

CORPORACION UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Facultad de educación

Especialización en docencia



Efecto de los videojuegos en el rendimiento académico, una revisión documental.

Preparado por:

Juan Javier Vásquez V.

Medellín, Colombia

2018



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

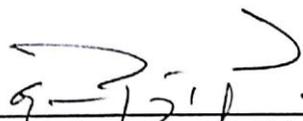
CENTRO DE INVESTIGACIONES

NOTA DE ACEPTACIÓN

Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: "Los videojuegos y el rendimiento académico. Una revisión documental", elaborado por el estudiante: Juan Javier Vásquez Vásquez, del programa de Especialización en Docencia; nos permitimos conceptuar que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Educación y por lo tanto se declara como:

Aprobado

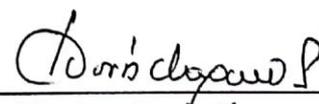
Medellín, Mayo 31 de 2018



Mg. Gelver Pérez Pulido
Presidente



Mg. Wilson Arana Palomino
Secretario



Mg. Luz Doris Chaparro Salazar
Vocal

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo uno: Planteamiento del problema	1
Definición del tema	1
Aproximación al objeto de investigación	2
Definición de rendimiento académico:	2
Definición de videojuego:	2
Formulación del problema	3
Descripción del problema	8
Justificación.....	8
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos.....	11
Pregunta de investigación.....	11
Conceptos	12
<i>Rendimiento académico.</i>	12
<i>Videojuegos:</i>	13
Delimitaciones.....	13
Capitulo dos: Metodología de la investigación.....	15
Enfoque de la investigación	15
Tipo de investigación	15
Unidad de análisis	15
Población.....	16
Muestra	17
Método	17
Recolección de información.....	18
Técnica de búsqueda de información.	18
Protocolos de búsqueda de información.....	19
Técnicas de registro.....	19
Técnicas de sistematización y clasificación.	19
Estrategias de análisis y evaluación de documentos.	20
Técnica de análisis de la información e interpretación de la información.	20
Capítulo tres: Determinación de las unidades de registro y de análisis - marco teórico.....	21
Historia de los videojuegos	21
Los videojuegos y los niños.	22
El rendimiento académico y los niños.....	24
Factores que intervienen en el rendimiento académico.	24

Efecto de los videojuegos en el rendimiento académico	25
<i>Efectos sociales:</i>	25
<i>Efectos psicológicos:</i>	25
<i>Problemas de atención:</i>	26
Capitulo cuatro: Análisis de resultados	27
Tendencias.....	27
CAPITULO CINCO: CONCLUSIONES	29
REFERENCIAS	31
ANEXOS.....	33
Protocolo general de búsqueda de información (Anexo A)	33
Protocolo individual de análisis. (Anexo B)	34

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA

EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, UNA
REVISIÓN DOCUMENTAL.

Integrantes del Grupo: Juan Javier Vásquez

Asesor Temático y Metodológico: Mg. Wilson Arana Plomino.

Fecha de Terminación del Proyecto: Mayo 31 de 2018

Problema

La presente investigación pretende revisar documentos que ayuden a aclarar si los videojuegos tienen efectos positivos o negativos en el rendimiento académico de los estudiantes, teniendo en cuenta la importancia que tiene para el sistema educativo colombiano mantener un buen nivel académico a nivel internacional, se convierte en un tema de suma importancia reconocer qué elementos pueden causar un bajo rendimiento académico y qué estrategias se pueden implementar para incrementarlo. Por esta razón la presente investigación sobre los efectos de los videojuegos en el rendimiento académico tiene lugar.

Método

Para la presente investigación documental se utilizó un instrumento que permitió recopilar información de diferentes investigaciones sobre videojuegos y rendimiento académico que permitieron entender lo que se ha dicho actualmente sobre este tema.

Resultados

Se encontró que los videojuegos si tienen efectos en el rendimiento académico, y hay factores que pueden definir si estos efectos son positivos o negativos. Algunos de los elementos que pueden definir los efectos de los videojuegos son: control por parte de los padres, tiempo dedicado a los videojuegos, tipo de videojuego, entre otros.

Conclusiones

- Los documentos revisados al comentar con respecto al tema de los videojuegos dan evidencias que apuntan a que los juegos de video son una amenaza para los jóvenes en general debido a que los llevan a manifestar conductas agresivas y de aislamiento social.
- otras investigaciones revelan que los videojuegos pueden desarrollar habilidades de resolución de problemas, habilidades matemáticas y además permite desarrollar habilidades de interacción en entornos virtuales.
- Los videojuegos pueden ser una herramienta útil en el aula siempre y cuando los docentes y tutores sepan cómo aprovecharlos.
- el control parental es de suma importancia en el uso de los videojuegos por parte de niños y jóvenes.

Capítulo uno: Planteamiento del problema

Definición del tema

El fenómeno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Tics), en el que se incluyen todas esas tecnologías que nos permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información, ha traído consigo cambios no solo en la conducta de los jóvenes, sino también en el aspecto académico. Romaní (2009) aclara en cuanto a este tema que estas tics sirven Para divertirse, aprender, mantenerse en contacto, saber lo que está sucediendo en el mundo, dar una opinión y conocer lo que los demás opinan. Con ellas las distancias se disminuyen, la comunicación y el intercambio de información se hacen cada vez más rápidos y eficientes. La presente investigación, tiene como principal propósito definir la manera como estos videojuegos afectan el rendimiento académico.

Car (2012) nos recalca que la manera en que los jóvenes solían divertirse ha cambiado, y el uso o abuso de las tecnologías ha hecho que tomen dos direcciones opuestas. (p. 28). O son vistos como actividades muy negativas y nocivas que no tienen ningún provecho y que más bien perjudican el desarrollo académico y social, o como actividades necesarias para estar actualizados en el mundo de la tecnología que está en constante evolución.

Dagda (2013) expone que:

“No sabemos cuánto daño puede causar el uso de los videojuegos en los niños que los juega. Un poco de uso al día es positivo para poder desarrollar una coordinación ocular y muscular, pero a la misma vez el uso prolongado de videojuegos es lo mismo que ver mucha televisión: les causa a los niños ser menos productivos en sus tareas y se desvinculan de sus actividades sociales.”

Aproximación al objeto de investigación

Definición de rendimiento académico:

Florencia Hucha (2015) define el rendimiento académico como “

“un concepto que se utiliza de manera excluyente en el ámbito educativo para referirse a la evaluación que en las diversas instituciones educativas y en los correspondientes niveles, primario, secundario, universitario, es llevada a cabo por los profesionales idóneos para justamente evaluar el conocimiento aprendido por parte de los alumnos.”

Se considerará que un alumno tendrá un buen rendimiento académico cuando tras las evaluaciones a las que es sometido a lo largo de la cursada en cuestión sus notas son buenas y satisfactorias. Por el contrario, estaremos hablando de un mal o bajo rendimiento académico de un alumno cuando las calificaciones que obtiene tras los exámenes no alcanzan el nivel mínimo de aprobación.

Jiménez (2012), postula que el rendimiento académico es una medida del nivel académico que demuestra un estudiante en un área determinada y que va de acuerdo a su edad y nivel de conocimiento, se puede medir mediante procesos de evaluación (p. 46), sin embargo, la simple medición y/o evaluación de los rendimientos alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa.

Definición de videojuego:

Porto y Gardey (2013) definen un videojuego como:

Un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora,

una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo).

Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. De modo que se considera como 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.

Además, Porto y Gardey (2013) confirman que Existen plataformas y soportes que se pueden definir de la siguiente manera:

Arcade: Arcade es el término genérico con que se identifica a las máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos de entretenimiento, centros comerciales o bares. Las máquinas son muebles con controles como palanca, botones, pistola o volante, entre otros, dependiendo del juego. Para poder jugar por una partida, hay que introducir monedas o fichas del propio local, lo cual garantiza un “crédito”, es decir que puede jugarse hasta donde la destreza del jugador lo permita en relación con la creciente dificultad del juego.

Videoconsola: Videoconsola es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos. Una videoconsola es un pequeño sistema electrónico que está diseñado para ejecutar juegos desarrollados en un computador personal o servidor. Existen en diversas formas y tamaños, aunque por lo general se trata de aparatos de sobremesa, similares a cualquier otro electrodoméstico.

Videoconsola portátil: Consiste en una videoconsola de menor tamaño cuyo propósito principal es ser portátil.

Juegos en línea: Aquellos videojuegos que se ejecutan a partir de una red informática, utilizando el computador o consola como terminal de juego. Por lo tanto, gran parte de los archivos necesarios para ejecutar el juego se almacenan remotamente.

Formulación del problema

En la actualidad existen diferentes factores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Durón y Oropeza (1999) mencionan la presencia de cuatro factores, los cuales son:

- Factores fisiológicos: entre los que se incluyen en este grupo están: cambios hormonales por modificaciones endocrinológicas, padecer deficiencias en los órganos de los sentidos, desnutrición y problemas de peso y salud.
- Factores pedagógicos. Son aquellos aspectos que se relacionan con la calidad de la enseñanza. Entre ellos están el número de alumnos por maestro, los métodos y materiales didácticos utilizados, la motivación de los estudiantes y el tiempo dedicado por los profesores a la preparación de sus clases.
- Factores psicológicos. Entre estos se cuentan algunos desórdenes en las funciones psicológicas básicas, como son la percepción, la memoria y la conceptualización, los cuales dificultan el aprendizaje.
- Factores sociológicos. Son aquellos que incluyen las características familiares y socioeconómicas de los estudiantes, tales como la posición económica familiar, el nivel de escolaridad y ocupación de los padres y la calidad del ambiente que rodea al estudiante.

Internacionalmente fue establecida la prueba PISA (Programme for international students assesment) es un instrumento de evaluación que tiene por objeto evaluar hasta qué punto los alumnos cercanos al final de la educación obligatoria han adquirido algunos de los conocimientos y habilidades necesarios para la participación plena en la sociedad del saber.

OECD (2016) expresa que las evaluaciones de PISA no tienen el mismo propósito de muchas otras evaluaciones tradicionales como es la de simplemente evaluar sobre un tema en específico, en el que además se deben memorizar grandes contenidos para poder repetirlos después. PISA, a diferencia de estos exámenes, está diseñado para identificar si el alumno es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos en la escuela en problemas y situaciones reales de la vida.

Además, El Centro Virtual de Noticias de la Educación (2015) revela que el objetivo de PISA no es identificar las habilidades que tiene un estudiante, sino que los resultados de estas evaluaciones son analizados y comparados a un nivel nacional. PISA identifica las características generales del sistema educativo del país. PISA muestra cómo un país se encuentra en relación con otros, cómo se encuentra por sí solo y en cómo educan de manera efectiva a los niños. Lo que PISA no indica es si un tipo de política o práctica es la que determina tal efecto. Se identifican similitudes y diferencias en los sistemas de educativos. Esto permite a los gobiernos a volver a pensar sus políticas y diseñar nuevas, las cuales permitan mejorar el desempeño de los estudiantes en las escuelas. También permite a los gobiernos, profesores y padres, darles un seguimiento a sus países hacia un sistema educativo más exitoso.

PISA saca a relucir aquellos países que han alcanzado un buen rendimiento y, al mismo tiempo, un reparto equitativo de oportunidades de aprendizaje, ayudando así a establecer metas ambiciosas para otros países. Esta prueba se realiza cada tres años y entre otras cosas pretende medir el rendimiento académico de los estudiantes. Cerca de 540 mil estudiantes de 15 años en 72 países participaron en los tests que realiza cada tres años la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, OCDE.

Y en las tres disciplinas evaluadas, ciencia, matemáticas y lectura, Singapur está a la cabeza.

En Latinoamérica, estas pruebas han arrojado resultados que han permitido crear un ranking de los países con mayor o con menor rendimiento académico. Chile encabeza la lista de países latinos con mayores niveles de educación, según un informe divulgado por La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). No es que el país del sur ocupe el primer lugar de la lista, sino que es el mejor ubicado (puesto 44) en la lista mundial. Lo que demuestra un déficit en el rendimiento académico con respecto a otros países.

Colombia por su parte ocupa el puesto 57 lo que evidencia un déficit en lo que a rendimiento académico se refiere.

En Colombia se ha establecido el índice sintético de la calidad de la educación (ISCE) que es la herramienta que apoya en el seguimiento del progreso de las instituciones educativas. A través de esta herramienta, los miembros de una comunidad educativa podrán tener una manera objetiva de identificar cómo está la institución y qué caminos debe emprender para convertir a Colombia en el país mejor educado de Latinoamérica en el 2025. Para hacerlo, es fundamental que se pueda determinar las fortalezas con las que cuenta una institución y las áreas que debe mejorar.

El Índice es una escala del 1 al 10, siendo 10 el valor más alto que podemos obtener. Para definir los estándares, o ideales a alcanzar en el ISCE el gobierno colombiano ha establecido algo llamado, Mejoramiento Mínimo Anual (MMA). Para alcanzar el objetivo que se ha trazado el gobierno Nacional de hacer de Colombia el país mejor educado de América Latina en 2025, fue necesario definir metas anuales que permitan alcanzar un nivel de educación competitivo con relación a los estándares educativos de Latinoamérica. Estas acciones repercutirán en la calidad de la educación de cada colegio y ayudarán a lograr la meta de Mejoramiento Mínimo Anual.

Actualmente en Colombia, se ha establecido el día E, que según el portal Colombia aprende (2017):

“es una oportunidad para que todo el equipo de cada colegio se concentre en saber cómo están sus procesos y resultados, y pueda acordar acciones conjuntas para alcanzar la Excelencia Educativa, con el apoyo de las Secretarías de Educación y el acompañamiento del Ministerio de Educación Nacional (MEN)”.

Los objetivos que presenta la educación actual, y el propósito de llevar a la misma al tope de la excelencia invita a pensar en lo que se debe llevar a cabo con el propósito de alcanzar esos estándares. Es por esto que se deben tener en cuenta en esta investigación elementos como los procesos educativos que se llevan a cabo en cada institución, las capacidades de los estudiantes y el rendimiento académico, este último, es el que finalmente determina si una institución cumple con los estándares o no.

Al momento de hablar de rendimiento académico, se debe pensar también en qué factores determinan un rendimiento académico adecuado o cuáles son esos factores que hacen que el rendimiento académico no sea el adecuado.

Robles y Martínez (2007) declara que existen factores que nos pueden ayudar a determinar las razones por las cuales los estudiantes presentan un alto o bajo rendimiento académico. Dentro de estas variables tenemos: el estrato socioeconómico, los hábitos de estudio, la alimentación, el uso de las Tics entre otras.

Esta investigación va destinada a revisar según Casey (2009), la influencia que tiene los videojuegos en el rendimiento académico. Hoy en día hay una gran variedad de videojuegos que pueden hacer que los estudiantes desvíen su atención de los asuntos académicos o pueden ayudar a desarrollar habilidades que los lleven a tener un mayor rendimiento académico.

Descripción del problema

Gutiérrez Guzmán (2016) dice que: Colombia es uno de los diez países que tienen más alumnos con bajo rendimiento académico escolar en Matemáticas, Lenguaje y Ciencia, según un informe publicado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (Ocde), que hizo la valoración sobre 64 naciones.

En Colombia se han establecido estándares con el propósito de elevar la calidad de la educación, lo que se ve reflejado en el rendimiento que manifiestan los estudiantes en las actividades académicas que las instituciones educativas ofrecen con respecto a esto,

De acuerdo a esto esta investigación tiene el propósito de revisar aquellas investigaciones pertinentes que nos confirmen si los juegos de video tienen algo que ver con el bajo rendimiento académico de los estudiantes o si por el contrario, los videojuegos pueden convertirse en una herramienta que ayude a desarrollar habilidades que permitan a los estudiantes mejorar su rendimiento académico.

Justificación

Conocer las razones por la que los estudiantes, manifiestan un bajo rendimiento académico ha sido cuestión de estudio por mucho tiempo y subir los índices de este rendimiento, ha sido una tarea primordial de las instituciones educativas sin importar el nivel. Sin embargo, existen diferentes razones por las cuales los estudiantes manifiestan un bajo rendimiento académico. No obstante, existen también algunos elementos que ayudan a que el rendimiento académico mejore y ayude a los estudiantes a cumplir con las metas establecidas por las instituciones educativas.

En el caso de la educación superior, Garbanzo Vargas (2010) declara que una de las principales causas que llevan a un estudiante a abandonar una carrera universitaria es precisamente el bajo rendimiento académico.

El portal mifuturo.cl aclara con respecto a esto que:

“Se sabe que el bajo nivel académico previo puede afectar a los jóvenes cuando ingresan a la Educación Superior, ya que presentan debilidades en contenidos y escasos hábitos de estudio. Asimismo, muchos alumnos enfrentan dificultades ante el cambio de metodologías de enseñanza y aprendizaje entre el colegio y la universidad”.

A nivel escolar, en primaria, básica y media también es de suma importancia tener en cuenta el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, según Coimbra (2012), en muchos casos los estudiantes desconocen la importancia de tener un buen rendimiento escolar y se conforman con hacer el mínimo esfuerzo en busca de sus objetivos académicos. Este mismo autor también nos declara que un alto nivel de estudiantes no adquiere ni fortalece sus conocimientos mejorando sus hábitos de estudio ni fortaleciendo sus mecanismos de investigación.

En cuanto al rendimiento escolar, existen diversas variables que hacen que este sea afectado de manera positiva o negativa. Según Hall y Pratkowska (2010) indican que existen factores endógenos y exógenos que inciden en el rendimiento escolar bien sea de manera positiva o negativa mediante los cuales se puede identificar varias de las razones por las cuales se pueden observar algunas conductas académicas en los estudiantes.

Los factores endógenos son aquellos que se relacionan con el aspecto psicológico o somático del estudiante que según Vigo Quiñones (2013), tienen que ver con el esfuerzo personal, motivación, predisposición, nivel de inteligencia, hábitos de estudio, actitudes, ajuste emocional, adaptación al grupo, edad cronológica, estado nutricional, deficiencia sensorial, perturbaciones funcionales y el estado de salud física entre otros p.135.

Y los factores exógenos que son aquellos que afectan de manera externa el rendimiento académico que se dividen en sí mismos determinados de acuerdo al nivel social, como lo son el nivel socioeconómico, procedencia urbana o rural, conformación del hogar, entre otros, y a nivel educativo donde podemos encontrar la metodología del docente, los materiales educativos, material bibliográfico, infraestructura, sistemas de evaluación, etc.

En el caso de la presente investigación podemos ubicar los videojuegos en la categoría de los factores externos que pueden afectar el rendimiento académico. Debido a que es una actividad en la que los jóvenes dedican tiempo y esfuerzo.

Tejeiro (2009) afirma sobre el tema que:

“los videojuegos como fenómeno social e instrumento de información, se han constituido en objeto de investigación por las implicaciones que tiene su uso en niños y adolescentes. Continuamente se generan nuevos videojuegos con herramientas cada vez, más sofisticadas para atraer el interés y la motivación de los jugadores” p.1.

Respecto al tema, weinstein & lejoyeux, (2015) comentan que:

“se han realizado diversas investigaciones orientadas a evaluar los efectos de los videojuegos, relacionadas con temáticas como: la adicción, la autoestima, el aprendizaje, los cambios fisiológicos, el entrenamiento, y diversos efectos negativos en el comportamiento de niños y adolescentes relacionados con el videojuego. De igual manera se ha evaluado la relación entre los videojuegos y la adquisición de ciertas habilidades y estrategias para la resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia”.

Esta investigación por su parte va destinada a revisar documentos que nos aclaren el efecto que los videojuegos presentan en el rendimiento académico.

Objetivo general

Analizar documentos pertinentes que nos permitan interpretar el tipo de influencia que tienen los juegos de video en el desempeño académico de los estudiantes. Analizar investigaciones al respecto y definir conclusiones.

Objetivos específicos

- Encontrar documentos pertinentes que ayuden a confirmar si la forma en que se usan los videojuegos favorece la educación en los entornos virtuales.
- Aclarar mediante los documentos revisados si la influencia que tienen los videojuegos sobre el rendimiento académico es positivo o negativo.
- Interpretar a partir de los documentos revisados qué clase de efecto tiene los videojuegos en los hábitos de estudio de los estudiantes.

Pregunta de investigación

¿Qué incidencia muestran las investigaciones que tienen los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes?

¿Qué efectos positivos se pueden evidenciar en los documentos analizados que tiene sobre los estudiantes el uso de juegos de videos?

¿Qué efectos negativos se pueden encontrar en las investigaciones sobre el rendimiento académico los juegos de video?

¿Cómo pueden los docentes de hoy aprovechar la gran oferta de juegos de video para aprovecharla en el uso de clases en entornos virtuales y el manejo de las TIC's?

Conceptos

Es imprescindible definir dos conceptos que son los que se van a abordar en el presente trabajo.

Rendimiento académico.

El cual se define como el resultado de la asimilación del conocimiento en los entornos educativos.

Para Martínez-Otero (2007), “desde un enfoque humanista, el rendimiento académico es el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares” (p. 34).

Figuroa (2007) lo define como el producto de la asimilación de los programas de estudio, y que se determina por una escala convencional. Se refiere a un resultado que se mide de manera cuantitativa que se obtiene en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para Martínez-Otero (2007), es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares”

De esta forma aclaramos que el rendimiento académico se mide de acuerdo con los resultados académicos de los estudiantes, se mide de manera cuantitativa conforme al rango de calificaciones establecidas en el sistema educativo.

De lo anterior se puede concluir según Jiménez R. (2007) que el rendimiento académico es el resultado de la evaluación del conocimiento adquirido durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Videojuegos:

Jerar (2009) lo define como:

“un juego electrónico en el que están involucradas una o más personas interactuando entre sí, es decir, es todo tipo de juego digital interactivo que su base principal es entretener y divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles, máquinas recreativas celulares, tabletas y demás dispositivos electrónicos” p23.

Por otro lado, Aarseth (2009) resalta: “los videojuegos consisten en contenido artístico no momentáneo (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles para el observador estético” p.8.

Como puede observarse existe una amplia lista de puntos clave. Esta circunstancia, lleva a considerar el término “débil” en su enunciación y difícil de plantear teniendo en cuenta el gran número de realidades a las que tiene, y no que responder.

Y Estallo (2010) defiende los videojuegos:

“Como una clase de ejercicio cognitivo y gimnasia mental, realizado por quien lo usa con el propósito de satisfacer necesidades internas y disfrutar de un tiempo de ocio jugando con objetos interactivos que permiten: alcanzar un determinado objetivo, un estado de ánimo, algunas metas, ejecutar acciones fantásticas y adquirir algunos niveles de control y destreza.” p. 94

Delimitaciones

La presente investigación toma como objeto de investigación los informes, documentos y artículos que ayudan a entender la forma en que los videojuegos afectan el rendimiento académico, bien sea de manera positiva o negativa, enfocada de acuerdo a los

principales teóricos que han aportado sus investigaciones a este tema. Se limitará a investigaciones, artículos publicados en revistas indexadas, estudios académicos, preferiblemente entre el año 2008 y el 2018.

Capítulo dos: Metodología de la investigación

Enfoque de la investigación

La presente investigación es de carácter cualitativo, (Piñero) 2008 nos dice que la investigación cualitativa busca adquirir información en profundidad para poder comprender el comportamiento humano y las razones que gobiernan tal comportamiento.

El método cualitativo investiga los ¿por qué? y los ¿cómo?, no sólo los ¿qué? ¿Dónde? y ¿cuándo? Por esto mismo, en el método cualitativo se utilizan muestras pequeñas, más enfocadas a un tema en particular.

Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo documental, ya que según Martínez (2007) se basa en fuentes documentales escritas, de las cuales se hará análisis y comparación.

Según Hernández (2010) Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos que se convertirán en información de documentos, libros, artículos, contextos o situaciones en profundidad. En esta investigación, los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva. Para Martínez (2007) los datos se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento.

Unidad de análisis

La unidad de análisis de esta investigación son los diferentes documentos que se encuentran en bases de datos académicas, además de artículos extraídos de bases de datos

académicas, artículos y documentos que tengan como principal objetivo aclarar la influencia que tienen los videojuegos en el rendimiento académico.

Para Silva (2011), la unidad de análisis debe tener en cuenta que se debe realizar muestreo o se debe determinar si se trabajará con toda la población, además se debe definir qué tipo de muestra se va a utilizar, y se define de donde se obtendrán los datos.

En el caso de la presente, se revisarán documentos que nos lleven a definir la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico.

Población

Una población está determinada según Tenorio (2008) por sus características definitorias. Por lo tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Peraza (2011), dice lo siguiente: la población de una investigación documental se basa en datos que se pueden recolectar de investigaciones y documentos que hayan realizado. Estos elementos tienen el propósito de delimitar la población y la muestra, definirla, indicar claramente sus características y mostrar cómo se procederá para la selección y el tamaño de la muestra. Otro elemento que se debe tener en cuenta ya que está asociado es la unidad mínima muestral, que va a representar el elemento o sujeto que va a ser estudiado y medido.

Por lo tanto, la población tomada para la presente investigación consiste en documentos que aborden el tema de los videojuegos, el rendimiento académico y la educación que hayan sido publicados a partir de 2010.

Muestra

Hernández (2015) aclara en este sentido que:

“En los estudios cualitativos casi siempre se emplean muestras pequeñas no aleatorias, lo cual no significa que los investigadores no se interesen por la calidad de sus muestras, sino que aplican criterios distintos para seleccionarla. Debido al pequeño tamaño muestral una de las limitaciones frecuentemente planteada con relación al enfoque cualitativo es que la representatividad de los resultados se pone en duda, pero debemos tener en cuenta que el interés de la investigación cualitativa en ocasiones se centra en un caso que presenta interés interno para descubrir significado o reflejar realidades múltiples, por lo que la generalización no es un objetivo de la investigación”. p.285

En el caso de la presente investigación se tomará como muestra documentos que aborden el tema en cuestión, es decir, los efectos de los juegos de video en el rendimiento académico.

Método

La metodología de la presente investigación presenta aspectos muy relevantes como la forma en que se va a presentar la información o el diseño de la investigación al respecto, Sampieri (2011) comenta que:

“El diseño permite evaluar varias alternativas antes de realizar una investigación. Crea mayor seguridad en lo que se va a hacer, ahorra tiempo y da mayor flexibilidad porque obliga al investigador a prever eventos inesperados además facilita el proceso mediante el cual se evalúa el proyecto.”

El diseño tiene algunas estrategias para saber qué clase de documentación escrita se requiere en la investigación: después de la recolección de los documentos se realiza una

clasificación y se analizan los documentos escritos que más se necesitan en esta investigación sobre los efectos de los videojuegos en el rendimiento académico.

Para esta investigación, la metodología que se usará serán instrumentos (Anexo A y B) que permitirán definir la validez de cada documento seleccionado.

Recolección de información

La recolección de información de la presente investigación se realizará mediante un rastreo paso a paso de modo que se puedan alcanzar los objetivos propuestos. Se utilizarán fuentes específicas que nos permitan llegar a una conclusión sobre la manera en que los videojuegos afectan el rendimiento académico bien sea de forma positiva o negativa. En el proceso se tendrán en cuenta fuentes primarias.

Para Álvarez Rey (2013)

“Una fuente primaria refiere a las fuentes documentales que se consideran material proveniente de alguna fuente del momento, en relación a un fenómeno o suceso que puede tener interés en ser investigado o relatado, es decir, es la materia prima que se tiene para realizar un determinado trabajo.”

Técnica de búsqueda de información.

La técnica de búsqueda de información de la presente investigación es la revisión documental, de donde se obtendrá la información requerida, como los libros, artículos, revistas, bases de datos y documentos confiables. (Ver anexo A).

El anexo contiene un instrumento para seleccionar la información, de manera que, se tendrá en cuenta la siguiente tabla:

Protocolos de búsqueda de información

Términos	
Combinaciones	
Estrategias y fuentes de búsqueda	
Criterios de inclusión	
Estrategias de síntesis de información.	

Técnicas de registro

En la presente investigación, se cuenta con un sistema de registro de información, que posibilita su clasificación y uso para ser analizada. De esta forma podrán realizarse en forma adecuada los procesos de selección y análisis documental, es necesario ser sistemáticos y registrar en las fichas bibliográficas y de contenido. (Ver anexo B).

N° de documento	Título	Autor(es)	Palabras clave	Descripción	Fuentes	Contenido	Metodología	Resultados	Conclusiones
-----------------	--------	-----------	----------------	-------------	---------	-----------	-------------	------------	--------------

Técnicas de sistematización y clasificación.

En cuanto a la técnica de sistematización, la presente investigación en cuanto a la organización de la información se tendrá en cuenta la codificación como proceso de caracterización y clasificación de datos, permitiendo su vinculación con la teoría. Para Chapman (2011) “esto significa convertir la investigación que consiste en observaciones subjetivas en un conjunto de datos objetivos. En otras palabras, se debe cuantificar la investigación cualitativa primero para codificar la investigación. En resumen, se utilizarán los números para interpretar las observaciones de la investigación que no están basados en números.” (p. 40).

El diseño de las fichas bibliográficas y de contenidos, y las matrices, son el medio que permite analizar los datos existentes, para establecer relación entre ellos y presentarlos de manera completa y clara.

La clasificación se modifica en la presente investigación, de acuerdo con la intencionalidad y la temática del estudio, por temas, personajes, periodos o acontecimientos históricos. Debido a que se puede manejar un volumen alto de información, los investigadores establecen como sistema de clasificación, registro, fichas bibliográficas y de contenidos de manera computarizada.

Estrategias de análisis y evaluación de documentos.

En la presente investigación, es necesario realizar un análisis profundo de documentos, y presentar un estudio detallado en el que se pueda observar; conceptos investigados, tendencias, corrientes, documentos investigativos para de esta manera tener una idea condensada de las investigaciones que definen la manera en que los videojuegos afectan el rendimiento académico.

Para evaluar los documentos utilizados en la presente investigación, se usan parámetros tales como; la validez de los documentos, fuentes bibliográficas confiables, confrontación con otras fuentes teóricas e ideológicas para así analizar la información y obtener resultados.

Técnica de análisis de la información e interpretación de la información.

El propósito de este análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permitan al investigador los obtener la información que ha estado buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos.

Capítulo tres: Determinación de las unidades de registro y de análisis - marco teórico

Historia de los videojuegos

Según Donovan (2010):“La historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron los primeros superordenadores programables como el ENIAC, de 1946”¹.

Steinberg 2010 comenta también que

“los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas”. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología. En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones -conscientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria- han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos”.

Kuchera (2011) continúa refiriendo que:

“El más inmediato reflejo de la popularidad que ha alcanzado el mundo de los videojuegos en las sociedades contemporáneas lo constituye una industria que da empleo a ciento veinte mil personas y que genera unos beneficios multimillonarios que se incrementan año tras año”.

¹ La IIGM trajo consigo un enorme avance en el terreno tecnológico en general y en el mundo de la computación en particular; la aparición de las primeras supercomputadoras permitió que las ideas de pioneros como Alan Turing pudiesen llevarse a la práctica, lo que eventualmente derivaría en la aparición de los primeros videojuegos.

El impacto que supuso la aparición del mundo de los videojuegos significó una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética, entre otras.

Wolff y Perron, (2008) comentan que:

“Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el videojuego ha logrado alcanzar en apenas medio siglo de historia el estatus de medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una transformación y evolución constante del concepto mismo de videojuego y de su aceptación. Nacido como un experimento en el ámbito académico, logró establecerse como un producto de consumo de masas en tan solo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los videojuegos con un novedoso medio audiovisual que les permitiría protagonizar en adelante sus propias historias.”

Los videojuegos y los niños.

Ramos (2013), expresa respecto al uso de los videojuegos por parte de los niños que:

“Aunque los padres dejan de preguntarse si los videojuegos son buenos o malos para el desarrollo de sus hijos, En realidad, no existe una respuesta única para esta pregunta, ya que va a depender de diversos factores como: la forma de juego, la personalidad del niño, la interacción de éste con familiares y amigos, la cantidad de

tiempo dedicado a jugar entre otras variables. Lo que sí es conveniente es que los padres conozcan a qué videojuegos juegan sus hijos, diferenciando unos y otros.”

Jiménez (2010) muestra algunos consejos útiles que deben tener aquellos que desean saber si los niños deben o no usar los videojuegos, y los cuidados que los tutores deben tener al respecto y comenta que:

“Es inevitable que los niños jueguen con videojuegos, son muy atractivos y divertidos. Y además desarrollan la coordinación, la memoria, la resolución de estrategias, generan confianza en niños inseguros. Aunque sea verdad que pueden potenciar el aislamiento, crear adicción, incrementar la ansiedad en niños nerviosos.

¿Cómo acertar a la hora de plantear que tu hijo juegue a videojuegos? Los consejos básicos pueden ser estos:

- No dejar que se juegue antes de los seis o siete años, a esas edades los niños no tienen capacidad para diferenciar realidad y ficción claramente.
- Antes de los diez años, no permitir que se juegue a juegos de lucha y disparo, ya que los niños de esas edades son muy vulnerables a determinadas imágenes impactantes.
- Vigilar cuál es el tipo de juego al que suelen jugar los hijos, animarlos a que alternen entre varias clases.
- No permitir que el niño esté más de una hora seguida jugando a su videojuego (ni siquiera en vacaciones).
- No permitir que un videojuego interfiera en actividades cotidianas: salir con los amigos, jugar a deportes u otros juegos, los deberes y la comunicación con la familia.”

El rendimiento académico y los niños

Según Rodríguez (2007),

“El rendimiento académico de los estudiantes ha llegado a ser un factor determinante a la hora de hablar de calidad educativa debido a que es uno de los elementos que indica cuál es el estado educativo actual. Algunas Investigaciones sobre el desempeño estudiantil permiten conocer la mayoría de las variables que se encuentran relacionadas con la calidad de la educación, ya que aportan elementos vitales que determinan el nivel de una institución.”

Roa (2015) por su parte argumenta que:

“El rendimiento académico es la suma de diferentes y complejos factores que actúan en la persona que aprende, y ha sido definido con un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas. Se mide mediante las calificaciones obtenidas, con una valoración cuantitativa, cuyos resultados muestran las materias ganadas o perdidas, la deserción y el grado de éxito académico.”

Factores que intervienen en el rendimiento académico.

Pérez (2008) dice acerca del tema que el rendimiento académico

“Por ser definido por diferentes razones, trae consigo una enorme capacidad para definir los distintos factores y espacios de tiempo que intervienen en el proceso de aprendizaje. Existen diferentes aspectos que se asocian al rendimiento académico, entre los que encontramos componentes tanto internos como externos al individuo. Pueden ser de orden social, cognitivo y emocional, que se clasifican en tres categorías: determinantes personales, determinantes sociales y determinantes institucionales, que presentan subcategorías o indicadores.”

Para que los estudios de rendimiento académico sean útiles, es importante identificar el tipo de influencia de los factores asociados al éxito o al fracaso del estudiantado; es decir, de los niveles de influencia entre las variables por considerar para determinar factores causales y mediaciones que determinan las relaciones entre las distintas categorías de variables personales, sociales e institucionales.

Efecto de los videojuegos en el rendimiento académico

Efectos sociales:

Dickerman, Christensen, & Kerl-McClain, (2008) han descrito algunos de los efectos negativos del uso de videojuegos en la sociedad, como lo son, una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual.

También Bacigalupa (2005) dice que:

“En niños de edad preescolar, se ha observado que cuando utilizan videojuegos no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros niños y porque los juegos los distraen, por lo que el efecto en la socialización es perjudicial.

Efectos psicológicos:

Bowman y Rotter (2003), han indicado que aproximadamente el 85% de los videojuegos son violentos. Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010), están de acuerdo y demuestran que:

“En la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento, y que de éstos más del 90% han sido catalogados como para uso de mayores de 14 años. De esta forma, se observa que cada vez existe mayor tolerancia a la

utilización de videojuegos que promueven la violencia, especialmente en edades tempranas.”

Problemas de atención:

Según Swing, Gentile (2010):

En un estudio en el que participaron 1323 niños y 210 adolescentes se ha encontrado que la exposición los videojuegos estaba asociada a la aparición de problemas atencionales, y que esta asociación también se extiende a la adultez temprana. El mecanismo fisiológico que podría explicar este hallazgo es el aumento a la exposición de las hormonas del estrés norepinefrina y cortisol.

Capítulo cuatro: Análisis de resultados

El presente capítulo de la presente investigación hace referencia al análisis de los documentos obtenidos, y el análisis realizado mediante la información recopilada por parte de los investigadores, la información se presentará por medio de la utilización de un formato en que se presentará en la primera etapa el protocolo general de búsqueda de información y en una segunda etapa se aplicará un formato similar a cada documento de manera individual.

Tendencias

Luego del respectivo análisis de los documentos seleccionados, se evidencia cierta inclinación de parte de las investigaciones a concordar en ciertos aspectos que se mencionaran a continuación teniendo en cuenta los datos recopilados en el anexo B.

En cuanto al título, encontramos una tendencia marcada a hacer un “enfrentamiento” entre los videojuegos y la educación con el propósito de valorar si existe una relación entre estos 2 aspectos sin dejar lugar a prejuicios ni preconceptos, solo a tratar de verificar si existe una relación independientemente de que sea positiva o negativa.

Las variables más utilizadas en las investigaciones son el rendimiento académico, los efectos de los videojuegos en la conducta de los niños y jóvenes y los efectos de los mismos en la conducta.

En cuanto a los autores, no encontramos una tendencia pues los investigadores mencionados en los documentos revisados no poseen varios escritos con la misma temática. Diferentes autores de diferentes partes del mundo intentan demostrar los efectos de los videojuegos en la conducta y el rendimiento académico.

Las palabras clave más utilizadas en las diferentes investigaciones revisadas son videojuegos, rendimiento académico, adicción, educación, dando muestra de cuál es la principal preocupación de los investigadores con respecto a los efectos de los videojuegos en

el rendimiento académico. Esta tendencia muestra la claridad que hay con respecto a lo que a los investigadores les interesa saber con respecto al tema investigado.

Las investigaciones revisadas tienen en común el hecho de ser cualitativas y basarse en niños y jóvenes con el propósito de reconocer si los videojuegos causan daños o beneficios al rendimiento académico. Se tienen en cuenta diferentes variables como el tiempo dedicado al uso de videojuegos, el tipo de videojuegos utilizados y el acompañamiento por parte de padres o adultos responsables.

El autor más citado en las referencias bibliográficas es Félix Etxeberria quien es profesor catedrático de Ciencias de la Educación de la Universidad del País Vasco. Sus principales líneas de investigación se orientan en torno al bilingüismo y la educación, la educación con inmigrantes, el fracaso escolar, la violencia en la escuela, los videojuegos, ciudades educadoras, prejuicios y educación. Ha publicado diversos artículos y libros sobre estos temas.

La mayoría de los documentos llegan a la conclusión que los videojuegos pueden desarrollar en los jóvenes algunas conductas negativas relacionadas directamente con la cantidad de tiempo utilizado para esta actividad, algunas de esas conductas pueden ser aislamiento, reacciones agresivas, y en aquellos que dedican más de 2 horas diarias al uso de videojuegos se evidencia falta de interés en los estudios y bajo desempeño académico. En contraposición a esto, se llega a la conclusión de que con el adecuado acompañamiento parental y un límite en el tiempo de uso, los jóvenes y niños pueden desarrollar habilidades varias de resolución de conflictos, desarrollar habilidades matemáticas, mejor interacción en entornos virtuales y al desarrollar nuevas habilidades el rendimiento académico puede ser mejor aún que el de aquellos que no usan videojuegos.

Capítulo cinco: Conclusiones

Luego de hacer una revisión concienzuda de los diferentes documentos sobre los efectos de los videojuegos y haber aplicado los respectivos protocolos de análisis y registro de la información, se ha llegado a conocer lo que hasta el momento se ha dicho con respecto al tema en cuestión, de modo que se puede notar que aunque los videojuegos plantean una preocupación generalizada para aquellos que se interesan en el campo de la educación, son muy pocas las investigaciones al respecto y muy divididas las opiniones que se dan sobre ellos.

Los documentos revisados al comentar con respecto al tema de los videojuegos dan evidencias que apuntan a que los juegos de video son una amenaza para los jóvenes en general debido a que los llevan a manifestar conductas agresivas y de aislamiento social. Además, según el tiempo dedicado a ellos (los videojuegos) y el tipo de acompañamiento que tengan de parte de padres o adultos responsables pueden causar poco interés en los estudios y bajo rendimiento académico.

Por otra parte, algunas otras investigaciones revelan que los videojuegos pueden desarrollar habilidades de resolución de problemas, habilidades matemáticas y además permite desarrollar habilidades de interacción en entornos virtuales. La creciente oferta de videojuegos y la demanda y gusto presentado por parte de los jóvenes los pueden convertir en una herramienta útil en el aula siempre y cuando los docentes y tutores sepan cómo aprovecharlos.

Algo en lo que todos los autores concuerdan es en la gran importancia que tiene samp Evidenciando que entre menos acompañamiento haya, mas efectos negativos se presentan por parte de aquellos que usan los juegos de video. En contraposición a esto, un buen acompañamiento que permita a padres y/o tutores ayudar a los usuarios de videojuegos a

escoger el género, a determinar el número de horas diarias dedicadas a esta actividad, y ayudarlos a asumir una actitud responsable frente a su uso, permitirá un buen desempeño académico y el desarrollo de habilidades útiles en el aula y en otros entornos.

A pesar de la gran oferta que existe hoy en día de videojuegos, aun no se ha hecho un análisis a profundidad de los aportes que estos pueden hacer en el aula de clases. Se ha dicho que desarrollan habilidades de diferente índole pero no existe un consenso en cuanto a los efectos que causan en niños, jóvenes y adolescentes. Mientras unos investigadores resaltan los beneficios que los juegos de video pueden, otros investigadores argumentan que los efectos negativos son más. Esta diferencia de opiniones que existe no permite llegar a una sola conclusión sobre los efectos que los juegos de video pueden causar en el rendimiento académico.

Referencias

- Álvarez Rey, L.; Arístegui Sánchez, J.; García Sebastián, M.; Gatell Arimont, C.; Palafox Gamir, J.; Risques Corbella, M. (2013). «Las raíces históricas de España». *Historia de España*. España: Vicens Vives. p. 36.
- Bacigalupa, C. (2005). The use of video games by kindergartners in a family child care setting. *Early Childhood Education Journal*, 33(1), 25-30.
- Ben Kuchera. «Video game industry growth runs circles around US economy» (en inglés). Gamespot.com. Consultado el 2 de febrero de 2011.
- Bowman, R. P., & Rotter, J. C. (2003). Computer games: Friend or foe? *Elementary School Guidance and Counseling*, 18, 25-34.
- Casey, J. & Ram Sammy, R. (2009): “MacMentoring: Using technology and counseling with at-risk youth.” ERIC Document Reproduction Service. No, ED 344 179.
- Aprende.colombiaaprende.edu.co/es/siempreidae/86400, mayo de 2017.
- Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-McClain, S.B. (2008). Big breastsand bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journalof Creativity in Mental Health*, 3(1), 20-29.
- Garbanzo Vargas, G. M. (2010). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Educación*, 31(1).
- Luz Stella Fuentes Fuentes, Libia María Pérez Castro328Opción, Año 31, No. Especial 6 (2015): 318 - 328
- Martínez Otero, S (2007) Guía de apuntes básicos para el docente de la materia de técnicas de investigación en Grupo Emergente de Investigación Oaxaca [En línea] México, disponible en: <http://www.geiuma-oax.net/asesoriasam>.
- Ministerio de educación (2017) Rendimiento académico, recuperado de: <http://www.mifuturo.cl/index.php/como-ser-exitoso-en-esta-etapa/importancia-del-rendimiento-academico>
- Robles Rivera, R. & Martínez Licon, J. F. (2007). La reprobación de Matemáticas desde la perspectiva del alumno, el docente y la academia. *Psicología y Educación*, 1(1), 97-104.
- Scott Steinberg, (18 de agosto de 2010). «The importance of video game history» (en inglés). cnnt.com. Archivado desde el original el 24 de noviembre de 2010. Consultado el 2 de febrero de 2011.
- Strasburger, V. C., Jordan, A. B., & Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*, 125(4), 756-767

Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221.

Tejeiro, R., Pelegrina, m. & Gómez, j. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7, (1), 235-250

Vigo Quiñones, Alfonso, (2013). Influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes. Lima, Perú.

WEINSTEIN, A. & LEJOYEUX, M. (2015). New developments on the neuro- biological and pharmaco- genetic mechanisms underlying internet and vi-deogame addiction. *Am j Addict*.24 (2), p.117-125.

Anexos

Protocolo general de búsqueda de información (Anexo A)

Términos	Videojuegos, educación, rendimiento, académico, efectos,
Combinaciones	Videojuegos y educación, efectos de los videojuegos en el rendimiento académico, los juegos de video y la educación,
Estrategias y fuentes de búsqueda	Se utilizaron bases de datos como EBSCO, Wilson web, E-libro y google académico teniendo en cuenta que los documentos utilizados sean libros, investigaciones o revistas indexadas.
Criterios de inclusión	Se incluyen en esta investigación aquellos documentos que tengan información confiable y apropiada sobre el tema en cuestión y que sea avalada por cumplir los criterios propios de una investigación documental.
Estrategias de síntesis de la información	Los documentos serán sintetizados mediante resúmenes analíticos de investigación los cuales serán ubicados en la tabla preparada para en anexo B.

Protocolo individual de análisis. (Anexo B)

Numero de documento	Título	Autor(es)	Palabras clave	Descripción	Fuentes	Contenido	Metodologías	Resultados	Conclusiones
Documento #1	Frecuencia del uso de videojuegos y rendimiento académico.	Llorca, M. A., Bueno, G. M., Villar Fernández, C., Diez, M.A	Videojuegos, menores, frecuencia, rendimiento académico	En este documento los autores intentan demostrar los efectos que puede causar el uso excesivo de los videojuegos en el rendimiento académico y demás actividades de la vida cotidiana. Teniendo en cuenta una muestra de 266 menores.	Se utilizaron un total de 30 fuentes en las que se usaron 6 libros sobre educación, 14 tesis, 7 libros sobre tecnología y 3 artículos de revista.	El contenido del documento va enfocado a mostrar la manera en que el uso excesivo de los videojuegos puede afectar el rendimiento académico de los niños y que medios existen para controlar los efectos negativos que estos causan. El documento se presenta de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Objeto del estudio. • Metodología • Resultados • Conclusiones • Referencias bibliográficas 	La metodología se desarrolla a partir de un análisis estadístico realizado a una muestra de 266 estudiantes con el propósito de demostrar los efectos de los videojuegos en el rendimiento académico.	Escrito estadístico que pretende demostrar el efecto de los juegos de video en el rendimiento académico y otras situaciones de la cotidianidad.	Los estudiantes que no tienen ningún individuo controlador (padres, docentes o adultos responsables) que regule el uso de los videojuegos se ve un obvio efecto negativo en el rendimiento académico.
Documento #2	El uso de los videojuegos	Angie Paola Roncancio	Videojuegos educativos,	En el presente documento los	Los autores usaron 67	El contenido de este documento trata de	La metodología	Revisión documental cuyo	Se considera luego de la investigación

	como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema	Ortiz, Marco Fidel Ortiz-Carrera, Humberto Llano-Ruiz ¹ , Magaly Johanna Malpica-López, D.E.A. José Joaquín Bocanegra García ²	enseñanza, aprendizaje, herramientas educativas, motivación.	autores realizaron una revisión documental con el propósito de mostrar el rol protagónico que cumplen los juegos de video en la sociedad globalizada de hoy, y la manera en que han pasado de ser un simple medio de distracción y diversión a convertirse en una herramienta útil para trabajar en el aula y hasta para ayuda a estudiantes con problemas de aprendizaje.	fuentes	mostrar la forma en que los videojuegos sirven para ayudar en el aula tanto a los docentes como a los estudiantes. El documento está estructurado de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Metodología • Videojuegos • Videojuegos en la educación • Conclusiones • Referencias 	utilizada fue la revisión documental.	objetivo es mostrar la situación actual de los videojuegos como herramienta en el aula, con el propósito de apoyar la labor docente y desarrollar habilidades en los estudiantes con necesidades educativas especiales y fortalecer las habilidades de los demás.	realizada que los videojuegos pueden causar problemas de conducta y daños físicos en los videojugadores constantes. Pero aun así sus beneficios educativos y bien orientados pueden estar por encima de dichos perjuicios.
Documento #3	Videojuegos comerciales en el contexto escolar: Una aproximación a su estado del	Kelly Cabrera	Aprendizaje, videojuegos, contexto escolar, estado del arte.	Esta investigación se trata de una revisión documental en la que se trata de demostrar si los videojuegos	En esta investigación se usaron 85 fuentes dentro de las que encontramos:	El presente documento es un acercamiento al estado del arte sobre los videojuegos comerciales y su uso en el aula. Se presenta de la	Revisión documental y condensación cualitativa-cuantitativa.	El principal aporte que esta investigación pretende mostrar se basa en la idea de volver a moldear la idea de los	Se llega a la conclusión de que es necesario profundizar en el tema de los videojuegos con el propósito de evidenciar su

	arte			comerciales como “Los sims” pueden ser utilizados en el aula de clases teniendo en cuenta diferentes tipos de aprendizaje.		siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Metodología • Resumen de las bases de datos especializadas • Resultados cuantitativos • Resultados • Discusión de los resultados • Conclusiones • Referencias bibliográficas 		videojuegos comerciales en donde a través de un proceso pedagógico y determinado por el docente como coordinador de los procesos dentro del aula, se incluya en el contenido de la clase con el objetivo de que haya enseñanza y aprendizaje.	efecto en los estudiantes.
Documento #4	Los videojuegos y sus efectos en escolares	Luz Stella Fuentes, Libia María Pérez Castro	Videojuego, adicción, escuela, niños, uso, desempeño, rendimiento.	Se trata de demostrar los efectos que presentan los niños que usan videojuegos de manera no monitoreada. Esta investigación se realiza con una muestra de 480 estudiantes que evidenciaron bajo rendimiento académico en su mayoría y	Los autores usaron 14 referencias bibliográficas en el desarrollo de la presente investigación.	La presente investigación contiene la siguiente estructura: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Fundamentos teóricos • Metodología • Análisis de resultados • Conclusión • Referencias bibliográficas 	Investigación cualitativa- cuantitativa que se realiza por medio de una encuesta elaborada con preguntas abiertas y cerradas.	Documento que se elabora con base a la aplicación de una encuesta para constatar cuáles son los efectos de los videojuegos en jóvenes de edad escolar.	Se llega a la conclusión de que aunque los videojuegos ayudan a fortalecer habilidades, su uso constante puede hacer que los que los practican tengan dificultades para cumplir con sus tareas escolares, los videojuegos pueden hacer que los que los usan

				conductas sexistas y agresivas.					tengan conductas de aislamiento y conductas violentas. Por lo cual tanto las escuelas como entes gubernamentales deben generar estrategias para regular estas conductas relacionadas al uso de videojuegos.
Documento #5	Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar	Daniel Lloret Irlés, Víctor Cabrera Perona y Yolanda Sanz Baños	Videojuegos, juego abusivo, rendimiento escolar, control parental, estudio.	En este documento se trata de demostrar la forma en que el control parental juega un papel decisivo en el tiempo dedicado por los jóvenes en un promedio de edad de 13.6 años, dando evidencia de que entre más control haya menos tiempo se dedica a los	En esta investigación los autores utilizaron un total de 34 fuentes	La presente investigación se trata de verificar que tanto perjuicio causa al desempeño académico el uso de los videojuegos sin control por parte de un adulto responsable. El documento cuenta con la siguiente estructura: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Material y método • Resultado • Conclusiones 	Es un trabajo estadístico en el cual se seleccionaron mediante un muestreo no probabilístico (incidental) y estratificado.	En esta investigación se hace una relación en la cual se busca demostrar como el control que los padres hacen sobre el contenido y el tiempo de uso de los videojuegos en gran manera define el rendimiento que tendrán los niños y jóvenes en los asuntos académicos.	En este trabajo se concluye que un constante acompañamiento por parte de padres y/o adultos responsables mediante el cual se puedan controlar los contenidos y el tiempo que dedican los niños a los videojuegos, se asocia a un perfil que ellos mismos llaman como “jugador no

				videojuegos y entre más tiempo se dedica a los videojuegos se evidencia un menor rendimiento académico.		• Referencias.			problemático”. De este modo aquellos jugadores que tienen mayor control parental dedican menos tiempo a los videojuegos y manifiestan un mayor rendimiento académico y recíprocamente aquellos que tienen menor control dedican más tiempo a los videojuegos y de esa misma forma su rendimiento académico es menor.
Documento #6	Educación y videojuegos	Oscar Jaramillo, Lucía Castellón	Hipertexto, inmersión, juegos de rol, videojuegos, estudiantes, rendimiento académico.	Este documento pretende mostrar que los juegos de video no solo son herramientas distractoras en el proceso de aprendizaje sino que bien administradas y con el	La presente investigación cita 12 diferentes referencias bibliográficas.	Este documento sobre educación y videojuegos en el que se muestra la importancia que han ido adquiriendo los juegos de video en los entornos educativos presenta los siguientes contenidos:	La presente es una investigación de tipo descriptivo y cualitativa.	Se encuentra que los videojuegos bien enfocados y con un uso moderado pueden llevar a los estudiantes a mejorar su rendimiento. Desde la neurociencia se	A manera de conclusión se puede considerar que además del aprendizaje que se puede adquirir de manera inconsciente al analizar patrones por parte del cerebro medio y

				acompañamiento adecuado, pueden tener un papel protagónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo esto se puede realizar mediante experiencias en entornos virtuales donde los estudiantes pueden interactuar directamente con la información.		<ul style="list-style-type: none"> • Hacia un aprendizaje inmersivo • Neurociencia aplicada a la comunicación • Videojuegos y educación • Battlezone • A modo de conclusión • Bibliografía. 		puede asegurar que existe una gran relación entre la adicción y el aprendizaje, por lo tanto, aquellas cosas que llaman más la atención a los jóvenes y niños, como los videojuegos, pueden ser usados como herramientas para el desarrollo académico de los mismos.	viejo está relacionado a la memoria visual la cual se ejercita mediante el uso de videojuegos. Y es precisamente este tipo de aprendizaje hacia el que apuntan las teorías de carácter constructivista que se aplican hoy en día en los ámbitos educativos.
Documento #7	Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación	Fernando López Becerra	Videojuegos, educación, rendimiento académico, aprendizaje, violencia de los medios de comunicación	En este documento se realizó un análisis de los efectos de los videojuegos en niños entre los 10 y los 12 años de edad, tratando de indagar si la diferencia de género, la edad y	En el presente documento se citaron 19 diferentes referencias bibliográficas.	El presente documento sobre los efectos de los videojuegos en niños y niñas tiene los siguientes contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Métodos • Discusión • Referencias bibliográfica. 	Investigación estadística en la que se toma una muestra de 316 niños entre los 10 y los 12 años.	Los resultados de esta investigación demuestran que existen muchas diferencias entre niños y niñas con respecto al uso de los videojuegos. El género y la edad, además de eso se evidencia que entre mayor sea la intensidad	Se llega a la conclusión que los niños usan diferentes tipos de juegos y con mas frecuencia que las niñas, las cuales demuestran menor interés en los videojuegos. Además de esto, se demuestra que a mayor uso los

	primaria			las costumbres a la hora de jugar tienen algo que ver en algo con el desempeño académico de niñas y niños.				del uso de los juegos de video, mayor será también el perjuicio en el rendimiento académico.	videojuegos causan menor rendimiento y menor interés en los asuntos académicos.
Documento #8	Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto	Fabián Hincapié Mahecha, Juan Carlos Gordillo Cárdenas	videojuegos, rendimiento académico, violencia, adicción, tiempo	Investigación que se realizó a estudiantes del grado sexto, se toma como muestra 50 jóvenes de edades entre los 10 y 12 años con los que se intentó demostrar el efecto de los videojuegos en el rendimiento académico.	En este documento se citaron un total de 32 referencias bibliográficas.	Este documento trata de una investigación que tiene como propósito demostrar los efectos que tienen los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del grado sexto, jóvenes entre los 10 y los 12 años. Los contenidos del documento son: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Metodología • Esquema metodológico • Resultados y discusión • Entrevistas • Conclusiones • Recomendaciones • Referencias bibliográficas. 	Investigación de tipo cualitativa descriptiva correlacional.	Los resultados encontrados en esta investigación muestran claramente que los videojuegos afectan negativamente el rendimiento académico. Aquellos estudiantes que dedican mayor tiempo a jugar videojuegos presentan menor rendimiento y es precisamente en estas edades (10 a 12 años) tienen una atracción mayor hacia los juegos de video especialmente los juegos violentos.	En este documento se concluye que los estudiantes que dedican de 4 horas en adelante a los juegos de video, presentan desinterés en clase, no realizan tareas en casa y además no cumplen con sus responsabilidades a cabalidad. La falta de acompañamiento y asesoría por parte de padres de familia hace que el problema sea mayor en los niños.

Documento #9	¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.	Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, Jorge Guerra Antequera	Medios audiovisuales, Juegos de computador, videojuegos, Aprendizaje, Innovación Pedagógica, estudiantes, rendimiento académico.	En este documento se muestra una investigación saber lo que los estudiantes pueden aprender al hacer uso de videojuegos. Se hizo una encuesta a 115 sujetos con el propósito de que ellos desde su propia experiencia revelaran lo que aprenden de los videojuegos, teniendo en cuenta, que el juego fuera de ser un simple momento de ocio, es realmente una herramienta que bien direccionada y con el correcto acompañamiento puede ayudar a desarrollar habilidades	Para este documento los investigadores utilizaron un total de 19 referencias bibliográficas entre tesis, artículos y libros.	Este documento sobre lo que los estudiantes aprenden con videojuegos comerciales, y los efectos que estos mismos tienen sobre el aprendizaje y el rendimiento académico consta de la siguiente estructura temática: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción y antecedentes • Objetivos • Metodología • Población y muestra • Resultados • Discusión y conclusiones • Referencias bibliográficas. 	El presente trabajo, es una investigación estadística basada en una encuesta aplicada a 115 sujetos.	Los resultados de esta encuesta muestran que los videojugadores/as ven una dimensión de carácter educativo en los videojuegos, acentuándose los aprendizajes más relevantes en: motivación, aprendizajes significativos, desarrollo multidisciplinar, adquisición de contenidos de múltiples campos, gestión de recursos, coordinación, capacidad de abstracción, empatía, competitividad, cooperación... todos ellos resumen los aprendizajes que los encuestados/as les sugiere un	Se puede decir a manera de conclusión que los videojuegos se han vuelto poco a poco una herramienta que se puede usar en el aula con el propósito de explotar aquellas habilidades que los estudiantes tienen y que por otros medios son difíciles de desarrollar. Teniendo en cuenta que son los mismos estudiantes quienes definen lo que aprenden al usar los juegos de videos, entonces la tarea del maestro o tutor es potenciar esos aprendizajes echando mano de una herramienta útil como lo es los juegos de video.
--------------	---	--	--	---	--	---	--	--	--

				cognitivas en los estudiantes.				videojuego cuando lo utilizan, por lo que podemos decir que confirmamos la hipótesis del aprendizaje en los videojuegos.	
Documento #10	Los adolescentes y los videojuegos	Rodrigo León Jariego, M ^a José López López	videojuegos, personalidad, rendimiento académico, adolescentes	Se realiza un estudio con una muestra de 207 adolescentes de diferentes instituciones educativas con el propósito de constatar la incidencia de los videojuegos en la vida diaria de ellos, especialmente en el rendimiento académico. Teniendo en cuenta la creciente demanda de videojuegos y el gusto que los jóvenes	En el presente documento los investigadores consultaron un total de 19 referencias bibliográficas entre libros, tesis, artículos e investigaciones.	Los juegos de video en adolescentes hoy en día se consideran por algunos como una amenaza y para otros como una oportunidad, este documento que pretende demostrar los efectos que tienen los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes tiene la siguiente estructura temática: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Método • Procedimiento • Instrumento • Resultados • Discusión • Referencias. 	Se realiza un trabajo estadístico basado en una muestra de 207 adolescentes de diferentes edades y de diferentes instituciones educativas.	Los resultados de esta investigación muestran que la mayoría de los sujetos investigados son videojugadores constantes, muestra también que los varones dedican más tiempo e interés a los videojuegos que las mujeres. Las videoconsolas son los medios más utilizados para jugar, de este modo se puede encontrar que los juegos de video se han convertido en	A manera de conclusión se puede decir que aunque los videojuegos son considerados por los adultos como un medio de distracción, un elemento que aleja a los niños de la interacción social. Se llega a la conclusión que esto sucede por falta de observación directa. Se llega también a la conclusión que no existe una diferencia significativa en cuanto a

				manifiestan por estos.				medio de distracción y ocio que puede alejar a los jóvenes de sus deberes académicos pero que con el debido acompañamiento se puede convertir en una herramienta útil en el aula.	interacción social, rendimiento académico y aprovechamiento del tiempo libre y algunas otras variables entre aquellos que dedican dos horas o más al día a los videojuegos y aquellos que los usan menos tiempo o no los usan.
Documento #11	Videojuegos y educación. Procesos de aprendizaje, de creación y desarrollo de identidades virtuales.	Alodia Quesada Bernaus Santiago Tejedor	Video juegos, educación, jóvenes, rendimiento académico, estudio, aprendizaje, identidad, entornos virtuales.	Investigación basada en demostrar la forma como los juegos de video pueden fortalecer los procesos de aprendizaje a la vez que ayudan a los estudiantes a definir sus gustos e intereses. Según los investigadores, existen videojuegos	En este trabajo los investigadores utilizaron un total de 102 referencias bibliográficas entre artículos de revistas indexadas, tesis de grado, investigaciones y libros.	El presente documento que trata de mostrar la manera como los videojuegos pueden ayudar a los jóvenes a definir su identidad y además los puede ayudar a desarrollar habilidades académicas. Trata las siguientes temáticas: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Metodología • Conceptos básicos de la investigación 	Para el marco teórico se realizó una revisión documental, para el resto del documento un análisis cualitativo y una entrevista.	Algunos de los resultados que reveló la investigación son: <ul style="list-style-type: none"> • Los videojuegos ayudan a los estudiantes a encontrar diversas soluciones a problemas de la vida diaria • Los videojuegos ayudan a los jóvenes a 	El documento llega a la conclusión que los videojuegos bien vigilados y con un buen acompañamiento pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades, sin embargo, los videojuegos y la educación son un campo muy amplio de investigación en el

				como "World of warcraft" que pueden ayudar a jóvenes y niños a relacionarse de mejor manera con los entornos virtuales, y de esta manera acoplarse a la sociedad de la tecnología en la que vivimos hoy.		<ul style="list-style-type: none"> • Objetos de estudio • Análisis de resultados • Conclusiones 		<p>socializar en entornos virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los videojuegos ayudan a desarrollar la creatividad. 	que para poder saber todo al respecto mínimamente se debe haber probado los videojuegos para poder dar un aporte adecuado.
Documento #12	Videojuegos y educación: explorando aprendizajes entre adolescentes	José A. Valderrama Ramos	Videojuegos, rendimiento académico, jóvenes, cultura, tecnología, aprendizaje,	El autor intenta dar claridad de los efectos que los videojuegos producen en sus usuarios frecuentes, partiendo de lo que son los videojuegos como tal y haciendo un recorrido sobre los diferentes aspectos en los cuales los videojuegos se relacionan con los que los usan	En esta investigación sobre videojuegos y educación el autor consulto un total de 129 referencias bibliográficas dentro de los cuales se destacan diferentes tipos de tesis de grado, libros y artículos de revistas indexadas.	Las temáticas tratadas por el autor dan claridad sobre qué son los videojuegos y cuáles son sus efectos de modo que se presentan de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> • Entendiendo el videojuego • Evolución de los videojuegos • Industria de los videojuegos • La cultura del videojugador • La sociedad tecnológica 	Este documento es una investigación cualitativa de tipo documental.	Entre los resultados está el hecho de que los estudiantes que usan videojuegos aprenden a trabajar bajo presión, se encontró también que el desarrollo de nuevas habilidades depende del tiempo dedicado a los videojuegos y el tipo de juego. Pero se nota una diferencia notable en el rendimiento	Esta investigación que es un estado del arte sobre videojuegos y educación llega a la conclusión de que los videojuegos si pueden llegar a ser herramientas útiles para el desarrollo académico de jóvenes sin importar la edad.

				bien sea el aspecto social, comportamental o el académico.		<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y videojuegos • Aprendiendo con videojuegos 		de aquellos que no usan videojuegos con respecto a los que sí.	
Documento #13	Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta	Harold Germán Rodríguez Celis Marithza Sandoval Escobar	Exposición, Videojuegos, Juegos por ordenador, Problemas de conducta, Niños, Memoria, Rendimiento académico, Efectos medios.	En esta investigación los autores intentan verificar aquellas variables que afectan la memoria, a atención y sobre todo el rendimiento académico. Llegando a la conclusión de que no se encuentran diferencias significativas entre aquellos que usan videojuegos y los que no, teniendo en cuenta que los videojuegos no son la única distracción posible para los	Se analizaron un total de 36 referencias bibliográficas entre libros, artículos de revistas indexadas, tesis de grado y trabajos de investigación.	Este documento que pretende mostrar los efectos de los videojuegos bien sea de consola o de computador en la memoria, la atención y el rendimiento académico, se basa en las siguientes temáticas: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Análisis del efecto de videojuegos en tres tipos de consumidores, a partir de diferentes niveles de exposición. • Resultados. • Procedimiento • Análisis del efecto de videojuegos en dos diferentes tipos de consumidores, a 	Para esta investigación se realizó un análisis estadístico aplicado a 123 niños con el propósito de analizar los efectos de los videojuegos en la conducta, la memoria, hábitos de estudio y rendimiento académico.	Los resultados encontrados en esta investigación no muestran conductas relevantes que hagan una importante diferencia entre aquellos jóvenes que usan videojuegos y los que no. Se recomienda mayor observación y acompañamiento.	Se pudo demostrar que los videojugadores constantes de juegos violentos presentan más conductas agresivas que aquellos que son considerados videojugadores leves. Sin embargo, en cuanto al rendimiento académico no se han alcanzado a notar diferencias relevantes entre aquellos que son videojugadores constantes, los que son videojugadores leves y los que no juegan.

				estudiantes de hoy.		partir de exposición y no exposición. <ul style="list-style-type: none"> • Discusión. • Referencias. 			
Documento #14	Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria.	Maria del Mar Badía Martin, Clariana Muntada, Ramón Cladellas, Concepción Gotzens, Teresa Descallar.	Rendimiento académico, televisión, videojuegos, alumnos, educación primaria.	En esta investigación, se realizó un estudio basado en una muestra de 711 estudiantes con el propósito de constatar si el tiempo dedicado a ver televisión y a jugar videojuegos tiene alguna relación con el bajo rendimiento académico de los estudiantes de primaria en las instituciones educativas.	Para la presente investigación los investigadores usaron un total de 43 documentos entre libros, tesis, investigaciones formales y artículos de revistas indexadas.	El presente documento trata de demostrar mediante un análisis estadístico si el tiempo dedicado a la televisión y a los videojuegos influye en la realidad escolar de los estudiantes de primaria, los temas tratados en esta investigación presentan la siguiente estructura: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Videojuegos y rendimiento • La televisión y su relación con el aprendizaje. • Instrumentos y variables • Objetivos de la investigación • Método • Resultados • Discusión y 	Es un trabajo estadístico cualitativo aplicado a 711 niños en edades entre los 6 y los 11 años	Se encontró que en algunas asignaturas los estudiantes que usan videojuegos constantemente presentan las mismas notas que los que no usan videojuegos constantemente como en el caso de matemáticas, pero en otras asignaturas como lengua castellana se encuentra una gran diferencia en el desempeño académico de los que dedican tiempo constante a ver televisión y a usar videojuegos, los que no son videojugadores constantes	Se llega a la conclusión que de los estudiantes que participaron de la investigación, lls que dedican mucho tiempo a la televisión presentan un menor rendimiento académico que aquellos que se dedican a los videojuegos. Sin embargo los estudiantes que dedican más de dos horas diarias a los videojuegos presentan bajo rendimiento académico en áreas como lengua castellana, ética y valores o ciencias sociales, pero muestran un mejor

						<p>conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Referencias bibliográficas. 		<p>presentan un mejor desempeño académico en estas área.</p>	<p>desempeño en matemáticas. Lo que muestra que los videojuegos pueden ayudar a desarrollar habilidades lógicas y de solución de problemas.</p>
Documento #15	Videojuegos: adicción y factores predictores	Miguel Vallejos y Walter Capa	Adicción, asertividad, agresividad, adolescentes, toma de decisiones, funcionalidad familiar, rendimiento académico, videos juegos	En este documento se hace una evaluación sobre todos aquellos efectos que pueden generar los videojuegos en aquellas personas que los usan. Dentro de los efectos evaluados se encuentran todos aquellos efectos sociales como el aislamiento y las conductas agresivas y también efectos en el aprendizaje y el rendimiento académico.	Se tuvieron en cuenta un total de 34 referencias bibliográficas entre las que se destacan libros y artículos de revista.	<p>Documento en el cual los investigadores pretenden demostrar los efectos que producen los videojuegos a nivel cognitivo, comportamental y social en el cual las temáticas se manejan mediante la siguiente estructura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción Adicción a los videojuegos Funcionalidad familiar Agresividad Rendimiento académico Estilos interactivos 	Trabajo estadístico cualitativo con una muestra de 485 jóvenes entre los 11 y los 18 años.	Los resultados de esta investigación muestran que la mayoría de los videojugadores son varones, sin embargo uno de los datos más importantes es el reconocimiento de que los juegos de video generan adicción, lo que le da un papel protagónico al control parental en busca de que no se vean afectadas las relaciones familiares ni el rendimiento académico.	Luego de todo el análisis realizado, los investigadores llegan a la conclusión de que sin un buen acompañamiento por parte de padres o adultos responsables, que lleve a jóvenes y niños a no usar videojuegos por más de 2 horas diarias, se pueden generar adicciones que afecte el rendimiento académico y además tenga efectos negativos en las interacciones

						<ul style="list-style-type: none">• Asertividad• Método• Resultados• Discusión• Referencias.			sociales.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----------

