



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**Los videojuegos como estrategia de enseñanza en estudiantes del nivel secundaria de la
Institución Educativa N°15-20347 - Huaura**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía**

Autora

Esther Yeraldy Julca Ramirez

Asesor

Dr. Humberto Guillermo Villarreal Rodríguez

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION
.....
Dr. Humberto G. Villarreal Rodríguez
DOCENTE

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Escuela de Posgrado

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Julca Ramirez Esther Yeraldi	44580000	14 -10-2025
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Villarreal Rodriguez Humberto Guillermo	15606903	https://orcid.org/0000-0002-5438-7875
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Norvina Marlana Marcelo Angulo	15766260	https://orcid.org/0000-0002-9998-8260
Felipa Hinner Hilén Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220
Herminia Efigenia De La Cruz Aquino	15598223	https://orcid.org/0000-0001-5632-6403

Esther Yeraldy Julca Ramirez 2025-030898

LOS VIDEOJUEGOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCION...



Quick Submit



Quick Submit



DGI_Tesis Posgrado 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3269541015

Fecha de entrega

5 jun 2025, 3:17 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 jun 2025, 3:31 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS-DE-ESTHER-JULCA-RAMIREZ-POSGRADO_9.docx

Tamaño de archivo

468.3 KB

85 Páginas

13.872 Palabras

82.375 Caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuente excluida
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

20%  Fuentes de Internet

4%  Publicaciones

10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A Dios Padre Todopoderoso, por haberme permitido culminar mi carrera, guiando cada paso y fortaleciendo mi espíritu en los momentos de dificultad.

A mis amados padres, por su constante compañía, su apoyo inquebrantable y sus valiosas enseñanzas, que han moldeado en mí a una persona íntegra.

A mi adorado esposo, fiel compañero de toda mi vida, cuya comprensión y apoyo constante fueron fundamentales para alcanzar este logro.

A mis amadas hijas, paradigma de mi existir, razón y motivo para seguir adelante.

A mi querida y adorable hermana, por sus sabios consejos y su invalorable apoyo.

Sin ella, este galardón profesional no habría sido alcanzado.

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento y eterno cariño.

Esther Yeraldy Julca Ramirez.

AGRADECIMIENTO

A nuestro Padre Celestial Padre Todopoderoso, por haber hecho posible culminar mi carrera y fortalecer mi espíritu en momentos difíciles.

A mis padres queridos, por haberme apoyado incondicionalmente y sabios consejos que forjaron en mí una persona de bien.

A mi adorado esposo, fiel compañero de vida, cuya comprensión y aliento fueron esenciales para este logro.

A mis amadas hijas, mi mayor inspiración y motivo para seguir adelante.

A mi querida hermana, por su invaluable apoyo y sabios consejos, fundamentales en este proceso.

A todos los catedráticos que formaron en mí la profesional que soy, al servicio de la juventud de mi provincia.

Al Dr. Humberto Villarreal Rodríguez, por las acertadas orientaciones para poder concretar este estudio

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento y eterno cariño.

Esther Yeraldy Julca Ramirez.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción de la realidad problemática	13
1.2.	Formulación del problema	16
1.2.1.	Problema general	16
1.2.2.	Problemas específicos	17
1.3.	Objetivos de la investigación	17
1.3.1.	Objetivo general	17
1.3.2.	Objetivos específicos	17
1.4.	Justificación de la investigación	18
1.5.	Delimitaciones del estudio	19
1.6.	Viabilidad del estudio	20

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1.	Antecedentes de la investigación	22
2.1.1.	Investigaciones Internacionales	22
2.1.2.	Investigaciones Nacionales	23
2.2.	Bases Teóricas	25
2.3.	Bases filosóficas	47
2.4	Definiciones de términos básicos	48
2.5.	Hipótesis de investigación	49
2.5.1.	Hipótesis general	49
2.5.2.	Hipótesis específicas	50
2.6.	Operacionalización de variables	51

**CAPITULO III
METODOLOGÍA**

3.1	Diseño metodológico	52
3.2	Población y Muestra	53
3.2.1	Población	53
3.2.2	Muestra	53
3.3	Técnicas de recolección de datos	54
3.4.	Técnicas para el procedimiento de la información	55

**CAPITULO IV
RESULTADOS**

4.1	Análisis de los resultados	56
4.2	Contrastación de las hipótesis	66

**CAPITULO V
DISCUSIONES**

5.1.	Discusión de los resultados	70
------	-----------------------------	----

**CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1.	Conclusiones	72
6.2.	Recomendaciones	74

FUENTES DE INFORMACION	76
-------------------------------	-----------

ANEXOS	80
---------------	-----------

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Los videojuegos me ayudan a desarrollar habilidades y estrategias y a la resolución de problemas.</i>	56
Tabla 2 <i>Jugando a videojuegos aumenta mi creatividad</i>	57
Tabla 3 <i>El jugar videojuegos logro superarme y alcanzar y mi meta.</i>	58
Tabla 4 <i>Jugando al videojuego mejoro mi capacidad para trabajar en equipo.</i>	59
Tabla 5 <i>Los videojuegos mejora la atención y concentración de los estudiantes.</i>	60
Tabla 6 <i>Jugar videojuegos permite desarrollar habilidades estratégicas en los estudiantes.</i>	61
Tabla 7 <i>Los videojuegos como juegos permite aumentar la creatividad en los estudiantes.</i>	62
Tabla 8 <i>El uso videojuegos transmite valores positivos en los estudiantes.</i>	63
Tabla 9 <i>Jugar videojuegos mejora la capacidad de trabajar en equipo.</i>	64
Tabla 10 <i>El uso de los videojuegos mejora la capacidad lingüística de los estudiantes.</i>	65
Tabla 11 Hipótesis General	66
Tabla 12 Hipótesis Especifica 1	67
Tabla 13 Hipótesis Especifica 2	68

Índice de figuras

Ilustración 1 <i>Los videojuegos me ayudan a desarrollar habilidades y estrategias y a la resolución de problemas.</i>	56
Ilustración 2 <i>Jugando a videojuegos aumenta mi creatividad</i>	57
Ilustración 3 <i>El jugar videojuegos logro superarme y alcanzar y mi meta.</i>	58
Ilustración 4 <i>Jugando al videojuego mejoro mi capacidad para trabajar en equipo.</i>	59
Ilustración 5 <i>Los videojuegos mejora la atención y concentración de los estudiantes</i>	60
Ilustración 6 <i>Jugar videojuegos permite desarrollar habilidades estratégicas en los estudiantes.</i>	61
Ilustración 7 <i>Los videojuegos como juegos permite aumentar la creatividad en los estudiantes.</i>	62
Ilustración 8 <i>El uso videojuegos transmite valores positivos en los estudiantes.</i>	63
Ilustración 9 <i>Jugar videojuegos mejora la capacidad de trabajar en equipo.</i>	64
Ilustración 10 <i>El uso de los videojuegos mejora la capacidad lingüística de los estudiantes.</i>	65

RESUMEN

El propósito central de esta investigación fue analizar el empleo de los videojuegos como una estrategia pedagógica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347 - Huaura. La muestra estuvo compuesta por 68 alumnos de 1º, 2º y 3º año de secundaria, quienes participaron activamente en el estudio. Se adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y correlacional. El muestreo fue probabilístico y simple, lo que garantizó que todos los estudiantes tuvieran la misma posibilidad de ser seleccionados.

Para la recolección de datos, se aplicó un cuestionario estructurado que permitió obtener información precisa y medir las variables asociadas al uso de videojuegos y las estrategias de enseñanza. La validación de los instrumentos se realizó mediante la prueba estadística paramétrica r de Karl Pearson, lo que aseguró la fiabilidad y validez de los datos obtenidos. Los resultados evidenciaron que la integración de los videojuegos como herramienta didáctica contribuyó significativamente a mejorar el aprendizaje en los estudiantes de secundaria. Se observó un aumento notable en la motivación, el interés por el estudio, así como una mejora en la retención de conocimientos y la participación en actividades académicas. Estos hallazgos subrayan la importancia de incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en el proceso educativo para optimizar los resultados académicos. En conclusión, la implementación de los videojuegos como estrategia pedagógica en la Institución Educativa N° 15-20347 - Huaura durante el año 2021 demostró ser una metodología efectiva para fortalecer el aprendizaje y promover un entorno educativo más dinámico y participativo...

Palabras claves: Videojuegos, estrategias, enseñanza

ABSTRACT

These studies aimed to determine their use of video games as a teaching strategy among secondary-level students at Educational Institution No. 15-20347 - Huaura. The population consisted of 68 students. Regarding the methodologies, a quantitative approach was adopted with a non-experimental correlational design. That sampling method was probabilistic and simple, allowing all elements of the population an equal chance of being selected. A structured questionnaire was administered to the entire sample, enabling the collection of accurate information on the measurement of variables related to the use of video games and teaching strategies. The validation of the instruments was carried out using Karl Pearson's parametric r test, ensuring that reliability and validity of the data obtained. The results revealed that integrating video games as a didactic strategy is a valuable contribution to teaching secondary-level students. A significant increase in students' interest and motivation towards learning was observed, along with improvements in knowledge retention and participation in academic activities. These findings highlight the importance of implementing innovative technological tools in educational processes to optimize academic outcomes. In conclusion, the use of video games as a didactic strategy at Educational Institution No. 15-20347 - Huaura in 2021 proved to be an effective methodology for enhancing learning and fostering a more dynamic and participatory educational environment.

Keywords: Video games, strategies, teaching

INTRODUCCION

A lo largo del tiempo, el uso de los videojuegos ha evolucionado significativamente a nivel internacional, nacional y local, transformándose de simples herramientas de entretenimiento a poderosas estrategias didácticas en el ámbito educativo. A nivel global, países como Finlandia, Japón y Estados Unidos han liderado la integración de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, demostrando su eficacia para mejorar la motivación, la retención de conocimientos y el rendimiento académico de los estudiantes. Estudios realizados en estas regiones han evidenciado que el uso adecuado de videojuegos educativos puede desarrollar habilidades cognitivas, fomentar el trabajo en equipo y fortalecer el pensamiento crítico.

En el contexto nacional, diversas instituciones educativas han comenzado a implementar programas piloto que aprovechan la interactividad y el dinamismo de los videojuegos para fortalecer competencias y habilidades cognitivas. En este sentido, el Ministerio de Educación ha promovido iniciativas orientadas a la incorporación de tecnologías digitales en el aula, reconociendo el potencial de los videojuegos como herramientas pedagógicas innovadoras.

En el ámbito local, la Institución Educativa N° 15-20347 - Huaura ha adoptado esta innovadora estrategia con el objetivo de optimizar el aprendizaje de los estudiantes de nivel secundario. Este estudio cobra especial relevancia al evidenciar cómo los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para captar el interés de los estudiantes, mejorar la retención de conocimientos y fomentar un ambiente educativo más participativo y colaborativo.

La trascendencia de esta investigación radica en su contribución al desarrollo de metodologías pedagógicas más efectivas y adaptadas a las necesidades y preferencias de las nuevas generaciones, promoviendo así una educación más inclusiva, interactiva y orientada a la innovación tecnológica. Además, los hallazgos de este estudio podrían servir como referencia para futuras implementaciones en otras instituciones educativas, fortaleciendo la calidad del sistema educativo en la región.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Los videojuegos son herramientas tecnológicas que han ganado una notable influencia en la sociedad moderna. En los últimos años, su consumo ha crecido exponencialmente, posicionándolos como una de las principales industrias de entretenimiento para niños, jóvenes y adultos. Sin embargo, su integración en el ámbito educativo también ha ido en aumento, mostrando un potencial significativo como estrategia de enseñanza.

A pesar de sus beneficios, el uso excesivo de los videojuegos puede llevar a comportamientos obsesivos. Según Escandón Vizueta (2017), un 50% de los jugadores con consolas en casa dedica entre una y dos horas diarias a jugar, un 26% entre tres y cuatro horas, y un 24% supera las cuatro horas diarias, siendo este último grupo mayormente adolescentes debido a su mayor tiempo libre. Este hábito compulsivo puede afectar negativamente la educación, la socialización y las necesidades fisiológicas, ya que los jugadores priorizan los videojuegos sobre otras actividades fundamentales, como el estudio, la lectura o el deporte (“Hábitos y Videojuegos”, 2010).

En Perú, el consumo de videojuegos ha aumentado un 40% anual, con un incremento del 12% en general y un 9% en juegos en línea (Gestión, 2020). Este crecimiento ha generado preocupación sobre el impacto en la comunicación y el desarrollo social de los jugadores. Marín (2004) señala que el tiempo dedicado a los videojuegos puede reducir otras

actividades de ocio, fomentar conductas agresivas y obstaculizar el desarrollo de habilidades sociales.

No obstante, cuando se utilizan de manera adecuada, los videojuegos pueden ser una herramienta valiosa en el proceso educativo. Algunos docentes, tanto en instituciones públicas como privadas, los emplean como estrategias didácticas para motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje. Sin embargo, el diseño de juegos educativos requiere una inversión considerable de tiempo, formación y recursos técnicos, lo que dificulta alcanzar objetivos realistas y de calidad.

En este contexto, la presente investigación busca analizar el valor educativo de los videojuegos como estrategia de enseñanza, proponiendo un enfoque didáctico que integre estos recursos digitales en el aula. Según Marín (2013), la efectividad de los videojuegos como herramienta educativa depende de la intencionalidad del docente, quien determina su valor a partir de sus creencias, valores y actitudes. A pesar de las percepciones negativas que limitan su uso en las aulas, los videojuegos pueden movilizar actitudes y habilidades en función de un propósito común, facilitando un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Finalmente, se destaca que uno de los principales desafíos en las instituciones educativas es la falta de recursos que respondan a las necesidades de las nuevas generaciones (MEN, 2014). Incorporar los videojuegos como una estrategia didáctica puede mejorar la motivación y la participación de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más dinámico y efectivo.

1.2 Formulación del problema

1.2.1.- Problema general:

¿De qué manera los videojuegos como estrategia contribuye a la enseñanza de los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿De qué manera lo videojuegos pueden fortalecer la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura?
- ¿De qué manera las TIC contribuyen como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura?

1.3 Objetivos de la investigación:

1.3.1. Objetivo general:

Determinar el uso de los videojuegos como estrategia en la enseñanza de los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347 – Huaura.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Determinar de qué manera los videojuegos fortalecen la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución educativa N° 15-20347 – Huaura.
- Determinar de qué manera las TIC contribuyen como herramienta de

aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura.

1.4. Justificación:

La sociedad contemporánea avanza a un ritmo acelerado, impulsada por el constante progreso tecnológico. No obstante, el sistema educativo de nuestro país ha mostrado una evolución limitada, e incluso casi inexistente, en su estructura y organización. Como señala Robinson (2011), la finalidad esencial de la educación es preparar a los estudiantes para integrarse de manera productiva en la sociedad, un objetivo que se ve obstaculizado por la falta de adaptación a las demandas del mundo actual.

Justificación teórica.

Teóricamente, este estudio se fundamenta en la necesidad de explorar el trasfondo del uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza y los resultados que de ello se deriven en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer año de secundaria. Asimismo, busca proporcionar a los docentes una herramienta eficaz para identificar los factores que influyen en el bajo rendimiento escolar y comprender el papel que desempeñan los videojuegos en la mejora del aprendizaje.

Justificación práctica

El presente estudio se enfoca en ofrecer información esencial para el ámbito educativo, aportando tanto datos verídicos como conocimientos novedosos sobre un fenómeno reciente y poco explorado en el contexto educativo nacional: la tecnología y sus diversos recursos, como los videojuegos. Este fenómeno se ha ido expandiendo gradualmente en la sociedad, afectando principalmente el rendimiento escolar. La investigación analiza los efectos de la adopción de la tecnología, en particular los videojuegos, y su impacto directo

en el desempeño académico de los estudiantes de nivel secundario en la Institución Educativa N° 15-20347.

Justificación metodológica

Metodológicamente, este estudio se enfoca en analizar el uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza. Su objetivo es determinar si la práctica de jugar y programar videojuegos favorece el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes preadolescentes, con edades comprendidas entre los 11 y 13 años. Para ello, se implementarán talleres de juego y programación de videojuegos como parte de las actividades académicas formales. Además, se aplicarán cuestionarios que permitirán observar posibles cambios en el nivel de sus capacidades cognitivas.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitación espacial:

Hace referencia al ámbito geográfico o físico en el que se desarrollará la investigación. Define el lugar específico donde se recolectarán los datos y se aplicarán las técnicas o metodologías de estudio. Por ejemplo, una institución educativa, una comunidad o una región determinada.

Delimitación temporal:

Esta referido al momento en que se realizó el estudio o al intervalo temporal que abarca el estudio de los fenómenos analizados. Esto puede incluir un año académico, un semestre o un lapso histórico específico, dependiendo de los objetivos del estudio.

Delimitación teórica:

Consiste en establecer el marco conceptual y las teorías que guiarán la investigación. Aquí se definen los enfoques, modelos, conceptos y antecedentes teóricos que sustentan el análisis y la interpretación de los resultados. Por ejemplo, teorías del aprendizaje, desarrollo cognitivo o teorías de la gamificación en la educación.

1.6 Viabilidad del estudio**Evaluación Técnica:**

Consiste en analizar la factibilidad técnica del proyecto, es decir, si se cuenta con los recursos tecnológicos, herramientas, conocimientos y personal capacitado para llevar a cabo las actividades planificadas. Esto incluye la infraestructura, el equipo necesario y la capacidad operativa para implementar y desarrollar el proyecto de manera efectiva.

Evaluación Presupuestaria:

Implica examinar los costos asociados al proyecto, incluyendo inversión inicial, costos operativos, materiales, recursos humanos, y otros gastos. Se busca determinar si el presupuesto disponible es suficiente y si existen fuentes de financiamiento o estrategias para optimizar los recursos y garantizar la sostenibilidad del proyecto.

Evaluación Ambiental:

Evalúa el impacto que el proyecto puede tener sobre el medio ambiente. Esto incluye identificar posibles daños ecológicos, consumo de recursos naturales, generación de residuos y emisiones contaminantes. Además, se consideran las medidas de mitigación

para reducir los efectos negativos y asegurar el cumplimiento de normativas ambientales.

Evaluación Socio-económica:

Analiza el impacto que el proyecto tendrá en la comunidad y en la economía local. Esto abarca la generación de empleo, el mejoramiento de la calidad de vida, el acceso a servicios, y el desarrollo social. También se consideran los beneficios a largo plazo y la aceptación social del proyecto por parte de la población afectada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones Internacionales

Ferreiro (2016), en su estudio titulado “Videojuegos en el aula: una propuesta de uso”, realizado en Madrid, tuvo como objetivo principal promover la integración de los videojuegos como una herramienta didáctica en el proceso de enseñanza. La investigación incluye una revisión concisa de conceptos clave, así como un análisis de los beneficios y limitaciones del uso de los videojuegos, tanto en general como específicamente en el contexto educativo. Los hallazgos indican que es factible implementar experiencias educativas enriquecedoras que fortalezcan los contenidos curriculares en diversas áreas, como Comunicación, Matemáticas y Ciencias Naturales, sin interferir con otros métodos de aprendizaje. El valor de esta investigación radica en resaltar el potencial didáctico de los videojuegos, siempre y cuando se utilicen como un complemento que refuerce el plan académico de los estudiantes.

Pusda (2016), en su investigación titulada “Los videojuegos y la influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruquí, cantón Quito, provincia de Pichincha” (Universidad Técnica de Ambato), identificó que los estudiantes hacen uso de las consolas de videojuegos principalmente como una fuente de entretenimiento, lo que no

contribuye a un aprendizaje significativo. Esta situación se debe a la ausencia de mecanismos pedagógicos adecuados y a la falta de dominio del contenido curricular por parte de los estudiantes que utilizan videojuegos. Asimismo, el estudio revela que, en el caso de estudiantes de clases media y media baja, el uso de videojuegos suele estar condicionado y regulado por la supervisión de los padres en el hogar o por los docentes en el entorno escolar. Esto evidencia una brecha en la integración de los videojuegos como herramienta educativa, lo que limita su potencial para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 99).

Por otro lado, Pérez y Ortega (2018) realizaron un análisis del videojuego "The Movies" como un recurso didáctico innovador que fomenta la motivación y el interés del estudiantado. A través de este videojuego, los estudiantes pueden adquirir habilidades en la gestión de recursos, comprender las distintas fases de la producción cinematográfica y analizar la evolución histórica del cine. Todo esto se logra en un entorno lúdico y dinámico sin necesidad de salir del aula. Según los autores, este videojuego no solo permite reforzar conceptos matemáticos básicos a través de la administración de recursos, sino que también resulta útil para el estudio de áreas como Historia, Ciencias Experimentales y Educación Artística. Además, promueve el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad al permitir que los estudiantes tomen decisiones estratégicas y gestionen proyectos de manera autónoma, lo que enriquece el aprendizaje integral y fortalece competencias clave para el siglo XXI.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Vergara y Toledo (2017), en su investigación titulada “El uso de los videojuegos y el rendimiento académico en las áreas de lógico matemático y comunicación integral en los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria en el distrito de Villa María del Triunfo, Lima”, buscaron identificar la relación entre el uso de videojuegos y el desempeño académico. A través de un enfoque correlacional, examinaron una muestra de 298 estudiantes, tanto hombres como mujeres, de quinto y sexto grado de primaria.

Los resultados mostraron que, aunque los estudiantes empleaban los videojuegos como una actividad recreativa, esto no afectaba negativamente su rendimiento en las áreas de lógico matemático y comunicación integral. Sin embargo, resaltaron la importancia de la supervisión parental para regular el tiempo de juego y el tipo de contenido al que los estudiantes accedían, como una estrategia clave para prevenir posibles efectos negativos.

Para comprender mejor esta propuesta, es fundamental diferenciar entre los videojuegos de entretenimiento y los educativos. Mientras que los primeros se enfocan en la diversión, los videojuegos educativos están diseñados para facilitar el aprendizaje y alcanzar objetivos específicos en diversas áreas del conocimiento. Según Ferreiro (2016), el uso de videojuegos educativos puede fortalecer los procesos de comunicación y mejorar el aprendizaje en asignaturas como Comunicación, Matemáticas y Ciencias Naturales, sin interferir con los métodos tradicionales de enseñanza.

De manera similar, Fernández (2016), en su investigación titulada “Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria”, analizó cómo la implementación planificada y sistemática de videojuegos educativos puede ser un entorno favorable para fortalecer las Inteligencias Múltiples en estudiantes de primaria. Empleando un diseño experimental que comparó el desempeño antes y después de la intervención, los resultados revelaron un aumento significativo en las inteligencias de los 154 estudiantes participantes. Esto demuestra que el uso adecuado de los videojuegos puede mejorar tanto las habilidades cognitivas como sociales, promoviendo un aprendizaje integral.

Por otro lado, Durán (2016), en su estudio titulado “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado ‘A’ de la Institución Educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho”, investigó los posibles efectos negativos del uso constante de videojuegos en el rendimiento académico. A partir de una muestra de 38 estudiantes de entre 11 y 12 años, concluyó que, aunque existía una relación entre el uso prolongado de videojuegos y un bajo desempeño escolar, esta era mínima. No obstante, resaltó la importancia de controlar el tiempo dedicado a los videojuegos para evitar distracciones y mejorar el rendimiento académico.

En síntesis, estas investigaciones coinciden en que el impacto de los videojuegos en el aprendizaje depende de cómo se utilizan y del contexto en el que se integran. Mientras que los videojuegos de entretenimiento pueden no afectar significativamente o incluso perjudicar el desempeño si no se regulan adecuadamente, los videojuegos educativos, cuando se implementan de manera planificada y con objetivos claros,

pueden ser herramientas efectivas para fortalecer el rendimiento académico y desarrollar habilidades cognitivas.

2.1. Bases teóricas:

2.2.1. Videojuego

Los videojuegos se han convertido en herramientas interactivas que potencian habilidades cognitivas, sociales y emocionales, esenciales para afrontar los desafíos del mundo actual. Gee (2014) sostiene que “los videojuegos son potencialmente lugares particularmente buenos en los que la gente puede aprender a situar significados a través de la experiencia incorporada en un ámbito semiótico complejo y a meditar sobre el proceso” (p.32). Esto implica que los estudiantes desarrollan competencias en lectura, escritura e interpretación de símbolos, lo que facilita la comprensión y contextualización del conocimiento.

Además, los videojuegos estimulan el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, al tiempo que fortalecen la perseverancia y la inteligencia emocional. Al integrarse de manera adecuada en el proceso educativo, contribuyen a un aprendizaje activo y significativo, mejorando tanto el rendimiento académico como las habilidades sociales. (p.22).

El juego ha sido una actividad inherente a la humanidad desde tiempos remotos, trascendiendo el simple entretenimiento. Expertos como Jean Piaget y Lev Vygotsky destacan su papel esencial en el desarrollo cognitivo, social y emocional. Al ser un motor de motivación interna, fomenta la curiosidad y la creatividad, facilitando la asimilación de conocimientos y la comprensión del entorno. En el

ámbito educativo, el uso del juego mejora la retención de información y fortalece habilidades como el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Por ello, su adecuada implementación en el aprendizaje y la vida diaria resulta clave para afrontar los retos del mundo actual. (Huizinga, 2007).

En relación con los videojuegos, Zida (2005) los define como un software diseñado para la diversión y el entretenimiento, basado en la interacción entre uno o más jugadores y un dispositivo electrónico que ejecuta el videojuego, permitiendo la simulación de experiencias (p.30).

El equipo que permite ejecutar los videojuegos se llama consola y funciona mediante un control o joystick. La apariencia y las funciones de este mando dependen de la plataforma, pudiendo incorporar más de 10 botones o diversas palancas. Cada control tiene atributos distintivos que evidencian la creatividad del diseñador de la consola.

Los videojuegos van más allá de las imágenes para lograr interactividad, ya que integran efectos sonoros a través de altavoces y auriculares, mejorando así la experiencia del jugador. Del mismo modo, el uso de periféricos, como controles con vibración o luces intermitentes que se sincronizan con la pantalla, añade una dimensión sensorial adicional que intensifica la inmersión en el juego.

2.2.2. Características de los videojuegos

Para Rivera Arteaga y Torres Cosío (2018), un videojuego es una forma de

entretenimiento electrónico que ha evolucionado con los avances tecnológicos (p. 3). Esto implica que los videojuegos son una adaptación moderna del juego tradicional, cuyas características pueden ser extrapoladas al entorno digital.

Por otro lado, Johan Huizinga (1938) define el juego como una "actividad libre fuera de la realidad que puede absorber completamente al jugador, sin interés material ni provecho alguno, con un fin en sí mismo, que se desarrolla en un tiempo y espacio determinados, bajo reglas aceptadas libremente, y que genera tensión, alegría y asociaciones rodeadas de misterio o disfraz" (p. XX).

Huizinga destaca varios aspectos clave del juego:

Instinto y adaptación: Todos los seres vivos muestran una predisposición natural al juego desde temprana edad, lo que facilita la adaptación al entorno. Por ejemplo, un felino joven juega a cazar, lo que le permite desarrollar habilidades esenciales para la supervivencia.

Dimensión cultural: El juego es un fenómeno cultural que, en sus primeras fases, forma parte de las tradiciones y puede repetirse en cualquier momento. Aunque la seriedad excluye el juego en términos etimológicos, en la práctica, las reglas del juego implican deber y responsabilidad, lo que introduce un componente serio.

Creatividad y libertad: El juego es irracional y creativo, creando un mundo paralelo al natural. Esta libertad creativa lo convierte en un elemento fundamental en la formación cultural.

Orden y competencia: La existencia de reglas y la incertidumbre del resultado generan tensión, lo que pone a prueba las habilidades del jugador. Estos aspectos

están estrechamente ligados a los impulsos competitivos y al prestigio social que puede obtener el jugador, el juego no solo satisface necesidades instintivas, sino que también desempeña un papel crucial en la evolución cultural y social. Los videojuegos, al ser una extensión digital del juego tradicional, heredan estas características, combinando creatividad, competencia y aprendizaje en un entorno interactivo y tecnológico.

Estas características, identificadas por Gee (2006), reflejan cómo los videojuegos heredan y adaptan elementos esenciales del juego tradicional, tal como lo plantea Johan Huizinga (1938). A continuación, se destacan estos aspectos clave:

- **Aprendizaje mediante ensayo-error:** Este principio, alineado con la "utilidad antropológica" de Huizinga y la teoría constructivista de Piaget, permite que los jugadores adquieran conocimiento a través de la experiencia directa, ajustando sus estrategias para superar desafíos.
- **Progresión de la dificultad:** Los videojuegos presentan retos que aumentan en complejidad, lo que estimula la motivación intrínseca del jugador. Al enfrentar desafíos graduales, el jugador mejora sus habilidades y desarrolla resiliencia.
- **Competitividad segura:** Al tratarse de una actividad que ocurre fuera de la realidad, los videojuegos ofrecen un entorno donde los jugadores pueden competir sin riesgo físico o emocional. Esto coincide con la idea de Huizinga de que el juego es una actividad libre y creativa que opera en un espacio separado de la realidad cotidiana.

- Creación de cultura e identidad: La interactividad y la colaboración entre jugadores favorecen la formación de comunidades y subculturas en torno a los videojuegos. Además, los jugadores adoptan identidades virtuales que les permiten explorar roles y experiencias que influyen en su desarrollo social y emocional.
- En resumen, los videojuegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también funcionan como espacios de aprendizaje, socialización y construcción cultural, integrando conceptos clásicos del juego con las dinámicas tecnológicas modernas.

Características de los videojuegos y la adquisición de aprendizajes según Mainer (2006)

Características del juego	Valores adquiridos
Diversión	Satisfacción
Jugar	Inmersión
Normas y reglas	Estructura
Metas y objetivos	Motivación
Interacción con el juego	Saber hacer
Reciprocidad	Aprendizaje con respuesta inmediata
Adaptación	Carácter abierto

Los videojuegos, al integrar elementos de aprendizaje experiencial, desafío progresivo, y colaboración social, se convierten en una herramienta didáctica efectiva. Estas características permiten que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, creativas y sociales en un entorno motivador y seguro.

Además, las investigaciones de expertos como Gee (2006) y la perspectiva cultural de Huizinga (1938) respaldan su uso en el aula para fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración en equipo. Al incorporar videojuegos en el entorno educativo, los docentes pueden captar el interés de los estudiantes y facilitar el aprendizaje significativo, adaptándose a los estilos y ritmos individuales de cada alumno.

2.2.3 Los videojuegos como fenómeno social y educativo

Este texto subraya cómo los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para abordar problemas como el ausentismo y el fracaso escolar en la educación secundaria. Al integrar las TIC y metodologías innovadoras, como la gamificación, se fomenta la motivación y la atención de los estudiantes, adaptándose a las necesidades de los nativos digitales.

Algunos puntos clave incluyen:

Inclusión y Diversidad: Los videojuegos permiten personalizar el aprendizaje y atender a estudiantes con necesidades específicas, en línea con el concepto de escuela inclusiva.

Motivación y Compromiso: Transformar tareas difíciles en experiencias divertidas mejora la retención de conceptos y el interés en el aprendizaje.

Interacción y Cooperación: El diseño de videojuegos promueve el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.

Desafíos en la Educación Basada en Juegos: La industria educativa debe equilibrar el

contenido pedagógico con la calidad lúdica para evitar que los estudiantes pierdan interés.

2.2.4. Los videojuegos como recurso educativo

El texto destaca cómo los videojuegos serios, como Minecraft Edu, pueden ser herramientas efectivas en el entorno educativo al fomentar habilidades cognitivas y sociales. Aquí algunos puntos clave:

Aprendizaje Activo y Retroalimentación: Prensky (2001) resalta que los videojuegos serios permiten a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje, desarrollar habilidades para resolver problemas y recibir retroalimentación inmediata.

Ambientes de Aprendizaje Inmersivos: Gee (2004) enfatiza que los videojuegos serios ofrecen un entorno libre para la experimentación, lo que favorece el aprendizaje.

Desarrollo de Habilidades Cognitivas: Greenfield (2000) concluyó que los videojuegos mejoran la lectura visual, la comprensión espacial, la observación y la comprobación de hipótesis.

Interacción Social y Autorregulación: Etxeberria (1999) vincula los videojuegos con la Psicología Social, destacando la autorregulación y la planificación.

Minecraft Edu en Educación Secundaria: Aunque no se evidencian mejoras significativas en los resultados académicos, sí se destacan experiencias colaborativas, creatividad y descubrimiento. Sin embargo, hay resistencia por parte de los padres y la necesidad de tiempo y espacio adecuado en las aulas.

2.2.5. Los videojuegos educativos

El texto destaca el potencial educativo de los videojuegos y la diferenciación entre sus categorías. Aquí hay un resumen clave:

Motivación Intrínseca: Los videojuegos fomentan la motivación a través de desafíos, curiosidad, fantasía y control personal, lo que incentiva a los jugadores a esforzarse y superarse (Islas et al., 2013).

Clasificación de Videojuegos:

Videojuegos Comerciales: Diseñados para el entretenimiento (por ejemplo, Minecraft, Tomodachi Life).

Videojuegos Educativos: Orientados a experiencias de aprendizaje inmersivas (Connolly et al., 2012).

Serious Games (Juegos Serios): Priorizan la educación sobre el entretenimiento (Michael & Chen, 2006).

Clasificación de los Serious Games:

Edutainment: Combinan educación y entretenimiento.

Advergaming: Usados con fines publicitarios.

Edumarket Games: Orientados al marketing educativo.

Political Games: Enfocados en temas políticos o sociales.

Juegos de Simulación y Entrenamiento: Para desarrollar habilidades prácticas y profesionales. (Álvarez, Rampnoux, Jessel & Méthel, 2007)

La clasificación detallada de los serious games resalta cómo cada categoría tiene un propósito específico y combina elementos lúdicos con objetivos formativos o persuasivos:

Edutainment: Enfocado en equilibrar la educación con el entretenimiento. Su objetivo es transmitir conocimientos de manera atractiva y motivadora.

Advergaming: Orientado a la publicidad, donde los productos o marcas se integran en el entorno del juego, ya sea de manera periférica o como elementos centrales.

Edumarket Games: Combina aspectos educativos, publicitarios y estrategias de mercado para sensibilizar y transmitir información sobre fenómenos sociales.

Political Games: Buscan concienciar sobre temas políticos e ideológicos. A veces, las reglas del juego se alteran para reforzar el mensaje, como impedir que el jugador gane.

Juegos de Simulación y Entrenamiento: Recrean situaciones reales en un entorno virtual seguro, permitiendo la práctica sin riesgos ni costos elevados, como los simuladores de vuelo o conducción..

2.2.6. Los videojuegos como instrumento importante en la educación

El uso de los videojuegos como herramientas educativas se ha consolidado como una metodología efectiva en diversos niveles educativos y rangos de edad. Aquí algunos puntos clave:

Adquisición de competencias digitales: Los videojuegos son una puerta de entrada al mundo digital para la mayoría de los niños, lo que facilita el desarrollo de habilidades tecnológicas (Gros, 2009).

Aprendizaje basado en Juegos (AbJ): Consiste en integrar videojuegos en el proceso

de enseñanza-aprendizaje, con objetivos educativos definidos que mejoran la comprensión y retención de conceptos (Torrente et al., 2009).

Aplicaciones en distintos niveles educativos:

Educación Superior: Mejora de la comprensión conceptual y la resolución de problemas (Liu, Cheng & Huang, 2011).

Secundaria: Modificación de actitudes y mejora de la comprensión lectora (Connolly et al., 2012).

Primaria: Incremento del rendimiento en matemáticas y adaptación a diferentes estilos de aprendizaje (Ke & Grabowski, 2007; Hwang, Chiu & Chen, 2015).

Efecto flow y engagement: La inmersión en el juego favorece la implicación y el aprendizaje (Hsieh, Lin & Hou, 2016; Jabbar & Felicia, 2015).

Desarrollo cognitivo en todas las edades: Desde la infancia hasta la adultez, los videojuegos pueden potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas (Tsai et al., 2016).

Inteligencias múltiples: Los videojuegos pueden ser herramientas eficaces para desarrollar diversas facetas de la inteligencia, alineándose con teorías que conciben la inteligencia como multidimensional.

2.2.7. Los videojuegos como mediador de enseñanza y aprendizaje

Los videojuegos, considerados recursos digitales, representan ejemplos auténticos de complejidad intelectual que promueven el desarrollo cognitivo y social en niños, adolescentes y otros usuarios (Pindado, 2005). Su uso estimula diversas estrategias de aprendizaje, como la atención, la memoria, la concentración espacial, la resolución de problemas y la creatividad. Además, algunos expertos destacan que también fomentan el pensamiento crítico y abarcan múltiples dimensiones. (Gentile, 2011). El uso de los videojuegos en la educación se fundamenta en tres perspectivas y tres campos de acción que enriquecen la práctica pedagógica:

Perspectivas educativas:

Perspectiva curricular: Fortalece la relación entre el estudiante y el conocimiento, integrando contenidos curriculares de manera interactiva.

Resultados del aprendizaje: Permite evaluar el progreso y la adquisición de habilidades y conocimientos a través de la experiencia lúdica.

Adquisición de valores: Facilita la enseñanza de valores como la colaboración, la empatía y la ética a través de dinámicas de juego.

Campos de acción:

Competencias tecnológicas: Desarrolla habilidades digitales y de programación.

Contenidos curriculares: Refuerza materias como matemáticas, ciencias y lenguas extranjeras de manera interactiva.

Competencias sociales y cognitivas: Mejora el trabajo colaborativo, la negociación, la toma de decisiones, la comunicación y la reflexión (Gros, 2008; Grupo F9, 2001).

Evaluación integral

Los videojuegos permiten una evaluación holística que abarca conceptos, procedimientos y valores, los cuales se integran para potenciar competencias y habilidades específicas (Bernat, 2008).

Interactividad y construcción del significado

La interactividad en los videojuegos ofrece al estudiante la libertad de tomar decisiones, explorar entornos y construir experiencias significativas (Fernández, 2004). A través de esta interacción, los estudiantes no solo comprenden la realidad, sino que crean una estructura semiótica que les permite dar sentido a sus acciones y experiencias. (Frasca, 2001).

El concepto de comunidades de aprendizaje en torno a los videojuegos resalta la importancia del diseño de actividades que promuevan la interacción y el trabajo colaborativo. Según Gee (2004), estas comunidades, conformadas por profesores, estudiantes y expertos, permiten al estudiante obtener múltiples perspectivas para construir significado.

Elementos clave:

Interacción y colaboración: Los videojuegos fomentan la participación activa y el intercambio de ideas, lo que fortalece el aprendizaje colaborativo.

Construcción de significado: A través de la discusión y el debate, los estudiantes

desarrollan una comprensión más profunda de conceptos y situaciones complejas.

Grupos de trabajo y debate: La dinámica grupal facilita la resolución de problemas y la toma de decisiones, promoviendo el pensamiento crítico y la creatividad.

En este contexto, los videojuegos actúan como un catalizador para la creación de entornos de aprendizaje enriquecidos, donde los estudiantes pueden explorar diferentes enfoques y construir conocimiento de manera significativa.

2.2.8. Los videojuegos en el fortalecimiento de la comunicación

El análisis de la comunicación desde el funcionalismo y el estructuralismo ofrece una comprensión profunda de cómo los mensajes son transmitidos y comprendidos en diferentes contextos.

Aspectos clave:

Funcionalismo:

e centra en el proceso de estímulo-respuesta, donde la comunicación efectiva implica la transmisión precisa y confiable de un mensaje a través de un canal adecuado.

En un entorno escolar, este enfoque promueve la horizontalidad en el diálogo y la colaboración, evitando el verticalismo.

Estructuralismo:

Según Barthes (1993), este enfoque estudia los artefactos culturales a través de la lingüística contemporánea.

Destaca la interpretación del significado que cada individuo otorga a la comunicación, lo que es especialmente relevante en la era digital, donde el uso de

smartphones y tablets ha transformado la interacción social.

Aplicación en el entorno escolar:

La combinación de ambos enfoques permite entender cómo los estudiantes procesan la información y responden a los mensajes en diferentes canales, ya sea cara a cara o a través de tecnologías digitales.

Al integrar estos enfoques, se fortalece la construcción de un ambiente de aprendizaje colaborativo y significativo. (Cortes, 2003).

2.2.9. Estrategia didáctica

(Mansilla y Beltrán, 2013, p. 29) La estrategia didáctica desempeña un papel fundamental en la construcción del conocimiento, ya que permite transformar la información en aprendizaje significativo a través de un proceso metódico y adaptativo.

Elementos clave:

Estrategia didáctica como estructura de actividad:

Parte de los conocimientos previos de los estudiantes y avanza hacia la consecución de objetivos de aprendizaje.

Implica la selección de contenidos y métodos que faciliten la comprensión y la apropiación del conocimiento.

Trasposición didáctica (Chevallard, 2005):

Es el proceso de transformar un saber científico o cultural en un objeto de enseñanza.

En el contexto de la biblioteca, esto implica presentar la información de manera accesible y relevante para el usuario.

Construcción del conocimiento colaborativo:

Al identificar lo que los estudiantes ya conocen, se facilita el intercambio de ideas y la construcción conjunta de nuevos conocimientos.

Este enfoque fomenta el aprendizaje significativo y la comprensión profunda de los contenidos.

Importancia de la planificación didáctica:

La metodología didáctica orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando que los objetivos educativos se logren de manera efectiva.

Permite adaptar los contenidos a las necesidades e intereses de los estudiantes, mejorando su comprensión y retención.

Este enfoque integral fortalece la conexión entre la teoría y la práctica, facilitando un aprendizaje más efectivo y duradero.

2.2.10. Uso de videojuegos como estrategia de enseñanza

El uso de videojuegos como estrategia didáctica en el ámbito educativo responde a la necesidad de transformar los métodos tradicionales de enseñanza, promoviendo el aprendizaje autónomo y significativo.

Aspectos clave:

Aprendizaje autónomo y metacognición:

Según Monereo et al. (2001), la enseñanza debe enfocarse en dotar a los estudiantes de herramientas para que puedan aprender por sí mismos.

Aebli (1991) destaca la importancia del autocontrol y la autoevaluación en el proceso de aprendizaje.

Estrategia didáctica basada en videojuegos:

Los videojuegos educativos promueven la metacognición y el razonamiento espacial (Rozo, 2011).

El factor lúdico aumenta la motivación y la atención, facilitando la adquisición de conocimientos.

Uso de las TIC y el contenido audiovisual:

Los videojuegos, como recursos audiovisuales, permiten una enseñanza más dinámica y atractiva.

La elaboración de videojuegos educativos debe equilibrar el entretenimiento con la enseñanza de contenidos, estimulando procesos cognitivos como la atención, la memoria y la inteligencia.

Impacto en el aprendizaje significativo y autorregulado:

Los videojuegos ofrecen experiencias interactivas que favorecen la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades críticas.

Este enfoque fomenta la autorregulación del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes tomar control de su proceso formativo.

En resumen, integrar los videojuegos en el entorno educativo no solo mejora la calidad del aprendizaje, sino que también fortalece la motivación y la autonomía del estudiante.

2.2.7. Las TICs en la educación

El papel de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la educación es clave para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la calidad educativa. Aquí algunos puntos esenciales:

Facilitación del aprendizaje:

Según Herrera (2015), las TIC favorecen tanto a estudiantes como a docentes, haciendo la docencia más dinámica e integral.

Hernández (2017) sostiene que las TIC crean un ambiente educativo positivo, consolidando el aprendizaje y logrando transformaciones que mejoran la calidad educativa.

Desarrollo de habilidades y conocimientos:

Los estudiantes amplían sus conocimientos y aclaran dudas a través de videos

didácticos y otros recursos digitales.

Tapia y León (2013) destacan que el éxito del uso de las TIC depende de la estructura del ambiente de trabajo y la familiarización de los estudiantes con la tecnología.

Desafíos y adaptación:

El rápido avance tecnológico ha sido un reto tanto para estudiantes como para docentes.

La inclusión de TIC requiere políticas educativas que garanticen la igualdad de oportunidades, el desarrollo de estándares tecnológicos y la formación continua de los profesores.

Aplicación en la gestión educativa:

Zambrano y Balladares (2017) mencionan que, aunque las TIC apoyan la transmisión de información, su avance no es homogéneo en todos los centros educativos.

En conclusión, las TIC no solo optimizan el acceso a la información, sino que también promueven un aprendizaje autónomo y colaborativo, aunque es necesario superar retos de infraestructura y capacitación docente para su implementación efectiva.

2.2. Bases Filosóficas

La presente investigación se sustenta en el paradigma socio-crítico, un enfoque que prioriza la comprensión de la realidad social a través del análisis ideológico y la autorreflexión crítica en los procesos de generación de conocimiento. Este paradigma no solo busca interpretar la realidad, sino también transformarla, al identificar y cuestionar las estructuras sociales que perpetúan la desigualdad y la injusticia. Como señala Alvarado (2008), “la aplicación de los principios del paradigma socio-crítico en el ámbito educativo es eficiente para generar cambios en problemáticas generadas por el ambiente social”. Esto implica que, en el contexto educativo, este enfoque permite identificar las barreras sociales y culturales que afectan el aprendizaje y promueve estrategias para superarlas, fomentando la participación activa y el empoderamiento de los estudiantes. Asimismo, el paradigma socio-crítico reconoce la importancia del diálogo y la colaboración entre los distintos actores educativos, lo que facilita la construcción colectiva de soluciones y el desarrollo de una conciencia social crítica.

Este paradigma busca comprender cómo las interacciones sociales y culturales influyen en la adquisición de conocimientos, así como analizar los efectos observables sobre la condición humana de los adolescentes, quienes son altamente influenciados por las tendencias y modas del entorno social.

El Rol de los Videojuegos en la Educación

En la actualidad, los videojuegos han pasado a ser un componente habitual en la vida de los estudiantes, y su influencia en el ámbito educativo ha sido objeto de numerosos estudios. Según Rozo (2011), “la experiencia con videojuegos está estrechamente

vinculada al desarrollo de la metacognición y el razonamiento espacial; el aspecto lúdico mejora la atención y potencia el rendimiento cognitivo”.

Estos videojuegos, al ser herramientas audiovisuales, permiten a los docentes interactuar con los estudiantes de manera más motivadora, lo que incrementa el interés y facilita un aprendizaje profundo y autónomo. Asimismo, promueven el desarrollo de habilidades cognitivas clave, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad, fortaleciendo el proceso educativo.

El Paradigma Socio-Crítico en la Educación

Busca transformar la realidad social a través de la reflexión y la acción. En este contexto, la integración de los videojuegos en el campo educativo no solo implica la adopción de nuevas tecnologías, sino también la creación de un área de aprendizaje que promueva la colaboración, el pensamiento crítico y la autoevaluación.

De acuerdo con Monereo et al. (2001), “en lugar de centrarnos en la enseñanza de contenidos, es fundamental capacitar a los estudiantes para que, en un futuro cercano, puedan adquirir esos conocimientos de manera autónoma”. Esto requiere la implementación de estrategias pedagógicas que fortalezcan el aprendizaje independiente y la autorregulación en el proceso educativo. (Aebli, 1991).

Desafíos y Oportunidades de las TIC en la Educación

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) han transformado la gestión de la información en el ámbito educativo. De acuerdo con Hernández (2017), “las TIC conforman un ambiente educativo positivo, capaz de lograr transformaciones que

mejoren la calidad educativa”.

Sin embargo, el rápido avance tecnológico plantea retos tanto para los estudiantes como para los docentes. Es fundamental garantizar la igualdad de oportunidades en el acceso a las TIC, así como proporcionar una formación continua para los docentes y la creación de contenidos digitales educativos que fomenten el aprendizaje significativo.

Compromiso con la Comunidad Educativa

El presente trabajo está comprometido con la comunidad educativa, integrando la teoría aprendida en las aulas con experiencias prácticas en un entorno social real. Los videojuegos, al ser parte de la vida cotidiana de los estudiantes, pueden actuar como herramientas pedagógicas que faciliten la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

La inclusión de los videojuegos en el proceso educativo, desde una perspectiva socio-crítica, contribuye a transformar la realidad escolar y a optimizar la calidad del aprendizaje. Al promover la motivación, la creatividad y el pensamiento crítico, estos recursos digitales se convierten en un instrumento clave para el desarrollo integral y académico de los educandos.

2.4. Definiciones de términos básicos

Videojuego

Es una forma de juego digital que ha experimentado una constante evolución debido al desarrollo tecnológico (p. 3). En este sentido, puede considerarse una adaptación del juego tradicional a los entornos digitales, manteniendo características que pueden trasladarse a este nuevo contexto. Rivera Arteaga y Torres Cosío (2018).

Estrategias.

Una estrategia se define como un conjunto de acciones o una secuencia planificada de actividades cuidadosamente diseñadas para alcanzar un objetivo específico. (Carrasco 2004).

Didáctica.

Existen diversas concepciones al respecto; sin embargo, podemos considerarla como el arte de enseñar una disciplina, es decir, el camino para alcanzar el aprendizaje. (Hidalgo 2017)

Estrategias didácticas

Es una tarea fundamental del docente, quien selecciona de manera deliberada y reflexiva las estrategias, técnicas y actividades más apropiadas para lograr los objetivos de aprendizaje establecidos. Este proceso no solo implica la organización de los contenidos, sino también la evaluación del progreso, la retroalimentación constante y la adaptación a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. A través de esta planificación, se busca crear un entorno educativo inclusivo y significativo que promueva la participación activa, el desarrollo de habilidades cognitivas y el aprendizaje autónomo. (Carrasco 2014).

Didáctica y juego

El juego es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite divertirse mientras adquieren habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Mediante actividades lúdicas, los pequeños exploran su entorno, experimentan roles y situaciones, y estimulan su creatividad e imaginación.

A través del juego, los niños fortalecen su identidad y autoestima, expresan emociones, resuelven conflictos y aprenden a cooperar, compartir y respetar normas sociales. En el aspecto cognitivo, mejora la memoria, la atención, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Juegos como los de construcción, rompecabezas y juegos simbólicos potencian el pensamiento lógico y la creatividad.

Asimismo, el juego físico contribuye al desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, favoreciendo la coordinación, el equilibrio y la destreza. Además, facilita el aprendizaje de conceptos abstractos y la adquisición de nuevos conocimientos de manera natural y significativa. Por esta razón, es fundamental que padres, educadores y cuidadores promuevan espacios y momentos para el juego, tanto estructurados como libres, a fin de garantizar un desarrollo pleno y saludable. Estos principios constituyen la base de la metodología empleada para favorecer un desarrollo óptimo en la infancia.

Aprendizaje:

Según Echaíz (2001), el aprendizaje es un proceso en el que se construyen representaciones personales que poseen significado y sentido (p. 10).

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

El uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza se relaciona con la enseñanza en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20247 – Huaura – 2021.

2.4.2 Hipótesis específicas

- Los videojuegos fortalecen directamente la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura – 2021.
- Las TIC contribuyen directamente como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347 - Huaura - 2021.

2.5. Operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES
Videojuegos	Es una forma de entretenimiento digital que ha experimentado una constante evolución debido al progreso tecnológico.	Características En la educación	Habilidades Competitividad Creatividad Aprendizaje Diversión Metodología Enseñanza Comunicación

Estrategia de enseñanza	Una estrategia se define como un conjunto de acciones o una secuencia de actividades cuidadosamente planificadas, orientadas a alcanzar un objetivo específico.	Desarrollo de contenidos Estrategia de enseñanza	Herramienta Didáctica Conocimiento Enseñanza Calidad educativa Aprendizaje Metacognición Las Tic en la educación
--------------------------------	---	---	---

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El estudio, es de tipo No Experimental, siguiendo la definición de Carrasco (2006), quien señala que este enfoque se distingue por no manipular intencionalmente las variables independientes. En este caso, el investigador se limita a observar y analizar los fenómenos tal como ocurren en la realidad, sin intervenir en ellos. Asimismo, este diseño carece de un grupo de control y un grupo experimental, lo que permite obtener información a partir de eventos o situaciones ya acontecidas. Esto facilita la identificación de relaciones y patrones emergentes en los datos recolectados, siendo especialmente adecuado para estudios sociales y de comportamiento.”. (p. 71)

3.1.1. Tipo de investigación

El estudio de tipo correlacional se centra en examinar y cuantificar la relación entre dos variables: los videojuegos y la enseñanza. Su objetivo es identificar el grado de asociación entre ellas sin intervenir ni manipular intencionalmente dichas variables. A través de encuestas aplicadas a los participantes, se recopilan datos que permiten detectar patrones, tendencias e influencias potenciales que los videojuegos podrían ejercer sobre el proceso de aprendizaje. Este enfoque facilita la comprensión de cómo aspectos como la interactividad y la motivación inherentes a los videojuegos pueden afectar la retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades cognitivas y el rendimiento académico. No obstante, es fundamental

aclarar que, aunque se identifique una correlación significativa, este tipo de estudio no prueba una relación causal directa entre las variables, sino que describe la magnitud de su conexión.

3.1.2. Enfoque

El estudio es de tipo no experimental, sustentada en un enfoque cuantitativo. Este enfoque se emplea debido a su capacidad para obtener datos medibles y objetivos que permiten analizar la relación entre variables sin manipularlas intencionalmente. A pesar de que el enfoque cuantitativo se caracteriza por el uso de métodos estadísticos y la recolección de datos numéricos, en este caso, también se complementa con la obtención de información a través de observaciones, entrevistas, notas de campo y registros escritos. Esto facilita una comprensión más amplia y detallada de los fenómenos estudiados, permitiendo establecer patrones y tendencias a partir de datos concretos y verificables.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población:

La Institución Educativa N° 15-20347, localizada en el distrito de Santa María, imparte enseñanza en los niveles de primaria y secundaria, conforme a la Educación Básica Regular (EBR). Está afiliada a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) N° 09 de Huaura, encargada de coordinar y supervisar las labores pedagógicas y administrativas en la región. La institución se destaca por su compromiso con la formación integral de los estudiantes, proporcionando una educación de calidad que fortalece el desarrollo académico, social y emocional. En esta investigación, se ha seleccionado como población de estudio a los estudiantes del nivel secundario, desde primer hasta quinto grado, con el

fin de recopilar datos relevantes para analizar el desempeño académico y otros aspectos del entorno escolar. A continuación, se presenta el detalle de la distribución de los estudiantes:

Estudiantes del nivel secundario:

SECCIONES	H	M
Primero A	14	10
Segundo A	12	11
Tercero A	09	11
Cuarto A	12	08
Quinto A	14	08
Total	110	

3.2.2. Muestra

a muestra incluye a 68 estudiantes seleccionados con el fin de recopilar información representativa que permita evaluar el desempeño académico, las dinámicas de aprendizaje y otros aspectos relevantes en este nivel educativo. El objetivo es identificar patrones de desarrollo y áreas que requieran mejoras para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la entidad. Como se detalla:

SECCIONES	H	M
1ro A	14	10
2do A	12	11
3ro A	09	11
Total	68	

Criterios de Inclusión:

Para la obtención de la muestra, se empleó un método no probabilístico, dado que la selección de los estudiantes se basó en características comunes identificadas entre los padres de familia, los docentes y los directivos de la institución. Este enfoque permitió seleccionar a los estudiantes de manera intencional, considerando factores relevantes para la investigación, como el contexto socioeducativo, el rendimiento académico y la participación en actividades escolares. De esta manera, se logró reunir una muestra representativa que facilita el análisis de las dinámicas educativas y el impacto de diversos factores en el proceso de aprendizaje.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Teniendo en cuenta los tipos de procedimientos, se implementarán las siguientes técnicas para la recolección y análisis de datos:

Encuesta: Dirigida a los estudiantes de primer, segundo y tercer grado de secundaria, con el objetivo de recopilar información sobre sus experiencias y percepciones respecto a los videojuegos y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuestionario sobre videojuegos y estrategia de enseñanza: Esta herramienta permitirá obtener datos específicos sobre el uso de videojuegos como recurso educativo y su influencia en el rendimiento académico.

Fichas Técnicas de estadística: Serán utilizadas para recopilar, organizar y analizar los datos cuantitativos obtenidos, facilitando la interpretación de resultados y la identificación de patrones y tendencias.

Fichaje durante el estudio: Consistirá en la recolección y registro de información relevante durante el desarrollo de la investigación, permitiendo un seguimiento detallado de los hallazgos.

Análisis bibliográfico y documental: Permitirá la revisión de literatura científica, investigaciones previas y documentos académicos que respalden el estudio, proporcionando un marco teórico sólido para la interpretación de los resultados.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Para el análisis de los datos recopilados, se empleará el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), versión 17, una herramienta ampliamente utilizada en la investigación social y educativa para el procesamiento y análisis estadístico.

Análisis de datos e interpretación: A través del SPSS, se realizará la codificación, tabulación y análisis de los datos obtenidos en las encuestas y cuestionarios aplicados a los estudiantes. Esto permitirá identificar patrones, tendencias y correlaciones entre los videojuegos y las estrategias de enseñanza.

Prueba de hipótesis: Se aplicará la prueba de Chi cuadrada, una técnica estadística adecuada para el análisis de variables cualitativas. Esta prueba permitirá determinar si

existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Este enfoque permitirá obtener resultados precisos y fundamentados, facilitando la interpretación de los datos y la validación de las hipótesis planteadas en la investigación.

Aspectos éticos

Todos los pasos del proceso de investigación serán rigurosamente controlados para garantizar la fiabilidad y validez de los resultados obtenidos. La recolección, análisis e interpretación de los datos se llevarán a cabo de manera objetiva y precisa, asegurando que los hallazgos reflejen fielmente la realidad estudiada.

Además, cualquier ajuste o modificación que sea necesario implementar en el presente proyecto será evaluado y comunicado oportunamente a las partes involucradas. Esto permitirá fortalecer la calidad metodológica de la investigación y aumentar la confiabilidad de los resultados, asegurando que las conclusiones sean sólidas y respaldadas por evidencia empírica.

CAPITULO IV

RESULTADOS

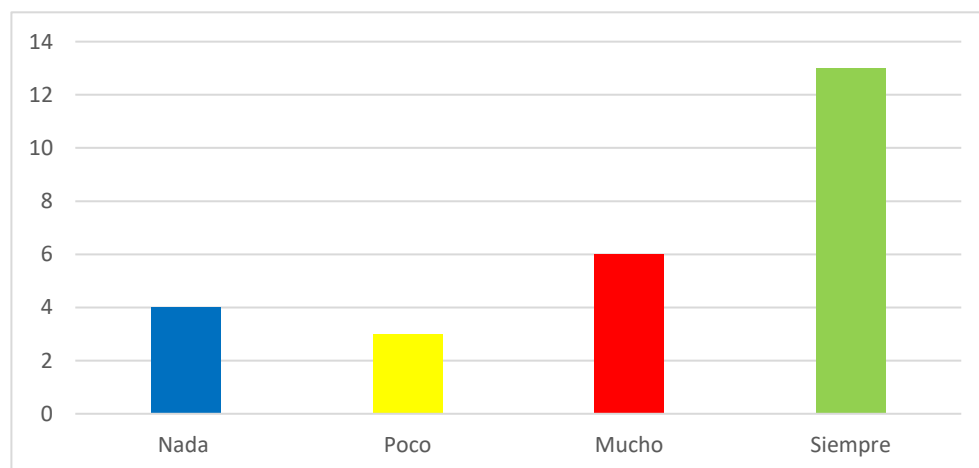
4.1 Análisis de los resultados

Tabla 1: Los videojuegos me ayudan a desarrollar habilidades y estrategias y a la resolución de problemas.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	15	14.4%
Poco	12	10.5%
Mucho	17	24.1%
Siempre	24	51%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista.

Figura 1 Los videojuegos ayudan a desarrollan habilidades y estrategias y resolución de problemas



Interpretación

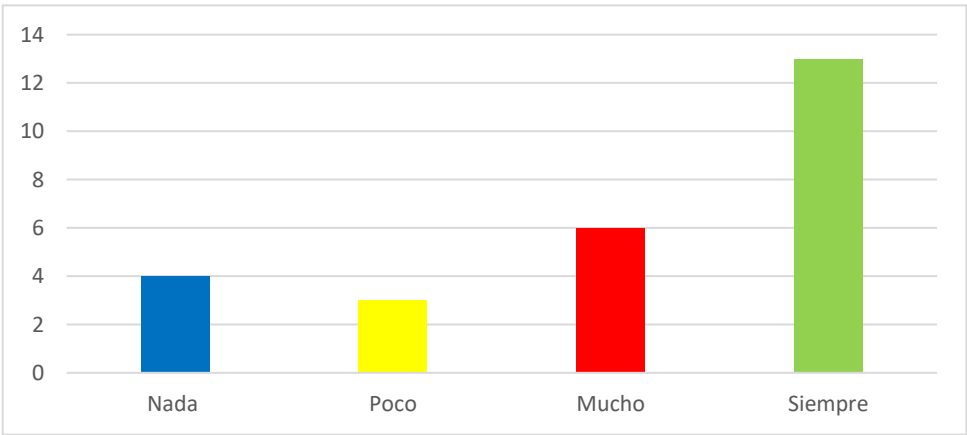
La Tabla 1 y la Figura 1 revelan que el 51% de los participantes cree que jugar videojuegos "siempre" fortalece las habilidades estratégicas y la resolución de problemas. Un 24,1% opina que influyen "mucho", mientras que un 10,5% seleccionó las opciones "poco" y "nada". Además, un 14,4% también manifestó una percepción baja en este aspecto. Estos resultados indican una inclinación positiva hacia el impacto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo y estratégico.

Tabla 2: Jugando a videojuegos aumenta mi creatividad

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	14	14%
Poco	13	11%
Mucho	16	23%
Siempre	25	52%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista.

Figura 2 Jugando a videojuegos aumenta mi creatividad



Interpretación

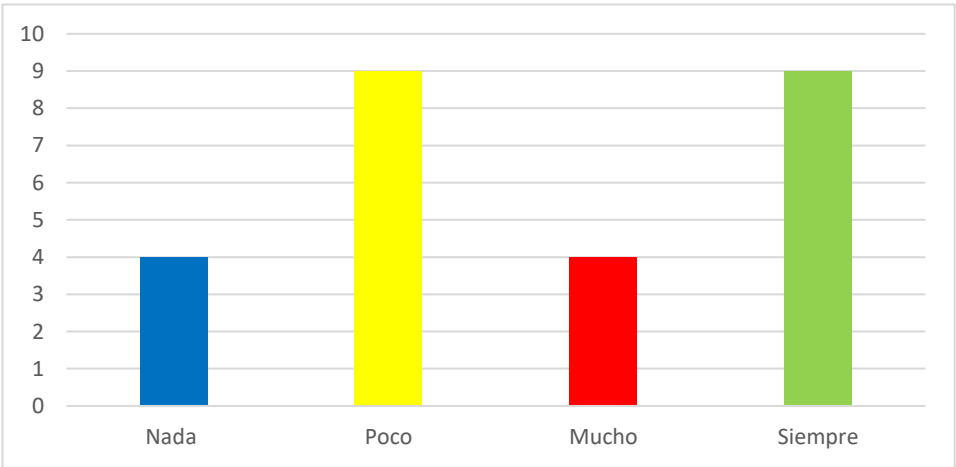
La Tabla 2 y la Figura 2 muestran que el 52% de los encuestados cree que jugar videojuegos "siempre" potencia su creatividad. Un 23% considera que influye "mucho", mientras que un 14% opina que "nada" y un 11% señala "poco". De manera curiosa, un 13% también seleccionó "mucho", lo que podría indicar una discrepancia en la interpretación o el registro de los datos. Estos hallazgos revelan una tendencia positiva respecto al impacto de los videojuegos en la creatividad, aunque con percepciones diversas entre los participantes.

Tabla 3: El jugar videojuegos logro superarme y alcanzar y mi meta.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	13	12%
Poco	20	35%
Mucho	15	18%
Siempre	20	35 %
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista

Figura 3 El jugar videojuegos logro superarme y alcanzar y mi meta



Interpretación

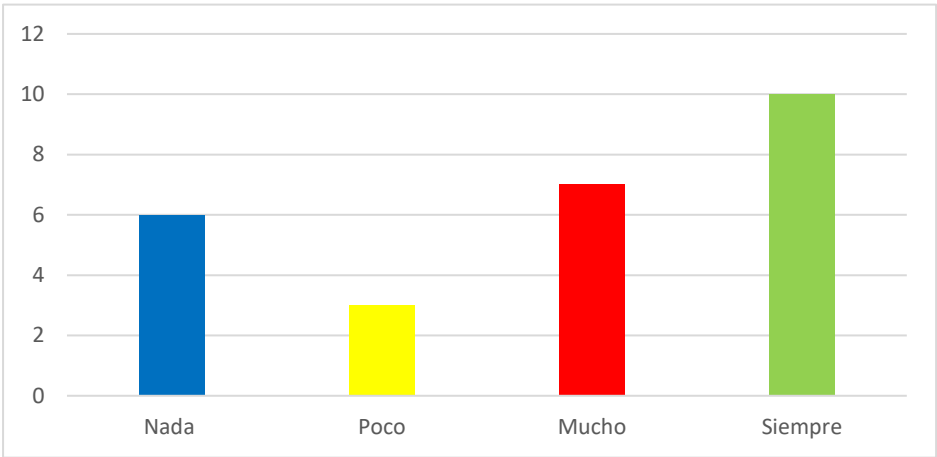
La Tabla 3 y la Figura 3 revelan que el 35% de los encuestados cree que jugar videojuegos les ha ayudado a superarse y alcanzar sus metas. Otro 35% opina que esta influencia ha sido "poca", mientras que un 18% la califica como "mucho" y un 12% considera que "nada". Estos resultados evidencian una variedad de perspectivas respecto al impacto de los videojuegos en el logro personal y el desarrollo de metas individuales”

Tabla 4: Jugando al videojuego mejoro mi capacidad para trabajar en equipo.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	14	16%
Poco	13	13%
Mucho	18	33%
Siempre	23	38%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista.

Figura 4 Jugando al videojuego mejoro mi capacidad para trabajar en equipo.



Interpretación

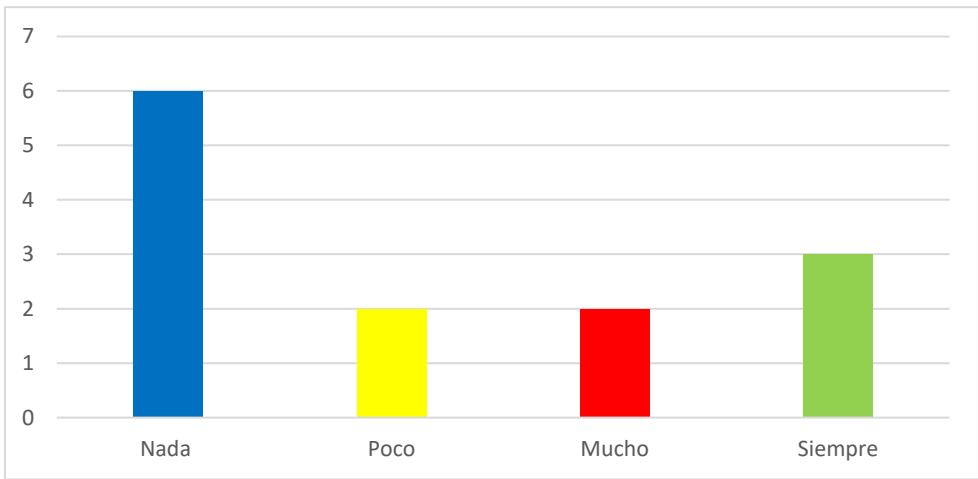
La información presentada en la Tabla 4 y la Figura 4 revela que el 38% de los participantes opina que los videojuegos han fortalecido su capacidad para el trabajo en equipo. Un 33% afirma que el impacto ha sido significativo, mientras que un 16% considera que no ha habido ningún efecto y un 13% señala que la mejora ha sido mínima. Estos datos reflejan una inclinación favorable hacia el desarrollo de habilidades colaborativas a través de los videojuegos, aunque persisten algunas opiniones menos optimistas.

Tabla 5: Los videojuegos mejora la atención y concentración de los estudiantes.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	28	47%
Poco	11	15%
Mucho	11	15%
Siempre	18	23%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista.

Figura 5 El videojuego mejora la atención y concentración de los estudiantes



Interpretación

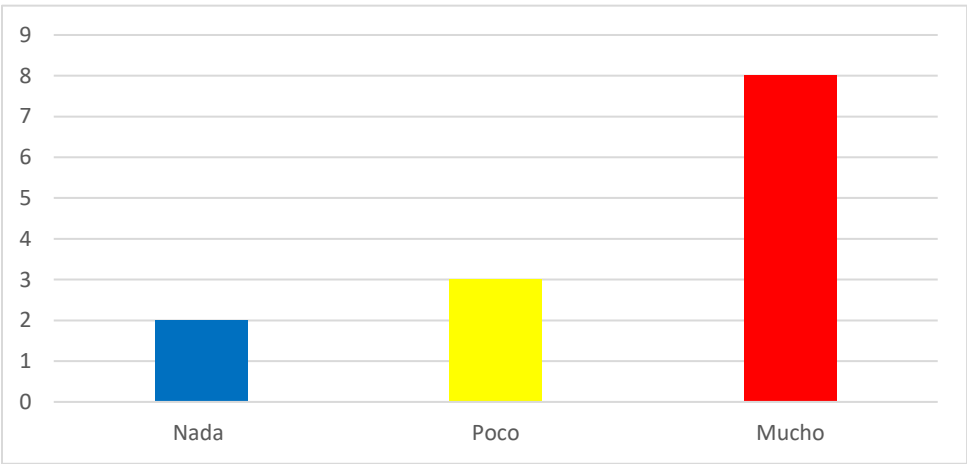
Los datos de la Tabla 5 y la Figura 5 revelan que el 47% de los encuestados cree que los videojuegos no influyen en la mejora de la atención y concentración de los estudiantes. En contraste, un 23% considera que los videojuegos siempre potencian estas habilidades, mientras que un 15% opina que el impacto es mínimo y otro 15% sostiene que es significativo. Estos resultados reflejan opiniones divididas, con una tendencia predominante hacia una percepción negativa.

Tabla 6: Jugar videojuegos permite desarrollar habilidades estratégicas en los estudiantes.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	19	14%
Poco	22	18%
Mucho	27	68%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista.

Figura 6 Jugar videojuegos permite desarrollar habilidades estratégicas en los estudiantes.



Interpretación

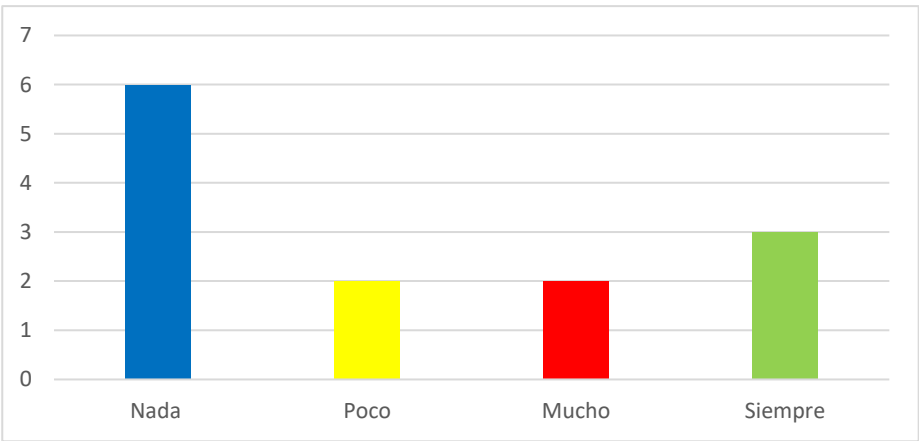
La información presentada en la Tabla 6 y la Figura 6 muestra que el 68% de los encuestados cree que los videojuegos favorecen el desarrollo de habilidades estratégicas en los estudiantes. Un 18% opina que este impacto es mínimo, mientras que un 14% considera que no hay ningún efecto. Estos hallazgos evidencian una marcada inclinación positiva hacia el potencial de los videojuegos para fortalecer las habilidades estratégicas, aunque persiste cierto escepticismo en una minoría.

Tabla 7: Los videojuegos como juegos permite aumentar la creatividad en los estudiantes.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	10	7%
Poco	14	14%
Mucho	19	23%
Siempre	25	56%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista.

Figura 7 Los videojuegos como juegos permiten aumentar la creatividad en los estudiantes.



Interpretación

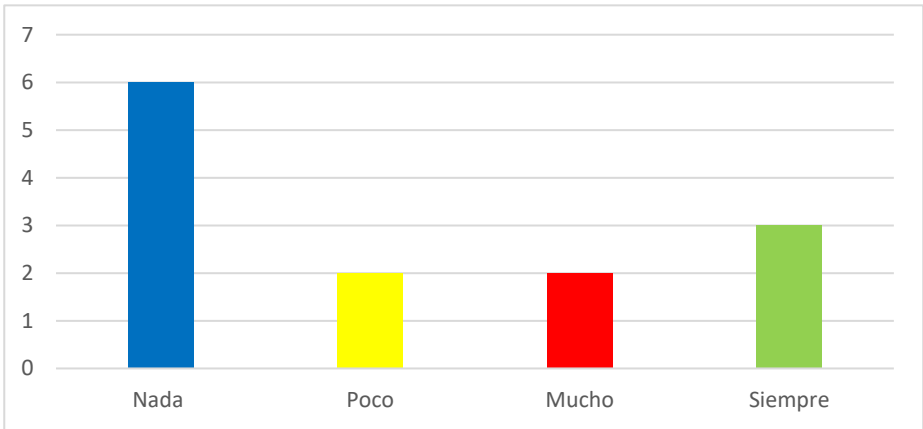
La información presentada en la Tabla 7 y la Figura 7 revela que el 56% de los encuestados cree que los videojuegos fomentan la creatividad en los estudiantes. Un 23% opina que el impacto es considerable, mientras que un 14% percibe una influencia mínima y un 7% no observa ningún efecto. Estos datos reflejan una percepción predominantemente positiva sobre el papel de los videojuegos en el desarrollo creativo, aunque aún existen algunas posturas menos optimistas.

Tabla 8: El uso videojuegos transmite valores positivos en los estudiantes.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	5	7%
Poco	23	34%
Mucho	35	52%
Siempre	5	7%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista

Figura 8 El uso videojuegos transmite valores positivos en los estudiantes.



Interpretación

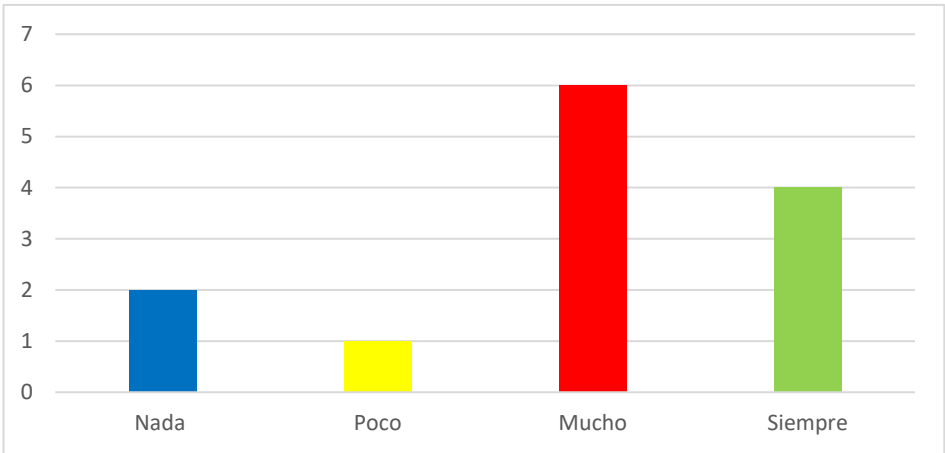
Según los datos de la Tabla 8 y la Figura 8, el 52% de los participantes sostiene que los videojuegos promueven valores positivos en los estudiantes. Un 34% opina que esta contribución es mínima, mientras que un 7% cree que no hay ningún efecto y otro 7% afirma que los videojuegos siempre inculcan valores positivos. Estos hallazgos revelan una inclinación favorable hacia la influencia positiva de los videojuegos, aunque existen algunas percepciones divergentes.

Tabla 9: Jugar videojuegos mejora la capacidad de trabajar en equipo.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	14	16%
Poco	10	7%
Mucho	19	46%
Siempre	15	31%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista

Figura 9 Jugar videojuegos mejora la capacidad de trabajar en equipo.



Interpretación

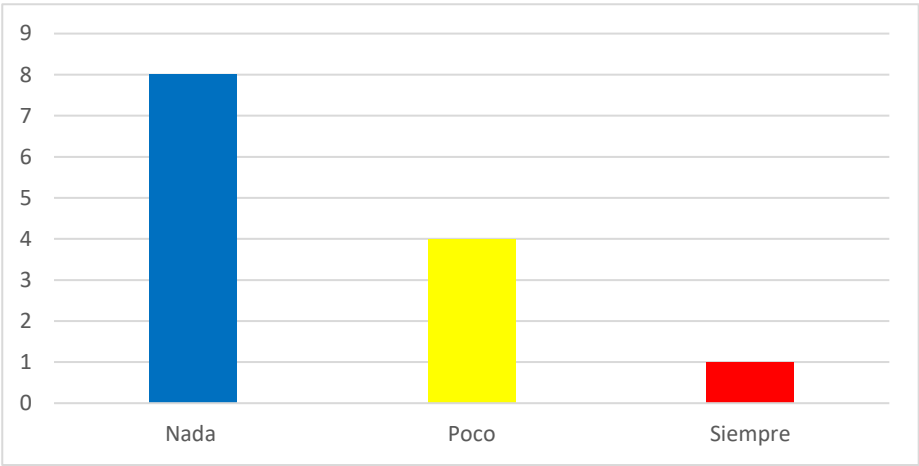
En la Tabla 9 y la Figura 9, se evidencia que el 46% de los encuestados cree que jugar videojuegos fortalece la capacidad de trabajo en equipo. Un 31% opina que este efecto es constante, mientras que un 16% considera que no influye en absoluto y un 7% señala que el impacto es mínimo. Estos resultados muestran una percepción predominantemente positiva respecto al papel de los videojuegos en el trabajo colaborativo, aunque persisten algunas opiniones desfavorables.

Tabla 10: El uso de los videojuegos mejora la capacidad lingüística de los estudiantes.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Nada	38	64%
Poco	20	29%
Siempre	10	7%
Total	68	100

Fuente: Ficha de entrevista

Figura 10 El uso de los videojuegos mejora la capacidad lingüística de los estudiantes.



Interpretación

En la Tabla 10 y la Figura 10, se evidencia que el 64% de los encuestados opina que el uso de videojuegos potencia la capacidad lingüística de los estudiantes. Un 29% cree que el impacto es limitado, mientras que un 7% afirma que esta mejora es constante. Estos hallazgos sugieren una tendencia positiva en el desarrollo de habilidades lingüísticas a través de los videojuegos, aunque algunas percepciones son más cautelosas.

4.2. Contrastación de Hipótesis

Hipótesis General

Ho: El uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza no se relaciona con la enseñanza en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347-Huaura-2021.

Ha: El uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza si se relacionan con la enseñanza en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347-Huaura-2021

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$ y **Estadístico:** Rho Spearman

Tabla 11: Hipótesis General

		Videojuegos		Estrategia de enseñanza	
Rho de Spearman	Vodeojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,914**	
		Sig. (bilateral)	.	,000	
	Estrategia de enseñanza	N	68	68	
			,914**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	.	
		N	68	68	

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Se observa una fuerte correlación positiva de 0,914 entre las variables "videojuegos y estrategias de enseñanza". El valor de probabilidad ($p = 0,00$) es menor que el nivel crítico de 0,05, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Esto indica que, con un 95% de confianza y un 5% de margen de error, los videojuegos están positivamente asociados como una estrategia de enseñanza efectiva para los estudiantes analizados.

Hipótesis Específica 1

H₀: Los videojuegos no fortalecen la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347-Huaura-2021.

H_a: Los videojuegos si fortalecen la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15.20347-Huaura-2021.

Tabla 12: Hipótesis Especifica 1

Los videojuegos		Comunicación	
Videojuegos		1,000	,880**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	68	68
Comunicación	Coeficiente de correlación	,880**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	68	68

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Se ha identificado una correlación positiva fuerte, con un coeficiente de 0,880, entre las variables "videojuegos" y "comunicación". Dado que el valor de probabilidad ($p = 0,00$) es inferior al umbral crítico de 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Esto confirma que, con un 95% de confianza y un 5% de margen de error, los videojuegos influyen favorablemente en la mejora de la comunicación entre los estudiantes de nivel secundario.

Este hallazgo revela que los videojuegos no solo fortalecen las habilidades lingüísticas y expresivas, sino que también promueven la colaboración, el trabajo en equipo y la socialización. Además, la interacción en entornos virtuales mejora la resolución de problemas, la coordinación estratégica y el intercambio efectivo de información. Estos resultados apoyan la integración de los videojuegos como una herramienta pedagógica innovadora para potenciar el aprendizaje y la comunicación en el ámbito educativo.

Hipótesis Específica 2

H₀: Las TIC no contribuyen directamente como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la institución Educativa N° 15-20347-Huaura-2021

H_a: Las TIC contribuyen directamente como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la institución Educativa N° 15-20347-Huaura-2021

Tabla 13: Hipótesis Específica 2

Las TIC			Herramienta de aprendizaje	
Rho de Spearman	Las TIC	Coeficiente de correlación	1,000	,950 **
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	68	68
	Herramienta de aprendizaje		,950 **	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	68	68

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Se ha identificado una fuerte correlación positiva entre las variables “TIC” y “herramienta de aprendizaje”, con un coeficiente de 0,950. El valor de probabilidad ($p = 0,000$), al ser menor que el nivel crítico de 0,05, permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Esto demuestra que, con un 95% de confianza y un 5% de margen de error, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) influyen de manera significativa y directa como herramienta de aprendizaje en estudiantes de nivel secundario.

Este resultado refuerza la idea de que la integración de las TIC en el proceso educativo mejora la comprensión de conceptos, estimula la creatividad, facilita el acceso a información actualizada y fomenta un aprendizaje más interactivo y colaborativo. Además, las TIC permiten personalizar el ritmo de estudio y desarrollar habilidades digitales clave para el mundo actual, lo que potencia tanto el rendimiento académico como la motivación de los estudiantes.

CAPÍTULO V

DISCUSION

5.1. Discusión

Este estudio, ha revelado que los estudiantes de nivel secundario muestran un notable interés por los videojuegos. Aunque la mayoría dedica menos de una hora diaria a esta actividad, más del 40% invierte dos o más horas al día jugando. Este hallazgo coincide con el estudio de del Barrio Fernández (2014), que indica que más del 50% de los alumnos de 1º y 2º de Bachillerato dedica entre una y tres horas semanales a los videojuegos. También concuerda con la investigación de la AEVI (2016), que identifica a los adolescentes como uno de los grupos que más tiempo destinan a esta actividad.

A pesar de que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han sido integradas en la educación (Zea Padilla, 2011) y los docentes las emplean como herramienta didáctica, los estudiantes expresan su deseo de que este uso se amplíe en todas las áreas de estudio. Sin embargo, no existen pruebas de que los videojuegos se utilicen en el aula, a pesar de que investigaciones previas señalan que los docentes los consideran eficaces para aumentar la motivación, la concentración y el aprendizaje (AEVI, 2012). Una posible causa de esta falta de implementación podría ser el limitado gasto de la Comunidad Autónoma de Cantabria en videojuegos, en comparación con otras regiones (Europa Press, 2017).

Además, los estudiantes han manifestado interés en incorporar los videojuegos en las clases y creen que el diseño de un videojuego sobre una materia académica aumentaría su interés en ella. Esta opinión coincide con las conclusiones de Sánchez Peris y Esnaola

Horacek (2014), quienes sugieren que los videojuegos pueden mejorar la atención y el interés educativo entre los usuarios de nuevas tecnologías. Por lo tanto, los videojuegos no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en el entorno escolar. Integrar estrategias pedagógicas basadas en videojuegos podría contribuir significativamente al desarrollo académico y al compromiso estudiantil.

.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOEMDACIONES

6.1. Conclusiones

El progreso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha impactado profundamente en diversos aspectos de la vida, tanto en el ámbito público como en el privado. Sin embargo, en el sistema educativo, persisten desafíos considerables para integrarlas, a pesar de que el currículo y las normativas educativas peruanas exigen su incorporación obligatoria en todos los niveles de enseñanza. Esto busca que los estudiantes se familiaricen con las TIC de manera responsable desde una edad temprana

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo enfrenta obstáculos debido a que las tecnologías no se adaptan a un modelo pedagógico que ha cambiado poco desde la revolución industrial. Uno de los principales retos es el desconocimiento generalizado sobre los videojuegos educativos. Aunque estos pueden transmitir conocimientos, los estudiantes no los perciben como innovadores, entretenidos ni atractivos, lo que respalda las críticas sobre sus limitaciones. Además, los alumnos no consideran que estos juegos mejoren sus habilidades, en contraste con lo que sostiene Prensky (2001) respecto a la efectividad de los videojuegos en el aula. Esta discrepancia podría deberse a la escasez de videojuegos educativos enfocados en la Educación Secundaria.

No obstante, los estudiantes reconocen ciertos beneficios al jugar videojuegos. Esto difiere en parte con el estudio de Trilling y Fadel (2009), quienes destacan que los videojuegos desarrollan competencias laborales y para la vida, como el pensamiento analítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Los estudiantes

coinciden en que los videojuegos mejoran su dominio de las nuevas tecnologías, su capacidad para resolver problemas y su creatividad, pero no están tan convencidos de que fortalezcan la comunicación y la colaboración.

En cuanto a la opinión de los estudiantes, concuerdan en que los videojuegos educativos actuales no han logrado captar la atención del alumnado de secundaria. Esto refuerza las ideas de Giraldo Plaza y Mateus (2010) sobre la discrepancia entre lo que la industria considera un videojuego educativo y las expectativas de los estudiantes. Además, la asociación entre videojuegos y contenidos violentos coincide con las investigaciones de Padilla Zea (2012) sobre la percepción de padres y profesores.

En conclusión, aunque las TIC y los videojuegos educativos tienen un gran potencial para mejorar el aprendizaje, es necesario superar barreras estructurales y crear contenidos que resulten atractivos y efectivos para los estudiantes de secundaria. Esto requiere una mayor inversión en el diseño de videojuegos que combinen entretenimiento y aprendizaje significativo, así como una formación adecuada para los docentes que facilite la integración de estas herramientas en el aula.

6.2. Recomendaciones

El sistema educativo busca modernizarse y adaptarse a las exigencias actuales, lo que implica superar diversos retos. Es fundamental implementar metodologías que integren los videojuegos para evitar que los estudiantes se estanquen en su aprendizaje. La participación activa del sistema educativo es esencial para garantizar una enseñanza de calidad y asegurar el éxito académico de los alumnos.

Los videojuegos, como herramienta motivacional, juegan un papel clave en esta propuesta

pedagógica. La motivación es un aspecto crucial para despertar el interés en el aprendizaje. Sin embargo, este enfoque enfrenta el desafío de una sociedad saturada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que ofrecen una constante estimulación.

Asimismo, la inclusión de los videojuegos en el ámbito educativo representa una oportunidad para la industria del videojuego. Al usarlos como una estrategia didáctica, se podría transformar la percepción negativa asociada a contenidos violentos y sexistas, promoviendo una imagen más positiva y constructiva de esta industria.

El rol del docente es indispensable en este proceso. Los maestros deben emplear su creatividad para incorporar esta metodología como un complemento a la enseñanza tradicional. No es necesario que los videojuegos se utilicen directamente en el aula, pero sí que el aprendizaje se base en sus principios, con un enfoque reflexivo y estratégico.

En conclusión, la integración de los videojuegos en la educación no solo incrementará la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también fomentará la innovación pedagógica y mejorará la percepción social de la industria del videojuego.

REFERENCIAS

5.1 Fuentes bibliográficas

Acela Hernández Díaz, M. d. (2014). *El desinterés por conocer: subjetividad de jóvenes en el aula.*

Universidad Autónoma de Querétaro.

Alzamora Gonzales, S. D. (2018). *Los videojuegos y su influencia en la enseñanza de las matemáticas en alumnos del primer año de secundaria de la IE N° 20334-HUAURA-2018.*

Bourne, C., & Salgado M, V. (2016, diciembre 22). *Video gammes cant transforme thet classroom.*

<https://www.aikaseducation.com/tcant/theys-videogammes-transforman-room/>

Casañ Pitarch, R. (2017). *Video Games' nit Foreign Language Teaching. Jayme University I.*

Cancel Carrasco, F. J. (2016). *Silk delvelomenyo throughs selfie – directs learning.*

Carión Campos, D. C. (2019). *Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la I.E.I071 -Micaela Bastidas, Piura.*

Delgado, J. L. (2019). *Teachers perception's eon thes incorporations eon gamifications strategies adder video gamers intron learnning.*

Ferrando, I., Castillo, J., & Pla-Castell, M. (2017). *Strategies Video Gamers Inn Mathematics Educations at Hechinger Proposals fear Secondary Schools. Journals eon Mathematics Education s2017, n°97, 23-42.*

Flores Flores, J., Ávila Avilar, J., Rojas Jara, C., Sáez González, F., Acosta Trujillo, R., & Diaz Larenas, C. (2017). *Teachinger Strategies feor Meaningfuly Learninge int Universitye Contextst. Teachinger Researcher ander Developmenty Unite.*

Freire, P. (1968). *The Importance eof Readinge ander thet Proceses eof Liberattion.*

Gimeno, B. (2018, febrero 20). Retrieved from <https://www.blogslenovo.ess/loss-videojuegoss-herramientas-educativas0/>

Giraldo Duitama, F. J., & Santos Giraldo, F. J. (2019). *Improving the qualities of educationist and teachers professionally development through the use of video games as a teaching strategies in the eleventh - grader mathematics class, afternoons shifts, 2018, at the Sorcha Integrated Educationally Institutions. Faculties of Educationally Sciences.*

Gómez-Gonzalvo, F., & Pere Molina, J. D. (2018). *Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física.* Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org).

González Lizarazo, P. F., & Torres Acosta, D. F. (2020). *Video games. At teaching strategies for developing abstract reasoning in middle - grader students at Gabriel García Márquez Schools.*

Jiménez Gonzales, A., & Robles Zepeda, F. J. (2016). *Teaching strategies add their roles into the teaching - learning processes. Educated con ciencias magazine.*

Marcos Ramos, M., & Moreno Méndez, M. (2020). *The influence of audiovisual resources on independently learning in the classroom. Electronics Years book of Studies in Stochastic Communications "Dissertation's", 97-117.*

María Juana Rabia Sierra, B. I. (2017). Repository Libertadores. *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio santa*

Luisa: <https://repositorye.libertadores.edu.co/bitstream/handles/11371/1237/rabiasmaria2017.pdf?s>

equences=2 &is1Allowed=y

Martínez Soto, J. M., Egea Vívannos, A., & Arias Ferrer, L. (2018). *Evaluations elf ant educational video gamete wither historically contents. Students opinions. Latrine Americans Journals Elf Educationally Technologies.*

Muñoz, P. A. Morales (2012). *Development's eon teosinte materials.*

Moreno, J., & Alvarez, J. (2020). *Mobiles video gamer ast at teaching strategy to facilitate adaptations toe universities life.*

Muñoz-Mejía, S. A., García-Herrera, D. G., Guevara Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). *Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. Revista Electrónicade Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes Año III. Vol. III. N° Edición Especial. 2020.*

Peña Ortiz, L. G. (2018). *Desarrollo de la Competencia Léxica en el aprendizaje del inglés con la estrategia didáctica de videojuego basada en el aprendizaje autónomo.*

Raventós, C. L. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca delos serious games.* Revista de Innovación Educativa, Vol. 8, Núm. 1 (2016), 1-15.

Revista Semana. (2014, marzo 31). *Alumnos desmotivados.* <https://www.semana.com/educacion-agenda-publica-maestros-plan-de-estudios-importancia-docente-plan-profesores-papel-fundamental/380928-3/>

Rodríguez, J. E. (2018). *Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones.* Facultad de Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás.

Rozo, J. M. (2011). *Creatividad y videojuegos: nuevos paradigmas en la generación de aprendizaje*

autónomo. Repertorio de Medicina y Cirugía. Vol. 20 N, 45-50.

Sánchez Martínez, M. C., Aguilar Venegas, M., Martínez Durán, J. L., & Sánchez Ríos, J. L. (2020).

Estrategias Didácticas en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos con Tecnológicos.

Sierra Daza, M. C., & Fernández Sánchez, M. R. (2017). *Percepción de los videojuegos en educación*

social: una visión de género. Servicio de Bibliotecas Universidad de Extremadura.

<https://dehessa.unex.ess:8443/handles/10662/8558>

Solórzano-Mendoza, Y. D. (2017). *Aprendizaje Autónomo y Competencias*.

Universia. (2020, diciembre 7). [https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/que-](https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/que-es-el-aprendizaje-autonomo.html)

[es-el-aprendizaje-autonomo.html](https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/que-es-el-aprendizaje-autonomo.html)

Universidad Javeriana. (n.d.). *¿Qué es una estrategia didáctica?*

[https://www.javerianas.edu.co/profesores/wsp-content/uploads/2021/01/M6_Que% CC%](https://www.javerianas.edu.co/profesores/wsp-content/uploads/2021/01/M6_Que%20es%20una%20estrategia%20didactica.pdf)

[8 1-ess-una-](https://www.javerianas.edu.co/profesores/wsp-content/uploads/2021/01/M6_Que%20es%20una%20estrategia%20didactica.pdf) estrategia-pedago%CC%81gicas.pdsf

ANEXOS:



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA GESTION EDUCATIVA CON MENCIÓN EN
PEDAGOGIA

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER, SEGUNDO Y TERCERO DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 15-20347– HUAURA - 2021

instrucciones: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones relacionadas con la temática. Por favor, selecciona del 1-4 tu grado: Siempre, Casi siempre, a veces y nunca

	Los videojuegos y estrategias de aprendizaje	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Mis maestros integran la tecnología moderna en sus lecciones.				
2	Me gustaría que los maestros aprovecharan aún más la tecnología en sus clases.				
3	Mis maestros utilizan videojuegos como herramienta didáctica.				
4	Me encantaría que los maestros implementaran más videojuegos en el aula.				
5	Sería ideal que los maestros crearan materiales educativos a través de la tecnología.				
6.	Los videojuegos aumentan mi entusiasmo por aprender.				
7.	Los videojuegos mejoran mi destreza para manejar información y tecnología.				

8.	Los videojuegos fortalecen mi habilidad para adquirir conocimientos.				
9.	Los videojuegos optimizan mi capacidad para comunicarme.				
10	Los videojuegos promueven mi habilidad para colaborar con otros.				
11	Los videojuegos contribuyen al desarrollo de mis habilidades cognitivas.				
12	Los videojuegos educativos son divertidos y entretenidos.				
13	Los videojuegos educativos me permiten aprender cosas nuevas.				
14	Los videojuegos educativos resultan atractivos y cautivadores.				
15	Tengo conocimiento de varios videojuegos educativos.				

La investigadora.

**LOS VIDEOJUEGOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL
SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 15-20347 -HUAURA - 2021.**

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	CONCEPTOS	INDICADORES
PROBLEMA CENTRAL ¿De qué manera los videojuegos como estrategia contribuye a la enseñanza de los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura?	OBJETIVO CENTRAL Determinar el uso de los videojuegos como estrategia en la enseñanza de los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20347 – Huaura.	HIPÓTESIS GENERAL El uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza se relaciona con la enseñanza en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15-20247 – Huaura – 2021.	Videojuegos	Un videojuego es un juego electrónico el cual ha ido evolucionando gracias al avance de las tecnologías.	Habilidades Competitividad Creatividad Aprendizaje Diversión Metodología Enseñanza Comunicación
PROBLEMAS ESPECÍFICOS • ¿De qué manera lo videojuegos pueden fortalecer la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura? • ¿De qué manera las TIC contribuyen como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS • Determinar de qué manera los videojuegos fortalecen la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución educativa N° 15- 20347 – Huaura. • Determinar de qué manera las TIC contribuyen como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS • Los videojuegos fortalecen directamente la comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Huaura – 2021. • Las TIC contribuyen directamente como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 - Huaura - 2021.		Se entiende por estrategia a la serie de acciones o secuencia de actividades muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado	Herramienta Didáctica Conocimiento Enseñanza Calidad educativa Aprendizaje Metacognición Las Tic en la educación