búsqueda de aquellos aspectos que desean conocer y de los que se pretenden obtener respuestas. De acuerdo a (Alvarez, 2016): La investigación descriptiva buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a

análisis Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir.

### **3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Diseño no experimental es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlos. Por lo tanto, en este diseño no se construye una situación específica si no que se observa las que existen. Palella y Martins (2012), por lo tanto, se considera el diseño de la presente investigación de tipo no experimental.

Del mismo modo, tiene como finalidad el diseño de campo, donde se resalta que esta investigación está enmarcada en la recolección de datos de los actores directos que se encuentran presentes para entregar información de la temática planteada. Dugarte (2016), al expresar lo expuesto por Arias (2016), comenta que la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos tomados directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes.

Así también, se menciona que tiene un diseño transeccional o transversal, porque se permite recolectar datos en un momento único, y partiendo de ellos describir las variables y realizar el análisis del estudio. De este modo lo describe (De la Torre, 2015) Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la presente investigación se tiene en cuenta como población en este caso los docentes de la institución educativa la institución educativa Cardinal International School del Distrito de Riohacha, Cardinal International School del Distrito de Riohacha, la cual es igual 20 docentes. De acuerdo a (Danel, 2015), “la población es el conjunto sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones y acerca de la cual queremos hacer inferencias. Normalmente es demasiado grande para poder abarcarlo”.

Población	Características / total de personas	Rango de Edad
Docentes de la institución educativa la institución educativa Cardinal International School	Educadores, encargados de utilizar la pedagogía como un medio de impartir conocimiento, del mismo modo, con la implementación de la didáctica y las nuevas tecnologías generan Desarrollo cognitivos en los estudiantes. En total 20 docentes	26-42 Años

Hombres	8	27-42 años
Mujeres	12	26-39 años

### **3.4.1. Muestra**

En el orden de ideas, considerando el razonable el tamaño de la población, por ser una menor a 100, no se realizará muestra, será por censo poblacional.

El censo poblacional es el proceso total de recolectar, compilar, evaluar, analizar y publicar o diseminar en cualquier otra forma, los datos (o la información) demográficos, económicos y sociales que pertenecen en un momento determinado, a todas las personas de un país o de una parte bien delimitada del mismo cuando es finita. Arias J, (2019)

## **3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Para la presente investigación se tuvieron en cuenta los siguientes factores para la recolección de la información, como técnicas se utiliza la observación donde se realizan registros de observación directa y evidencias, que sustentan el desarrollo correcto del estudio, así mismo, se utiliza una entrevista donde se realiza la aplicación de un instrumento para recolectar la información necesaria. Como instrumento se utiliza un cuestionario de preguntas estilo Likert, donde se plantean

preguntas relacionadas a la temática y en una escala del 1 al 5 se responde la más acertada para el tipo de pregunta realizada. En consecuencia, se aplicará a una población de 20 docentes, antes especificados. Y el instrumento contará con un total de 26 ítem que se formularon en relación a las dimensiones e indicadores de la operacionalización de variables.

Como técnica de análisis se utilizará el Baremo. El baremo es una escala de puntuaciones obtenidas con un instrumento de medida que permite su interpretación, mediante la atribución a cada una de ellas de un determinado valor.

(Daza, 2014)

**Tabla 2. Baremo de comparación**

<b>Rango</b>	<b>Valor</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Categoría</b>
4.21 a 5.00	5	Siempre	Muy alta
3.41 a 4.20	4	Casi siempre	Alta
2.61 a 3.40	3	Algunas veces	Moderada
1.81 a 2.60	2	Casi nunca	Baja
1.00 a 1.80	1	Nunca	Muy baja

Fuente: Elaboración propia (2022).

### **3.6. ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación se realiza en cuatro etapas Primera Etapa: En esta etapa se identifican el problema de investigación, formulación de problema, los objetivos, la justificación y la delimitación de la misma.



Segunda Etapa: En esta etapa se identifica el marco teórico, en donde se describen los antecedentes referentes a las variables, de igual forma las bases teóricas confirmada por diferentes autores que analizan y opinan sobre cada variable, dimensiones e indicadores. Del mismo modo se describen las variables y se crea el cuadro de Operacionalización de las mismas.

Tercera Etapa: En esta etapa, se determina la metodología a emplear, el tipo de investigación, el diseño, la población, la técnica e instrumentos de recolección de información y el proceso de la investigación.

Cuarta etapa: En esta etapa como producto de la información obtenida, se realiza el análisis y la interpretación de los resultados, y a partir de ello se diseñarán estrategias para lograr que la institución emplee el uso de videojuegos como recurso didáctico de los docentes en la educación básica secundaria del Cardinal International School En El Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha.

### **3.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD**

Para Arias (2016), la validez de un cuestionario significa que las preguntas o ítems deben tener una correspondencia directa con los objetivos de la investigación. Es decir, los interrogantes consultarán sólo aquello que se pretende conocer o medir.

Según López, Avello, Palmero, Sánchez, y Quintana (2019) **Confiabilidad** es el grado de congruencia con el cual un instrumento, mide la variable. Se obtiene

de evaluar la reproducibilidad, que es cuando existe una buena correlación en las mediciones en distintos momentos; y por otro lado, la fiabilidad, que es la exactitud en las mediciones en diferentes momentos. En esta investigación se encontró el grado de confiabilidad basados en la siguiente formula  $\alpha = (K / K - 1) * (1 - (\sum si^2 / st^2))$ .

La confiabilidad

K = número de ítems del instrumento K=26	k/k-1	1,04
Si2 : Sumatoria de Varianzas de los Ítems		21,2794118
ST <sup>2</sup> : Varianza de la suma de los Ítems		178,970588
Alfa de cronbach= 0,93616988 = 91,6%		Seguro

**Aplicación:**

$\alpha = (K / K - 1) * (1 - (\sum si^2 / st^2))$   $st^2 =$  Varianza de la suma de los Ítems.

$(26/25) (1 - (0,118898932)) =$

$(1,04) (0,881101068)$

$\alpha = 0,916345111 = 91,6\%$  el grado de confiabilidad.

## CAPITULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En este capítulo, se valoraron los resultados de la presente investigación en relación a la temática, tales resultados, se obtienen luego de haber aplicado el instrumento a la población objeto de estudio, donde se analizan bajo el baremo de medición, y posteriormente se realizaron sus debidas conclusiones.

#### **Variable 1: Videojuego**

#### **Variable 2: Recurso didáctico**

Las dos variables, serán analizadas teniendo en cuenta los siguientes objetivos planteados en el trabajo, con el fin de lograr obtener resultados acordes a lo requerido.

**Objetivo 1:** Aplicar vigilancia tecnológica en colegios con buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico.

Para aplicar tal vigilancia tecnológica se debe seguir una guía, de este modo se hace mención de la misma por medio de un modelo que ha tenido éxito el cual es el de las buenas prácticas del uso de videojuegos para la innovación educativa en el uso de bases de datos y plataformas de gestión de aprendizaje en la universidad del Valle, Colombia, realizado por (Cruz, Molina, & Valdiri, 2018). Este ejemplo

permite tener una idea de cómo las instituciones pueden guiarse para ejercer la vigilancia al momento de hacer la implementación de este tipo de ayudas didácticas como lo son los videojuegos educativos, del siguiente modo:

Cuadro 1 Descripción de las herramientas tecnológicas para las buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico.

Alcance	Herramienta	Creador	Descripción	Adquisición	Ventaja	Desventaja
Buenas prácticas del uso de Videojuegos	Google drive	Google	Uso de Juegos didácticos basados en el Resultado de buenas prácticas de los video juegos educativos.	Gratis los primeros 12 GB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponible en idiomas español</li> <li>• Acceso a la información desde cualquier lugar</li> <li>• Permite compartir archivos y carpetas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere conexión a internet</li> <li>• Requiere una cuenta de Google</li> </ul>
	<u>Vedoque</u>	Microsoft	Servicio videojuegos educativos basado en resultados de las buenas practicas	Gratis los primeros 10 GB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponible en español</li> <li>• Acceso desde un dispositivo móvil o desde un computador</li> <li>• Permite ser usado con facilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere ser descargado en los dispositivos de uso</li> </ul>
	<u>Cristic</u>	Microsoft	Servicio de más 500 juegos educativos certificados bajo el resultado de las buenas practicas del uso de los mismos con anterioridad	Gratis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite realizar juegos en los ordenadores.</li> <li>• Integración con otras aplicaciones.</li> <li>•Compromiso con la privacidad de los datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere conexión a internet</li> </ul>
Buenas prácticas del uso de	<u>Microsoft Academic Search</u>	Microsoft	Buscador especializado en educación basado en el resultado de las buenas practicas	Gratis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compromiso con la privacidad de los datos</li> <li>• No es solo para estudiantes, sino para todas las personas interesadas en el aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere conexión a internet</li> </ul>

	<b>Dis@nedu</b>	Microsoft	Buscador especializado en educación mediante la didáctica y el resultado de las buenas practicas	Gratis	presentaciones, PDFs, imágenes, vídeos, documentales, para pizarra digital.	• Requiere conexión a internet
	<u>Educaweb</u>	Bodor Laser	Buscador especializado en educación mediante la didáctica y el buen uso de la misma.	Gratis	No es solo para estudiantes, sino para todas las personas interesadas en el aprendizaje	. Requiere conexión a internet

Autor: Pérez 2022

Cuadro 2 Fases de vigilancia tecnológica en las buenas prácticas de uso de los videojuegos

<p><b>Fase 1: Planificación de actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Determinación y definición de las necesidades de mejoramiento en las actividades académicas de la institución.</b></li> <li>• <b>Identificación de los requisitos académicos requeridos y aplicables.</b></li> <li>• <b>Definición del alcance de las herramientas tecnológicas basadas en las buenas prácticas del uso de las mismas.</b></li> <li>• <b>Definir las fuentes de información.</b></li> </ul>	<p><b>Fase 2: Recogida de datos</b></p> <p><b>Búsqueda de la información en diferentes fuentes para manejar de manera correcta el uso de los videojuegos basados en resultados de las buenas prácticas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bibliográficas</b></li> <li>• <b>Páginas web</b></li> <li>• <b>Colegios que implementan los mismos métodos didácticos.</b></li> <li>• <b>Bibliotecas virtuales</b></li> </ul>	<p><b>Fase 3: Análisis de datos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Análisis de la información recolectada en las diferentes fuentes y realizar el análisis de los resultados que se obtengan de la búsqueda en otras instituciones acerca de las buenas prácticas de utilizar videojuegos educativos como herramienta didáctica.</b></li> <li>• <b>Análisis de resultados de las encuestas para conocer con certeza que aportes significativos se obtiene por medio de las buenas prácticas del uso de videojuegos como ayuda didáctica.</b></li> </ul>
--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Análisis de las consultas realizadas en las herramientas tecnológicas identificadas.</b></li> <li>• <b>Identificación de ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas identificadas para evaluar las buenas prácticas del uso de videojuegos como herramientas didácticas.</b></li> </ul>
<p><b>Fase 4: Difusión de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consolidar la información analizada a través del uso de las herramientas tecnológicas utilizadas, y por medio de ello poder dar a conocer el resultado que generan las buenas prácticas del uso de videojuegos educativos.</b></li> </ul>	<p><b>Fase 5: Utilización de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Por medio de la información consolidada realizar la instalación de herramientas tecnológicas para pruebas, de este modo evaluar directamente el resultado del uso de los videojuegos como ayuda didáctica, basado en la experiencia de las buenas prácticas de los mismos.</b></li> </ul>	<p><b>Fase 6: Evaluación de funcionamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Realizar la respectiva evaluación del funcionamiento de las herramientas tecnológicas en prueba que conduzcan a dar un resultado positivo de las buenas prácticas del uso de videojuegos como ayuda didáctica.</b></li> <li>• <b>Realizar una propuesta de las herramientas didácticas tecnológicas aplicables al colegio, basadas en el buen uso de videojuegos como herramientas didácticas.</b></li> </ul>

Fuente: Pérez 2022

## Desarrollo de las fases de la vigilancia tecnológica en las buenas prácticas de uso de los videojuegos

### Fase 1: Planificación de actividades en las buenas prácticas de uso de los videojuegos

**Definición de las necesidades y oportunidades de mejoramiento basadas en las buenas practicas de uso de videojuegos como ayuda didáctica**

- En relación al análisis realizado, se logra identificar que el colegio objeto de estudio no han tenido en cuenta los resultados de las buenas prácticas del uso de videojuegos em ortos entes educativos, por lo cual, se encuentra en desventaja frente a los demás colegios del distrito, y del país que si implementan el uso de videojuegos como recursos didácticos para afianzar el aprendizaje, por lo cual se logra ver una oportunidad la cual es el poder implementar este sistema de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, y que con ello involucre el uso de herramientas tecnológicas para adquirir destrezas y nuevos conocimientos.

**Definición de las actividades a realizar**

- Se realizará por medio del uso de las herramientas tecnológicas capacitaciones, donde se podrá poner en marcha la utilización de sistemas informáticos, usos de la tecnología como tal, con el fin de poder establecer el uso de video juegos como herramienta didáctica educativa, pero todo ello basado en las buenas prácticas del uso de los mismos videojuegos.

**Definir fuentes de información**

- Se implementara el uso de las plataformas o medios tecnológicos para buscar la información, así mismo, como fuentes se tendrá la observación directa, entrevistas, fuentes bibliográficas entre otras. Con el fin de poder mantener un control sobre las buenas prácticas con el uso de videojuegos educativos.

Pérez 2022

## Fase 2: Recogida de datos

Cuadro 3 Recogida de datos

Buscadores y bases de datos utilizados	Numero de archivos consultados	Tipos de archivos encontrados	Nombre y autor de archivos utilizados	Casos exitosos aportados
Google	17	Artículos, libros, páginas web, revistas	<ul style="list-style-type: none"> <li>El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica, &amp; Bocanegra, 2017</li> <li>Ventajas y Desventajas Del Uso de Videojuego Como Herramienta Didáctica En Las Ciencias Sociales. Castaño, 2017.</li> <li>Hacia una conceptualización de los videojuegos. Pereira y Alonso (2016)</li> </ul>	3
Google académico	9	Artículos científicos, libros, capítulos de libros	Videojuegos, Educación Y Desarrollo, (Zhao, 2017)	1
Google books	11	Libros	<i>Mportancia De La Atención Y La Memoria En El Aprendizaje</i> , García, P. (2014)	1

Pérez 2022



### Fase 3: Análisis de datos

En esta etapa como su nombre lo indica, se analizan de resultados de la información recolecta en las dos primeras etapas, se procede a analizar cada caso encontrado, se obtiene la información y además se describen los beneficios que se obtuvieron mediante la aplicación de cada uno de estos casos, y se permite obtener una guía para la implementación de los videojuegos como herramienta didáctica en la institución educativa objeto de estudio, pero teniendo en cuenta las buenas prácticas del uso de videojuegos como ese medio de ayuda didáctica.

### Fase 4: Difusión de la información

En esta fase se procede a realizar la difusión de la información. A continuación, se presentan algunos casos encontrados.

### **Caso 1 Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales**

#### DESCRIPCIÓN

El objetivo de la investigación es pensar la gamificación como tendencia clave en entornos educativos y definiendo buenas prácticas de ludificación de la enseñanza. El encuadre metodológico elegido es un enfoque mixto de alcance descriptivo; la combinación de un tratamiento cuantitativo y cualitativo favorece la comprensión integral del estudio. La investigación abarca la búsqueda de indicios significativos

de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos; la detección y descripción de factores interrelacionados que operan como facilitadores u obstáculos en estas prácticas y la interpretación pedagógico-didáctica que permita una re elaboración de constructos teóricos que las fundamenten. A partir del análisis de los datos se construyen instrumentos pedagógicos para el análisis de buenas prácticas docentes con videojuegos. (Yuste, Esnaola, & DeAnsó, 2017)

## PRINCIPALES CARACTERISTICAS DEL SISTEMA

- Tiempo de acercamiento a la problemática de la inclusión de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje, que permitió esclarecer el problema a investigar y diseñar un proyecto de interés pedagógico y viabilidad fáctica.
- Implementación de cursos de formación docente para la ludificación de la enseñanza.
- Fase de integración teórica donde se analizan los resultados y se elaboran las conclusiones y las propuestas de mejora para la implementación de modelos ludificados de aprendizaje. (Yuste, Esnaola, & DeAnsó, 2017)

## RESULTADOS Y BENEFICIOS DEL SISTEMA

Se verifica que gran parte de los docentes encuestados han recibido poca, insuficiente o ninguna capacitación digital durante su formación e incluso durante su trayectoria profesional. Pero expresan inquietud por comprender el impacto de

las tecnologías y buscan capacitarse en forma voluntaria. La cultura lúdica de los docentes es un factor condicionante de sus prácticas pedagógicas. La formación del profesorado debe profundizar la consolidación de los fundamentos teóricos de las pedagogías lúdicas y la sistematización de los principios didácticos de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos.

Se consideran categorías de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos la adaptación curricular, las prácticas de innovación, las competencias lúdicas (la habilidad para jugar videojuegos, comprender sus mecánicas, sus usos y riesgos) y las competencias comunicacionales. (Yuste, Esnaola, & DeAnsó, 2017)

## **Caso 2 El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas.**

### DESCRIPCIÓN

A pesar del espectacular auge de la industria de los videojuegos, los sistemas educativos siguen resistiéndose de forma generalizada a utilizar sistemáticamente estas plataformas de ocio interactivo en los desarrollos curriculares, haciendo oídos sordos a sus enormes posibilidades creativas y didácticas. Una posible causa de tal situación es la escasa formación del profesorado en las competencias básicas necesarias para el uso eficaz de los videojuegos en las aulas.

En este trabajo de investigación se ha realizado una revisión bibliográfica acerca de las distintas investigaciones y experiencias sobre la utilización de los videojuegos

en las aulas españolas para situarnos en la realidad actual de su implementación.

(Pérez, 2014)

## PRINCIPALES CARACTERISTICAS DEL SISTEMA

- Resaltar la importancia de los videojuegos y su caracterización.
- Clasificación de videojuegos basados en resultados de buenas practicas
- Establecer relación entre videojuegos y aprendizaje

## RESULTADOS Y BENEFICIOS DEL SISTEMA

- El profesorado sigue resistiéndose a integrar estos dispositivos, creados normalmente para divertir y entretener, pensando en que pueden suponer más una distracción que un beneficio educativo.
- Los estudios muestran las posibilidades didácticas que los videojuegos poseen, exponiendo las grandes ventajas que estas herramientas tienen en el desarrollo de distintas competencias tales como “aprender a aprender”, o “trabajo cooperativo”.
- Permite el desarrollo de la creatividad en el alumnado es una de los aspectos positivos que encontramos en diversos estudios, bien sea con la realización de cortometrajes, la creación de tus propios juegos interactivos digitales o el diseño de historias o paisajes. (Pérez, 2014)

### **Caso 3 “STEM en tu Casa”**

#### **DESCRIPCIÓN**

Samsung y Ecoscience lanzan programa “STEM en tu Casa” para acercar la tecnología a jóvenes de todo Chile, la iniciativa comenzó el 30 de septiembre 2020 y consiste en capacitaciones que integran tecnología de Internet de las Cosas (IoT) a los espacios educativos para solucionar problemas sociales que estén impactando a su comunidad. Todo en formato online, además se con entrega a los alumnos de un kit de tecnología. El objetivo es beneficiar a más de 300 estudiantes de 9 escuelas y 18 docentes serán beneficiados. que busca llevar educación científica y aprendizaje de ciencia a niños y jóvenes de escuelas remotas, mayoritariamente en zonas rurales de Chile, a través de capacitaciones online, este proceso es resultado del análisis de las buenas prácticas con el uso de videojuegos educativos.

De norte a sur del país, los alumnos trabajarán en un proyecto STEM -acrónimo en inglés que representa el uso de la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas- que permitirá solucionar una problemática o necesidad de su entorno, a través de recursos de electrónica, computación e internet. (Samsung, 2020)

## PRINCIPALES CARACTERISTICAS DEL SISTEMA

- Permite llevar la tecnología a donde más se necesita, a las escuelas rurales del país.
  - Herramientas para fomentar las habilidades digitales y prepararlos para la desafiante era digital.
  - Con el apoyo de una videoclase tutorial.
  - Un kit de electrónica especialmente diseñado para la experiencia.
  - Guía de trabajo y clases en línea con expertos de Fundación Ecoscience.
- (Samsung, 2020)

## RESULTADOS Y BENEFICIOS DEL SISTEMA

Más de 100 estudiantes de escuelas rurales de todo el país se han unido a la iniciativa llamada “STEM En Tu Casa”, entrena a los alumnos en la resolución de problemas cotidianos a través del Internet de las Cosas.

Este tipo de proyectos permite que los estudiantes puedan desarrollar una gran cantidad de habilidades a través de la tecnología, que ellos creen no pueden manejar, pero que con esto disipan todas sus dudas y pierden el miedo para empezar a innovar y crear. (Dote, 2021)

### **Fase 5: Utilización de la información**

Teniendo en cuenta con el análisis realizado que en el colegio objeto de estudio no cuenta con la aplicación del uso de la tecnología como herramientas didácticas, como el uso de videojuegos, entre otros. Por lo cual acude a métodos convencionales de aprendizaje los cuales no permiten optimizar el desarrollo de destrezas frente al uso de la tecnología. La información obtenida en las etapas anteriores sirve como base para determinar cuáles pueden ser los elementos para lograr el uso de dichas herramientas, y para generar las buenas prácticas del uso de los videojuegos que puedan mejorar las estrategias de aprendizaje, y desarrollar con ello destrezas en los estudiantes que se relacionan con el uso de las nuevas tecnologías como medio didáctico para aprendizaje. además, permite identificar cuáles son los beneficios que se pueden tener con la implementación de estas tecnologías.

### **Fase 6: Evaluación de funcionamiento**

En el orden de las fases, en esta última, se procede a realizar la evaluación del funcionamiento de las herramientas tecnológicas en relación a las buenas prácticas para uso de videojuegos como recurso didáctico por los docentes de bachillerato del cardinal International School en el distrito de Riohacha. Basado en ello generar un apoyo para que los docentes de la institución objeto de estudio se motiven al

utilizar este tipo de ayudas didácticas, que a su vez generan valor agregado al trabajo arduo que realizan.

**Objetivo 2:** Identificar las actitudes de los docentes del Cardinal International School con respecto al uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.

**Dimensión:** Actitud de los docentes ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica.

**Tabla 3 Subdimension: Cognitiva**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 1		Ítem 2		Ítem 3		Ítem 4	
		Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
Siempre	5	5	25	8	40	6	30	8	40
Casi siempre	4	5	25	6	30	8	40	6	30
Ocasionalmente	3	8	40	6	30	4	20	4	20
Casi nunca	2	2	10		0	2	10	2	10
Nunca	1		0		0		0		0
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>3.6</b>		<b>4.1</b>		<b>3.9</b>		<b>4</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Alta</b>				<b>Alta</b>			

**Tabla 4 Subdimensión: Cognitiva**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 5		Ítem 6	
		Fa	%	Fa	%
Siempre	5	5	25	2	10
Casi siempre	4	6	30	3	15
Ocasionalmente	3	6	30	3	15
Casi nunca	2	2	10	12	60
Nunca	1	1	5		0
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>3.6</b>		<b>2.8</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Media</b>			



Para la subdimensión cognitiva, se logra observar un promedio general de 3.6 lo que permite darle una categoría alta, observando que desde el punto cognitivo los docentes se encuentran preparados para implementar los videojuegos como ayuda didáctica. En este sentido se expresa que se logra coincidir con lo mencionado por el autor (Greg, 2010): La cognición es el acto o proceso de conocer, como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación. El concepto de cognición es frecuentemente utilizado para significar el acto de conocer, o conocimiento, y puede ser definido, en un sentido cultural o social, como el desarrollo emergente de conocimiento dentro de un grupo que culmina con la sinergia del pensamiento y la acción. En este sentido sustenta que los docentes si poseen el conocimiento previo, es decir, poseen un proceso cognitivo desarrollado en relación a la temática en relación a la tecnología.

**Tabla 5 Subdimensión: Emocional**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 7		Ítem 8		Ítem 9		Ítem 10		Ítem 11	
		Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
<b>Siempre</b>	<b>5</b>	8	40	0	0	10	50	10	50	8	44
<b>Casi siempre</b>	<b>4</b>	8	40	2	10	6	30	4	20	8	44
<b>Ocasionalmente</b>	<b>3</b>	4	20	10	50	4	20	6	30	4	12
<b>Casi nunca</b>	<b>2</b>		0	8	40	0	0	0	0	0	0
<b>Nunca</b>	<b>1</b>		0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>4.2</b>		<b>2.7</b>		<b>4.3</b>		<b>4.2</b>		<b>4.3</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Alta</b>				<b>Alta</b>					

Para la subdimensión emocional, se logra conocer que esta obtiene un promedio de 3.9 el cual es alto, demostrando que en la actitud emocional, los docentes mantienen una disposición con deseos de ampliar los métodos para impartir conocimientos. En tal sentido se resalta: La aptitud emocional, además de confianza, también necesita una actitud que muestre la predisposición a participar en un diálogo, escuchando y aportando ideas. (Ballet, 2013), es así, como se está de acuerdo con lo planteado con el autor citado, donde se logra analizar que los docentes tienen la aptitud para participar en el proceso de implementación de ayudas tecnológicas como el uso de videojuegos como recursos didácticos, que permitan mejorar el desarrollo de las actividades educativas planteadas.

**Tabla 6 Subdimensión: Conductual**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 12		Ítem 13		Ítem 14		Ítem 15		Ítem 16	
		Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
<b>Siempre</b>	<b>5</b>	8	40	8	40	4	20	4	20	8	40
<b>Casi siempre</b>	<b>4</b>	10	50	8	40	6	30	6	30	6	30
<b>Ocasionalmente</b>	<b>3</b>	2	10	2	10	6	30	6	30	4	20
<b>Casi nunca</b>	<b>2</b>	0	0	2	10	2	10	2	10	2	10
<b>Nunca</b>	<b>1</b>	0	0		0	2	10	2	10	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>4.3</b>		<b>4.1</b>		<b>3.4</b>		<b>3.4</b>		<b>4</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Alta</b>									

Para la subdimensión conductual se logra observar que los docentes poseen una conducta asertiva a la implementación o debido uso de los videojuegos como ayuda didáctica arrojando un promedio para la misma de 3.8, considerado un promedio alto.

De acuerdo a (Vergara, 2018) “El conductismo, también conocido como psicología comportamental, es una teoría del aprendizaje basada en la idea de que todos los comportamientos se adquieren a través del condicionamiento”. En relación a lo antes expuesto se comparte la idea, que los docentes por medio del condicionamiento que el entorno con el nuevo uso de las tecnologías les ofrece, deben adaptarse a tales procesos, y en el caso del análisis realizado se puede mencionar que los docentes poseen una conducta asertiva a la implementación o debido uso de los videojuegos como esa herramienta didáctica para desarrollar nuevos conocimientos y destrezas.

**Tabla 7 Promedio aritmético de la dimensión Actitud de los docentes ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica.**

<b>Dimensión</b>	<b>1</b>
<b>Subdimensión</b>	Cognitiva
Media de ítems	3.6
<b>Subdimensión</b>	Emocional
Media de ítems	3.9
<b>Subdimensión</b>	Conductual
Media de ítems	3.8
<b>Dimensión</b>	3.7
Media de la dimensión (Categoría del Baremo)	Alta

**Fuente:** elaboración propia, 2022.

Para la dimensión Actitud de los docentes ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica, se logra observar que desde la actitud cognitiva, emocional y conductual, los docentes se muestran flexibles y con una actitud positiva hacia el tema, dispuestos a la implementación de este tipo de ayuda didáctica, dándole así a la dimensión de promedio alta con un 3.7, por lo cual se hace analiza que es

necesario que el ente educativo aumente el uso de los videojuegos como material de apoyo para el desarrollo de las actividades, en aprovechamiento a la actitud que se detecta de por parte de los docentes.

**Dimensión:** Nivel de alfabetización por el uso de videojuegos como recursos didácticos.

**Tabla 8 Subdimensión: Conocimientos teóricos.**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 17		Ítem 18		Ítem 19		Ítem 20		Ítem 21	
		Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
<b>Siempre</b>	<b>5</b>	8	40	6	30	8	40	6	30	6	30
<b>Casi siempre</b>	<b>4</b>	6	30	8	40	6	30	6	30	7	35
<b>Ocasionalmente</b>	<b>3</b>	4	20	4	20	4	20	4	20	4	20
<b>Casi nunca</b>	<b>2</b>	2	10	2	10	2	10	4	20	3	15
<b>Nunca</b>	<b>1</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>4</b>		<b>3.9</b>		<b>4</b>		<b>3.7</b>		<b>3.8</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Alta</b>									

En relación a conocimientos teóricos, de acuerdo a (Gonzalez, 2013) Se define como el conocimiento basado en la experiencia y en la percepción, que todo hombre adquiere debido a las diversas necesidades que se le presentan en la vida, adquirido muchas veces por instinto y no pensamiento fundamentado donde todo conocimiento que se genera no implica a la ciencia o leyes.

En relación a lo antes mencionado, se logra notar que existe un nivel de alfabetización alto de acuerdo al uso de los videojuegos como ayuda didáctica, es decir se evidencia un nivel de conocimiento adquirido bajo las oportunidades que el

entorno general, por eso, en cuanto a conocimientos teóricos se observa que se encuentran al día con la temática, si poseen la idea de la importancia del uso de este tipo de ayudas didácticas tecnológicas para el buen desarrollo de actividades educativas, en ese orden de ideas se logra detallar con un promedio de que 3.9 considerado alto, que el nivel de alfabetización no es tan débil como se percibía al realizar charlas con docentes que hacían poco énfasis en el tema.

Lo cual es positivo para el uso de los videojuegos como herramienta didáctica dentro del plantel educativo.

**Tabla 9 Subdimension: Conocimientos prácticos.**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 22		Ítem 23		Ítem 24	
		Fa	%	Fa	%	Fa	%
<b>Siempre</b>	<b>5</b>	4	20	4	20	4	20
<b>Casi siempre</b>	<b>4</b>	6	30	6	30	6	30
<b>Ocasionalmente</b>	<b>3</b>	6	30	6	30	6	30
<b>Casi nunca</b>	<b>2</b>	2	10	2	10	2	10
<b>Nunca</b>	<b>1</b>	2	10	2	10	2	10
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>3.4</b>		<b>3.4</b>		<b>3.4</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Media</b>					

Para (Vargas M. , 2014). “El conocimiento práctico se tiene cuando se poseen las destrezas necesarias para llevar a cabo una acción. El conocimiento práctico o empírico se desprende de la experiencia y a través de los sentidos sin un razonamiento elaborado”.

Es por esto, que en cuanto al análisis de los niveles de alfabetización la subdimensión conocimientos prácticos, con un promedio de 3.4, permite conocer

que en cuanto a lo práctico se refiere se necesita reforzar pues es un promedio moderado, es decir, aceptable pero este debe llegar a ser mucho más amplio y obtener resultados altos, sobre todo tratándose de un ente educativo con un desarrollo de actividades personalizadas, es decir, en cuanto a la acción se debe mejorar, y esto se llevará a cabo cuando se decida realizar la implementación de las ayudas didácticas tecnológicas como tal.

**Tabla 10 Subdimension: Experiencia**

ALTERNATIVAS	VALOR	Ítem 25		Ítem 26	
		Fa	%	Fa	%
Siempre	5	4	20	4	20
Casi siempre	4	6	30	6	30
Ocasionalmente	3	6	30	6	30
Casi nunca	2	2	10	2	10
Nunca	1	2	10	2	10
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>Promedio</b>		<b>3.4</b>		<b>3.4</b>	
<b>Categoría</b>		<b>Media</b>			

En lo referente a la subdimensión experiencia, se logra rectificar que en cuanto a lo práctico y de experiencia, en la institución objeto de estudio si existe, pero con un promedio moderado de 3.4, es decir, que no se observa con mayor frecuencia el uso de videojuegos educativos en el aula de clases, solo son algunos docentes los cuales lo utilizan y la experiencia por lo tanto es moderada, donde se debería impartir seguido este tipo herramientas para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Por lo tanto, se requiere que el ente educativo aproveche todas las fortalezas que presenta en materia del uso de las nuevas tecnologías, y utilice los cambios

positivos que observan los docentes al implementan los videojuegos como recurso didáctico para fortalecer el conocimiento, e impartir el saber de una forma más práctica y llamativa para los estudiantes. Es así, que en cuanto a recurso didáctico se refiere, la institución debe fortalecer esta parte, con el uso de las nuevas tecnologías, sacar provecho y beneficio al mismo tiempo para los estudiantes.

**Tabla 11 Dimensión: Nivel de alfabetización por el uso de videojuegos como recursos didácticos.**

<b>Dimensión</b>	<b>1</b>
<b>Subdimensión</b>	Conocimiento teórico
Media de ítems	3.9
<b>Subdimensión</b>	Conocimiento práctico
Media de ítems	3.4
<b>Subdimensión</b>	Experiencia
Media de ítems	3.4
<b>Dimensión</b>	3.6
Media de la dimensión (Categoría del Baremo)	Alta

Pese a mantener un promedio alto, la dimensión nivel de alfabetización por el uso de videojuegos como recursos didácticos, se reconoce que al ente educativo le hace falta fortalecer tales procesos, deberían ser por encima de 4 los promedios obtenidos en los análisis, y así dar a conocer que sus actividades pedagógicas van de la mano del uso de las nuevas tecnologías, y hasta el momento solo algunos docentes las implementan, haciéndose necesario realizar la incentivación del uso de las mismas, sobre todo el uso de la herramienta del presente caso de estudio los videojuegos educativos.

Expresan (García Rodríguez & Raposo Rivas, 2013), Finalmente, en el momento en que se incluye un recurso de este tipo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no hay que perder de vista que el juego es un activador del proceso, una motivación para conseguir un fin, no podemos convertirlo en un fin en sí mismo, desdibujando su utilidad y sentido formativo para quedarse solamente con la vertiente lúdica.

Lo que permite conocer por medio del análisis realizado, que, si se posee ese conocimiento del uso de videojuegos, que se reconoce la importancia de los mismos, sin desconocer que estos deben ir dirigidos a los contenidos de meramente educativos, evitando impases académicos, es así como se expresa que en el lugar objeto de estudio si se posee un nivel de alfabetización en relación a la temática tratada.

**Objetivo 4: estrategias para que los docentes del Cardinal International School hagan buen uso de los videos juegos como herramienta pedagógica.**

Para el desarrollo del este objetivo, se realizó una Matriz DOFA, donde se destacan las principales fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que se presentan en el ente objeto de estudio al momento de poder hacer buen uso de los videojuegos como herramientas pedagógicas.



## Matriz DOFA

<b>Factores internos</b> <b>Factores externos</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
<b>Oportunidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. En cuanto a conocimientos teóricos se encuentran al día con la temática.</li> <li>. Se tiene que desde la parte cognitiva los docentes se encuentran preparados para implementar los videojuegos como ayuda didáctica, en cuanto la actitud emocional, en su mayoría mantienen una disposición con deseos de ampliar los métodos para impartir conocimientos y generar impactos positivos en el aprendizaje.</li> <li>. Se determina que los docentes y estudiantes poseen el compromiso y una actitud positiva ante la necesidad de utilizar ayuda didácticas, en el caso presente el uso de videojuegos educativos como ayuda didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Al ente educativo le hace falta fortalecer tales procesos relacionados con la tecnología, de este modo dar a conocer que sus actividades pedagógicas van de la mano del uso de las mismas.</li> <li>. Algunos docentes se reusan a utilizar las nuevas tecnologías como medios didácticos, posponiendo de este modo la implementación de los videojuegos educativos en las aulas de clases.</li> <li>. Se necesita reforzar el manejo practico de las tecnologías en materia de educación, sobre todo al tratarse del uso de videojuegos en las aulas de clases con fines educativos.</li> </ul>
<b>Amenazas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Se abren nuevos espacios donde Los profesores se pueden capacitar para utilizar las herramientas tecnológicas en sus asignaturas donde los juegos de pueden crear acuerdo al tema de estudio.</li> <li>. Se puede lograr ampliar los métodos para impartir conocimientos y generar impactos positivos en el aprendizaje.</li> <li>. Entrar en la vanguardia tecnológica, donde hoy día las instituciones educativas hacen uso de herramientas tecnológicas para desarrollar las destrezas de los estudiantes, de este modo este tipo de avances educativos, se pueden tomar como un punto a fortalecer.</li> <li>. Lograr impactar como una institución educativa competente en materia tecnológica, y esto puede permitir sobresalir entre las instituciones educativas del distrito que aún no utilizan los videojuegos educativos como recurso didáctico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Existen instituciones educativas que utilizan los videojuegos educativos como ayuda didáctica, y gracias a ello ya mantienen un modelo establecido de vigilancia tecnológica en las buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico.</li> <li>. El uso de las nuevas tecnologías conlleva a las instituciones educativas a innovar en las ayudad didácticas, lo que hace que el uso de los video juegos con carácter educativos sea cada vez más normal en las aulas de clases, por ende, las instituciones que aún no hacen el uso de ello se encuentran en desventajas.</li> <li>. Posibilidades de que los padres de familia, deseen que sus hijos reciban educación tecnológica, donde les enseñen la importancia de ello y a cómo enfrentarse cotidianamente a las labores que requieren de los avances tecnológicos, y por ende a la institución educativa no brindar este tipo de información o ayudas, los padres puedan desistir de que sus hijos continúen en ese ente educativo.</li> </ul>

Dentro de las estrategias requeridas para lograr el buen uso de videojuego como herramienta pedagógica por parte de los docentes de la institución educativa objeto de estudio se destacan las siguientes las cuales se realizaron teniendo en cuenta la matriz DOFA antes planteada:

- Es necesario que se realice un aporte de todas las figuras que harán uso de la herramienta, por ello se debe dar la participación de expertos en educación, estudiantes, profesores y desarrolladores de videojuegos, para lograr la herramienta necesaria que cumpla con el objetivo del espacio académico en el que se va impartir.
- Se debe tener presente que el objetivo va dirigido al aprendizaje, por lo cual se debe captar la atención de los estudiantes y ese debe ser el reto principal para el buen desarrollo y uso de los videojuegos para iniciar un proceso de aprendizaje tecnológico seguro.
- Para asegurar el buen uso de la herramienta didáctica se debe utilizar un simulador de aprendizaje el cual les permita comprobar el nivel de competencia del alumno de acuerdo a las exigencias que plantea el videojuego.

- Como todo proceso de aprendizaje se requiere de un espacio para su desarrollo, se considera que, para el uso de las herramientas tecnológicas educativas, en el presente caso videojuegos, se expresa que es necesario un entorno virtual de aprendizaje donde el estudiante es motivado a resolver problemas académicos interactuando dentro del espacio brindado por el videojuego, y de este modo analizar las fortalezas y debilidades del mismo.
- Como moderador de los espacios, y el director de los temas a impartir para lograr el nuevo conocimiento en los estudiantes, la figura del docente debe diseñar y determinar con anticipación qué es lo que quiere enseñar y como desea impactar en el estudiante, de acuerdo a esto, buscar un videojuego que sirva de instrumento para motivar el aprendizaje de forma asertiva.
- Los profesores deben estar capacitados para utilizar las herramientas tecnológicas en sus asignaturas y los juegos deben ser creados de acuerdo al tema de estudio, recordando que las aulas son el espacio para interactuar pedagógicamente con la finalidad de generar la curiosidad por aprender y mantener ese constante deseo por aprender.
- Como docentes se debe tener presente que los videojuegos ayudan a mejorar el rendimiento en las actividades educativas, estos deben ir desarrolladas

líneas de investigación para evaluar el impacto de los mismos en las aulas, al mismo modo que en los estudiantes, así lograr mejorar el aprendizaje.

- Para lograr un buen uso de los videojuegos como herramienta de aprendizaje, los docentes deben trabajar con el fin de utilizar a los videojuegos como herramienta útil dentro de los procesos de aprendizaje, sin olvidar la importancia de los medios tradicionales que generan la recolección de información de forma acertada.

## CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis realizado de las variables y de cada una de las respectivas dimensiones e indicadores, se procede a realizar las siguientes conclusiones por cada objetivo trazado.

**Objetivo Específico 1:** Aplicar vigilancia tecnológica en colegios con buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico.

Gracias al análisis realizado y al modelo expuesto de vigilancia tecnológica en las buenas prácticas del uso de videos juegos como recurso didáctico del presente trabajo, se logró determinar que para aplicar vigilancia en las buenas prácticas de este tipo de herramientas tecnológicas, se requiere de una determinada planeación

que genere la idea del modelo que se desea desarrollar y esto conlleve a la una secuencia como lo es búsqueda de la información correcta, del análisis de tal información, todo esto mediante el uso de estrategias como la elaboración de ficha técnica de vigilancia tecnológica, número de bases de datos consultadas internacional, número de ecuaciones aplicadas, que permitan conocer a profundidad que clase de información se está manejando y cuáles son los fines de la misma.

En consecuencia, del mismo modo, la vigilancia tecnológica en las buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico permitirá mantener un control del uso de los videojuegos e intervenir la ejecución de los mismos con fines educativos, los cuales gracias a la experiencia de otras intuiciones se podrá tener una idea general de las buenas prácticas que genera el uso de los mismos, así, generando un impacto positivo en su implementación por el hecho de coordinar y escoger el tipo de información que se va manejar, así generar confianza en el uso de la misma. Es necesario al momento de implementar este tipo de ayudas didácticas realizar de forma organizada el proceso de vigilancia tecnológica de las buenas prácticas en el uso de videos juegos como recurso didáctico, porque partiendo de ello se puede tener mayor confianza en las destrezas que los estudiantes pueden desarrollar por medio del uso de estas nuevas ayudas tecnológicas.

**Objetivo 2:** Identificar las actitudes de los docentes del Cardinal International School con respecto al uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.

Gracias al estudio generado, se logra identificar por medio de la aplicación de le encuesta y su posterior análisis las actitudes de los docentes del Cardinal International School, con respecto al uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases, en este sentido, desde el punto cognitivo los docentes se encuentran preparados para implementar los videojuegos como ayuda didáctica, en cuanto la actitud emocional, mantienen una disposición con deseos de ampliar los métodos para impartir conocimientos y generar impactos positivos en el aprendizaje de los estudiantes, al tiempo que poseen una conducta asertiva por la implementación o debido uso de los videojuegos como ayuda didáctica.

De los ates expreso, se logra identificar plenamente el compromiso y una actitud positiva ante la necesidad de utilizar ayudad didácticas, la mentalidad del uso tradicional de los modelos de aprendizaje, es intercalada con el pensamiento de las nuevas tecnologías y los avances para mejorar y facilitar el aprendizaje dentro de las aulas de clases, logrando formar estudiantes con capacidades de enfrentar los nuevos retos tecnológicos, y cimentarlos en conocimientos que le permitan a lo largo del tiempo enfrentar el mundo actual.

**Objetivo 3:** Determinar el nivel de alfabetización de los docentes del Cardinal International School en el uso de los videos juegos como recurso didáctico en el aula de clases.

Con el análisis realizado, se reconoce que al ente educativo le hace falta fortalecer tales procesos relacionados con la tecnología, de este modo dar a conocer que sus actividades pedagógicas van de la mano del uso de las nuevas tecnologías, aunque algunos docentes ya están empezando a implementar esta ayuda, haciéndose necesario realizar la incentivación del uso de las mismas, sobre todo las del presente caso de estudio los videojuegos educativos.

En consecuencia, se logra notar que existe un nivel de alfabetización alto de acuerdo al uso de videojuegos como ayuda didáctica. En cuanto a conocimientos teóricos se observa que se encuentran al día con la temática, en cuanto lo práctico se refiere, se necesita reforzar el manejo de las tecnologías, se hace referencia que los docentes mantienen un nivel alto de conocimiento en el uso de las nuevas tecnologías como ayuda didáctica en el aula de clases, partiendo de ello se manifiesta que pese a tener tal conocimiento, no se aplica el uso de las mismas medicinas.

Analizar el uso de videos juegos como recurso didáctico por los docentes de bachillerato del Cardinal Internacional School del Distrito Especial Turístico y Cultural de Riohacha.

Se puede concluir, gracias al análisis presentado y detallado, que si bien los docentes del instituto conocen las nuevas tecnologías, no las aplican en su totalidad en el ente educativo. En el análisis, permitió conocer que los docentes les hace falta incentivar entre colegas el uso adecuado de tecnologías para utilizar los videos juegos como recurso didáctico, de esta forma preparar al estudiante para enfrentar los retos que la tecnología ofrece a lo largo del desarrollo personal de cada uno de ellos.

## **RECOMENDACIONES**

Se presentan las siguientes recomendaciones en relación al presente trabajo realizado, teniendo en cuenta el análisis de los objetivos y los respectivos resultados.

- Los docentes del Cardinal Internacional School del Distrito Especial Turístico y Cultural de Riohacha, se encuentran debidamente preparados para enfrentar nuevos cambios pedagógicos referentes a la tecnología, por ello entre tales cambios deben estar prestos a implementar las estrategias que involucren el uso de videojuegos didácticos.
- El objetivo va dirigido al aprendizaje, por lo cual se debe captar la atención de los estudiantes quienes son los principales implicados en esta forma de aprendizaje,



por lo cual no se deben dejar por fuera uso de los videojuegos para iniciar un proceso de aprendizaje tecnológico seguro.

- Se recomienda como ente educativo reforzar las medidas de aprendizaje que apoyen el buen uso de las tecnologías, como precursor del desarrollo cognitivo y del manejo adecuado de las estrategias cognitivas, que generan impacto al desarrollo educativo desde lo local a lo nacional.
- Se recomienda tener en cuenta que los videojuegos no son de carácter distractor cuando de educación se trata, por el contrario al estar debidamente realizado y programado con una temática en particular, el estudiante se verá atraído por la modalidad de estudio y se enfocara en cumplir el objetivo del aprendizaje.
- Si los docentes se encuentran prestos a los cambio y las trasformaciones en el modo de operar de las instituciones educativas, no debe existir inconvenientes para el uso adecuado de las ayudad tecnológicas como medio de aprendizaje, por lo que interactuar con los estudiantes y ofrecerle los videojuegos como un medio para mejorar sus destrezas debe ser una opción fundamental para enfrentar el mundo actualizado y sistematizado.
- Para lograr el buen uso de videojuegos como herramienta de aprendizaje, los docentes deben trabajar para que los videojuegos cumplan su papel como herramienta útil dentro de los procesos educativos, de este modo serán ellos los involucrados directos en el la implementación y uso correcto de los ya expresos,

generando un avance en la planta de docentes que maneja las nuevas tecnologías e imparten la misma en la educación.

- El modelo expreso de vigilancia tecnológica pertenece a estudiantes de la universidad del Valle, por lo que se recomienda ser tenido en cuenta para crear el modelo propio de la institución educativa objeto de estudio, con las directrices basadas en cada temática a implementar en el aprendizaje.
- Manejar el proceso de vigilancia tecnológica, servirá para mantener de manera organizada todos los procesos que en las etapas del buen uso de las herramientas tecnológicas se refiere.

## Referencia Bibliográfica

- Saldia.org. (2018). *CONCEPTO DE ALIMENTACIÓN, NUTRICIÓN Y DIETÉTICA*. Obtenido de <https://www.5aldia.org/apartado-h.php?ro=752&sm=192>
- Alfageme, B., & Sánchez, P. (2002). *Aprendiendo Habilidades Convideojuegos*. Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN.
- Almeida, L., Almeida, L., & García, R. (2014). *ORIENTACIÓN NUTRICIONAL Fundamentación sociológica del proceso de hibridación alimentaria en adolescentes*. Cuba: Palacio de Computación, Santiago de Cuba, Cuba.
- Alvarez, C. (01 de 12 de 2016). *Tipos y niveles de la investigación*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/claidyalvarez/tipos-y-niveles-de-la-investigacion>
- Amórtegui, D. (2018). *¿Por qué es importante la planeación financiera?* Obtenido de <https://mesfix.com/blog/educacion-financiera/beneficios-de-la-planeacion-financiera/>
- Anaya. (2010). *La Actividad Economica y el Trabajo*. Grupo Anaya S.A. Geografía e Historia 3.
- Andalucia. (2016). *DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL* . Revista digital para profesionales de la enseñanza.
- Arango, E. (2009). *SABER PRACTICO Y SABER TEORICO*. México.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Arévalo, J. (2010). *La tradición, el patrimonio y la identidad*. Patrimonio Etnológico. UEx.
- Arias, E. (2013). *Costumbre y Tradición*. Revisión Técnica Lingüsta.
- Arias, J. (2019). *CENSO DE POBLACIÓN*. Obtenido de <https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/texto/13/censos.htm>
- Azuela, A. (2014). *La resistencia al cambio en programas educativos*. Obtenido de [http://www.peques.com.mx/la\\_resistencia\\_al\\_cambio\\_en\\_programas\\_educativos.htm](http://www.peques.com.mx/la_resistencia_al_cambio_en_programas_educativos.htm)
- Azuero, Á. (2018). *Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación* . Ecuador.: Universidad Católica de Cuenca.
- Bados, A., & García, E. (2014). *RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS* . España : Universidad de Barcelona .
- Ballet, B. (2013). *Inteligencia emocional: la aptitud emocional*.
- Bancoldex. (2012). *LA GESTION FINANCIERA EL PRODUCTIVO USO DE LOS RECURSOS EMPRESARIALES* . Bogotá: Universidad Externado.
- Bautista Sánchez, M., Martínez Moreno, A., & Hiracheta Torres, R. (2014). *El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance*

académico. Nuevo León, México. : Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica de la Universidad Autónoma de Nuevo León .

Bernabéu Brotóns, E. (2017). *La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar*. Universidad Francisco de Vitoria.

Bohórquez, A. (18 de 06 de 2015). *¿Qué es un Recurso Didáctico?* Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/que-es-un-recurso-didactico>

Bonet Morón, J., & Hahn de Castro, L. W. (2017). *La mortalidad y desnutrición infantil en La Guajira*. . La Guajira Colombia. : Revista del Banco de la República número 1074 centro de pensamiento Guajira 360° en Riohacha.

Cabrera, C., Fuentes, M., & Cerezo, G. (2017). *La gestión financiera aplicada a las organizaciones*. Quevedo; Ecuador: Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Capacho, J. (2011). Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC. En J. Capacho, *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC* (pág. 20). Barranquilla, Colombia.: Ecoediciones.

CaracolRadio. (10 de 2018). *La Guajira se rajó en indicadores de servicios de salud*. Obtenido de [https://caracol.com.co/emisora/2018/09/21/riohacha/1537545698\\_493025.html](https://caracol.com.co/emisora/2018/09/21/riohacha/1537545698_493025.html)

Carracedo, J. (05 de 12 de 2018). *La Inclusión del Videojuego como Herramienta Didáctica*. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-inclusion-del-videojuego-como-herramienta-didactica/>

Carrasquero, D. (2017). *Evaluación de Inversiones*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/evaluacion-de-inversiones/>

Castaño, G. (2017). *Ventajas y Desventajas Del Uso de Videojuego Como Herramienta Didáctica En Las Ciencias Sociales*. Lorgoño, España.: Universidad de la Rioja.

Castellanos, Y., Castellanos, Y., Salazar, J., & Casas, W. (2016). *EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. UN ACERCAMIENTO ENTRE PERCEPCIÓN DOCENTE Y EL VIDEOJUEGO MINECRAFT COMO RECURSO EDUCATIVO, PARA POTENCIAR EL TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO*. BOGOTÁ. : PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA.

Castellanos, Y., Yari, C., Julio, S., & Casas, W. (2016). *EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. UN ACERCAMIENTO ENTRE PERCEPCIÓN DOCENTE Y EL VIDEOJUEGO MINECRAFT COMO RECURSO EDUCATIVO, PARA POTENCIAR EL TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO*. . Bogotá, Colombia.: PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA .

Castillo, A. (2018). *La Guajira lucha por acceder a salud de calidad y constante*. Obtenido de [laguajirahoy.com/featured/la-guajira-lucha-por-acceder-a-salud-de-calidad-y-constante.html](http://laguajirahoy.com/featured/la-guajira-lucha-por-acceder-a-salud-de-calidad-y-constante.html)

- Castro, C. (22 de 07 de 2017). *Jugar a videojuegos mejora el cerebro*. Obtenido de <https://www.elindependiente.com/vida-sana/2017/07/22/jugar-a-videojuegos-mejora-el-cerebro/>
- Castro, J. (27 de 01 de 2015). *Elabora un presupuesto financiero para tu empresa en 7 pasos*. Obtenido de <https://blog.corponet.com.mx/elabora-un-presupuesto-financiero-para-tu-empresa-en-7-pasos>
- Cayuela, C. (06 de 09 de 2017). *Estimulación del aprendizaje en niños y niñas de 6 a 11 años*. Obtenido de <https://www.familiaysalud.es/crecemos/la-edad-escolar-6-11-anos/estimulacion-del-aprendizaje-en-ninos-y-ninas-de-6-11-anos>
- Cazalilla, I. (15 de 12 de 2014). *Porque Utilizar Videojuegos En La Educación*. Obtenido de <https://ined21.com/porque-utilizar-videojuegos-en-educacion/>
- CHICAIZA, J. (2017). *GESTIÓN FINANCIERA Y LA TOMA DE DECISIONES EN LA COOPERATIVA DE TRANSPORTE “NIÑA MARÍA” DEL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA*. AMBATO-ECUADOR: UNIVERSIDAD REGIONAL AUTÓNOMA DE LOS ANDES.
- Chiliquinga, M., & Ballejos, H. (2017). *COSTOS, Modalidad Órdenes de Producción*. Ecuador: Editorial UTN .
- Chimbo, A. (2015). *IMPACTO DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN PARA EL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2013 –2014*. Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- CICAP. (29 de 06 de 2017). *Adaptación al cambio: Una competencia necesaria para crecer profesionalmente*. Obtenido de Universidad de Costa Rica.: <http://www.cicap.ucr.ac.cr/web/adaptacion-al-cambio-una-competencia-necesaria-crecer-profesionalmente/>
- Contreras, J. (2015). *La relevancia y fiabilidad en la información contable*. Obtenido de <https://cpcjuancontreras.wordpress.com/2015/10/02/la-relevancia-y-fiabilidad-en-la-informacion-contable/>
- Córdoba padilla, m. (2012 ). *Gestión financiera*. Bogotá D.C. Colombia.: Ecoes ediciones.
- Cruz, G., Molina, M., & Valdir, V. (2018). *Vigilancia tecnológica para la innovación educativa en el uso de Bases de datos y plataformas de gestión de aprendizaje en la universidad del Valle, Colombia*. Valle, Cali, Colombia: Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación.
- Cruz, G., Molina, M., & Valdiri, V. (2018). *Vigilancia tecnológica para la innovación educativa en el uso de bases de datos y plataformas de gestión de aprendizaje en la universidad del Valle, Colombia*. Valle, Colombia: Rev.investig.desarro.innov., 9 (2), 303-317. Universidad del Valle, Colombia.

- Danel, O. (11 de 2015). *Metodología de la investigación. Población y muestra*. Obtenido de Universidad de Ciencias Médicas de La Habana:  
[https://www.researchgate.net/publication/283486298\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_Poblacion\\_y\\_muestra](https://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra)
- Daza, M. (2014). *Estadística aplicada a la ecuación*. Madrid: UNED Madrid .
- De la Torre, L. (2015). *DISEÑOS DE LA INVESTIGACION*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/lisbethvdl/diseos-de-la-investigacion#:~:text=Investigaci%C3%B3n%20transeccional%20o%20transversal%201,fotograf%C3%ADa%20de%20algo%20que%20sucede>.
- DefensoríadelPueblo. (2014). *Crisis humanitaria en La Guajira* . La Guajira Colombia. : La Guajira: Acción integral de la Defensoría del Pueblo.
- Defensoríadelpueblo. (2014). *Crisis humanitaria en La Guajira 2014. La Guajira: Acción integral de la Defensoría del Pueblo*. Bogotá D. C.: Defensoría del Pueblo Calle 55 No. 10-32 A.A. 24299 Bogotá.
- Defez, A. (2010). *¿QUÉ ES UNA CREENCIA?* . (Universitat de Girona.
- Díez, A. (2016). *Más sobre la interpretación (II). Ideas y creencias* . España: Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq.
- Dote, S. (2021). *STEM En Tu Casa: estudiantes aprenden a programar usando Internet de las Cosas*. Obtenido de <https://www.eldinamo.cl/educacion/2021/04/20/stem-en-tu-casa-estudiantes-aprenden-a-programar-usando-internet-de-las-cosas/>
- DREUCORBATON, J. (21 de 04 de 2017). *¿Qué elementos forman un sistema financiero?* Obtenido de <https://clasesdefinances.wordpress.com/2017/04/21/que-elementos-forman-un-sistema-financiero/>
- Duque, A. (2015). *Estado de flujos de efectivo: aplicación de razonamientos algebraicos y de la NIC 7*. Bogotá: Universidad del Atlántico.
- Dussel, I. (06 de 07 de 2016). *Aprendizaje basado en videojuegos*. Obtenido de <http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-videojuegos/>
- ELG-Asesores. (2016). *Diagnóstico Financiero para una Empresa*. Obtenido de <https://www.elg-asesores.com/index.php/servicios/asesoria-empresarial/diagnostico-financiero-para-una-empresa>
- Enriquez, A., & Pedraza, Y. (2017). *FACTORES SOCIOCULTURALES ASOCIADOS A LA INASISTENCIA AL CONTROL DE CRECIMIENTO Y DESARROLLO DE LAS MADRES DE NIÑOS DE 1 – 4 AÑOS DEL DISTRITO DE REQUE – 2016*. Universidad Señor de Sipán.
- ENSIN. (2010). *Encuesta Nacional De La Situación Nutricional En Colombia*. Colombia.

- Equinnova. (2013). *Gastos Imprevistos*. Obtenido de <http://www.fundacionequinnova.com.co/finanzas-personales/gastos-imprevistos/>
- Erraez, M. (2014). *Propuesta de un modelo de gestión financiera para la empresa bioagro ubicada en la ciudad de cuenca*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.
- Espitia Pinzón, S., & Parra Torralba, C. (2015). *Los retos financieros del sistema de salud en Colombia*. Bogotá D.C. Colombia.: Universidad de los Andes.
- Estrada, V., & Monsalve, S. (2014). *Diagnóstico Financiero De La Empresa Procopal S.A.* Universidad De Medellin.
- García Rodríguez, F., & Raposo Rivas, M. (2013). *Trabajando Con Videojuegos En El Aula: Una Experiencia Con Wii Music*. España: Universidad de Vigo (España).
- García Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- García, J. (9 de 04 de 2014). *4 errores comunes en la gestión financiera de pymes*. Obtenido de <https://ambito-financiero.com/4-errores-comunes-gestion-financiera-pymes/>
- García, P. (2014). *Importancia De La Atención Y La Memoria En El Aprendizaje*. Lima - Perú: NeurocienciasAsociaciónEducar.
- Gerencie. (2015). *Confiabilidad de la información financiera*. Obtenido de <https://www.gerencie.com/confiabilidad-de-la-informacion-financiera.html>
- Getty. (2015). *Mantenga la liquidez de su negocio*. Obtenido de <https://destinonegocio.com/pe/economia-pe/mantenga-la-liquidez-de-su-negocio/>
- Gimeno, B. (20 de 02 de 2018). *Los videojuegos como herramienta educativa*. Obtenido de <https://www.bloglenovo.es/los-videojuegos-herramienta-educativa/>
- Gómez, C. (2004). *El Presupuesto Público en la Gestion Eficiente de los municipios*. Innovar, Revista de Ciencias Administrativa y Sociales.
- Gonzales, P. (2016). *¿Qué es la Cuenta de Pérdidas y Ganancias?* Obtenido de <https://www.billin.net/glosario/definicion-cuenta-de-perdidas-y-ganancias/#:~:text=p%C3%A9rdidas%20y%20ganancias.-,Las%20cuentas%20de%20perdidas%20y%20ganancias.,si%20son%20beneficios%20o%20p%C3%A9rdidas.>
- Gonzalez, J. (24 de 10 de 2013). *Conocimiento Páctico Y Conocimiento Teórico*. Obtenido de <https://prezi.com/kh7n61atcvpj/conocimiento-pactico-y-conocimiento-teorico/>
- Grajales, D. (2013). *Los Videojuegos Como Herramienta Pedagógica Y Didáctica Dentro Del Aula De Clase*. Manizales, Colombia.: Universidad Católica De Manizales .

- Greg, J. (2010). *El Enfoque Cognitivo y La Psicología Cognitiva*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/93050652/El-Enfoque-Cognitivo-y-La-Psicologia-Cognitiva>
- Guerrero, G. (2010). *Los retos de la gestión financiera frente a la planeación estratégica de las organizaciones y la globalización*. INNOVAR, revista de ciencias administrativas y sociales.
- Guilbauth, J. A. (2016). *Recursos didácticos y proceso de enseñanza - aprendizaje*. Panamá: La Estrella de Panamá.
- Gutiérrez, T. (2015). *Control de nómina, un factor que alienta tu productividad*. Obtenido de <https://www.altonivel.com.mx/liderazgo/management/24170-control-de-nomina-un-factor-que-alienta-tu-productividad/>
- Hernández, B. (2017). *Videojuegos: Experiencia En Aula*. Obtenido de <https://www.investigayeduca.com/videojuegos-recurso-aprendizaje-experiencia-aula/>.
- Hernández, C. (2013). *Implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de la biología en el grado 9° mediante las nuevas tecnologías: Estudio de caso en el Colegio María Auxiliadora del Municipio de Medellín*. Medellín, Colombia.: Universidad Nacional de Colombia.
- Hernandez, F. (2019). *¿Que es el Marco Metodológico de la Investigación?* Bolivia.
- Hernández, F., & Baptista. (2006).
- Huarte, R. (2012). *El concepto de “tradicón” en la filosofía de las ciencias sociales y humanas*. Mexico: Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades.
- ICBF. (2018). *Guía Técnica Y Operativa Del Sistema De Seguimiento Nutricional* . Bogotá, Colombia.: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar .
- Imaginario, A. (2016). Obtenido de <https://www.significados.com/cultura/>
- Jaime, C., & Domínguez, C. (2017. ). *Problemas que dificultan una mejor utilización de la Didáctica de las Ciencias en la Formación del Profesorado y en la Enseñanza Secundaria*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Jiménez, B., Rodríguez, M., & Jiménez, R. (2010). *Análisis de determinantes sociales de la desnutrición en Latinoamérica rica*. . Madrid, España: Nutr. Hosp. vol.25 supl.3.
- JULIO, T., & PIMENTEL, C. (2014). *La Atención En Las Niñas Y Niños En El Nivel De Preescolar De La Institución Educativa Ternera Del Distrito De Cartagena*. Cartagena De Indias D. T. Y C: Universidad Del Tolima - Universidad De Cartagena.
- LaEscuelaManagement. (10 de 05 de 2018). *Conocimiento tecnológico y científico: ¿dos caras de una misma moneda?* Obtenido de <http://www.escuelamanagement.eu/gestion-estrategica/conocimiento-tecnologico-cientifico-dos-caras-una-misma-moneda>



- León Linares, E., & Acosta Arias, C. M. (2015). *Análisis De Vulnerabilidad Del Territorio Por Sequía En El Departamento De La Guajira, Colombia, A Partir De Una Visión Basada En Necesidades Básicas Insatisfechas*. Bogotá D.C.: Universidad Católica De Colombia.
- Liceaga, E. (2012). *Orientación Nutricional*. México: Hospital General de México .
- Lopez, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- López, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. Mexico: Universidad de Guadalajara, Universidad Pedagógica Nacional. .
- López, R., Avello, R., Palmero, D., Sánchez, S., & Quintana, M. (2019). *Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas*. Revista Cubana de Medicina Militar .
- Lozano Daza, A. (2016). *Interculturalidad en salud y pueblos indígenas, algunos interrogantes*. Ciudad de Mexico. : UAM Xochimilco-Ciudad de Mexico.
- Luna, O., & Vargas, A. (2008). *La Malnutrición Infantil En Niños Y Niñas De 0 A 5 Años De Edad De Los Barrios La Cita, El Pite, Don Bosco Y Las Brisas En La Localidad De Usaquen*. Bogotá, D.C.: Universidad De San Buenaventura.
- Macías, R. (2010). *Fcatores Culturales y Desarrollo Cultural Comunitario. Reflexiones desde la Práctica*. . España: Universidad de Las Tunas.
- Manzanera, I. (2016). *Evaluación de inversiones*. Obtenido de <https://www.praxisframework.org/es/knowledge/investment-appraisal>
- Marroquín, E. (2012). *Modelo de Gestión Financiera para Maximizar las Utilidades de la empresa Espelette CIA, LTDA*. Sangolquí: Escuela politecnica del ejercito.
- Martinez, J. (2015). *Modelo de gestión financiera basado en la optimización de las necesidades operativas de fondos: el caso de las empresas farmacéuticas en España*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Martínez, J. (2016). *Modelo de gestión financiera basado en la optimización de las necesidades operativas de fondos: el caso de las empresas farmacéuticas en España*. Madrid : UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Marulanda, C., Hernández, A., & López, M. (2016). *Vigilancia Tecnológica para Estudiantes Universitarios. El Caso de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Manizales*. . Manizales-Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Medrano, A. (2012). *El Modo De Vida Tradicional*.
- Mejía Curiel, E. B. (2017). *Desnutrición en niños y niñas de la etnia Wayuu: entre lo ético, lo propio y pertinente*. Riohacha, La Guajira. Colombia.: Universidad de La Guajira, Colombia. .

- Mejía, A., Silva, C., Villarreal, C., Suarez, D., & Villamizar, C. (2018). *ESTUDIO DE LOS FACTORES DE RESISTENCIA AL CAMBIO Y ACTITUD HACIA EL USO EDUCATIVO DE LAS TIC POR PARTE DEL PERSONAL DOCENTE*. Bucaramanga, Colombia.: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Méndez. (2006). <http://www.slideshare.net/Skepper63/justificacin-de-la-investigacin-carlos-mndez>.
- Méndez, C. (2006). *Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación con Énfasis en Ciencias Empresariales*. México: Limusa: 4ª. Edición.
- Méndez, C. (2006). *Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación con Énfasis en Ciencias Empresariales*. México: 4ª. Edición. México: Limusa.
- Mollapaza, L. (2016). *Elaboración del estado de flujo de efectivo y hoja de trabajo*. . Arequipa: Ministerio de Economía y Finanzas.
- Montes, M. E. (20 de 06 de 2012). *Los videojuegos en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de Colombiadigital: <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/conexion/item/1914-los-videojuegos-en-el-proceso-de-aprendizaje>
- Morley, J. (2020). *Desnutrición*. Obtenido de <https://www.msmanuals.com/es-co/hogar/trastornos-nutricionales/desnutrici%C3%B3n/desnutrici%C3%B3n>
- nomitek. (2016). *ADMINISTRACION DE NÓMINA*. Obtenido de <https://www.nomitek.com.mx/administracion-de-nomina/>
- Núñez, F. (2012). *Eatudio de La Influencia de los Videojuegs en el Entorno Educativo*. España: Universidad Internacional de la Rioja.
- OrganizaciónPanamericanadelaSalud. (2008). *Una visión de salud intercultural para los pueblos indígenas de las Américas*. Washington, D.C: Biblioteca Sede OPS - Catalogación en la fuente. Organización Mundial de la Salud.
- Ortega, E. (2014). *Analisis de los datos*. República Bolivariana De Venezuela: nstituto Universitario De Tecnología "Antonio José De Sucre" Extensión Guayana Escuela: 71 Administración.
- Parella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*.
- Pastor, O. (28 de 07 de 2018). *¿Cuáles son las causas de la falta de liquidez de una empresa?* Obtenido de <https://www.rankia.co/blog/como-comenzar-invertir-bolsa/3975158-cales-son-causas-falta-liquidez-empresa>
- Peralta, A. (2015). *El Conocimiento Práctico y Teórico*. Monografias.com S.A.
- Pereira, F., & Alonso, T. (2016). *Hacia una conceptualización de los videojuegos*. Medellín, Colombia: Universidad De Medellín.
- Pérez, Á. (2014). *El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas*. Universidad Internacional de La Rioja.

- Perez, M. (2012). *¿Qué es el control presupuestario? Aplícalo para calcular desviaciones de tus presupuestos*. gestion.org.
- Pindado, J. (2015). *Las Posibilidades Educativas De Losvideojuegos. Una Revisión De Los Estudios más Significativos*. España.: Universidad De Málaga.
- Pinedo, V. (2013). *Plan Ctei Departamento De La Guajira*,. Bogotá, Colombia.: Fundación Tecnos, Gobernación De La Guajira.
- Polimeni, R., Fabozzi, F. J., Adelberg, A., & Kole, M. (2015). *Contabilidad De Costos Tercera Edición*. Mcgraw-Hill .
- Portanda, G. (2011). *“Factores Culturales Que Influyen En La Calidad De Atencion En El Centro De Salud Rosas Pampa”*. La Paz – Bolivia: Universidad Mayor De San Andrés.
- Preciado, G., & Silva, E. (2018). *Buenas Prácticas Para El Desarrollo De Videojuegos Educativos Aplicados A Historia Y Arqueología Usando Realidad Aumentada Para La Educación Primaria En El Perú*. Lima – Perú : Universidad de San Martin de Porres.
- Ramírez, B. (2015). *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo*. Mexico: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ramirez, D. (2015). *Manual para el diseño e implementación de acciones de Orientación Alimentaria en los Programas Alimentarios DIF*. México: Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia .
- Reina, M., Zuluaga, S., & Rozo, M. (2006). *Sistema Económico*. Bogotá, Colombia. : Banco de la República .
- Rengifo Álava, T. M. (2013). *“Los Recursos Didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Manuel Quintana Miranda”*. Quevedo - Los Ríos - Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.
- Renuevo, M. (2015). *Las 9 Ventajas de las Aplicaciones de Gestión Financiera*. Copyright © ERP.
- RevistaDinero. (11 de 01 de 2018). *¿Qué pasa con la calidad del sistema de salud en Colombia?* Obtenido de <https://www.dinero.com/pais/articulo/cual-es-el-problema-del-sistema-de-salud-colombiano/263731>
- Reyes, M. (02 de 07 de 2018). *Preparación de presupuestos para la planeación y el control*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/preparacion-de-presupuestos-para-la-planeacion-y-el-control/>
- Rivas, R. (2015). *Cultura: factor determinante del desarrollo humano*. El Salvador: Revista entorno, Universidad Tecnológica de El Salvador.
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). *Videojuegos y habilidades del pensamiento*. México.: Universidad Autónoma de Zacatecas.

- Rodriguez, p. (2016). *La cuenta de pérdidas y ganancias*. Obtenido de <https://www.contabilidadtk.es/la-cuenta-de-perdidas-y-ganancias.html> 2020
- Roncancio, A., Ortiz, M., Llano, H., Malpica, M., & Bocanegra, J. (2017). *El Uso De Los Videojuegos Como Herramienta Didáctica Para Mejorar La Enseñanza-Aprendizaje: Una Revisión Del Estado Del Tema*. Sogamoso-Boyacá, Colombia.: Universidad De La Amazonia.
- Ruiz, M. (2012). *Políticas Públicas En Salud Y Su Impacto En El Seguro Popular En Culiacán, Sinaloa, México*". Universida de Malaga.
- Salinas, S. (24 de 10 de 2015). *El placer de aprender con videojuegos es también un desafío para docentes*. Obtenido de <https://www.lacapital.com.ar/bicentenario/el-placer-aprender-videojuegos-es-tambien-un-desafio-docentes-n477435.html>
- Samsung. (30 de 09 de 2020). *Samsung y Ecoscience lanzan programa "STEM en tu Casa" para acercar la tecnología a jóvenes de todo Chile*. Obtenido de <https://news.samsung.com/cl/samsung-y-ecoscience-lanzan-programa-stem-en-tu-casa-para-acercar-la-tecnologia-a-jovenes-de-todo-chile>
- Sanchez, A. (2015). *Analisis critico de la estructura organizacional en las OFCC*. Obtenido de <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2006/asc/3h.htm>
- Sánchez, M. (2013). *Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico*. España: Revista Científica De Opinión Y Divulgación: Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM).
- Sanitas. (2016). *La evolución del concepto de salud*. Obtenido de <https://www.sanitas.es/sanitas/seguros/es/particulares/biblioteca-de-salud/prevencion-salud/san041834wr.html>
- Seoane Balado, E. (2005). *Estrategia para la implantación de nuevas tecnologías en PYMES*. Editorial ideas propias.
- Shapiro, J. (2012). *Elaboración de un presupuesto*. Obtenido de [http://www.gestionsocial.org/archivos/00000340/08\\_Elaboracion\\_de\\_un\\_propuesto\\_Parte\\_1.pdf](http://www.gestionsocial.org/archivos/00000340/08_Elaboracion_de_un_propuesto_Parte_1.pdf)
- Sichacá, G. (2018). *Desnutrición Aguda Moderada Y Severa En Menores De Cinco Años* . Bogotá, Colombia.: Ministerio de Salud y Protección Social .
- Silva Sarmiento, G. E. (2013). *Medicina Interna Pediátrica Desnutrición en Colombia desde lo social lo económico y lo político*. Colombia. .
- Sisternas, P. (2019). *¿Qué son los gastos imprevistos de una empresa y cómo afrontarlos?* emprendepyme.
- Tamayo. (2004). *El proceso de la Investigación Científica*. México DF: Grupo Noriega Editores.
- Torres, A. (2017). *Terapia Cognitivo Conductual: ¿qué es y en qué principios se basa?* Obtenido de <https://psicologiamente.com/clinica/terapia-cognitivo-conductual>

- Treneman, A. (2018). *La experiencia de los videojuegos en el aula*. Obtenido de <https://peru21.pe/cheka/videojuegos/experiencia-videojuegos-aula-436261-noticia/>
- Trigliá, A. (2010). *Psicología cognitiva: definición, teorías y autores principales*. Obtenido de <https://psicologiamente.com/psicologia/psicologia-cognitiva>
- Trujillo, A., Bonilla, J., & Flor, L. V. (2017). *Efectividad de un programa de estimulación cognitiva a través del arte en niños con problemas de aprendizaje: un estudio piloto*. Costa Rica.: Universidad de Costa Rica.
- Ucha, F. (2010). *Definición de Tradición*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/tradicion.php>
- UNICEF. (2007). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- UNICEF. (2015). UNICEF, Universidad de La Guajira e ICBF.
- UNICEF. (2010). *Seguimiento De Los Progresos En La Nutrición De Los Niños Y Las Madres*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
- Valenciana. (2020). *La Gestión Financiera*. Obtenido de <https://www.portaldelcomerciante.com/es/articulo/la-gestion-financiera>
- Vargas, G. (2012). *Espacio Y Territorio En El Análisis Geográfico*. Rev. Reflexiones 91 (1).
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. La Paz: Cuadernos Hospital de Clínicas.
- Vargas, M. (21 de 05 de 2014). *Conocimiento Práctico*. Obtenido de <https://prezi.com/ogavmnkbc-jb/conocimiento-practico/>
- Vásquez, D. (2014). *Prevención De La Malnutrición O Desnutrición, Guía Técnica “Buenas Prácticas Para La Seguridad Del Paciente En La Atención En Salud”*. Bogotá: Ministerio de Salud.
- Vega, A. (2017). *Diferencia entre Tradición y costumbre*. Cuenca: Universidad Católica de Cuenca.
- Velásquez, B., Remolina, N., & María., C. (2010). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro tota*. Cundinamarca, Colombia: universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Colombia.
- Vergara, C. (2018). *¿En qué consiste el enfoque conductual en psicología?* Actualidad en psicología.
- Visbal Saballet, H. (26 de 01 de 2018). *Las TIC y la educación, un reto para el aprendizaje*. Obtenido de <https://www.las2orillas.co/las-tic-y-la-educacion-un-reto-para-el-aprendizaje/>
- Yuste, R., Esnaola, G., & DeAnsó, M. (2017). *Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*. Bs. As. Argentina. : Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17).
- Zhao, Z. (2017). *Videojuegos, Educación Y Desarrollo*. Madrid, España. : Universidad Autónoma De Madrid .

# ANEXOS

**En cuestas dirigidas a los docentes del Cardinal International School del Distrito de Riohacha**

**Objetivo:** Analizar el uso de los videos juegos como recurso didáctico en CARDINAL INTERNATIONAL SCHOOL, del Distrito Turístico de Riohacha.

**Marcar con una X la respuesta correcta**

1. Conoce de los beneficios de las buenas prácticas y el uso de videojuegos en el aula de clases

b) Siempre\_\_\_\_\_

c) Casi siempre\_\_\_\_\_

d) A veces\_\_\_\_\_

e) Casi nunca\_\_\_\_\_

f) Nunca\_\_\_\_\_

2. Considera necesario el uso de los videojuegos como ayuda didáctica en para el aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

3. Cree usted que el uso de videojuegos en clases una nueva estrategia de aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

4. Está convencido que hay una estimulación del aprendizaje con el uso de videojuegos en el aula de clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

5. Considera que el uso de videojuegos en como ayuda didáctica en el aula mejora la concentración en el aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

6. Piensa usted que el uso de los videojuegos no hacen un aporte al proceso de enseñanza y aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_



c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

7. Se siente satisfecho ante el uso de los videos juegos como ayuda didáctica en el aula de clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

8. Se resiste usted a usar videojuegos como ayuda didáctica en el aula de clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

9. Se motiva usted con el uso de los videojuegos como ayuda didáctica para el aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

10. Presenta interés en el uso de los videojuegos como ayuda didáctica para utilizarla en clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

11. Le cuesta adaptarse al uso de los videojuegos como ayuda didáctica para el aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

12. Tiene interés de usar los video juegos como ayuda didáctica para el desarrollo de la clase

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

13. Está de acuerdo en que se utilice los video juegos como una herramienta didáctica

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

14. Utiliza los video juegos como ayudad didáctica para el desarrollo de sus clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

15. Induce a sus estudiantes para utilizar los video juegos en su proceso de aprendizaje

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

16. Existen mejoras en el nivel de alfabetización gracias al uso de los videojuegos como ayuda didáctica

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

17. Considera que el uso de los videojuegos fortalece los conocimientos teóricos y prácticos

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

18. ha realizado capacitación sobre el uso de los video juegos como herramienta didáctica

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

19. Conoce las ventajas del uso de los video juegos como herramientas didácticas

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

- c) A veces\_\_\_\_\_
- d) Casi nunca\_\_\_\_\_
- e) Nunca\_\_\_\_\_

20. Conoce que los video juegos como ayuda didáctica logran desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes

- a) Siempre\_\_\_\_\_
- b) Casi siempre\_\_\_\_\_
- c) A veces\_\_\_\_\_
- d) Casi nunca\_\_\_\_\_
- e) Nunca\_\_\_\_\_

21. Conoce las desventajas de los videojuegos al no usarse de manera apropiada

- a) Siempre\_\_\_\_\_
- b) Casi siempre\_\_\_\_\_
- c) A veces\_\_\_\_\_
- d) Casi nunca\_\_\_\_\_
- e) Nunca\_\_\_\_\_

22. Ha usado los videojuegos como herramienta didáctica en el desarrollo de sus clases

- a) Siempre\_\_\_\_\_
- b) Casi siempre\_\_\_\_\_
- c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

23. Tiene destreza en el uso de los videojuego como herramienta didáctica en sus clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

24. Ha sacado provecho las ventajas de los video juegos como herramienta didáctica en sus clases

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

25. Tiene usted experiencia en el uso de los videojuegos como herramienta didáctica

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_

26. Tiene usted experticia en el uso de los videojuegos como herramienta didáctica

a) Siempre\_\_\_\_\_

b) Casi siempre\_\_\_\_\_

c) A veces\_\_\_\_\_

d) Casi nunca\_\_\_\_\_

e) Nunca\_\_\_\_\_