



CONGRESO
INTERNACIONAL
DE INVESTIGACIÓN
E INNOVACIÓN
DOS MIL DIECISEIS



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

El uso de un videojuego y la trasmisión de conocimientos a los jóvenes que lo utilizan.

Patricia Alejandra García Valenzuela, Dra., en Salud Pública, patty@udec.edu.mx

Acosta Pérez Christopher Gerardo 12010420@udec.edu.mx

Cano Ruiz María De Monserrat 12011208@udec.edu.mx

Martínez Lagunas Jorge Antonio 12011155@udec.edu.mx

Pérez Arreguín Daniela 12010744@udec.edu.mx

Universidad de Celaya

El uso de un videojuego y la trasmisión de conocimientos a los jóvenes que lo utilizan.

Resumen

La presente investigación tuvo como fin el comprobar si los videojuegos son una adecuada herramienta de aprendizaje. Mediante la aplicación de un cuestionario, de elaboración propia a 30 alumnos de primer grado de secundaria, la cual dio como resultado que los videojuegos son del agrado de los estudiantes, sin embargo, hay una serie de factores que logran que un videojuego sea del agrado de los jóvenes; Esto debido al hecho de que buscan algo que sea un reto para ellos y capte su atención de principio a fin.

En conclusión, un videojuego es un aliado en el aprendizaje de materias complicadas, pero requieren adecuarse a las habilidades, así como edad y gustos de los jugadores.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

Abstract

The present investigation had the finality to prove if video games are an adequate learning tool. Through the application of a poll, the results were that videogames are enjoyable for teenagers; this because they try to find a quest, something that may catch their attention from beginning to end.

In conclusion, video games are a helping tool for learning of hard subjects, but need to fit with the skills, age and gamer's preferences.

Palabras clave

Videojuegos, educación, aprendizaje, jóvenes.

I. Introducción

Al llamar la atención de los jóvenes, los videojuegos generan cierto interés en ellos, logrando motivación a completar las misiones, retos u obstáculos presentados en el videojuego. Por lo tanto, al tomar un elemento que llame su atención y se combina con información vista durante el curso, el videojuego se convierte en una herramienta les permite aprender, como lo menciona Gee (2007) en su publicación.

El objetivo de la presente investigación fue establecer si el uso de videojuegos digitales ayuda a los alumnos como un recurso para el aprendizaje.

La investigación se basó en la pregunta ¿El uso de un videojuego transmite conocimientos a los jóvenes que los utilizan?

La hipótesis planteada fue:

Los videojuegos, al llamar la atención de los jóvenes, generan un aprendizaje efectivo.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

La teoría de Piaget (1952), afirma que los niños adquieren los conocimientos de una mejor manera cuando se están divirtiendo. Por esto psicólogos y educadores han unido fuerzas para desarrollar videojuegos que sean del agrado de los alumnos y a la vez les permita aprender.

Los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento para niños y adultos, se han vuelto un fenómeno sociocultural poco estudiado y en ocasiones demonizado Gros (2004).

II. Metodología

La investigación es de enfoque cuantitativo, con un alcance de tipo correlacional, un diseño no experimental transversal, la población fueron los alumnos que cursaban el primer grado de secundaria en la escuela Marista Manuel Concha, de Celaya, Gto. Muestra no probabilística, se aplicó un cuestionario de 12 preguntas, de elaboración propia a 30 alumnos, los encuestados se ofrecieron de manera voluntaria, en base a la muestra previamente establecida.

III. Resultados

Tabla1 Información demográfica

Edad	%
15 años	3%
14 años	30%
13 años	27%
12 años	40%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”
Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

Tabla 2, Información demográfica

Sexo	%
Masculino	53%
Femenino	47%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 3, pregunta 2

2. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a jugar videojuegos?			
1-3 horas	3-5 horas	5-7 horas	Otra
60%	10%	17%	13%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 4, pregunta 3

3. ¿Te gustan los videojuegos?		
Sí	No	Más o Menos
87%	0%	13%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 5, pregunta 4

4. ¿Cuántas horas a la semana le dedicas a hacer tarea?
--



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”
Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

1-3 horas	3-5 horas	5-7 horas	Otra
57%	13%	13%	17%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 6, pregunta 5

5. Si existiera un videojuego con los temas vistos en clase ¿Lo jugarías?		
Sí	No	Tal Vez
37%	33%	30%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 7, pregunta 6

6. ¿Si tu tarea fuera jugar un videojuego, le dedicarías más tiempo?		
Sí	No	Tal Vez
60%	17%	23%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 8, pregunta 7

7. ¿Te ha servido alguno?	
Sí, ¿Cuál?	No
63%	37%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 9, pregunta 8

8. ¿Los consideras diseñados para
--



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”
Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

tu edad?	
Sí	No
47%	53%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 10, pregunta 9

9. ¿Son fáciles de entender y usar?	
Sí	No
73%	27%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 11, pregunta10

Calificación de los videojuegos en base a la opinión de los encuestados

Calificación	Frecuencia
Diez	6
Nueve	2
Ocho	8
Siete	3
Seis	1
Cinco	3
Cuatro	2
Tres	2



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”
Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

Uno	3
-----	---

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 12, pregunta11

11. ¿Al usarlos ha mejorado tu promedio?	
Sí	No
33%	67%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.

Tabla 13, pregunta12

12. Elementos que debe de contener un videojuego.	
Diseño	21%
Interactividad	12%
Utilidad	10%
Fácil de Jugar	11%
Temas de Interés	24%
Pensado en mi edad	11%
Otra	11%

Fuente: Elaboración propia con resultados de instrumento.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

IV. Conclusiones

El uso de un videojuego a largo plazo genera un aprendizaje, ya sea positivo o negativo, todo depende del jugador si al final se da cuenta de lo aprendido y si lo aplica en la vida diaria o no. Por lo tanto es una buena herramienta de aprendizaje en materias que pueden ser complicadas o aburridas para los jóvenes, de esta manera los jóvenes se acercan al conocimiento sin la necesidad de mostrar falta de interés por ello, ya que ponen en práctica sus conocimientos de una manera tal que no se dan cuenta que los utilizan.

Sin embargo hay factores que pueden ayudar o perjudicar al hecho de volver un videojuego del agrado de los jóvenes y esto lo deben de tomar en cuenta los desarrolladores, porque en ocasiones solo se basan en la línea del diseño, pedagógico o científico sin tomar en cuenta la opinión de los jugadores y omiten la probabilidad de cuan monótono o repetitivo puede llegar a ser su juego.

Por lo tanto un videojuego educativo para ser del agrado de los jóvenes debe de contener elementos planeados en base a su edad y necesidades educativas, además de buscar una forma que capte su atención de principio a fin.

V. Bibliografía

- Álvarez, F. (2014, 12 de febrero). *Los videojuegos y el aprendizaje*. Correo. p.22
- Annetta, L. (2008). *Videogames in education: Why should be Used and How Should be Used*. doi: 10.1080/00405840802153940.
- Ash, K. (2011). *Digital Gaming Goes Academic*. Recuperado de <http://www.edweek.org/ew/articles/2011/03/17/25gaming.h30.html>
- Consejo Escolar de Navarra Nafarrokao. (2011). *Las tareas escolares. Participación en la Web*. Recuperado de



CONGRESO
INTERNACIONAL
DE INVESTIGACIÓN
E INNOVACIÓN
DOS MIL DIECISEIS



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

<http://consejoescolar.educacion.navarra.es/attachments/article/205/Tareas%20escolares%20Participaci%C3%B3n%20WEB%20.pdf>

Consejo Escolar de Navarra Nafarrokao. (2011). *La opinión de los estudiantes sobre las tareas escolares*. Recuperado de

<http://consejoescolar.educacion.navarra.es/attachments/article/308/tareas-escolares.pdf>

Europa Press. (2014). *Una aplicación informática trasladada al aprendizaje escolar la tridimensionalidad de los videojuegos*. Recuperado de

<http://www.20minutos.es/noticia/2031201/0/>

Gee, J. (2007). *Good Videogames and Good Learning: Collected Essays on Videogames, Learning and Literacy*. Nueva York, Estados Unidos: Peter Lang Publishing.

Gopin, E. (2012). *In the fore frontier-videogame- based learning in Higher Education*. Recuperado de <http://www.brain-basedlearning.com/in-the-fore-front-videogame-based-learning-in-higher-education/>

Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a ed.). México, D.F., México: McGraw-Hill Interamericana.

Infographicality (2013). *Videogame Statistics*.

Recuperado de <http://infographicality.com/video-infographic-20/>

Macías, D. (2007). *Las nuevas tecnologías y el aprendizaje de las matemáticas*.

Revista Iberoamericana de Educación 4(42). Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1517Macias.pdf>

Moreno, I. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Madrid, España: Grao.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ISBN: 978-607-95635

Locke, S. (2010). *A New School Teaches Students Through Videogames*.

Recuperado de <http://www.popsci.com/entertainment-amp-gaming/article/2009-12/new-school-teaches-students-through-videogames>

Padilla, Z., Sánchez, J., Gutiérrez., Cabrera, M. & Paderewski, P. (2009). Diseño de Videojuegos colaborativos y educativos centrado en la jugabilidad. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*. 4(3) 191-198 doi: pendiente.

Padilla, N. (2011). *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo* (Doctoral dissertation, Universidad de Granada).

Peters, J. (2012). *Get the Math*. (Versión 3) [Software de Cómputo]. Nueva York, Estados Unidos: The Next Generation Learning Challenges.

Piaget, J., & Cook, M. T. (1952). *The origins of intelligence in children*

Rosas, R., Nussbaum, M., López., Flores, P., & Correa, M. (2000). *Más allá del Mortal Kombat: El diseño de videojuegos educativos*. In V Congreso Iberoamericano de Informática educativa. .4 (6). Viña del Mar, Chile.

Squire, K. (2005). *Changing the Game: What happens when videogames enter the classroom*. *Innovate: The Journal of online education*, 1(6).