

Artículo especializado

**AYUDAN LOS VIDEOJUEGOS A MEJORAR LA
CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES Y SU RELACIÓN
CON LA EDUCACIÓN**

Proponente

Luis Roberto Fallas Montoya

**Setiembre 2020,
San José Costa Rica**

El entorno que rodea hoy día a niños y a niñas les afecta en diferentes aspectos de su formación, a nivel social, familiar y de hecho en el contexto estudiantil y esto incide de manera directa sobre su conducta y en su rendimiento académico.

Es importante introducir nuevas estrategias o técnicas de trabajo tanto a nivel estudiantil como en el profesorado, con el objetivo de causar un impacto a nivel positivo en la conducta de niños y niñas que presentan problemas en esta área, para que ellos puedan percibir un cambio favorable en su formación.

La conducta inadecuada o mejor dicho los problemas de indisciplina en los salones de clase ha sido un tema que día con día causa indisposición en el educador, por la impotencia que éste experimenta al no poder controlar cierto número de estudiantes.

El fin de la educación costarricense es formar ciudadanos capaces de insertarse en la sociedad de manera satisfactoria en una forma integral, fin que vemos obstaculizado al experimentar un problema de indisciplina difícil de controlar ya que inhibe el poder de

concentración del niño y la capacidad de relacionarse satisfactoriamente según las normas de la sociedad.

Los problemas de conducta siempre han estado presentes en nuestros hogares y en nuestras aulas, no es un tema nuevo para hablar pero en los últimos tiempos se le está dando la importancia que tiene ya que está afectando el nivel de aprendizaje de los niños y las niñas en los salones de clase.

1.1 Definiciones de disciplina

1.1.1 Definición conceptual de disciplina

Según el Diccionario Larousse, la disciplina es

“Un conjunto de leyes o reglamentos que rigen ciertos cuerpos, como la magistratura, la iglesia, el ejercito: la disciplina escolar se ha visualizado mucho recientemente. Dar la disciplina a un niño. Acción y efecto de disciplinar o disciplinarse”. (1999, p. 325.)

1.1.2 Definición operacional de disciplina.

Para efecto de esta investigación disciplina serán las reglas y normas previamente establecidas y adoptadas entre maestros,

alumnos y padres de familia de la escuela 12 de Marzo de 1948, circuito 01, Dirección Regional de Pérez Zeledón. Con el fin de mantener el orden y la disciplina dentro de la misma.

1.1.3 Concepto de disciplina

Cuando hablamos de disciplina la entendemos como la capacidad de actuar ordenada y perseverante para conseguir un bien. Exige un orden y unos lineamientos previamente establecidos para lograr cumplir con éxito el objetivo planteado.

Según Esquivel y Herrera (1993) la disciplina es:

“La aplicación de un código que distingue el bien del mal, lo aceptable, lo benéfico de lo perjudicial y controla la conducta humana para garantizar la realización de la persona y al armonía de sus relaciones para con los demás”. (pág.91).

Por lo antes mencionado debemos comprender que la disciplina es un concepto práctico que debemos incorporar en cada actividad que realizamos, para garantizar un orden y el logro pleno de objetivos en cada ámbito de nuestra vida, más importante aún de rescatar en el campo educativo donde se requiere de perseverancia, entusiasmo y mucha atención en cada aula o salón de clase.

Tomando como base estos conceptos también podríamos agregar la definición de autoestima ya que consideramos que es un factor de gran relevancia en cuanto al comportamiento de un niño.

La autoestima que un niño posea es una base muy importante para determinar su conducta y si definimos este concepto podríamos decir que la alta estimación personal es apreciar el propio valor e importancia de nosotros mismos. Al poseer esta idea en nuestra mente seremos capaces de confiar en nuestras acciones, responder por mí mismo y por lo tanto actuar en forma responsable con los demás.

La autoestima se puede considerar como un estado mental. En el caso de los niños ésta depende mucho de las experiencias, ya sean positivas o negativas que reciba del medio que lo rodea.

Todas las metas que nos propongamos las podemos cumplir, siempre y cuando creamos, confiemos en nosotros mismos, su nuestra estima es elevada tendremos éxito interno y externo.

1.1.3 Funciones de la disciplina

La disciplina cumple varias funciones entre las cuales podríamos rescatar las siguientes:

- Establecimiento de normas de organización en los espacios educativos.
- Normas en el proceso de socialización y del aprendizaje de los educandos y educandas.
- La formación de valores morales y la formación de la conciencia humana.

APRECIACIÓN PANORÁMICA DE LA DISCIPLINA EN EL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

La palabra disciplina significa realmente formar o enseñar, y combina tanto técnicas positivas como negativas. Cuando se disciplina a los niños, se les enseña a comportarse. Se les dan instrucciones antes de pedirles que intenten poner algo en práctica. Usted se convierte en modelo de comportamiento para ellos. Les señala una y otra vez aquello que están haciendo correctamente. Y cuando es necesario, les indica lo que no hacen bien. La disciplina eficaz es señalar: «Eso está bien», cuando el niño le lanza una mirada en busca de aliento mientras titubea. Cuando el pequeño va a tocar un enchufe, es decir que no. Es ignorar cuando un niño intenta repetidas veces interrumpir una conversación telefónica, pero también prestarle atención en seguida, después de que haya

esperado su turno pacientemente. Y es enseñar a un niño más mayor que, aunque sea difícil, hay que saber renunciar a una disputa. Y a veces se trata de permitir que se produzcan consecuencias negativas naturales de su conducta cuando ésta no es la que los padres quieren. Los «síes» son muchas veces más importantes que los «noes» porque con el sí el niño sabrá cuándo se está comportando tal como los padres desean.

2.1 PROPUESTAS PARA MEJORAR LA CONDUCTA EN EL AULA.

2.1.1 Técnica “El reglamento del aula”

Una de las técnicas a las que se puede recurrir es la formulación y aplicación de “UN REGLAMENTO O NORMAS DEL AULA”, el cual consiste en adquirir un compromiso entre docentes y alumnos para lograr que dentro del aula se de un ambiente agradable para trabajar, ya que con esto se busca reducir los casos de indisciplina dentro del salón de clase, acatando fielmente las normas inscritas en él.

Esta estrategia permite que el estudiante sienta que también la o las docentes están dispuestas a apoyarlo para mejorar su

comportamiento dentro del aula y a la vez su rendimiento académico, ya que ellas también asumirán estas reglas debido a que se verán comprometidas a motivar al alumno para el cumplimiento de esto, las normas o reglas son de acatamiento general.

Dentro de la elaboración de estas normas, es importante tomar en cuenta los intereses del alumno y del docente, ya que el reglamento será firmado por ambos y no solamente por una de las partes.

2.1.2 Técnica “Mi fólder”

Esta técnica se utiliza para motivar al alumno a la realización de este proyecto y consiste en que el niño con material facilitado por los aplicadores, irán formando un fólder con datos y realizaciones propias con el fin de formar un amplio álbum, donde los estudiantes realizarán dibujos y escribirán aspectos sobre sí y su entorno, con el objetivo de ofrecerles una oportunidad para que se expresen libremente y se diviertan, además de estimular en ellos la autoafirmación por el dibujo y la expresión de lo que a cada uno le gusta hacer. Se pretende lo dejen en la institución para que pueda ser apreciado por los demás niños. Esta es una estrategia de motivación al niño, para aumentar su autoestima y nuestro proyecto no se vea tan mecánico, es la forma de darle un matiz más

dinámico e infantil que se acerque más a la realidad del niño y éste se sienta a gusto y dispuesto a adquirir un compromiso para mejorar su conducta en la institución.

2.1.3 Técnica “Autorretrato”

Objetivo: Revelar la imagen que el niño tiene de sí mismo y reforzar la autoestima.

Participantes: Niños(as) y docente.

Tiempo: De treinta minutos a una hora.

Materiales: Papel periódico, lápiz, crayolas y marcadores.

Procedimiento: Se reúnen los niños y se les indica que deben tenderse sobre el papel. Después, traza su silueta a lápiz, posteriormente dile que complete el dibujo con pinturas, se le explica que se dibuje la cara según se sienta, si está feliz, triste, enfadado o preocupado, u otro. También que se pinte con la ropa que más le guste. Mientras trabaja, que él hable acerca de lo que está haciendo. ¿Tiene el pelo rizado o liso? ¿Su pelo es corto o largo? ¿Qué es lo que más le gusta de su cara? ¿Le gustaría tener algo de otra forma?

Una vez que haya finalizado, el docente analizará la imagen que el niño proyectó de sí mismo, con el fin de trabajar aquellos aspectos que él considera negativos de su persona y reforzar aquellos que sean positivos. El desarrollo de una imagen positiva de sí mismo es fundamental en la etapa preescolar.

El ser humano, con su capacidad de pensamiento y análisis, ha logrado alrededor de la historia, resolver cada una de las dificultades que se le han presentado para cumplir con un objetivo natural: sobrevivir. De esta forma, se fueron creando instrumentos de caza, medios de transporte, construcciones habitacionales y todo tipo de cosas que facilitarían la vida. Conforme al desarrollo humano cada situación o problema que se fue presentando representó un reto cognitivo, y sus soluciones poco a poco se fueron sistematizando con el fin de dejar un legado a sus descendientes. Es a partir de ahí, que surge la educación como un proceso social continuo que permite la consolidación de lo creado por el hombre para su subsistencia y sobrevivencia. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos. La educación permite el desarrollo de habilidades, destrezas, capacidades intelectuales y proporciona técnicas que permiten la integración consiente y crítica del sujeto a la sociedad.

En la época actual, hay una serie tecnologías que permiten desarrollar capacidades cognitivas desde las más simples hasta las más complejas por medio de su uso, algunas personas van en detrimento de ellas y otras están a favor. Ejemplo claro de ellas: los videojuegos. Los videojuegos tienen una característica especial, que es que atraen de una manera muy intensa el interés de las personas que acceden a ellos y por ende, de lograr sacar las áreas positivas de los mismos, podremos obtener un gran insumo para el desarrollo de habilidades. Al respecto Echeverría indica:

Dos son las razones a nuestro juicio, del gran eco que los videojuegos tienen en la sociedad. Por una parte, hay que tener en cuenta la gran afinidad que existe entre los valores actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y que son imperantes en la sociedad actual. Por otra parte los videojuegos cumplen muchos de los requisitos que una eficaz enseñanza debe contemplar, y que en muchos casos lo hacen mejor incluso que nuestros actuales sistemas educativos

(http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm)

La afirmación anterior plantea un gran avance en esta investigación pues reafirma la necesidad de buscar elementos y estrategias necesarias para que se den aprendizajes significativos e innovar procesos educacionales (formales o no formales) con experiencias más dinámicas.

Hemos observado que muchos de los estudiantes que tienen contacto con los videojuegos de diversa índole presentan en el desarrollo de las lecciones una mayor capacidad de análisis que otros que no han tenido contacto con ellos.

Es por esto que se busca establecer una relación entre los videojuegos y los procesos educativos, pues por su naturaleza humana el hombre y la mujer se ven fuertemente atraídos por lo lúdico y se puede tomar esto como una fortaleza si se logra concatenar con los procesos de enseñanza – aprendizaje.

La investigación que se va a realizar se enfoca en conocer las posibles relaciones existentes entre los videojuegos, los procesos educativos y cómo puede el docente hacer uso de los mismos en beneficio del proceso de enseñanza – aprendizaje. Por lo tanto de lo anterior se plantea la siguiente incógnita ¿Cuál es el uso educativo de los videojuegos?.

En la búsqueda de adaptar la educación al nuevo contexto social en donde la tecnología ha asumido un papel protagónico se hace más que necesario emprender iniciativas para desarrollar un proceso formativo renovado. Parte de este proceso, es la introducción de los medios electrónicos como el internet, las PC y los videojuegos que se utilizan en consolas determinadas.

Evidentemente dichas iniciativas se ven atropelladas por situaciones financieras pero principalmente culturales, pues en la gestión de la educación muchas personas consideran insólito el uso de aparatos electrónicos para la búsqueda de aprendizajes significativos en cualquier área, general o específica por lo que muchos docentes que han pretendido hacer uso de tecnologías dentro de sus lecciones o utilizar aparatos electrónicos como insumo de desarrollo de habilidades cognitivas se ven frustrados en su accionar.

Realizar este estudio del uso educativo de los videojuegos pretende dar a conocer en nuestro sistema la gran gama de posibilidades y ayuda complementaria que brindan los videojuegos en la adquisición de destrezas en los alumnos que posteriormente podrán aplicar en cualquier ámbito educacional.

Se han encontrado en diversas páginas de internet bibliografía que relaciona los juegos de video y su impacto en la educación, sin embargo en la Universidad Americana no hemos encontrado indicios que sustenten dicha investigación.

1. Objetivos

1.1 Objetivo general

Analizar el impacto de los videojuegos en la educación.

1.2 Objetivos específicos

1.2.1 Señalar la evolución histórica de los videojuegos.

1.2.2 Clasificar los tipos de videojuegos y las habilidades que despiertan los mismos.

1.2.3 Descubrir el papel de los videojuegos en los procesos educativos.

Dicha investigación plantea conocer la relación existente entre la educación integral del ser humano y las actividades que lo atraen a lograr un aprendizaje significativo. Se ha decidido profundizar en el uso de los videojuegos pues comúnmente son utilizados como objeto de diversión sin contemplar el verdadero

impacto positivo o negativo que tienen los mismos en el proceso de formación y adquisición de habilidades cognitivas, ya que los mismos en su ejecución permiten fortalecer y desarrollar elementos como el análisis, la destreza visual, la destreza motora y el ámbito emocional.

En dicha investigación nos podemos topar con la limitante de que existen personas que no ven una relación coherente entre el uso de los videojuegos y la educación como un proceso integral por lo que para paliar esta situación, se entrevistarán personas con formación docente pero que a su vez tengan conocimiento previo del uso de video juegos.

1. El Juego

El juego es una actividad que sirve de instrumento para que el individuo desarrolle su capacidad de razonamiento mediante una participación dinámica. El ser humano en el deseo natural de vencer el juego, empieza reaccionar positivamente y pone en práctica los conocimientos que previamente ha obtenido en la búsqueda de nuevos conocimientos, todo esto, en medio de un ambiente que la técnica lúdica convierte en divertido y acogedor

En el campo didáctico la utilización de juegos no solo permite que el estudiante tenga un aprendizaje a nivel académico, sino que también desarrolla en él, la capacidad de tomar decisiones de forma segura fortaleciendo así, su autoconfianza. Al ser una técnica participativa, el estudiante aprende a relacionarse mejor con los

demás, pues en determinado momento, el individuo requiere de la ayuda de otros para superar ciertas etapas del juego, es decir, se fomenta el compañerismo.

1.1 Eficacia del Juego en la Educación

1. Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, y con un cierto número de objetos o piezas, cuya función en el juego está definida en dichas reglas. Cuando una persona va a iniciar su participación en un juego, siempre está atento a las instrucciones, pues de esto depende en gran manera su éxito o fracaso.
2. Quien se introduce en la práctica de un juego debe adquirir una cierta familiarización con sus reglas, relacionando unos elementos con otros para alcanzar una meta.
3. Quien desea avanzar en el dominio del juego va adquiriendo unas pocas técnicas simples que, en circunstancias que aparecen repetidas a menudo, conducen al éxito.
4. Conforme la persona avanza en un juego, va diseñando técnicas que le permiten llegar fácilmente a la meta en forma exitosa.
5. Los juegos más sofisticados, donde la reserva de problemas nunca se agota, el jugador trata de resolver de forma original cada una de las situaciones del juego que nunca antes han sido exploradas.
6. Cuando una persona gusta de los juegos, siempre pretende encontrar otros de mayor dificultad para probarse así mismo, que tiene la capacidad de superarlos.
7. Los Juegos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en

condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

1.2 Videojuego

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

1.3 Historia de los videojuegos

Ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory. Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.

Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: Spacewar. En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 y fue el primero en tener un cierto éxito, aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario.

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.

Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War, aunque otra versión recreativa de Space War como fue Galaxy War puede que se le adelantara a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford. La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de

memoria). Aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders (Taito) o Asteroids (Atari).

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70.

Durante estos años destacan sistemas como Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200, Commodore 64, Turbografx (NEC). Por otro lado en las máquinas recreativas triunfaron juegos como el famoso Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega).

El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó grandes cosas en estos primeros años de los 80, pero sin embargo, en 1983 comenzó la llamada crisis del videojuego, afectando principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985. Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom (llamada en occidente como Nintendo Entertainment System), lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum.

A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos. A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la Master

System (Sega), el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari) con juegos hoy en día considerados clásicos como el Tetris.

A finales de los 80 comenzaron a aparecer las consolas de 16 bits como la Mega Drive de Sega y los microordenadores fueron lentamente sustituidos por las computadoras personales basadas en arquitecturas de IBM. En 1985 apareció Super Mario Bros, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle y el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación. El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego. En los años posteriores otras compañías emularon su estilo de juego.

En el campo de las recreativas, destacaron videojuegos como Defender, Rally-X, Dig Dug, Bubble Bobble, Gauntlet, Out Run o Shinobi además de producirse un cambio en cuanto a la nacionalidad de los juegos pasando a ser Japón la mayor productora.

Otra rama de los videojuegos que creció con fuerza fue la de los videojuegos portátiles. Estos comenzaron a principios de los 70 con los primeros juegos completamente electrónicos lanzados por Mattel, los cuales difícilmente podían considerarse como videojuegos, y fueron creciendo en popularidad gracias a conversiones de recreativas como las realizadas por Coleco o adictivos microjuegos como las Game & Watch de Nintendo. La evolución definitiva de las portátiles como plataformas de

videojuego llegó en 1989 con el lanzamiento de la Game Boy (Nintendo).

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como TurboGrafx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).

Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares.

Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de Alone in Dark. Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría por el SNES mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct. También surgió el primero juego poligonal en consola, la competencia de la SNES, Mega-

Drive, lanzó el Virtual Racing, que tuvo un gran éxito ya que marcó un antes y un después en los juegos 3D en consola.

Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation y Sega Saturn (principalmente en Japón); y la "generación de 64 bits" en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los ordenadores, se crearon las aceleradoras 3D.

La consola de Sony apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), que consistía en un periférico para SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y Sony lanzó independientemente PlayStation.

Por su parte los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes.

Por su parte los videojuegos portátiles, producto de las nuevas tecnologías más poderosas, comenzaron su verdadero auge, uniéndose a la Game Boy máquinas como la Game Gear (Sega), Linx (Atari) o la Neo Geo Pocket (SNK), aunque ninguna pudo hacerle frente a la popularidad de la Game Boy, siendo esta y sus descendientes (Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP) las dominadoras del mercado.

Hacia finales de la década la consola más popular era la

PlayStation con juegos como Final Fantasy VII (Square), Resident Evil (Capcom), Winning Eleven 4 (Konami), Gran Turismo (Polyphony Digital) y Metal Gear Solid (konami).

En PC eran muy populares los FPS (juegos de acción en primera persona) como Quake (id Software), Unreal (Epic Megagames) o Half-Life (Valve), y los RTS (juegos de estrategia en tiempo real) como Command & Conquer (Westwood) o Starcraft (Blizzard). Además, conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento de los MMORPG (juegos de rol multijugador online) como Ultima Online (Origin). Finalmente en 1998 apareció en Japón la Dreamcast (Sega) y daría comienzo a la “generación de los 128 bits”.

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.

Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Nintendo lanzó el sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega viendo que no podría competir, especialmente con una nueva máquina como la de Sony,

anunció que ya no produciría hardware, convirtiéndose sólo en desarrolladora de software en 2002.

El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc. Además es posible actualizar los juegos con parches oficiales o con nuevos añadidos realizados por la compañía que creó el juego o por otros usuarios.

2. Tipos de videojuegos

Si bien el mercado de los videojuegos es algo en constante cambio, podemos decir que existen una serie de juegos que tienen características comunes y que permiten clasificar a los mismos en torno a las siguientes categorías

TIPO DE JUEGO	CARÁCTERÍSTICAS	MODALIDADES
ARCADE	Ritmo rápido de juego Tiempo de reacción mínimo Atención focalizada Componente estratégico secundario	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
SIMULADORES	Baja influencia del tiempo de reacción Estrategias complejas y cambiantes Conocimientos específicos	Instrumentales Situacionales Deportivos
ESTRATEGIA	Se adopta una identidad específica	Aventuras gráficas

	Solo se conoce el objetivo final del juego Desarrollo mediante órdenes y objetos	Juegos de rol Juegos de guerra
JUEGOS DE MESA	Cartas, ajedrez, etc. Pin pon, petacos, etc	Trivial Pursuit
OTROS JUEGOS		

2.1 Habilidades o capacidades que desarrollan los videojuegos:

Juegos de Arcade:

- Por su ritmo rápido, requiere de concentración, pues la mayor parte de juegos de este tipo, se caracterizan por una acción trepidante por lo que el jugador debe estar al pendiente de todo lo que ocurre.
- Se debe ser eficiente en los tiempos de reacción en otras palabras debe haber una coordinación entre el tiempo que transcurre en la presentación de un estímulo y la respuesta al mismo. Los videojuegos de tipo "Arcade" suelen incluir medidas del tiempo de reacción, de características complejas, que influyen de modo decisivo en el desarrollo del juego.
- Fomentan la Atención focalizada ya que para poder seguir el ritmo que imponen, respondiendo de manera acertada, es preciso orientar todos los sentidos hacia el videojuego, que se convierte en el objeto de atención.

Juegos de Simulación.

- Este tipo de juegos requieren del jugador un elevado componente de planificación y anticipación de sus acciones.
- El jugador debe ensayar una serie de estrategias que le permitan dar con la forma más adecuada de solución del juego.
- Obliga al jugador a apropiarse de conocimientos específicos ya que debe haber una comunicación entre el jugador y la máquina, dado que estos juegos poseen un elevado y complejo número de órdenes que previamente hay que conocer, además los manuales de dichos juegos suele añadir información teórica acerca de la propia simulación, que será básica para poder desarrollar una estrategia mínimamente operativa.

Juegos de estrategia

- Los **videojuegos de estrategia** requieren que el jugador ponga en práctica sus habilidades de planeamiento y pensamiento para conseguir la victoria. En la mayoría de los videojuegos de estrategia, "al jugador se le concede una vista del mundo absoluta, controlando indirectamente las unidades bajo su poder".
- Aunque las animaciones de los juegos son más sencillas los mismos en su avance requieren del dominio de algoritmos notablemente más complejos que otros juegos así como creatividad, inteligencia y eficacia.
- Promueven la constancia, a la vez que resulta imperativa la posesión de una serie de estrategias de solución de problemas flexibles y no exentas de originalidad.

3. Ventajas de los videojuegos en educación

A continuación se citan siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje atractivo y efectivo:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
2. Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas, convencionales y estáticas.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez en un ambiente sin peligro.
4. Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
5. Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al videojuego sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc., lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno (no el niño) se puede favorecer el éxito individual.

3.1 Beneficios educativos

Los videojuegos también tienen un conjunto de beneficios educativos, siempre que se utilicen de forma adecuada, y fomentan un conjunto de habilidades importantes como son:

1. Reflexión, por la que los estudiantes examinan el contenido y la forma de jugar y obtienen conclusiones al respecto.
2. Dinamización de la conducta y el pensamiento, que hace que los estudiantes tengan mayor capacidad de respuesta y agilidad mental.
3. Capacidad deductiva, que mejora también la agilidad mental.
4. Control psicomotriz, que permite a los alumnos coordinar lo que piensan con lo que están haciendo.
5. Resolución de problemas, ya que lo necesitan durante el juego para seguir avanzando en el mismo.
6. Fomento de la imaginación y el pensamiento, ya que están en un mundo imaginario, donde se desarrolla la acción.
7. La memorización, pues tienen que retener algunas informaciones para utilizarlas en las fases posteriores del juego.
8. El tratamiento de información, que ocurre de forma casi inconsciente, ya que tienen que aplicar lo que han aprendido en fases anteriores para continuar jugando.
9. Pueden ser útiles para realizar experimentos peligrosos en la vida real, como aquellos que utilizan compuestos químicos.
10. Fomentan la colaboración y, en cierto nivel, es similar a los entornos de aprendizaje colaborativo.

El método que se aplicó es deductivo e inductivo. Es deductivo porque parte de un tema, se pasa a los objetivos y de estos a las variables e indicadores. Y es inductivo, porque el instrumento se comienza a aplicar a partir de los indicadores pasando por las variables y los objetivos hasta llegar finalmente al tema.

Esta investigación es de tipo descriptivo porque se analizan, registran e interpretan los datos recopilados. Cabe destacar que la importancia de esta investigación reside en brindar los aportes teóricos y prácticos que permitan la solución satisfactoria del problema estudiado, o bien, se alcance una mejor comprensión del fenómeno educativo.

Sujetos y fuentes de información

Sujetos de información

Es importante destacar que los sujetos involucrados son cinco docentes.

Fuentes de información

Las fuentes de información son vitales para cualquier tipo de trabajo de investigación; que pretende fundamentarse sólidamente con conceptos y experiencias demostradas o experimentadas por otros autores, con respecto a la temática que se investiga.

Existe una amplia variedad de documentos para una investigación, pero esta se ha remitido básicamente a la utilización de documentales buscados en internet.

Variables

Las variables constituyen la base que dará fundamento al trabajo de investigación.

La presente investigación contiene tres variables a analizar, que surgen de la observación directa del problema y su posible origen. Estas con su instrumentación y operacionalización darán sentido y fundamento científico a los considerados que pudieran desprenderse en el logro de los objetivos específicos. Las variables de esta investigación se definen de tres maneras: conceptual, instrumental y operacional.

Evolución histórica de los videojuegos

Definición conceptual

Se define evolución como un proceso de cambio y pasaje de una generación de elementos a otra.

Definición instrumental

La información se recopiló utilizando un cuestionario 7 preguntas, donde los ítems 1 y 2 se destinan a la recolección de información para esta variable. Las preguntas serán contestadas por docentes.

Definición operacional

Las respuestas que se obtuvieron serán graficadas y ordenadas porcentualmente y de acuerdo a cantidad de respuestas para facilitar el análisis y evaluación de las mismas.

Tipos de video juegos y las habilidades que despiertan los mismos

Definición conceptual

Se refiere a que existen una serie de juegos que tienen características comunes y que permiten clasificar a los mismos en diferentes categorías; además nos indica cuáles son las habilidades que se estimulan de acuerdo a la clasificación.

Definición instrumental

La información se recopiló utilizando un cuestionario de 7 preguntas de los ítems del 3 y 4 de destinan a la recolección de información para esta variable. Las preguntas serán contestadas por docentes.

Definición operacional

Las respuestas que se obtuvieron serán graficadas y ordenadas porcentualmente y de acuerdo a cantidad de respuestas para facilitar el análisis y evaluación de las mismas.

El papel de los videojuegos en los procesos educativos

Definición conceptual

Se refiere a las características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje atractivo y efectivo, además de los beneficios educativos que estos tienen siempre y cuando se utilicen de forma adecuada

Definición instrumental

La información se recopiló utilizando un cuestionario de 7 preguntas de los ítems del 5 al 7 de destinan a la recolección de información para esta variable. Las preguntas serán contestadas docentes.

Definición operacional

Las respuestas que se obtuvieron serán graficadas y ordenadas porcentualmente y de acuerdo a cantidad de respuestas para facilitar el análisis y evaluación de las mismas.

Descripción de los instrumentos

En esta investigación se aplicó un cuestionario a docentes de la zona de Sarapiquí, sujetos que brindarán la información.

El instrumento está compuesto por 7 ítems distribuidos de la siguiente manera:

Los ítems 1 y 2 se aplican a la variable N° 1 “Evolución histórica de los videojuegos”.

Los ítems del 3 y 4 se aplican a la variable N° 2 “Tipos de video juegos y las habilidades que despiertan los mismos”.

Los ítems del 5 al 7 se aplican a la variable N° 3 “El papel de los videojuegos en los procesos educativos”.

Población y muestra

No se trabaja con población y muestra sino, con un conjunto investigado constituido como ya se señaló por cinco docentes de la zona de Sarapiquí.

Tratamiento de la información

La información obtenida se recopilará por medio de instrumentos, con los cuales se obtendrán las respuestas de los docentes.

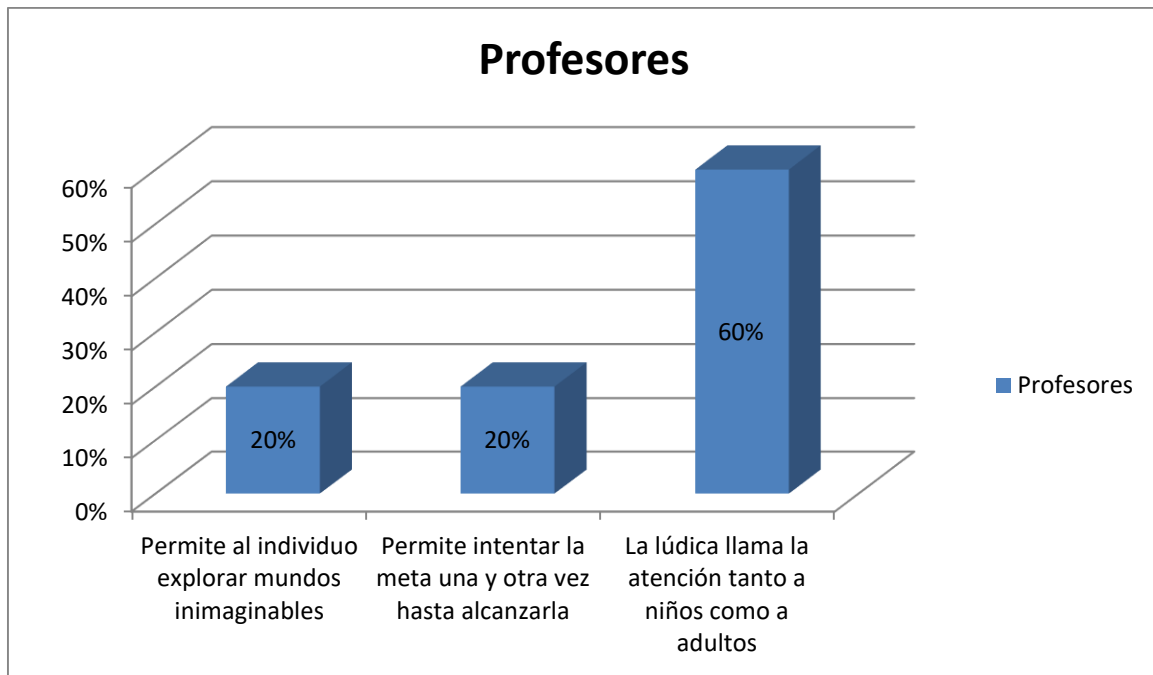
Será necesario tabular la información de los instrumentos aplicados en gráficos estadísticos, donde la información registrada permita, mediante la observación; describir y comprender los datos, así como el cumplimiento de las condiciones de confiabilidad, veracidad y representatividad que para esta investigación se requiere.

Objetivo N°1: Señalar la evolución histórica de los videojuegos.

Variable N°1: Evolución histórica de los videojuegos

GRÁFICO N°1

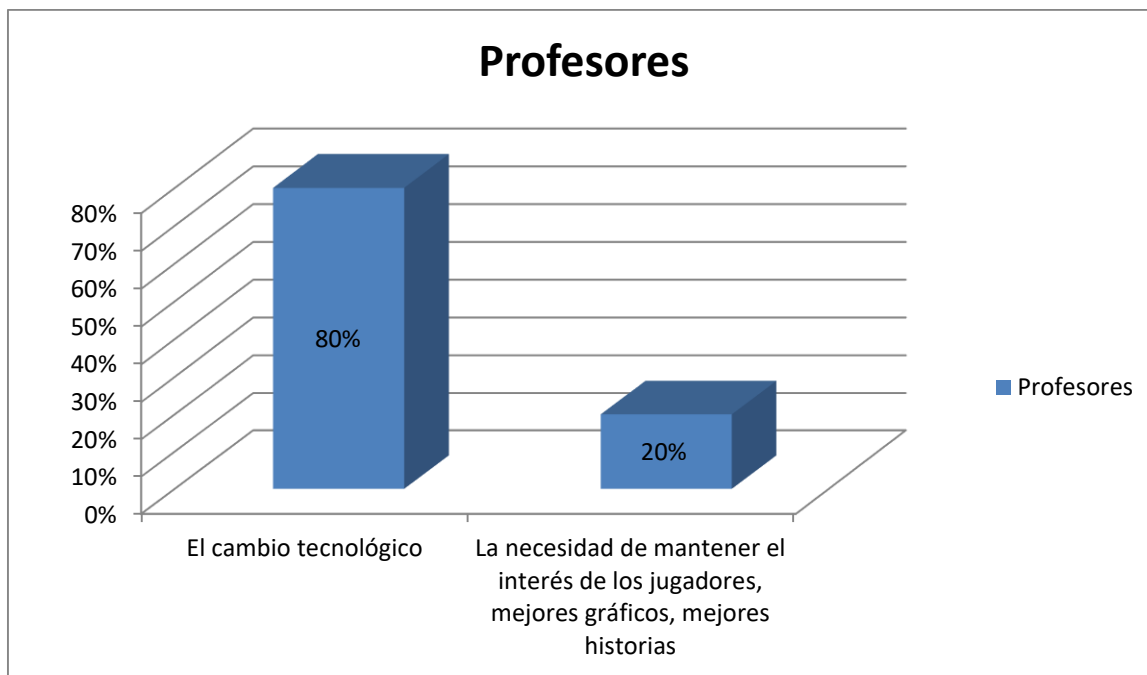
**SECRETO DEL ÉXITO DE LOS VIDEOJUEGOS ALREDEDOR
DE SU HISTORIA**



La gran mayoría de los profesores coinciden en que la lúdica llama la atención del ser humano. De ahí que es muy importante mantener a los estudiantes motivados y planear estrategias de mediación donde se incluya la tecnología y donde el estudiante pueda interactuar y ser el creador de su propio conocimiento para que este sea significativo.

GRÁFICO N°2

CAUSA DE LA EVOLUCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

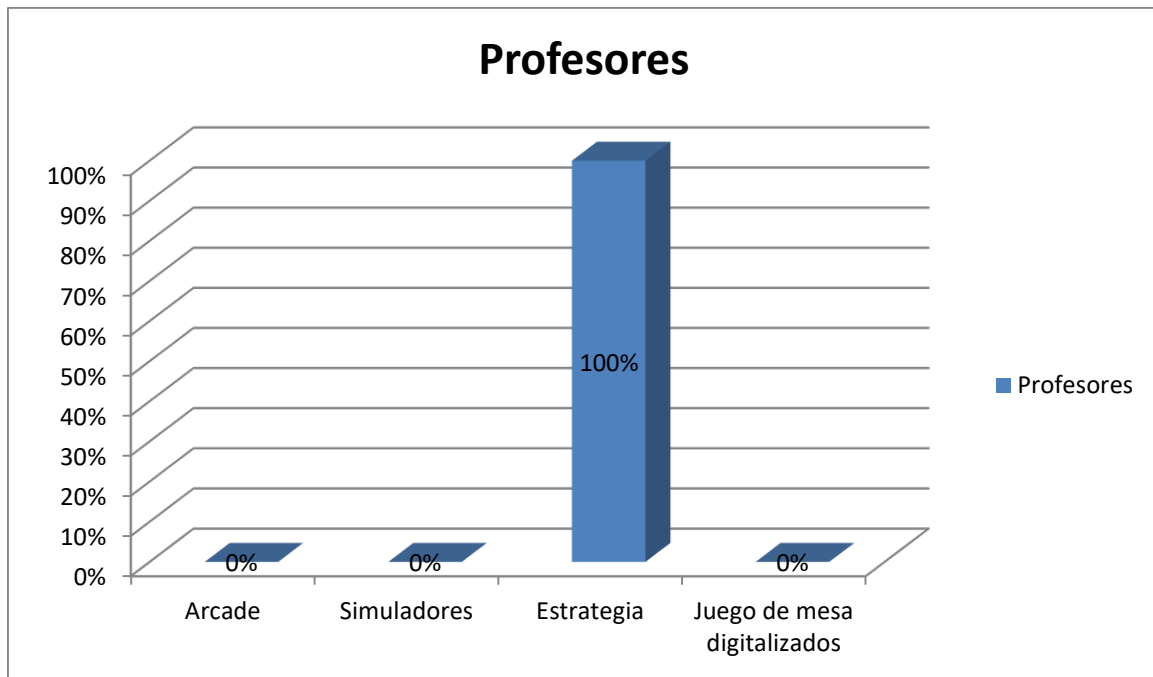


Casi en su totalidad los docentes opinan que el cambio tecnológico ha sido el causante de la evolución de los videojuegos. Y es que la tecnología avanza a pasos agigantados a medida que la misma sociedad así se lo va exigiendo, por lo tanto en cada uno de los campos y sin ser la excepción los videojuegos tienen que seguir innovando para poder mantener contentos a sus clientes.

3.2. Objetivo N°2: Clasificar los tipos de videojuegos y las habilidades que despiertan los mismos.

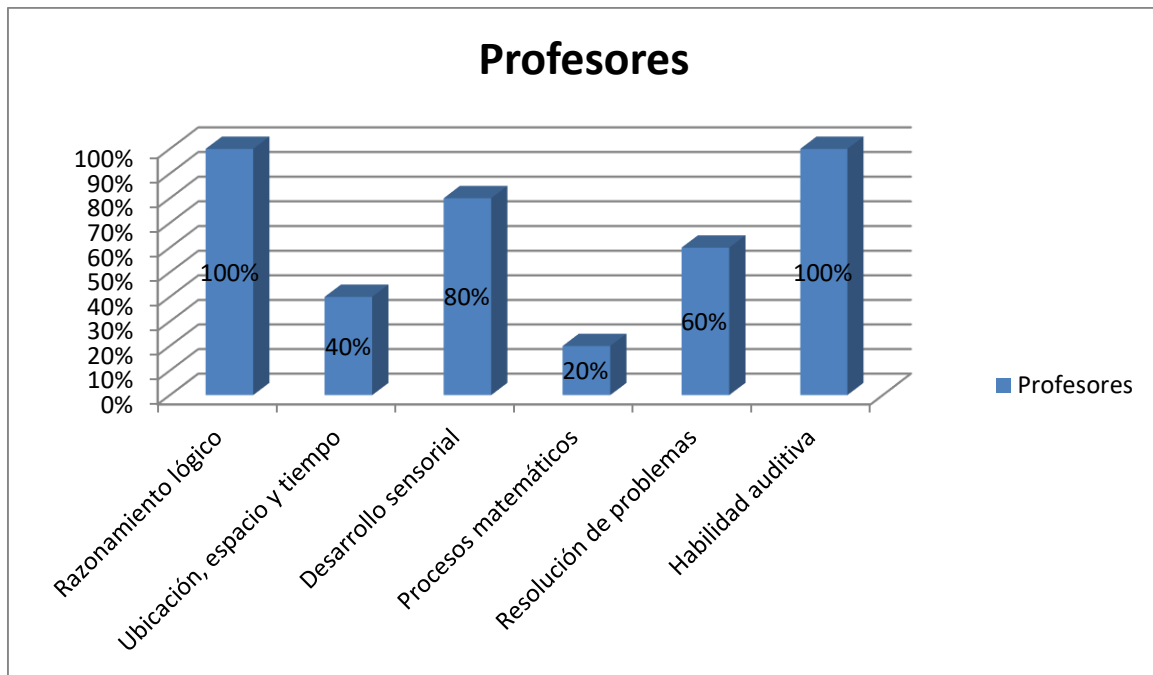
Variable N°2: Tipos de video juegos y las habilidades que despiertan los mismos

GRÁFICO N°3
TIPO DE VIDEOJUEGO QUE MÁS DESPIERTA HABILIDADES
EN LOS INDIVIDUOS



Todos los docentes coinciden en que el videojuego de estrategia es el que más impacto causa en los individuos, pues los muchachos deben ir de lo más simple a lo más complejo para ir superando los retos que se le van presentando.

GRÁFICO N°4
HABILIDADES QUE DESPIERTA EL TIPO DE JUEGO ELEGIDO



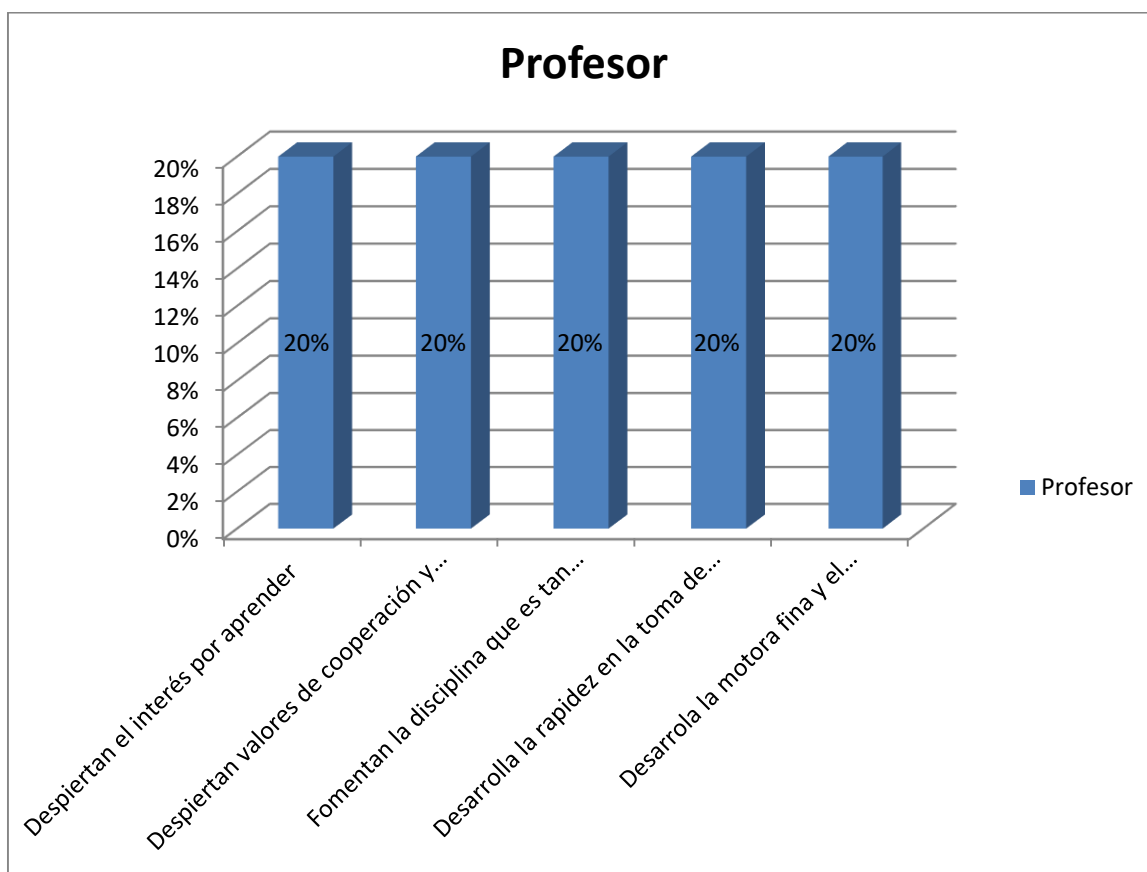
De la opinión de los docentes se desprende que existe una gran variedad de habilidades que los videojuegos despiertan en sus usuarios, sin embargo las más desarrolladas según los encuestados son el razonamiento lógico y la habilidad auditiva. De ahí que un estudiante que haga uso de los videojuegos y realmente logre desarrollar estas habilidades va a tener muchas ventajas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en donde se haga uso de la tecnología.

3.3. Objetivo N°3: Descubrir el papel de los videojuegos en los procesos educativos.

Variable N°3: El papel de los videojuegos en los procesos educativos

GRÁFICO N°5

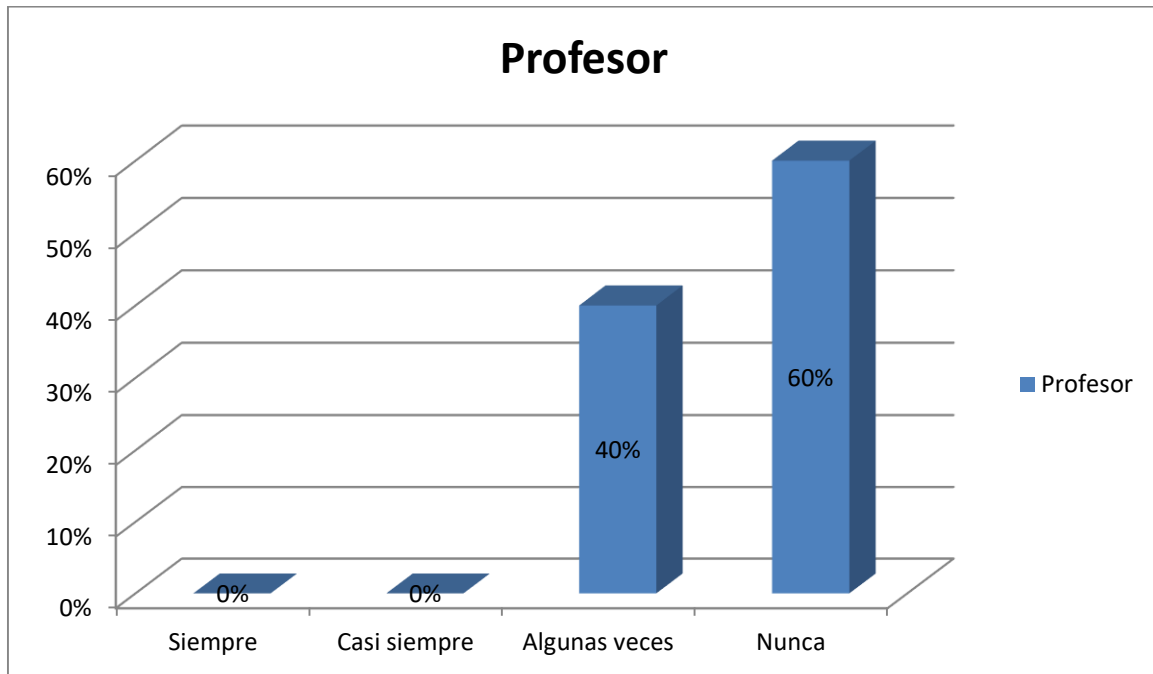
PAPEL QUE CUMPLEN LOS VIDEOJUEGOS EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS



Según la opinión de los docentes se puede ver que cada uno tiene un punto de vista diferente en cuanto al papel que cumplen los videojuegos en los procesos educativos. Por lo que podría decirse que los videojuegos dan un aporte riquísimo al campo educativo.

GRÁFICO N°6

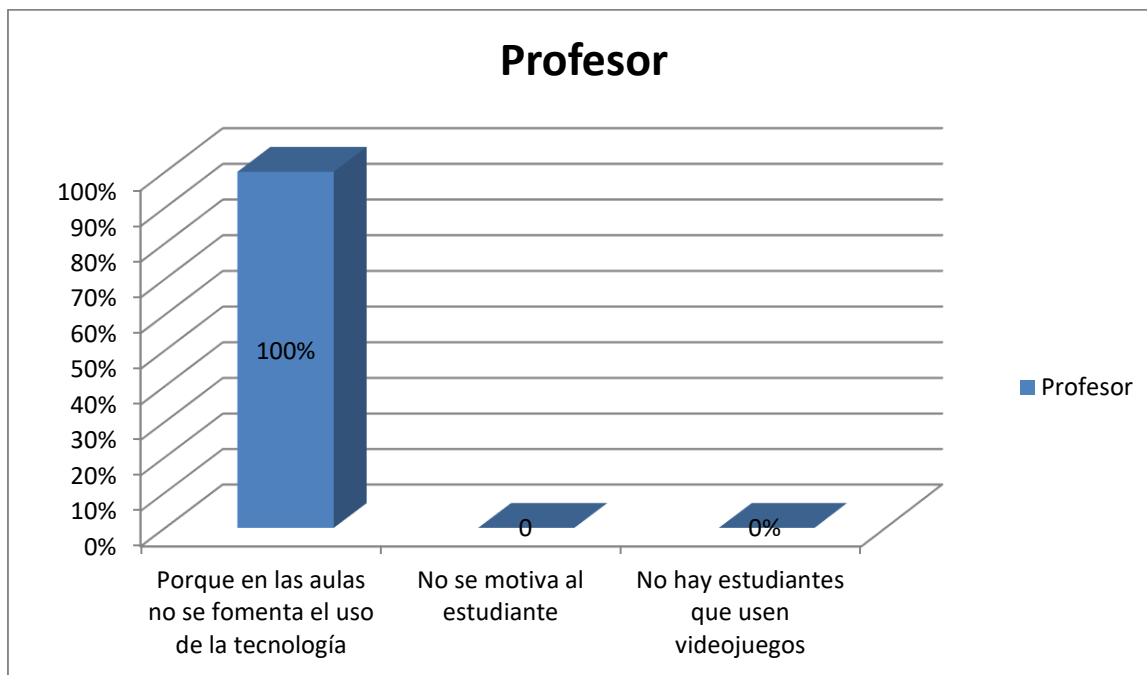
**¿SON EXISTOSOS ACADÉMICAMENTE LOS ESTUDIANTES
QUE TIENEN CONTACTO ESTRECHO CON LOS
VIDEOJUEGOS?**



A pesar de que los docentes reconocen que los videojuegos tienen un impacto positivo a nivel educativo, no se evidencia de igual forma los resultados académicamente obtenidos por los estudiantes.

GRÁFICO N° 7

¿PORQUÉ SI LOS VIDEOJUEGOS SON CAPACES DE DESARROLLAR DIVERSAS HABILIDADES, ENTONCES LOS ALUMNOS NO TIENEN ÉXITO EN LA APLICACIÓN DE LOS MISMOS EN LOS PROCESOS DE EDUCACIÓN FORMAL?



El 100% de los docentes coincide que la razón es porque en las aulas no se fomenta el uso de la tecnología. Si se fomentara el uso de la tecnología quizá estos alumnos tendrían notas sobresalientes porque ya han demostrado que es tanto el interés de ellos por los aparatos electrónicos y por buscar soluciones, que se pensaría que de igual forma lo van a aplicar en la educación formal.

Objetivo N°1: Señalar la evolución histórica de los videojuegos.

Variable N°1: Evolución histórica de los videojuegos

Conclusión

La evolución histórica de los videojuegos, va de la mano con los avances tecnológicos y la búsqueda de lograr nuevos retos para los individuos que hacen uso de ellos. Esos nuevos retos, conllevan a la necesaria adquisición de habilidades tanto motrices como cognitivas

Recomendación

Es importante analizar la evolución de los videojuegos y estar al tanto de la misma, para ver de qué manera se pueden utilizar dichos software en los procesos educativos de los usuarios.

Objetivo N°2: Clasificar los tipos de videojuegos y las habilidades que despiertan los mismos.

Variable N°2: Tipos de video juegos y las habilidades que despiertan los mismos

Conclusión:

De todos los tipos de videojuegos, los de estrategia son ideales para desarrollar habilidades cognitivas complejas por lo que cooperan a que se den aprendizajes significativos.

Recomendación:

Buscar juegos temáticos de estrategia, que sirvan como apoyo en los procesos educativos formales. Esto permitirá una enseñanza más divertida y en la que los estudiantes se sientan en su ambiente.

Objetivo N°3: Descubrir el papel de los videojuegos en los procesos educativos.

Variable N°3: El papel de los videojuegos en los procesos educativos

Conclusión

Aunque un alumno que tenga contacto con los videojuegos desarrolla muchísimas habilidades, no necesariamente tiene éxito en un proceso de enseñanza aprendizaje formal. Esto se da por el simple hecho de que no se hace uso de las tecnologías en las aulas, entonces los alumnos no se sienten en su “ambiente” por lo que la clase se torna tediosa, aburrida y no capta el interés del alumno.

Recomendación

Aplicar el uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de que los alumnos se sientan en su zona de confort y puedan mejorar su rendimiento académico.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Familia y escuela son un marco referencial imprescindible para la incorporación de un nuevo ser humano a la sociedad; pero, este marco se encuentra a merced de los cambios impuestos por transformaciones diversas que han de asumir ambas instituciones si quieren responder a su tarea educativa y socializadora.

Los cambios de la sociedad actual son rápidos y profundos, los sujetos no están preparados para adaptarse a ellos en los diversos niveles: biológico, psicológico y social. La complejidad, cada vez mayor, que la caracteriza, demanda una nueva visión educadora de la familia y la escuela, lo que exige su compromiso para trabajar unidas en un proyecto común.

El objetivo principal de esta aportación es crear un espacio de reflexión sobre la necesidad de tomar conciencia de la importancia de la formación en Educación Familiar para ayudar a:

- a. Los profesionales de la educación y a los padres a mejorar las relaciones Escuela-Familia como una medida de calidad de la enseñanza y prevención del fracaso escolar.
- b. Los padres a tomar conciencia de su papel en la educación de sus hijos para responder a las nuevas necesidades educativas que presentan.

La familiar como primer ámbito educativo necesita reflexionar sobre sus pautas educativas y tomar conciencia de su papel en la educación de sus hijos. La complejidad de la realidad actual se le escapa y esto repercute en la vida del niño, conllevando problemas escolares y familiares que surgen en la realidad diaria: desinterés, falta de motivación, dependencia, bajo rendimiento, fracaso escolar, violencia, etc., que no se pueden achacar a la sociedad en abstracto, a la familia, a la escuela o a los alumnos, de manera independiente, sino que la interacción de todos ellos es la que propicia esta situación.

De ahí surge la necesidad de una formación específica en este nuevo campo de trabajo pedagógico, el familiar, para que cualquier intervención que se intente llevar a cabo tenga en cuenta la visión global de su contexto.

El niño comienza su trayectoria educativa en la familia que la escuela complementa. Por tanto, familia y escuela son dos contextos próximos en la experiencia diaria de los niños, que exige un esfuerzo común para crear espacios de comunicación y participación de forma que le den coherencia a esta experiencia

cotidiana. La razón de este esfuerzo se justifica en sus finalidades educativas dirigidas al crecimiento biológico, psicológico, social, ético y moral del niño, en una palabra, al desarrollo integral de su personalidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/descargas/familias-](http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/descargas/familias-lectoras/flash/coleccion/resources/cariboost_files/cuaderno09.pdf)

[lectoras/flash/coleccion/resources/cariboost_files/cuaderno09.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/descargas/familias-lectoras/flash/coleccion/resources/cariboost_files/cuaderno09.pdf)

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

<http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

http://www.academia.edu/1365883/Videojuegos_y_Educaci%C3%B3n._Explorando_aprendizajes_entre_adolescentes

<http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>.
Historia de los videojuegos. Facultat d'Informàtica de Barcelona.
Lunes 16 de abril de 2015

De Guzmán Miguel. (1993). Tendencias Innovadoras en Educación Matemática. Madrid, España: Editorial Popular

<http://definicion.de/videojuego/#ixzz3YBY4R6b7>. Definición.d.
Domingo 15 de abril de 2015

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm. Videojuegos y Educación. Félix Etxeberria Balerdi.
Lunes 13 de abril 2015.

<http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>. Psicopatología y videojuegos. Juan Alberto Estallo Martí. Lunes 13 de abril 2015

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/descargas/familias->

lectoras/flash/coleccion/resources/cariboost_files/cuaderno09.pdf .
Natalia Padilla Zea. Martes 14 de abril 2015.

Alvaro R. Abraham. Creando Disciplina. Editorial Cartago, C R, 2002

