



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SERVICIOS EDUCATIVOS DEL ESTADO DE CHIHUAHUA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 08-A

SUBSEDE DELICIAS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
CAMPO PRÁCTICA DOCENTE
INFORME DE INVESTIGACIÓN
EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN
EL RENDIMIENTO ESCOLAR

MAESTRA ALUMNA:
CLAUDIA DOLORES OLVEDA SÁNCHEZ

CD. DELICIAS, CHIH.



TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I	
DEL CONTEXTO AL PROBLEMA	9
A. Planteamiento del problema	12
B. Justificación.	15
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	18
A. Juego	20
B. Videojuegos	23
C. Rol de los padres con respecto a los videojuegos.....	42
D. Videojuegos y Educación.....	44
CAPÍTULO III	
ASPECTO METODOLÓGICO	52
A. Tipo de investigación	55
B. Sistema de hipótesis y variables.....	60
C. Diseño de investigación	64
D. Población y muestra	66

E. Instrumentos	68
CAPÍTULO IV	
RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	74
A. Procedimiento de recolección	75
B. Procedimiento y análisis de datos.....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	100
BIBLIOGRAFÍA.....	108

INTRODUCCIÓN

Diseñar para el futuro es un reto y es ineludible si se quiere participar en la educación de las futuras generaciones. El siglo XX ya concluyó y este nuevo milenio es diferente; los hombres del siglo pasado vivieron en la era industrial, la actual y futura generación viven y vivirán en la era tecnológica.

A través de la historia la ciencia y la tecnología han producido una increíble acumulación de conocimientos, y se les reconoce como ámbitos representativos de las potencialidades de la creatividad. Podríamos decir que los videojuegos figuran como importantes elementos dentro de las últimas creaciones tecnológicas de nuestra era, demostrando el potencial de inventiva y creatividad del hombre contemporáneo.

Los videojuegos son el primer medio de masas nacido en la era informática, estos marcan el rumbo hacia nuevas formas de ocio virtual. Son millones los niños, jóvenes y también adultos que los juegan de manera habitual en sus diferentes variantes. Han cumplido de ese modo un papel decisivo, aunque escasamente valorado, en el proceso de información de la sociedad.

Los juegos informáticos han estado siempre rodeados de polémica, la excesiva violencia de algunos de sus contenidos, el temor que sean causa de ensimismamiento y motivo de adicción, así como también su posible potencial educativo, que en general, sólo han servido para ocultar, detrás de estereotipos y discursos altisonantes, algunos de los aspectos más controvertidos e inquietantes de este tipo de juegos. Sin embargo, paradójicamente, los videojuegos apenas conocemos poco sobre la atención que han merecido por parte de los estudiosos en comunicación social.

Los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual tuvieron acceso directo y personal un gran número de personas. Este tipo de juegos ocupan un lugar relevante en la industria del entretenimiento; los primeros eran una combinación del televisor con otra máquina, lo que contribuyó a su éxito inicial. Asimismo, permitieron por primera vez la posibilidad real de dirigir lo que sucedía en la pantalla del televisor y son el primer fruto del encuentro de la televisión y la informática.

Ninguna institución educativa puede permanecer al margen de la era tecnológica en la que le ha tocado vivir. El mundo está cambiando precipitadamente, por lo que se impone una revisión constante y general de los conocimientos, habilidades y destrezas que requieren las sociedades actuales. Por la actual fase en la que se encuentra la educación y las nuevas tecnologías, es posible analizar las nuevas potencialidades de los

videojuegos, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual la presente investigación analiza el impacto que tienen estos juegos en el rendimiento escolar, a fin de reducir la incertidumbre respecto a este tipo de juegos dentro del ámbito educativo.

El contenido de esta investigación se desarrolla a partir de cuadros sinópticos que sirven como introducción a cada capítulo, con el fin de anteponer el contenido de cada uno de estos apartados como una forma de seguimiento y organización personal; de igual forma, se da a conocer el procedimiento de la investigación considerando todas sus clasificaciones y posteriormente aclarando el camino a seguir de la presente investigación, esto con la finalidad de que el lector se introduzca en la investigación, lleve a cabo el seguimiento del mismo y conozca que existen otros procedimientos de investigación, considerando que toda persona que tenga a bien leer la presente tenga los conocimientos de lo que es una investigación.

En la presente investigación se lleva a cabo un recorrido sobre la referencia contextual del problema, en donde se da un panorama general de la inmersión de los videojuegos en el entorno hasta descender a la historia de los videojuegos y sus experiencias obtenidas a través del tiempo, conforme ha aparecido este nuevo juego. Se destaca el aspecto metodológico utilizado para la realización de la investigación cuantitativa, haciéndose mención del procedimiento de recolección de datos y su análisis.

Esta investigación expone algunas conclusiones en torno al fruto de todo el trabajo realizado, de las cuales, la más relevante es que no existe influencia significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar. Se hace mención de posibles recomendaciones en cuanto a la aplicación de los videojuegos en el ámbito escolar.

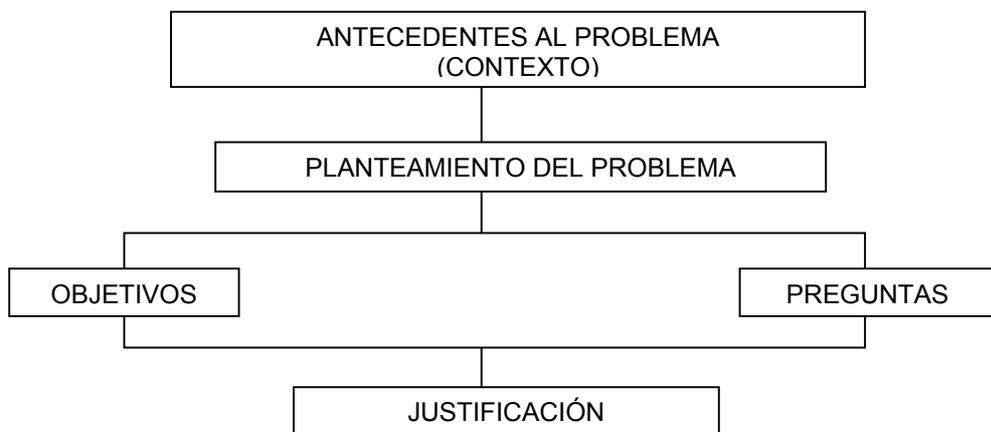
Finalmente, se agrega la bibliografía, en la cual se enumeran las fuentes bibliográficas de donde fue extraída la teoría que sustenta la presente investigación.

CAPÍTULO I

DEL CONTEXTO AL PROBLEMA

El estudio del contexto es hoy un tema de máximo interés. Las características socioculturales y económicas del contexto constituyen un ámbito donde tenemos muy pocas oportunidades de incidencia y control. No obstante, es indispensable mantener al día nuestro conocimiento de su desarrollo, puesto que representa el punto de partida y en ocasiones determina las dificultades que enfrenta la sociedad en la actualidad; es por eso que la presente investigación inicia hablando del contexto como introducción al planteamiento del problema.

Los aspectos específicos considerados en este primer capítulo se dan a conocer en la siguiente red conceptual:



En México, al igual que en la mayoría de los países, los videojuegos se han insertado en la sociedad, más que como un nuevo medio masivo de comunicación, como una opción lúdica, sobre todo para la población infantil y juvenil. Las salas de videojuegos proliferan en las ciudades y los paquetes de ellos, como el Nintendo, cada vez son más accesibles a niños y jóvenes.

Los videojuegos, en tanto a tecnología, posibilitan una experiencia de interacción con máquinas que proporcionan imágenes en movimiento, susceptibles de ser manipuladas por jugadores. Simbólicamente, los videojuegos pueden asumirse también como compañeros virtuales de juegos en la medida en que sus personajes se erigen como contraparte de los jugadores de carne y hueso. Es entonces en ambas dimensiones, tecnológica y simbólica, donde tiene lugar una experiencia lúdica de interacción.

La experiencia lúdica de interacción virtual que proporcionan los videojuegos, sin embargo, no es inocua: “Algunos estudios hechos en Inglaterra y Japón han demostrado que aquellos niños adictos a los videojuegos, o por lo menos asiduos jugadores, han sufrido efectos psicomotrices que van desde el acalambramiento de músculos hasta ataques epilépticos”¹. Estos efectos se han mostrado sobre todo en niños que

¹ OROZCO Gómez, Guillermo. “Los videojuegos, una experiencia lúdica de interacción virtual”. Educación 2001. p. 6

videojuegan sistemáticamente varias horas al día, cinco o seis ininterrumpidamente, y en niños con predisposición genética a ataques epilépticos.

No obstante, aún no se han investigado suficientemente todos los posibles efectos, los estudios existentes constituyen una llamada de atención para tener un mayor control del tiempo dedicado por los niños a videojugar.

Sobre el impacto educativo de estos juegos, como se menciona anteriormente, no se conocen muchos estudios o investigaciones; sin embargo, profesores de la escuela pública Guillén de Lampart, de México coinciden en que “Al margen de que se requiere un análisis riguroso dada la cultura de violencia que promueven los videojuegos, se percibe su influencia negativa en los escolares”². Incluso señalan que el Nintendo también crea adicción y es otro medio por el cual los niños tienen a su alcance todo tipo de versiones videográficas violentas.

La psicóloga infantil Isabel Martínez Araiza, profesora de educación media superior y superior advierte:

Si bien es cierto que desarrollan ciertas habilidades motoras que pueden ser definidas como coordinación motora gruesa y fina, los efectos negativos en el sistema nervioso son mayores. Los videojuegos fluctúan en imágenes y estímulos constantes; al estar el niño frente a ellos recibe una fuerte estimulación que, cuando hay cierta disposición a

² Idem

la epilepsia, puede desencadenar manifestaciones de esta enfermedad. Los colores, formas y efectos que manejan despiertan agresividad o por lo menos, tienden a alterar el estado de ánimo de los pequeños.³

En algunos artículos que nos proporciona Internet se mencionan diversas opiniones mencionando los pros y contras de los videojuegos. Algunos autores sustentan que este tipo de juegos ofrece facetas educativas, fomentan la memoria, la percepción y la motricidad fina; la contraparte comenta que pueden fomentar conductas violentas, sexistas y conducir al aislamiento y a la adicción.

Se requiere todavía mucha investigación para saber con mayor exactitud el potencial de afectación o beneficio de los videojuegos, sobre todo en el ámbito educativo; es por eso que se ha decidido realizar una investigación sobre ello.

A. Planteamiento del problema

Dar un paseo por el parque, realizar excursiones o practicar algún deporte son actividades que se encuentran muy alejadas de lo que hoy en día se constituye como juego. Hoy en día, con las nuevas tecnologías, los videojuegos forman parte de la vida lúdica de la gran mayoría de los niños.

³ Idem

Al contrastar esta actividad de los videojuegos con otras actividades realizadas en el aula o en el hogar se observa que el desequilibrio en cuanto a la utilización de los recursos para la motivación de la conducta es totalmente favorable hacia los videojuegos. Ni en la escuela ni en la familia se realizan, por lo general, actividades lúdicas que por si solas produzcan gran satisfacción, ni existe un conocimiento exacto de los fines a conseguir, ni un refuerzo inmediato y constante por los logros conseguidos, ni una actividad programada para desarrollarse con una dificultad progresiva.

Tanto en la escuela como en la familia se realizan muchas veces tareas rutinarias, para las que no existen estímulos tan intensos como en el videojuego (luces, sonido, manipulación), que casi nunca reciben una recompensa, mientras que por el contrario, son más abundantes los silencios y los castigos.

La máquina, el videojuego, hace una demostración de cómo se juega, plantea claramente las reglas del juego, permite jugar al nivel adecuado a las posibilidades, facilita el progresar continuamente, invita a manipular y a manejar instrumentos y resolver problemas, dice inmediatamente el nivel que se ha conseguido, da recompensas si se cumplen determinados requisitos, dice cuando se ha alcanzado el record., en suma, da la oportunidad de sentirse héroes y en algunos casos identificarse con héroes reconocidos socialmente, como Rambo, de ser un poco mejor cada día.

Esta serie de circunstancias sólo se dan en los videojuegos y no se dan en la vida escolar ni en la familia de una manera tan intensa.

Una vez que se ha concebido la idea de investigar, es necesario plantear el problema de investigación. "Planteamiento del problema significa afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación"⁴. Por lo tanto, el problema que se ha decidido investigar queda enunciado de la siguiente manera:

El impacto de los videojuegos en el rendimiento escolar.

La práctica de los videojuegos ha sido objeto de diversos rumores. Cualquiera que los mencione pretende ser un experto en la materia. Es decir, en un artículo que los promoció, se podrá leer que son educativos, mientras un psicólogo declara en la radio que sólo le interesan a los jóvenes fracasados.

Antes que adoptar un enfoque supersticioso o poco razonable de los videojuegos, se pretende realizar la investigación planteándose como **objetivos y preguntas** lo siguiente:

⁴ HERNÁNDEZ, Samperi y otros. "Planteamiento del problema: objetivos, preguntas de investigación y justificación del estudio". Metodología de investigación. p. 42

<i>a) Objetivos</i>	<i>b) Preguntas</i>
1. Determinar qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar.	1. ¿Qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar?
2. Conocer quiénes utilizan más los videojuegos: los niños o las niñas.	2. ¿Quiénes utilizan más los videojuegos, los niños o las niñas?
3. Analizar si el nivel de ocupación de los padres interfiere con el hecho de que el niño juegue con estos aparatos electrónicos.	3. ¿Cuál es el nivel de ocupación al que debe pertenecer el niño para poder acceder al uso de los videojuegos?
4. Conocer los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos.	4. ¿Cuáles son los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos?
5. Indagar el tiempo que los niños utilizan este pasatiempo.	5. ¿Cuánto tiempo dedican los niños en la práctica de videojuego?
6. Conocer si los niños cuentan con videojuegos en casa.	6. ¿Cuántos niños cuentan con videojuegos en casa?
7. Analizar con quién utilizan los videojuegos los niños.	7. ¿Con quién juegan los niños?
8. Conocer la clase de videojuegos que tienen los niños.	8. ¿Qué clase de videojuegos tienen los niños en casa?
9. Conocer si el tipo de videojuegos que utilizan los niños son de trama violenta.	9. ¿Qué tipo de videojuegos utilizan los niños?
10. Conocer si el tipo de videojuegos que les gusta más a los niños es de trama violenta.	10. ¿Qué tipo de videojuego les gusta más a los niños?

B. Justificación.

El cambio cultural alcanza todos los ámbitos de la infancia y los adultos, por lo visto, poco se sabe al respecto. Es cierto que las nuevas tecnologías pasan crecientemente en el entorno infantil y se ha aprendido a aceptar como natural la presencia en el hogar del aparato televisor o de juegos electrónicos como el Nintendo pero, en realidad, se ignora el efecto concreto que tienen sobre el desarrollo de los niños. Negligencia y falta de espíritu

crítico inducen a aceptar pasivamente el nuevo ludismo electrónico. Sólo ocasionalmente se sospecha que algo inédito está ocurriendo a las nuevas generaciones por efecto de estas innovaciones tecnológicas; se observa, por ejemplo, que los niños de hoy (“hijos de las televisión” o “teleniños”), comparados con los de antes dominan una cantidad enorme de significados del mundo adulto.

Se conoce también que los videojuegos son una epidemia de signo mercantil: en ciudades y pueblos, en los rincones más apartados, por todas partes han surgido como hongos juegos electrónicos, lugares multicolores en donde se aglomeran niños y adolescentes para jugar “con las máquinas”. Ensimismados, los infantes viven horas enteras cautivados por imaginarias aventuras de contenido diverso (aunque frecuentemente bélico) en donde ellos mismos son los actores. He aquí la magia portentosa de los nuevos juegos infantiles: se puede jugar béisbol, tenis o fútbol, combatir en la guerra de las galaxias o enfrentarse cuerpo a cuerpo con el mismo King Kong, todo esto sin dar un solo paso. Basta con depositar una moneda o encender el juego para lanzarse a la aventura.

Como docentes estamos conscientes de las nuevas tecnologías presentes en nuestro entorno, sin embargo, no somos capaces de trasladarlas a nuestro contexto escolar para conocer si esta tecnología perjudica o beneficia nuestro quehacer cotidiano; es por eso que se pretende

que esta investigación sea un acercamiento al papel que los llamados videojuegos están desempeñando en el desarrollo infantil. De igual manera, se considera oportuno y conveniente analizar las potencialidades que los videojuegos podrían tener dentro del proceso educativo, que les permitan ser manejados en las aulas como estrategias para abordar contenidos que marcan los programas de Educación, de tal manera, que su utilización contribuya a mejorar y elevar la calidad de la Educación.

Los esfuerzos que se realicen en este sentido seguramente contribuirán al conocimiento de todos los educadores sobre el papel que los videojuegos tienen e invitarlos a investigar más sobre ellos, a fin de que sean utilizados convenientemente.

El considerar esta investigación como poco prioritaria sería como el querer desconectar el ámbito educativo del contexto sociocultural que ofrece nuevas tecnologías que seguramente la gran mayoría de los docentes desconocemos, o al menos, no las sabemos utilizar, quedando en desventaja con los niños y jóvenes que si acceden a ello. Por lo tanto, los efectos que surgen entre el docente y discente son confrontaciones en sus opiniones sobre diferentes aspectos como son el intercambio social y la diversión, razón por la cual se considera oportuno descubrir los pros y contras de este recurso tecnológico.

CAPÍTULO II

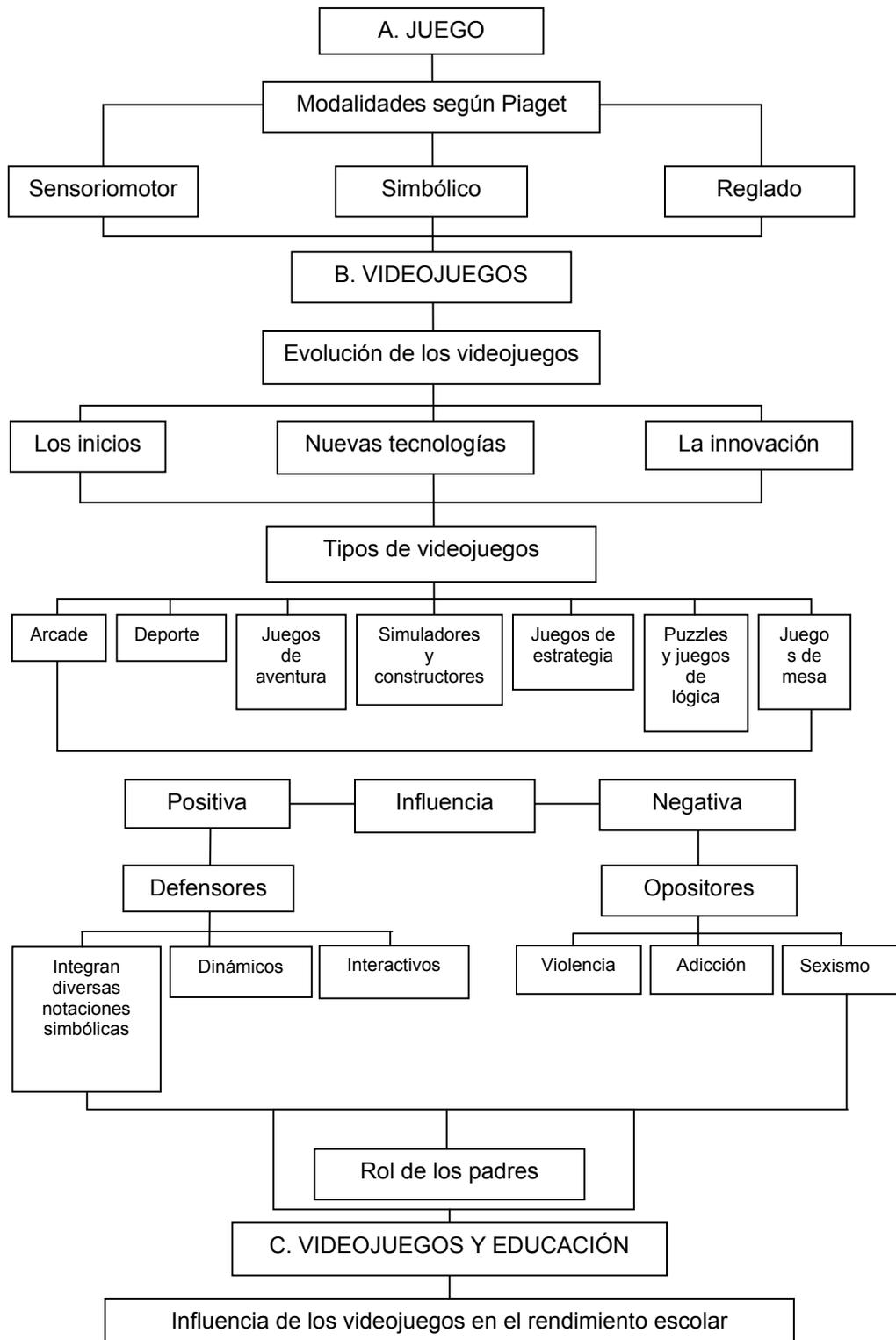
MARCO TEÓRICO

Una vez planteado el problema de estudio se define el marco teórico, el cual consiste en sustentar teóricamente el estudio para ampliar el panorama y tener una idea de como concebir la investigación desde diversos puntos de vista. “El marco teórico consiste en analizar teorías, investigaciones y antecedentes que se consideren válidos para el encuadre de estudio”⁵. Se necesita una orientación para recoger los datos, hechos y fenómenos que se dan en la realidad social. Este es precisamente el papel del marco teórico: orientar el proceso de investigación. En éste se expresan las proposiciones teóricas generales, las teorías específicas, los postulados, los supuestos, categorías y conceptos que han de servir de referencia para ordenar la masa de los hechos concernientes al problema que es motivo de la investigación.

Este marco teórico es el que orienta la investigación; los hechos y fenómenos de la realidad constituyen la materia prima de la investigación, pero no basta con recogerlas, se necesita una orientación general que, precisamente, es proporcionada por el marco teórico.

⁵HERNÁNDEZ, Sampieri y otros. “Elaboración del marco teórico: revisión de la literatura y construcción de una perspectiva teórica”. Metodología de la investigación. p. 64.

El esquema muestra tres aspectos a considerar en el marco teórico:



A. Juego

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad prioritaria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le era prácticamente imposible dedicarles tiempo ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

A los niños, ya les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquél, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para practicar, y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es mas que una reproducción del instrumento en el que está impresa su función, mas no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo. Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en la cual los niños se ejerciten para

una vida futura; surge la infancia como período de dicha preparación. A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos las acciones y roles que han de desempeñar como adultos; aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una representación de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

Como características del juego, comúnmente aceptadas por todos, se pueden señalar las siguientes: es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego.

Desde el nacimiento el niño pasa por una serie de etapas lúdicas, es decir, que el juego junto con el niño van desarrollando y madurando paralelamente. Según la escala Piagetana el juego, a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes modalidades de acuerdo a las diferentes características e intereses de cada etapa, por lo tanto, Piaget distingue las siguientes etapas:

SENSORIOMOTOR	SIMBÓLICO	REGLADOS
(Aproximadamente 0 – 2 años) El niño siente el placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos (que constituyen las llamadas reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.	(Aproximadamente 2 – 6 años) Su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos efectivos latentes. Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.	(A partir de los seis años) Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. ⁶

Hasta finales del siglo XIX. la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Desde el punto de vista educativo, este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza.

El juego fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión, los educadores intuyeron algo que muchos años después ha sido corroborado por numerosas investigaciones: los juegos tienen un potencial educativo importante. Pero el valor de los juegos no es sólo su factor motivacional sino que a través del juego se puede

⁶ ABERASTURY, Armida. “Qué es el juego”. El niño y los juegos. p. 15

aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias. En definitiva, nadie discute que se puede aprender jugando.

B. Videojuegos

Los juegos de los niños han estado determinados por los avances tecnológicos, cambios sociales y urbanísticos que han experimentado nuestros pueblos y ciudades.

Así, como antes era normal ver a los niños jugar en las calles, hoy, la televisión, el tráfico y la sobrecarga de tareas extraescolares de los alumnos impiden que los escolares puedan seguir jugando en plena calle como lo hacían sus padres y sus abuelos.

En cuanto a los juguetes, éstos han experimentado grandes cambios, pasando desde los puramente artesanales, hechos con material de desecho por los propios niños o con materiales pobres como el cartón o la hojalata, por artesanos de la provincia y de otras limítrofes, a los juguetes tecnológicos como son los videojuegos.

Quérat⁷ clasifica los juegos en las siguientes categorías:

⁷ PIAGET, Jean. "Clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje". Antología Básica UPN. El juego. Licenciatura en Educación. p. 31

JUEGOS HEREDITARIOS
Son juegos de tendencias instintivas como residuos hereditarios de actividades características de las sociedades primitivas (considera los juegos de lucha, caza y persecución).

JUEGOS DE IMITACIÓN	
JUEGOS DE SUPERVIVENCIA SOCIAL	JUEGOS DE IMITACIÓN DIRECTA
Ejemplo de este tipo son el juego de arco, nacido de la copia de un arma hoy día abandonada.	Constituye la imitación de situaciones reales y a la vez se vale de la imaginación de escenas nuevas (como es el juego de la comida)

JUEGOS IMAGINATIVOS				
METAMORFOSIS DE OBJETOS	VIVIFICACIÓN DE OBJETOS	CREACIÓN DE JUGUETES IMAGINARIOS	TRANSFORMACIÓN DE PERSONAJES	ESCENAS DE HISTORIA CONTADA
Consiste en la transformación de objetos, tal como una caja se transforma en vehículo.	Consiste en darle vida a los juguetes	Crear juguetes utilizando objetos que los representen.	Son cambios que se les realizan a los personajes de cuentos o novelas	Se refiere a la representación de escenas de cuentos o películas.

Según la clasificación de Quérat los videojuegos pertenecen a la categoría de juegos imaginarios en sus cinco subclases (según el tipo de videojuego).

Entendemos por videojuego todo tipo de juego electrónico interactivo; los juegos de video son instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir, de una plataforma de juego electrónica, que integra un sistema de audio y video permitiendo al usuario disfrutar

de aventuras y fantasías que, gracias a su imaginación, pueda explorar a fondo⁸.

Los videojuegos constituyen un término popular y familiar que forma parte del desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad actual.

Evolución de los videojuegos.

Los inicios.

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y costo de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado.

En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o

⁸ LICONA Vega, Ana Lilian. et al. "Algunas reflexiones sobre los videojuegos" [en red] Disponible en <http://tecnologiedu.us.es/edutec/paginas/19.html>

ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños. En estos tiempos encontramos ordenadores como el famoso Spectrum, el Comodore 64 y MSX; unos ordenadores de 8 bits que hacían las delicias de los que los poseían, sin olvidar la época dorada el BASIC. Los juegos que se utilizaban con ellos se guardaban en cintas de cassette, las cuales, se podían confundir con las cintas de música, para aquellos que no estuvieran al día con estas tecnologías. Este tipo de ordenadores no necesitaba pantalla, sólo necesitaban un televisor al que había que enchufarlo, sintonizando el televisor en un canal para el ordenador, pudiéndose ver cosas en color, en una pantalla decente y con sonido. Esto, como es de entender producía furor y estupor en aquellos años, puesto que nunca se había visto nada igual hasta ese tiempo.

Son aquellos juegos que proceden de las máquinas recreativas los que llegan en primer lugar al mundo de los microordenadores. El conocido hasta la saciedad *Pac Man*, un clásico videojuego conocido popularmente como *comecocos*, aquel círculo amarillo con boca en forma de quesito que huye y persigue a unos fantasmas cuando toma su píldora, que los fantasmas sean vulnerables. Un videojuego en donde la destreza a través del laberinto de la pantalla hace que nos entretengamos. Hoy día podemos verlo ya en tres

dimensiones (3D), con brazos, piernas y una sonrisa simpática y agradable. Y cómo olvidar esos juegos de naves espaciales o versiones de matamarcianos, en donde el usuario maneja una de las naves enemigas y de los marcianos con el propósito de defender la Tierra de los invasores.

En cambio, hoy vemos estos matamarcianos que son utilizados como salva pantallas para el ordenador, o como 'juegos de espera', para que mientras que el ordenador o la consola se cargan entretenernos un momento matando algún marciano.

Después aparecería el *Arkanoid*, en donde controlamos una pelota que rebota en una barra que nosotros controlamos de izquierda a derecha, para que los ladrillos que se encuentran en la parte superior de la pantalla sean destruidos al contacto con la pelota, para así poder romperlos todos, haciéndose visible la dificultad para calcular el ángulo, así como la destreza en el manejo de la barra, haciéndose patente nuestra fijación en la bola para poder controlar su destino.

Ya, en los años 80 aparecen los ordenadores PC (Computer Personal). La época de los ordenadores Amstrad que son novedad en los hogares. De este modo podemos observar el cambio de estos ordenadores utilizados en la empresa, a ser usados en las casas de cualquier ciudadano, así como en las instituciones escolares, sirviendo de apoyo y refuerzo para los alumnos.

Como expone B. Gros (1998): Lo cierto es que las posibilidades que tienen para reproducir las características de los programas de juegos son pocas. Al principio sólo existen con pantallas de color negro con caracteres verdes y un horrible e incontrolable sonido emitido por un altavoz interno. Las PC's ganan en velocidad y en capacidad de almacenamiento, pero el sistema gráfico es pobre. Además, cuesta demasiado dinero "para jugar"⁹

Todo esto que relata B. Gros es una verdad como un templo, ya que podemos apreciar aquellos que tuvieron uno en casa, la gran diferencia del ayer al hoy, en donde la velocidad y la memoria de los ordenadores se ha visto acrecentada en un gran nivel. Quién no recuerda esos monigotes blancos en pantallas verdes que hacían las delicias de los que jugaban, hasta hoy que la multitud de colores es una copia exacta de la realidad, así como los movimientos que denotan vida, no como aquellos que sólo iban en cuatro direcciones y sus correspondientes diagonales; si es que las tenían (izquierda, derecha, arriba y abajo).

Hoy día, en la sociedad actual se conocen los videojuegos, como si dijéramos la modernización de los juegos. A diferencia de estos videojuegos, los tradicionales juegos de mesa donde podías convertirte en un empresario intentando conquistar una ciudad, el papel de un explorador intrépido, de un

⁹ SÁNCHEZ Rodríguez, Pedro. "La evolución de los videojuegos" [en red] experi2@hotmail.com

detective perspicaz.. La imaginación en un tablero se desbordaba, junto con el manejo de fichas y el movimiento de tu ficha.

En la actualidad, no debemos olvidar que los juegos de mesa también han tenido su evolución con respecto al tiempo que ha pasado, así encontramos juegos variados, juegos en donde nosotros somos los protagonistas, poniendo de nuestra parte nuestro ingenio y conocimiento, para de alguna forma poder derrotar a nuestro rival o ayudar a nuestro compañero.

Los videojuegos los podemos considerar diferentes puesto que presentan nuevas tecnologías, en donde interactuamos con los elementos de un programa, cuatro soportes para los videojuegos, el ordenador, las videoconsolas, las consolas portátiles y las máquinas recreativas.

Empezando por los de ordenadores, los cuales han hecho que los videojuegos hayan evolucionado en una proporción de calidad. Los ordenadores dieron la iniciativa de los actuales videojuegos, ya que se empezaron por los juegos de consola tipo nave espacial en movimientos derecha e izquierda, disparando a monigotes en constante movimiento. Pasando más tarde al mercado de la creación de las consolas, a grandes éxitos de una calidad inconmensurable, ya sea el famoso *SuperMario*, que hicieron las delicias de los niños y el éxito de la videoconsola NINTENDO,

principal empresa en este sector. Fue la primera en comercializar una consola y consiguió un gran éxito, a partir de 1986, cuando introdujo en el mercado el personaje de Mario. Los juegos de *SuperMario* supusieron el inicio de la idea de los laberintos dentro de los juegos informáticos e introdujeron, por primera vez, un personaje ingenioso y de buen humor con el cual simpatizar.

En 1989, la empresa SEGA realizó una nueva consola denominada "Megadrive" y un nuevo protagonista con un papel similar a Mario, se trata del famoso puercoespín *Sonic*, un personaje inspirado en la estética de los dibujos de Disney. Siendo la competencia entre ambas compañías perdurante hasta el día de hoy. Más tarde, se comprueba la modificación o superación de las dos compañías. Así, como el intento de volver a la empresa Sega a la cima. Por ello, introdujo el Compac Disk (C.D.) a la "Megadrive", lo que la ponía de nuevo en órbita con un precio más caro, pero con un nuevo accesorio. Aún así, superando a la actual "SuperNintendo" de la empresa Nintendo en calidad, no pudo desbancarla de su puesto, ya que estaba arrasando con un gran número de videojuegos de todo tipo y para todas las edades. Entonces, Sega sacó al mercado una nueva videoconsola, la "Sega Saturn", con la innovación de juegos en C.D. para su videoconsola, incluyendo juegos de una gran calidad y definición, pero a un precio poco accesible. Podemos hablar de la conocida consola "Nego Geo", de una calidad de máquinas recreativas, pero a un precio muy costoso.

La compañía Nintendo, viendo el gran avance que había desarrollado la compañía Sega, no pudo estarse de manos cruzadas por lo que construyó la "Nintendo 64", la cual superaba en velocidad a la "Sega Saturn", pero sus juegos aún siguen teniendo como soporte lógico los cartuchos, en vez de los modernos C.D., aunque incluye las cuatro salidas para cuatro mandos, accesorio que anteriormente había que comprar por separado.

Actualmente, la rivalidad existe entre la "PlayStation"; de la compañía SONY (una marca famosa en televisores, estéreos, vídeos y gran diversidad de electrodomésticos), que llega nueva al mercado de las consolas, y la ya conocida "Nintendo 64" de la compañía Nintendo.

Hoy día la gente habla del valor de estas consolas según la que poseen en sus casas o con las que han probado, describiendo aquélla que más le ha gustado, pero la realidad es palpable, y se puede comprobar esa definición y velocidad superable de la "Nintendo 64" frente a la "PlayStation". Pero de nuevo viene el gran handicap de la diversidad de videojuegos y el indiscutible valor del dinero, consiguiendo el éxito en el mercado la "PlayStation". Su éxito se puede resumir en tres puntos:

- Que es una consola que estaba antes de la esperada "Nintendo 64", recogiendo clientes nuevos cada día, ya que no había consola que la mejorara, dando gala de su existencia.

- Que es una consola que está con una compañía adinerada, lo que ha hecho que tenga una gran variedad de videojuegos, y grandes éxitos entre ellos.
- Y por último, no la menos importante, su carácter de C.D., que la hace tremendamente atractiva para su piratería, convirtiendo la consola en una fuente de juegos a precios de bolsillo.

Estos tres puntos son los que hacen que la PlayStation sea la consola por excelencia hoy día, pero debemos de percatarnos que la piratería es un factor que puede llegar a destruir el éxito de la empresa, debido a que sus ganancias sobre la creación de juegos han bajado debido a esta piratería. Sin olvidar a la "Nintendo 64", que está en segundo lugar con sus juegos de cartucho, que no permiten la piratería. Además, debido al éxito de ésta, podemos apreciar en el mercado la actual "PlayStation2", con unas mejoras en gráficos y definición que la primera parte, así como la "DreamCast", de la compañía Sega, que se puso en rivalidad con la "PlayStation" y la "Nintendo 64". Hoy día, dentro de poco ya podremos ver la "DreamCast2", y veremos si puede quitar al rey de la montaña: Sony, de su éxito.

Volviendo a los ordenadores como principal elemento de la modernización de los videojuegos, como antes, se piensa que los ordenadores han sido los iniciadores de las nuevas consolas, porque la opción de las dimensiones de la imagen, una opción que según mi opinión ha

traído la computadora con sus juegos de aventuras gráficas y de rol, abrió un nuevo campo de trabajo en los videojuegos.

Como se sabe, la mayoría de los jóvenes ponen la excusa de comprarse el ordenador para trabajar, que es necesario para los estudios, sólo para poder jugar a los videojuegos. Pudiendo ser esto una de las claves que ha hecho ganar terreno a los ordenadores en la sociedad.

Cuando salieron las primeras computadoras, sólo se podía hablar de videojuegos, refiriéndose a juegos sin mucha diversión y entretenimiento, fue la llegada del CD-ROM, lo que hizo estallar al ordenador, con esa gran definición de gráficos y sonido, y esa nueva visión en tres dimensiones, donde parece ver un mundo nuevo a esperas de ser explorado. Hoy día el ordenador tiene gran diversidad de juegos, pero con una dificultad del manejo debido a su teclado, pero no olvidemos su precio tan reducido. Los juegos que definen al ordenador son las aventuras gráficas, los de estrategia y los de rol, sin olvidar que pueden tener diferentes dimensiones.

En la actualidad también se habla de los juegos en red, que nos permiten combatir contra otros usuarios de ordenador, compitiendo con gente de todo el mundo, en equipos de amigos o selecciones de pueblos o ciudades. Convertido hoy día en una competición a gran escala, como si de un deporte olímpico se tratara; pudiendo mencionar como juego estrella en

este ámbito el *Quake*. También se puede poner como ejemplo a la consola "DreamCart", que contiene la opción de conectarse a la red, y poder jugar con gente de todo el mundo.

En las videoconsolas portátiles podemos empezar hablando de la rivalidad que hubo entre las portátiles de Nintendo y Sega, siendo siempre la mejor en definición, la consola portátil de la Sega, la "Game Gear", con su juego Sonic y esa faceta de color en una portátil. La Nintendo mantenía la "Game Boy", para no ser menos que su rival de Sega, pero pese a sus esfuerzos la Sega era la número uno en consolas portátiles, aunque en videoconsolas la Nintendo tuviera más éxito que la Sega.

Pero llegó el día en que todo se acaba, y la "Game Gear", se quedó atrás, debido a la gran diversidad, otra vez, de los juegos de la compañía Nintendo, poniéndose por delante la "Game Boy". Aunque no pudiera superarla en el color, lo hizo en el número de videojuegos, además de añadir multiplicidad de accesorios a esta portátil, como la lupa, altavoces, color externo, joystick, etc.

Hoy día ya podemos ver el color en la "Game Boy" con su juego predilecto de videoconsola, el *Super Mario Bros*. Esto hace que esta portátil sea en la actualidad la única que se mantiene al día, sacando gran variedad de videojuegos.

La innovación

Los ordenadores evolucionan y llegan las tarjetas gráficas en color. El ratón se hace famoso con la entrada del entorno Windows, produciéndose la revolución; esa facilidad en el manejo del PC. Si a ello añadimos la rápida evolución en velocidad y almacenamiento, y el gran éxito que estaban teniendo las videoconsolas, podemos comprender la gran aceptación de los juegos en los ordenadores personales. Durante esta época, surgen diferentes tipos de juegos. Por primera vez aparecen juegos de simulación como *SimCity*, Juego que te permite controlar la evolución de una ciudad, desde su nacimiento hasta donde el usuario consiga llegar. Los *Lemmings* que se pasean por todas partes, haciendo que nos calentemos la cabeza para llevarlos sanos y a salvo a la salida, revolucionando los arcades unipersonales. Ahora es posible también pilotar aviones, coches de carreras, tanques, naves espaciales, robots futuristas, etcétera. Participar en los juegos olímpicos ya no está reservado a unos pocos atletas de élite de cada país, todos podemos participar en ellos, así como controlar y dirigir distintas civilizaciones, tanto del pasado, presente o futuro, tanto de seres humanos, como robots o seres de otros planetas.

A mediados de los 90, los gráficos, imágenes, animaciones y el sonido mejora notablemente dando lugar a programas de aventuras en donde el protagonista esencial eran los aspectos gráficos. De este modo, vemos cómo

los juegos de simulación se benefician de este avance, puesto que pueden ser más semejantes con la realidad.

Los juegos multimedia suelen presentarse en CD-ROM y son destinados al mercado del ordenador personal. Los juegos crecen en sus diferentes tipos, así como crecen sus manuales. De hecho, la mayoría de las ventajas tecnológicas que se pueden apreciar se traducen en juegos cada vez más asombrosos que nos maravillan con creatividad y originalidad. Algunos juegos ya comienzan a utilizar imágenes en tres dimensiones y técnicas basadas en la realidad virtual. Este tipo de juegos todavía está limitado para usuarios corrientes, ya que se necesita de ordenadores bastante potentes o de máquinas que contienen una gran capacidad, y que están predisuestas para esto, como pueden ser aquéllas que se encuentran en los centros recreativos y parques de atracciones. No obstante, en pocos años se prevé un aumento perceptible de estos tipos de juegos para su uso doméstico.

El uso de Internet también está afectando mucho a los juegos de ordenador, y en la actualidad al mundo de las videoconsolas. Por un lado, se están creando espacios ofrecidos por organizaciones, empresas y grupos de aficionados que proporcionan demostraciones de juegos, que dan intercambios de opiniones, trucos, valoraciones sobre las más recientes novedades en videojuegos, etc. Y, por otro lado, se prevé que los jugadores

accedan desde sus hogares al uso de diferentes juegos mediante el pago de una cuota. Es decir, ya no habrá que comprar los programas, sino de adquirir un derecho para la utilización del juego durante el tiempo que se disponga.

La evolución de los videojuegos, como la de la informática en general, está directamente relacionada con las mejoras tecnológicas y el gran avance en nuevas y mejores máquinas.

Este desarrollo es deslumbrante, ya que es de una gran expansión y a una rapidez alucinante, habiendo llegado a cambiar la manera de jugar, incluso ha llegado a producir cambios sociales. Esto ha traído consigo la creación de nuevos consumidores, siendo la mayoría jóvenes y niños, habiendo a su vez muchas opiniones favorables y contrarias sobre los juegos de ordenador y videoconsolas.

Tipos de videojuegos.

Los videojuegos, al igual que los programas informáticos en general, admiten diversos criterios de clasificación. Considerando la estructura de los juegos y ordenándolos según las principales habilidades que utiliza el jugador (concretamente la mayor o menor importancia de la psicomotricidad y del razonamiento) establecemos las siguientes categorías:

CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS			
HABILIDADES	TIPO DE VIDEOJUEGO	MODALIDADES	EJEMPLOS
Psicomotricidad	Arcade	Plataformas, laberintos, aventuras.	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Streetfighter
	Deportes	Fútbol, tenis, baloncesto, conducción	FIFA, PC Football, NBA, Fórmula I, Grand Prix.
	Juegos de aventura y Rol	Luchas, peleas	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon
	Simuladores y constructores	Aviones, simuladores de una situación o instrumentales	Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine.
	Juegos de estrategia.	Aventura, rol, juegos de guerra.	Estratego, Warcraft, Edge of Empires, Civilization, Lemmings
	Puzzles y juegos de lógica	Habilidad, preguntas y respuestas	7th Guest, Tetris
	Juegos de mesa	Ajedrez, cartas	Trivial
Razonamiento, lógica, estrategia, memoria.			

Influencia positiva y negativa de los videojuegos.

Frente a los esfuerzos realizados en los últimos años para aclarar la utilización de los videojuegos, es necesario analizar las características significativas que poseen.

Es a partir de algunas reflexiones sobre diversos estudios hechos alrededor de los videojuegos que se hace necesario tomar decisiones respecto a los mismos en cuanto a sus bondades y perjuicios, razón por la cual existen declaraciones de los defensores y oponentes de estos juegos, como a continuación se describe:

DEFENSORES	OPONENTES
<p>Etxeberría (1999) Maldonado y Jariego (1999) Sánchez (1999) Levis (1997) Calvo (1997)</p> <p>Consideran importante establecer fronteras que delimiten las bondades y perjuicios al manipular los videojuegos e incluso considerar su introducción a los recursos didácticos y pedagógicos de orden tecnológico, que pueden servir como medio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>Estallo (1995) Lin y Lipper (1987)</p> <p>Han demostrado los perjuicios e ideas que se tienen respecto a los videojuegos, son negativos, ya que se les ha responsabilizado principalmente de aislar al jugador, incitar la violencia y producir adicción.</p>

BONDADES	PERJUICIOS
<p>Los videojuegos presentan atributos propios que podemos sintetizar en los siguientes aspectos:</p> <p>Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas.</p>	<p>Es importante señalar algunos de los perjuicios que presentan los contenidos de los videojuegos:</p> <p>Violencia. Los tradicionales juegos de ordenador (Gros Coord, 1998) que</p>

<p>En la mayoría de los juegos actuales podemos encontrar informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías, imágenes en tres dimensiones. Diversas notaciones se encuentran presentes en una sola Pantalla.</p> <p>Las investigaciones sobre los medios todavía no han llegado a ninguna conclusión relevante sobre la eficacia real de la combinación de las diferentes notaciones simbólicas en un sólo medio. El hecho en sí supone un avance técnico indudable. Sin embargo, los cambios en el diseño del software no se producen a la misma velocidad y la armonización de las diferentes notaciones no siempre se consigue. Muchos programas combinan tantas notaciones simbólicas diferentes en una única pantalla que se hace difícil pensar que el usuario tenga la capacidad suficiente como para lograr decodificar dicha información. Aunque, por otra parte, se observan diferencias significativas en la decodificación de los mensajes entre los jugadores expertos y los jugadores noveles (Greenfield, 1996).</p> <p>Los videojuegos son dinámicos</p> <p>El medio informático permite mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes. Las imágenes producidas por el ordenador pueden crear modelos de cualquier fenómeno real, posible o imaginario. En este sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales</p>	<p>antaoño consistían en "matar marcianitos" han evolucionado, en algunos de los programas actuales, hacía manifestaciones más violentas. El jugador que pasaba el tiempo delante del ordenador "matando marcianitos" o extraños monstruos no tenía la sensación de estar consumando una acción brutal. Esta "violencia" inocua estaba encaminada a obtener unas cuotas mayores de puntuación para superar un nivel de juego determinado. Posteriormente la realidad virtual incurre en un realismo efectivo y, a priori, podemos creer que incita más a la violencia. Sin embargo no existe una correspondencia entre la vida real y el juego en pantalla.</p> <p>Otro aspecto diferente es el de aquellos juegos que presentan una violencia gratuita donde se constata la existencia de un deleite y un regodeo en las acciones violentas. Podríamos calificarla de innecesaria, disfrutando por el hecho de eliminar al enemigo de una manera brutal. En consecuencia, a una inmensa distancia de aquella otra violencia "inocente" de "matar marcianitos".</p> <p>La mayor parte de los juegos violentos son utilizados por jóvenes (también adultos) ya que es precisamente a este público a los que se ofrecen juegos con un índice superior de violencia extrema.</p> <p>Adicción</p> <p>Un factor que también preocupa mucho es la adicción. De hecho, todos los juegos crean una cierta adicción, es una de las claves del éxito de un juego, incluyendo a los ya tradicionales.</p> <p>El hecho de jugar conlleva a que sea trascendente mientras se juega pero</p>
--	---

<p>se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla. De hecho, uno de los campos de aplicación prioritarios en el diseño de la realidad virtual lo constituyen los juegos de ordenador.</p> <p>Los videojuegos son altamente interactivos</p> <p>La mayoría de los juegos de ordenador son altamente interactivos. El grado de interactividad de un medio puede medirse a través de muchas variables diferentes, Levy (1998) destaca las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza. - La reciprocidad de la comunicación - La virtualidad - La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes - La telepresencia <p>En el caso de los videojuegos, éstos poseen en la actualidad tres formas diferentes de difusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unilateral: Videojuegos individuales, simulaciones con inmersión sin posibilidad de modificar el modelo. - Reciprocidad: Diálogos por mundo virtuales. - Múltiple: Juegos de roles multiusuarios en el ciberespacio, videojuegos multiparticipativos, comunicación a través de mundos virtuales. <p>Los juegos pueden ser</p>	<p>debe ser intrascendente una vez terminado.</p> <p>Traslademos los efectos a cualquier actividad que ofrezca el mismo tipo de interés para nuestros niños y adolescentes o incluso para nosotros mismos. Cuántas veces nos hemos quedado hasta altas horas de la madrugada atrapados por el interés de una lectura, aún a sabiendas que al día siguiente tendremos un mal día; todos hemos experimentado a menudo las ganas de aparcar los problemas y sumergimos en otras actividades de evasión y en ello no consideramos que exista ningún peligro, más bien una necesidad, una terapia. Todo depende del control que podamos ejercer sobre estas prácticas.</p> <p>En los juegos de ordenador siempre existe una relación entre la dificultad que conlleva el juego y el control que se ejerce sobre el mismo. Una vez superado o alcanzado un nivel de ejecución suficiente como para dominar el jugador al programa, la atracción disminuye y entra en los cauces de la normalidad. El hecho sigue siendo comparable a cualquier otra actividad de ocio. Gailey (1996) afirma que hay un primer período intensivo que dura entre tres semanas y seis meses, dependiendo de las personas, en los que los jugadores están muy pendientes del juego. A partir de este primer período, la mayor parte de niños no juegan como exclusión de otras actividades y muestran el mismo interés que siempre en jugar con los otros niños y con sus padres.</p> <p>Sexismo.</p> <p>En el terreno en el que hay un mayor número de investigaciones es el que hace referencia al carácter sexista de los videojuegos. Uno de los primeros autores que destacó el carácter sexista de los</p>
---	---

<p>usados de forma individual sin alterar de forma considerable las dimensiones del juego propuesto. Pero pueden ser utilizados de forma grupal en un mismo lugar o bien a través de la red y el número de participantes puede ser muy elevado como es el caso de los MUD (Múltiple Users Domains).</p> <p>Los MUD son juegos colocados en Internet y que permiten el acceso a muchos jugadores al mismo tiempo. Consisten en espacios relativamente abiertos en los que puedes jugar a cualquier cosa que pase por tu imaginación, la única condición es que la construcción de los mundos virtuales tiene que establecerse a partir de la negociación con los otros participantes.</p>	<p>videojuegos fue Provenzo (1991) que tras efectuar un análisis exhaustivo de los juegos en el mercado llegó a la conclusión de que en la mayor parte los personajes femeninos eran inexistentes o tenían un papel pasivo: la princesa a la que el protagonista del juego tenía que salvar.</p> <p>Si tenemos en cuenta que el acceso de los niños y las niñas al mundo de la informática se produce a través de los videojuegos. Las desigualdades en cuanto a acceso hacen prever una utilización muy diferenciada entre sexos y de aquí la preocupación por el uso cada vez más generalizado de los videojuegos por parte de los niños.</p> <p>Los niños y las niñas se introducen al mundo de los juegos informáticos a través de las consolas tipo "gameboy" (hay que fijarse en el nombre) y usan los juegos que se regalan al comprar este producto, fundamentalmente los juegos de Mario, Tetris, son juegos de habilidad en los que no hay componentes violentos. Con el paso del tiempo, los padres parecen mostrarse más dados a comprar videojuegos a los niños que a las niñas, por lo que muchas niñas se quedan con los juegos iniciales.</p>
--	---

C. Rol de los padres con respecto a los videojuegos.

Puesto que se ha comprobado que los videojuegos contribuyen y afectan el desarrollo del individuo; importante que el adulto tenga conocimiento sobre los aspectos positivos que tienen los Videojuegos y que por su utilización pueden influir de forma benéfica, al desarrollo psicológico y cognitivo del niño.

Si bien es cierto que existen videojuegos violentos, también es importante señalar la existencia de videojuegos inofensivos al jugador, por tanto, no resulta conveniente etiquetar a los videojuegos como elementos dañinos, ya que el efecto por el uso de los mismos dependerá del material lúdico, es decir, de los juegos que adquiriremos y que proporcionaremos al niño.

Es por lo anterior que, a partir de estas investigaciones surgen de forma conjunta las siguientes recomendaciones, enfocadas especialmente en torno al uso de los videojuegos y a la participación que tienen los padres con sus hijos:

- Es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que se adquieren, así como sus instrucciones, lo que ayudará a elegir aquéllos videojuegos más apropiados para cada edad.
- Es recomendable la utilización de videojuegos existentes en el mercado, que no sean sexistas, violentos o racistas.
- Fomentar el uso de videojuegos que permitan la participación de más de un jugador.
- Limitar el tiempo del uso de los videojuegos. Es recomendable que se juegue de 30 a 60 min. al día, dependiendo de la edad del niño.

- No olvidemos que el juego y sus recursos deben variar, por lo tanto, el adulto procurará que el niño diversifique el juego y sus objetos de juego.
- Se debe procurar que durante la utilización de los videojuegos, así como en muchas otras actividades lúdicas, los padres se involucren durante el juego, de tal manera que sean copartícipes en esta actividad.

D. Videojuegos y Educación

Diseñar para el futuro es un reto y el reto es ineludible si se quiere participar en la educación de las futuras generaciones. El siglo XX ya concluyó y este nuevo milenio es diferente; los hombres del siglo pasado vivieron en la era industrial, y la actual y futura generación viven y vivirán en la era tecnológica.

Ninguna institución educativa puede permanecer al margen de la era tecnológica en que le ha tocado vivir. El mundo está cambiando precipitadamente y por lo tanto, se impone una revisión constante y general de los contenidos curriculares para detectar si los conocimientos, habilidades y destrezas que pretenden desarrollarse en el alumno son los que requieren las sociedades actuales, si responden a la internacionalización de la

economía, a los nuevos bloques económicos, al comercio internacional, a la nueva sensibilidad humana y a las problemáticas del hombre en general.

En la actualidad se requiere que el maestro responda satisfactoriamente a las necesidades del individuo y de la sociedad. La propia institución educativa está en crisis debido a la multitud de cambios que se han experimentado en los últimos tiempos. Hoy en día estamos en un momento en el que debemos reinventar la escuela, el aula, porque hasta ahora ha sido muy poco flexible.

Con los nuevos planteamientos, el docente no debe ser un mero transmisor de conocimientos, sino que tiene que ofrecer desafíos y alternativas de trabajo a sus alumnos, con el objeto de que les ayude a construir y posesionarse de una manera crítica, activa y creativa sobre determinados contenidos. De hecho, debemos asumir que la educación por sí sola no puede cambiar nada. La transformación social pasa por cambios estructurales. La educación colabora formando mentalidades, identidades personales y sociales, formando personas más sensibles, capaces de situarse de otra manera delante de los problemas.

La tecnología se convierte así en la herramienta que ayuda al profesor a crear un ambiente de aprendizaje interactivo, colaborativo, multidisciplinar y exploratorio. Al utilizar la tecnología como una herramienta de comunicación

los alumnos toman decisiones sobre formas de obtener, analizar y compartir información.

Siendo que son considerados hoy los videojuegos como los juguetes de la era tecnológica, es importante ofrecer a los mismos una oportunidad a fin de integrarlos a las actividades lúdicas y de aprendizaje.

Los videojuegos son la puerta de entrada de la mayoría de los niños y adolescentes al mundo de la informática. En este sentido, se considera que esta puerta debe ser explotada por los educadores por diversas razones. En primer lugar, se trata de materiales que resultan muy conocidos por los estudiantes. Realizando una buena selección estos programas nos permiten trabajar contenidos curriculares con procedimientos diversos y, además, incidir en aspectos relativos a los valores que los propios videojuegos encierran. Si se ayuda a que los niños se den cuenta de los diferentes contenidos que podemos encontrar en los videojuegos es una buena forma de adquirir criterios de selección más críticos de los que actualmente se tienen, que son prácticamente nulos.

El uso de los videojuegos como un material informático más en la escuela supone una aproximación por parte del profesorado que hasta el momento no ha visto la potencialidad de este producto o simplemente lo considera excesivamente complejo. En este sentido, el profesor o profesora

que utiliza videojuegos debe replantearse su propio papel dentro del aula ya que, en muchos casos, se le escapará el control del videojuego en sí mismo, ya que no es extraño que los estudiantes estén mucho más capacitados que los profesores en el dominio técnico del programa. Por ello, su incidencia no está en el juego sino en su uso, su análisis y utilización para adquirir objetivos educativos concretos.

Si nos planteamos introducir los videojuegos en el ámbito educativo, al producto en sí mismo hemos de añadir la influencia del entorno de su uso. El videojuego introducido en la escuela se transforma, ya no es un programa para jugar, sino que el juego tiene una intencionalidad educativa. Utilizaremos el juego para desarrollar determinadas habilidades o procedimientos para motivar a los alumnos y/o para enseñar un contenido curricular específico.

En definitiva, los videojuegos:

- Permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.
- Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización, sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
- Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.

Es necesario que los profesores que se animen a incorporar los juegos en sus clases tengan en cuenta las muchas posibilidades que estos productos informáticos ofrecen. Para facilitar la selección de un juego debe tenerse en cuenta:

- La edad para la que van destinados los juegos, ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no es demasiado acertada, por lo general dan un margen de edad tan amplio que no tiene ningún valor.
- El tiempo que le vamos a dedicar al juego. Algunos requieren varias sesiones para acabarlos, mientras que en otros, las partidas pueden durar únicamente algunos minutos.
- Los contenidos del juego antes de ponerlo a disposición de los alumnos. Los juegos que presentan una violencia directa, elementos de sexismo, intolerancia, racismo, no deben utilizarse como juegos habituales, aunque son los más adecuados para tratar específicamente temas de valores que pueden servir para introducir aspectos de reflexión y crítica, especialmente en alumnos de ciclo escolar superior de primaria y enseñanza secundaria.

Influencia de los videojuegos en el rendimiento escolar.

¿Jugar interfiere con el rendimiento escolar? Es evidente que no hay distinción en cuanto al nivel escolar cuando se está frente al Nintendo, ya que éste es usado por cualquier persona, independientemente de su escolaridad. Pero a qué nos estamos refiriendo con rendimiento escolar.

Rendimiento escolar se refiere al nivel de aprovechamiento que logra el alumno a partir de los criterios educativos instituidos en determinado contexto sociocultural para su observancia en el ámbito escolar, implica una dimensión que abarca desde el mínimo hasta el más alto aprovechamiento¹⁰

Hablar de rendimiento escolar es referirse a la razón de ser de la institución escolar, pues constituye el principal indicador de su funcionamiento. En la práctica institucional de la escuela por lo regular sólo se han hecho patentes esos dos momentos del proceso: el mínimo o nulo desempeño contemplado dentro del concepto fracaso escolar, y el alto desempeño caracterizado como éxito escolar.

Sin embargo, de todos los momentos que engloba esa dimensión que llamamos rendimiento escolar, la preocupación ha estado centrada casi exclusivamente en el extremo bajo de la misma, el fracaso escolar, en torno al cual se hace referencia al logro deficiente por parte de los alumnos de los

¹⁰ CUEVAS Jiménez, Adrián. "El rendimiento escolar" [en red] Disponible en <acuevas@servidor.unam.mx>

contenidos, metas y prácticas instituidas en la escuela y que abarca: la reprobación de grados, el bajo aprovechamiento y la deserción escolar. Su opuesto, el éxito escolar, se asume como el ideal de la escuela y, por lo tanto, como la meta que orienta los criterios y las bases para la solución del primero.

En relación con los niveles intermedios estos dos extremos se hacen muy evidentes, sin embargo, como preocupación existe un marcado sesgo por el fracaso escolar; esto tiene su fundamento porque se asume como un grave problema que hay que resolver y erradicar, a diferencia del éxito, que es deseado y esperado. El rendimiento escolar es un proceso que forma parte del desarrollo del sujeto escolar y lo que se entiende por éxito y fracaso escolar son conceptos que se constituyen a partir del significado y valoración social sobre el aprovechamiento en la escuela.

Una vez posicionados en la conceptualización de lo que es rendimiento escolar se retoma la incógnita ¿Los juegos de video interfieren con el rendimiento escolar? La encuesta que se realizó entre diciembre de 1993 y junio de 1994 en México se obtuvo: “Los niños con más bajo rendimiento juegan más tiempo que los que obtienen buenas calificaciones”¹¹

¹¹ LONQUET, Patrick. “Los niños y los videojuegos”. Educación 2001. p. 44

Sin embargo, no hay que confundir la causa con los efectos. No hay nada que indique que los niños rindan menos porque juegan; por ejemplo, no se observa ningún aumento en el número de niños que fracasan que vaya de la mano con el desarrollo de los juegos.

CAPÍTULO III

ASPECTO METODOLÓGICO

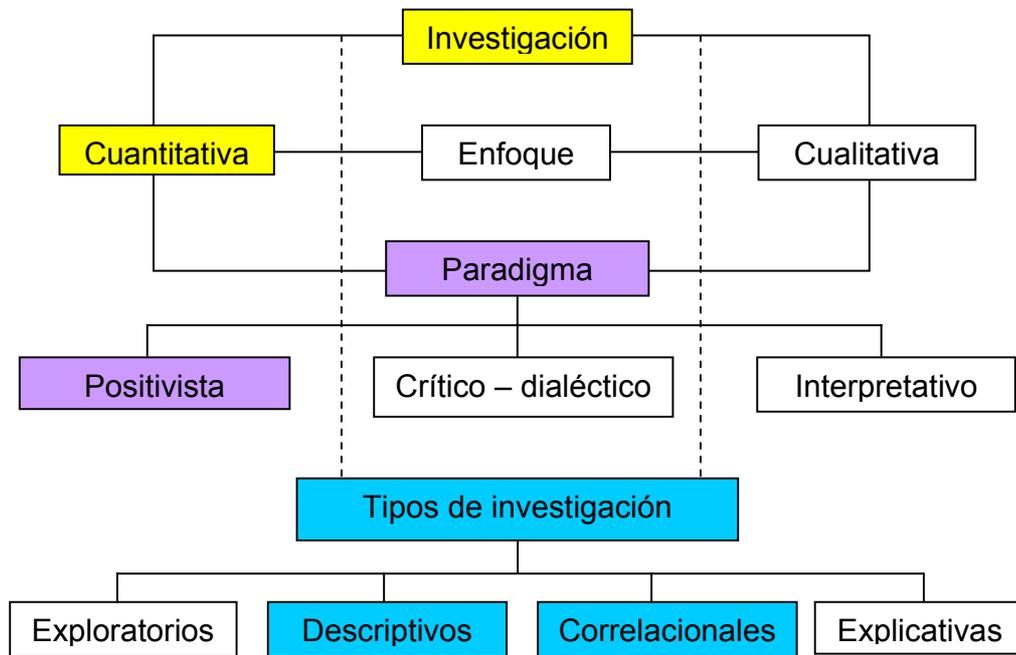
El docente no puede ser concebido como un simple técnico que aplica rutinas preestablecidas a problemas estandarizados como el mejor medio de orientar racionalmente su práctica.

La intervención del profesional, igual que en cualquier otra práctica social, es un auténtico proceso de investigación. Observar y comprender los diferentes estados y movimientos de la compleja vida en la escuela desde la perspectiva de quienes intervienen en ella, elaborar, experimentar, evaluar y redefinir los modos de intervención en virtud de los principios educativos que justifican y de la propia evolución individual y colectiva de los agentes es claramente un proceso de investigación en el medio natural.

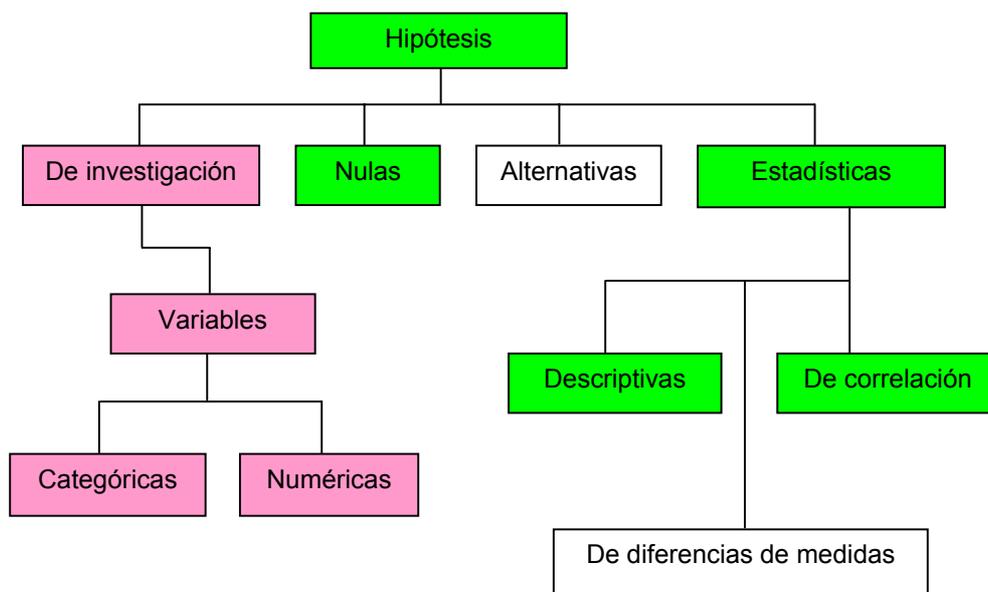
Con el propósito de responder a las preguntas de investigación planteadas y cumplir con los objetivos de estudio es conveniente elaborar una metodología que nos ayude con nuestro propósito.

Este capítulo considera los aspectos que a continuación se presentan:

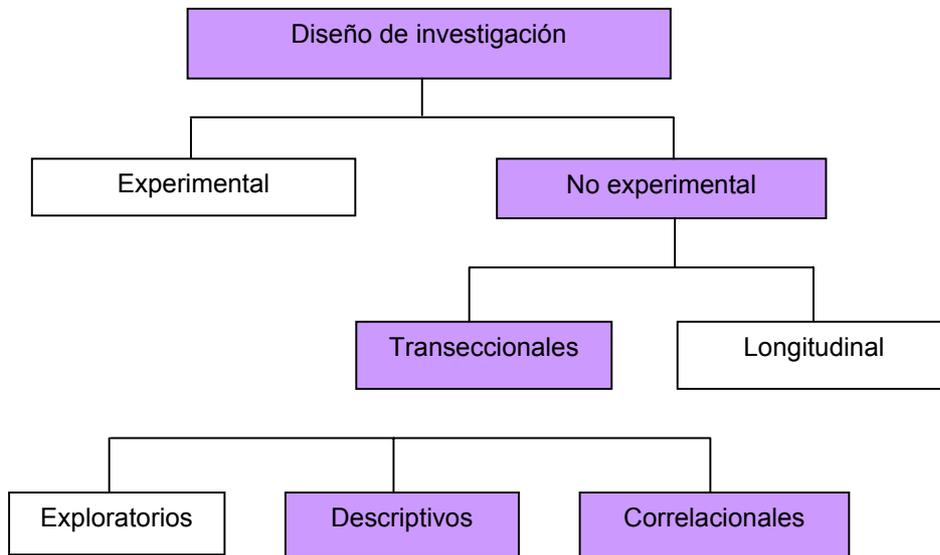
A. Tipo de investigación.



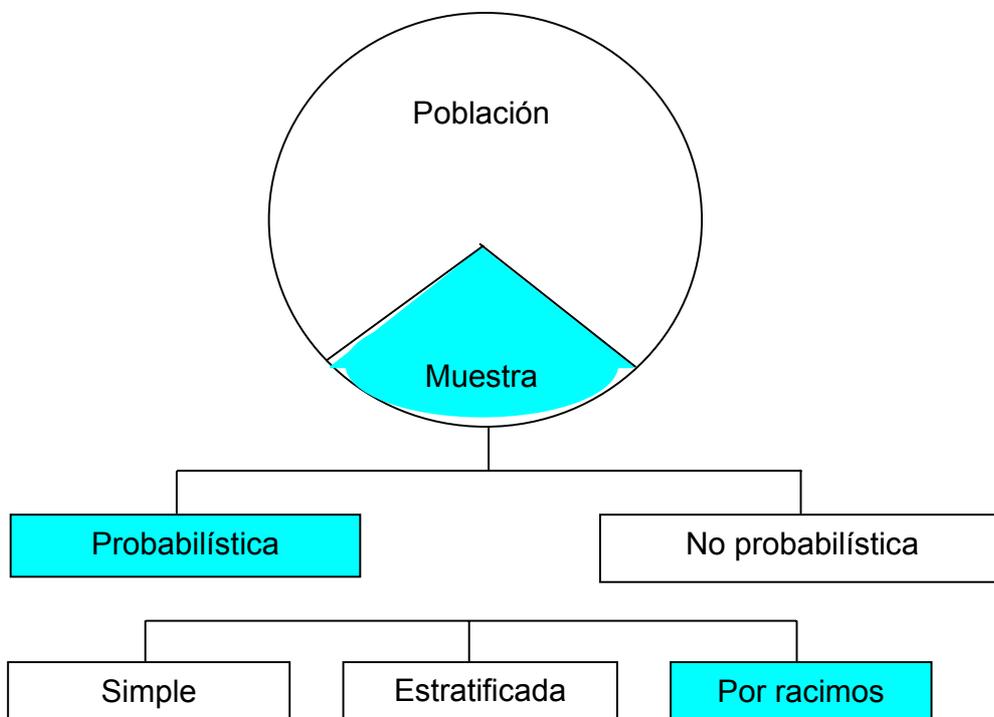
B. Sistema de hipótesis y variables.



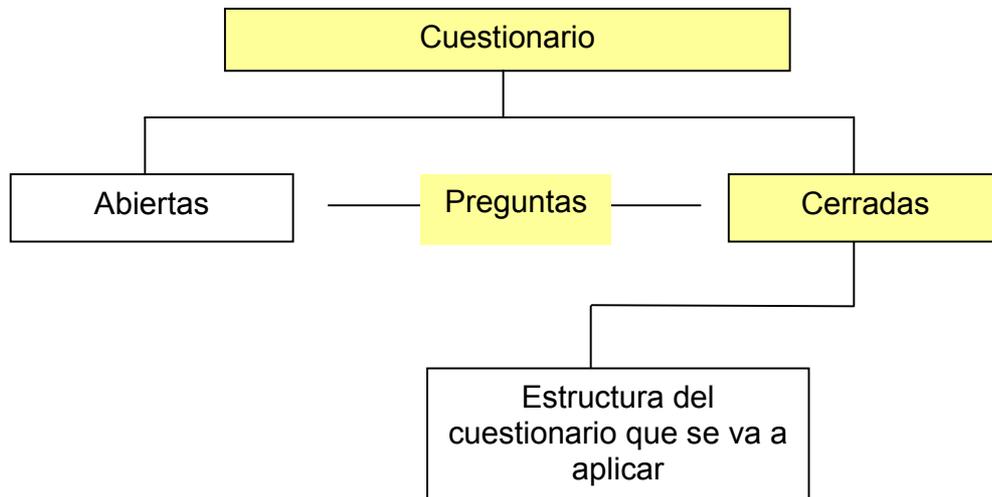
C. Diseño de investigación



D. Población y muestra.



E. Instrumentos



A. Tipo de investigación

Una vez que se ha precisado el problema y he definido las preguntas y los objetivos, es necesario conocerlo apoyándonos de instrumentos para la recolección de los datos e interpretación de la información obtenida para, finalmente realizar un informe que conforme los resultados arrojados. Este proceso de reflexión y análisis lo llevaré a cabo mediante la **investigación**.

La investigación podría definirse como la aplicación del método científico al estudio de un problema: es una forma segura de adquirir información útil y confiable. Hernández Piña (1995) define la investigación pedagógica como: “El estudio de los métodos, los procedimientos y las

técnicas utilizadas para obtener un conocimiento y una comprensión científica de los fenómenos educativos y sociales”¹²

La investigación se puede realizar bajo dos enfoques: el cualitativo y el cuantitativo. La investigación **cuantitativa** es aquella en la que se recogen y analizan los datos cuantitativos sobre variables. Los investigadores **cualitativos** hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas. La diferencia fundamental entre ambas metodologías es que la cuantitativa estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas y la cualitativa lo hace en contextos estructurales y situacionales. La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica. La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

La presente investigación se llevará a cabo considerando el enfoque cuantitativo.

¹² HERNÁNDEZ Pou, Priscilla. “La investigación y la construcción teórica”. Antología Básica UPN. Seminario de Investigación. Maestría en Educación Campo Práctica Docente. p. 9

La investigación se realiza bajo diferentes tipos de paradigmas.

Paradigma es el conjunto de presupuestos básicos que establecen entre otras cosas los intereses por los que se construyen las teorías y lo que se espera de ellas (Qué problemas deben resolver y a que campo de fenómenos deben aplicarse), también instituyen sus compromisos antológicos (qué entidades y procesos se postulan como existentes) y metodológicos (a que criterios se deben ajustar las teorías para su evaluación)¹³

A continuación se mencionan cada uno de ellos para determinar cuál puede fundamentar más cercanamente la investigación cuantitativa.

El paradigma **crítico – dialéctico**, debe ser una ciencia participativa, encaminada a la transformación de las prácticas educativas, de los entendimientos educativos y de los valores educativos de las personas que intervienen en el proceso.

Por otra parte, el paradigma **interpretativo** procura sustituir las nociones científicas de explicación, predicción y control por las interpretativas de comprensión, significado y acción. Observa las acciones del sujeto para interpretarlas: es decir ofrece interpretaciones teóricas de los significados subjetivos de la acción social.

¹³ BRAVO, Víctor. "Teoría y realidad en Marx, Durkheim y Weber". Fundamentos Epistemológicos de investigación educativa. Antología Básica UPN. p. 164

En lo que respecta al tercer paradigma llamado **positivista**, consiste en proporcionar explicaciones que intentan justificar por qué ocurre cierto hecho o por qué perdura cierta situación, por qué tiene ciertas características un objeto dado. Para el investigador en este caso, lo más importante es el postulado de que los problemas educacionales tienen soluciones objetivas y que éstas pueden establecerse mediante el uso de los métodos científicos.

Esta investigación se realizará dentro del paradigma positivista ya que considera un conjunto de procedimientos debidamente establecidos, que permiten indagar los fenómenos sociales a través de un proceso verificativo causalista del enfoque cuantitativo.

La investigación cuantitativa considera que el sujeto investigador no se involucra con el objeto de estudio que en este caso es un fenómeno eminentemente social, por lo que se puede aplicar la metodología de las ciencias físico naturales al estudio de las ciencias sociales.

La investigación pedagógica tiene por objeto descubrir los principios generales o las interpretaciones del comportamiento que sirven para explicar, predecir y controlar los eventos en situaciones educacionales.

La investigación educativa se clasifica en cuatro tipos: exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo.

Los estudios **exploratorios** consisten en examinar un problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes y que puede servir como antecedentes a los otros tres tipos.

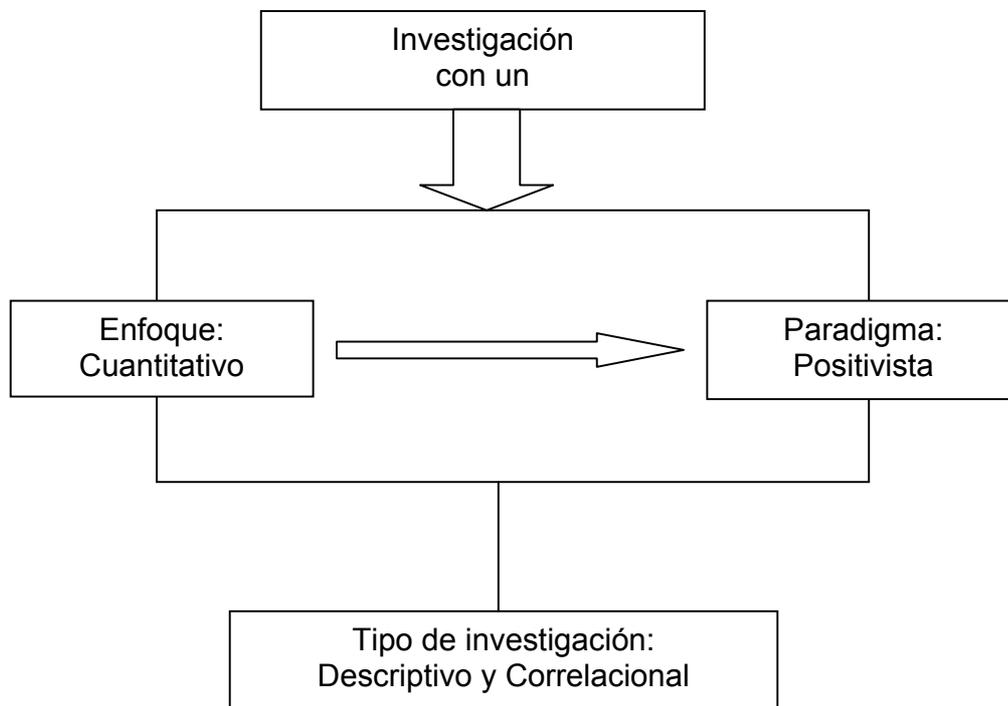
Los estudios **descriptivos** tienen como objetivo llegar a conocer las situaciones, describir e interpretar los procesos sin limitarlos a la mera recolección de datos, sino a predecir e identificar las relaciones existentes entre las variables.

Las **correlaciones** pretenden medir dos o más variables para conocer y analizar si están o no relacionadas.

Los estudios **explicativos** son más profundos ya que se dirigen a responder a las causas de los eventos físicos o sociales.

Es pertinente elegir la investigación de tipo descriptivo y correlacional, ya que ésta evalúa la relación existente entre dos o más variables; y esto es precisamente lo que se pretende: **detectar la relación existente entre el uso de los videojuegos con el rendimiento escolar.**

Por lo tanto, el tipo de investigación queda conformada como a continuación se expone:



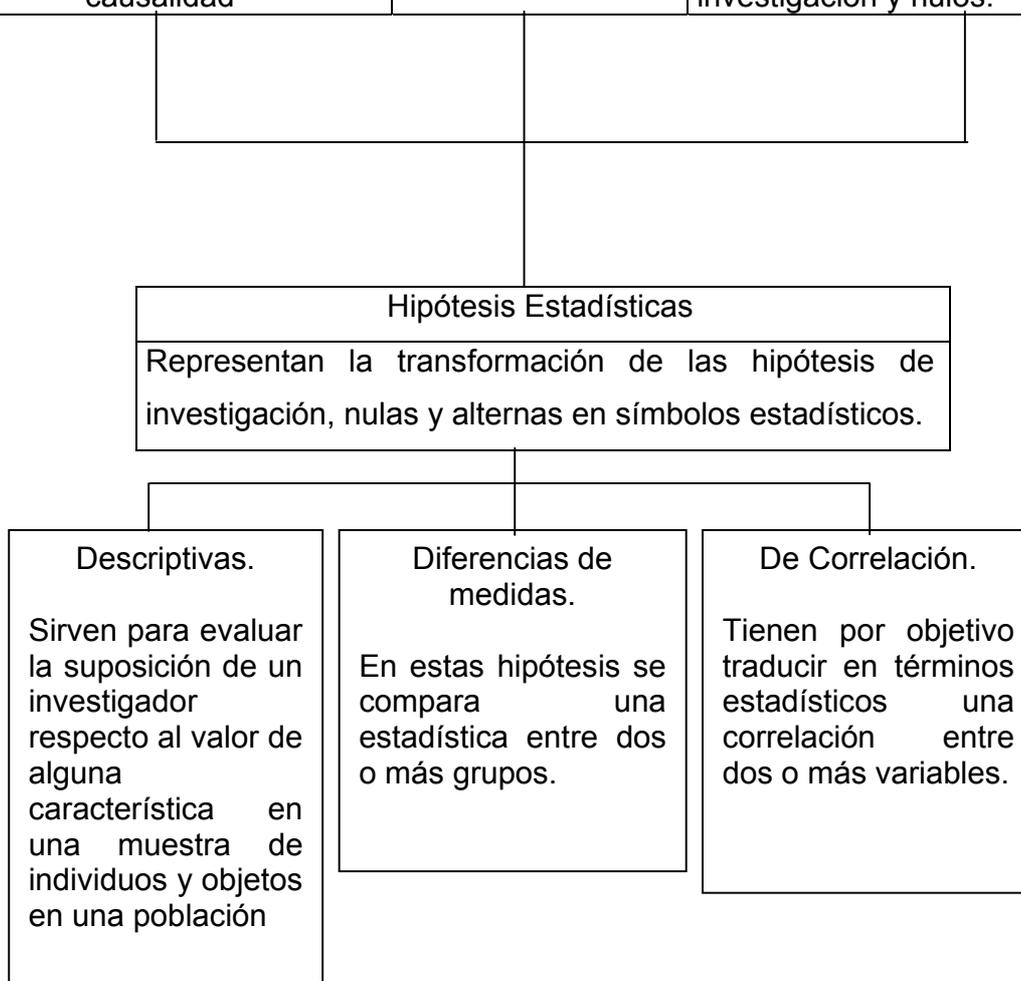
B. Sistema de hipótesis y variables

La misma investigación a realizar da pauta para llegar a la formulación de hipótesis de investigación y posibles variables que se involucran. “Una hipótesis es una suposición o respuesta posible a un problema, obtenida de todos los antecedentes e información disponible en torno al problema y también aunque subjetivamente de sus consecuencias”¹⁴

¹⁴ CAMPOS, Yolanda et. al. “Definición de hipótesis”. Antología Básica UPN. Seminario de investigación I. Maestría en Educación Campo Práctica Docente. p. 68

Las hipótesis pueden clasificarse en:

Hipótesis de Investigación (Hi)	Hipótesis Nulas (Ho)	Hipótesis Alternativas (Ha)
<p>Son proposiciones tentativas acerca de las posibles relaciones entre dos o más variables, éstas a su vez pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Descriptivas b) Correlacionales c) De diferencia entre grupos d) Relación de causalidad 	<p>Son proposiciones que sirven para negar lo que afirma la hipótesis de investigación.</p>	<p>Son posibilidades alternas ante las hipótesis de investigación y nulas y sólo pueden formularse cuando efectivamente hay otras posibilidades, además de las hipótesis de investigación y nulas.</p>



En esta investigación sólo se retoma la hipótesis estadística descriptiva, correlacional y las hipótesis nulas, formulándolas de la siguiente forma:

Hipótesis Estadística		
Descriptiva	Correlacional	Hipótesis Nula
	H1: A mayor uso de los videojuegos, mayor rendimiento escolar.	Ho: A menor uso de los videojuegos menor rendimiento escolar.
	H2: El sexo masculino hace mayor uso de los videojuegos.	Ho: El sexo femenino hace mayor uso de los videojuegos.
	H3: A mayor nivel socioeconómico mayor uso de videojuegos.	Ho: A menor nivel socioeconómico menor uso de los videojuegos.
H4: Más del 80% de los niños utilizan los videojuegos por gusto.		Ho: Menos del 80% de los niños utilizan videojuegos por gusto.
	H5: A mayor nivel de ocupación mayor tiempo de uso de los videojuegos.	Ho: A menor nivel de ocupación menor uso de videojuegos.
	H6: Los niños que tienen videojuegos hacen mayor uso de ellos.	Ho: Los niños que tienen videojuegos en casa hacen menor uso de ellos.
H7: Los niños juegan en su mayoría con amigos.		Ho: Los niños juegan en su mayoría solos.
H8: Más del 80% de los niños tienen la clase de videojuegos Game Cube.		Ho: Menos del 80% de los niños tienen la clase de videojuegos Game Cube
H9: Más del 80% de los niños hacen uso de los videojuegos de trama violenta.		Ho: Menos del 80% de los niños hace uso de los videojuegos de trama violenta.
H10: Más del 80% de los niños les gustan los videojuegos de trama violenta.		Ho: Menos del 80% de los niños les gustan los videojuegos de trama violenta.

De las hipótesis de investigación se desprenden las variables. “Una variable es una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse”¹⁵

Las variables pueden ser categóricas o numéricas. Las variables numéricas son las que se pueden clasificar de manera continua, como son las calificaciones, la estatura. Las variables categóricas son aquellas que se pueden clasificar en género, especialidad, profesión y se caracterizan porque son continuas. Para hacer la correlación de variables es necesario retomar ambos tipos de variables.

Del problema planteado se desprenden las variables:

Categóricas	Numéricas
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de los videojuegos. • Sexo • Nivel de ocupación del padre • Motivos por los que utilizan videojuegos • Tiene videojuegos en casa • Con quién juegan • Clase de videojuegos que tienen • Tipos de videojuegos que utiliza • Tipo de videojuegos que le agradan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de uso de los videojuegos • Rendimiento escolar

¹⁵ HERNÁNDEZ, Samperi y otros. “Formulación de las hipótesis”. Metodología de la Investigación. p. 143

C. Diseño de investigación

Después de haber decidido el enfoque que habrá de adaptarse para la presente investigación (cuantitativa), se debe concebir de manera práctica y concreta, el responder a las preguntas de investigación, y cubrir los objetivos. Esto implica desarrollar el diseño de investigación y aplicarlo al contexto particular de estudio. “El diseño de investigación se refiere al plan o estrategia que se desarrolló para obtener la información que se requiere en una investigación”¹⁶.

En literatura sobre la investigación es posible encontrar diferentes clasificaciones de los tipos de diseños. En este trabajo se reconoce sólo la clasificación de investigación experimental e investigación no experimental.

La investigación experimental manipula variables independientes para observar sus efectos sobre variables dependientes en una situación de control; esto quiere decir que debemos controlar de que no intervenga otra posible causa que pueda afectar en el resultado obtenido; éste es un requisito difícil de cubrir con el tipo de agentes (recursos humanos) que estoy investigando; en cambio la investigación no experimental permite aplicarla basándose en estas condiciones, debido a que se realiza sin la manipulación

¹⁶ HERNÁNDEZ Sampieri y otros. “Diseños de Investigación”. Metodología de investigación. p. 185

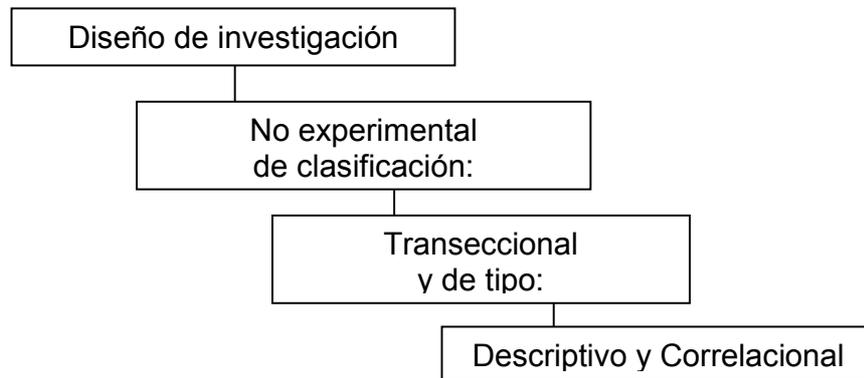
deliberada de variables, ya que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos; por lo tanto, la investigación no experimental será el tipo de diseño que se desarrollará.

Según Sampieri los diseños no experimentales se pueden clasificar en longitudinales y transeccionales. Los diseños longitudinales analizan cambios a través del tiempo, para realizar inferencias acerca del cambio sus causas y sus efectos.

En cambio, el diseño de investigación transeccional recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único y su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. A su vez, los diseños transeccionales se dividen en tres: exploratorios, descriptivos y correlacionales.

Los exploratorios tienen como finalidad hacer solamente una exploración inicial en un momento específico; los descriptivos consisten en medir o ubicar la incidencia en una variable o concepto y proporcionar su descripción; los correlacionales describen relaciones entre dos o más categorías o variables en un momento determinado. Por lo tanto, los diseños transeccionales son los que aplicaré en esta investigación.

Es decir, el diseño de investigación quedó conformado como lo indica el siguiente cuadro sinóptico:



D. Población y muestra

Una vez que se ha definido el diseño de investigación se procede a delimitar a la **población** que se va a estudiar y sobre la cual se pretende generalizar los resultados. Sellitz (1974) menciona que: “Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones.”¹⁷.

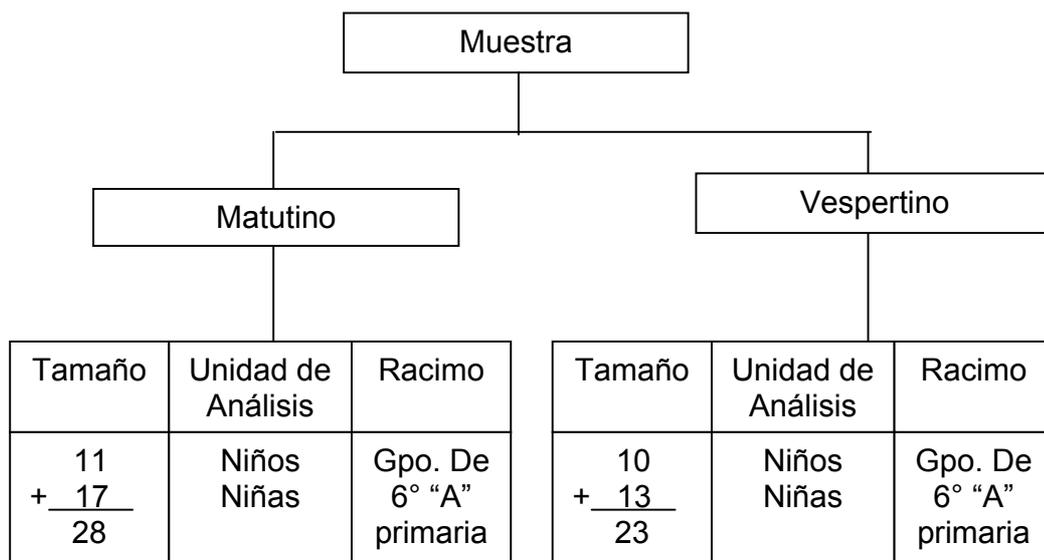
La presente investigación no está abarcando toda la población, sino que se ha tomado como muestra representativa para aplicar el instrumento de medición a los grupos de sexto grado de la Escuela Primaria Federal: Lic. Adolfo López Mateos; ambos turnos. “Una muestra es un subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población”¹⁸.

¹⁷ HERNÁNDEZ Sampieri y otros. “Selección de la muestra”. Metodología de la Investigación. p. 302

¹⁸ Ibidem p. 304

Las muestras se categorizan, según Sampieri, en dos ramas: las muestras probabilísticas y las muestras no probabilísticas. Las muestras no probabilísticas consisten en la elección de los elementos con base a las características de la investigación sin depender de la probabilidad; en cambio, las muestras probabilísticas, todos los elementos de ésta tienen la misma posibilidad de ser elegido de manera simple (cualquier elemento puede ser), estratificada (de manera proporcional en relación a estratos), o por racimos (considera los subgrupos que se encuentran encapsulados o encerrados en determinados lugares físicos o geográficos).

En esta investigación se escogerá la muestra probabilística, eligiendo el muestreo por racimos debido a que nos permite hacer más flexible la investigación. Por lo tanto, la muestra probabilística por racimos queda como a continuación se describe:



La muestra es probabilística, por lo tanto puede ser: selección automática, aleatoria, por racimos y estratificada; en este caso se considera por racimos, porque las unidades de análisis se encuentran encapsuladas en un determinado lugar físico (aula).

E. Instrumentos

Una vez seleccionados el diseño de investigación y la muestra, existen condiciones para continuar con la siguiente etapa que es la recolección de datos pertinentes sobre las variables involucradas en la investigación. Para realizar esta etapa se requiere primero seleccionar un instrumento de recolección de datos. Después de analizar diversos instrumentos se eligió el cuestionario por considerarlo más adecuado para recolectar los datos necesarios en la investigación. “Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”¹⁹

Un cuestionario puede estar conformado por preguntas: abiertas o cerradas. Las preguntas abiertas no delimitan de antemano las alternativas de respuesta; en cambio las preguntas cerradas sí las delimitan.

El cuestionario a aplicar con los alumnos de 6º grado se realizará solamente con preguntas cerradas, ya que permitirá obtener datos más

¹⁹ HERNÁNDEZ Sampieri y otros. “Recolección de datos”. Metodología de la Investigación. p. 393

precisos. Dicho cuestionario tiene las siguientes características: Primeramente, está conformado por instrucciones, que además de indicar la forma de contestarlo, incluye una explicación de los propósitos de su aplicación. Contiene diez preguntas cerradas, cuyas alternativas de respuesta se presentan a continuación:

Alternativas de respuesta	Número de preguntas
Dicotómicas (tienen dos alternativas de respuesta)	3
Varias alternativas de respuesta	4
Se selecciona más de una opción de respuesta	1
Jerarquizar opciones	2

A continuación, se hace una descripción de cada una de las preguntas:

No. Pregunta	Variable que mide	Contenido de la pregunta
1	Sexo	El cuestionario comienza con una pregunta demográfica sobre el sexo.
2	Ocupación del padre	En el segundo ítem se pretende conocer la ocupación del padre.
3	Uso de los videojuegos	Posteriormente se le pregunta si ha jugado con videojuegos, para entrar directamente al tema de interés. Enseguida se hace una observación donde se menciona: sólo si respondiste sí, continúa contestando las siguientes preguntas; ya que en el caso de que haya contestado no, las preguntas siguientes no las podría contestar, ya que tratan de la práctica de los videojuegos, mismo que no dominan.
4	Motivos por los que utilizan los	Una vez que se conoce que los niños utilizan los juegos de video, se les

	videojuegos	pregunta por qué los utilizan.
5	Tiempo de uso de los videojuegos	Con la finalidad de conocer si existe adicción hacia los videojuegos se les pregunta sobre el tiempo que permanecen jugando.
6	Tienes videojuegos en casa	Se considera que influye el hecho de que el niño tenga videojuegos en casa al tiempo que invierte en el juego; es por eso la razón de esta pregunta.
7	Clase de videojuegos que tienes	Se pretende conocer si hace uso de los juegos de video con mayor complejidad, por lo tanto, se les pregunta sobre la clase de videojuegos a los que tiene acceso.
8	Con quién juegan	Mucho se ha mencionado que los videojuegos provocan aislamiento al jugador y no podemos pasar desapercibido este aspecto, y por ende, se les pregunta que con quién juegan.
9	Tipo de videojuegos que utilizas	El niño puede tener preferencias y limitaciones en su contexto socio cultural y económico que le permitan acceder a cierto tipo de videojuegos, considerando lo siguiente el penúltimo ítem pregunta sobre el tipo de videojuegos que utilizan y se le solicita que jerarquice, acorde a su mayor uso, dándole el valor de uno al tipo de videojuego que más utilice y así sucesivamente.
10	Tipo de videojuego que le agrada	El que utilice más cierto tipo de videojuego no garantiza que sea el que más le agrade, sino tal vez, al que tiene acceso o le es permitido utilizar, por esto este último ítem considera lo anterior y pregunta sobre qué tipo de videojuego le agrada más, solicitándole, al igual que en la anterior pregunta, jerarquice las opciones dándole al primer lugar al tipo de videojuego que más le agrada.
No la contiene el cuestionario	Rendimiento escolar	La variable Rendimiento Escolar se obtuvo mediante la evaluación bimestral de los meses de octubre y noviembre.

Por lo tanto, la configuración del cuestionario que se va a aplicar queda conformado como a continuación se presenta:

¡HOLA! CÓMO ESTÁS AMIGUITO

Se está realizando una investigación sobre la influencia que tiene el uso de los VIDEOJUEGOS con respecto al rendimiento escolar. Es por eso que se les pide su ayuda para que contesten unas preguntas que no les quitarán mucho tiempo al contestarlas. No hay respuestas correctas ni incorrectas, por lo que pido que respondan a este cuestionario con la mayor sinceridad posible.

Lee las preguntas cuidadosamente y responde marcando con una "X" la respuesta que corresponda según tu opinión.

1. ¿De qué sexo eres?
 Masculino (hombre)
 Femenino (mujer)

2. ¿En qué trabaja tu papá?
 Albañil, jornalero, operador, empleado
 Agricultor, ganadero, comerciante
 Licenciado, abogado
 otros _____

3. ¿Has Jugado con VIDEOJUEGOS?
 Si
 No

✔ Sólo si respondiste **SI** continúa contestando las siguientes preguntas.

4. ¿Por qué juegas con los VIDEOJUEGOS?
 Porque me gusta.

- () Para no aburrirme.
- () Por que aprendo.
- () otros _____

5. ¿Cuánto tiempo utilizas para jugar con VIDEOJUEGOS?

- () Menos de una hora.
- () De 1 a 2 horas.
- () De 3 a 4 horas.
- () De 5 a más horas.

6. ¿Tienes VIDEOJUEGOS en tu casa?

- () Sí
- () No

7. ¿Qué clase de videojuegos tienes?

- () Nintendo
- () Super Nintendo
- () Nintendo 64
- () Play Station
- () Game Cube
- () otros _____

8. ¿Generalmente con quién juegas?

- () Solo.
- () Con mi papá o con mi mamá.
- () Con mis amigos
- () otros _____

9. De los siguientes tipos de VIDEOJUEGOS ¿Cuáles utilizas? Ordénalos de mayor a menor uso poniéndole el número 1 al que más utilizas, el número 2 el que utilices en segundo término y así cada uno que elijas. En caso de que esté uno o unos videojuegos que no hayas utilizado ponles un "0" (cero).

- () plataformas, laberintos, aventuras (Pac man)
- () Fútbol, tenis baloncesto, conducción (FIFA)
- () Luchas, peleas (Pokémon)
- () Aviones, simuladores de una situación (Simulador de vuelo Microsoft)
- () Aventuras, rol, juegos de guerra (Estratego)
- () Habilidad, preguntas y respuestas (Guest)
- () Ajedrez, cartas (Trivial)

10. De los tipos de VIDEOJUEGOS ¿Cuál te gusta más?

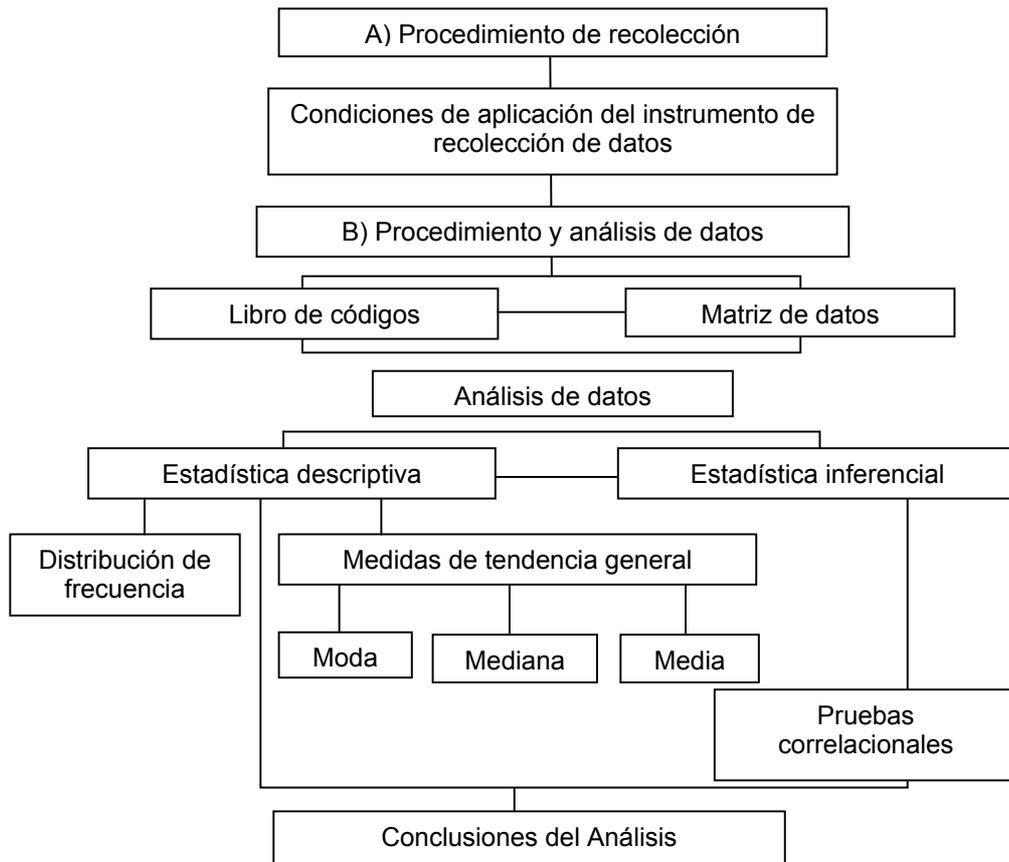
Si eliges más de uno ordénalos poniéndole el número 1 al que más te guste, el número 2 al que te guste en segundo término, y así cada uno que elijas. En caso de que estén uno o unos VIDEOJUEGOS que no te gusten ponles un "0" (cero)

- () plataformas, laberintos, aventuras (Pac man)
- () Fútbol, tenis baloncesto, conducción (FIFA)
- () Luchas, peleas (Pokémon)
- () Aviones, simuladores de una situación (Simulador de vuelo Microsoft)
- () Aventuras, rol, juegos de guerra (Estratego)
- () Habilidad, preguntas y respuestas (Guest)
- () Ajedrez, cartas (Trivial)

CAPÍTULO IV

RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Después de haber elegido la muestra con la que se va a trabajar, la siguiente etapa consiste en recolectar la información por medio del instrumento diseñado anteriormente (cuestionario), para posteriormente, realizar el análisis de los datos obtenidos. En la siguiente red conceptual se muestran los elementos que conforman esta etapa:



A. Procedimiento de recolección

Para la aplicación del cuestionario se acudió a la escuela para entregárselos individualmente a cada alumno para que lo contestaran, dándoles el tiempo que ellos requirieran, es decir, se les entregó y cada alumno lo fue entregando conforme terminó. Los alumnos mostraron disposición para contestarlos, no expusieron dudas al hacerlo. Entre ellos se generaron comentarios basándose en el tema (Los videojuegos)

El instrumento fue aplicado al 94% del total de la muestra, ya que el 6% de los alumnos no fue posible que lo contestaran debido a su inasistencia al momento de la aplicación.

B. Procedimiento y análisis de datos

Una vez que se han recolectado los datos se procede a elaborar el libro de códigos, el cual es “un documento que describe la localización de las variables y los códigos asignados a las categorías o subcategorías”²⁰

Este libro cumple dos funciones:

²⁰ Ibidem p. 438

a) Es la guía para:

- El proceso de codificación.
- Localizar variables e interpretar los datos durante el análisis.

Por lo tanto, el libro de códigos de esta investigación es el que a continuación se antepone. Cabe aclarar que la numeración que se le designa como código es independiente al valor que representa.

Variable	Categorías	Códigos	Columnas
Sexo	Masculino	1	1
	Femenino	2	
Trabajo del padre	Albañil, jornalero, operador, empleado, agricultor, ganadero, comerciante, licenciado, abogado, otros.	1	2
		2	
		3	
		4	
Uso de videojuegos	Si	1	3
	No	0	
Motivos por los que lo usan	Porque me gusta	4	4
	Para no aburrirme	3	
	Porque aprendo	2	
	Otros	1	
Tiempo que usan para jugar	0 a 59 minutos	1	5
	De 1 a 2 horas	2	
	De 3 a 4 horas	3	
	De 5 a más horas	4	
Tiene videojuegos en casa	Si	1	6
	No	0	

Clase de videojuegos que tienen	Nintendo	1	7
	Super nintendo	2	
	Nintendo 64	3	
	Play station	4	
	Game cube	5	
	Otros	6	
Con quién juega	Solo	1	8
	Con su papá o su mamá	2	
	Con amigos	3	
	Otros	4	
Cuál utiliza más	Arcade	1	9
	Deportes	2	
	Juegos de aventura y rol	3	
	Simuladores y constructores	4	
	Juegos de estrategia	5	
	Puzzles y juegos x lógica	6	
	Juegos de mesa	7	
Cuál le gusta más	Arcade	1	10
	Deportes	2	
	Juegos de aventura y rol	3	
	Simuladores y constructores	4	
	Juegos de estrategia	5	
	Puzzles y juegos x lógica	6	
	Juegos de mesa	7	
Rendimiento escolar		5.60 5.80 6.00	11
		6.10 6.30 6.50	
		6.60 6.80 7.00	
		7.10 7.30 7.50	
		7.60 7.80 8.00	
		8.10 8.30 8.50	
		8.60 8.80 9.10	
		9.50	

La información que contiene el libro de códigos se transfiere a una matriz de datos, la cual es el conjunto de datos simbólicos o numéricos que se obtienen del libro de códigos, por lo que la matriz de datos no nos dice nada sin el libro de códigos.

Matriz de datos

Vespertino.

ALUMNOS	Sexo	Ocup.	Uso de video	Motivo	Tiem.	Tienes	Clase	Con quién	Cuál Utiliza	Cuál te...	Rend. esc.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Lisuly	2	4	1	4	2	1	4	4	3	3	6.8
Yesica	2	1	1	2	2	0	0	3	1	6	6.6
Magdalena	2	1	1	2	2	0	0	3	1	4	6.6
Pamela	2	4	1	2	1	1	1	1	2	2	6.3
Diego	1	4	0	3	1	0	0	3	2	2	7.8
Yuliana	2	1	1	4	1	0	0	3	3	3	7.0
Rocio	2	1	1	4	1	1	2	2	2	2	8.6
Karina	2	1	1	4	2	0	0	1	2	2	7.1
Lupe	2	1	1	4	2	1	2	3	1	4	6.6
Yolanda	2	1	1	4	2	0	0	1	1	2	8.0
Hugo	1	4	1	4	1	1	2	3	2	2	7.6
Ramiro	1	1	1	4	1	0	0	3	3	3	8.5
María	2	1	1	3	2	1	0	3	1	1	6.6
María de Jesús	2	1	1	4	2	1	2	2	1	2	7.3
Omar	1	4	1	4	4	1	0	3	3	3	8.3
César	1	4	1	4	2	1	2	3	2	2	8.8
Daniel	1	4	1	4	4	1	2	4	1	1	7.1
Edwin	1	4	1	4	2	1	2	3	1	2	7.6
Kevin	1	1	1	4	1	1	4	1	2	2	7.5
Tania	2	4	1	4	1	0	2	2	4	4	7.5
Víctor	1	1	1	3.	2	1	0	3	3	3	8.6
Guillermo	1	1	1	4	4	1	2	1	3	3	8.3

Matriz de datos

Matutino.

ALUMNOS	Sexo	Ocup.	Uso de video	Motivo	Tiem.	Tienes	Clase	Con quién	Cuál Utiliza	Cuál te...	Rend. esc.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
José Ángel	1	4	1	4	1	1	3	4	2	2	8.8
Martha Deira	2	1	1	4	1	0	0	4	2	2	7
Karen	2	4	1	4	1	0	0	3	3	3	8.1
Margarita	2	2	1	4	2	1	2	3	2	2	8
Isabel	2	1	1	4	1	1	4	1	3	4	5.6
Jairo	1	1	1	4	2	1	3	3	2	7	6.8
Dania	2	1	1	4	1	1	5	3	2	2	6
Claudia	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	6.5
Luis Roberto	1	4	1	4	2	0	0	3	2	3	6
Perla	2	2	1	3	1	1	5	1	1	1	6.5
Carlos	2	1	1	3	2	1	1	3	1	1	7.6
Rebeca	2	4	1	3	3	1	3	3	1	1	8.6
Julio César	1	2	1	3	1	1	3	3	1	1	5.8
Marisela	2	4	1	4	1	1	2	1	2	5	6.3
Omar	1	2	1	4	2	1	2	1	3	3	6.1
César	1	4	1	4	3	1	2	2	5	5	8.3
Samira	2	2	1	3	1	1	1	3	2	1	7.1
Anak	2	2	1	3	1	1	1	1	2	6	8.3
Rafael	1	4	1	4	1	1	4	4	7	2	9.1
Agustín	1	1	1	4	1	1	5	3	3	3	6.5
Gloria	2	4	1	3.	1	1	2	4	2	5	5.8
Yahaira	2	1	1	4	2	1	3	3	2	7	8
Aidé	2	1	1	3	4	0	0	3	7	7	6.1
Javier	1	2	1	3	2	1	1	3	1	2	6.6
Juan	1	4	1	4	1	1	6	4	5	5	9.5

Una vez que los datos se han codificado y transferido a una matriz, se procede a analizarlos. El análisis de los datos se efectúa sobre la matriz de datos utilizando un programa de computación. En el análisis de esta investigación se utilizará el programa SPSS 9.0 for Windows.

Para realizar el análisis se deben considerar en primer término factores tales como:

- Variables
- Nivel de medición
- Objetivos
- Preguntas de investigación
- Hipótesis

Por lo tanto, a continuación se presenta un cuadro que contiene estos factores, que se han dado a conocer de manera independiente en los capítulos anteriores.

VARIABLES		OBJETIVOS	PREGUNTAS	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	
VARIABLE	NIVEL DE MEDICIÓN			DESCRIPTIVA	CORRELACIONAL
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de los videojuegos. • Rendimiento escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal dicotómica. • Ordinal. 	Determinar qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar.	¿Qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar?		A mayor uso de los videojuegos, mayor rendimiento escolar.
<ul style="list-style-type: none"> • Sexo 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal dicotómica 	Conocer quiénes utilizan más los videojuegos: los niños o las niñas.	¿Quiénes utilizan más los videojuegos, los niños o las niñas?		El sexo masculino hace mayor uso de los videojuegos.
<ul style="list-style-type: none"> • Ocupación del padre 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinal 	Analizar si el medio socioeconómico de los padres interfiere con el hecho de que el niño juegue con estos aparatos electrónicos.	¿Cuál es el medio socioeconómico al que debe pertenecer el niño para poder acceder al uso de los videojuegos?		A mayor nivel socioeconómico mayor uso de videojuegos.
<ul style="list-style-type: none"> • Motivos por los que juegan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal categórica 	Conocer los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos.	¿Cuáles son los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos?	Más del 80% de los niños utilizan los videojuegos por gusto.	
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo que utilizan los videojuegos • Ocupación del padre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinal • Ordinal 	Indagar el tiempo que los niños utilizan este pasatiempo	¿Cuánto tiempo dedican los niños en la práctica del videojuego?		A mayor nivel de ocupación mayor tiempo de uso de los videojuegos.
<ul style="list-style-type: none"> • Tienen videojuegos en casa • Uso de los videojuegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal dicotómica • Nominal dicotómica 	Conocer si los niños cuentan con videojuegos en casa.	¿Cuántos niños cuentan con videojuegos en casa?		Los niños que tienen videojuegos hacen mayor uso de ellos.
<ul style="list-style-type: none"> • Con quién juegan • Uso de los videojuegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal categórica • Nominal dicotómica 	Analizar con quién juegan los niños.	¿Con quién juegan los niños?	Los niños juegan en su mayoría con amigos.	
<ul style="list-style-type: none"> • Clases de videojuegos que tienen 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal categórica 	Conocer la clase de videojuegos que tienen los niños.	¿Qué clase de videojuegos utilizan los niños?	Más del 80% de los niños tienen videojuegos de trama violenta.	
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de videojuegos que utilizan 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal categórica 	Conocer si el tipo de videojuegos que utilizan los niños son de trama violenta.	¿Qué clase de videojuegos utilizan los niños?	Más del 80% de los niños hacen uso de los videojuegos de trama violenta.	
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de videojuegos que les gusta más 	<ul style="list-style-type: none"> • Nominal categórica 	Conocer si el tipo de videojuegos que les gusta más a los niños es de trama violenta.	¿Qué tipo de videojuegos les gustan más a los niños?	Más del 80% de los niños les gustan los videojuegos de trama violenta.	

En primer término se realiza el análisis de estadística descriptiva, la cual “consiste en describir los datos, valores o puntuaciones obtenidas para cada variable”²¹.

La estadística descriptiva se realiza con apoyo de la distribución de frecuencias y las medidas de tendencia central.

Distribución de frecuencias	Medidas de tendencia central		
Son el conjunto de puntuaciones ordenadas en sus respectivas categorías	Son valores medios o centrales de una distribución que sirven para ubicarla dentro de la escala de medición. Las principales medidas de tendencia central son:		
	Moda	Mediana	Media
	Es la categoría o puntuación que ocurre con mayor frecuencia	Es el valor que divide la distribución por mitad	Es el promedio aritmético de una distribución

²¹ HERNÁNDEZ Sampieri y otros. “Análisis de datos”. Metodología de la investigación. p. 496

Las hipótesis descriptivas que se van a someter a análisis son las que a continuación se muestran:

- H4 Más del 80% de los niños utilizan los videojuegos por gusto
- H7 Los niños juegan en su mayoría con amigos
- H8 Más del 80% de los niños tienen la clase de videojuegos Game Cube
- H9 Más del 80% de los niños hace uso de los videojuegos de trama violenta
- H10 Más del 80% de los niños les gustan los videojuegos de trama violenta

Por lo tanto, a continuación se presenta el análisis de estadística realizada a las hipótesis descriptivas, las cuales contienen:

- Medidas de tendencia central
- Distribución de frecuencia
- Gráficas
- Interpretación

Por qué juegas con videojuegos

Statistics

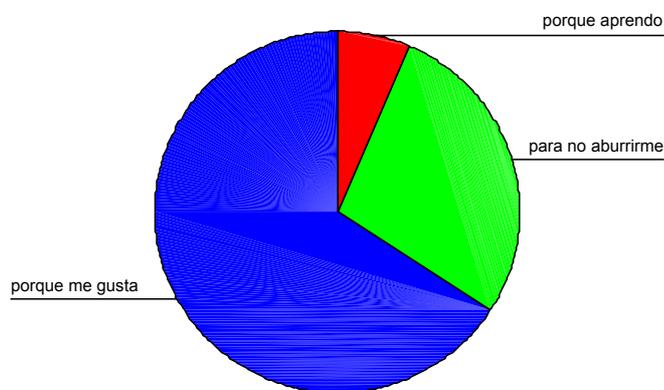
por qué juegas con los videojuegos

N	Valid	47
	Missing	0
Mode		4.00

por qué juegas con los videojuegos

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid porque aprendo	3	6.4	6.4	6.4
para no aburrirme	13	27.7	27.7	34.0
porque me gusta	31	66.0	66.0	100.0
Total	47	100.0	100.0	

por qué juegas con los videojuegos



Interpretación.

Un porcentaje de 66% de los niños utilizan los videojuegos por gusto, mientras que un 27% de ellos juega para no aburrirse y tan sólo un 6.4% utiliza este pasatiempo porque considera que aprende, de esto se desprende que la práctica de los videojuegos es, antes que nada, una actividad por gusto. Sin embargo, la evidencia es aceptar la hipótesis nula "Menos del 80% de los niños utilizan los videojuegos por gusto."

Con quién juegan los niños

Statistics

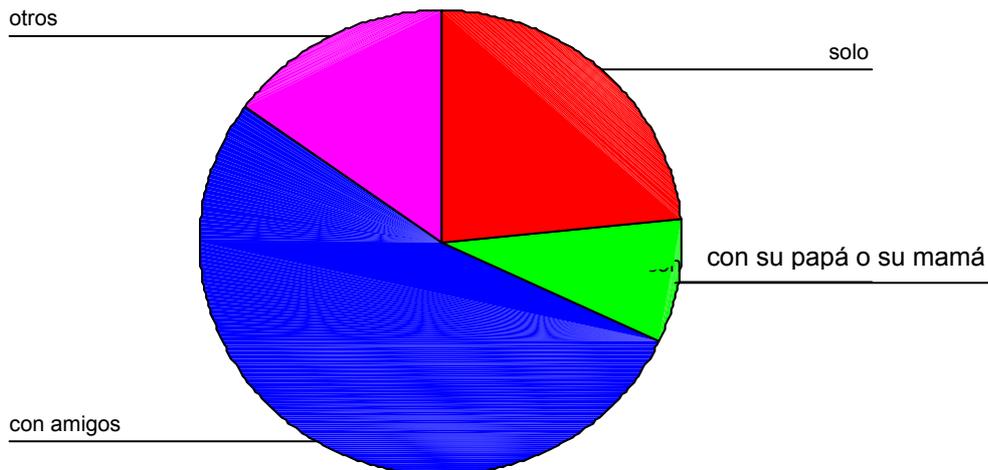
Generalmente con quién juegas

N	Valid	47
	Missing	0
Mode		3.00

Generalmente con quién juegas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid solo	11	23.4	23.4	23.4
con su papá o su mamá	4	8.5	8.5	31.9
con amigos	25	53.2	53.2	85.1
otros	7	14.9	14.9	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Generalmente con quién juegas



Interpretación.

Con amigos juega el 53.2% de los niños, un 23.4% lo hace solo y un 14.4% juega acompañado con otra persona, mientras un 8.5% juega con sus padres. Estos porcentajes nos arrojan que un 76.6% de los niños juega acompañado y tan sólo un 23.4% juega solo. Resumiendo, los videojuegos en general favorecen la sociabilidad de los niños, ya que uno de cada dos niños juega con un amigo, por ende, se logra aceptar la hipótesis de investigación “Los niños juegan en su mayoría con sus amigos”

Cuál clase de videojuegos tienes

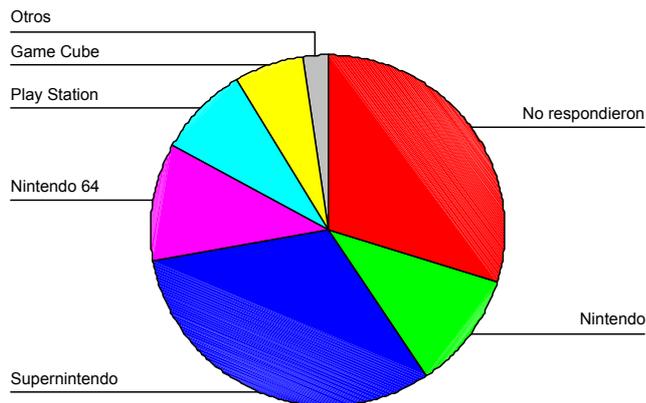
Statistics

CLASE		
N	Valid	47
	Missing	0
Mode		2.00

CLASE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	No respondieron	14	29.8	29.8	29.8
	Nintendo	5	10.6	10.6	40.4
	Supernintendo	15	31.9	31.9	72.3
	Nintendo 64	5	10.6	10.6	83.0
	Play Station	4	8.5	8.5	91.5
	Game Cube	3	6.4	6.4	97.9
	Otros	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

CLASE



Interpretación

Al investigar sobre el tipo de videojuegos a los que tienen acceso los niños se obtuvo que un 31.9% tiene Supernintendo, un 10.6% tiene Nintendo e igual porcentaje tiene Nintendo 64; el Plas Station lo tiene un 8.5%; un 6.4% tiene el Game Cube, un 2.1% de otro tipo y un 29.8% no respondieron, por lo que se deduce que no tienen algún tipo de videojuego en casa. Así pues, más del 30% tienen videojuegos de la marca Nintendo, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula de: "Menos del 80% de los niños tiene la clase de videojuegos Game Cube.

Videojuego que más utilizan los niños

Statistics

Cuál utilizas más

N	Valid	47
	Missing	0
Mode		2.00

Cuál utilizas más

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid arcade	14	29.8	29.8	29.8
deportes	18	38.3	38.3	68.1
juegos de aventura y rol	10	21.3	21.3	89.4
simuladores y constructores	1	2.1	2.1	91.5
juegos de estrategia	2	4.3	4.3	95.7
juegos de mesa	2	4.3	4.3	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Cuál utilizas más



Interpretación

El ítem de videojuegos que más utilizan los niños arroja los siguientes datos: un 38.3% de niños utiliza juegos de video referentes a deportes, un 29.8% utiliza arcade, mientras un 21.3% utiliza juegos de aventura y rol y tan sólo un 4.3% utiliza juegos de estrategia y con igual porcentaje utilizan juegos de mesa. Finalmente, un 2.1% utiliza simuladores y constructores. Por lo tanto, dos de cada 10 niños utilizan los videojuegos de deportes, mientras que uno de cada 10 utiliza los juegos de aventura y rol asociados a luchas y peleas, con ello, se tiene evidencia para aceptar la hipótesis nula de: "Menos del 80% de los niños hacen uso de los videojuegos de trama violenta"

Videojuegos que más gustan a los niños

Statistics

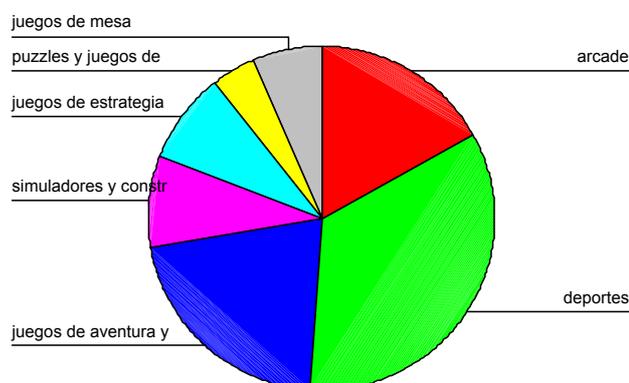
Cuál te gusta más

N	Valid	47
	Missing	0
Mode		2.00

Cuál te gusta más

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid arcade	8	17.0	17.0	17.0
deportes	16	34.0	34.0	51.1
juegos de aventura y rol	10	21.3	21.3	72.3
simuladores y constructores	4	8.5	8.5	80.9
juegos de estrategia	4	8.5	8.5	89.4
puzzles y juegos de lógica	2	4.3	4.3	93.6
juegos de mesa	3	6.4	6.4	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Cuál te gusta más



Interpretación

Una vez que se sabe el videojuego que más utilizan los niños, es necesario conocer si los usan porque les agradan o porque son a los que tienen acceso, con esta incógnita se obtuvo que: un 34% les gustan los videojuegos de deportes, un 21.3% los referentes a aventura y rol, un 17% arcade, un 8.5% simuladores y constructores, un 8.5% les agradan juegos de estrategias, a un 6.4% los juegos de mesa y tan sólo un 4.3% les gustan los juegos de puzzles y lógica. Sólo 20 de cada 100 prefieren los videojuegos de aventura y rol, con lo cual la hipótesis nula se acepta: "Menos del 80% de los niños prefieren los videojuegos de trama violenta".

Estadística inferencial.

Otro análisis que se va a realizar es la estadística inferencial, la cual, según Sampieri, pretende generalizar los resultados obtenidos de la muestra a la población, de ahí el nombre de estadística inferencial y tiene la finalidad de probar hipótesis mediante la obtención de la distribución muestral y el nivel de significancia.

Distribución muestral	Nivel de significancia
Es el conjunto de valores sobre una estadística calculada en las muestras.	Es el valor de certeza respecto de no equivocarse, que el investigador fija a priori.

El nivel de significancia determinado es de .05 ($\alpha = .05$), el cual implica que se tiene un 95% de seguridad para generalizar sin equivocarse y sólo el 5% en contra. A continuación se muestran las hipótesis que se van a someter a análisis inferencial utilizando pruebas de correlación:

Hipótesis	Variables	Nivel de medición	Pruebas correlacionales
H ₂ El sexo masculino hace mayor uso de los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • Sexo • Uso de videojuegos 	Nominal – Nominal	<ul style="list-style-type: none"> • Lambda • Goodman • Phi • Cramer's V
H ₃ A mayor nivel socioeconómico, mayor uso de los videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ocupación del padre • Uso de videojuegos 		

H ₆ Los niños que tienen videojuegos en casa hacen mayor uso de ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de videojuegos • Tienen videojuegos 		
H ₁ A mayor uso de los videojuegos mayor rendimiento escolar.	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de videojuegos • Rendimiento escolar 	Nominal – Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • Eta
H ₅ A mayor nivel socioeconómico, mayor tiempo de uso de los videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ocupación del padre • Tiempo de uso de videojuegos 		

Una vez que retomamos la hipótesis se procede a someterla a la prueba correlacional, haciendo la aclaración de que se está sometiendo a prueba la hipótesis, no se está probando la correlación, sino que es una característica el que sea correlacional (la hipótesis para que se pueda someter a esta prueba estadística).

a) H₂: El sexo masculino hace mayor uso de los videojuegos.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Sexo al que pertenece * has jugado con videojuegos	47	100.0%	0	.0%	47	100.0%

Sexo al que perteneces * has jugado con videojuegos Crosstabulation

		has jugado con videojuegos		Total
		no	sí	
Sexo al que perteneces	Masculino	1	19	20
	Femenino		27	27
Total		1	46	47

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. †	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Symmetric	.048	.044	1.011	.312
	Sexo al que pertenece Dependiente	.050	.049	1.011	.312
	has jugado con videojuegos Dependiente	.000	.000	c	c
	Goodman and Kruskal tau	.029	.009		.245 ^d
	Sexo al que pertenece Dependiente	.029	.029		.245 ^d

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Cannot be computed because the asymptotic standard error equals zero.

d. Based on chi-square approximation

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.171	.240
	Cramer's V	.171	.240
N of Valid Cases		47	

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Interpretación

A pesar de que teóricamente se sustenta que los videojuegos existentes respondan más a los intereses de los niños que a los de las niñas, al someter la hipótesis a prueba correlacional la información obtenida nos muestra que es un mito social el que los juegos sean a priori masculinos, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula: “el sexo femenino hace mayor uso de los videojuegos”; al no cumplir con el nivel de significancia y obtener baja correlación entre las variables: sexo masculino y uso de los videojuegos.

b) H3: A mayor nivel socioeconómico mayor uso de los videojuegos.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
En qué trabaja tu papá * has jugado con videojuegos	47	100.0%	0	.0%	47	100.0%

En qué trabaja tu papá * has jugado con videojuegos Crosstabulation

Count

		has jugado con videojuegos		Total
		no	sí	
En qué trabaja tu papá	Albañil, jornalero, operador, empleado		20	20
	Agricultor, ganadero, comerciante		8	8
	Licenciado, Abogado		1	1
	Otros	1	17	18
Total		1	46	47

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. †	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Symmetric	.036	.034	1.011	.312
	En qué trabaja tu papá Dependente has jugado con videojuegos Dependente	.037	.036	1.011	.312
	Goodman and Kruskal tau	.000	.000	c	c
	En qué trabaja tu papá Dependente	.020	.005		.430 ^d
	has jugado con videojuegos Dependente	.035	.035		.657 ^d

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Cannot be computed because the asymptotic standard error equals zero.

d. Based on chi-square approximation

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by	Phi	.187	.649
Nominal	Cramer's V	.187	.649
N of Valid Cases		47	

- a. Not assuming the null hypothesis.
- b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Interpretación

Existe poca relación entre las variables ocupación del padre y el uso de los videojuegos, por ende, la ocupación de los padres no interfiere con el hecho de que el niño juegue; la práctica de los videojuegos llega indistintamente a todos los niños cualquiera que sea el capital económico y cultural al que pertenece. Por lo tanto, al no cubrir con el nivel de significancia se acepta la hipótesis nula: “A menor nivel socioeconómico menor uso de los videojuegos”

c) *H6: Los niños que tienen videojuegos en casa hacen mayor uso de ellos.*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Tienes videojuegos en tu casa * has jugado con videojuegos	47	100.0%	0	.0%	47	100.0%

Tienes videojuegos en tu casa * has jugado con videojuegos
Crosstabulation

Count

		has jugado con videojuegos		Total
		no	sí	
Tienes videojuegos en tu casa	no	1	13	14
	si		33	33
Total		1	46	47

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. †	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Symmetric	.067	.060	1.011	.312
	Tienes videojuegos en tu casa Dependent	.071	.069	1.011	.312
	has jugado con videojuegos Depend	.000	.000	c	c
Goodman and Kruskal tau	Tienes videojuegos en tu casa Dependent	.051	.016		.125 ^d
	has jugado con videojuegos Depend	.051	.050		.125 ^d

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Cannot be computed because the asymptotic standard error equals zero.

d. Based on chi-square approximation

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.226	.121
	Cramer's V	.226	.121
N of Valid Cases		47	

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Interpretación

Al someter las variables tienes videojuegos en casa y uso de los videojuegos a prueba correlacional se obtiene una relación muy baja, es

decir, los videojuegos sufren la competencia de otros pasatiempos que llevan a los niños a reducir el uso del juego, por lo tanto, no reflejan adicción. Al no cubrir con el nivel de significancia se acepta la hipótesis nula: “Los niños que tienen videojuegos en casa hacen menor uso de ellos”.

d) H1: A mayor uso de los videojuegos mayor rendimiento escolar

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
has jugado con videojuegos * RENDIMIE	47	100.0%	0	.0%	47	100.0%

has jugado con videojuegos * RENDIMIE Crosstabulation

Count	RENDIMIE																				Total		
	5.60	5.80	6.00	6.10	6.30	6.50	6.60	6.80	7.00	7.10	7.30	7.50	7.60	7.80	8.00	8.10	8.30	8.50	8.60	8.80		9.10	9.50
has jugado con videojuegos: no														1									1
has jugado con videojuegos: sí	1	2	2	2	2	3	5	2	2	3	1	2	3		3	1	4	1	3	2	1	1	46
Total	1	2	2	2	2	3	5	2	2	3	1	2	3	1	3	1	4	1	3	2	1	1	47

Directional Measures

			Value
Nominal by Interval	Eta	has jugado con videojuegos Dependent RENDIMIE Dependent	1.000 .071

Interpretación

Al someter la hipótesis a prueba se obtiene que la correlación entre variables es muy pequeña, por lo tanto, los videojuegos no tienen preferencia por un perfil escolar definido; sin embargo, entre más elevado es el rendimiento escolar más abierta es la cultura general que se tiene sobre

los juegos. Los alumnos que van bien en la escuela conocen más géneros y títulos que los demás. Y al no cubrir el nivel de significancia se acepta la hipótesis nula: "A menor uso de los videojuegos menor rendimiento escolar".

e) H5: A mayor nivel de ocupación mayor tiempo de uso de los videojuegos.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
En qué trabaja tu papá * cuánto tiempo utilizas para jugar con videojuegos	47	100.0%	0	.0%	47	100.0%

En qué trabaja tu papá * cuánto tiempo utilizas para jugar con videojuegos Crosstabulation

Count		cuánto tiempo utilizas para jugar con videojuegos				Total
		menos de una hora	de 1 a 2 horas	de 3 a 4 horas	de 5 a más horas	
En qué trabaja tu papá	Albañil, jornalero, operador, empleado	8	10		2	20
	Agricultor, ganadero, comerciante	5	3			8
	Licenciado, Abogado		1			1
	Otros	10	4	2	2	18
Total		23	18	2	4	47

Directional Measures

			Value
Nominal by Interval	Eta	En qué trabaja tu papá Dependent	.325
		cuánto tiempo utilizas para jugar con videojuegos Dependent	.180

Interpretación

Los resultados arrojados al aplicar la prueba de correlación determinan que la relación entre las variables ocupación del padre y tiempo que utilizan para jugar con videojuegos los niños es baja, no logrando alcanzar un nivel de significancia, por lo que la hipótesis nula es aceptada: “A menor nivel socioeconómico menor tiempo de uso de los videojuegos”. Por lo tanto, el nivel socioeconómico al que pertenezca el niño no determina el tiempo que permanezca jugando.

Conclusiones del Análisis.

Retomando los resultados obtenidos de las hipótesis sometidas a análisis descriptivo y análisis inferencial se concluye que las hipótesis aceptadas son:

Hipótesis	
Descriptivas	Correlacionales
Ho: Menos del 80% de los niños utilizan los videojuegos por gusto.	Ho: A menor uso de videojuegos menor rendimiento escolar.
H ₇ : Los niños juegan en su mayoría con amigos.	Ho: El sexo femenino hace mayor uso de los videojuegos.
Ho: Menos del 80% de los niños tiene la clase de videojuegos Game Cube.	Ho: A menor nivel de ocupación menor uso de los videojuegos.
Ho: Menos del 80% de los niños hace uso de los videojuegos de trama violenta.	Ho: A menor nivel de ocupación menor tiempo de uso de los videojuegos.
Ho: Menos del 80% de los niños prefieren videojuegos de trama violenta.	Ho: Los niños que tienen videojuegos en casa hacen menor uso de ellos.

Interpretación	
Tan sólo una de cinco hipótesis de investigación fue aceptada, las cuatro restantes fueron rechazadas y su hipótesis nula aceptada.	Ninguna de las cinco hipótesis correlacionales cubrió el nivel de significancia requerido para aceptar la hipótesis de investigación, por lo que las hipótesis nulas se aceptaron con una correlación en general muy baja.

Después de realizar un análisis profundo de la información recabada y expuesta en el cuadro anterior, se retoman los objetivos, preguntas de investigación y resultados obtenidos para verificar cuáles de éstos se han logrado.

OBJETIVOS	PREGUNTAS	RESPUESTAS
Determinar qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar.	¿Qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar?	No existe relación significativa entre el uso de los videojuegos con el rendimiento escolar.
Conocer quiénes utilizan más los videojuegos; los niños o las niñas.	¿Quiénes utilizan más los videojuegos, los niños o las niñas?	Tanto los del sexo masculino como los del sexo femenino hacen uso de los videojuegos.
Analizar si el medio socioeconómico de los padres interfiere con el hecho de que el niño juegue con estos aparatos electrónicos.	¿Cuál es el medio socioeconómico al que debe pertenecer el niño para poder acceder al uso de los videojuegos?	Independientemente del nivel socioeconómico al que pertenezcan los niños, tienen acceso a los videojuegos.
Conocer los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos.	¿Cuáles son los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos?	El 66% de los niños utilizan los videojuegos por gusto, un 27% lo utiliza para no aburrirse y tan sólo el 6% lo hace para aprender.
Indagar el tiempo que los niños utilizan estos pasatiempos.	¿Cuánto tiempo dedican los niños en la práctica del videojuego?	El tiempo que los niños permanecen es menos de una hora por lo tanto no reflejan adicción.
Conocer si los niños cuentan con videojuegos en casa.	¿Cuántos niños cuentan con videojuego en casa?	El 70% de los niños tienen videojuegos en casa.
Analizar con quién juegan los niños	¿Con quién juegan los niños?	El 53% de los niños juegan con amigos, el 14% con otras personas y el 8% con sus padres y el 23% juega solo.
Conocer la clase de videojuegos que tienen los niños	¿Qué clase de videojuegos tienen los niños en su casa?	La clase de videojuegos que tienen los niños es SuperNintendo y Nintendo 64.
Conocer si el tipo de videojuegos que utilizan los niños son de trama violenta	¿Que tipo de videojuegos utilizan los niños?	Los niños hacen más uso de los videojuegos referente a deportes que de trama violenta
Conocer si el tipo de videojuegos que les gusta más a los niños es de trama violenta	¿Qué tipo de videojuegos les gusta más a los niños?	El tipo de videojuegos que más les agrada a los niños son los deportes

A partir del cuadro anterior se concluye que se han logrado los objetivos y se han respondido las preguntas de investigación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Desde un punto de vista personal se considera que el juego constituye una herramienta que permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad; es una de las fuentes más importantes del progreso y aprendizaje.

Al adentrarse en el contexto comunitario se encontró que las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, diversión y juego (los videojuegos).

Los videojuegos son un popular medio de diversión para los niños, dentro de la comunidad y resulta un negocio millonario en manos de unas pocas personas. Estos dos factores por sí solos justifican el interés por esta forma de ocio, tanto en lo que se refiere a su aspecto cultural como al económico.

El mercado es el que domina actualmente la situación, un mercado muy libre que ofrece pocas oportunidades a los padres y educadores para conocer y contrastar el contenido de estos juguetes antes de su consumo,

para orientarse sobre contenidos adecuados y adaptarlos en función de las edades de los niños.

Desde su aparición, los videojuegos han sido acusados de provocar adicción y de ser causantes indirectos de comportamientos asociales. Es por ello, que nació la inquietud de descubrir y estudiar las incidencias que tienen los videojuegos en el niño que juega, con el rendimiento escolar.

Uno de los principales hallazgos hechos durante la investigación fue el descubrir que los niños viven en ambientes mucho más ricos en medios de comunicación e información; porque desde la postura del investigador se pensaba encontrar menos recursos y los resultados son que sus habitaciones y la casa en general están dotados de videos, televisión por cable, consolas de videojuegos y ordenadores personales.

A tal grado ha llegado el auge de los videojuegos, que en la actualidad su venta supera la de los aparatos de televisión, lo que supone un momento de transición cultural importante.

La satisfacción más grande que se encontró al realizar esta investigación fue el haber logrado realizar un estudio riguroso sobre los videojuegos, un tema con mucha ausencia en investigación, que se puede considerar como recurso didáctico y pedagógico de orden tecnológico, que

puede servir como medio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la actualidad.

Es importante señalar que el reto primordial de tal investigación fue el lograr los objetivos propuestos, por tal motivo, a continuación se retoman éstos para analizar las conclusiones a las que se llegan en cada uno de ellos.

Objetivos propuestos	Conclusiones generales
Determinar qué impacto tienen los videojuegos en el rendimiento escolar.	El rendimiento escolar no parece sufrir ningún tipo de modificación por la utilización de los videojuegos.
Conocer quiénes utilizan más los videojuegos: los niños o las niñas.	Hay una tendencia bastante generalizada en creer que los videojuegos son sólo asunto de varones. Sin embargo, cada vez son más las niñas que juegan con videojuegos.
Analizar si el medio socioeconómico de los padres interfiere con el hecho de que el niño juegue con estos aparatos electrónicos.	Para hacer uso de los videojuegos no se requiere tener un cierto nivel económico, cualquier individuo tiene acceso a este tipo de juegos.
Conocer los motivos por los que el niño utiliza los videojuegos.	Los niños hacen uso de los videojuegos simplemente como una opción lúdica.
Indagar el tiempo que los niños utilizan estos pasatiempos.	No existe adicción por parte del usuario al hacer uso de los videojuegos.
Conocer si los niños cuentan con videojuegos en casa.	Los niños tienen acceso a los videojuegos en su hogar.
Analizar con quién juegan los niños.	Los videojuegos no se muestran como desencadenantes de un deterioro de las relaciones sociales de los jugadores. Por el contrario, la adicción a los videojuegos está relacionada con actitudes positivas de socialización.
Conocer la clase de videojuegos que tienen los niños.	Los niños cuentan con videojuegos de reciente modelo, es decir, constantemente actualizan sus videojuegos.
Conocer si el tipo de videojuegos que utilizan los niños son de trama violenta.	Predomina el uso de videojuegos referentes a deportes.
Conocer si el tipo de videojuegos que les gusta más a los niños es de trama violenta.	Los deportes es el tipo de videojuegos que les agrada a los niños.

Por lo tanto, se considera que los objetivos se han logrado en un 100%, al obtener de cada uno de ellos una respuesta concreta.

A partir de lo anterior, se quiere llevar a la reflexión tanto a educadores, padres, investigadores, sobre el papel que los videojuegos pueden cumplir, de tal manera, que la concepción en torno a los mismos debe estar dentro del contexto de las nuevas tecnologías.

Entre las interrogantes que como investigadores educativos deben buscar respuesta a través de una posterior investigación están:

- ¿Bajo qué condiciones deben desarrollarse las actividades lúdicas en las que se utilizan los videojuegos?
- ¿Cuáles son los criterios de selección que deben prevalecer al momento de adquirir los contenidos de los videojuegos, especialmente al proporcionarlos a los niños y adolescentes?
- ¿Qué habilidades y destrezas contribuyen a desarrollar los videojuegos relacionados con las requeridas en el proceso enseñanza – aprendizaje?
- Siendo los videojuegos recursos catalogados dentro de las nuevas tecnologías, ¿Cuáles son sus potencialidades educativas?

Las interrogantes anteriores responden a la inquietud que se tiene por el uso frecuente y cotidiano de los videojuegos, especialmente por los niños y adolescentes, razón que mueve a la búsqueda de respuestas cuyo propósito sea promover la utilización de videojuegos, vistos éstos como una actividad positiva y enriquecedora para el usuario.

Cabe mencionar que, sin intención de hacer recomendaciones sobre la utilización de los videojuegos en educación. Al llevar a cabo la investigación surgieron algunas de éstas y se dan a conocer a continuación.

Los videojuegos pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Algunas de sus posibles aplicaciones, considerando la Clasificación de videojuegos son:

Los juegos de arcade (Plataformas, luchas...) Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

Los de deportes permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.

Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

Los simuladores y los constructores (aviones, maquinarias, ciudades...) Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.

Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) Prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr objetivos. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos de los juegos con los jugadores.

Los puzzles y los juegos de lógica desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos de preguntas, que pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo. Los juegos de mesa ayudan a profundizar sobre el conocimiento de reglas y adquirir estrategias de juego. Además de estos videojuegos existen juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo

“viaje por la Europa de los ciudadanos” que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros.

Por otra parte, en la escuela, los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y también como medio para la consecución de otros objetivos educativos. Por ejemplo: si dispone de “un rincón de los videojuegos” en la clase, los profesores pueden “premiar” a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado su comportamiento permitiéndoles jugar un rato. No hay que olvidar que, además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos tienen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.

Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. El profesor debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

Y, como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la sociabilización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que

este entusiasmo por los videojuegos (aunque dé lugar a ricas actividades grupales) pueda significar un abandono de las actividades más específicamente educativas que se realizan en la escuela.

Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos en la escuela dependerán del profesorado, de su habilidad y acierto en la selección de los mismos y en establecer el momento y la forma oportuna de utilización.

En definitiva, lo videojuegos son un elemento más dentro de los actuales “media” (TV, prensa, libros, videos, cine, Internet...) Que nos proporcionan distracción, diversión, muchas veces información y generalmente también ciertos aprendizajes (especialmente si se cuenta con orientación adecuada).

Normalmente su uso no tiene porque resultar negativo (como suele serlo la lectura de libros y revistas o la contemplación de programas de TV). En todo caso, y refiriéndonos especialmente a los más jóvenes, corresponderá a la familia y a los educadores la responsabilidad de controlar su utilización y limitar las eventuales adicciones y excesos provocados por un determinado tipo de materiales, de manera que no interfieran negativamente en los estudios o el desarrollo de su personalidad.

BIBLIOGRAFÍA

ABERASTURY Armida. El niño y los juegos. Editorial Paidós Educador. México, D. F. 1994 pp. 86

CUEVAS Jiménez Adrián. El rendimiento escolar. [en red] Disponible en acuevas@servidor.unam.mx

GROS Salvat Begoña. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. [en red] Disponible en <http://Edutec.rediris.es/Revelec2/revelec12/gros.html>

HERNÁNDEZ Sampieri et. al. Metodología de la investigación. Editorial Mc Graw Hill. México, 2002 pp. 705

LICÓN Vega Ana Lilian et. al. Algunas reflexiones sobre los videojuegos. [en red] Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/19.html>

LOQUET Patrick. Los niños y los videojuegos. Revista Educación 2001. editorial de México S. A. de C. V.

OROZCO Gómez, Guillermo. “Los videojuegos, una experiencia lúdica de interacción virtual”. Educación 2001. Editorial Perspectiva Digital S. A. de C. V.

SÁNCHEZ Rodríguez Pedro. La evolución de los videojuegos. [en red] Disponible en erperi2@hotmail.com

SÁNCHEZ, Tereza, Sergio et. al. Diccionario de las ciencias de la Educación Vol. II. Editorial Santillana Elfo. Primera Edición. México, D. F. 1983 pp. 1526

S.E.P. Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos. México, D. F.
1995 pp. 41

SEP UPN Seminario de investigación. Antología Maestría en Educación:
Campo Práctica Docente. Chihuahua, Chih. 2002 pp. 192

SEP UPN El juego. Antología Básica Licenciatura en Educación. Primera
Edición. México, D. F. 1995 pp. 370

SERRANO Alejandro et. al. Los videojuegos. Internet.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I	
DEL CONTEXTO AL PROBLEMA	9
A. Planteamiento del problema	12
B. Justificación.	15
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	18
A. Juego	20
B. Videojuegos	23
C. Rol de los padres con respecto a los videojuegos.....	42
D. Videojuegos y Educación.....	44
CAPÍTULO III	
ASPECTO METODOLÓGICO	52
A. Tipo de investigación	55
B. Sistema de hipótesis y variables.....	60
C. Diseño de investigación	64
D. Población y muestra	66

E. Instrumentos	68
CAPÍTULO IV	
RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	74
A. Procedimiento de recolección	75
B. Procedimiento y análisis de datos.....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	100
BIBLIOGRAFÍA.....	108