

 Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña - Colombia Vigencia: 1960-1962	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA			
	Documento	Código	Fecha	Revisión
	FORMATO HOJA DE RESUMEN PARA TRABAJO DE GRADO	F-AC-DBL-007	10-04-2012	A
Dependencia	Aprobado		Pág.	
DIVISIÓN DE BIBLIOTECA	SUBDIRECTOR ACADEMICO		i(74)	

RESUMEN – TRABAJO DE GRADO

AUTORES	DONOVAN ALEJANDRO LONDOÑO TORRADO ANA MARCELA VERGEL DOMÍNGUEZ SERGIO ANDRÉS ALBA SANGUINO
FACULTAD	DE INGENIERIAS
PLAN DE ESTUDIOS	TECNICO PROFESIONAL EN INFORMATICA
DIRECTOR	JERSON JAVIER GARCÍA RODRÍGUEZ
TÍTULO DE LA TESIS	DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PARA INGLÉS QUE PERMITA MEDIR SU NIVEL DE ACEPTACIÓN, EN LOS ALUMNOS DEL GRADO CUARTO DE LA SEDE MARABEL DEL INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL “LUCIO PABÓN NÚÑEZ”

RESUMEN

(70 palabras aproximadamente)

LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS AYUDAN A DESGLOSAR TAREAS COMPLEJAS, UTILIZANDO PASOS PEQUEÑOS QUE AYUDA A LOS NIÑOS A REALIZAR UNA MEJOR COMPRENSIÓN DE LOS PROBLEMAS, YA QUE LOS VIDEOJUEGOS SON VISUALES E INTERACTIVOS AL 100%. Y ES QUE POR LO GENERAL LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS INCLUYEN UNA GRAN GAMA DE COLORES LO QUE CAPTA DE INMEDIATO LA ATENCIÓN DEL JUGADOR, ESTE PUEDE APRENDER SIGUIENDO SU PROPIO RITMO; POR EJEMPLO, SI LE CUESTA TRABAJO APRENDER PALABRAS EN INGLÉS, AL REPETIRLOS DE MANERA INTERACTIVA A TRAVÉS DE LA CONSOLA O EL ORDENADOR, SU MENTE CAPTARÁ MÁS FÁCILMENTE LAS PALABRAS, LLEVANDO A SÍ A UNA MAYOR COMPRENSIÓN.

CARACTERÍSTICAS

PÁGINAS: 74	PLANOS:	ILUSTRACIONES:	CD-ROM:1
--------------------	----------------	-----------------------	-----------------



Vía Acolsure, Sede el Algodonal, Ocaña, Colombia - Código postal: 546552
 Línea gratuita nacional: 01 8000 121 022 - PBX: (+57) (7) 569 00 88 - Fax: Ext. 104
 info@ufpso.edu.co - www.ufpso.edu.co

**DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PARA INGLÉS QUE PERMITA MEDIR SU
NIVEL DE ACEPTACIÓN, EN LOS ALUMNOS DEL GRADO CUARTO DE LA
SEDE MARABEL DEL INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL “LUCIO PABÓN
NÚÑEZ”**

Autores:

DONOVAN ALEJANDRO LONDOÑO TORRADO

ANA MARCELA VERGEL DOMÍNGUEZ

SERGIO ANDRÉS ALBA SANGUINO

Proyecto presentado como requisito para optar por el título de

Técnico Profesional en Informática

Director

JERSON JAVIER GARCÍA RODRÍGUEZ

Especialista en Práctica Pedagógica Universitaria

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

FACULTAD DE INGENIERIAS

TECNICO PROFESIONAL EN INFORMATICA

Ocaña, Colombia

Febrero de 2018

Índice

	Pág.
Capítulo 1: Desarrollo de un videojuego para inglés que permita medir su nivel de aceptación, en los alumnos del grado cuarto de la Sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”	9
1.1 Planteamiento del problema	9
1.2 Formulación del problema	11
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo General.	11
1.3.2 Objetivos Específicos.....	11
1.4 Justificación.....	12
1.5 Delimitación de la investigación	12
1.5.1 Delimitación operativa	12
1.5.2 Delimitación conceptual.....	12
1.5.3 Delimitación geográfica:	13
1.5.4 Delimitación Conceptual:.....	13
Capítulo 2. Marco referencial.....	14
2.1 Marco histórico	14
2.1.1 Antecedentes	16
2.2 Marco contextual.....	20
2.3 Marco conceptual	20
2.3.1 Software Educativo.	20
2.3.2 Internet.	21
2.3.3 Videojuego.	21
2.3.4 (TIC).....	21
2.3.5 Aceptación.....	21
2.3.6 Desarrollo.....	21
2.3.7 Ocio.....	21
2.4 Marco teórico	22

2.5 Marco legal.....	23
Capítulo 3. Metodología de la investigación	32
3.1 Tipo de investigación	32
3.2 Población y muestra	32
3.2.1 Población.....	32
3.2.2 Muestra.....	32
3.3 Técnica e instrumentos para recolección de información	32
3.3.1 Encuesta	32
3.4 Procesamiento y análisis de la información	32
Capítulo 4. Resultados	33
4.1 Diagnóstico	33
4.2 Interfaces gráficas del software.....	45
4.3 Desarrollo del software.	46
4.4 Prueba piloto del videojuego educativo “English Land”	57
4.5 Implementación del videojuego educativo “English Land”.....	58
Capítulo 5: Conclusiones	60
Apéndices.....	61
Referencias.....	72

Lista de Figuras

Figura 1. Resultados de la primera pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	33
Figura 2. Resultados de la segunda pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	34
Figura 3. Resultados de la tercera pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	35
Figura 4. Resultados de la cuarta pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	36
Figura 5. Resultados de la quinta pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	36
Figura 6. Resultados de la sexta pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	37
Figura 7. Resultados de la primera pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	38
Figura 8. Resultados de la segunda pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	39
Figura 9. Resultados de la tercera pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	40
Figura 10. Resultados de la cuarta pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	41
Figura 11. Resultados de la quinta pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	42
Figura 12. Resultados de la sexta pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	43
Figura 13. Resultados de la séptima pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.	44
Figura 14. Creación de entornos visuales en CorelDraw.	46
Figura 15. Creación de carpetas.	46
Figura 16. Codificación del archivo base index.html.	47
Figura 17. Creación del Login de acceso.	48

Figura 18. Figura 5. Codificación de los videojuegos con Phaser.js	48
Figura 19. Página principal del videojuego “English Land”	49
Figura 20. Créditos.....	50
Figura 21. Instrucciones “Colorful Adventures”	51
Figura 22. Jugando “Colorful Adventures”	51
Figura 23. Juego “FarmFruit”	52
Figura 24. Instrucciones “FarmFruit”	53
Figura 25. Jugando “FarmFruit”	53
Figura 26. Juego “Puzzle of PLACES”	54
Figura 27. .Instrucciones “Puzzle od PLACES”	54
Figura 28. Menú “Puzzle of PLACES”	55
Figura 29. Jugando “Puzzle of PLACES”	55
Figura 30. Juego “Matching Pairs Animals”	56
Figura 31. Instrucciones “Matching Pairs Animals”	56
Figura 32. Jugando “Matching Pairs Animals”	57
Figura 33. Prueba piloto del videojuego educativo “English Land”	58
Figura 34. Implementación del videojuego educativo “English Land”	59
Figura 35. Evidencia carta de autorización para manejo de datos personales	63
Figura 36. Evidencia de la encuesta de competencias informáticas	64
Figura 37. Evidencias de la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos	65
Figura 38. Evidencias prueba piloto	68

Capítulo 1: Desarrollo de un videojuego para inglés que permita medir su nivel de aceptación, en los alumnos del grado cuarto de la Sede Marabel del Instituto Técnico

Industrial “Lucio Pabón Núñez”

1.1 Planteamiento del problema

Los estudiantes del grado 4 de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”, dedican gran parte de su tiempo a videojuegos que solo satisfacen su ocio y estos no les aportan ningún aprendizaje para el desarrollo cognitivo, pues los videojuegos causan cansancio físico y mental, apatía y a la hora de realizar las tareas académicas no están en su mejor disposición para realizar los trabajos o los hacen a medias, lo que lleva a los estudiantes a un bajo rendimiento académico.

Además los videojuegos no formativos causan graves problemas en niños, adolescentes y en algunos casos a adultos, como es sabido por muchos los videojuegos, son una herramienta tecnológica de moda, que se ha convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas. Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes y niños. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas. Sus efectos han sido muy discutidos, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos se pretende comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

El empleo incontrolado de estos juegos puede tener consecuencias graves en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, pierde el control sobre el juego. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, si la adicción

a los videojuegos va a más, el jugador tiende a tener un trastorno en el que se ve obligado, por una urgencia psicológicamente incontrolable a jugar de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional según algunos autores la persona se vuelve ludópata, recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual, estos niños pierden el control dando pie a la aparición del síntoma de la abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento. El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado también con el sedentarismo, nocivo para la salud del niño o adolescente, este ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad.

Por otro lado no siempre afecta a los niños y adolescentes de forma negativa, dos horas de videojuegos a la semana son beneficiosas, pero jugar nueve horas semanales se asocia a problemas como los mencionados anteriormente, según un estudio alemán, jugar 30 minutos al día aumenta la materia gris en el hipocampo derecho y el cerebelo, áreas encargadas de estimular la memoria, la estrategia y planeación. Algunos usuarios de videojuegos han demostrado mayor rendimiento, velocidad y precisión en sus actividades diarias. Este tipo de entretenimiento mejora las habilidades de los niños con dislexia y, además, aumenta la capacidad de atención.

Los videojuegos educativos ayudan a desglosar tareas complejas, utilizando pasos pequeños que ayuda a los niños a realizar una mejor comprensión de los problemas, ya que los videojuegos son visuales e interactivos al 100%. y es que por lo general los videojuegos

educativos incluyen una gran gama de colores lo que capta de inmediato la atención del jugador, este puede aprender siguiendo su propio ritmo; por ejemplo, si le cuesta trabajo aprender palabras en inglés, al repetirlos de manera interactiva a través de la consola o el ordenador, su mente captará más fácilmente las palabras, llevando a sí a una mayor comprensión.

1.2 Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de aceptación de un videojuego educativo para la asignatura de inglés en los estudiantes del grado cuarto de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General.

Desarrollar de un videojuego para inglés que permita medir su nivel de aceptación, en los alumnos del grado cuarto de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”

1.3.2 Objetivos Específicos.

Diagnosticar el tiempo que le dedican a los videojuegos los estudiantes del grado 4 de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”.

Diseñar las interfaces correspondientes a la parte visual del videojuego.

Codificar las interfaces gráficas del videojuego y las funcionalidades, de las cuales se compone el videojuego final.

Implementar el videojuego en los estudiantes del grado 4 de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”.

1.4 Justificación

Esta propuesta tiene como fin investigar el nivel de aceptación de un videojuego educativo con temática de inglés en los estudiantes de cuarto grado de la sede Marabel del Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” con respecto al resto de videojuegos ajenos a las temáticas educativa.

Si se desea la implementación a gran escala de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los procesos de educación como lo dice “MinTIC” (Las TIC hoy en día han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y es necesario proporcionar una educación que tenga que cuenta esta realidad. El conocimiento y uso deben ser consideradas primordiales en el proceso enseñanza-aprendizaje. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática).

Para esto se debe conocer que tan aceptado es el uso de la TIC en los procesos de educación por los estudiantes. Pues siempre que se desee implementar nuevas técnicas en el campo de la educación se debe conocer las reacciones que tendrá por parte de los estudiantes y si será beneficioso para ellos.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación operativa: Para el desarrollo de este proyecto de investigación se tendrá en cuenta herramientas que sirvan para la recolección de los datos como: entrevistas a estudiantes y docentes, y análisis estadístico de los datos recolectados por el software.

1.5.2 Delimitación conceptual: Durante la realización del proyecto de investigación, se tendrán en cuenta los siguientes conceptos: videojuegos educativos, internet, Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), plataformas educativas, Herramientas tecnológicas utilizadas en las aulas de clases y vocablo inglés.

1.5.3 Delimitación geográfica: Este proyecto de investigación se llevara a cabo en la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” sede Marabel de la ciudad de Ocaña, Norte de Santander.

1.5.4 Delimitación Conceptual: La investigación se llevara a cabo durante dos (2) meses, a partir de la aprobación del proyecto de investigación.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Marco histórico

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando se desarrolla el primer simulador de vuelo. En 1958 Se desarrolla Tennis for two considerado para muchos como el primer videojuegos de la historia (Blog Historia de la Informacion, 2011) en 1977, la firma Atari lanzó al mercado el **Atari VCS (Video Computer System)** el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños, en 1978, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos llamado *Computer Othello* .La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. (Revuelta Domínguez & González Rodero, 1992)

Después de que América del Norte se sumiera en el Crash dando como resultado la Crisis del videojuego de 1983, muchas industrias americanas tuvieron que dejar la producción de consolas, este momento lo aprovechó la compañía japonesa Nintendo para hacer lo que sería su jugada maestra: lanzar la Famicom de Nintendo al mercado en 1984, que poco después de su rediseño fue conocida mundialmente como Nintendo Entertainment System. En 1994 se pasa de los 2D a los entornos tridimensionales 3D y comenzó cuando SEGA lanzó su Sega Saturn y Sony su PlayStation, la cual supuso el debut de esta compañía en el mundo de los videojuegos. A finales de 2005 Nintendo, Microsoft y Sony introdujeron un nuevo tipo de avance en la tecnología. La Xbox 360 ofrece juegos renderizados de forma nativa con resoluciones de alta definición, PlayStation 3 ofrece, además de juegos de alta definición, la reproducción de contenido multimedia HD a través

de su reproductor de Blu-ray Disc; por otro lado, Wii se centra en la integración de controladores con sensores de movimiento, así como palancas de mando.

Los videojuegos fueron derivados de grandes inventos tecnológicos, ya que estos son un medio de entretenimiento y de información que tiene realismo virtual el cual al público le encantan por esta razón los creadores de estos videojuegos reciben grandes ingresos además son un gran aporte para la humanidad, ya que algunos se utilizan para rehabilitaciones, estudios científicos, enseñanza. (Cabral, 2016)

En la década de los 60 aparecen las primeras ideas sobre desarrollo de software educativo específicamente en Europa, la aplicación del software a los procesos de enseñanza/aprendizaje es uno de los grandes aportes tecnológicos al área educativa. Esta relación simbiótica entre tecnología y educación aparece en un momento temprano en la historia del software. Es necesario conocer los grandes hitos que han guiado la evolución del software educativo, haciendo especial hincapié en las características inteligentes y, sobre todo, en la influencia de la web, para así estar en situación de comprender y sacar el mejor partido de las tendencias que en este campo ya se perfilan como una realidad. (Mestre Gómez, 2010)

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo.

Las preferencias de los usuarios de los videojuegos varían constantemente en razón de los tipos de juegos, las modas, las campañas y otra serie de variables muy complejas, de tal modo que es difícil establecer unas prioridades en la elección de los juegos con validez permanente.

Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades, de atención,

concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. por lo que se concluye que en su conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los VJ suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual (Mandinacht, E. 1987; White, B., 1984; Okagaki, L y Frensch, P, 1994). Se sugiere que quienes juegan a los VJ adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencia de los efectos contrarios.

Los videojuegos ocupaban uno de los primeros lugares en cuanto a la elección de los niños, llegando a superar el 40 % de los juguetes que se vendieron, con unas ventas que rondaban los 50.000 millones de pesetas. Según el estudio realizado por la Universidad de Valencia (1992) el videojuego ocupaba el primer lugar entre los juguetes más preferidos para el 62 % de los niños españoles, situándose en segundo lugar en el caso de las niñas, por detrás de los juegos de misterio . Si bien esta tendencia al crecimiento parece haberse estancado, los VJ siguen siendo uno de los objetos más preferidos por los niños y adolescentes. Al utilizar el término jugador es difícil reducir esa expresión a unos determinados sujetos que juegan de manera uniforme. Los usuarios tienen sus preferencias, sus peculiaridades y sus costumbres. (Revuelta Domínguez & González Rodero, 1992).

2.1.1 Antecedentes

Existen trabajos de investigación que de alguna manera abordan esta temática, en los siguientes casos:

2.1.1.1 Internacionales.

- Universidad de Michigan (UM) y de Texas en Austin

Los videojuegos quitan tiempo de lectura y de tareas.

Los niños y adolescentes que juegan a los videojuegos dedican menos tiempo a leer y a hacer sus deberes, pero no sacan peores notas ni descuidan sus relaciones interpersonales, según un estudio publicado por Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine.

El estudio, realizado por la Universidad de Michigan (UM) y la de Texas en Austin (ambas en Estados Unidos), reveló el grado en que el uso de videojuegos afecta de distinta manera a los menores en su vida académica, familiar y social.

En el caso de los niños, el uso de videojuegos supone un 30 por ciento menos de su tiempo dedicado a la lectura.

Por su parte, las niñas ven cómo el tiempo que dedican a la videoconsola les roba un 34 por ciento de su tiempo de hacer las tareas. Según la investigación, el uso de videojuegos, sin embargo, no quita tiempo de deberes a los niños ni de lectura a las niñas. Por otro lado, la investigación resaltó que los niños que juegan con sus videoconsolas pasan prácticamente el mismo tiempo con sus familias y amigos que los que no las usan. La investigación se basó en una muestra nacional de 1.491 adolescentes entre los 10 y los 19 años, de los cuales el 80 por ciento eran hombres.

“Se cree que los videojuegos van a interferir con las interacciones sociales de los adolescentes”, señaló Hope Cummings, estudiante de posgrado del departamento de Comunicaciones de la UM.

- José Antonio Ortega Carrillo, Juan Antonio Fuentes Esparell

Un alto porcentaje de los videojuegos existentes en el mercado poseen argumentos relacionados con el ejercicio de la violencia física y psicológica. Ciertos estudios indican que este tipo de juegos son masivamente utilizados por niños y adolescentes, lo que reabre la polémica sobre la posible influencia en la conformación de su personalidad y, de manera

especial, en la construcción de la escala de valores que orientará sus conductas presentes y futuras como ciudadanos.

Este trabajo recoge los resultados parciales de una reciente investigación en la que video jugadores adultos relacionados con el mundo de la educación (futuros docentes en formación), han analizado críticamente la componente axiológica de un nutrido grupo de videojuegos de acción que ocupan destacados puestos en las listas de ventas. Para ello se han utilizado una escala específica, suministrada para tal fin, que contiene indicadores alusivos a aspectos sustanciales tales como su argumento, los videos inicial y final, los comportamientos de sus protagonistas, la escenografía y el atuendo de los personajes, las acciones que realiza el jugador y los resultados parciales y finales conseguidos.

- El estudio *Influencia del Videojuego en la Conducta de los Usuarios y Habilidades que desarrollan en los mismos*, desarrollado por el Observatorio del Videojuego y la Animación y la Facultad de Comunicación de la Universidad Europea de Madrid, se percata de que en 2006 los videojuegos son la primera opción de ocio. Las personas que juegan además practican más deporte y son seres más abiertos a socializarse y jugar en parejas o en grupo. De la misma forma, el análisis realizado afirma que los jugadores desarrollan una cierta habilidad y son mejores trabajadores en equipo.

2.1.1.2 Nacionales

- Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre(Colombia)

Luz Stella Fuentes Fuentes, Libia María Pérez Castro. Corporación Universitaria del Caribe-Cesar, Los videojuegos tienen implicaciones cognitivas en niños y adolescentes. Con esta investigación se buscó determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento.

La muestra fue estratificada conformada por 480 estudiantes masculinos de básica secundaria de cinco colegios públicos en Sincelejo- Sucre, usuarios de videojuegos. Se aplicó una encuesta con preguntas abiertas y cerradas, la información fue analizada mediante estadística descriptiva. Los resultados muestran que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico. Asimismo, los video-juegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Pero, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento. Palabras clave videojuego, adicción, escuela.

- Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales.

Se hacen grandes esfuerzos para atender las nuevas demandas de una sociedad más informatizada. Se parte del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula de clase, identificando los factores que influyen en el proceso enseñanza-aprendizaje; (alumnos), en dos institutos públicos bilingües español-inglés, dependientes de la Conserjería de Educación de la Comunidad de Madrid, desde un enfoque analítico-descriptivo. Se examinan las variables estructurales, comportamentales e instrumentales para el estudio. Además, este artículo incluye una revisión del estado del arte, relacionado con el uso educativo de las nuevas tecnologías, al igual que mide la percepción de profesores y alumnos acerca de la utilización de los recursos tecnológicos, instalaciones y equipos, junto con el apoyo que brindan las entidades educativas en los institutos objeto de estudio, los cuales pueden ser tomados como punto de partida para investigaciones futuras

2.1.1.3 Regionales.

Se realizó la búsqueda en el repositorio de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña y no se encontró registro de ningún proyecto relacionado con videojuego

educativo para la asignatura de inglés, solo se encontró un software educativo orientado a aprender el vocabulario de inglés.

Implementación de un software educativo “mi primer vocabulario” como apoyo a la asignatura de inglés para los estudiantes de segundo grado del instituto José celestino mutis de Ocaña. (Hernández Suarez Luis Eduardo, Salazar Puentes Johan Manuel. (2014)

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña)

2.2 Marco contextual

Este proyecto se llevó a cabo en el Instituto Técnico Industrial Lucio Pabón Núñez sede Marabel con los alumnos de grado cuarto, donde la población estudiada, son niños entre los estratos sociales 1 y 2, por lo general con acceso a un computador e internet desde sus casas, lo que facilita ampliamente la interacción con el videojuego no solo en la institución sino también desde sus casas.

Estos niños tienen una tendencia a invertir gran parte de su tiempo en las salas de videojuegos, lo que les quita tiempo para realizar sus labores escolares, y teniendo en cuenta que estos videojuegos que en su mayoría son de temáticas violentas, no favorecen el desarrollo cognitivo de los niños, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), tiene mayor capacidad para adquirir conocimientos desde los 4 años hasta los 10, y si los niños desperdician demasiado tiempo en dichos videojuegos pues estarían perdiendo su mejor etapa para aprender.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Software Educativo. Es un programa informático que se emplea para educar al usuario. Esto quiere decir que el software educativo es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades.

2.3.2 Internet. Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas en esta “red de redes” como también es conocida, participan computadores de todo tipo, desde grandes sistemas hasta modelos personales integrada por miles de redes y computadoras interconectadas en todo el mundo mediante cables y señales de telecomunicaciones, que utilizan una tecnología común para la transferencia de datos

2.3.3 Videojuego. Es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, año por año, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

2.3.4 (TIC) Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Es decir, todas esas tecnologías que nos permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información. Ellas están en todos los ámbitos de nuestras vidas, en nuestra vida social, familiar y escolar. Sus usos son ilimitados y pueden manejarse con facilidad, sin necesidad de ser un experto.

2.3.5 Aceptación. Hace referencia a la acción y efecto de aceptar. Este verbo, a su vez, está relacionado con aprobar, dar por bueno o recibir algo de forma voluntaria.

2.3.6 Desarrollo. Crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse. El concepto de desarrollo puede hacer referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa.

2.3.7 Ocio. Tiempo libre que se dedica a actividades que no son ni trabajo ni tareas domésticas esenciales, y que pueden ser consideradas como recreativas. Es un tiempo recreativo que se usa a discreción.

2.4 Marco teórico

Los videojuegos educativos fortalecen el conocimiento y habilidades de los estudiantes, son efectivos porque consiguen algo que la educación tradicional ha dejado de hacer: llamar la atención. Los niños que tienen la oportunidad de acceder a estos juegos aprenden con mayor rapidez que los que no pueden hacerlo. Esto se debe a la combinación de creatividad, diversión y contenido educativo que tienen estas herramientas, lo cual hace mucho más rápido y dinámico el proceso de asimilación de datos. (Villoslada Almudena. (s.f) TodoPapás: Videojuegos Educativos: Una herramienta para aprender. URL <http://www.todopapas.com>)

Beneficios de los videojuegos educativos

Los beneficios educativos que pueden alcanzar los alumnos si se utilizan los videojuegos educativos de forma adecuada en las instituciones educativas:

Desarrollan habilidades cognitivas, motoras y espaciales

Aumenta su atención, pueden mejorar la atención visual, y ayudar a un individuo a aprender a enfocarse en información visual relevante. En contextos donde el cerebro enfrenta una cantidad abrumadora de información visual, los videojuegos podrían constituir una herramienta de entrenamiento y preparación para ayudarnos a controlar la atención y distinguir la información importante entre la que no lo es. (Díaz Hernández Marianne. (2015). Hipertextual: Cinco razones por las cuales jugar videojuegos es bueno para tu cerebro. URL <http://www.hipertextual.com>)

Mejora las habilidades en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Juegos y TIC, una combinación a tener en cuenta para el desarrollo de los niños. El uso de las nuevas tecnologías por parte de los más pequeños se ha cuestionado en más de una ocasión al tiempo que se le han reseñado numerosas ventajas, especialmente en el

aprendizaje. Dada la imparable presencia de los dispositivos portátiles, las aplicaciones y los videojuegos en los entornos familiares y escolares, en la actualidad, se considera imprescindible la conjugación de dinámicas 'online' con juegos tradicionales para el buen desarrollo cognitivo y motriz del niño, partiendo de que la utilización de la tecnología para el entretenimiento y educación de los más pequeños tiene muchas ventajas. (Europapress: Juegos y TIC: una combinación a tener en cuenta para el desarrollo de los niños. (2015).

URL <http://www.europapress.es>)

Aumenta la creatividad

Los videojuegos permiten detectar, superar o evitar barreras del niño ante la creatividad. Se puede estimular que el niño sea creativo, sin embargo, no se le puede obligar. La creatividad es algo que no se puede obligar, sólo se puede incitar. (Juguetes.es: Los juguetes y el desarrollo de la creatividad. (s.f.). URL <http://www.juguetes.es>)

2.5 Marco legal

Ley 115 de Febrero 8 de 1994. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

Artículo 20°. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;

c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;

d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;

e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y

f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Artículo 21°. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;

b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;

c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la

lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;

e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;

f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;

g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;

h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;

i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;

j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;

k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;

l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;

m) La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera;

n) La iniciación en el conocimiento de la Constitución Política, y ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad

Ley 1341 de Julio 30 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la Sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones – TIC-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras.

Artículo 2º. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional. Son principios orientadores de la presente Ley:

1. Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El Estado y en general todos los agentes del sector de / las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación los contenidos y la competitividad.

2. Libre competencia. El Estado propiciará escenarios de libre y leal competencia que incentiven la inversión actual y futura en el sector de las TIC y que permitan la

conurrencia al mercado, con observancia del régimen de competencia, bajo precios de mercado y en condiciones de igualdad. Sin perjuicio de lo anterior, el Estado no podrá fijar condiciones distintas ni privilegios a favor de unos competidores en situaciones similares a las de otros y propiciará la sana competencia.

3. Uso eficiente de la infraestructura y de los recursos escasos. El Estado fomentará el despliegue y uso eficiente de la infraestructura para la provisión de redes de telecomunicaciones y los servicios que sobre ellas se puedan prestar, y promoverá el óptimo aprovechamiento de los recursos escasos con el ánimo de generar competencia, calidad y eficiencia, en beneficio de los usuarios, siempre y cuando se remunere dicha infraestructura a costos de oportunidad, sea técnicamente factible, no degrade la calidad de servicio que el propietario de la red viene prestando a sus usuarios y a los terceros, no afecte la prestación de sus propios servicios y se cuente con suficiente infraestructura, teniendo en cuenta la factibilidad técnica y la remuneración a costos eficientes del acceso a dicha infraestructura. Para tal efecto, dentro del ámbito de sus competencias, las entidades de orden nacional y territorial están obligadas a adoptar todas las medidas que sean necesarias para facilitar y garantizar el desarrollo de la infraestructura requerida, estableciendo las garantías y medidas necesarias que contribuyan en la prevención, cuidado y conservación para que no se deteriore el patrimonio público y el interés general.

4. Protección de los derechos de los usuarios. El Estado velará por la adecuada protección de los derechos de los usuarios de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones, así como por el cumplimiento de los derechos y deberes derivados del Habeas Data, asociados a la prestación del servicio. Para tal efecto, los proveedores y/u operadores directos deberán prestar sus servicios a precios de mercado y utilidad razonable, en los niveles de calidad establecidos en los títulos habilitantes o, en su defecto,

dentro de los rangos que certifiquen las entidades competentes e idóneas en la materia y con información clara, transparente, necesaria, veraz y anterior, simultánea y de todas maneras oportuna para que los usuarios tomen sus decisiones.

5. Promoción de la Inversión. Todos los proveedores de redes y servicios de telecomunicaciones tendrán igualdad de oportunidades para acceder al uso del espectro y contribuirán al Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

6. Neutralidad Tecnológica. El Estado garantizará la libre adopción de tecnologías, teniendo en cuenta recomendaciones, conceptos y normativas de los organismos internacionales competentes e idóneos en la materia, que permitan fomentar la eficiente prestación de servicios, contenidos y aplicaciones que usen Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y garantizar la libre y leal competencia, y que su adopción sea armónica con el desarrollo ambiental sostenible.

7. El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollará programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

8. Masificación del gobierno en línea. Con el fin de lograr la prestación de servicios eficientes a los ciudadanos, las entidades públicas deberán adoptar todas las medidas necesarias para garantizar el máximo aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el desarrollo de sus funciones. El Gobierno Nacional fijará los mecanismos y condiciones para garantizar el desarrollo de este principio. Y en la reglamentación correspondiente establecerá los plazos, términos y prescripciones, no solamente para la instalación de las infraestructuras indicadas y necesarias, sino también para mantener actualizadas y con la información completa los medios y los instrumentos tecnológicos.

Ley Estatutaria 1581 de Octubre 17 de 2012. La presente ley tiene por objeto desarrollar el derecho constitucional que tienen todas las personas a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bases de datos o archivos, y los demás derechos, libertades y garantías constitucionales a que se refiere el artículo 15 de la Constitución Política; así como el derecho a la información consagrado en el artículo 20 de la misma.

Artículo 7°. Derechos de los niños, niñas y adolescentes. En el Tratamiento se asegurará el respeto a los derechos prevalentes de los niños, niñas y adolescentes.

Es tarea del Estado y las entidades educativas de todo tipo proveer información y capacitar a los representantes legales y tutores sobre los eventuales riesgos a los que se enfrentan los niños, niñas y adolescentes respecto del Tratamiento indebido de sus datos personales, y proveer de conocimiento acerca del uso responsable y seguro por parte de niños, niñas y adolescentes de sus datos personales, su derecho a la privacidad y protección de su información personal y la de los demás. El Gobierno Nacional reglamentará la materia, dentro de los seis (6) meses siguientes a la promulgación de esta ley.

Artículo 9°. Autorización del titular. Sin perjuicio de las excepciones previstas en la ley, en el Tratamiento se requiere la autorización previa e informada del Titular, la cual deberá ser obtenida por cualquier medio que pueda ser objeto de consulta posterior.

Artículo 10°. Casos en que no es necesaria la autorización. La autorización del Titular no será necesaria cuando se trate de:

a) Información requerida por una entidad pública o administrativa en ejercicio de sus funciones legales o por orden judicial;

b) Datos de naturaleza pública;

c) Casos de urgencia médica o sanitaria;

d) Tratamiento de información autorizado por la ley para fines históricos, estadísticos o científicos;

e) Datos relacionados con el Registro Civil de las Personas.

Quien acceda a los datos personales sin que medie autorización previa deberá en todo caso cumplir con las disposiciones contenidas en la presente ley.

Código Civil - Artículo 62° Colombia. Las personas incapaces de celebrar negocios serán representadas:

1. Por los padres, quienes ejercerán conjuntamente la patria potestad sobre sus hijos menores de 21* años.

Si falta uno de los padres la representación legal será ejercida por el otro.

Cuando se trate de hijos extramatrimoniales, no tiene la patria potestad, ni puede ser nombrado guardador, el padre o la madre declarado tal en juicio contradictorio. Igualmente, podrá el juez con conocimiento de causa y a petición de parte, conferir la patria potestad exclusivamente a uno de los padres, o poner bajo guarda al hijo, si lo considera más conveniente a los intereses de este. La guarda pondrá fin a la patria potestad en los casos

que el artículo 315 contempla como causales de emancipación judicial; en los demás casos la suspenderá.

2. Por el tutor o curador que ejerciere la guarda sobre menores de 21* años no sometidos a patria potestad y sobre los {dementes} disipadores y sordomudos que no pudieren darse a entender por escrito.

Capítulo 3. Metodología de la investigación

3.1 Tipo de investigación

Esta investigación tendrá un enfoque cuantitativo, debido a que se implementará un software de tipo videojuego educativo el cual recolectará datos estadísticos para realizar una correlación con los ya obtenidos en la encuesta, este método de recolección de datos estadísticos pertenece al enfoque cuantitativo.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población de esta investigación se encuentra representada por los estudiantes del grado cuarto, que es su totalidad son 85 estudiantes

3.2.2 Muestra

Por motivo, de que la población es un numero pequeños de individuos se toma para la muestra toda la población contando así con 75 niños para aplícale los instrumentos de investigación

3.3 Técnica e instrumentos para recolección de información

3.3.1 Encuesta

Método usado en la investigación para la recolección de información de estudiante sobre diversos temas. En este caso se aplica en la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel para saber los conocimientos y uso que tiene el estudiante sobre el computador y los videojuegos.

3.4 Procesamiento y análisis de la información

Al tener la información necesaria para continuar con la investigación se procede a analizar y evaluar los resultados obtenidos en el videojuego educativo.

Capítulo 4. Resultados

4.1 Diagnóstico

Los resultados obtenidos a través de las encuestas realizadas a los estudiantes del grado 4 de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel, Ocaña, Norte de Santander; Se realizaron dos encuestas para conocer las competencias informáticas y establecer datos comparativos del alumnado.

Los datos recolectados se tabularon de forma cuantitativa en tablas y luego representadas en gráficos para dar una mejor comprensión a los resultados.

4.1.1 Resultados de la encuesta de competencias informáticas

Con las preguntas realizadas se busca saber las competencias informáticas de los estudiantes

1. ¿Sabes encender un computador?



Figura 1. Resultados de la primera pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto

La Tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en los procesos de aprendizaje por ende las instituciones educativas y especialmente las de educación primaria han adaptado en sus instalaciones salas de informática para que haya un contacto directo con el aula virtual, por ende se evidencio en esta pregunta que los niños a temprana edad saben prender un computador como parte elemental para aplicar la enseñanza virtual de cualquier área de conocimiento.

Como se puede evidenciar en la gráfica, todos los estudiantes saben encender un computador.

2. ¿Sabes cómo entrar a internet?

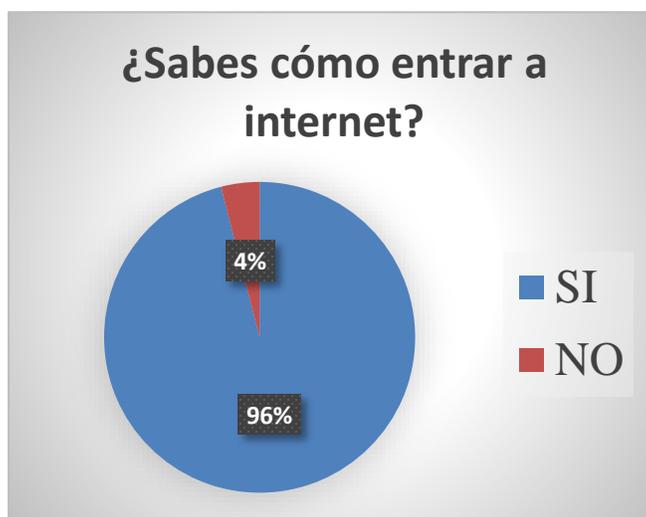


Figura 2. Resultados de la segunda pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Como se puede evidenciar en la gráfica, la mayoría de estudiantes saben cómo entrar a internet, debido a que la tecnología ya se ha convertido en una necesidad y ha dejado de ser solo un lujo, los niños a temprana edad ya saben cómo prender un computador e ingresar a internet, en ocasiones, los niños saben más hasta que un propio

adulto, pues su proceso de aprendizaje es hiperactivo lo cual produce la necesidad de llevar a cabo nuevas cosas y la tecnología ofrece ese tipo de conocimientos diversificados.

3. ¿Tienes cuenta en alguna red social como Facebook?

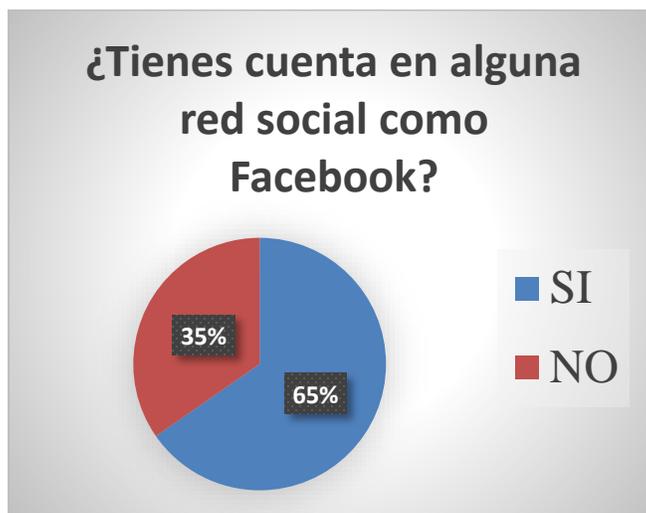


Figura 3. Resultados de la tercera pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Como se puede evidenciar en la gráfica, la mayoría de estudiantes tienen cuenta en una red social.

En múltiples oportunidades los niños en su afán de descubrir cosas nuevas mediante las herramientas informáticas acceden rápidamente a las denominadas redes sociales especialmente Facebook, instagram entre otras, sin embargo, existen parámetros familiares y de restricción de edad para poder tener una de ellas, por ende algunos menores no tienen acceso a este tipo de redes, y algunos la tienen pero con los lineamiento y vigilancia de sus padres o adultos a cargo, sin embargo, ya es normal ver a un niño con cuenta en Facebook como medio de interacción con los demás.

4. ¿Sabes que es un usuario y una contraseña?



Figura 4. Resultados de la cuarta pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Según la gráfica 4 y siguiendo con la connotación del acceso a internet y el ingreso a una red social, la mayoría de los estudiantes tienen conocimiento acerca de lo que significa que es un usuario y su respectiva contraseña, pues para el ingreso a las mismas deben crearse para poder hacer uso de ellas.

5. ¿Sabes para que se utilizan?



Figura 5. Resultados de la quinta pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Los estudiantes a esta edad ya conocen sobre el tema de las redes sociales las han escuchado, han tenido un contacto directo con ellas, entonces en su mayoría saben cómo acceder a ellas y manejarlas adecuadamente, sin embargo, son vigilados por sus padres para evitar que sean víctimas del ciberacoso a algo parecido.

6. ¿Te acuerdas de los usuarios y contraseñas de Facebook o de tus juegos?



Figura 6. Resultados de la sexta pregunta en la encuesta de competencias informáticas realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Como se puede evidenciar en la gráfica, la mayoría de estudiantes se acuerdan de los usuarios y contraseñas.

Los menores de edad tienen una memoria impredecible capaz de almacenar diversidad de conocimientos, pues se encuentran en la edad donde reciben ininidad de elementos para la construcción de su conocimiento, por ende la mayoría de los estudiantes encuestados recuerdan claramente el ingreso a su red social preferida, recuerdan su usuario

y contraseña, pues esto los entretiene demasiado lo cual lo hace ameno y lo convierte en un recurso indispensable para el menor.

En general se puede evidenciar que los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes de grado 4 de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial "Lucio Pabón Núñez" Sede Marabel, donde se concluye que a los estudiantes saben manejar un computador, entrar a internet y usar una red social con usuario y contraseña sin olvidarse de estas .

4.1.2 Resultados de la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos

Con las preguntas realizadas se busca un análisis del problema para establecer datos comparativos

1. ¿Te gustan los videojuegos?



Figura 7. Resultados de la primera pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial "Lucio Pabón Núñez" Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Los videojuegos son una manera de entretenimiento para los niños, sin embargo, se debe manejar adecuadamente los tiempos para que este no se convierta en una adicción por ende las personas a cargo deben establecer horarios en los cuales se puedan llevar a cabo este tipo de actividades, es por ello, que los niños presentan un alto grado de afinidad por los videojuegos y es lo que refleja la gráfica.

Como se puede evidenciar en la gráfica, la mayoría de estudiantes le gustan los videojuegos.

2. ¿Cuál es tu temática favorita?

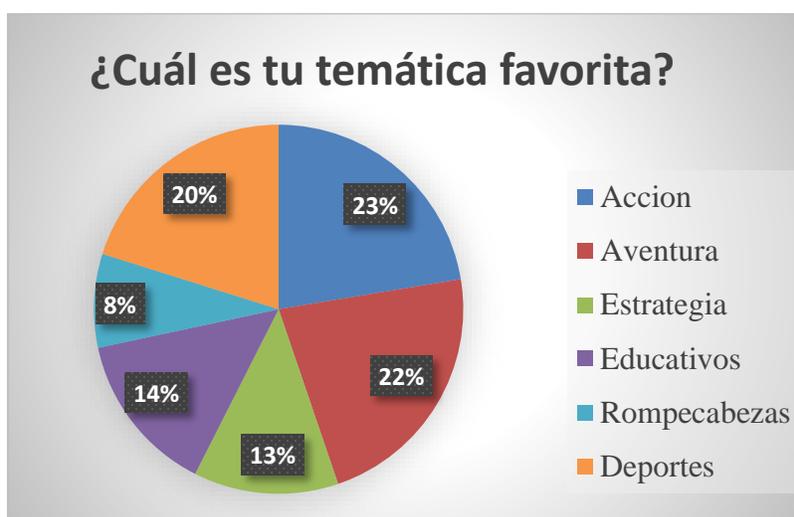


Figura 8. Resultados de la segunda pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Como lo evidencia la Gráfica los gustos y preferencias de los niños son diversificados, especialmente cuando se trata de un tema de juegos, por tanto los temas en los cuales presentan preferencias son de acción, aventura y deportes, pues son novedosos en cambio los de estrategia, rompecabezas y otros, les resultan un poco aburridos.

3. ¿Te gustan los juegos de internet como juegos friv?

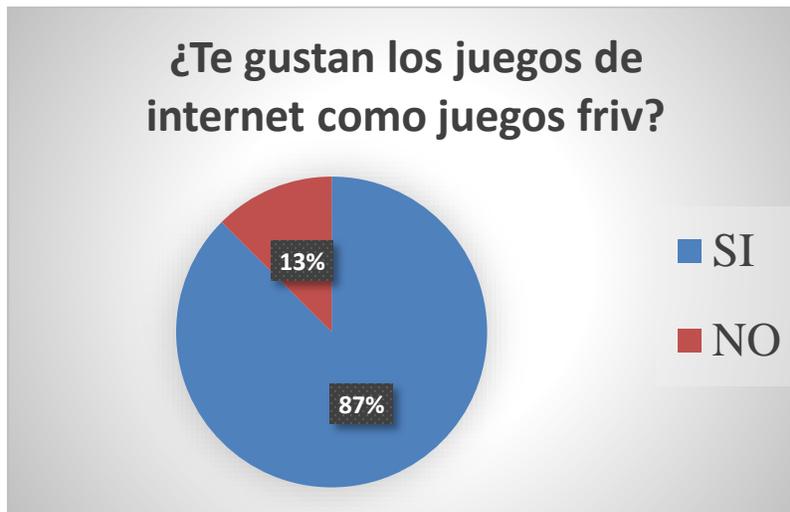


Figura 9. Resultados de la tercera pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial "Lucio Pabón Núñez" Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

El común denominador de los estudiantes encuestados es que tienen acceso a internet, por ende ellos a esta edad buscan en la virtualidad es jugar y poder entretenerse y los juegos friv como es un plataforma online y gratuita hace que sea la principal afición para ellos, ya que estos juegos friv tienen una mecánica sencilla.

4. ¿Qué días de la semana juegas videojuegos?



Figura 10. Resultados de la cuarta pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Los estudiantes en su gran mayoría manifiestan que desean estar jugando a cada momento, pues es notorio en ellos presentar este tipo de afición al juego y recreación, especialmente a los virtuales, ya que son rápidos, dinámicos y de fácil acceso, sin embargo, por sus compromisos escolares ellos deben aprovechar su tiempo libre para llevar a cabo este tipo de actividades.

5. ¿Cuántas horas al día le dedicas a los videojuegos?



Figura 11. Resultados de la quinta pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Según la gráfica se puede evidenciar que los estudiantes sacan siempre un poco de tiempo para utilizar los videojuegos, ya que es algo que los entretienen y los hace salir de la rutina y monotonía de todos los días, por ende la mayoría manifiestan que sacan una hora diaria para llevar a cabo este tipo de actividades.

6. ¿Le dedicarías ese mismo tiempo a un videojuego educativo?

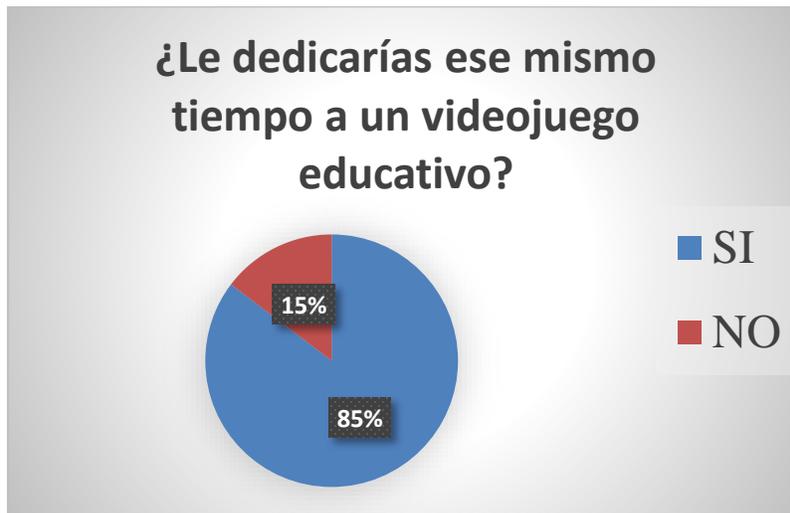


Figura 12. Resultados de la sexta pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

Los estudiantes cuando alternan los procesos de aprendizaje se sienten más cómodos y con su predisposición aprender, por lo tanto, en su mayoría manifestaron estar de acuerdo con la implementación de un videojuego educativo que les permita alternar los procesos de enseñanza de la metodología tradicional y combinarla con las herramientas tecnológicas e informáticas.

7. ¿Te gustaría aprender con videojuegos educativos?

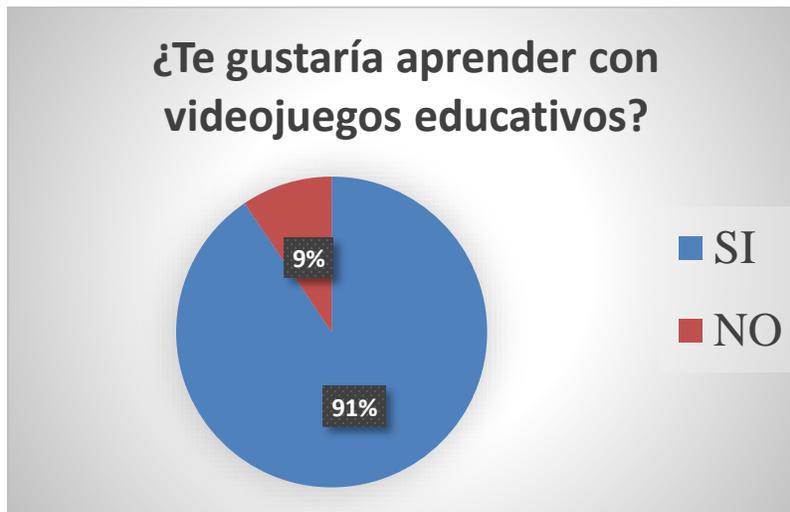


Figura 13. Resultados de la séptima pregunta en la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos realizada para el Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel.

Fuente: Autores del proyecto.

La afinidad que tienen los estudiantes por el acceso e internet para poder jugar y entretenerse hace que ellos manifiesten la importancia de poder aprender y adquirir los conocimientos de una manera diferente, en este caso a través de videojuegos educativos, pues la monotonía los aburre y hace que presenten apatía por la respectiva área de enseñanza.

En general se puede evidenciar que los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes de grado 4 de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel, se puede concluir que a los estudiantes les agradan los videojuegos en cualquier temática, y además juegan en promedio entre 2 a 4 días a la semana donde le dedican una hora por día a un videojuego.

4.2 Interfaces gráficas del software

4.2.1. Características de la población. La población objetiva de la investigación son los alumnos del grado 4 de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” Sede Marabel, En edades entre 9 y 12 años, son niños y niñas, que dedican en promedio 2 horas al día, entre 3 a 4 días a la semana a este tipo de entretenimiento audiovisual. Estos niños poco han manejado videojuegos con temáticas educativas dentro de la institución.

4.2.3 Fondo. Este videojuego está conformado por una gama de colores desde tonalidades cálidas a unas tonalidades frías, presentes en los diferentes niveles que hacen parte del software, los fondos utilizados han sido creados por el Autores del proyecto y también han sido obtenidos por medio del buscador de vectores, fotos de stock, etc. freepik.es y pngtree a su vez modificados por el Autores del proyecto, utilizando las herramientas de diseño gráfico Adobe Illustrator CC y CorelDRAW.

4.2.4 Texto. Este Videojuego tiene un texto tipo Font-family: Arial, Gill Sans, Lucida, Clear Line, Ebony, Berlin Sans, Cooper, Merriweather, Standard ya que son legibles y aportan al diseño visual del software.

4.2.5 Botones. Los botones en este videojuego están representados por iconos y textos que van de acuerdo con la temática de cada nivel y la función que representan.

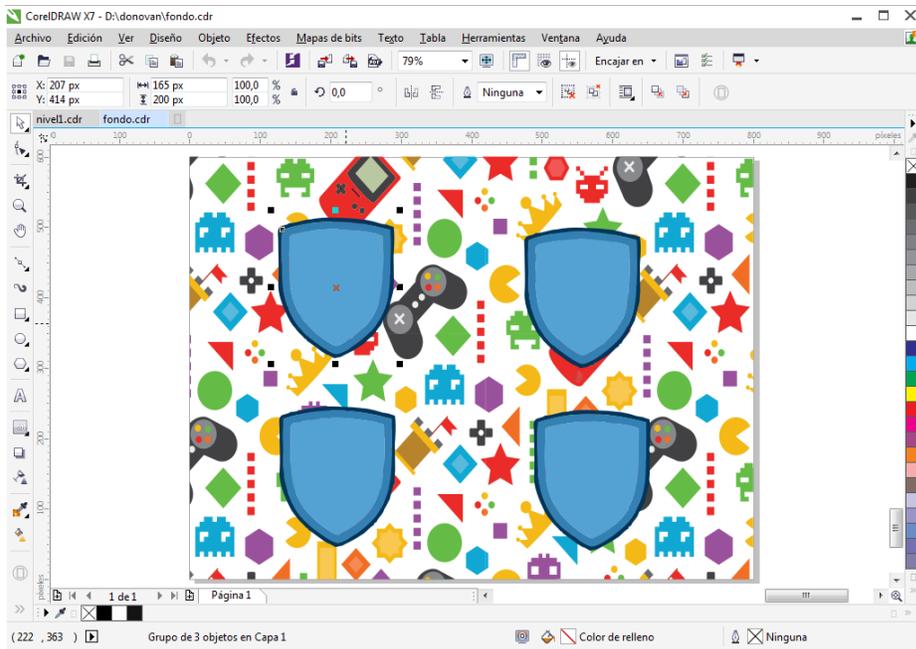


Figura 14. Creación de entornos visuales en CorelDraw

Fuente: Autores del proyecto.

4.3 Desarrollo del software.

Como todo proyecto de desarrollo web se empieza por realizar la estructura de las carpetas donde se van a alojar los diferentes tipos de archivos, como lo son las imágenes, estilos CSS, los archivos JavaScript, etc..

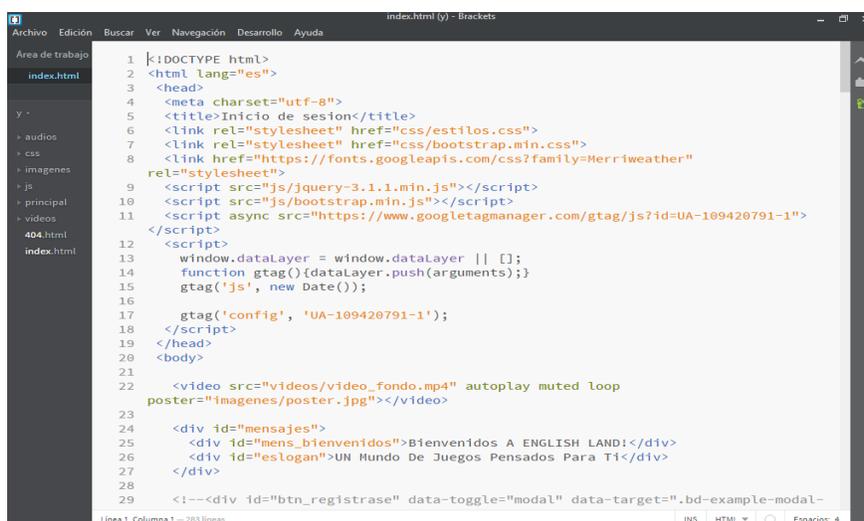
Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
audios	27/09/2017 06:35 ...	Carpeta de archivos	
css	27/09/2017 06:34 ...	Carpeta de archivos	
imagenes	30/10/2017 03:05 ...	Carpeta de archivos	
js	30/10/2017 03:55 ...	Carpeta de archivos	
principal	06/11/2017 10:10 a...	Carpeta de archivos	
videos	30/10/2017 03:05 ...	Carpeta de archivos	

Figura 15. Creación de carpetas

Fuente: Autores del proyecto.

Posterior a esto se pasó a la codificación del archivo index.html, pues este es el primero que se debe realizar por ser la raíz primaria de todo sitio web, se le asigna el nombre de index porque todo intérprete de código web en este caso el navegador, siempre busca un archivo con este nombre pues por convicción el sabe que es el primero que debe ser interpretar.

Esta labor de codificación se llevó a cabo en el editor de código web Brackets.



```
1 |<!DOCTYPE html>
2 |<html lang="es">
3 |<head>
4 |  <meta charset="utf-8">
5 |  <title>Inicio de sesion</title>
6 |  <link rel="stylesheet" href="css/estilos.css">
7 |  <link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.min.css">
8 |  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Merriweather"
  |  rel="stylesheet">
9 |  <script src="js/jquery-3.1.1.min.js"></script>
10 |  <script src="js/bootstrap.min.js"></script>
11 |  <script async src="https://www.googletagmanager.com/gtag/js?id=UA-109420791-1">
  |  </script>
12 |  <script>
13 |    window.dataLayer = window.dataLayer || [];
14 |    function gtag(){dataLayer.push(arguments);}
15 |    gtag('js', new Date());
16 |
17 |    gtag('config', 'UA-109420791-1');
18 |  </script>
19 |</head>
20 |<body>
21 |
22 |  <video src="videos/video_fondo.mp4" autoplay muted loop
  |  poster="imagenes/poster.jpg"></video>
23 |
24 |  <div id="mensajes">
25 |    <div id="mens_bienvenidos">Bienvenidos A ENGLISH LAND!</div>
26 |    <div id="eslogan">UN Mundo De Juegos Pensados Para Ti</div>
27 |  </div>
28 |
29 |  <!--<div id="btn_registrase" data-toggle="modal" data-target=".bd-example-modal-
```

Figura 16. Codificación del archivo base index.html

Fuente: Autores del proyecto.

Ya establecido el archivo base se pasó a la codificación del Login que es el punto de acceso de los usuarios hacia los videojuegos.



Figura 17. Creación del Login de acceso

Fuente: Autores del proyecto.

Este punto se encuentra ubicado en la parte superior derecha de la primera pantalla que muestra el navegador, que es el archivo index.html.

Al alumno ingresar su usuario y contraseña en los campos respectivamente, y presionar en el botón enviar los redireccionara a los videojuegos.

```

C:\xampp\htdocs\game_ninopjs\levelselect.js - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
levelselect.js
1
2 var pages;
3 var levelThumbsGroup;
4
5 levelSelect = {
6   creates: function(){
7     game.stage.backgroundColor = '#ffff';
8     game.add.tileSprite(0,0,game.width, game.height,'fondo')
9
10    pages = 1;
11
12    levelThumbsGroup = game.add.group();
13    var levelLength = game.global.thumbWidth*game.global.thumbCols*game.global.thumbSpacing*(game.global.thumbCols-1)
14    var levelHeight = game.global.thumbWidth*game.global.thumbRows*game.global.thumbSpacing*(game.global.thumbRows-1)
15    for (var i = 0; i < pages; i++){
16      var offsetX = (game.width - levelLength)/2*game.width*1;
17      var offsetY = 70;
18      for (var l = 0; l < game.global.thumbRows; l++){
19        for (var j = 0; j < game.global.thumbCols; j++){
20          var levelNumber = i*game.global.thumbCols+j+1*(game.global.thumbRows*game.global.thumbCols);
21          var levelThumb = game.add.button(offsetX+j*(game.global.thumbWidth*game.global.thumbSpacing), offsetY+l*(game.global.thumbWidth*game.global.thumbSpacing),
22            levelThumb.frame game.global.starsArray[levelNumber]);
23          levelThumb.levelNumber = levelNumber+1;
24          levelThumbsGroup.add(levelThumb);
25          if (game.global.starsArray[levelNumber] < 4){
26            var style = {
27              font: "120px Arial",
28              fill: "#ffffff",
29            };
30            var levelText = game.add.text(levelThumb.x+120,levelThumb.y+30,levelNumber+1,style);
31            levelText.setShadow(2, 2, "rgba(0,0,0.5)", 1);
32            levelThumbsGroup.add(levelText);
33          }
34        }
35      }
36    }
37  }
}
Line 1, Column 1 Tab Size: 4 JavaScript

```

Figura 18. **Figura 5.**Codificación de los videojuegos con Phaser.js

Fuente: Autores del proyecto

Utilizando una librería de JavaScript para la construcción de videojuegos llamada Phaser.js y el editor de código Sublime Text se construye, diseña y organizan las funciones que deben ser realizadas por cada objeto del videojuego, al organizar el fondo, imágenes y botones se obtiene la página principal del videojuego

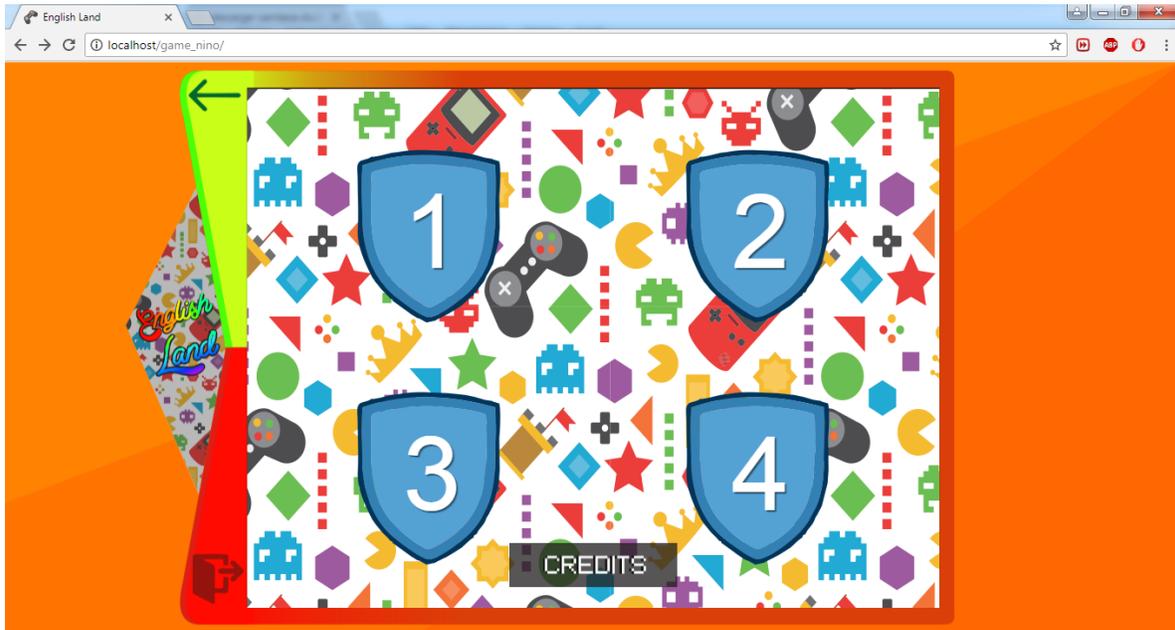


Figura 19. Página principal del videojuego “English Land”

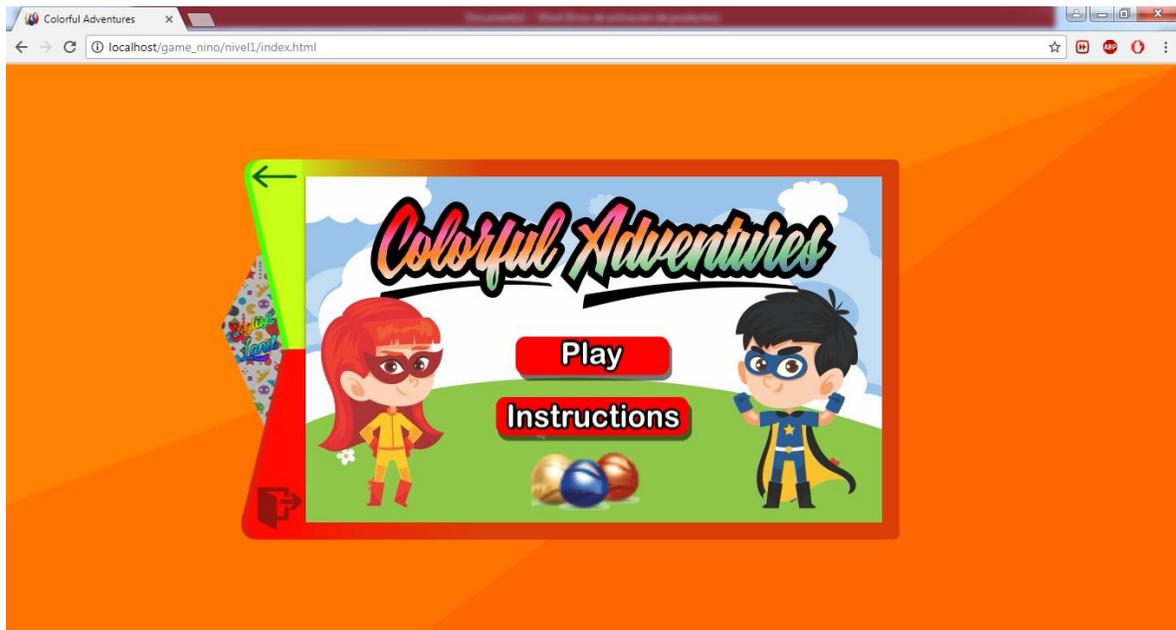
Fuente: Autores del proyecto.

Esta página es la que aparecerá luego de ser correctos los datos del Login; Hay cuatro opciones para ingresar a cada videojuego, el usuario debe hacer click a una de estas opciones para darle continuidad al software.



Figura 20. Créditos

Fuente: Autores del proyecto



Juego "Colorful Adventures"
Fuente: Autores del proyecto

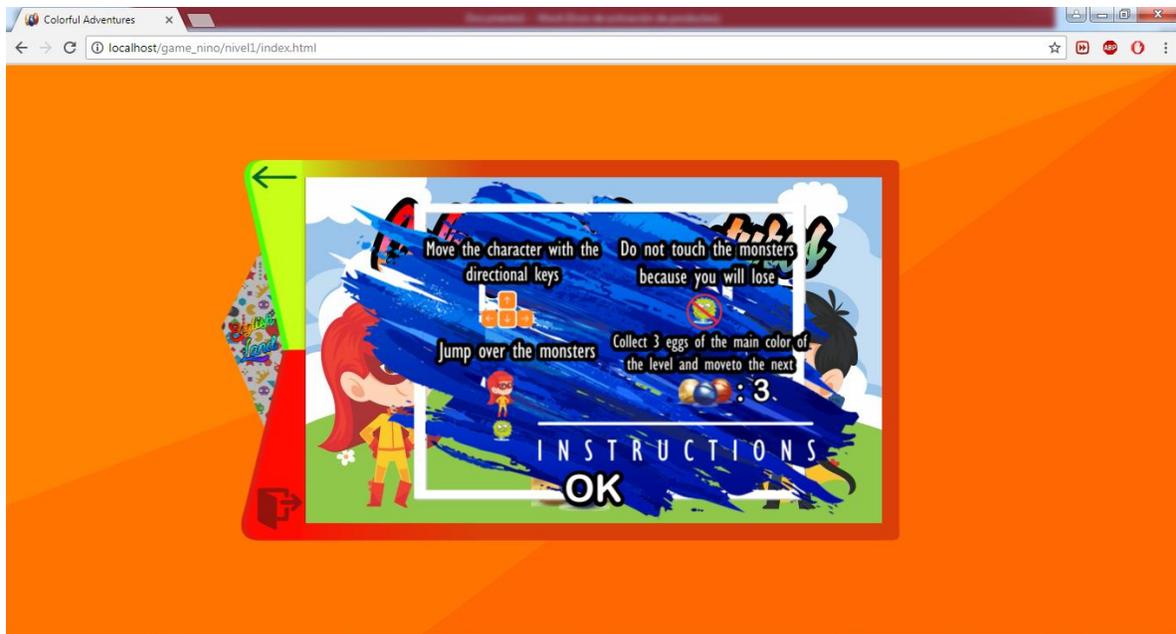


Figura 21. Instrucciones “Colorful Adventures”

Fuente: Autores del proyecto

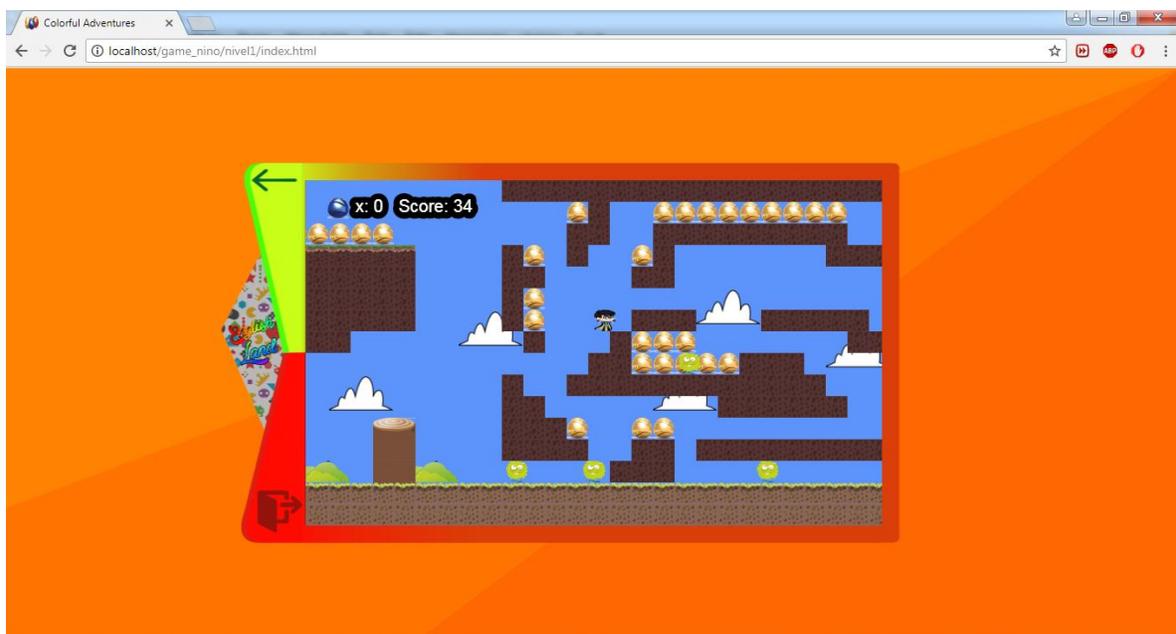


Figura 22. Jugando “Colorful Adventures”

Fuente: Autores del proyecto.

Este juego consiste en la recolección de los huevos del nivel más los 3 huevos de un color distinto al resto, al recolectar alguno de estos 3 aparecerá el nombre el color en inglés, y al recolectar los 3 huevos principales, el usuario pasará al siguiente nivel

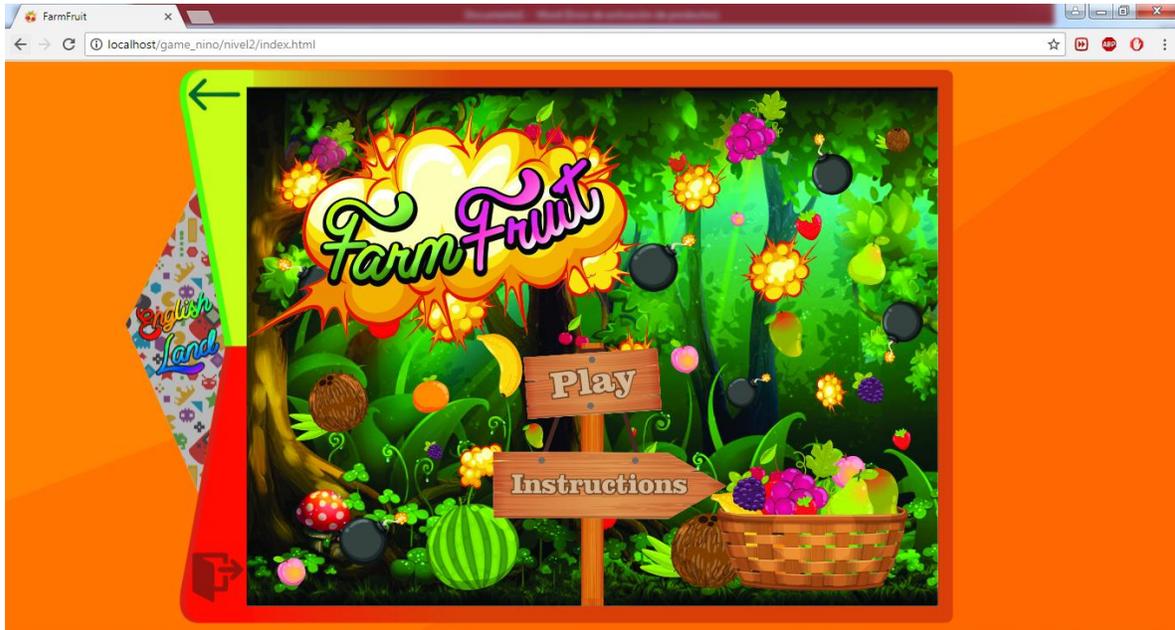


Figura 23. Juego “FarmFruit”

Fuente: Autores del proyecto.

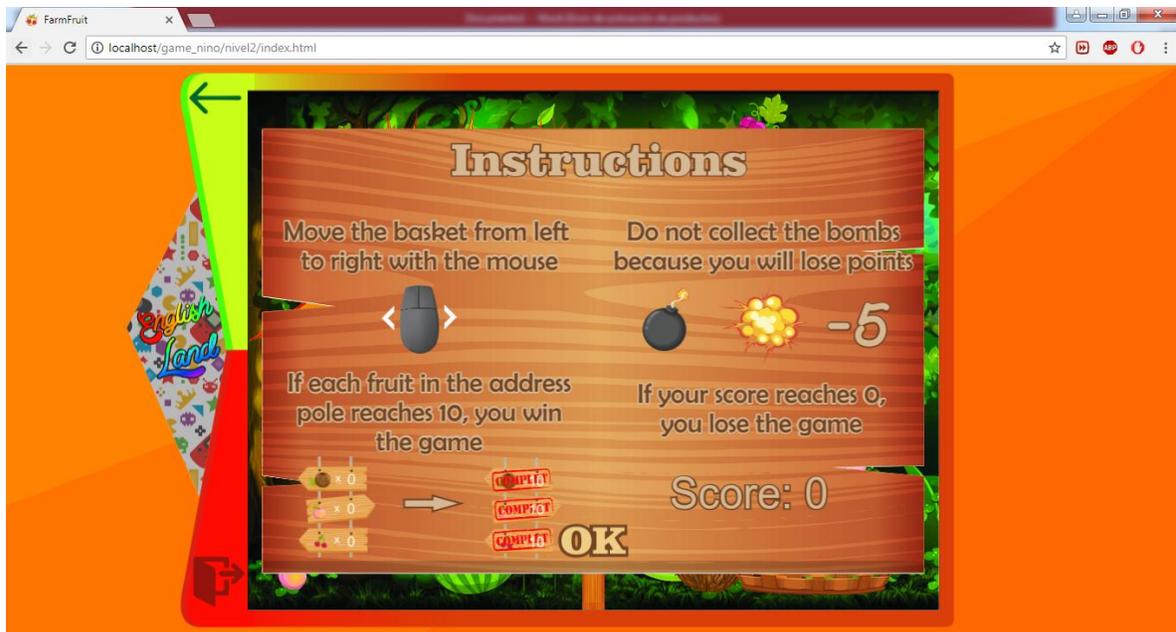


Figura 24. Instrucciones “FarmFruit”

Fuente: Autores del proyecto

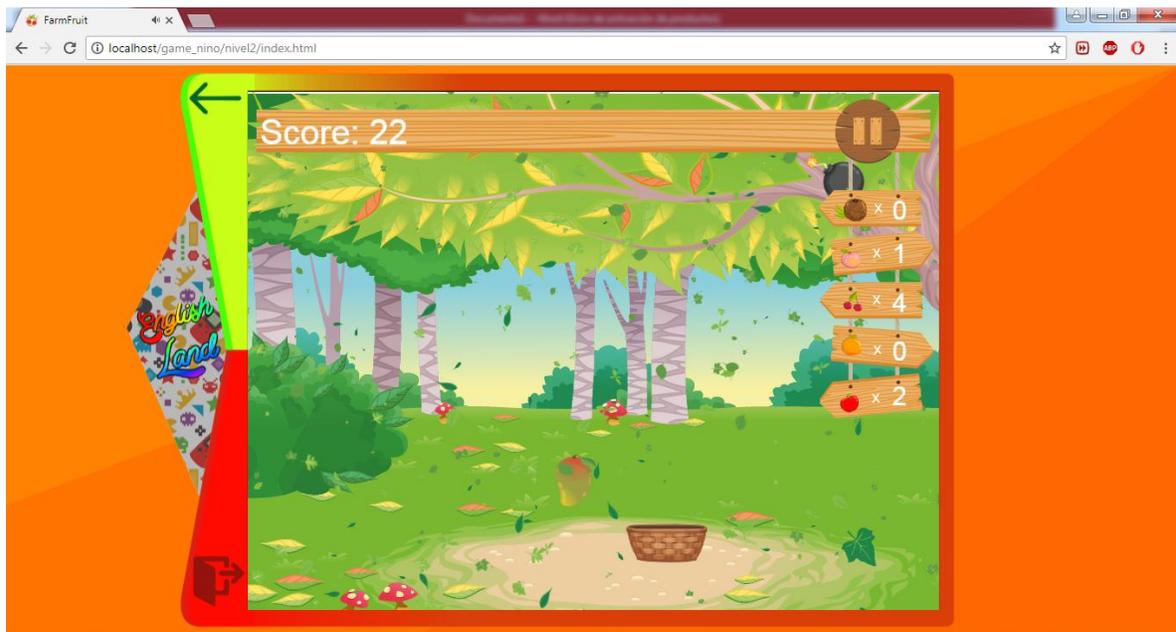


Figura 25. Jugando “FarmFruit”

Fuente: Autores del proyecto.

En este juego hay que recoger todas las frutas para sumar puntos y atrapar las frutas que están representadas en las tablas hasta llegar al número 10 en cada fruta, también aparecerá su nombre en inglés.

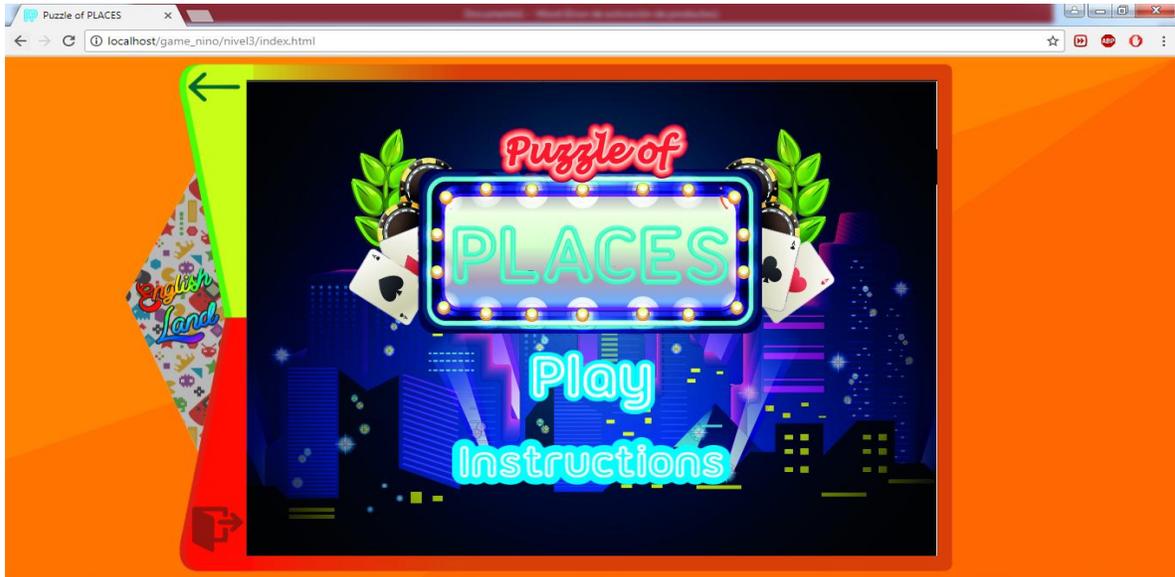


Figura 26. Juego “Puzzle of PLACES”

Fuente: Autores del proyecto

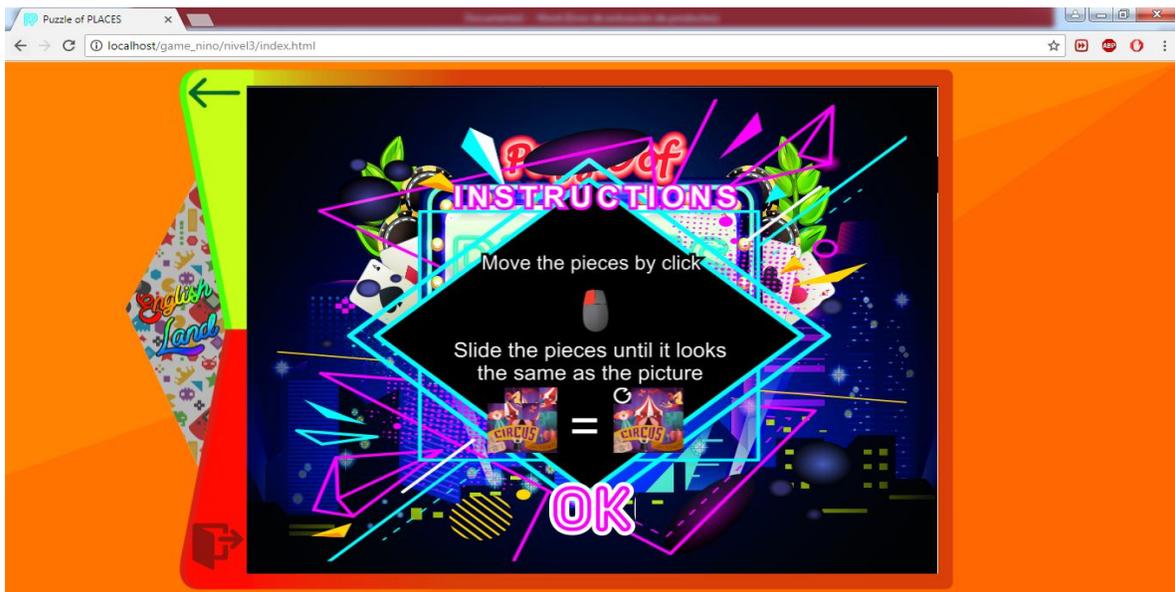


Figura 27. .Instrucciones “Puzzle od PLACES”

Fuente: Autores del proyecto

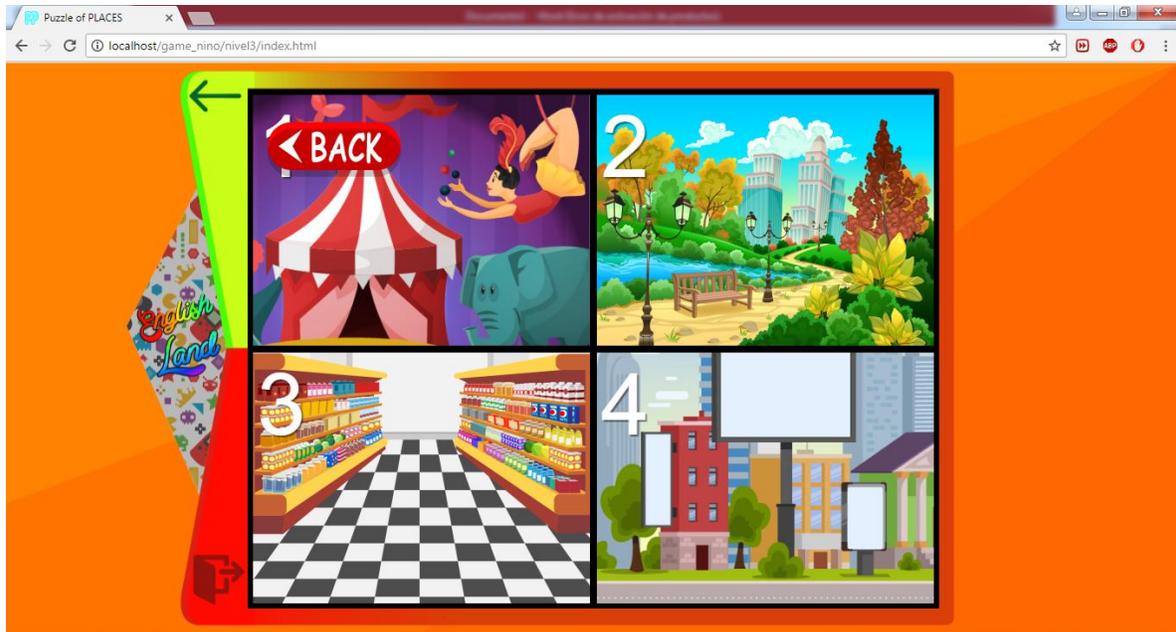


Figura 28. Menú “Puzzle of PLACES”

Fuente: Autores del proyecto

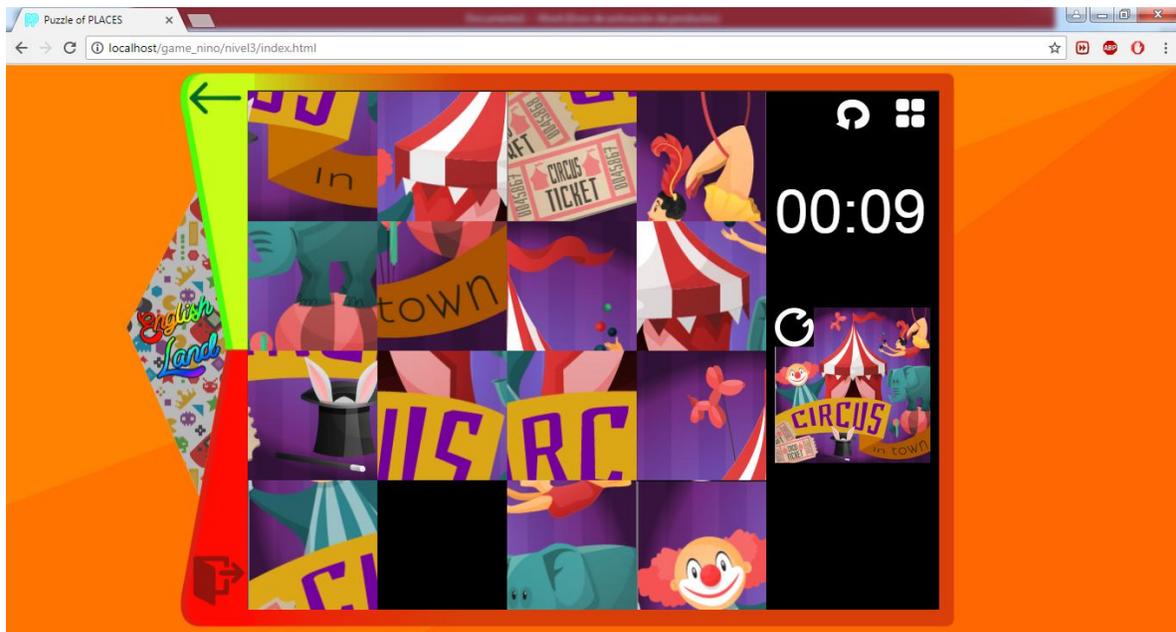


Figura 29. Jugando “Puzzle of PLACES”

Fuente: Autores del proyecto.

En este juego se deben deslizar las piezas hasta quedar completamente igual a la imagen de al lado.



Figura 30. Juego “Matching Pairs Animals”

Fuente: Autores del proyecto.

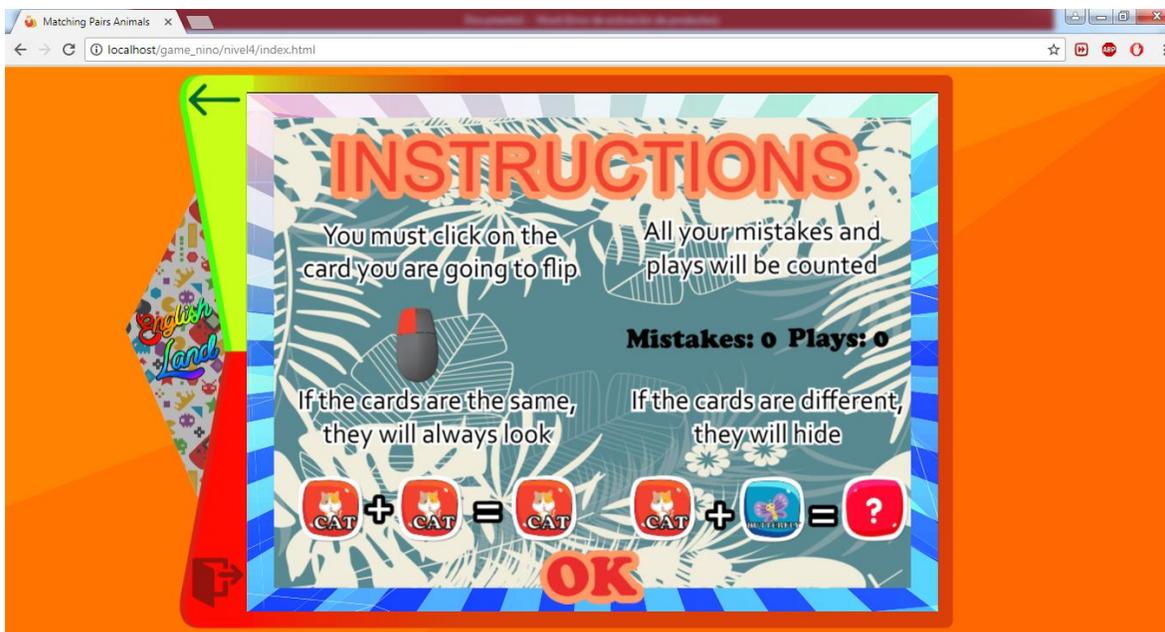


Figura 31. Instrucciones “Matching Pairs Animals”

Fuente: Autores del proyecto.



Figura 32. Jugando “Matching Pairs Animals”

Fuente: Autores del proyecto.

Este juego se basa en encontrar la pareja de cada carta, en la que aparecen un animal y su respectivo nombre en inglés.

4.4 Prueba piloto del videojuego educativo “English Land”

La prueba piloto del videojuego educativo “English Land” se realizó el día 13 de noviembre con los estudiantes de grado 4 de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”, para revisar o detectar cualquier error o problema con el servidor, base de datos o en la codificación, al no encontrar ninguna irregularidad, al siguiente día se procede a la implementación del videojuego educativo.



Figura 33. Prueba piloto del videojuego educativo “English Land”

Fuente: Autores del proyecto

4.5 Implementación del videojuego educativo “English Land”

La implementación del videojuego educativo “English Land” se llevó a cabo durante 3 semanas a partir del 14 de noviembre hasta el 1 de diciembre con los estudiantes de grado 4 de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez”;

Dentro de la institución los estudiantes hacían uso del videojuego 4 horas a la semana y desde sus casas también podían acceder el tiempo que ellos desearan.



Figura 34. Implementación del videojuego educativo “English Land”

Fuente: Autores del proyecto

Capítulo 5: Conclusiones

Teniendo en cuenta que estamos en el auge de las T.I.C. estas se están empezando a implementar en todos los campos desde la ciencia, las tecnologías y hasta en la educación, en este último se están realizando grandes proyectos, sin en realidad conocer si verdaderamente los usuarios finales ósea los estudiantes estarán dispuestos a invertir tiempo en ellos.

Gracias a nuestro proyecto de investigación hemos podido conocer el nivel de aceptación de este tipo de proyectos en los usuarios finales. Haciendo una comparación entre el tiempo que le invierten a los videojuegos ajenos a las temáticas educativas y un videojuego educativo desarrollado por nosotros, gracias a esto pudimos concluir que: Los estudiantes de la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial “Lucio Pabón Núñez” sede Marabel de grado 4 en edades entre 9 y 12 años si están dispuestos a invertir igual o más tiempo a un videojuego educativo que el dedicado al resto de videojuegos.

Por lo cual se puede concluir que el nivel de aceptación de este tipo de videojuegos educativos si es óptimo, lo que da campo abierto a que se puedan empezar a implementar este tipo de tecnologías en esta población.

Por otra parte, pudimos conocer gracias al videojuegos que nuestra población objeto de estudio dedica en promedio 1 hora al día, entre 3 a 4 días a la semana a un videojuego, un dato clave a resaltar es que gran parte de este tiempo que ellos invierten es por decisión propia pues ingresaban y jugaban desde sus casas.

Apéndices



Universidad Francisco
de Paula Santander
Ocaña - Colombia
Vigilada Mineducación

ENCUESTA DE COMPETENCIAS INFORMATICAS REALIZADA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL “LUCIO PABON NUÑEZ” SEDE MARABEL

1. ¿Sabes encender un computador?

SI NO

2. ¿Sabes cómo entrar a internet?

SI NO

3. ¿Tienes cuenta en alguna red social como Facebook?

SI NO

4. ¿Sabes qué es un usuario y contraseña?

SI NO

5. ¿Sabes para que se utilizan?

SI NO

6. ¿Te acuerdas de los usuarios y contraseñas de Facebook o de tus juegos?

SI NO



Universidad Francisco
de Paula Santander
Ocaña - Colombia
Vigilada Mineducación

**ENCUESTA DE ANÁLISIS DEL PROBLEMA PARA
ESTABLECER DATOS COMPARATIVOS REALIZADA PARA
EL INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL “LUCIO PABON
NUÑEZ” SEDE MARABEL**

1. ¿Te gustan los Videojuegos?

SI NO

2. ¿Cuál es tu temática favorita?

Acción Aventura Estrategia Educativos

Rompecabezas Juegos de deportes

3. ¿Te gustan los juegos de internet como los juegos friv?

SI NO

4. ¿Qué días de la semana juegas Videojuegos?

Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes

Sábado Domingo

5. ¿Cuántas horas al día le dedicas a los Videojuegos?

1 hora 2 horas 3 horas 4 horas Más de 4 horas

6. ¿Le dedicarías ese mismo tiempo a un VideoJuego educativo?

SI NO

7. ¿Te gustaría aprender con videojuegos educativos?

SI NO

Ocaña N. de S.: 10/11/2017

Señores padres de familia.

Cordial saludo

Me dirijo a ustedes con el fin de pedirles muy comedidamente su autorización para implementar un video juego educativo online en el área de inglés, en sus hijos (grupos: 4A, 4B, 4C) de la sede Marabel.

Para aplicar el proyecto es necesario pedirles unos datos a sus hijos, como lo son: nombre, apellido, edad, género y evidencias fotográficas grupales. Lo anterior con el fin de dar cumplimiento a las normas establecidas por el gobierno nacional en la ley 1581 del 2012 donde reglamenta que se debe pedir una previa autorización al individuo para recolectar sus datos, pero debido a su condición de menores de edad la ley exige en el artículo 62 del código civil que para este caso se debe informar y pedir la autorización del representante legal del menor, que son ustedes, padres de familia.

Las políticas de tratamiento de los datos requeridos son las siguientes: Ya que este video juego educativo online, realizado por Sergio Andrés Alaba Sanguino, Ana Marcela Vergel Domínguez y Donovan Alejandro Londoño Torrado estudiantes de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña del programa técnico profesional en informática, presentado como su proyecto de grado. Toda la información recolectada será utilizada única y exclusivamente como evidencias y estadísticas ante los jurados evaluadores del proyecto, bajo ninguna circunstancia se utilizará la información personal de los menores y la de los representantes legales, en campañas publicitarias, políticas, radiales, televisivas o cualquier otro medio de difusión masiva, en las cuales se puedan ver afectada la integridad de los individuos y el derecho a no exponer su información personal ante el público.

Para mayor información comunicarse al teléfono 3044869368 Sergio Alba o al 3142101103 Donovan Londoño.

De ante mano agradecemos su colaboración.

Nombre y firma del acudiente

Yolanda Stella Angarita
C.c. 37329.339 Ocaña

Nombre:

Nombre y firma del alumno

Andrés Camilo Galvis Angarita
T.I. 1.092.778.223

Nombre:

Figura 35. Evidencia carta de autorización para manejo de datos personales

Fuente: Autores del proyecto



Universidad Francisco
de Paula Santander
Ocaña - Colombia
Vigilada Mineducación

ENCUESTA DE COMPETENCIAS INFORMATICAS
REALIZADA PARA EL INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL
"LUCIO PABÓN NUÑEZ" SEDE MARABEL

1. ¿Sabes encender un computador?
 SI NO
2. ¿Sabes cómo entrar a internet?
 SI NO
3. ¿Tienes cuenta en alguna red social como Facebook?
 SI NO
4. ¿Sabes qué es un usuario y contraseña?
 SI NO
5. ¿Sabes para que se utilizan?
 SI NO
6. ¿Te acuerdas de los usuarios y contraseñas de Facebook o de tus juegos?
 SI NO

Figura 36. Evidencia de la encuesta de competencias informáticas

Fuente: Autores del proyecto



Universidad Francisco
de Paula Santander
Ocaña - Colombia
Vicerrectoría de Investigación

ENCUESTA DE ANÁLISIS DEL PROBLEMA PARA
ESTABLECER DATOS COMPARATIVOS REALIZADA PARA
EL INSTITUTO TECNICO INDUSTRIAL "LUCIO PABÓN
NUÑEZ" SEDE MARABEL

1. ¿Te gustan los videojuegos?
 SI NO
2. ¿Cuál es tu temática favorita?
 Acción Aventura Estrategia Educativos
 Rompecabezas Juegos de deportes
3. ¿Te gustan los juegos de internet como juegos friv?
 SI NO
4. ¿Qué días de la semana juegas videojuegos?
 Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes
 Sábado domingo
5. ¿Cuántas horas al día le dedicas a los Videojuegos?
 1 hora 2 horas 3 horas 4 horas Más de 4 horas
6. ¿Le dedicarías ese mismo tiempo a un Videojuego educativo?
 SI NO
7. ¿Te gustaría aprender con videojuegos educativos?
 SI NO

Figura 37. Evidencias de la encuesta de análisis del problema para establecer datos comparativos

Fuente: Autores del proyecto







Figura 38. Evidencias prueba piloto

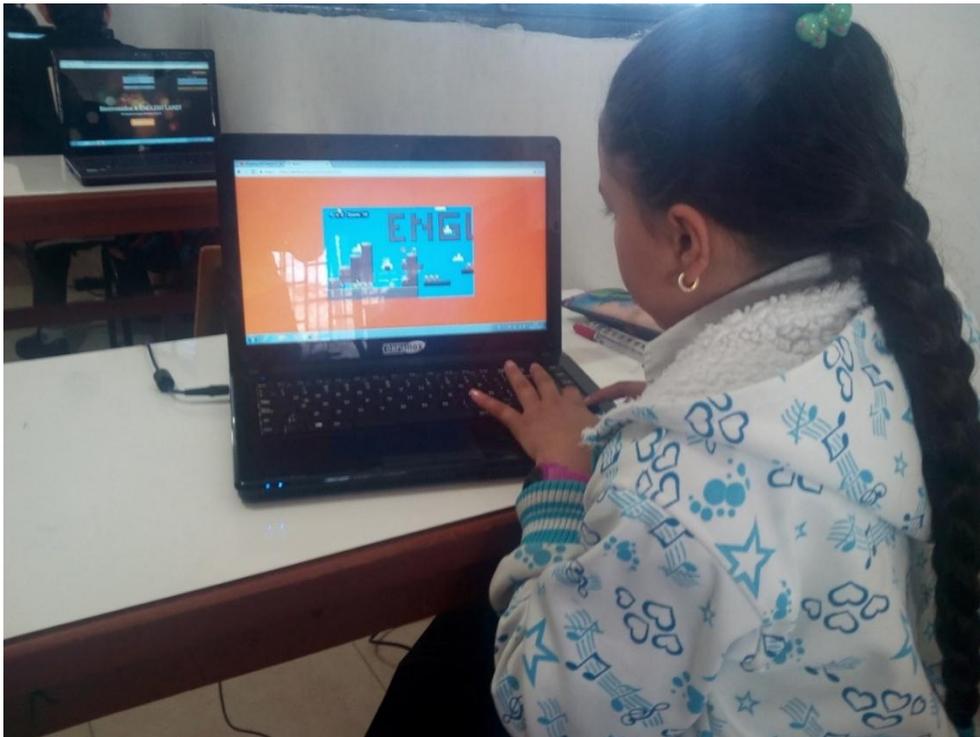
Fuente: Autores del proyecto



Evidencias Implementación del proyecto







Fuente: Autores del proyecto.

Referencias

- Bonnafont, G. (1992). Videojuegos y el niño. Documento presentado en el Seminario Mitos y Realidades del Juego. Londres.
- Brown, R.M., Brown, N.L. y Reid, K. (1992). Evidencia de una posición de jugador ventaja en un videojuego. *Perceptual and Motor Skills*, 74, 547-554.
- Creasey, G. y Myers, B. (1986). Videojuegos y niños: Efectos en las actividades de ocio, el trabajo escolar y la participación de los compañeros. *Merril - Palmer Quarterly*, 32, 251 - 261.
- Estallo, J.A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psichotema*. 6, 2.
- Funk, J.B. (1992). Videojuegos: Beningn o maligno? *Developmental and Behavioral Pediatrics*, 13, 53-54
- González, A. (1988). *Joc Patològic: Una nueva adicció*n. Barcelona: Ediciones Tibidabo.
- Griffith, J.L., Voloschin, P., Gibb, G.D. y Bailey, J.R. (1983) Diferencias en la coordinación motora ojo-mano de usuarios de videojuegos y no usuarios. *Perceptual and Motor Skills*, 57, 155-158.
- Jones, M.B. (1984). Los videojuegos como pruebas psicológicas. *Simulation and Games*, 15, 131-157.
- Jones, M.B., Dunlap, W.P. y Bilodeau, I.M. (1987) Comparación de los videojuegos y el rendimiento de las pruebas convencionales. *Simulation & Games*, Vol. 17 435-446.
- Kinder, M. (1991). *Jugar con el poder en películas, televisión y videojuegos: De Muppet Babies a Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: Prensa de la Universidad de California.
- Lin, S., Lepper, M.R. (1987). Correlaciones del uso de los niños de videojuegos y computadoras. *Revista de Psicología Social Aplicada*, 17 (1), 72-93.

- Loftus, G. R. y Loftus, E. F. *Mente en el juego. La Psicología de los Videojuegos.* Nueva York: Libros Básicos.
- Lowery, B.R. y Knirk, F.G. (1983). Videojuegos de micro-computadora y adquisición visual espacial. *Journal of Educational Technology Systems*, 11, 155 - 166.
- Marks, P. (1984). *Mente y Medios. Los efectos de la Televisión, las computadoras y los videojuegos.* William Collins Sons & Co. Ltd.
- Mcloure, R. F. y Mears, F. G. (1984). Jugadores de videojuegos: Características de personalidad y variables demográficas. *Psychological Reports*, 55, 271 - 276.
- Mcloure, R. F. y Mears, F. G. (1986). Juego de Videojuegos y Psicopatología. *Psychological Reports*, 59, 59 - 62.
- Mitchell, E. (1985). La dinámica de la interacción familiar alrededor de los videojuegos caseros. *Revisión del Matrimonio y la Familia*, 8, 121-135.
- Selnow, G.W. (1984). Jugando videojuegos. El amigo electrónico. *Diario de comunicación*, 34 (2), 148-156
- Thompson, B. y Melancon, J.G. (1985) Validez convergente y divergente sobre ítems sobre una maesure de androginia. Documento presentado en la reunión anual de la Southwest Educational Research Association. Januray 31, Austin, Texas.
- Benjamín García Gigante. (2009) Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Documento presentado a la Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España.
- Javier Pascual Gutiérrez (2013) El uso de videojuegos como herramientas didácticas. Documento presentado a la Universidad de la Rioja, La Rioja, España.

- Mariana Campos Rocha, Ingrid Chacc Espinoza, Patricia Gálvez González (2006) El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Documento presentado a la Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- García Muñoz, M. (2016). Videojuegos y educación: Press Start para crear. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Felicia, P. (2009). Videojuegos en el aula: manual para docentes complementa el estudio ¿Cómo se usan los videojuegos en el aula? Documento presentado a European Schoolnet.
- Gil, A., & Vida, T. (2007). Los videojuegos. Barcelona: Editorial UOC.
- Montero, M. E. et al. (2010). Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces. Madrid: Narcea, D.L.
- Vera, M. I. Y Espinosa, D. (2001): Efectos de los videojuegos y de la realidad virtual en los valores. Revista Alquibla.
- Tejeiro, R. Y Pelegrina, M. (2003): Los videojuegos. Qué son y cómo nos afectan. Barcelona: Ariel.
- Squire, K. (2002): Cultural framing of computer/video game. Games Studies: The International Journal of Computer Game Research. Artículo consultado en junio de 2003
- Silva, M. (2005): Educación interactiva. Barcelona: Gedisa.