

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación**

Mención: Educación Básica

TEMA:

“LOS VIDEOJUEGOS Y LA INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS GODÍN DE LA PARROQUIA YARUQUI, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”

AUTOR: Carlos Andrés Paspuel Pusda

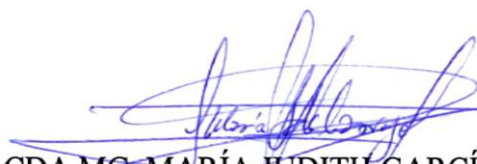
TUTORA: Mg. María Judith García Zavala

Ambato-Ecuador

2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO

Yo, Lcda. Mg. María Judith García Zavala con C.I. 180166103-2 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS VIDEOJUEGOS Y LA INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS GODÍN DE LA PARROQUIA YARUQUI, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA” desarrollado por el egresado Carlos Andrés Paspuel Pusda, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



LCDA.MG. MARÍA JUDITH GARCÍA ZAVALA

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



PASPUEL PUSDA CARLOS ANDRÉS

C.C: 172113460-7

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS Y LA INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS GODÍN DE LA PARROQUIA YARUQUI, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



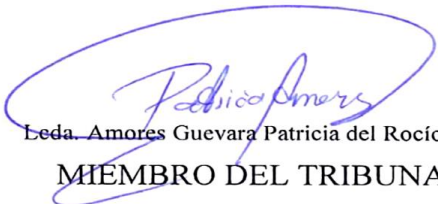
PASPUEL PUSDA CARLOS ANDRÉS


C.C: 172113460-7

**Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias
Humanas y de la Educación:**

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS Y LA INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS GODÍN DE LA PARROQUIA YARUQUI, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**, presentado por el Sr. Carlos Andrés Paspuel Pusda egresado de la Carrera de Educación Básica promoción: septiembre 2011- febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.


Lcda. Amores Guevara Patricia del Rocío, Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL


Lcda. Navas Franco Lourdes Elizabeth, Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Gracias Dios, por todo.

A mis padres Alicita y Carlitos las dos personas que me pusieron en este universo, lo inquietaré hasta que sepa lo que son para mí.

A mis tres pequeñas hermanas Xemis, Meris, Anny, gracias por todo.

A ti Keira, que puedes ser grande.

Carlos Paspuel

AGRADECIMIENTO

A la Universidad por acoger mis inquietudes con la apuesta en sus docentes para confiar nuestra educación y su aprecio.

Al cuerpo colegiado de docentes de la carrera Educación Básica modalidad Semipresencial que me facilitó su opinión y la superioridad para desafiarme. A las personas de los diferentes departamentos que anónimamente velan por nuestra integridad las visibilizo en mi saludo afectuoso.

A mi tutora Mg. María Judith García por ser la imagen más cercana y quizá la última que me proporcionó la Universidad.

Y finalmente pero no menos importante, pues no podía ser de otra manera, los saludos de rigor y agradecimiento que extiendo a la Lcda. Amores Patricia Mg. y a la Lcda. Elizabeth, Navas Mg. que me han motivado a esforzarme mucho para lograr esta importante labor.

Carlos Paspuel

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
Portada.....	i
Aprobación del tutor	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Aprobación del tribunal de grado.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general de contenidos	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen ejecutivo	xiii

B. TEXTO

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.2.1 Contextualización.....	2
1.2.2 Análisis crítico	6
1.2.3 Prognosis	7
1.2.4 Formulación del Problema	7
1.2.5 Preguntas Directrices	7
1.2.6 Delimitación del problema.....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos	9
1.4.1 Objetivo General	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9

CAPITULO 2	MARCO TEÓRICO	
		Pág.
2.1 Antecedentes investigativos		10
2.2.1 Fundamentación filosófica		12
2.3 Fundamentación Legal		13
2.4 Categorías fundamentales		21
2.5 Hipótesis.....		62
2.6 Señalamiento de variables de la hipótesis		62
CAPÍTULO 3	METODOLOGÍA	
3.1. Enfoque		63
3.2. Modalidad básica de la investigación		63
3.3 Nivel o Tipo de Investigación		64
3.4 Población y muestra.		64
3.5 Operacionalización de variables		65
3.6 Plan de recolección de información		67
3.7 Plan de procesamiento de la información		67
CAPÍTULO 4	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
4.1 Encuesta dirigida a estudiantes		68
4.2 Verificación de la hipótesis		78
CAPÍTULO 5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1Conclusiones		84
5.2 Recomendaciones.....		85
C. MATERIALES DE REFERENCIA		
Bibliografía		86
Anexos 1Artículo Científico		96

	Pág.
Anexos 2 Encuestas.....	115
Anexos 3 Tablas Comparativas.....	117
Anexos 4 Fotografías	119

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Aprendizaje Significativo	57
Tabla 2 Población y muestra	64
Tabla 3 Plan de recolección de información	67
Tabla 4 Consola de videojuegos	68
Tabla 5 Entretenimiento	69
Tabla 6 Diferencia videojuegos, juegos tradicionales.....	70
Tabla 7 Respeto reglas de juego	71
Tabla 8 Expresiones culturales.....	72
Tabla 9 Desarrollo habilidades con videojuegos	73
Tabla 10 Temas de clase y videojuegos	74
Tabla 11 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar	75
Tabla 12 Impacto de videojuegos en vida estudiantil	76
Tabla 13 Guía para comprensión de videojuegos	77
Tabla 14 Frecuencias Observadas	80
Tabla 15 Frecuencias Esperadas	81
Tabla 16 Cálculo Chi Cuadrado	82
Tabla Artículo Técnico 1 Consola de videojuegos.....	107
Tabla Artículo Técnico 2 Desarrollo habilidades con videojuegos.....	108
Tabla Artículo Técnico 3 Temas de clase y videojuegos.....	109
Tabla Artículo Técnico 4 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar.....	110

Índice de Gráficos

	Pág.
Gráfico 1 Árbol de problemas.....	5
Gráfico 2 Categorías Fundamentales	21
Gráfico 3 Variable Independiente	22
Gráfico 4 Variable Dependiente.....	23
Gráfico 5 Consola de videojuegos	68
Gráfico 6 Entretenimiento.....	69
Gráfico 7 Diferencia videojuegos, juegos tradicionales	70
Gráfico 8 Respeto reglas de juego	71
Gráfico 9 Expresiones culturales	72
Gráfico 10 Desarrollo habilidades con videojuegos	73
Gráfico 11 Temas de clase y videojuegos.....	74
Gráfico 12 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar	75
Gráfico 13 Impacto de videojuegos en vida estudiantil.....	76
Gráfico 14 Guía para comprensión de videojuegos	77
Gráfico 15 Chi cuadrado	79
Gráfico 16 Chi Cuadrado	83
Gráfico Artículo Técnico 1 Consola de videojuegos.....	107
Gráfico Artículo Técnico 2 Desarrollo habilidades con videojuegos.....	108
Gráfico Artículo Técnico 3 Temas de clase y videojuegos.....	109
Gráfico Artículo Técnico 4 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar.....	110

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“LOS VIDEOJUEGOS Y LA INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEPTIMO DE BASICA DE LA ESCUELA LUIS GODÍN DE LA PARROQUIA YARUQUI, CANTON QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.”

Autor: Carlos Andrés Paspuel Pusda

Tutora: Mg. María Judith García Zavala

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación busco indagar la influencia que tienen los videojuegos en el aprendizaje significativo en los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha, el problema en cuestión se extiende a este sector educativo pues se basa en lo que aprende y la significancia de lo que le enseñan en sus habilidades de aprendizaje y el provecho que puede sacar de ellos. Temas como videojuegos y aprendizaje significativo abordados en la investigación están presentes en el diario vivir del estudiante y es tema frecuente de desconcierto entre docentes y académicos, pues compite el uno de forma inmediata y contingente con las TIC's, con el segundo de forma teórica y esquemática de la enseñanza estratégica teniendo relevancia las formas conceptuales de ambas variables. La investigación conto con herramientas de recolección de información constituida por reactivos con respuestas dicotómicas o binarias para una fácil respuesta apuntaban a la especificación de ideas, hábitos en los estudiantes, la aplicación fue puesta en marcha a la población estudiantil pues en ellos se especifican los productos de la efectividad y sentido del aprendizaje significativo. El objetivo de la encuesta acorde a la investigación estimaba discurrir la apreciación del estudiante y mediante este generar un artículo científico técnico para poner en evidencia los logros y productos de la investigación y que la comunidad académica contemple una guía más para abordar esta temática.

Palabras clave: aprendizaje significativo, videojuegos, habilidades, estética, conceptuales.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
RACE BASIC EDUCATION
MODALITY BLENDED**

THEME:

**"VIDEO GAMES AND INFLUENCE IN THE MEANINGFUL LEARNING
ON STUDENTS OF SEVEN BASIC SCHOOL PARISH LUIS GODIN
YARUQUI, CANTON OF QUITO, PICHINCHA PROVINCE."**

Author: Carlos Andrés Paspuel Pusda

Tutor: Mg. Maria Judith García Zavala

EXECUTIVE SUMMARY

The present research seeks to investigate the influence of video games on meaningful learning on students in seventh basic School Luis Godín parish Yaruqui Region Quito, Pichincha province, the issue at hand is extended to this sector because education is based on what you learn and significance of what they teach you in your learning skills and that can take advantage of them. A topic such as video games and meaningful learning addressed in the research are present in the daily life of the student and is a frequent topic of confusion among teachers and academics, vie immediately and first contingent from ICTs, with the second in theory and schematic from strategic education still relevant aesthetic and conceptual forms of both variables. The research was gathering tools of information constituted by reagents with dichotomous or binary responses for an easy answer pointed to the specification of ideas, habits in students, the application was launched to the student population because in them the products specified the effectiveness and sense of meaningful learning. The aim of the survey according to research estimated the appreciation of student discourse and through this generates a technical scientific paper to highlight the achievements and products of research and academia contemplates a guide rather to address this issue.

Keywords: meaningful learning, video games, skills, aesthetic, conceptual.

INTRODUCCIÓN

Las posibilidades a las que el sujeto se ve comprometido al culminar su labor educativa con éxito, tras un esfuerzo arduo y que también es recompensado, en los videojuegos existe una especie de irrealidad tangible, fruto de la virtualidad donde el individuo-estudiante adapta su mente y se alfabetiza en esa realidad. Y que es desglosado en los párrafos siguientes.

El capítulo 1 de la investigación versa sobre las pautas para el planteamiento del problema, y la contextualización en los diferentes niveles, además del árbol de problemas, y los tipos de objetivos.

El capítulo 2 concentra en momento principal de construcción teórica y la estructura la constituye: Antecedentes investigativos, Fundamentaciones: filosófica y legal, categorización fundamental de variables, constelación de ideas, hipótesis y señalamiento de variables.

El capítulo 3 presenta el enfoque de investigación, en los que se aprecia la modalidad de investigación también los tipos o niveles de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, técnicas e instrumentos para la recolección de la información finalmente el plan de procesamiento de información.

El capítulo 4 expone el análisis e interpretación de resultados se presentan los cuadros y gráficos estadísticos hipótesis.

El capítulo 5 conclusiones y recomendaciones contenidas en los resultados de la investigación.

Artículo científico técnico: Videojuegos y Aprendizaje Significativo de los estudiantes de séptimo de básica contemplado en los objetivos específicos.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema:

Los videojuegos y la influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

De los años 80's una industria poco prometedora y de diferente estirpe irrumpió en el ámbito cultural, la conducta de un sector de la población **ecuatoriana** adquiría un tipo diferente de producto, la industria de los videojuegos llegaba. Una nueva generación de niños apareció en el podio del seno familiar cuyo advenimiento estuvo provisto de todo tipo de comportamientos, su preferencia incidió en los hábitos de consumo de toda la sociedad.

Hoy ya adultos, se los denomina nativos digitales, les asalta entonces esa sugerente titulación, y recurrente popularidad, su aparición a la luz pública está dada por grandes convenciones a nivel mundial, donde se ofertan productos para este sector, asimismo de torneos especialmente dedicados a ellos, motivan por su modo particular de actuar colosales estudios de todo género.

Muchos planteamientos han surgido a raíz de la aparición de la Industria los videojuegos, así, generaciones de niños, adolescentes, adolecentes adultos y adultos lo avalan y acompañan inmersos en esta corriente cultural, logrando conglomerar a organismos de carácter económico, tecnológico, psicológico, salud y de gobierno, dichos planteamientos se manifiestan en contra y a favor de este fenómeno tecnológico dirigido al entretenimiento, fenómeno que se ha visto

al igual que sus usuarios consumidores en enormes procesos de transición, dando lugar a cambios de épocas y a generaciones evolucionadas conjuntamente, el impacto económico, tecnológico y de aprendizaje que genera es de dimensiones nada despreciables.

Las principales ciudades como las de la **provincia de Pichincha** no han sido la excepción a este fenómeno tecnológico, y se han visto directamente involucradas en el inmediato acceso a las TIC's y se esperaba que sucediera de la forma más natural posible, la inducción tuvo un impacto equivalente al sucedido con la televisión ya en su época.

Se irrigo en los círculos sociales de mayor poder adquisitivo y fueron estos segmentos económicos los que popularizaron a los videojuegos y su inherente tecnología. Los videojuegos entonces han sido un aspecto definitorio al momento de aportar causantes de las bajas calificaciones, la mala conducta y el poco rendimiento escolar.

La estigmatización de los videojuegos y sus efectos en las esferas sociales menores, con limitaciones para adquirir dicha tecnología, fue dado en duros términos ya que al ser un distractor por excelencia, los niños dedicaban ahora su tiempo a esta actividad y descuidaban sus responsabilidades, a la par que acontecía esto, también aprendieron nuevas formas de percepción, nuevas habilidades, incluso se adaptaron a nuevos idiomas y adoptaron un nuevo lenguaje para interactuar con esta nueva realidad simulada.

En **Quito**, instituciones educativas como la Escuela Luis Godín no son la excepción a este ente tecnológico, como se mencionó anteriormente, ingreso a los hogares de forma natural como ocurrió con la televisión, la estigmatización en las esferas sociales fue dada en duros términos al ser un “distractor por excelencia”, de este modo se presentaría un elemento tecnológico de acceso inmediato con una intuitividad de manejo minimalista, nada más lejano que el caos de un computador de esa época que implicaba rupturas conceptuales que demandaban

estar adscritos a un contexto tecnológico superior al de los videojuegos así la niñez dedica su tiempo a esta actividad lúdica y descuidaban sus responsabilidades, mas ahora se daban de alta a una nueva sociedad y respondían con nuevas habilidades, formas de percepción, adaptación a nuevos lenguajes simbólicos universales e incluso idiomas como ya se mencionó, además de dimensiones de aprendizaje considerables.

Efectos



Causas

Gráfico 1 Árbol de problemas
Elaborado por: Carlos Paspuel, 2015

1.2.2 Análisis crítico

Uno de los elementos coadyuvantes para el excesivo uso de los videojuegos y la incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes, es el refuerzo de la idea nociva que el docente insufla a estos y tiende a la estigmatización motivada generando en los estudiantes una búsqueda de formas para desahogar ese impedimento abocándose completamente a experimentar el uso de esta tecnología cayendo indefectiblemente en adicción.

No es de extrañarse que los videojuegos impacten en los estudiantes más que sus tareas y se distraigan tan fácilmente pues estos ostentan altas dosis de interacción motora y visual desembocando en un uso excesivo de los videojuegos en los estudiantes dado que la interacción es directa, se efectúa mecánicamente para luego alcanzar un conocimiento teórico del funcionamiento de un entorno virtual complejo y que este modelo de aprendizaje está muchas de las veces muy lejos de la realidad educativa que se centra en emplear la teoría para llegar a un fin práctico postrando al estudiante en una distracción hacia sus obligaciones escolares a causa de estos dispositivos tecnológicos.

Esta tecnología, que a decir de algunos expertos y maestros mayormente, se ha constituido en una amenaza para la salud pública, entendidas estas amenazas como afectaciones a las aptitudes en el aprendizaje del desarrollo curricular escolar, el desproporcionado uso de los videojuegos inciden en el aprendizaje pues en la conducta existen afectaciones que al creer el estudiante que violentan su entorno social.

Al pretender que deje de lado y de un modo muy discrecional y antojadizo cualquier relación con esa tecnología el estudiante demuestra episodios de resentimiento ante la autoridad y rebeldía, allí el/la docente debería tomar las previsiones metodológicas y pedagógicas para contrarrestar el daño que puede producir la tecnología destinada a los videojuegos que por tener gran influencia no deja de ser nociva también.

1.2.3 Prognosis

Si el problema no amerita ser tratado y continúa el curso que ha tomado en estos últimos años se perderán grandes talentos competitivos en el campo educativo con docentes, estudiantes y en las nuevas tecnologías, aunque esta última con menor afectación al igual que con los talentos que requieren de un entorno controlado para desarrollar tareas de difícil maniobra o que demandan gran cantidad de destreza y coordinación, su aprendizaje se verá comprometido como lo ha estado demostrando nuestra sociedad poco desarrollada en el campo de las tecnologías y que solo se ha abocado a consumir estos productos, si por el contrario se atiende de manera temprana como se lo ha hecho con otras tecnología y se aplica un proyecto de solución al problema se lograra un cambio sustancial del orden cuantitativo y cualitativo en la forma de concebir el aprendizaje y los diversos contextos educativos.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera influyen los videojuegos en el aprendizaje significativo en los estudiantes del séptimo de básica de la Escuela Luis Godín de la parroquia de Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha?

1.2.5 Preguntas Directrices

¿Cómo es el uso de los videojuegos en los estudiantes?

¿De qué manera influyen en el aprendizaje significativo?

¿Cuál es la relación que existe entre los videojuegos y el aprendizaje significativo?

1.2.6 Delimitación del problema

Campo: Educativo

Área: Psicoeducativo

Aspecto: Cognitivo

Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Escuela Luis Godín con estudiantes de séptimo de básica.

Delimitación temporal

Se realizó durante el año lectivo: 2015-2016.

1.3 Justificación

La existencia de problemas educativos, exigen una investigación a tales procesos discordantes, los conflictos encontrados con algunos elementos pueden ser confusos y decisivos, y han de ser solucionados, por tal razón es acertada la inquietud por conocer desde un punto de vista más conciso tal objeto de conflicto, que muy poco se han estudiado como son los videojuegos y a la vez tan censurado por su naturaleza y que se manifiesta en las aulas como un pernicioso intruso, se hace imperiosa la necesidad de comprender la sinergia que obliga a dirigir el interés de poner bajo la lente este fenómeno que convoca a los actores de la comunidad educativa y tratan con el proceso de aprendizaje de primera mano.

Varias promociones de estudiantes, adultos ya hoy en día, se han visto cruzar una línea común y han sido impactados sus estudios y su entorno social, por el involucramiento con los videojuegos, por tal motivo, es importante estudiar este problema y llegar a comprender lo novedoso sobre la variedad de conflictos y modos de aprendizaje que los estudiantes enfrentan y esto se hace evidente ante la inmersión total en los eventos y elementos que manipula el estudiante en esa actividad, y nos muestra evidencias concretas de que existe sin lugar a dudas una interacción con procesos de aprendizaje que a su vez que roza con conocidos modelos de aprendizaje, esta cercanía sugiere observar el aporte al desarrollo de habilidades.

Culminado el proceso investigativo se pretende formular una óptica a la problemática, para conciliar las divergencias y facilitar su aplicación en la cotidianidad, el impacto de la investigación es para subsanar la labor informativa que ocurre entre docentes y estudiantes para direccionar las evidencias hacia su difusión.

Los estudiantes se verán directamente beneficiados conjuntamente con los docentes de la Escuela Luis Godín de la parroquia de Yaruqui, pues contarán con un instrumento más, que bien no puede ser el único, pero marcará sin duda un avance hacia el tratamiento del tema en conflicto. La puesta en marcha del proyecto es factible pues se cuenta con la colaboración de la distinguida institución y sus respetables autoridades, los recursos materiales y económicos necesarios existentes, sugieren ejecutarlo. Así mismo el proyecto reposará con toda su documentación en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato que servirá de apoyo y consulta a futuras investigaciones en este campo.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

- Determinar la influencia que existe entre los videojuegos y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela Luis Godín.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el uso de los videojuegos en los estudiantes.
- Analizar cómo influye en el aprendizaje significativo.
- Establecer la relación que existe entre los videojuegos y su influencia en el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

En la Escuela Luis Godín son limitadas las investigaciones sobre el mismo tema, sin embargo, en la Universidad Técnica de Ambato existen varias investigaciones sobre las variables mencionadas, pero en diferente contexto o junto a otras variables.

Llumiquinga. (2015), manifiesta en las conclusiones que:

“La mayoría de los estudiantes aprenden de mejor manera cuando pueden ver, escuchar y manipular por sí mismo los objetos esto les motiva y les da interés a los estudiantes a que quieran aprender y sientan una necesidad de interactuar con el computador y con sus partes lo cual implica que produzcan y aprendan más.”

De lo anteriormente expuesto se puede considerar que el nivel de inmersión del elemento tecnológico en cualquier aspecto y no solo en el de una temática específica como computación al cual el autor se centra, tendría similar influencia si se tratase de otra actividad ligada al uso de la tecnología como elemento de aprendizaje.

Entre tanto una de las conclusiones que se encuentran en este trabajo de investigación Aguayo, N. (2015), menciona que: “La misión del maestro debe ser contribuir al crecimiento intelectual, tecnológico de los estudiantes, construyendo los espacios favorables para la interacción, del ser humano con las máquinas.” (Aguayo Quishpi, 2015)

La apreciación del fenómeno tecnológico dentro del aula, entonces, aparece como un factor de distorsión de la labor docente, pero a la vez de importante valor para elaborar ciertos patrones y mecanismos de asociación con nuevas experiencias

con el elemento maquínico que la tecnología posee y el elemento virtualizador que lleva internamente su función en el ámbito social, podría esto extenderse a las cualidades de lo que se puede entender y se conoce como los roles que una persona asume en su vida social y a la cual esta impelido a ejercer.

Gavilanes, P. (2014) en sus conclusiones hace alusión a las actividades didácticas y la influencia en el aprendizaje significativo entre las que se menciona. “No se maneja técnicas ni actividades didácticas que promuevan y estimulen al estudiante a adquirir nuevos aprendizajes, tampoco existe alternativa de solución o propuestas para superar el problema del desarrollo cognitivo en la integración escolar” (Gavilanes Pérez, 2014).

Para tales fines se entiende del aprendizaje significativo que requiere de elementos que obtengan del ambiente, alicientes, estímulos, o detonadores de interés para que sea efectivo el canje de información que recibe, la deficiencia en la manipulación de recursos pedagógicos y argumentos didácticos le conminan al investigador a concluir que exista una escasa probidad al momento de solucionar dicho problema.

Además, Quinteros, F. (2015), en su investigación, trasladada como una de las conclusiones para el estudio refiere y menciona que:

En relación a las etapas de aprendizaje significativo, al inicio no tienen conocimientos e ideas previas acerca de los objetos, gráficos y conceptos acerca de los contenidos impartidos, tienen dificultades en formarse conceptos precisos y concretos, por ello no logran elaborar y generalizaciones y buenas definiciones en base a lo aprendido en el aula de clases. (Quinteros Freire, 2015)

La implementación muy por debajo del estándar, sugiere el investigador, es la causa por la cual los estudiantes no concretan su ciclo o proceso de aprendizaje, desdibujando el propósito del aprendizaje significativo, tanto así que la frontera de conceptualización no es alcanzada y desembocan en dificultades para conceptuar lo que ha aprendido en clase.

2.2 Fundamentación

2.2.1 Fundamentación filosófica

Desde esta perspectiva, los videojuegos representan una extensión multiforme del juego, pero para ello precisa impugnar el espacio físico (el lugar, el territorio) y sustituir a tal fenómeno de la realidad para transfigurarlos en espacio virtual-programático, representación virtual que apela a los sentidos visuales de tal modo que los videojuegos al tener implícito ese mecanismo de disolución de la realidad modifica el comportamiento del individuo.

Ya que el juego como tal argumenta básicamente su función esencial que es el aprendizaje de nuevos conceptos visuales, artísticos y habilidades cognitivas, mediante una actividad de ocio, llega a convertirse en una herramienta poderosa de enseñanza. Los videojuegos cumplen de modo artificial y simbólico dicho cometido de enseñar y dar a conocer nuevos fenómenos de asociación de realidades e ideas de convivencia.

2.2.2 Fundamentación ontológica

De la realidad tratada y todos sus componentes insertos en la misma en forma de entes, la investigación versa la manipulación de estos conceptos y categorías que se hallan inscritos en la realidad social.

2.2.3 Fundamentación epistemológica

Elementos dispensados por la sociedad, como el aprendizaje, la cultura, la economía, la tecnología, herramientas de las que se sirve la enseñanza (por extensión el aprendizaje), permitirán la indexación de normas que constituyen la investigación.

Desde una óptica epistemológica, el juego como herramienta pedagógica del aprendizaje se dota particularmente de elementos con criterios dispersos, pero que aclaran su funcionalidad, su importancia práctica permite relacionar a individuos que destinan esfuerzos para llevar a cabo un cometido que segmenta

comportamientos y los modela a la vez que aplica dicha actividad reglas claras que no permiten interpretaciones pues los grupos adscritos al modo juego propenden a aceptar de forma racional la explicitud de normas. Las categorías máquina como tal y tecnología son el argumento adecuado para comprender muchos aspectos.

2.2.4 Fundamentación sociológica

Tanto la antropología social y la semiología permite aclarar varios aspectos de la investigación, arrojando luz al concepto, juego, en la sociedad y porque la presencia de los videojuegos en dicha actividad dispensa argumentos y discursos simbólicos.

Con la sociología es plausible determinar y comprender los diferentes aspectos sociales y tratarlos desde la panorámica justa para comprender la evolución de las políticas, así como los dictados culturales que expresa la sociedad y mediante estos ver las causales que determinan ciertos fenómenos de la colectividad presentes en el ámbito educativo y como estos se han incrustado en el aprendizaje heredados de la sociedad.

2.3 Fundamentación Legal

Del documento constitucional se extrapolará los artículos con pertinencia y solicitud que acompañen la labor investigativa, varios apartados constitucionales contienen la lógica necesaria para sostener el peso de la investigación, actuando los subsiguientes artículos como guías de indagación:

De acuerdo a la Constitución Política del Ecuador, (2008), Título II, derechos, capítulo primero, principios de aplicación de los derechos, explica la condición y garantías con las que todo ciudadano cuenta sin perjuicio de condición y para explicitar su identidad cultural:

2. Todas las personas son iguales y gozaran de los mismos derechos, deberes y oportunidades.

Nadie podrá ser discriminado por razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio-económica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar VIH, discapacidad, diferencia física; ni por cualquier otra distinción, personal o colectiva, temporal o permanente, que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos. La ley sancionará toda forma de discriminación.

La forma en cómo se utilice los diferentes espacios sociales para reafirmar la identidad del individuo y acceder todos los derechos que ello conlleve están manifiestos en esta carta y que garantiza toda manifestación cultural, a saber, en la Constitución Política del Ecuador, (2008), Capítulo segundo, Derechos del buen vivir, Sección tercera, Comunicación e Información, Sección cuarta, Cultura y ciencia, menciona en los artículos pertinentes.

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a andas libres para la explotación de redes inalámbricas.

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Así mismo, dentro de las formas culturales y sociales la carta magna propicia el empleo de los medios tecnológicos en sus formas generales para el mejoramiento de los modos de producción de la sociedad y la innovación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento. Constitución Política del Ecuador, (2008), Título

VII, Régimen del buen vivir, Capítulo primero Inclusión y equidad, Sección octava, Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales:

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la constitución y la Ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

Art. 388.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

En la carta magna considera al desarrollo y empleo de tecnologías para el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos del país, con designación de recursos económicos importantes para la investigación en tecnologías.

El CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, (2003), Capítulo III, Capítulo VI determinan las normas que las leyes de la republica deben propiciar para que los niños, niñas y adolescentes sean sujetos garantías y que la sociedad ecuatoriana debe acatar par que desarrollen las capacidades en las esferas culturales que les sean favorables.

Art. 33.- Derecho a la identidad. -Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la identidad y a los elementos que la constituyen, especialmente el nombre, la nacionalidad y sus relaciones de familia, de conformidad con la ley.

Es obligación del Estado preservar la identidad de los niños, niñas y adolescentes y sancionar a los responsables de la alteración, sustitución o privación de este derecho.

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información. - Se prohíbe:

1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;
2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes; y,
3. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Capítulo VI. - Deberes, capacidad y responsabilidad, de los niños, niñas y adolescentes

Art. 64.- Deberes. - Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a:

1. Respetar a la Patria y sus símbolos;
2. Conocer la realidad del país, cultivar la identidad nacional y respetar su pluriculturalidad; ejercer y defender efectivamente sus derechos y garantías;
3. Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás;
4. Cultivar los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia;

La Ley orgánica de educación intercultural, (2011), Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines, de Principios Generales, como agregado legal de la constitución, en lo precedente especifican así en el:

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

g. Aprendizaje permanente. - La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida;

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

i. Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

j. Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación;

m. Educación para la democracia. - Los establecimientos educativos son espacios democráticos de ejercicio de los derechos humanos y promotores de la cultura de paz, transformadores de la realidad, transmisores y creadores de conocimiento, promotores de la interculturalidad, la equidad, la inclusión, la democracia, la ciudadanía, la convivencia social, la participación, la integración social, nacional, andina, latinoamericana y mundial;

n. Comunidad de aprendizaje. - La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, considerada como espacios de diálogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes;

q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

s. Flexibilidad. - La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica -tecnológica y modelos de gestión;

x. Integralidad. - La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones;

aa. Identidades culturales. - Se garantiza el derecho de las personas a una educación que les permita construir y desarrollar su propia identidad cultural, su libertad de elección y adscripción identitaria, proveyendo a los y las estudiantes el espacio para la reflexión, visibilizarían, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura;

kg. Convivencia armónica. - La educación tendrá como principio rector la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa; y,

ll. Pertinencia. - Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:

j. La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas y la transformación del Ecuador en referente de educación liberadora de los pueblos;

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico; y,

u. La proyección de enlaces críticos y conexiones articuladas y analíticas con el conocimiento mundial para una correcta y positiva inserción en los procesos planetarios de creación y utilización de saberes.

En las secciones y artículos precedentes reafirman el carácter protector y sustentador de políticas educativas del Estado haciendo uso de sus facultades constitucionales otorgadas en la Asamblea de Montecristi (Constitución de la Republica del Ecuador, 2008). Las dispensaciones de la naturaleza humana en cada articulado ponen de manifiesto en la esfera de la política pública todas las implicaciones del individuo como agente de su propia formación en una sociedad fluctuante y múltiple que sujeta al individuo a una realidad educativa armoniosa.

Con énfasis en la niñez el articulado anterior manifiesta expresa consideración a la población menor para especificar políticas que mejoren su desarrollo intelectual.

La Ley orgánica de educación intercultural, (2011), Capítulo Tercero, de los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes, que buscan la mejora continua y sus ciudadanos, de tal manera que el principal capital de innovación es el ser humano.

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

f. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades;

l. Gozar de la privacidad y el respeto a su intimidad, así como a la confidencialidad de sus registros médicos y psicológicos;

Art. 8.- Obligaciones. - Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

a. Asistir regularmente a clases y cumplir con las tareas y obligaciones derivadas del proceso de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con la reglamentación correspondiente y de conformidad con la modalidad educativa, salvo los casos de situación de vulnerabilidad en los cuales se pueda reconocer horarios flexibles;

b. Procurar la excelencia educativa y mostrar integridad y honestidad académica en el cumplimiento de las tareas y obligaciones;

Para los agentes de la educación, el papel que deben cumplir en una sociedad democrática, en esta ley expedita regula el comportamiento de los educandos y educadores además de los agentes que rodean su educación, padres de familia y tutores.

Un apartado de la ley ecuatoriana que regula la forma en cómo se lleva a cabo el expendio y adecuado manejo (Congreso Nacional, 2011) de los productos por parte de las empresas para el uso y consumo de los usuarios en este caso del uso de productos tecnológicos como a continuación de explicitan en los artículos 4 y artículo 5 de la ley orgánica de defensa del consumidor, en el capítulo II sobre los derechos y obligaciones de los consumidores.

Art.4.- Derechos del Consumidor. - Son derechos fundamentales del consumidor, a más de los establecidos en la Constitución Política de la República, tratados o convenios internacionales, legislación interna, principios generales del derecho y costumbre mercantil, los siguientes:

1. Derecho a la protección de la vida, salud y seguridad en el consumo de bienes y servicios, así como a la satisfacción de las necesidades fundamentales y el acceso a los servicios básicos;

2. Derecho a que proveedores públicos y privados oferten bienes y servicios competitivos, de óptima calidad, y a elegirlos con libertad;

3. Derecho a recibir servicios básicos de óptima calidad;
4. Derecho a la información adecuada, veraz, clara, oportuna y completa sobre los bienes y servicios ofrecidos en el mercado, así como sus precios, características, calidad, condiciones de contratación y demás aspectos relevantes de los mismos, incluyendo los riesgos que pudieren prestar;

DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS CONSUMIDORES

Art. 5.- Obligaciones del Consumidor. - Son obligaciones de los consumidores:

1. Propiciar y ejercer el consumo racional y responsable de bienes y servicios;
- 2 Preocuparse de no afectar el ambiente mediante el consumo de bienes o servicios que puedan resultar peligrosos en ese sentido;
- 3 Evitar cualquier riesgo que pueda afectar su salud y vida, así como la de los demás, por el consumo de bienes o servicios lícitos; y,
4. Informarse responsablemente de las condiciones de uso de los bienes y servicios a consumirse.

2.4 Categorías fundamentales

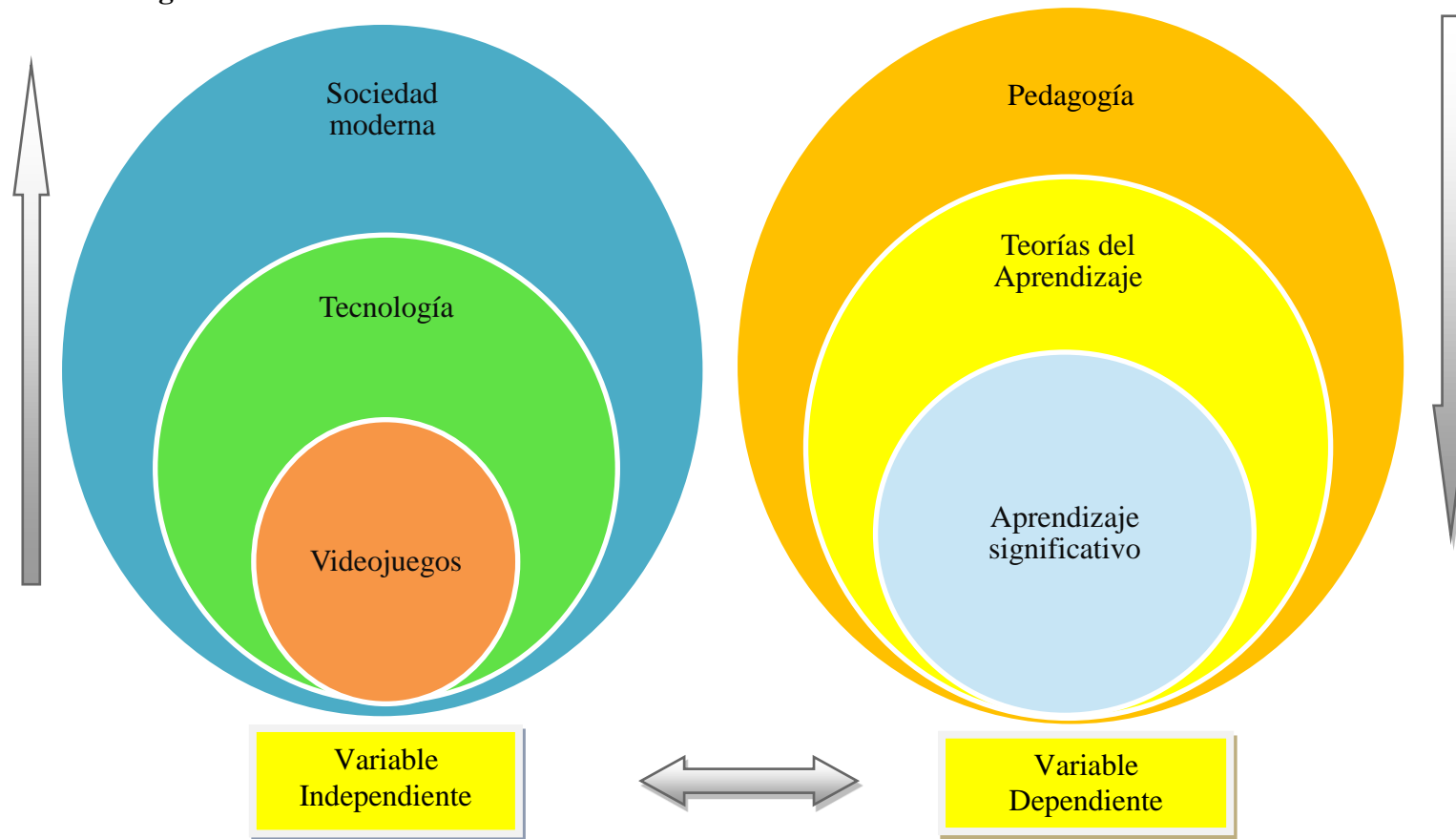


Gráfico 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por: Carlos Paspuel, 2015

Variable Independiente – Videojuegos

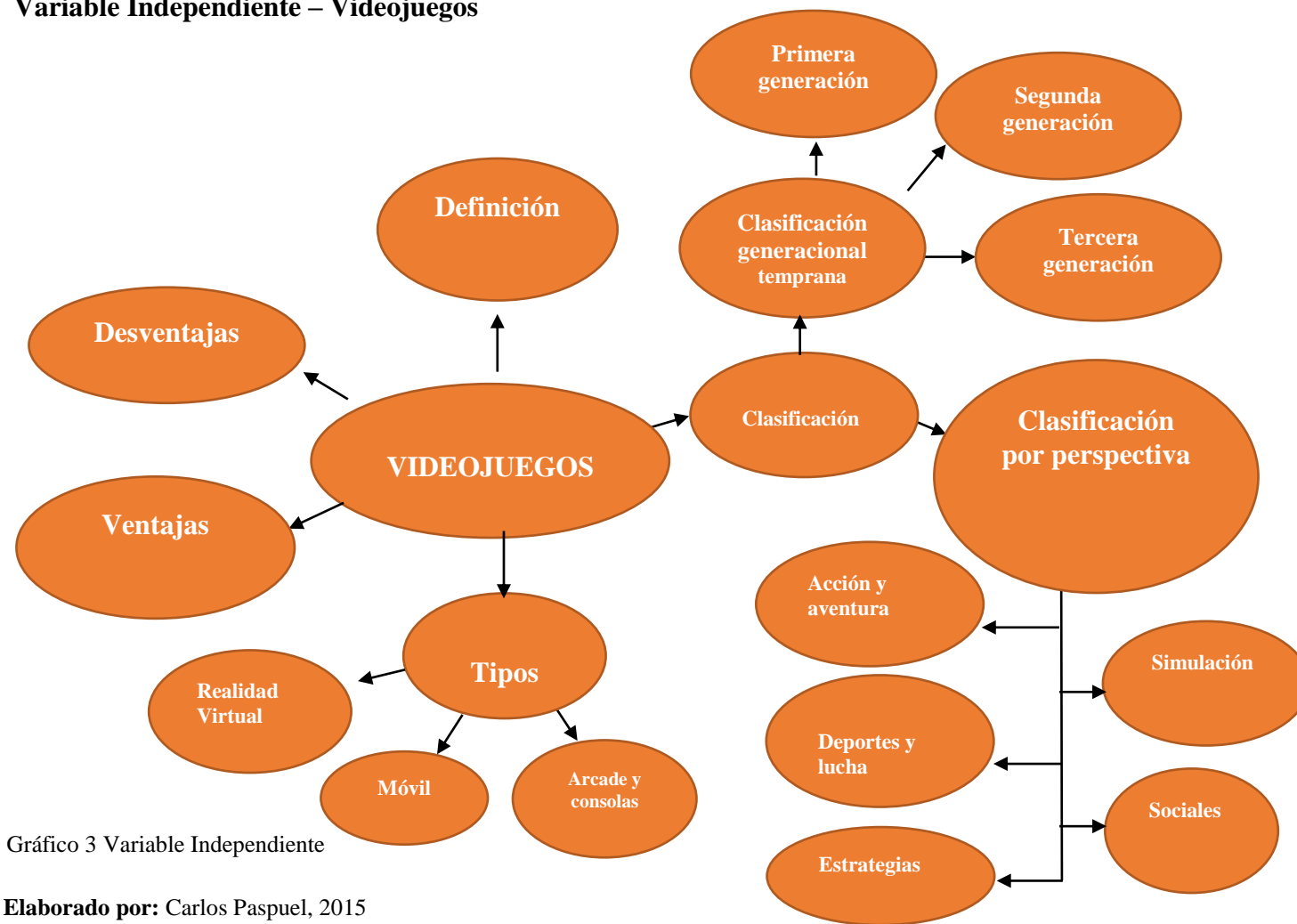


Gráfico 3 Variable Independiente

Elaborado por: Carlos Paspuel, 2015

Variable Dependiente – Aprendizaje Significativo

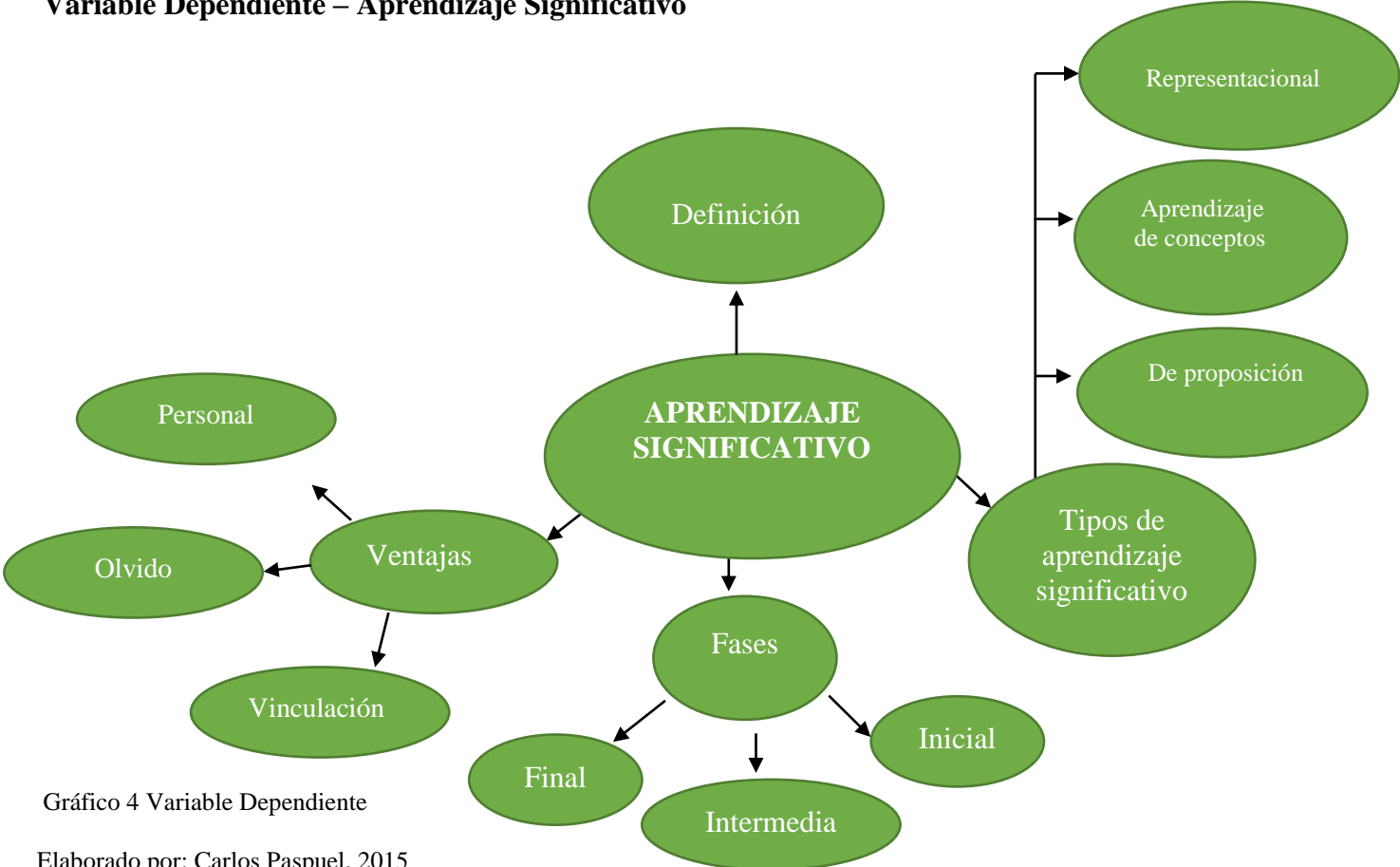


Gráfico 4 Variable Dependiente

Elaborado por: Carlos Paspuel, 2015

2.4.1 Variable independiente –VIDEOJUEGOS

2.4.1.1 Definiciones

Un acercamiento a tal fenómeno nos permite remitirnos a sus atributos simbólicos y como tal nos permitió entender que se trata de un artefacto que procura la dispensación de elementos visuales mediante un dispositivo electrónico (Real academia española, 2016) que permite, mediante la simulación, sustentar la esencia utópica (Mendizábal, 2004) de una realidad ficticia en la que un usuario-jugador es sumergido al vacío espacial de bits todo gracias a posibilidad de manipulación de los elementos presentes en una pantalla o monitor mediante un controlador o mando.

Al ser una máquina que emplea elementos recursivos, visuales y estéticos se puede mencionar que a manera de “una obra de arte de artes” (Dusseau, 2013), demuestra la carga discursiva de la máquina de videojuegos que aglutina gran cantidad de elementos, el termino resuelve un criterio venido de una naturaleza diferente a la cual se le puede clasificar a la consola de videojuegos.

Los videojuegos parten de una acepción tecnológica contextualizada en la sociedad, concebida por los individuos que habitan en ella con los demás fenómenos sociales y culturales, y sujeta a interpretación constante por distintos acercamientos además de los estadísticos (anexo 3), claro está, que el papel que cumple influenciando a otros fenómenos sociales, llámese trabajo, economía, educación, etc., solo es comparable por el beneficio percibido por los individuos de la sociedad así el acercamiento a uno de estos conceptos para “...el que hacer de la ciencia moderna y la utilización de artefactos, presupone las técnicas como formas primordiales de la acción humana” (Mitcham, 1989, pág. 14).

Constituye al igual que su par, el lenguaje, en los constructores de la estructura social mediante el descifrado, no existe elementos más simples que sugieran que los rudimentos por los que la actividad humana tiene eficacia en sus labores, es por estas aptitudes físicas mostradas como categorías de comportamientos

orientados a la vida cotidiana que la base tecnológica se funde con la acción humana.

2.4.1.2 Clasificación

Los videojuegos al estar constituidos de elementos maquínicos, se convierte en un elemento posible de indexación, sea por su forma tangible como consola, o su modo intangible como software, para lo cual se puede acceder a esos atributos que poseen y todos ellos se interpretaran como cualidades humanas que se encuentran inmersas en ella, Mumford (2010) sostiene entonces que la máquina debe ser considerada “tanto por sus orígenes psicológicos como por los prácticos” (Mitcham, 1989, pág. 53).

En este sentido su concepción se distancia del avance del filósofo alemán Friedrich Dessauer, y su apreciación “de la máquina como proyección de los órganos” (Mitcham, 1989, pág. 29), Mumford (2010). Cree que esta es una limitación muy sutil de la tecnología en el pensamiento de Dessauer.

Todo responde y se clasifica de acuerdo a las funciones que subsisten al sistema humano lo que le da el carácter maquínico correspondiente y a su vez a la mecánica del pensamiento humano que irremediamente se refleja en la realidad (Calderón Gómez, 2006).

En cierta medida Guattari se está interrogando sobre el grado de dependencia que guardan las “máquinas” respecto al pensamiento y la acción del hombre o en términos negativos, hasta qué punto se puede desantropologizar la máquina, cual es el límite de este concepto una vez que hemos ampliado las coordenadas ontológicas más allá y más acá de los modelos tecno-científicos. (Calderón Gómez, 2006)

Acorde a estas dependencias los videojuegos junto al complemento consola lleva en su programación el objetivo de suplir e interpretar la funcionalidad del ser humano en su ambiente, por ello es que las capacidades emuladoras del dispositivo suplen dicho requisito, como menciona Calderón Gómez (2006), las máquinas son capaces de contener y enunciar “grados de dependencia” del

pensamiento humano para llegar a tal fin que en este caso ayudaría a situar una actividad del individuo en su sociedad, le permite a la máquina crear modos de existencia o de identidad en dicho individuo, como sucede con las formas o roles sociales en los videojuegos que se dispersan en tipos de mundos a los cuales se pueden acceder, como en el mundo real que se asume un papel dentro de la sociedad y lo desarrolla por la misma y que garantiza continuidad de esta, el jugador de este modo se apropia de los diferentes mundos que le ofrece la máquina y a la cual se debe su función, lo aborda y lo ejecuta en su mundo virtual.

También existe una clasificación de base estética, a máquina de videojuegos o consola de videojuegos, representa como se mencionó anteriormente como “una obra de arte de artes” (Dusseau, 2013), esta definición se emplea para explicitar la ya existente percepción de estos como un elemento culturizador que trasciende al dispositivo de entretenimiento cuya naturaleza lúdica es comparable con espectáculos teatrales y como tal han forjado espacios culturales de exposición permanente.

Una de las referencias a la que remitirse es al acontecimiento protagonizado por el reciente nombramiento de la categoría de los videojuegos por parte del Museo de Arte Moderno, una definición bastante apropiada para considerar que la máquina de video juegos asocia los aspectos artísticos que se le atribuyen además abundan y replican múltiples símbolos, enriquecidos cada uno por su naturaleza, así se aleja del concepto de un artefacto para distender el ego, refleja la voluntad creadora y artística de la obra de arte (Marin, 2013).

Existen varias clasificaciones que se pueden abordar en este apartado y como tal se incorporaran los de mayor importancia estos podrían atender a varios aspectos que pueden ir desde aspectos técnicos o históricos que darán luces sobre la importancia, y que varios autores entre ellos Paraja (2012), coinciden en que se pueden clasificar históricamente o por generaciones de consolas con su instrumental de juegos y sus argumentos visuales.

2.4.1.3 Clasificación Generacional Temprana

Según Paraja (2012) podemos encontrar algunos momentos evolutivos de los videojuegos y estos se verán muy brevemente de acuerdo a las especificaciones tecnológicas con las que se disponía:

a) Primera Generación

Encontramos los primeros elementos lúdicos digitales análogos de la historia, que lejos de datar su fecha de fabricación se toma en cuenta su constitución mecánica, una construcción abaratada por las empresas poco conocedoras del medio trabajaron sobre la idea original de Ralph Baer y la Magnabox (Paraja & Equipo Game Over, 2012) con ella específicamente iniciaría la explosión de la consola y los videojuegos, las variedades y marcas llenaron el medio electrónico con una estructura básica, una característica de esta primera generación incluía el famoso juego PONG o algún clónico del mismo.

b) Segunda Generación

Esta generación viene cargada de estruendosas campañas de marketing, el mundo de Atari y Mattel (Paraja & Equipo Game Over, 2012) comenzaba con anuncios de productos prodigiosos, el software y el hardware son evidentemente el tema de los ingenieros pero muy pocos abandonan la forma de controlarlos, el joystick que luego evolucionaría al Gamepad, el ajuste de resoluciones de pantallas comienza a verse, pero un dato muy interesante viene de la mano de la *Odyssey*² del 78 que cuenta con un teclado incorporado que permitía la manipulación y como un dato interesante "...estaba dirigido a juegos educativos e incluso pequeñas aplicaciones de programación" (Paraja & Equipo Game Over, 2012, pág. 270). Además de la aparición "las primeras adaptaciones del juego de rol *Dungeon & Dragons*." (Paraja & Equipo Game Over, 2012, pág. 270)

Esta segunda generación está cargada de importantes aportes, los catálogos de juegos se multiplican, la tecnología es superior con cartuchos de memoria que

contienen los juegos, así Donkey Kong de Nintendo (comienza el proveedor japonés en el mercado de videojuegos) hace su debut en ColecoVision, los accesorios se hacen numerosos en esta consola y esto permite una tajada en el mercado, de esta época viene también los grandes y sonados fracasos, títulos como E.T inspirados en la película o Pac-Man de Atari 2600 y la posterior crisis del videojuego (Paraja & Equipo Game Over, 2012) generada por esta y otras muchas compañías a causa de la saturación del mercado.

La crisis del videojuego de 1983 representaría un duro golpe para la industria una ralentización y sobreoferta (Paraja & Equipo Game Over, 2012) dejarían en abandono al usuario a merced de juegos con la misma temática y sin contenido innovador, periodo que se superaría gracias a otras empresas del ramo tecnológico.

c) Tercera generación: portátiles en los 70 y 80

Inspirado en las calculadoras vendría el primer portátil creado por Gumpei Yokoi un visionario que creo las Game & Watch (Paraja & Equipo Game Over, 2012) esta sería la antecesora de las famosa Nintendo DS o la PSP pero sin antes pasar por dificultades para aparecer de verdad y ser denominadas como tal gracias al éxito que supondría la “mítica Game Boy” que diera éxito a la compañía y abriría las puertas a un sin número de jóvenes ávidos de portabilidad.

2.4.1.4 Clasificación por perspectiva o modo de juego

Según Gil Juárez & Vida Mombeila (2007) podemos encontrar diferentes formas de argumentación en los videojuegos, existen claramente identificadas muchas variantes de perspectiva u óptica constituyente, para ello se toma en cuenta la afinidad argumentativa que el usuario aborda, la predilección de cierto tipo de juego de video y su forma de emplearlo que puede ciertamente ayudar a ubicar mediante coordenadas psicológicas (Estallo Martí, 2015) ciertos rasgos de personalidad dominantes en el sujeto-usuario, se emplean para extender hacia la frontera cognitiva un modelo de concepción del mundo, para ello los

programadores han sabido desarrollar en la arquitectura del argumento los diferentes esquemas compuestos que sirven de apoyo para el desarrollo del drama histórico de juego, porque hay que recordar que se trata de una historia preconcebida que el usuario deberá investigar o elaborar en su psiquis las distintas posibilidades reflexivas, razonamiento o destrezas (Gil Juárez & Vida Mombelia, 2007) para culminar exitosamente su historia.

a) Acción y aventura

Un tipo juego con argumentación que se lleva a cabo en modo primera persona que trata principalmente de “resolver diferentes pruebas para avanzar y conseguir resolver el final de una trama.” (Gil Juárez & Vida Mombelia, 2007, pág. 22). A esto hay que agregar que pueden existir subtipos de argumentos que asume un usuario-jugador, la modalidad a la cual el jugador se avoca persigue esa forma que sugiere es una manera de interpretar o exteriorizar su realidad que es opinable el manejo que le pueda dar. Entre los más notables podemos encontrar: Aventuras gráficas, Survival horror, Hit'n Run y Juegos de rol.

b) Deportes y lucha

Quizá esta es la argumentación un poco contradictoria de este modo de juego emulado, una plataforma que se encarga de la emulación de una actividad que se encuentra a disposición de todos los usuarios, antagonismo, una actividad tan cercana al ajedrez, si se quiere tomar una referencia exógena a la emulación en video, en este caso, pero las actividades son de tipo contextuales que procura especificar habilidades estratégicas.

Un deporte que no ejercita es sin duda una paradoja comprendido por los informáticos se puede prever estarían presentes dos dimensiones de acuerdo a las modalidades sean carreteras de carros o simplemente un juego de ping pong. “Las primeras fomentan las habilidades mismas que los juegos de acción y las segundas habilidades de ámbito cognitivo como el análisis y la gestión de información” (Gil Juárez & Vida Mombelia, 2007, pág. 24).

c) Estrategias

Son juegos que por excelencia excitan las capacidades cognitivas prioritarias del usuario y como lo explican Gil Juárez & Vida Mombelia (2007), pueden darse según su temática y “pueden ser de estrategia socialm economica, belica...” (Gil Juárez & Vida Mombelia, 2007, pág. 24) o según la mecánica dado en turnos o en tiempo real.

d) Simulación

Este es un recurso visual que se utiliza para entrenamiento que tiene gran acogida ya que permite interactuar con espacio y elementos de índole profesional o social, entre ellos podemos encontrar simuladores con las características instrumentales de una cabina de pilotaje o de sistemas urbanos y sociales (Gil Juárez & Vida Mombelia, 2007) para la gestión de vínculos sociales, como Sims el videojuego

e) Sociales

Aquí, como su nombre lo indica, se trata de un género de participación masiva de jugadores presenciales, diferenciándose de los anteriores que permitían la integración de dos o máximo tres jugadores presenciales o de una multitud en modo online, estos jugadores interactúan con la máquina con accesorios multimedia que les permite generar espacios directos de interacción como por ejemplo el sistema de juegos “Guitar Hero” (Gil Juárez & Vida Mombelia, 2007) de PlayStation 4 donde se puede implementar un conjunto de instrumentos para ser tocados en directo.

2.4.1.5 Tipos

Los diversos tipos de dispositivos existentes de acuerdo a su portabilidad se describen a continuación para explicitar el grado de inserción de dichos dispositivos en la cotidianidad del usuario y para evidenciar los cambios y aportes científicos que han sido empleados para crear estos instrumentos lúdicos.

a) Arcade y consola

Como anteriormente se trató, el tema de las consolas de videojuegos son una modalidad de uso o construcción de las máquinas, se pueden tener en cuenta la disposición (Snead, 2014) del espacio que ocupa dicho dispositivo, por lo tanto, la característica principal de este tipo de consola de videojuegos es que su forma de utilizarlos exige sean empleados de forma estacionaria. Los ejemplos claros son traídos desde los inicios tempranos de la industria que tenían sus exponentes en los sistemas de videojuego de hogar (Paraja & Equipo Game Over, 2012) y las famosas tragaperras (Snead, 2014) que requieren de un espacio recurrente en ferias y salones de juegos instalados en centros comerciales diferentes a los dispositivos de hogar que no requerían pagos en efectivo para jugar.

b) Móvil

Son dispositivos que, como se vio con anterioridad, llevan impresos el símbolo de la portabilidad, el espacio de juego se ve notoriamente relegado a un sitio cualquiera no requiere de algún tipo de instrumentación con requerimientos mínimos ya que tiene en embebido en sí mismo todo el aparataje que necesita para funcionar, la movilidad y transportación (Paraja & Equipo Game Over, 2012) es un logro que ha modificado el modo de consumo de contenidos del usuario de forma dramática, como ejemplos se puede considerar la PlayStation Portable o PSP o la Nintendo DS (Paraja & Equipo Game Over, 2012).

c) Realidad Virtual

La industria de los videojuegos en su afán de dispensar de nuevas experiencias al usuario ha congregado las bondades de las plataformas de video de última generación de forma masiva que viene de la mano de la masificación de los dispositivos móviles Smartphone, que han permitido el desarrollo y sofisticación de estos elementos, claro está que ya existieron simuladores de realidad Virtual (Snead, 2014), pero solo se encontraban en laboratorios y centros que requirieran de este tipo de elementos prolongación de espacios físicos. En un primer

momento serian usados para el tratamiento de fobias o para la inmersión en simulaciones de estrategia.

Con la llegada de la computación sofisticada de los teléfonos inteligentes y de la interconexión de dispositivos se emplea para la generación de espacios para jugar con este tipo de suplemento tecnológico (Snead, 2014) con títulos de videojuegos que las marcas han desarrollado para tal fin, iniciando una nueva fase del disfrute de los centros de entretenimiento como la PlayStation VR de Sony o las OCULUS RIFF.

2.4.1.6 Ventajas

Un detalle que afecta favorablemente el orden de las ideas sobre los elementos del videojuego es el proporcionado por Daphne Bavelier (2015), especialista en neurociencias, que considera como evidencia contundente el hecho de que la mente de los individuos sometidos a un estímulo de videojuegos puede mejorar notablemente la inteligencia haciendo referencia a los juegos de video donde se percibe un porcentaje de violencia y disparos hacia objetivos en movimiento y lo hace en los siguientes términos:

Bien, no les diré que jugar a videojuegos día tras día sea realmente bueno para la salud. No lo es, y abusar nunca es bueno. Pero sostendré que, en dosis razonables, —es más el mismo juego que les he mostrado al principio, esos juegos de tiros cargados de acción— tienen efectos bastante potentes y positivos en muchos aspectos de nuestro comportamiento (Bavelier, 2015)

El uso de recursos tecnológicos como los videojuegos aportan al laboratorio las evidencias necesarias para desmentir los mitos del uso de estos videojuegos, uno de los mitos aludidos es el de la pérdida de habilidades físicas por el uso de videojuegos hecho que es refutado en el laboratorio de forma categórica el impacto en los chicos que juegan con frecuencia:

El problema es lo que ocurre con esos chicos que pasan jugando videojuegos unas 5 horas a la semana, 10 horas a la semana, 15 horas a la semana. Según la afirmación, su visión debería ser realmente mala,

¿cierto? ¿Sabes qué? Su visión es realmente, realmente buena. Es mejor que la de aquellos que no juegan. Y es mejor de dos formas distintas: la primera es que son capaces de resolver pequeños detalles en un contexto abarrotado, y si bien eso significa poder leer la letra pequeña de una receta en vez de usar lupas, pueden hacerlo usando su vista; la otra forma es que son mejores en su capacidad de resolver diferentes niveles de gris. Imaginen que están conduciendo con niebla; esto supone una diferencia entre ver el coche enfrente al suyo y evitar el accidente, o tener un accidente. (Bavelier, 2015)

El gran inconveniente del uso de los videojuegos está íntimamente relacionado con la atención, elemento fundamental en el aula, cosa que es nuevamente reducido a una simple especulación, Daphne (2015) lo pone de la siguiente manera; al recurrir a un juego de cruce de conceptos utilizando varias palabras y colores donde cada palabra se refiere a un color y ésta pintada de un color diferente a lo que se aumenta considerablemente la dificultad pues deben los participantes del foro pronunciar el color del cual ésta pintada la palabra.

Otra afirmación que seguro que todos han oído: “Los videojuegos generan problemas de atención y mayor distracción”. Sabemos cómo medir la atención en el laboratorio... De hecho, estos jugadores de videojuegos tienen muchas otras ventajas en términos de atención, y un aspecto de la atención que también mejora es nuestra habilidad para rastrear objetos en el mundo que nos rodea... De modo que el típico joven adulto puede tener una capacidad de atención de tres o cuatro objetos... El jugador de videojuegos tiene una capacidad de atención de seis a siete objetos.... (Bavelier, 2015)

En su investigación Bavelier explica el impacto de los videojuegos donde el cerebro es potenciado dependiendo del tipo de videojuego de acción que le suministre y el tiempo de uso que en promedio sería de diez horas semanales como promedio y asegura tajantemente que el hecho de utilizar los videojuegos de acción para mejorar la atención de un individuo no tardaría en lograrlo y solo se requeriría tan solo dos semanas de entrenamiento en el tiempo anteriormente establecido. Un hecho formidable que Bavelier (2015) compensa.

Hay científicos del cerebro como yo que están comenzando a entender cuáles son los ingredientes buenos en juegos... eso es lo que llamaré el lado brócoli de la ecuación. Hay una industria del software de entretenimiento que es extremadamente hábil en ingeniar productos atractivos que no puedes resistir. Ese es el lado chocolate de la ecuación.

El problema es que necesitamos unirlos, y es un poco como con la comida. ¿Quién quiere realmente comer brócoli cubierto de chocolate? Ninguno de Uds. Y probablemente han tenido esa sensación, ¿no?, Toman un juego educativo y esa especie de sensación, mmm, ya saben, no es realmente divertido, tampoco cautivador. Así que lo que necesitamos es... una marca de chocolate que sea irresistible, que realmente queramos jugar, pero que tenga todos los ingredientes... Y estamos trabajando en ello, pero requiere que los neurocientíficos se unan con gente de la industria del software del entretenimiento, y editoriales; esta no es gente que normalmente se encuentre todos los días, pero es factible, y estamos en la ruta correcta. (Bavelier, 2015)

Planos bidimensionales previa experiencia del individuo logran traducirse en apreciaciones de lecturas tridimensionales, cada figura emitida por medio de un monitor constituyese en un articulado estético del cual se juzgan sus componentes, la consola de videojuego (máquina física) logra desvanecer su concepto físico y trasciende el “fenómeno físico” (Croce, 1985, pág. 17) alentando a una percepción más real de elementos utópicos.

Partiendo entonces de que el mundo deja huellas y habita en el dominio de los sentidos (Gil Claros, 2011), porque es cualidad del humano juzgar el mundo (Gil Claros, 2011), se puede exponer que el ser humano es el único ser que interpreta el mundo de acuerdo a las formas que este se manifiesta, de forma estética, a diferencia de los animales (McNabb, 2012) que solo se limitan a habitar el umbral de lo contingente, el ser humano logra expresar y refrendar esta experiencia reordenando el significado de las cosas en su conciencia.

La idea de la tierra con la forma de un disco soportado por elefantes sobre una tortuga que ésta a su vez se halla parada sobre una serpiente que navega en un mar cósmico es algo que quizá no tenga relación con la realidad en la que vivimos hoy y que fue refutada hacia muchas décadas, una idea precaria a los ojos de los actuales especialistas del cielo, pero hay un escenario que hace posible y que es necesario rescatar por el bien de esta investigación y el apartado de los videojuegos y el arte.

Y es que con esa metáfora del mundo se puede perfectamente representar la idea del mundo que esta sobre un disco, que contiene en su estructura y forma física

los mundos juego al cual se puede acceder con tan solo inclinarse a experimentar pero lo que existe en relación con este ejemplo de los fundamentos del mundo y es que después de varias centurias se ha visto obligada la sociedad a plantearse el empleo de este recurso, el mundo girando sobre un disco, un mundo contenido en un disco es decisivamente importante y ventajosa su forma de aplicación en circunstancias que requerirían de vivencia es reemplazada por una simulación virtuosa que no afecta la integridad del usuario-individuo, del espejismo que enseña y adiestra.

2.4.1.7 Desventajas

Los videojuegos entonces con sus elementos recursivos manifiestan una cualidad que Aristóteles clarifico sobre la naturaleza que el hombre sostiene con relación a los órganos de los sentidos y la supremacía de la vista sobre los demás (Aristóteles, 2013), cosa que es indudablemente notoria, por tal razón una de las posibles desventajas que se pueden hallar en este apartado es de índole perceptual y psicológica.

La máquina valiéndose de representaciones intangibles, que es el software ha dictaminado el objetivo (Casado, 2006, pág. 278) y destino del jugador, se ejercita mediante este la cualidad de la tolerancia ante su propio fracaso (Casado, 2006, pág. 278) y un aprendizaje de tipo skineriano (Sánchez, 2015) conductual (Casado, 2006, pág. 278) puesto que el software videojuego, estímulo, es provisto o dado al usuario, mediante la máquina consola y en su inmediatez es, en el caso de concluir exitosamente el objetivo del videojuego, premiado o recompensado dicho usuario, no con un premio pecuniario, por el contrario como sucedía en los primeros años de los tragaperras (Paraja & Equipo Game Over, 2012) el individuo perdía su dinero.

Algo muy curioso y que Atari (Paraja & Equipo Game Over, 2012) supo en base a esto crear el gran imperio que fue y supo darle a la sociedad el verdadero concepto de videojuego (Snead, 2014) en algunos casos pero siempre con un agente externo

que le obliga a terminar el juego y esto desafía al jugador poniéndolo en un estado de alerta que se traduce en satisfacción si logra el objetivo del nivel del videojuego cosa que sucede en todos los videojuegos comerciales (Casado, 2006, pág. 278) como en el caso del que fue uno de los primeros videojuegos de edición mundial, PONG de Atari, donde Nolan Bushnell en Videogames The movie (2014) nos explica que el propósito de un videojuego y lo hace en estas palabras:

Cuando comenzamos esto nos dimos cuenta de que los videojuegos más exitosos eran aquellos fáciles de aprender, pero imposibles de dominar PONG fue un accidente considerábamos que era demasiado simple pero cuando lo armaron y lo hizo Al Alcorn le introdujo algunos cambios que eran extraordinarios y lo convirtió en un juego muy divertido. Nolan Bushnell. (Snead, 2014)

Resulta ser entonces el software videojuego un complejo universo de argumento y simulación que no se puede poner en práctica en la vida real pues existe el choque de perspectiva y conciencia de la misma manera que funge la imagen vista en un espejo del individuo, de alguna manera se sabe que lo que ve al otro lado del espejo no es el mismo sino solo una representación que suplanta a la realidad misma pero que ejecuta una propiedad de la realidad, la posibilidad, Mendizábal (2004) al respecto menciona:

El espejo puede asumirse como la metáfora no solo para la construcción de una identidad sino también para la constitución de un tipo de espacio-escenario necesario para nuevas experiencias sensoriales y la realización de una nueva realidad. El espejo, en tanto espacio fantasmático (espectral) y espacio especular (especulativo, en el sentido de discursivo), reúne percepción y realidad objetivada. (Mendizábal, 2004)

El software de videojuego expresa eso y aún más pues apunta a la vivencia de la utopía (Mendizábal, 2004, pág. 15) de la que Mendizábal (2004) nos ilustra y que cree que buscamos desafortunadamente en cada cosa a tal punto de crear espacios sociales como en los videojuegos para vivirlo, asistido de axiomas lúdicos y parcialmente interconectados con la realidad del individuo, presente en la realidad de las cosas que el humano diseña y crea, como las ciudades en las que asisten a un inmenso juego de roles sociales, explica Mendizábal (2004) podrían los centros comerciales advertir esa expresión de utopía plausible e intermitente de un juego.

2.4.1.8 Tecnología

La tecnología como todos los demás fenómenos sociales (Rivers Sandoval, 2008, pág. 325) y culturales está sujeta a interpretación constante por distintos acercamientos, cada uno de ellos busca la eficacia del quehacer del humano, esta parte como base conceptual de la necesidad del individuo por evitar las arduas tareas físicas, además asiste al humano en su mejoramiento y perfección, apelando a lo mencionado anteriormente que Mitcham (1989) estima para "...el que hacer de la ciencia moderna y la utilización de artefactos, presupone las técnicas como formas primordiales de la acción humana" (Mitcham, 1989, pág. 14). Extrayendo de la naturaleza un entramado de fenómenos que permite a la mente del hombre (Forment, 2009) sostenerse en la realidad (Beuchot, 1987, pág. 48) por los entes que se presentan en el tejido real (Beuchot, 1987, pág. 48).

La realidad del ser humano se ve modificada por los alcances que tenga dicho ente (Cardenas Arenas, 2006, pág. 100), y uno de estos fenómenos que encontramos en la realidad (Queraltó, 2007) parece trascender al campo de lo metafísico en la técnica que aunada a la tecnología soportan la sociedad y sus necesidades. El tratamiento que le dan los hombres modernos a partir de Descartes, lo hacen como algo en el ente de lo que hay que apropiarse (Feinmann, 2010). "El hombre moderno de la subjetividad cartesiana, el hombre capitalista, quiere conocer para dominar y para conquistar" (Feinmann, 2010), de este modo el componente ético cobra valor en cualquier actividad humana, el humano relacionándose con las cosas mediante la tecnología.

2.4.1.9 Filosofía de la tecnología Ingenieril

En concordancia con la ideas anteriormente expuestas se toma como un ente a la tecnología (Mitcham, 1989, pág. 101) hecho que afecta positivamente la investigación, se puede abundar en la forma en como trata la filosofía la célebre obra de Carl Mitcham en la cual compendia los diferentes aspectos y dimensiones de la tecnología, orígenes, posturas e ideas al respecto, como filosofía encuentra

sus primeros referentes contemporáneos dedicados a la categorización del “que hacer de la ciencia” (Mitcham, 1989, pág. 14) en Carl Mitcham.

El ser humano por su naturaleza considera “absorber su entorno y aprovecharlo” (Paredes, 1997, pág. 19), como se había tratado en secciones anteriores, se ha visto desde la antigüedad cuando los primeros humanos emplearon elementos de la naturaleza para forjar pequeñas herramientas que representan la extensión de una parte de su cuerpo (McLuhan, 1996, pág. 25), es de esta capacidad que nace su facultad modificadora y diseñadora de sistemas para valerse de ellos y así manipular su ambiente y trajo de este modo hasta el presente grandes invenciones cada una a su tiempo con su propia tecnología y con su propia ciencia (Mitcham, 1989, pág. 99).

El aporte más significativo es de Ernst Kapp, filósofo alemán, que acuñó cuarenta años después del filósofo Andrew Ure el término, filosofía de la tecnología y es quien vincula la teoría de la historia de Hegel con la ciencia de la geografía de Ritter, de este modo “la historia no era el despliegue necesario de la Idea Absoluta, sino el registro de los intentos humanos por enfrentar los desafíos de diferentes ambientes por superar la dependencia de la naturaleza” (Mitcham, 1989, pág. 26), para ello se necesitaba la conquista externa del ambiente, mediante la agricultura, el ordenamiento del territorio, la arquitectura y la ingeniería civil, “en la cual los instrumentos y las armas eran entendidos como diferentes tipos de «proyecciones de los órganos»” (Mitcham, 1989, pág. 29).

La esencia de la tecnología no se encuentra ni en la manufactura industrial (que es meramente una invención para la producción en masa), ni en los productos (que son meramente utilizados por los consumidores), sino en el acto de la creación técnica. (Mitcham, 1989, pág. 47)

De tal forma que la tecnología misma como se la percibe no solo se refiere a lo que se puede hacer sino a lo que se ejerce en su labor, en el acto creador, y es eso lo que afecta a las aptitudes del individuo y lo hace fundirse con su propia creación.

2.4.1.10 Filosofía de la tecnología de las humanidades

Mumford (2010) entonces, como ya se trabajó anteriormente con la idea de la máquina explica tratarla “tanto por sus orígenes psicológicos como por los prácticos”, (Mumford, 2010, pág. 54). Explicando las posturas de ambos ponentes donde el avance de Dessauer, “de la máquina como proyección de los órganos” (Mitcham, 1989, pág. 29), Mumford (2010) cree es una leve aproximación al concepto básico de la tecnología en Dessauer, aunque Mumford (2010) trabaja sus ideas de modo paralelo a Dessauer y ve en la invención y la interpretación un considerando que evidencia el apego y correlación que se acerca a la idea de la elaboración que en Dessauer une al inventor a un “cuarto reino” (Vega Gonzales, 2007, pág. 254), mediante la invención, pues para este último, ya dentro del acto creador (elaboración) considera a la tecnología y la invención como un ejercicio conjunto que se consideraría a esta una participación en la creación de implementos y utensilios.

Mumford conviene que “la esencia humana no es el hacer, sino el inventar o interpretar” (Mumford, 2010, pág. 54).

Si todos los inventos mecánicos de los últimos cinco mil años fueran borrados de repente, habría una catastrófica pérdida de vida: pero el hombre continuaría siendo humano. En cambio, si se eliminara la facultad de interpretar [...] la tierra entera desaparecería más de prisa que la visión de Prospero y el hombre se sumiría en un estado más desvalido y brutal que el de cualquier animal: cercano a la parálisis. (Mitcham, 1989, pág. 55)

La técnica es la compañera (Queraltó, 2007) del ser humano desde los inicios de la edad humana, este “instrumento” al que llamamos técnica ha permitido al hombre avanzar en la conquista de la naturaleza (Feinmann, 2010), el dominio de los recursos disponibles la naturaleza, sin embargo un instrumento que se perfila en un plano diferente en el registro histórico acorde al pragmatismo de la técnica y que supone ha logrado convertirse en el pilar que no se logra distinguir a simple vista. Mitcham (1989) analiza así el pensamiento de Mumford.

2.4.1.11 La sociedad moderna

La sociedad de Occidente (Bowen & Hobson, 2001, pág. 20) como concepto de sociedad moderna (Fullat, 2002, pág. 112), se ha construido a partir de ideologías culturales y políticas derivadas de sociedades históricas que nacieron en las ciudades sumerias como referentes geográficos y en Grecia (Fullat, 2002, pág. 110) como referente cultural. La división más marcada se dio quizá en el ámbito religioso y la concepción de la historia de la humanidad que distingue claramente al mundo oriental árabe-musulmán del mundo occidental cristiano, constituyendo una disociación político-religioso del concepto de hemisferios geopolíticos que se distinguen hasta ahora y que comprenden escenarios específicos.

Ante tal despliegue de eventos, acontecen evoluciones y revoluciones en Europa-occidental, anteriores a la revolución industrial que deja ver un punto de inflexión y permite a la Sociedad Occidental como concepto, concebir un modelo civilizatorio poniendo énfasis en lo que a la corriente modeladora se refiere, proclamaría un cambio a la forma de ver la verdad que hasta en ese entonces era cuestión de iluminismo (Obiols & Obiols, 2006, pág. 186), que empañaban a la razón como fuente primaria de la verdad, siendo Newton, quizá, el más representativo de todos pero no el único que postula el combate de la ignorancia, y sus formas más efectivas que dan espacio para la instauración de algunos modos de tiranía:

La idea era utilizar la acumulación de conocimiento generada por muchos individuos que trabajaban libre y creativamente, en función de la emancipación humana y el enriquecimiento de la vida cotidiana. El dominio científico de la naturaleza auguraba la liberación de la escasez, de la necesidad y de la arbitrariedad de las catástrofes naturales. El desarrollo de formas de organización social y de formas de pensamiento racionales prometía la liberación respecto de las irracionalidades del mito, la religión, la superstición, el fin del uso arbitrario del poder, así como del lado oscuro de nuestra propia naturaleza humana. Sólo a través de un proyecto semejante podían revelarse las cualidades universales, eternas e inmutables de toda la humanidad. (Harvey, 1990, pág. 27)

De las instituciones, la educativa debía adquirir un nuevo valor y preconizar la importancia del individuo dentro de la sociedad, ya no como mano de obra sino

como una institución que ejerce su posición (Bowen & Hobson, 2001, pág. 14) en el espacio social, a lo que el socialismo apuntaba, ya que educar representa una contribución a formar el entramado social, o al menos eso se debería esperar de este despertar:

Educar es colaborar en la construcción de sujetos sociales, culturales y políticos, educar -aunque en tiempos neoliberales parezca un anacronismo- sigue siendo una acción civilizatoria, humanizante, guiada por la utopía de la igualdad social, por lo que educar para el trabajo no será simplemente brindar la educación requerida por el mercado-siempre pobre y estrecha-incapaz de insertarse en un proyecto educativo de inclusión y constitución de sujetos de derechos. (Garcés, 2007, págs. 10-11)

La Modernidad supuso un gran cambio para las sociedades, pues supo emplear, conceptualizar y garantizar (Harvey, 1990, pág. 28) eficientemente los elementos educativos para obtener un tipo de individuo, dócil a las necesidades de la empresa, ahora de estos elementos y el papel que jugó el maestro en la escuela, independiente de las directrices como el estatuto del Paradigma Educativo Conductista que, sí niveladoras como lo eran hasta ese entonces, desembocaron en escenarios adversos para esa edad social (Harvey, 1990, pág. 39) cargada de un conjunto de símbolos e imágenes que favorece (Lizano García, 2002, pág. 492) a la industria y su producción, por eso se deduce que la escuela estaba embargada por los intereses de la clase fabril (Lizano García, 2002, pág. 489), y que por ello no logro grandes cambios con una pedagogía que llegaría casi hasta nuestros días y que se constituirían en un conflicto:

El debate modernidad/posmodernidad puede ser entendido como la controversia de una época que se siente en mutación de referencias, debilidad de certezas, y proyectada hacia una barbarización de la historia, ya sea por carencias y miserias socio-humanas, ya sea por su contracara: la aceleración de "la abundancia" para un futuro definitivamente deshumanizado. (Casullo, 2004, pág. 17)

Hargreaves (1994), menciona que la mayor parte del sistema escolar esta colonizado por la modernidad convirtiéndolas en “instituciones modernistas paradigmáticas” (Hargreaves, 1994, pág. 55) inculcando “impersonalidad” (Hargreaves, 1994, pág. 55) y “alienación” (Hargreaves, 1994, pág. 55). Todo lo

adscrito a la escuela y al sistema educativo, tienen por convenio hasta hoy intereses muy puntuales, la generación de riqueza a costa de la individualidad de las personas, Hargreaves (1994) anticipa que la escuela secundaria esta rendida (Hargreaves, 1994, pág. 36) a un sistema, desde un punto de vista organizacional, despreocupándose del bienestar del estudiante y menos alcanzar a comprender la sensibilidad de los mismos.

David Harvey (1990) en su libro “La condición de la posmodernidad” (1990) cita a Marshall Berman, quien explica las dimensiones que tiene la modernidad y como ella representa la paradoja de unión y desunión, y la destrucción creadora, al evidenciar que las personas se encuentran sujetas a un nivel de ansiedad y anhelo en la modernidad (Berman, 1989, pág. 1).

Menciona Hargreaves (1994) un síntoma de esa ansiedad y anhelo al referirse que “Los centralizadores se oponen a los descentralizadores. Quienes imponen los currículos obligatorios basados en hechos dominan a los que defienden el aprendizaje basado en procesos, que reconocen la incertidumbre del saber” (p.69). Hargreaves (1994) lo corrobora al mencionar que: “Cuando el mundo empresarial entra en crisis importantes y sufre transiciones profundas, las organizaciones de servicios humanitarios, como los hospitales y las escuelas, debe prestar mucha atención, por que pronto les afectarán crisis semejantes” (p.48).

2.4.1.12 Perfiles de producción

Para contextualizar la aparición de los sistemas sociales e instituciones se hace necesario recorrer los distintos estadios que la humanidad ha forjado a lo largo de su existencia para comprender el impacto que ha tenido la forma de modificar su entorno, con esto se puede tomar en cuenta las primeras condiciones en las que vivía.

El ciudadano antiguo era libre porque, precisamente, no oponía su vida privada a su vida pública; pertenecía a la ciudad, pero la ciudad no era, como el Estado, una potencia extraña que lo oprimía. “Como hombre libre obedecía las leyes que el mismo se había dado. Sacrificaba su propiedad,

sus pasiones, su vida, por una realidad que era la suya. (Hyppolite, 1970, pág. 34)

En los diferentes estadios económicos del aspecto productivo de la sociedad en su totalidad histórica, es menester examinar estos momentos, las costumbres de la humanidad, de la producción, para evaluar los componentes de carácter interno perteneciente a esos espacios históricos, como el concepto de libertad, propiedad y familia, y la aparición de otros nuevos como: dinero, hipotecas, maquinaria, industria, capital y tecnología que transformarían el concepto de sociedad.

2.4.1. 13 Sociedad Preindustrial

Los estadios anteriores a la vida económica de la humanidad son distinguibles por su rudimentaria forma de progreso, a la que conocemos como la prehistoria y se ubica muy claramente en el paleolítico que precedió las revoluciones tecnológicas, hay que destacar que la arqueología y los datos que aporta en el estudio de estas dimensiones, permite conocer los hábitos y tipos de relaciones entre otros seres humanos y la naturaleza.

Esto es igualmente cierto para la canoa o piragua construida por el hombre de la edad de piedra, valiéndose de un simple tronco de árbol. Además, la embarcación y las herramientas empleadas en su construcción, simbolizan todo un sistema económico y social. Gordon Childe, (1996, pág. 16)

Con la especialización de ciertos individuos que adoptaron habilidades para conseguir o elaborar ciertos instrumentos (Mumford, 2010, pág. 194) de la que otros podrían beneficiarse se observa que “...con los excedentes producidos por otros especialistas dedicados exclusivamente a la producción o la recolección de materias alimenticias, quienes por su parte podrían también vivir lejos” (Childe, 1996, pág. 16).

Entonces se va distanciando nuevamente el campo de la ciudad. “La producción mercantil simple constituyó el punto de partida de la posterior producción mercantil capitalista. La producción capitalista fue surgiendo, en el seno del

feudalismo, en forma de talleres, sobre la amplia base del trabajo asalariado de los operarios” (Chaparro Zapana, 2010, pág. 141).

2.4.1.14 Sociedad Industrial

La Sociedad Industrial tiene una temporalidad paralela a la implementación del sistema capitalista, y como tal tiene su proceso de enraizamiento que consta de tres fases, según Federico Chaparro (2010), y son etapas intermedias que han hecho efectivo el establecimiento del capitalismo mercantil (Chaparro Zapana, 2010) caracterizado por su inicio dado a finales del siglo XV.

Con la postración del feudalismo hasta el último tercio del siglo XVIII, se manifiesta por el interés de conquistar el nuevo mundo por parte de las grandes naciones colonizadoras, arrancando la riqueza de las civilizaciones americanas, para desembocar en los grandes emporios económicos de la actualidad y los sistemas de pensamiento capitalistas que llevan consigo la inscripción de eficiencia en los procesos.

2.4.1.15 Sociedad Post-Industrial

El conocimiento-saber es definitorio en este tipo de sociedad de su apreciación se evidencia la valoración que tiene en el empleo de la técnica y la tecnología, esto en su evolución se ha notado enormemente el valor que tiene, como el progreso de las ciencias, y que antagónicamente quedará demostrado en la edad media en la que el conocimiento y el saber eran fuente de controversia religiosa.

La concepción convencional de la Edad Media hace de ella una época «mediocre» (y de ahí su nombre, inspirado por el Renacimiento y la modernidad), sometida a la religión católica, hasta tal punto que se habría caracterizado por una represión de toda forma de saber autónomo. (Grondin, 2010, pág. 107)

Para la sociedad post-industrial la tecnología es la base para cambiar las estructuras sociales. Para considerar a la sociedad en su totalidad “...se puede

dividir la sociedad en tres partes: la estructura social, la política y la cultural...”
(Bell, 2001, pág. 28).

Así los principios son quienes determinan el rumbo de los componentes sociales:

Para Marx, la producción de mercancías es el principio axial del capitalismo, como la empresa es su estructura axial; y para Raymond Aron, la tecnología de la máquina es el principio axial de la sociedad industrial y la fábrica su estructura axial. (Bell, 2001, pág. 26).

Las características descritas por Daniel Bell (2001), que perfilan a la sociedad post-industrial, permiten hacer consideraciones muy puntuales y sistemáticas de lo que representa el conocimiento tecnológico y teórico para el individuo y así alcanzar lo que se puede apreciar:

... una estructura de roles, establecida para coordinar las actuaciones de los individuos para conseguir fines específicos. Los roles dividen a los individuos al definir modos limitados de conducta apropiados para una situación particular; pero los individuos no siempre aceptan con gusto tales roles. (Bell, 2001, pág. 29)

Un concepto de sociedad Post-industrial con particularidades muy definidas y los diferentes aspectos que la constituyen (Bell, 2001, pág. 30) estarían dados por los lineamientos explicados por Bell (2001) a continuación:

1. Sector económico: el cambio de una economía productora de mercancías a otra productora de servicios.
2. Distribución ocupacional: la preeminencia de las clases profesionales y técnicas.
3. Principio axial: la centralidad del crecimiento teórico como fuente de innovación y formulación política de la sociedad.
4. Orientación futura: el control de la tecnología y de las contribuciones tecnológicas.
5. Tomas de decisión: la creación de una nueva “tecnología intelectual”.

Para la sociedad post-industrial un elemento que se utiliza para estructurar un modo de producción económico y también un modelo de producción de inteligencia, así, el segmento servicios cobra vital importancia.

Si agrupamos los servicios en personales (tiendas minoristas, lavanderías, garajes, establecimientos de belleza); de negocios (bancos y financieras, inmobiliarias, seguros); de transporte, comunicación y servicios públicos; y sanidad, educación, investigación y gobierno, entonces es el crecimiento de esa última categoría el decisivo en la sociedad post-industrial. (Bell, 2001, pág. 33)

Además, existe una urgencia que sobreviene a este tipo de sociedad y es que la abundancia científica caracteriza y modifica a la sociedad, donde el valor del conocimiento supera las fuerzas políticas que manejan a la sociedad post moderna, muchos de los sectores tradicionales son reinventados para generar una sociedad sostenida en eficiencia y la educación:

Como la sociedad post-industrial aumenta la importancia del componente técnico del conocimiento, obliga a los hierofantes de la nueva sociedad – científicos, ingenieros y tecnócratas– a competir con los políticos o a convertirse en sus aliados. La relación entre la estructura social y el orden político se convierte por eso mismo en uno de los problemas claves del poder en una sociedad post-industrial. (Bell, 2001, pág. 29)

La profesionalización y las ciencias están en conflicto al igual que con la política, cumpliéndose así los preceptos de la sociedad posmoderna en la que la mayor parte de componentes sociales conocerán un grado de discrepancia con los modos normales de producción y la precepción del orden y las fuerzas de gobierno.

2.4.1.16 Cibercultura

La Cibercultura un término que de seguro saca a más de uno de la urbana comodidad, tiene necesariamente un origen y este se hallan en la cotidianidad del ser humano, en el capital cultural como identidad (Colom, 2015) donde su identidad es tan susceptible de cambio a la forma cultural, un granjero, un profesor o un músico son agentes tecno-culturales, aunque ellos no se puedan dar cuenta de ello (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998). Junto a la comprensión del papel que interpreta la máquina (Calderón Gómez, 2006), la ciencia,

tecnología y (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998, pág. 25) la cultura (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998, pág. 26), pilares estos de toda sociedad, y aún más de la presente, en el que la informática enriquece y propaga creencias a todo el globo.

La simplificación de procesos y la instantaneidad son claves del presente cultural, para, siendo testigo de ello, pasar a presenciar cómo esta cultura interpreta el cuerpo humano y asiste a la mudanza hacia el minimalismo de la substancia humana, hacia el vacío de bites, de la misma forma en como sugirieron las obras de arte de Mark Rothko, (McNabb, 2012, b) y que, como menciona McNabb (2012) siguen un orden que llegaría a la inminente desaparición del lienzo, entonces el humano y su forma de creer y conocer se ve afectada por esta, en el que la cultura, todo arte y conocimiento, es fruto del cruce (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998, pág. 26) a cada dimensión, la cultura tecnologizada (Murelaga Ibarra, 2005) que presupone llegara a una distanciamiento de su identidad presente para entregarse a la identidad cultural inminente.

Como fenómeno social la cultura tecnológica embadurna (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998, pág. 22) casi cada aspecto impregnable (Castell, 2004, pág. 57), educación, historia, salud, lenguaje, aspectos humanos todos ellos que en su mención suplen de alguna manera la extensión de las demás formas de ciencias humanas dispersas en incontables disciplinas, todo lo que toca la tecnología (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998), a la manera de Midas, lo convierte en un articulado más de su indexación, a la cual se han sumado muchas ciencias que se cruzan con la tecnología (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998, pág. 21).

La máquina organiza conceptos en derredor suyo y merece una interpretación, por consiguiente, se genera un acto de aprendizaje social y a su vez estas se juzgarán como aptas para el conglomerado social comportándose como una selectiva máquina social, (Ponce, 2011) un ejemplo fehaciente de su estructura ocupante está demostrada en la singularidad tecnológica. La cultura, el primer filtro social después del lenguaje, evidencia los síntomas que le son propios a sus alcances, la

cultura, propone un excelente medio de propagación de los conceptos de necesidades a satisfacer, en cuyo caso es motivo de atención al manejo que se pueda dar a la tecnología y por extensión a la mención de la máquina como argumento colonizador de la humanidad (Aronowitz, Martinsons, & Menser, 1998, págs. 333-334).

La ciberciudadanía como efecto de esa cibercultura, que ha resignificado cada aspecto del espacio y se acomoda a la noción básica de la máquina que ejerce una función, cada dimensión social se reinterpreta (Alvarez, 2009) se asemeja a ella, corteja su forma teniéndola como el fin básico de satisfacción de necesidades (Alvarez, 2009) en operaciones informáticas de conexión a redes y uso de software, y la sociedad con todos sus componentes, aborda el problema de la existencia de conductas y hábitos espaciales (lugar) a hábitos hipertextuales (no lugar pero existencia, la máxima del humano en su afán de inmortalidad) una ciudadanía no exenta de conflictos, viendo en ella un uso funcional de una identidad que detenta un poder en la digitalización de todo conocimiento, la búsqueda por la simbiosis de lo real con lo intangible, sin la necesidad de conocer, mas con la capacidad de evocarlo y tenerlo.

Una cultura capaz de transformar lo convencional (educación, ciencia, materia, forma) en algo digital, binario, un acto cultural que afecta lo verdadero de la realidad. La nueva identidad de la máquina pregona multiplicidad y ubicuidad, relación cultural estacionaria, mimesis relacional y de personalidad, abunda la emulación, simétrica, en tanto la sociedad demande del individuo actividad en la realidad, existe hostilidad a lo contingente a la desconexión de “la matrix” de la sociedad red (Castell, 2004, pág. 59).

2.4.2 El Aprendizaje significativo - Variable dependiente

2.4.2.1 Pedagogía

De acuerdo a Herbart (como se citó en, Vázquez, 2012) se puede conocer las bases para la comprensión de la pedagogía, sería llevada a la comprensión como:

“...la pedagogía es una ciencia en cuanto se apoya por una parte en la ética, que suministra los fines de la educación y por otra en la psicología, que pone de manifiesto los medios y las posibles dificultades en el proceso educativo. Esta doble fuente va a dar lugar a las dos ramas mencionadas: la pedagogía normativa que se centra en la reflexión sobre la razón práctica, ya sea ésta concebida como autónoma, al modo kantiano, ya sea iluminada por la revelación cristiana” (Vázquez, 2012, pág. 8).

Entonces la pedagogía que tiene una estrecha relación con la filosofía, demuestran que su fin es único e invariable ya que:

En el caso de la pedagogía, la denominación remite a la tradición idealista alemana, en particular al movimiento neo-kantiano de las llamadas ciencias del espíritu, entre las cuales la pedagogía tiene un lugar central, puesto que su objeto es la formación del hombre, y éste es, precisamente, el punto de llegada de toda filosofía, en la medida en que, para esta posición, el espíritu humano es la realidad por excelencia, más aún, una realidad que se despliega en su obrar. (Vázquez, 2012, pág. 253)

Además de ello la autora nos sugiere una aclaración para el uso del término pedagogía, y es que este y cada uno de sus caracteres responden a diferentes contextos históricos y sociales (Vázquez, 2012, pág. 17) como así lo afirmara Vázquez, (2012) en este complemento:

- a) Como arte y ciencia de hacer aprender.
- b) Como discurso sobre las prácticas (ya sea las que se dan de hecho, ya las ideales).
- c) Como práctica de inculcación de convicciones, ligada a los distintos sistemas políticos o ideológicos.

La Pedagogía Descriptiva estudia el hecho educativo tal como ocurre en la realidad; en tal sentido, se puede tener una dimensión histórica si se refiere al pasado y una dimensión social si se refiere al presente; es decir, a la narración de acontecimientos culturales o a la indicación de los elementos y factores que pueden intervenir en la realización de la práctica educativa. (Velásquez de Bustamante, de León Cruz, & Díaz Mendoza, 2009, pág. 14)

La pedagogía al tratar en Lemus, (como se citó en Velásquez de Bustamante, de León Cruz, & Díaz Mendoza, 2009). Distingue una división en la generalidad que establece el curso del estudio de la pedagogía encontrando así esas dos divisiones.

2.4.2.2 Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje siguen un argumento en torno a cómo se adquiere el conocimiento, y responde a las diferentes racionalidades concepciones y conceptualizaciones acerca de la función del ser humano en relación al conocimiento como sucede en el existencialismo, constituyéndose una contrapropuesta a los modelos idealistas y empiristas. Los seres humanos asistiendo de forma ceremoniosa al enriquecimiento del ser para su liberación (Marroquín, 2008) ha sabido procurarse para sí la dispensación de la ciencia acumulada a lo largo de los siglos de las diferentes culturas.

Así cuando se habla de teorías del aprendizaje en la práctica ha sido un intento de integrar en formulaciones sistemáticas la amplia gama de interpretaciones del aprendizaje sin una preocupación rigurosa de someterse a las exigencias científicas que el término teoría comporta, como indica el hecho de que en la bibliografía al respecto aparezcan indistintamente los vocablos teoría, Sistema y modelos. (Telesca, 2015)

Cada teoría rebosa en elementos y comportamientos de las mismas, estas las hace susceptibles de interpretación, las más de las veces para conocer de qué manera se puede explicar una forma de pensar o de producir las ideas, hace falta conocer las evidencias con las estadísticas de su forma de interpretar la realidad y esto último hacen las teorías, el presente, el ahora, cosa que se deja ver en la poca asertividad en cuanto la importancia de hacia dónde van a ir a para las cosas, la economía o la política (Stramiello, 2015).

El conductismo requiere de grandes dosis de predicción de conductas a lo cual está abocado a una irrefrenable intención por reclamar el futuro, controlarlo al milímetro, valiéndose si de la tecnología, que detenta el poder que ha investido al individuo de conocimientos y poder sobre las cosas. Estas teorías se orientan en los miramientos de Serrano García (2003) para especificar las principales teorías.

2.4.2.3 Teoría conductual

Según parece esta teoría obedece dos premisas importantes, la conducta de los individuos (teorías psicológicas) y la contingencia del ambiente y hace un esfuerzo enorme en tratar de recuperar del caos sensorial los adecuados mecanismos, son fundamentales para establecer una concordancia con la reacción del sujeto ante el fenómeno. No desmerece el proceso que utiliza esta teoría para recurrir al más “básico y primitivo rasgo” (Skinner, 1994, pág. 7) del ser humano y de ahí su éxito como teoría, la conducta, tanto en cuanto es materia prima de la teoría, Rubén Ardila (1994) menciona en el prólogo al libro de Skinner (Skinner, 1994, pág. 4), muchas veces es señalada por su “rudeza” en procedimientos, mas Skinner menciona en la introducción de su obra que todo lo que se dice es a expensas de la forma en como Watson y Pablo dieron rienda suelta a sus interpretaciones fisiológicas, como se explica a continuación:

...admitió (refiriéndose a Watson) préstamos de la anatomía y la fisiología, y Pavlov siguió la misma línea, insistiendo en que sus experimentos sobre comportamiento eran, en realidad, «una investigación de la actividad fisiológica de la corteza cerebral», aunque ninguno de los dos pudo encontrar observaciones directas del sistema nervioso que arrojaran luz sobre el comportamiento. También se vieron forzados a hacer interpretaciones precipitadas del comportamiento complejo; Watson, diciendo que el pensamiento era simplemente habla subvocal, y Pavlov, que el lenguaje era simplemente un «segundo sistema de señales». (Skinner, 1994, pág. 10)

Algunas de las funciones que profesa esta teoría, por enumerar, haciendo justicia a la pertinencia del texto que es como menciona Serrano (2003). La delineación de su esquema básico por el cual se ha denotado su eficiencia para que el estudiante encaje a alcanzar los objetivos del sistema permite ver claramente la congruencia de su método, aclara estos tres aspectos los grados de sistematización del efecto técnico que posee y se evidencian con:

- ✓ Los objetivos de enseñanza aprendizaje con base en conductas observables y verificables del alumno.

- ✓ La enseñanza programada que proporciona una instrucción individualizada sin necesidad del maestro.
- ✓ Programación conductual donde se clasifican y organizan los medios, formas y técnicas para lograr el aprendizaje.

Esto tiene un peso conceptual muy importante y es que las demás teorías, como veremos más adelante, tienen como referencia esta teoría, cada sentencia emitida por las demás están fundamentadas en las características de esta. La teoría sin mayores sobresaltos es observada desde la posición cómoda de la recurrencia conceptual, todos intentando saber y comprender de que se trata pero la experimentación y el tener entre las manos semejante población modeladores proceso, técnicas y tecnologías (desde el sentido antropológico de la especialización de un componente humano llevado hacia la más alta eficiencia) educativas hace pensar que los teóricos son los que profesan verdaderamente ese componente de engranajes científico (Skinner, 1994, pág. 7).

Como hemos venido afirmando a lo largo de esta diatriba que la teoría nace necesariamente o se comporta como una filosofía (Skinner, 1994) entonces es de cualquier nivel de los de mayor probidad y prestigio (Serrano García, 2003).

2.4.2.4 Teoría cognoscitiva

A diferencia de la teoría conductual las bases por las cuales la teoría cognitiva se ha erigido en grados más elevados en el concepto y la atención de la división del hombre, lograda en relación al individuo es casi considerable la situación volitiva cognitiva y emotiva como se muestra en la gráfica es al igual que las sucesivas teorías esta es de lejos la que más completa y conveniente su aplicación se aprecia de ser la oportuna, entonces para estimular la comprensión de esta teoría.

Como Serrano García (2003) menciona es una teoría capaz de aglutinar los mayores valores en cuanto al aprendizaje pues esta teoría como referencia a la psicología de la Gestalt que manifiesta como el individuo aprendió a percibir las

cosas, y esto es fundamental ya que al introducir esta posibilidad perceptual ayuda a comprender a quien se toma como referencia si en un primer momento de este segundo apartado se hace una recapitulación cronológica en la teoría conductual se podría tener a un aparataje teórico que extiende con regularidad a tener un primer plano al tecnólogo de la enseñanza como el principal agente de instrucción o canalizador, colocando al individuo educando como recipiente o depositario de la educación. Es de extrañarse que este segundo momento de argumentación teórica se pueda tener en cuenta el orden, lugar y papel que juega este mismo individuo educando, que es afectado por los estímulos en su psiquis, en esta teoría relucen teóricos como Ausubel y otros tantos que ponderan esta teoría.

El individuo entonces lleva a cabo una activa tarea de ejercitación de sus facultades intelectuales consecución de esto le lleva a mejorar su aprendizaje, todo indica que la puesta en escena de un modelo y también estrategias cognoscitivas y meta cognitivas (Serrano García, 2003) nos llevan a tener en cuenta las sugerencias racionales del funcionamiento de esta teoría y que se sustrae a llevar dos pautas valoradas por su lógica, las estrategias instruccionales, de naturaleza puramente instruccional que sirven de anclaje para que el docente mida y le sirva como una magnitud para diseñar situaciones de enseñanza como Serrano García (2003) menciona.

Se pudiera considerar de manera consiente el emplear un organizador anticipado que consiste en presentar antes de la información detallada o especifica un principio general y abarcador el cual va a servir como puente para relacionar los conocimientos previos del alumno con la información nueva y facilitar su incorporación de los esquemas.

Se encuentra también la estrategia de aprendizaje en ellos al igual que en el apartado anterior se refiere a hábitos y técnicas de aprendizaje que utiliza el estudiante en que consiente de su condición se auto-formula y sugestiona interrogantes que le permiten que se haga cargo de su propio proceso de

aprendizaje. Esto es muy importante no solo por el hecho de que el estudiante se presente a sí mismo como juez de su saber, sino que también de su metacognición. A lo anterior es un salto cualitativo si se toma en cuenta el concepto que repetidas veces se ha hecho del papel que representaba el estudiante en el conductismo al cual le asignaban una categoría ligeramente superior a un gato o perro de laboratorio, no en términos despectivos sino más bien en términos técnicos de reproducción de comportamientos (Serrano García, 2003) y procesos de modelamiento de conductas, dándose a entender que se trataba de una campanilla atada a su conducta que se acallaba al accionar del resorte de la imaginación hallado en el individuo o del cuestionamiento de su saber que como mínimo sería como cuestionar lo enseñado.

No obstante, una de las carencias, por así decirlo de la teoría cognitiva es una no exhaustiva atención a la evaluación pero que se infiere es aplicada en proporción en la aplicación de planes y contenidos (Serrano García, 2003). Esto como aproximación se debe incorporar las posturas de los grandes teóricos del ramo cognitivo entre los que encontramos a tres de ellos (Serrano García, 2003):

- ✓ Jean Piaget, uno de los ilustres ideólogos de la etapa de desarrollo cognitivo como marca registrada de su obra, además de su aporte teórico la pertinencia de su contribución se manifiesta abierta en la formulación de la teoría constructivista.
- ✓ Ausubel por su parte apunta a que todo contenido o dispositivo conceptual entre más organizado y completo es de más fácil asimilación por parte del educando, esto basándose en las estructuras de conocimiento con el cual contaría dicho individuo. La clasificación de las formas de aprendizaje entre las que se cuentan con a) el aprendizaje por recepción, b) el aprendizaje por descubrimiento y c) el aprendizaje significativo, incluyen en la explicación teórica del constructivismo en Ausubel.

- ✓ En Vygotsky podemos encontrar la persistencia de Zona de desarrollo próximo.

2.4.2.5 Teoría Socio constructivista

El existencialismo recurre a la trama de la tragicidad, angustia, sentido de la muerte, “un ser para la muerte” (Feinmann, 2010), que lo explicaría Heidegger al mencionar que la posibilidad de todas la posibilidades al hombre es la muerte, por eso se diría que la muerte “es la posibilidad de todas las posibilidades” (Feinmann P., 2010), el ser es consciente de su existencia, se angustia ante la nada porque la no existencia le causa miedo temor, angustia, la angustia que Heidegger tomaría de Kierkegaard (Feinmann P., 2010).

Ante tal despliegue de circunstancias generadoras de modelos de pensamiento, los teóricos descendidos al nivel de aprendizaje sostienen que el estudiante es un ser que existe y que tiene sus “dolencias” su drama existencial. Es un ser que depende de su entorno y ese entorno lo aflige y lo encumbra a llegar a ser alguien, un Dasein autentico, llevar “una vida auténtica” (Feinmann P., 2010) y no perderse en el uno del mundo, el anonimato. La labor del docente esta entonces enrumado hacia un fin determinado, él es quien se encarga de proveer las circunstancias afectivas para comprender a cada estudiante en toda su dimensión (Serrano García, 2003, pág. 117), no solo la intelectual sino en la emocional, la región de su ser que es más susceptible.

El profesor a usanza antigua se lo observa como un guía espiritual que ayuda a potenciar sus capacidades, es empático en un grado elevado, incluso su personalidad es de requerirse que sea autentica sin trabas ni pretensiones. Este modelo teórico sentencia la necesidad de la autorrealización que, en términos de Rogers, Serrano García (2003) propone que la persona sea auto-realizada y motivada (Schunk, 2012, pág. 137), que lo diferencia del estímulo, contempla las más variadas consideraciones de las cuales se ha tomado tres de ellas como:

- ✓ Estar abierta al cambio sin temor a experimentar nuevas formas de vivir, pensar y sentir.
- ✓ Desear y promover la autenticidad en las relaciones humanas, libres de hipocresías y falsedades.
- ✓ Dar prioridad al desarrollo espiritual; desea encontrar el propósito y significado de la vida que va más allá de lo humano. Examina los caminos por los que el hombre encuentra valor y fuerza para trascender y vivir en paz interior.

La afectividad juega un papel muy importante Serrano (2003) en referencia a la aplicación del humanismo en Roger menciona que (Serrano García, 2003) lo más importante es generar ese ambiente de complementariedad, de afectividad. El facilitar el aprendizaje no depende de las aptitudes de enseñanza del maestro, de los planes o programas de estudio que establece, del uso que hace de auxiliares audiovisuales "... aunque cada una de esas cosas se pueden aprovechar en un momento u otro, pero facilitar el aprendizaje verdadero depende de ciertas cualidades en las actitudes de relación personal entre instructor y el aprendiz." (Serrano García, 2003).

2.4.2.6 Aprendizaje Significativo

2.4.2.7 Definición

Los memorístico y lo substancial, esa es la divergencia que incide en la forma como se presenta el aprendizaje significativo, las formas en cómo se presenten la realidad ante el estudiante (Coll Salvador, 1997), por lo tanto un aprendizaje del género que se presente siempre es habilitante si se encuentra la utilidad del mismo entonces en su necesidad de dar un orden (Beuchot, 1987, pág. 48) a todo que le rodea en el ambiente, y de su naturaleza personal, según McNabb (2012, a) de la misma forma en como el ser humano percibe el arte se podría decir que lo hace con las demás cosas, dice McNabb (2012) refiriéndose a Hegel sobre la

percepción de las cosas bellas y como estas transmiten conocimiento metafísico (Joao, 2007, pág. 43) mediante la percepción, en Hegel, McNabb (2012) comenta que “...la racionalidad autoconsciente que es la fuerza motriz del universo”, McNabb (2012) y es ejemplificada así en la cotidianidad:

...tú no eres simplemente un conjunto de huesos y tejidos sino más profundamente el principio racional que da forma y movimiento a esa materia, ... lo mismo con el universo en su totalidad, no es simplemente una colección de estrellas y planetas, sino el dinamismo racional que imparte regularidad a las mismas, este principio racional dinámico es lo absoluto... (McNabb, 2012)

Llegados a este punto podemos mencionar brevemente, que existe una racionalidad que busca ordenar que implica seguir ciertos procesos (Vázquez, 2012) y hallar el sentido de lo que está directamente relacionado con el individuo, pues para Hegel el hombre busca ejercitar su autoconciencia. (Joao, 2007, pág. 43). De lo que conoce, una precisión podemos encontraren la tabla 1 puesta a continuación, especifica la anatomía de dicho aprendizaje:

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
<i>¿De dónde parte?</i>	- De los conocimientos previos de los alumnos.
<i>¿Cuáles son las condiciones para que se produzca?</i>	- El contenido debe ser potencialmente significativo: <ul style="list-style-type: none"> • Desde la estructura lógica del área. • Desde la estructura psicológica del alumno. - El alumno debe estar motivado y tener una actitud favorable: nada tiene sentido a no ser que el alumno se lo haga suyo.
<i>¿Cómo se realiza?</i>	- Mediante una intensa actividad del alumno: proceso de reflexión y no simple activismo. - El profesor actúa de mediador entre el alumno y el nuevo conocimiento.
<i>¿En qué consiste?</i>	- Modificación de los esquemas de conocimiento: disequilibrio-reequilibrio.
<i>¿Qué buscamos?</i>	- Estructura cognitiva comprensiva: aprender a aprender.

Tabla 1 Aprendizaje Significativo

Fuente: La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

Las teorías y todo conocimiento generado responden a ese mecanismo, y el aprendizaje que se encuentra entre las peculiaridades con las que cuenta se trata de un producto, la forma mecánica en cómo se genera mediante la intervención de

los diferentes componentes que corresponden comprensiblemente a la postura de cada teoría del aprendizaje que procuran o tratan directamente la conducta (Schunk, 2012, pág. 5).

Como es sabido, la definición para el aprendizaje significativo no es diferente, según Ausubel, el aprendizaje significativo es básicamente "...el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso" (Wikipedia, Aprendizaje significativo, 2015)

2.4.2.8 Tipos de aprendizaje significativo

Los tipos de aprendizajes que se han de presentar en el individuo dependen, es apremiante entonces llevar acabo la averiguación, ya en este punto, del papel que juega el aprendizaje significativo con todas las señas posibles. El aprendizaje significativo postula según Ausubel (Ferreyra, 2007, pág. 68) en una atmosfera educativa en la cual todo conocimiento científico es apuntalado por conceptos previos que el individuo educando ha manejado con anterioridad en su cotidianidad (Mendez Sanchez, 2006, pág. 91). Entonces Ausubel en su teoría se presta a considerar el valor de la asociación o relación de las ideas.

Ferreyra (2007) menciona en Ausubel y otros (1983) sobre la importancia "...del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial, con lo que el estudiante ya sabe. El material que aprende es significativo para él" (pág. 69).

Entonces su prestación a traer a colación información significativa que le permita resolver con abundante detalle el conflicto nuevo, virtualmente se siente capacitado para adentrarse a las galerías de nueva información, que debe ser aparente, con una carga significativa considerable (García Amilburu & Landeros Cervantes, 2011, pág. 30), para ello se tiene en consideración los tipos de aprendizaje significativo:

a) Representacional

Ausubel (2002) nos menciona que es un tipo de aprendizaje que se ubica en el ámbito de la memoria como coordenadas que se efectúan "...cuando el significado de unos símbolos arbitrarios se equipara con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y se muestran para el estudiante cualquier significado que expresen sus referentes" (Ausubel, 2002, pág. 26). Los significados son establecidos, pero no tienen una especificidad determinada a la cual pueda referirse.

b) Aprendizaje de conceptos

Alcanzadas mediante la experiencia utiliza y contextualiza el concepto de forma que "...los nuevos conceptos se pueden definir mediante el uso, en nuevas combinaciones, de referentes ya existentes disponibles en la estructura cognitiva del niño." (Ausubel, 2002, pág. 26) De ese modo alcanza una formación clara de conceptos que puedan sustentar su experiencia y la verbalización de acuerdo a categorías (Ausubel, 2002, pág. 27).

c) De proposiciones:

Un tipo de aprendizaje que es de carácter abstractivo, este tipo de aprendizaje referencia, "...ejemplifica o apoya una idea que ya existe en la estructura cognitiva" (Ausubel, 2002, pág. 28) llamada también aprendizaje derivado. Además, existe el aprendizaje de tipo correlativo "... si es una modificación o matización de proposiciones..." (Ausubel, 2002, pág. 27) ya aprendidas.

Subordinado: Para este tipo de aprendizaje por proposiciones ubicado en la coordenada de subordinación se efectúa cuando una proposición "...en la estructura cognitiva se relaciona con unas proposiciones específicas de orden superior..." (Ausubel, 2002, pág. 27) que está ligada a ideas ya existentes, básicas para poder sustentar estas últimas.

Superior: Se produce una globalidad de la idea que se halla sobre las ideas subordinadas sin necesidad de cambiar su estructura inicial, procura "... enlazar o con unas ideas subordinadas específicas de la estructura cognitiva ya existente o bien con un amplio fondo de ideas pertinentes en general de la estructura que se pueden subsumir en ella" (Ausubel, 2002, pág. 27).

2.4.2.9 Fases del aprendizaje significativo

a) Inicial

La fase inicial hace referencia a la forma mecánica en la que se adquiere y procesa la información en estado fragmentado, a lo que el individuo-estudiante se dispone a la indexación, un proceso en el que la memoria en constante evocación se dispara. Evocando esquemas previos (Arcero Barriga & Rojas Hernández, 2002, pág. 45) el individuo maneja la nueva información de forma condicionada, similar al requerido en el conductismo, hay un arrojó hacia el nuevo momento aprehensivo.

b) Intermedia

Una fase que emplea cada una de las dimensiones de las capacidades cognoscitivas, se procesa la información y la interioriza se conjuga y forman (Arcero Barriga & Rojas Hernández, 2002, pág. 45) concientización de los usos de la información que pueden adecuarse análogamente a futuros y diferentes contextos de aplicación previstos en la forma de estructuración, que se haya llevado a cabo de a dicha información, sofisticación (Arcero Barriga & Rojas Hernández, 2002, pág. 45) en los niveles de procesamiento.

c) Final

Según (Arcero Barriga & Rojas Hernández, 2002, pág. 45) la fase final corresponde a la aplicación de forma semiautónoma una vez asimilados los datos son llevados a un uso consciente de lo aprendido y es interiorizado a tal punto que

se vuelve inconsciente ya su empleo de los esquemas cognitivos siendo “estos construcciones subjetivas de la experiencia personal en forma de significados o supuestos personales que guían nuestra conducta y emociones de manera inconsciente” (Psicólogos Valencia, 2009). En esta fase el empleo de estrategias que ya estaban establecidas son revaloradas y certificadas con nuevos hechos (Arcero Barriga & Rojas Hernández, 2002, pág. 45) y se dan interrelaciones de alto nivel en los esquemas (Arcero Barriga & Rojas Hernández, 2002, pág. 45).

2.4.2. 10 Ventajas

a) Vinculación

La minuciosidad con la que Ausubel (2002) sentencia la enorme utilidad y la capacidad de capitalización de significancia de los procesos que intervienen en la enseñanza de aprendizajes de tipo significativo es dado por el tipo de vínculo que se genera entre la nueva información con los elementos preexistentes de la estructura cognoscitiva pues “... solo en el aprendizaje memorista se produce un vínculo simple, arbitrario y no significativo con la estructura cognitiva preexistente” (Ausubel, 2002, pág. 29)

b) Olvido

El olvido que se presenta en el aprendizaje significativo es de un género muy diferente al que se presenta en otros vehículos de instrucción, existe una degradación de la estructura cognitiva, su imagen es menos efectiva pero no inaccesible, se presupone que el mecanismo de reconocimiento y recuperación es más accesible (Ausubel, 2002, pág. 30).

Ausubel demuestra que tiene superioridad la retención de carácter significativo, pero de igual forma al aprendizaje memorístico dependen de factores como “el sesgo cultural o actitudinal” (Ausubel, 2002, pág. 30) que se adopte para que esas memorias sean evocadas.

c) Personal

El involucramiento a breves rasgos es individual e íntimo, este aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante. (Telesca, 2015)

2.5 Hipótesis

El uso de Videojuegos influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo de básica de la Escuela Luis Godín.

2.6 Señalamiento de variables de la hipótesis

2.6.1 Variable Independiente

Videojuegos

2.6.2 Variable Dependiente

Aprendizaje Significativo

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque

El enfoque evidentemente corresponde al paradigma crítico propositivo que posibilita la observación de la generación de aprendizajes, para el caso de corte constructivistas, de los datos que se obtuvieron permitieron un análisis de las realidades educativas en las que incurre la relación de las dos variables.

3.2. Modalidad básica de la investigación

En el presente trabajo de investigación las modalidades de la investigación se utilizaron las modalidades bibliográficas, documentales y de campo.

3.2.1 Bibliográfica – Documental

La investigación se realizó apoyados por la documentación que sustenta nuestros argumentos científicos experienciales que permitió la comprobación de la verdad teórica – científica propuesta en los libros de textos, documentos, folletos, revistas, internet o investigaciones, las cuales fortalecieron el análisis que arrojaron las encuestas.

3.2.2. Investigación de Campo

El presente estudio de investigación se lo realizó en el lugar de los hechos, la ejecución estuvo dada por medio de los instrumentos diseñados por el investigador, que se previó se adecuarían al modelo investigativo, la encuesta en este caso y adaptado a las unidades de observación propuestas en esta investigación realizada.

3.3 Nivel o Tipo de Investigación

Exploratoria. - Pues este tipo de investigación que permitió sondear un problema poco investigado, o al menos relegado, reconoce variables de interés para la generación de hipótesis.

Descriptiva. - Este tipo de investigación se acomoda al tipo descriptivo pues permite generar predicciones rudimentarias para observar la optimización y potenciación del aprendizaje, que se estima es medible y requiere de conocimientos.

Explicativo. – Acoplado a este género el argumento investigativo permitió descubrir las causas de un fenómeno, detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos de este para la posterior comprobación de hipótesis.

3.4 Población y muestra.

3.4.1 La población

Se circunscriben a la población de estudio el universo de docentes y estudiantes del séptimo de básica la Escuela Luis Godín, la cual se espera sea heterogénea.

Unidades de observación	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes de Séptimo de básica	36	100%
Total:	36	100%

Tabla 2 Población y muestra

Fuente: Registro de estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

La población al ser muy pequeña la muestra se remite a ser la misma para la investigación puesto que recientemente se está implementando los niveles superiores de educación básica en la institución.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Videojuegos.

3.5 Operacionalización de variables

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
Es un dispositivo electrónico que utiliza tecnología de simulación mediante el software programado en computador que se visualiza en artefactos de proyección de imágenes con alto contenido estético, cuya finalidad es entretener y desafiar las habilidades cognitivas dispensando protocolos de uso, esto través de la interacción del usuario con el artefacto por medio de mandos o controles, dicho suplemento lúdico.	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo electrónico • Simulación mediante software • Tecnología • Proyección de imágenes con alto contenido estético. • Suplemento lúdico • protocolos de uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Consola de videojuegos • Inmersión a realidad virtual • Software de entretenimiento • Arte • Juego • Reglas 	<p>¿Conoces lo que es una consola de videojuegos? Si () No ()</p> <p>¿Piensas que los videojuegos te enseñan algo diferente a los juegos tradicionales? Si () No ()</p> <p>¿Respetas las reglas del juego cuando practicas juegos tradicionales o cuando usas videojuegos con tus oponentes? Si () No ()</p> <p>¿Consideras que existen expresiones culturales en los videojuegos? Si () No ()</p> <p>¿Crees que se pueda desarrollar alguna habilidad usando videojuegos? Si () No ()</p>	<p>Técnicas</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos</p> <p>Cuestionario</p>

Cuadro 1 Videojuego

Fuente: Variable independiente.

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Significativo.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
Es un tipo de aprendizaje que se halla presente en teorías constructivistas las cuales sostienen que el estudiante influenciado por este sistema logra relacionar la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones mediante el material significativo, creando estructuras cognitivas complejas en el que influyen distintos elementos motivacionales de carácter interno y externo del estudiante.	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos motivacionales de carácter interno y externo • Material significativo • Relacionar la información nueva con la que ya posee • Estructuras cognitivas complejas 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición subjetiva para aprender • Material significativo • Aprendizaje de representaciones • Aprendizaje colaborativo • Organización cognitiva 	<p>¿Has usado alguna vez videojuegos para tu entretenimiento? Si () No ()</p> <p>¿Has notado que algunos temas presentes en las materias que te enseñan en clase tienen similitud con los videojuegos? Si () No ()</p> <p>¿Después de usar los videojuegos, hay ideas que pudieras compartir con tus profesores y creas que le puedan interesar para mejorar y colaborar a un buen ambiente escolar? Si () No ()</p> <p>¿Tienes interés en conocer el impacto de los videojuegos en tu vida estudiantil? Si () No ()</p> <p>¿Te ayudaría contar con una guía que te permita entender mejor el valor de los videojuegos? Si () No ()</p>	<p>Técnicas</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos</p> <p>Cuestionario</p>

Cuadro 2 Aprendizaje significativo

Fuente: Variable dependiente.

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

3.6 Plan de recolección de información

¿Para qué?	Para establecer la influencia del
¿De qué personas u objetos?	Estudiantes
¿Sobre qué aspecto?	Videojuegos y su influencia en el aprendizaje significativo
¿Quién?	Investigador (Carlos Paspuel)
¿Cuándo?	Periodo 2015-2016
¿Dónde?	Escuela Luis Godín
¿Cuántas veces?	Una Vez
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Cuestionario
¿En qué situación?	Cita previa con la autoridad de la escuela.

Tabla 3 Plan de recolección de información

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

3.7 Plan de procesamiento de la información

Esta sección contará con los siguientes criterios que la literatura (Hernández Sampieri, 2006) especializada nos sugiere:

- ✓ Saneamiento de erratas en los datos obtenidos evitando la anulación de la información.
- ✓ Evaluar la confiabilidad y validez logradas por el instrumento de medición.
- ✓ Analizar mediante pruebas estadísticas las hipótesis planteadas.
- ✓ Preparar los resultados para presentarlos (tablas, gráficos, cuadros, etc.)

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuesta dirigida a estudiantes

Encuesta realizada a estudiantes de séptimo de educación básica de la escuela Luis Godín, cantón Quito, provincia Pichincha.

1.- ¿Conoces lo que es una consola de videojuegos?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	27	75 %
No	9	25%
Total	36	100%

Tabla 4 Consola de videojuegos

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

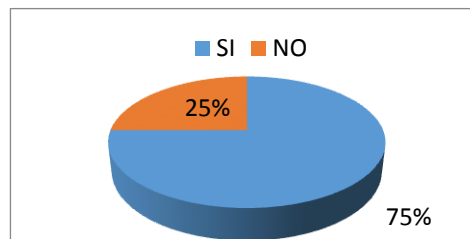


Gráfico 5 Consola de videojuegos

Análisis: Del total de información obtenida, el 75 % que son 27 estudiantes encuestados aseguran conocer el artefacto consola de videojuegos y esto asegura la fiabilidad de las respuestas indirectas que el 25 % restante presenta.

Interpretación: La cantidad de estudiantes encuestados tienen un artefacto para jugar videojuegos y por lo tanto ven una opción de entretenimiento más aparte de las otras modalidades de ocio y se considera son de posición socioeconómica estimada es media, media alta.

2.- ¿Has usado alguna vez videojuegos para tu entretenimiento?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	29	81 %
No	7	19%
Total	36	100%

Tabla 5 Entretenimiento

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

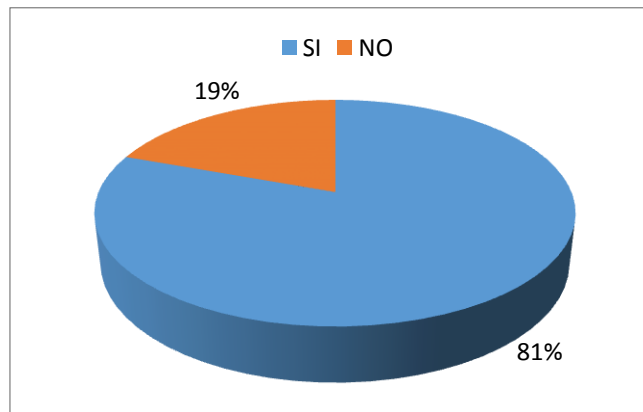


Gráfico 6 Entretenimiento

Análisis: El 81% de los encuestados siendo un total de 29 estudiantes manifiestan una respuesta afirmativa, al uso de los videojuegos, mientras que el restante 19 % de los estudiantes que suman un número de 7 encuestados, no han utilizado este género de entretenimiento.

Interpretación: Los datos que se presentan nos permiten considerar la posibilidad de que los estudiantes se hallan forjando una habitual comparecencia hacia los videojuegos dando a entender que la posibilidad de su influjo sea considerable y afecte su convivencia.

3.- ¿Piensas que los videojuegos enseñan algo diferente a los juegos físicos tradicionales?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	14	39 %
No	22	61%
Total	36	100%

Tabla 6 Diferencia videojuegos, juegos tradicionales

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

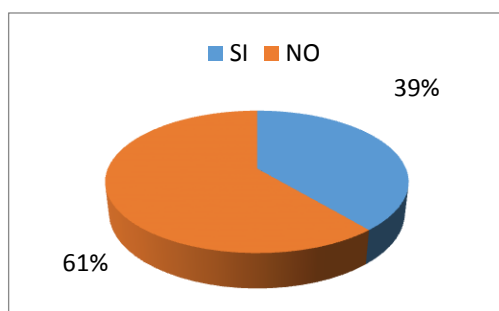


Gráfico 7 Diferencia videojuegos, juegos tradicionales

Análisis: Un 39 % de los encuestados que corresponden a 14 estudiantes, suponen un mínimo de consideración del impacto pragmático de los videojuegos respecto del 61 % de los estudiantes encuestados siendo 22 no ven afectado sus actividades respecto de los juegos tradicionales.

Interpretación: Una estimación que se desprende de los datos dados aseguran que la existencia de influencia es mínimamente significativa respecto que dejan entrever que no les motiva o incita a considerar en serio el impacto que tienen los videojuegos en su formación de criterio de si existe algún condicionamiento a aprender de los videojuegos algo diferente a lo que los juegos tradicionales dejando ver que son suficientes y más significativos para su forma de vida.

4.- ¿Respetas las reglas del juego cuando practicas juegos tradicionales o cuando usas videojuegos con tus oponentes?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	32	89 %
No	4	11%
Total	36	100%

Tabla 7 Respeto reglas de juego

Fuente: Encuesta estudiantes

Elaborado por: Carlos Pasquel. 2015

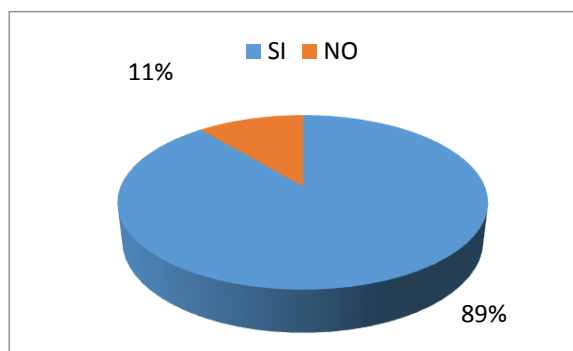


Gráfico 8 Respeto reglas de juego

Análisis: El 64% de los encuestados, o sea 23 estudiantes, asumen una posición afín a una cierta conveniencia que granjea entre el no respeto por las reglas mientras que 9 estudiantes, el 25%, se decantan por cumplir con su rol de jugador legítimo, no siendo así con el restante 11%, 4 estudiantes, que abiertamente asumen el no querer acatar reglas con tal de ganar.

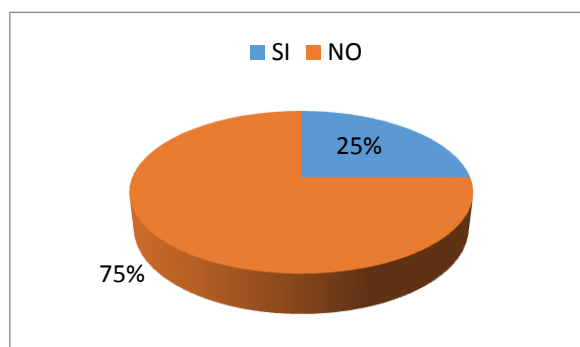
Interpretación: Existe un índice elevado de estudiantes que prefieren ver la oportunidad para hacerse con el control de las situaciones que le permitan tener una ventaja en cuanto se pueda presentar, mas no significa demostrar desinterés a las reglas y su actuación frente a ellas, pues tenerlas en consideración habla bien de su actitud frente al rol de actor de un papel encomendado en una situación determinada y busca establecer un balance que mejore su condición como jugador que afecta evidentemente su criterio que le permitirá encontrar soluciones creativas en la mayoría de aspectos se relacionan con su vida.

5.- ¿Consideras que existen expresiones culturales en los videojuegos?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	9	25 %
No	27	75%
Total	36	100%

Tabla 8 Expresiones culturales

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015



Análisis: Un 25% de los estudiantes encuestados que suman un número de 9, logran percibir ciertas expresiones culturales en los videojuegos, no sucediendo de la misma manera en el restante 75% de ellos que cuentan una cantidad de 27 estudiantes que declinan esa posibilidad de ver una expresión cultural en los videojuegos.

Interpretación: Escasea en el estudiante el ojo crítico que simbolice lo que percibe en los videojuegos se evidencia claramente pues está condicionado a la ausencia del concepto arte, no es de extrañarse que lo que los encuestados convengan es en la idea general de lo que es una expresión cultural y que la limiten a las pinturas o figuras en materiales sólidos. Mientras eso sucede en buen parte, existe un número significativo de estudiantes que, si consideran que existen expresiones culturales, eso da a entender que interpretan lo que ven como algo que afecta a sus sentidos de forma artística.

6.- ¿Crees que se pueda desarrollar alguna habilidad usando videojuegos?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	15	42 %
No	21	58%
Total	36	100%

Tabla 9 Desarrollo habilidades con videojuegos

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

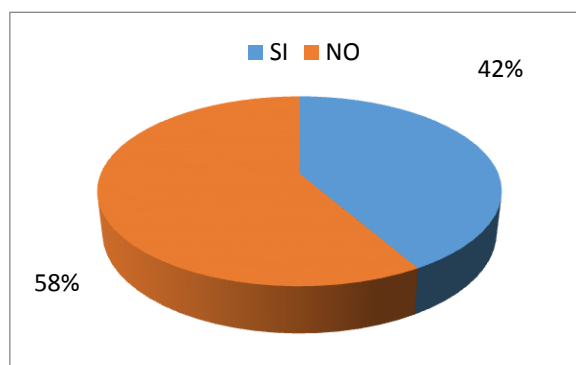


Gráfico 10 Desarrollo habilidades con videojuegos

Análisis: Del 100% de encuestados, 15 estudiantes correspondientes al 42% de encuestados responden afirmativamente a la posibilidad de poder desarrollar una especie de habilidad al emplear videojuegos, mientras que 21 estudiantes, el 58% de encuestados, responde que hay ausencia de esta propuesta en los videojuegos.

Interpretación: En este asunto se encuentran divididas las opiniones casi en la mitad y suponen que si existe un apareamiento de un tipo de habilidades que ellos pueden asumir como venidas de los videojuegos o como producto de la interacción con los mismos. Se encuentran consientes entonces del papel de los videojuegos y su incidencia en la conciencia de lo que se ven habilitados por los videojuegos y consideran una habilidad relacionado con estos últimos.

7.- ¿Has notado que algunos temas presentes en las materias que te enseñan en clase tienen similitud con los videojuegos?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	17	47%
No	19	53%
Total	36	100%

Tabla 10 Temas de clase y videojuegos

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Pasquel. 2015

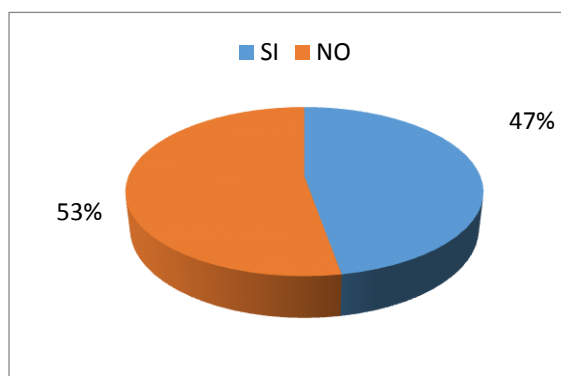


Gráfico 11 Temas de clase y videojuegos

Análisis: El número de encuestados se encuentran distribuidos en un 47%, 17 estudiantes que relacionan los contenidos o temas de clase con la trama o temática inserta en los videojuegos mientras que el restante 53%, 19 estudiantes, asume que no hay relación con esta cuestión.

Interpretación: A la luz de la formulación de la pregunta podemos encontrar que por un mínimo margen de respuestas se hallarían dispensadas las opiniones de forma equivalente, pero al no ser el caso así podemos presumiblemente llegar a una lectura conservadora que ubica a los contenidos dictados en clase afines o relacionados con los videojuegos, dando a entender que al momento de usar los distintos videojuegos lo hacen con temáticas y criterios de videojuegos acorde a su edad.

8.- ¿Después de usar los videojuegos, hay ideas que pudieras compartir con tus profesores y creas que le puedan interesar para mejorar y colaborar a un buen ambiente escolar?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	15	42 %
No	21	58%
Total	36	100%

Tabla 11 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

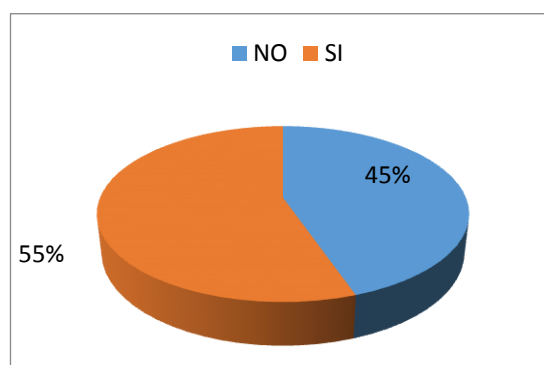


Gráfico 12 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar

Análisis: Existe un 42 % de estudiantes, total 15 encuestados, que sostienen que si existen ideas que compartirían y activarían un buen ambiente escolar dejando un 58% de estudiantes, total 21 encuestados, que afirma no encontrar ideas que puedan ser empleadas en el aula para ayudar al mejoramiento del ambiente escolar.

Interpretación: La proximidad de las cifras hacia el punto medio sugiere una participación activa en el modo de abordar los videojuegos y esto en el estudiante le permite establecer criterios que se pueden exteriorizar y según el cuestionamiento propendería al buen ambiente escolar, además se abre la posibilidad de lograr una.

9.- ¿Tienes interés en conocer el impacto de los videojuegos en tu vida estudiantil?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	26	70 %
No	10	30%
Total	36	100%

Tabla 12 Impacto de videojuegos en vida estudiantil

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

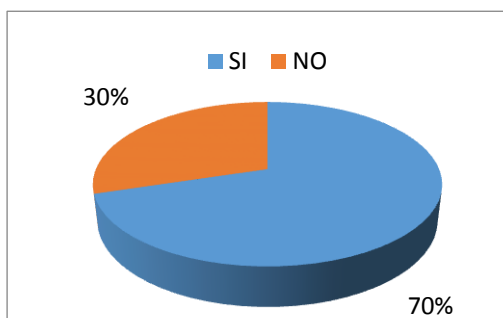


Gráfico 13 Impacto de videojuegos en vida estudiantil

Análisis: La predisposición del 70% de los estudiantes, 26 de los encuestados, se permiten considerar seriamente las implicaciones de los videojuegos en su pensum educativo y existe una preocupación legítima en tanto el restante 30 % considera irrelevante o alejada de su realidad educativa.

Interpretación: Los estudiantes según los resultados anteriormente expuestos se encuentran impelidos a considerar los posibles efectos e implicaciones en su vida estudiantil del influjo de los videojuegos, este es un fuerte argumento a tener en consideración ya que no se puede suponer simplemente que ellos tienen gusto por los videojuegos y a la vez marginar los aspectos educativos que estos puedan tener para los estudiantes la presencia de los videojuegos al sentenciar como parte de sus prioridades educativas en el resultado de esta encuesta.

10.- ¿Te ayudaría si cuentas con una guía que te permita entender mejor el valor de los videojuegos?

Alternativa	Frecuencia	%
Si	25	69 %
No	11	31%
Total	36	100%

Tabla 13 Guía para comprensión de videojuegos

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

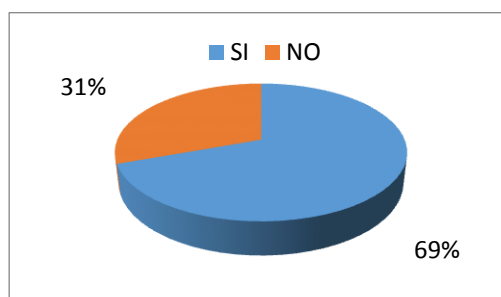


Gráfico 14 Guía para comprensión de videojuegos

Análisis: Un 69% de los encuestados opina que les es útil un instrumento que favorezca la relación que tienen con este tipo de dispositivos electrónicos de juego, en tanto el restante 31% de estudiantes sopesa poco importante este aporte sin asumir que su opinión sea una posición contraria a la propuesta tan solo la ven innecesaria o de una ausente valía a este tipo de información.

Interpretación: Los resultados muestran un nutrido conjunto de opiniones de estudiantes que otorgan un criterio ante la influencia que supone convivir con dispositivos de este género de entretenimiento, existe también la comprensión y preocupación por la calidad de entretenimiento que consumen y asumen para sí, y les parece necesaria una pauta para adaptar una postura hacia lo que se refiere el momento de ocio, además de ello se puede entrever que los estudiantes toman muy en serio el papel de los videojuegos como un referente significativo para la comprensión del entorno, puesto que entienden el contenido que dispensan este tipo de entretenimiento.

4.2 Verificación de la hipótesis

A. Planteamiento de la hipótesis

Los videojuegos influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha.

Modelo Lógico

Hipótesis nula

H_0 Los videojuegos NO INFLUYEN en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha.

Hipótesis alternativa

H_1 Los videojuegos SI INFLUYEN en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha.

Modelo matemático

$$H_0 = O = E$$

$$H_1 = O \neq E$$

Modelo estadístico

Formula:

$$x^2 = \sum \left[\frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

$$X^2 = \text{Chi}$$

$$\sum = \text{Suma}$$

$$O = \text{Observadas}$$

E= Esperadas

B. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$ de error – 95 % de confiabilidad

$gl = (f-1)(c-1) = (10-1)(2-1)$

$gl = (9)(1) = 9$

Ubicándose un gl equivalente a 9 en un nivel de tolerancia del 0,05 en la tabla de χ^2 su referente es de 16.92 se aceptaría la hipótesis alternativa si para todo valor que comprenda hasta el 16.92, y de la misma manera se rechazaría la hipótesis nula si los valores exceden o son mayores a 16.92 de χ^2 calculado.

DISTRIBUCION DE χ^2

Grados de libertad	Probabilidad										
	0,95	0,90	0,80	0,70	0,50	0,30	0,20	0,10	0,05	0,01	0,001
1	0,004	0,02	0,06	0,15	0,46	1,07	1,64	2,71	3,84	6,64	10,83
2	0,10	0,21	0,45	0,71	1,39	2,41	3,22	4,60	5,99	9,21	13,82
3	0,35	0,58	1,01	1,42	2,37	3,66	4,64	6,25	7,82	11,34	16,27
4	0,71	1,06	1,65	2,20	3,36	4,88	5,99	7,78	9,49	13,28	18,47
5	1,14	1,61	2,34	3,00	4,35	6,06	7,29	9,24	11,07	15,09	20,52
6	1,63	2,20	3,07	3,83	5,35	7,23	8,56	10,64	12,59	16,81	22,46
7	2,17	2,83	3,82	4,67	6,35	8,38	9,80	12,02	14,07	18,48	24,32
8	2,73	3,49	4,59	5,53	7,34	9,52	11,03	13,36	15,51	20,09	26,12
→ 9	3,32	4,17	5,38	6,39	8,34	10,66	12,24	14,68	16,92	21,67	27,88
10	3,94	4,86	6,18	7,27	9,34	11,78	13,44	15,99	18,31	23,21	29,59
	No significativo								Significativo		

Gráfico 15 Chi cuadrado

Fuente: <https://cristina92sm.wordpress.com/2011/05/15/ejercicio-del-seminario-nueve-chi-cuadrado/>

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

Frecuencias observadas

Para la consideración de la muestra de las frecuencias observadas se opta por tomar en cuenta cuatro cuestionamientos realizados a los estudiantes y son el resultado de cada cuestionamiento.

Preguntas	Categorías		Subtotal
	Si	No	
1.- ¿Conoces lo que es una consola de videojuegos?	27	9	36
2.- ¿Has usado alguna vez videojuegos para tu entretenimiento?	29	7	36
3.- ¿Piensas que los videojuegos enseñan algo diferente a los juegos físicos tradicionales?	14	22	36
4.- ¿Respetas las reglas del juego cuando practicas juegos tradicionales o cuando usas videojuegos con tus oponentes?	32	4	36
5.- ¿Consideras que existen expresiones culturales en los videojuegos?	9	27	36
6.- ¿Crees que se pueda desarrollar alguna habilidad usando videojuegos?	15	21	36
7.- ¿Has notado que algunos temas presentes en las materias que te enseñan en clase tienen similitud con los videojuegos?	17	19	36
8.- ¿Después de usar los videojuegos, hay ideas que pudieras compartir con tus profesores y creas que le puedan interesar para mejorar y colaborar a un buen ambiente escolar?	15	21	36
9.- ¿Tienes interés en conocer el impacto de los videojuegos en tu vida estudiantil?	26	10	36
10.- ¿Te ayudaría si cuentas con una guía que te permita entender mejor el valor de los videojuegos?	25	11	36
Subtotal	209	151	360

Tabla 14 Frecuencias Observadas

Fuente: Encuesta estudiantes

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

Frecuencias esperadas

Para considerar la frecuencia esperada se toma en cuenta los cuestionamientos y los resultados de los mismos, multiplicando el total de cada columna por el de cada fila y el resultado dado se divide individualmente por el resultado de la suma de cada coordenada.

Preguntas	Categorías		Subtotal
	Si	No	
1.- ¿Conoces lo que es una consola de videojuegos?	20,9	15.1	36
2.- ¿Has usado alguna vez videojuegos para tu entretenimiento?	20,9	15.1	36
3.- ¿Piensas que los videojuegos enseñan algo diferente a los juegos físicos tradicionales?	20,9	15.1	36
4.- ¿Respetas las reglas del juego cuando practicas juegos tradicionales o cuando usas videojuegos con tus oponentes?	20,9	15.1	36
5.- ¿Consideras que existen expresiones culturales en los videojuegos?	20,9	15.1	36
6.- ¿Crees que se pueda desarrollar alguna habilidad usando videojuegos?	20,9	15.1	36
7.- ¿Has notado que algunos temas presentes en las materias que te enseñan en clase tienen similitud con los videojuegos?	20,9	15.1	36
8.- ¿Después de usar los videojuegos, hay ideas que pudieras compartir con tus profesores y creas que le puedan interesar para mejorar y colaborar a un buen ambiente escolar?	20,9	15.1	36
9.- ¿Tienes interés en conocer el impacto de los videojuegos en tu vida estudiantil?	20,9	15.1	36
10.- ¿Te ayudaría si cuentas con una guía que te permita entender mejor el valor de los videojuegos?	20,9	15.1	36
Subtotal	209	151	360

Tabla 15 Frecuencias Esperadas

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

Cálculo Chi cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
27	20,9	6,1	37,21	1,78038278
9	15,1	-6,1	37,21	2,46423841
29	20,9	8,1	65,61	3,13923445
7	15,1	-8,1	65,61	4,34503311
14	20,9	-6,9	47,61	2,27799043
22	15,1	6,9	47,61	3,15298013
32	20,9	11,1	123,21	5,89521531
4	15,1	-11,1	123,21	8,15960265
9	20,9	-11,9	141,61	6,77559809
27	15,1	11,9	141,61	9,3781457
15	20,9	-5,9	34,81	1,66555024
21	15,1	5,9	34,81	2,30529801
17	20,9	-3,9	15,21	0,7277512
19	15,1	3,9	15,21	1,00728477
15	20,9	-5,9	34,81	1,66555024
21	15,1	5,9	34,81	2,30529801
26	20,9	5,1	26,01	1,24449761
10	15,1	-5,1	26,01	1,72251656
25	20,9	4,1	16,81	0,80430622
11	15,1	-4,1	16,81	1,11324503
X²				61,9297189

Tabla 16 Cálculo Chi Cuadrado

Fuente: Encuesta estudiantes

Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

Representación gráfica estaría dada de la siguiente manera.

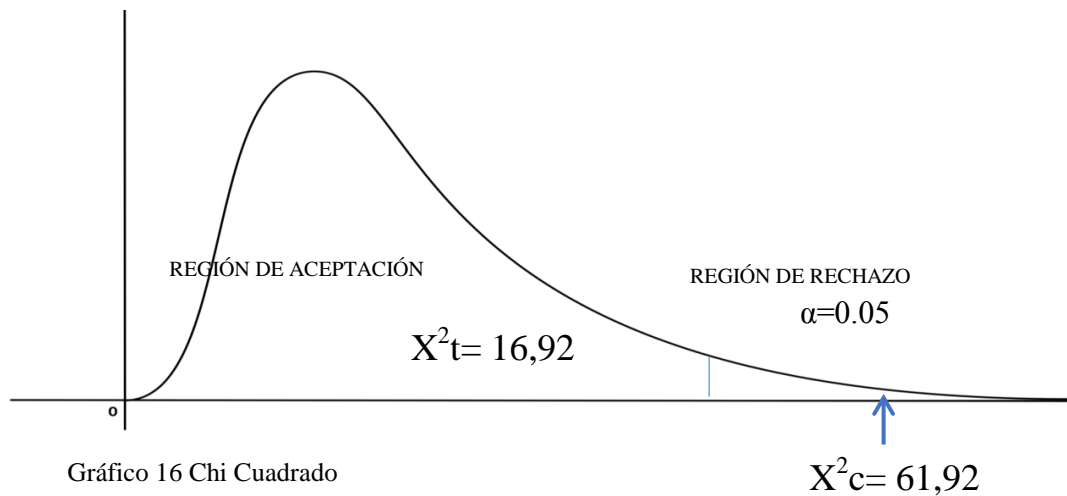


Gráfico 16 Chi Cuadrado

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

Regla de decisión

Se acepta si $X^2_c 61,92 > \alpha = X^2_t 16,92$

Conclusión o decisión final

Ante las inferencias realizadas se rechaza el H_0 puesto que la estimación del Chi cuadrado calculado es de 61.92, siendo mayor al Chi cuadrado tabulado que es de 16.92 dando a entender que los videojuegos son una influencia para el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón Quito, provincia de Pichincha pues dado que desmejora los mecanismos de aprendizaje, atrofian las estructuras cognitivas que requieren de un correcto tratamiento como material significativo lógico y material significativo psicológico y no se adecua, de acuerdo a los datos obtenidos y en el periodo dispuesto, a la contemplación curricular y del uso que se hace de ellos, esta actividad es marginada al ámbito personal y se encuentra ausente del ambiente escolar y del uso que bien podría hacer de él.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- ✓ En la investigación se ha diagnosticado que los estudiantes usan consolas de videojuegos para entretenerse y reconoce que no enseñan nada significativo que un juego tradicional ya que están condicionados al adiestramiento oculovisual a diferencia de los juegos tradicionales que desarrollan, además de motricidad gruesa y fina.
- ✓ El aprendizaje significativo no ve suplido sus requerimientos pues presenta una ausencia de alicientes pedagógicos y culturales que inciten a desarrollar una actitud de aprendizaje que integre este tipo de tecnología, y de acuerdo a las encuestas existe una baja percepción de alguna habilidad en concreto que se puede desarrollar según lo manifestado por los estudiantes, de acuerdo a los resultados obtenidos, se aprecia una disminuida apreciación de contenidos mayormente curriculares, aunado a esto se presenta un reducido porcentaje de criterios colaborativos en el aula del contenido que pudiera ser compartido o que ellos pudieran manifestar.
- ✓ Al ser estudiantes de clases media y media baja se ha observado que el empleo de los videojuegos está condicionado y en cierto modo regulado para acceder a dicha tecnología de entretenimiento, de tal suerte que los estudiantes al emplear dichos dispositivos solo encuentran elemento de juego mas no una ruta que contextualice el aprendizaje recibido en el aula.

5.2 RECOMENDACIONES

- ✓ Poner en sobre aviso a los agentes educativos las complicaciones que se suscitan en el manejo de los videojuegos por parte de los estudiantes que implican además del hecho lúdico que están también relacionados con el impacto de la inmersión que afecta indefectiblemente en el estudiante y su forma de conceptuar su entorno, y es fundamental, entonces, el manejo de los diferentes criterios de uso o calificación de edad y tipo de contenido.
- ✓ Integrar el tema de los videojuegos en el aula de clases para garantizar un alivio curricular mediante diálogos incluyentes para sacar conclusiones en grupo que además de ello se sugiere afectar el dialogo del aula con criterios de utilidad de los mismos para los estudiantes y les inviten a ser propositivos en cuanto a lo que aprenden o ejercitan con los videojuegos.
- ✓ La investigación arrojó datos que demostraron resultados que indican se debe ampliar el rango de alcance de la investigación, en una población más significativa con un tiempo que permita manejar instrumentos mucho más precisos para medir los procesos del aprendizaje significativo y el grado de afectación de los videojuegos sobre este, requiere trabajar con grupos de control y así demostrar las bondades o desaciertos de los videojuegos.

Bibliografía

- Aguayo Quishpi, N. (2 de septiembre de 2015). Los Videojuegos y el desarrollo conductual de los Estudiantes y las estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Escuela “Fiscal Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha. Obtenido de Repositorio Universidad Técnica de Ambato:
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6030/1/FCHE-SEB-991.pdf>
- Alvarez, J. F. (JUNIO de 2009). Ciberciudadania, cultura. Obtenido de ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura:
<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/314/315>
- Anderson, P. (1997). Transiciones de la antigüedad al feudalismo vigesimosegunda edición . Mexico: Siglo XXI Editores.
- Aragón, R. (4 de marzo de 2010). Conferencia “Conectando cerebros con máquinas”. Obtenido de Psiqueviva el poder de la mente:
<http://psiqueviva.com/conferencia-conectando-cerebros-con-maquinas/>
- Arcero Barriga, F. D., & Rojas Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo Una interpretación constructivista (2a ed.). Mexico D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Aristóteles. (1 de agosto de 2013). Metafísica. Obtenido de Amazon:
https://www.amazon.com/gp/product/B00IORC9HI/ref=kinw_myk_ro_title
- Aronowitz, S., Martinsons, B., & Menser, M. (1998). Tecnociencia y cibrecultura la integración entre cultura, tecnología y ciencia. Barcelona: Ediciones Paidós Iberoamerica.
- Asamblea Nacional. (2011). Ley organica de educación intercultural. Obtenido de 2loei.pdf:
<http://diccionario.administracionpublica.gob.ec/adjuntos/2loei.pdf>

- Astrada, C. (24 de Marzo de 2008). El existencialismo, filosofía de nuestra época. Obtenido de Filosofía en español: <http://www.filosofia.org/aut/003/m49a0349.pdf>
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento una perspectiva cognitiva. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Baliñas Fernández, C. A. (noviembre de 2003). José Ortega y Gasset. Obtenido de Enciclopedia de la Cultura Española: <http://www.filosofia.org/enc/ece/e40620.htm>
- Bavelier, D. (24 de noviembre de 2015). Daphne Bavelier: El cerebro bajo la influencia de los videojuegos. Obtenido de TED Talks: http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=es
- Bell, D. (2001). El Advenimiento de la Sociedad Post-Industrial Un intento de prognosis social pág. madrid: Alianza Editorial.
- Berman, M. (1989). Todo lo solido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. Buenos Aires: Siglo veintiuno editoriales.
- Beuchot, M. (1987). Metafísica: la ontología aristotélico-tomista de Francisco de Araújo. Mexico, D.F: UNAM.
- Bowen , J., & Hobson, P. (2001). Teorías de la educación Innovaciones importantes en el pensamiento educativo occidental. Mexico: Editorial Limusa, S.A.
- Calderón Gómez, J. (diciembre de 2006). Sala de Máquinas: aproximación al pensamiento de Gilles Deleuze y Felix Guattari. Obtenido de Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal: <http://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/NOMA0606220081A/26595>
- Cardenas Arenas, J. (18 de Mayo de 2006). 6JCCardenas Filosofia de la tecnología en Martin Heidegger. Obtenido de Praxis Filosófica: <http://praxis.univalle.edu.co/numeros/n21/6JCCardenas.pdf>
- Casado, R. (2006). Claves de la alfabetización digital. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

- Castell, M. (2004). La era de la información: economía, sociedad y cultura- La Sociedad Red Volumen 1. Mexico D.F.: siglo xxi editores.
- Casullo, N. (2004). El Debate Modernidad– Posmodernidad, 2da edición, ampliada y actualizada. Buenos Aires: Retórica Ediciones.
- Chaparro Zapana, F. (2010). Teoría Económica del Capitalismo” (2010, pág. 131). Lima: Editorial San Marcos E.I.R.L.
- Chavárri, E. (1990). Ensayos Entorno a la Racionalidad,. Salamanca: Editorial San Esteban.
- Childe, G. (1996). Los Orígenes De La Civilización Reimpresión. Mexico D.F.: Fondo de Cultura Economica.
- Coll Salvador, C. (1997). Aprendizaje Escolar y Construcción del conocimiento. Mexico, D.F: Paidos Mexicana, S.A.
- Colom, R. (16 de noviembre de 2015). El hombre tecnológico. Obtenido de Millennium: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/millennium/millennium-hombre-tecnologico/3365838/>
- Congreso Nacional. (2003). CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. Obtenido de http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf
- Congreso Nacional. (2011). Ley organica de defensa del consumidos. Obtenido de <http://www.industrias.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/A2-LEY-ORGANICA-DE-DEFENSA-DEL-CONSUMIDOR.pdf>
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). Constitución de 2008 - Asamblea Nacional. Obtenido de http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Croce, B. (1985). Breviario de Estética: Cuatro Lecciones Seguidas de dos Ensayos y un Apéndice. Madrid: Espasa.
- Dusseau, B. (5 de marzo de 2013). Videojuegos se instalan en Museo de Arte Moderno de Nueva York. Obtenido de El espectador:

<http://www.elespectador.com/tecnologia/videojuegos-se-instalan-museo-de-arte-moderno-de-nueva-articulo-408379>

Escobedo, R. B. (19 de Febrero de 2013). *la_educacion_y_su_valor*. Obtenido de www.filosofia.mx:

http://www.filosofia.mx/index.php/portal/archivos/la_educacion_y_su_valor

Estallo Martí, J. A. (03 de enero de 2015). *Videojuegos, Personalidad y Conducta*. Obtenido de *psicothema*: <http://www.psicothema.com/pdf/914.pdf>

Feinmann, P. (22 de Junio de 2010). *Filosoofía aquí y ahora - Heidegger: Ser y tiempo*. Obtenido de *Encuentro*:

http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/ver?rec_id=50232

Ferreira, H. A. (2007). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educactivas.

Forment, E. (11 de Octubre de 2009). *Metafísica*. Obtenido de iTunes: <https://itunes.apple.com/es/book/id649293596?mt=11&ign-mpt=uo%3D4>

Fullat, O. (1 de marzo de 2002). *Pedagogía-existencialista-postmoderna-historia-educación-ebook*. Obtenido de Amazon:

https://www.amazon.com/Pedagogía-existencialista-postmoderna-historia-educación-ebook/dp/B00KYS3MHG/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1469986809&sr=8-1&keywords=pedagogía+existencialista

Garcés, I. (2007). *De la escuela al trabajo: la educación en el futuro laboral de los jóvenes en tiempos de globalización*. Buenos Aires: Del signo.

García Amilburu, M., & Landeros Cervantes, B. (2011). *TEORIA Y PRACTICA DEL ANALISIS PEDAGOGICO DEL CINE*. Madrid: UNED. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION A DISTANCIA.

Gavilanes Pérez, R. S. (2014). *El desarrollo de las habilidades cognitivas y el aprendizaje significativo de los niños y niñas de séptimo grado de la escuela Shekina de la provincia de Tungurahua del cantón Ambato*. Obtenido de repo.uta.edu.ec.

- Gil Claros, M. G. (2011). Consideraciones en torno a la actitud, Filosófica en el sujeto moderno. Obtenido de Atlantic International universiti publicaciones estudiantiles: <http://www.aiu.edu/publications/student/spanish/180-207/consideraciones-en-torno-a-la-actitud.html#t22>
- Gil Juárez, A., & Vida Mombelia, T. (2007). Los Videojuegos. Barcelona: MEDIAactive, S.L.
- Gracia Jimenez, M. (21 de Mayo de 2013). aristoteles-y-la-educacion ARISTÓTELES Y LA EDUCACIÓN. Obtenido de iHistoriArte, curiosidades de la historia y el arte. Una apuesta digital por la historia: <http://www.ihistoriarte.com/2013/05/aristoteles-y-la-educacion/>
- Grahame, C. (1980). Arqueología y sociedad. Madrid: Akal editor.
- Grondin, J. (2010). La Filosofía de la Religión” Jean Grondin. Barcelona: Herder Editorial S.I.
- Hargreaves, A. (1994). Profesorado, cultura y postmodernidad: cambian los tiempos, cambia el profesorado. Madrid: Ediciones Morata.
- Harvey, D. (1990). La condición de la posmodernidad. Buenos Aires: Amorrortu Ediciones S.A.
- Hernández Sampieri, R. (2006). Metodología de la investigación Cuarta edición. Mexico D.F.: McGraw Hill Interamericana.
- Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Hyppolite, J. (1970). Introduccion a la filosofía de la historia de Hegel. Buenos Aires: Caldén.
- Ihde, D. (24 de enero de 2006). La incorporación de lo material: fenomenología y filosofía de la tecnología. Obtenido de Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad: <https://drive.google.com/file/d/0Bz5KPBsecrTNNzdHeTFVcnlqV1U/view?usp=sharing>
- Joao, O. P. (23 de Julio de 2007). Educación y realidad: introducción a la filosofía del aprendizaje. Recuperado el 01 de 12 de 2015, de Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana:

[http://www.sica.int/busqueda/busqueda_basica.aspx?IdCat=35&IdMod=3
&IdEnt=157](http://www.sica.int/busqueda/busqueda_basica.aspx?IdCat=35&IdMod=3&IdEnt=157)

- Lemay, E. (1994). Heidegger para principiantes. Buenos Aires: Era Naciente.
- Lizano García, N. (2002). La administración escolar para el cambio y el mejoramiento de las instituciones educativas. San José C.R.: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Llumiquinga Rodríguez, A. O. (2 de septiembre de 2015). Software educativo y su incidencia en el aprendizaje significativo de la asignatura de computación en los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de educación básica del Centro Educativo Bilingüe “Thomas Cranmer” de la ciudad de Ambato. Obtenido de Repositorio Universidad Tecnica de Ambato: http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4679/1/ti_2011_14.pdf
- Marin, E. (8 de julio de 2013). Los videojuegos como forma de arte. Obtenido de Hipertextual: <http://hipertextual.com/2013/07/videojuegos-como-arte>
- Marroquín, N. C. (10 de Agosto de 2008). La Idea de la Educación en Hegel. Obtenido de Libertad, Pensamiento, Identidad: <http://cristina234.blogspot.com/2008/08/la-idea-de-la-educacin-en-hegel.html>
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación. Barcelona: Editorial Paidós.
- McNabb, D. (11 de febrero de 2012). Hegel y el arte. Obtenido de la fonda filosofica: <http://www.lafondafilosofica.com/hegel-y-el-arte/>
- Mendez Sanchez, Z. (2006). Aprendizaje y cognición -9. reimp, de la 1. ed. San José, Costa Rica: EUNED.
- Mendizábal, I. R. (2004). Máquinas de pensar videojuegos, representaciones y simulaciones de poder. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Mitcham, C. (1989). ¿Qué es la filosofía de la tecnología? Barcelona: Editorial Anthropos.
- Mumford, L. (2010). El mito de la máquina Técnica y evolución humana. La Rioja: Pepitas de calabaza.

- Murelaga Ibarra, J. (junio de 2005). Breve reflexión de la sociedad tecnologizada actual Tecnología digital individuo, globalización e internet. Obtenido de Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81985902>
- Navarro Adelantado, V. (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Obiols, S., & Obiols, G. (2006). Adolescencia, posmodernidad y escuela La crisis de la enseñanza media. Buenos Aires: Ediciones Novedades educativas.
- Paraja, M., & Equipo Game Over. (5 de julio de 2012). Destripando el videojuego. Obtenido de iTunes: <https://itunes.apple.com/es/book/destripando-el-videojuego/id542354394?mt=11>
- Parcerisa Aran, A. (2007). Didáctica en la educación social: Enseñar y aprender fuera de la escuela. Barcelona: Editorial Graó, de IRIF, S.L.
- Paredes, A. (1997). Energía, tecnología y sociedad. Madrid: Ediciones de la torre.
- Peña Sierra, G. O. (21 de noviembre de 2015). Vygotsky, Arte y Psicología. Obtenido de Univesidad de Pamplona Psicología: http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portallG/home_70/recursos/01general/04072013/acpvigotskyarteypsicologia.jsp
- Petrosino, S. (2001). El Asombro. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Ponce, M. F. (mayo de 2011). Una aproximación a El Anti Edipo de Guillezs Deleuze y Félix Guattari. Obtenido de A Parte Rie revista filosofica: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/ponce75.pdf>
- Psicologos Valencia. (25 de agosto de 2009). Los Esquemas Cognitivos. Obtenido de Psicologos Valencia: <http://www.psicologosvalencia.es/los-esquemas-cognitivos/>
- Queraltó, R. (23 de julio de 2007). Razón científica y razón técnica en el fin de la modernidad. Obtenido de Deposito académico digital de la universidad de Navarra: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/2332/1/01.%20Ram%C3%B3n%20Queralt%C3%B3%20Raz%C3%B3n%20cien%C3%ADfica%20y%20>

20Raz%C3%B3n%20T%C3%A9cnica%20en%20el%20Fin%20de%20la
%20Modernidad.pdf

Quinteros Freire, M. D. (2015). Los procesos de atención y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del séptimo grado de educación básica de la unidad educativa Dr. Misael acosta Solís del cantón baños de agua santa, provincia de Tungurahua. Obtenido de repo.uta.edu.ec:

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12396/1/FCHE-PSEP-116.pdf>

Quiroga, E., & Serra, M. Á. (16 de noviembre de 2015). El Hombre tecnológico. (R. Colom, Entrevistador)

RAE. (2001). habilidad. Obtenido de RAE:
<http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=habilidad>

Real academia española. (2016). DLE: videojuego. Obtenido de Real academia española: <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>

Ribotta, S. (2011). John Rawls. Sobre (des)igualdad y justicia. Madrid: Librería-Editorial Dykinson.

Rigobello, A. (2000). El porque de la filosofía. Madrid: Caparrós Editores.

Rivers Sandoval, C. F. (30 de septiembre de 2008). Los nuevos diez mandamientos Tratando de lograr sentido en el mundo moderno. Obtenido de Lulu.com: <http://www.lulu.com/shop/carlos-fernando-rivers-sandoval/los-nuevos-diez-mandamientos/ebook/product-428341.html>

Rotger, A. P. (22 de 12 de 2008). Cultura de la violencia y educación secundaria. Obtenido de Revista Española de Educación Comparada: <http://revistas.uned.es/index.php/REEC/article/view/7323/6991>

Rousseau, J. J. (1 de Enero de 2013). el-contrato-social El contrato social (Clasicos de la literatura series)[ebook]. Obtenido de itunes-apple: <https://itunes.apple.com/mx/book/el-contrato-social/id742012296?mt=11>

Salas Silva, R. E. (2008). Estilos de Aprendizaje a la luz de la Neurociencia. Bogota D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio.

- Sánchez Bravo, E. (12 de marzo de 2012). Ideas principales del texto de Sartre (PAU Extremadura). Obtenido de auladefilosofia: auladefilosofia.net/2012/03/12/texto-sartre-pau-extremadura/
- Sánchez, A. (23 de abril de 2015). Cómo los videojuegos utilizan la caja de Skinner para engancharnos al free-to-play. Obtenido de hipertextual: <http://hipertextual.com/2015/04/videojuegos-caja-de-skinner>
- Schunk, D. H. (2012). Teorías del aprendizaje una perspectiva educativa. Mexico: PEARSON EDUCACIÓN.
- Serrano García, J. M. (2003). Teoría psicológica de la educación. Mexico: Universidad Autónoma del Estado de Mexico.
- Skinner, B. F. (1994). Sobre el conductismo. Buenos Aires: Editorial Planeta.
- Snead, J. (Dirección). (2014). Videogames The Movie [Película].
- Stramiello, C. I. (8 de Septiembre de 2015). 1031Stramiello ¿UNA EDUCACIÓN HUMANISTA HOY? Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1031Stramiello.PDF>
- Telesca, W. G. (18 de Junio de 2015). Resumen de teorías de diferentes tipos de aprendizajes. Obtenido de Amazon: <https://www.amazon.com/RESUMEN-TEOR%C3%8DAS-DIFERENTES-TIPOS-APRENDIZAJES-ebook/dp/B0100BODRE>
- Travieso, S. T. (2 de Mayo de 2016). Sé un maestro: Lo que querría que me hubiesen contado cuando comencé a dar clases (Spanish Edition) Kindle Edition. Obtenido de Amazon: https://www.amazon.com/S%C3%A9-maestro-querr%C3%ADa-hubiesen-contado-ebook/dp/B00X68I00K?ie=UTF8&qid=1464119176&ref_=tmm_kin_switch_0&sr=8-1
- Valdéz, C. (agosto de 1998). BELLEZA, ARTE Y METAFÍSICA. una aproximación a la filosofía del arte en Hegel. Obtenido de Instituto de formación docente: <http://www.instituto127.com.ar/Espacio127/01/n1nota09.htm>
- Vázquez, S. M. (2012). La filosofía de la educación: estado de la cuestión y líneas esenciales. -2a ed. Buenos Aires: CIAFIC Ediciones.

- Vega Gonzales, F. (2007). El saber Filosófico: Sociedad y ciencia. Mexico: siglo xxic.
- Velásquez de Bustamante, M. E., de León Cruz, A., & Díaz Mendoza, R. F. (2009). Pedagogía y Formación Docente. San José C.R: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.
- Verneauxz, R. (1980). Introducción General y Lógica- Curso de Filosofía Tomista. Barcelona: Editorial Herder.
- Viñao Frago, A. (2004). Escuela para todos: educación y modernidad en la España del siglo XX . Madrid: Marcial Pons Historia.
- Vygotsky, L. (2006). Psicología del arte. Barcellona: Ediciones Paidós Iberoamerica S.A.
- WAECE, D. P. (5 de enero de 2016). Habilidad. Obtenido de DICCIONARIO PEDAGÓGICO AMEI - WAECE: <http://waece.org/diccionario/izqda.php?cadena=h>
- Weatherford, J. (1997). La Historia del dinero de la piedra arenisca al ciberespacio. Santiago de Chile: Editorial Andres Bello.
- Wikipedia, c. d. (15 de enero de 2015). Aprendizaje significativo. Obtenido de Wikipedia, La enciclopedia libre: https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo
- Wikipedia, c. d. (4 de enero de 2016). Habilidad intelectual. Obtenido de Wikipedia, La enciclopedia libre.: https://es.wikipedia.org/wiki/Habilidad_intelectual
- Wikipedia, c. d. (2016). Tipos de aprendizaje. Obtenido de Wikipedia, La enciclopedia libre.: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Tipos_de_aprendizaje&oldid=90745442
- Zubiría Samper, J. d. (Bogotá). De la escuela nueva al constructivismo: un análisis crítico. 2001: Coop. Editorial Magisterio.

Anexos 1

Artículo Científico

TÍTULO DEL TRABAJO: Videojuegos y aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo de básica.

AUTOR: Carlos Andrés Paspuel Pusda

Universidad Técnica de Ambato

Dirección: Vicente Rocafuerte Oe1-104 y Simón Bolívar, Yaruqui, Quito, Ecuador.

Correo electrónico: carlos_andrespp@msn.com

RESUMEN

El presente documento hace eco de los aspectos más relevantes de los videojuegos y la naturaleza tecnológica que poseen estos, las cualidades de simulacro y aprendizaje que determinan su accionar en el aprendizaje significativo. El acercamiento a las variables requirió del procedimiento de la metodología crítica propositiva, en tanto suple la finalidad académica que establece este tipo de investigación social, la investigación se instala en una institución de educación media con la participación de estudiantes del séptimo de básica.

Las conclusiones se reparten entre la habitualidad de los estudiantes hacia los dispositivos que complementan la convivencia tecnológica, la forma crítica de ver los modos de entretenimiento simulado, además de la capacidad para ubicar los beneficios de estos con respecto al aprendizaje significativo como producto del material significativo.

Palabras clave: aprendizaje significativo, entretenimiento, simulacro, TIC's, videojuegos

Videogames and significant influence on student learning basic seventh.

Abstract

This document echoes the most important aspects of video games and technological nature that have these, qualities and learning simulation that determine their actions in meaningful learning. The approach to the process variables required purposive critical methodology, while supplies academic purpose that sets this type of social research, research is installed in an institution of secondary education with the participation of students in the seventh basic.

The conclusions are shared between the regularity of students to devices that complement the technological coexistence, critical way of viewing modes simulated entertainment, plus the ability to locate the benefits of these with respect to meaningful learning as a product of meaningful material.

Keywords: entertainment, ICT, meaningful learning, simulation, video games.

INTRODUCCIÓN

La consola de videojuegos contextualiza la dimensión simuladora que se presta a interpretación, en tanto explica como este puede influir en el aprendizaje significativo, un elemento de carácter tecnológico sobre uno de tipo psicológico. Se debe leer entre líneas y considerar la situación, en este caso, de los estudiantes del séptimo de básica de la Escuela Luis Godín, y reflexionar en una escena en la que un sujeto sea sentado, acostado, o incluso en pleno movimiento, se dispone a un ritual (Siabra Fraile, 2012) para abordar el videojuego como máquina generadora de mundos y utopías-espejismos, donde el dispositivo, se dice puede absorber (Mendizábal, 2004, pág. 15) al individuo mediante imágenes, ruidos y sonidos.

La escasa comprensión o la sesgada interpretación para con los videojuegos han motivado el interés en la temática, el argumento que utiliza la tecnología de los videojuegos y su imparable influencia expone la importancia del avance hacia las fronteras de la enseñanza y los posibles escenarios de empleo así como la estimación del impacto de los mismos abren la elección de nuevos aspectos para incluir como razones estéticas y culturales aspectos novedosos a tratar que exaltan su trascendencia en los hábitos de los beneficiarios-individuos-estudiantes, pues, en tanto es plausible de análisis, alberga manifiesta disposición a la aplicación.

El Objetivo General se limitó a determinar la influencia que existe entre los videojuegos y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela Luis Godín.

Los Objetivos Específicos de la labor investigativa, secundan y se encargan de:

- Diagnosticar el uso de los videojuegos en los estudiantes.
- Analizar cómo influye en el aprendizaje significativo.
- Establecer la relación que existe entre los videojuegos y su influencia en el aprendizaje significativo.

Referencia teórica

Los videojuegos

Como lo explica Mendizábal (2004) la función de los videojuegos es sostener e impregnar argumentos ficticios y utópicos (Mendizábal, 2004, pág. 15) en la realidad del individuo, entonces, la condición por la que los videojuegos son altamente impresionables vienen dados por la fuerza teatral, en tanto es capaz de revelar escenarios que la máquina genera y expone hacia el usuario mediante el empleo de artefactos tecnológicos que argumentan y soportan de forma computacional ese conjunto de mundos, claramente se aprecia los soportes simbólicos en los videojuegos. La composición tecnológica está directamente vinculada con el concepto máquina.

Mencionan al respecto Del Moral, P & Fernández, G (2014) que la naturaleza de la tecnología de este artefacto es disruptiva (Del Moral, P & Fernández, G 2014), así se puede considerar que dentro de lo innovador puede suponer un verdadero desafío, las cualidades del artefacto estriban de los hemisferios estéticos a los conductuales, constituyentes del argumento lúdico (Del Moral Perez & Fernandez García, 2014) de los videojuegos que se hallan representados en la máquina consola de videojuegos con sus respectivos implementos de emulación.

Los videojuegos, aunque parecieran alejarse de los hechos relevantes de la sociedad han de considerarse uno de los más importantes logros de la psicología (Marturet, 2014) y la cultura pues existe un gran esfuerzo social, económico y tecnológico de nuestros tiempos, en un largo suponer, pudiera ser un elemento representativo de las TIC's (Marturet, 2014) que indefectiblemente alteran el modo de entender el entorno.

Los entornos personales de aprendizaje para lo cual las TIC's son indispensables, en Martínez Gimeno & Torres Barzabal (2012) que examinan, pues, el profesorado y estudiantado se debe apropiarse de ese entorno (Martínez Gimeno & Torres Barzabal, 2012) por lo tanto no es descartable la idea de los recursos

tecnológicos apropiados, asunto que recaba todo lo positivo de la tecnología, estén a la disposición de las esferas educativas Los autores Romero Araiza & Quesada Armenteros, (2013) van a retratar la faceta de enlace del aprendizaje significativo con la tecnología al considerar el aspecto simulador de las TIC's en laboratorios y el desempeño de la simulación en la replicación de fenómenos del espectro real.

Valderrama Ramos, (2012) manifiesta que los videojuegos son de carácter socializador, entonces operar también sobre la línea de la colaboración grupal de individuos para la formación de comunidades, el refuerzo de los roles y perspectivas de juegos son tomados en cuenta por la capacidad de anunciar cualidades de los videojuegos que se pueden sentenciar como favorables ya que están sublimando actividades individuales a contextos sociales que requiere sistemas de control y aprendizaje mucho más complejos.

Galindo Suárez, (2015) además acude al manejo del criterio tecnológico del estudiante mediante la programación (Galindo Suárez, 2015) para obtener resultados en ciencias específicas como las matemáticas. Nada más favorable si se toma en cuenta la naturaleza que las TIC'S poseen, son altamente programables, y que pueden funcionar como mediadores (Zambrano Acosta, Vallejo Gómez, & Uribe C, 2013) que se orienten a fines específicos, como menciona Bavelier (2014) se pudieran crear instrumentos de ocio atractivos y educativos.

La razón histórica para abordar este hecho de habilidad social (Marturet 2014) que responde a la aparición de los instrumentos de producción, las formas económicas y de consumo, como innovación tecnológica aparece en los centros académicos y es ese precisamente el detonante que permite acceder o más bien, develar la su naturaleza de estos artefactos y toda su composición, hardware-software (Valderrama Ramos, 2012). Una naturaleza que exige penetrar hacia el otro aspecto del conjunto tecnológico, su raíz lúdica, y el hiperlenguaje dinámico proyectivo que Marturet (2014) cita de Revuelta y Guerra, y deriva de lo estético a lo filosófico de la tecnología del videojuego en su conjunto, máquina y suplemento de emulación despiden ese concepto. El elemento tecnológico con las

implicaciones sociales del factor lúdico pasa a explicitar los efectos de la virtualización (Valderrama Ramos, 2012) en la actividad humana para crear espacios de convivencia con el entorno de la máquina desde la idea de simulacro virtuoso.

Aprendizaje significativo

De acuerdo a Ausubel (1991) (citado en Acosta Faneite & Bósca Andreade, 2014) para los individuos “el aprendizaje depende de conocimientos previos que posean y deben ser capaces de relacionarlo, con una nueva información, de ahí que mientras más organizada sea la percepción de un concepto, hecno o idfea mejor sera su aprendizaje” tanto para llevar a cabo una conceputación como para recuperar aquella, el proceso, o maquinación, debe estar sugestionada por elementos que corresponden a factores que se acercan a la subjetividad del individuo, su capacidad para abreviar los significados que ve en el entorno con las habilidades que ejerciten.

Concuerta con las apreciaciones de (Araya Ramirez, 2014), “...las habilidades cognitivas le posibilitan al sujeto ampliar sus concepciones del mundo a par tir de sus operaciones mentales, la experiencia y las vivencias que le provea el contexto donde se desenvuelve, para ello el individuo debe reconocerlas...” (Araya Ramirez, 2014, pág. 2)

En Luis Mata (2013) en una meticulosa categorización e interpretación de las estrategias de aprendizaje y a su vez demuestra como categorizamos las cualidades del mundo y desplazamos los “significados por el de información” (Mata Guevara, 2013) explica los modelos de aprendizaje que son el “uno de carácter memorístico y otro significativo” (Mata Guevara, 2013) precisando la presencia de la tecnología, permite comprender entonces la existencia la mecánica del aprendizaje.

Moreira (2012 a) también examina posturas clásicas contraponiéndolas al constructivismo para avanzar hacia una perspectiva antropológica del

conocimiento en el individuo, desde dentro como fuera de la cultura. Moreira (2012 b) (Moreira, 2012 b) Moreira (2012 b) estima necesaria abundar en las cualidades reales del aprendizaje significativo, entonces la correcta interpretación de ese modelo consistiría y no maquillar el aprendizaje memorístico con el aprendizaje significativo para auxiliar la enseñanza y cumplir el entrenamiento para los exámenes.

Valderrama además (2012) enfatiza en el paradigma del pensamiento complejo, por cuanto la fragmentación deshereda lo complejo esto al evocar la posibilidad de enriquecer la esfera cognitiva del individuo que hace uso de los videojuegos al comprender que toda interacción con estos pueden desatar habilidades que suplementen su diario vivir con experiencias basadas en los videojuegos, deshabita el aspecto “complejo a lo simple, es decir, lo biológico a lo físico y lo humano a lo biológico” (Valderrama Ramos, 2012), y apuesta por tolerancia al umbral de error que el individuo puede sobrellevar sin necesidad de experimentar episodios conflictivos.

Zambrano Acosta, Vallejo Gómez, & Uribe C,(2013) manifiestan que el aprendizaje “...se presenta como una acción progresiva del pensamiento en el cual las funciones de interpretación, reflexión-crítica y producción ponen en juego los saberes previos en relación con la nueva información...” (Zambrano Acosta, Vallejo Gómez, & Uribe C, 2013, pág. 16). Un refuerzo teórico que pone de manifiesto el aumamiento de la recurrente importancia de llevar en cuenta los procesos que tiene manifiestos el aprendizaje significativo y su imprescindible valor de los saberes que resultan ser de cierto modo genitivos de los que se acoplaran al soporte cognitivo, o estructura cognitiva.

La cuestión tecnológica tiende a convertir el escenario de los individuos de la sociedad como la ecuatoriana que definen su subsistencia y a la vez la forma en cómo se relacionara con el entorno, al igual que sucede en las escuelas de una ciudad donde se ha instalado la investigación, las tecnologías menguan el modelo tradicional hasta postrarlo a un simple cuestionamiento de si su forma de

esquematisar el aprendizaje es en realidad el adecuado para afrontar los desafíos tecnológicos en los cuales la sociedad se ha embarcado, en donde indudablemente la Escuela Luis Godín es participe, a paso mermado, pues no es sinónimo de aceptación de la tecnología el contar con una o varias salas de computación, sino más bien saber manejar el entorno tecnológico en el cual el estudiante habita, como con el caso de los videojuegos

Metodología

Se estima que el presente proyecto fue una contribución que respondió a la cercanía del problema del conglomerado académico, estuvo mediada y patrocinada por las leyes de educación superior y que es referido a los fenómenos adscritos a las aulas de las instituciones educativas. Esta herramienta atendió las particularidades de los fenómenos examinados en la investigación por lo tanto se diagnosticaron las intenciones y subjetividades recuperadas de la población estudiada. Para las variables constituyentes de la investigación y la accidentabilidad de las variables exigió llevar a cabo una medición de ciertas cualidades, las mismas, como en la variable independiente videojuegos que no solo se referiría al uso sino también a la forma simbólica que puede ser percibidos los videojuegos así mismo los vínculos que pueden ocurrir en la dimensión del aprendizaje significativo.

El enfoque evidentemente correspondió al paradigma crítico propositivo que posibilitó la observación de la generación de aprendizajes constructivistas, de los datos que se obtuvieron permitieron un análisis de las realidades educativas en las que incurre la relación de las dos variables. Además de ello las modalidades de la investigación se utilizaron las modalidades bibliográficas, documentales y de campo, como se describen a continuación:

La investigación se realizó apoyados por la documentación que sustenta nuestros argumentos científicos experienciales que permitió la comprobación de la verdad teórica – científica propuesta en los libros de textos, documentos, folletos,

revistas, internet o investigaciones las cuales fortalecieron el análisis que arrojaron las encuestas.

El presente estudio de investigación se lo realizó en el lugar de los hechos por medio de los instrumentos diseñados por el investigador, la encuesta, con las unidades de observación propuestas en esta investigación realizada.

El nivel o tipo de investigación vino dado por los géneros de disquisición:

Exploratoria. - Un tipo de investigación que permitirá sondear un problema poco investigado, reconoce variables de interés y genera hipótesis.

Descriptiva. - Este tipo de investigación permite generar predicciones rudimentarias para observar la optimización y potenciación del aprendizaje, que se estima es medible y requiere de conocimientos.

Explicativo. - Este tipo de investigación permite descubrir las causas de un fenómeno, detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos y comprobar hipótesis.

Una población y muestra que no contemplo, para tales fines, ningún grupo de control y desarrollo, constituida por estudiantes del séptimo de educación básica, las precisiones de la investigación no estimaron necesaria la inclusión del docente pues la indagación se afina únicamente en los estudiantes, para inquirir sus posibles criterios que tienen de las variables consideradas. El grupo al cual se aplicó el instrumento de indagación es heterogéneo y supone una confiable apreciación de los fenómenos contenidos en las variables en el contexto social educativo en cuestión. Con un número de 36 estudiantes comprendidos en edades de diez a once años se aplicó el instrumento de diagnóstico. La población al ser muy pequeña la muestra se remitió a ser la misma para la investigación puesto que recientemente se implementó los niveles superiores de educación básica en la institución.

El instrumento usado para aplicar la indagación consto de apartados que trataron de validar las dimensiones de ambas variables en la medida que se conectan con la

realidad del estudiante evitando subjetividades, pero teniendo en cuenta el aspecto último y palpable de ambas variables, estas apuntan a obtener criterios puntuales de la convivencia, evidenciados en los modos de uso y comportamientos estipulados en la frecuencia y la criticidad al momento de jugar, comprendido en la modalidad de tiempo en los sujetos de la investigación.

La compilación de información estimo no dividir bajo ningún parámetro al grupo muestra la aplicación por lo tanto de los cuestionamientos fueron uniformes y su naturaleza franqueaban el sentido común de los encuestados y se evitaron términos ambiguos y abstrusos que emboten al estudiante en innecesarias reflexiones sobre los hábitos en lo que incurre. El banco de preguntas guardó coherencia con la temática de la primera variable videojuegos procurando la correcta pauta para evitar desvíos en el tratamiento de la significatividad de los contenidos en el aprendizaje significativo, la finalidad de la encuesta supuso dos secciones definidas, la primera que comprendió específicamente a la interrogación de las variables y una segunda en mínima proporción destinada a preannunciar la puesta en marcha del artículo científico técnico.

La manipulación del reactivo en las variables tiene tres niveles, el primero que es de orden común, factico, el segundo en que se aprecia un nivel personal como convive o habitúa su entorno escolar con el lúdico, sin desapegarse las pautas de la matriz de operacionalización de variables, el tercer nivel que corresponde al aspecto áulico, en como sus saberes se ven afectados por un agente distractor, el criterio de comparación de su cognición con respecto a los elementos que influyen en su modo de aprender y la significancia de su aprendizaje.

Cada reactivo apunto a la experiencia del encuestado, si cabe mencionar, de los conocimientos previos con los que cuenta el estudiante, el instrumento de recolección de información conto con preguntas de elección múltiple y dicotómicas. Al momento de la aplicación no se agrupo a los estudiantes bajo ningún parámetro. El cuestionario conto con diez preguntas que tomaron del alumno las experiencias previas con los artefactos videojuegos pasando a

especificidades como el criterio cultural que suponen los son del límite estético, además de la experiencia de una sesión de juego con una sesión impartida por un docente y el valor que puede extrapolar un estudiante de la misma. La naturaleza de las preguntas abasteció los temas para pautar el alcance del aspecto tecnológico y pedagógico de las variables.

No existió encuestas piloto de sondeo tampoco pos test para esta investigación, las respuestas obtenidas se encuentran en estado neto, tal como se esperaba fueran expuestas por los estudiantes, la aplicación del recurso encuestador se desarrolló en el curso junto a la supervisión de la docente a cargo.

Mediante la comprobación del instrumento estadístico Chi cuadrado y las tablas de aproximación permitió recopilar valores que demuestran la significatividad del procesamiento de cualificación de interrogantes arrojó márgenes de aceptación de la hipótesis alternativa.

Análisis y discusión de resultados

Prestando atención a los recursos que se nos facilitaron, producto de la investigación que se llevó a cabo, los valores mostraron que del curso en general, un 75% observado en la tabla 17, de los estudiantes respondieron satisfacción al cuestionamiento sobre si conocía lo que era una consola de videojuegos, el reconocimiento sobre del artefacto-simulador de videojuegos como un inciso tecnológico en su entorno, dicho suplemento explica distintos grados de abstracción entre ellos las de carácter genético de la consola que como explica Marturet (2014), incluye distintos paisajes “hiperlinguísticos” (Marturet, 2014, pág. 3) entre ellos, se pueden apreciar “lo visual, sonido, literario, gestual” (Marturet, 2014, pág. 3).

Altamente manipulables, que buscan satisfacer y colocar en contextos utópicos las expectativas de los usuarios apelando a su ego y “alter ego” (Marturet, 2014, pág. 3) del que Marturet (2014) propicia oportuno en su definición de videojuegos, las más de las veces esta idea se encamina a lo que Del Moral, et. al, (2014) reconoce

en los videojuegos estos en ciertos grados suponen un elemento disruptivo, disonante respecto del ambiente escolarizante, esto especifica el hecho visual e interpretativo de lo que el estudiante logra significar o conceptuar (Valderrama Ramos, 2012, pág. 12) en una consola de videojuegos y para qué sirve, comprende que existe un fin, lo cataloga y lo diferencia, como lo estima en tanto el 25% restante desconocido su importancia.

Alternativa	Frecuencia	%
Si	27	75 %
No	9	25%
Total	36	100%

Tabla Artículo Técnico 1 *Consola de videojuegos*

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

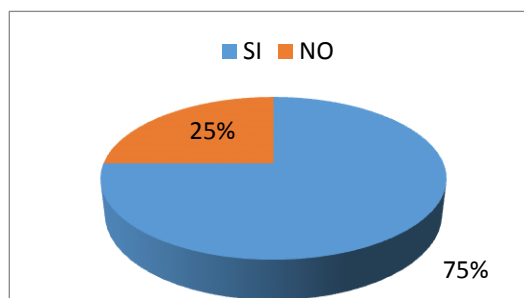


Gráfico Artículo Técnico 1 *Consola de videojuegos*

Las opiniones divididas al momento de abordar la ejercitación de algún tipo de habilidad mediante el uso de los videojuegos, del 42% de la muestra en su afirmación encierra al igual que el 58% restante como se muestra en la tabla 18 de que pudiera atenderse a un acto de motivación externo para poder realizar o potenciar una desconocida habilidad, pero se puede presentar como un acto reflejo de la habituación al dispositivo y necesariamente debe ocurrir destellos de aprendizajes, mas esto no dimensiona las condiciones necesarias para comprobar si existe un pico de alicientes que permitan discriminar rasgos que evidencien un aprendizaje significativo entre todas sus cualidades y que están dimensionadas en la pregunta formulada y si son de índole física o intelectual, donde los estudiantes

consideran y aceptan la existencia de esta posibilidad, la enunciación argumenta esa disposición para desarrollarla o simplemente posponerla. Mas existe según Zambrano Acosta, Vallejo Gómez, & Uribe C, (2013), la posibilidad de un acercamiento a esa eventualidad con la ya definida ayuda de la tecnología hacia el aprendizaje como “mediador” (Zambrano Acosta, Vallejo Gómez, & Uribe C, 2013, pág. 16), pero según lo observado no se corresponde con el fenómeno videojuegos de tipo comerciales pero si a aplicaciones de esta tecnología a espacios de simulación de experimentos pero en ámbitos de las ciencias naturales, como lo explica para usos en “laboratorios” (Romero Araiza & Quesada Armenteros, 2013, pág. 104).

Alternativa	Frecuencia	%
Si	15	42 %
No	21	58%
Total	36	100%

Tabla Artículo Técnico 2 Desarrollo habilidades con videojuegos
 Fuente: Encuesta estudiantes
 Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

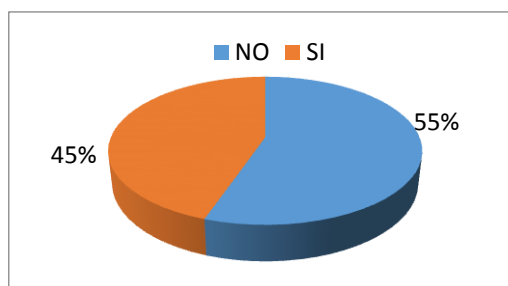


Gráfico Artículo Técnico 2 Desarrollo habilidades con videojuegos

Haciendo hincapié a una extrapolación para una mayor significancia de los videojuegos al examinar la carga educativa que reside en ellos, está el cuestionamiento: ¿Has notado que algunos temas presentes en las materias que te enseñan en clase tienen similitud con los videojuegos? Datos observados en la tabla 19, alude entonces a la inclusión de temas presentes en las materias que se

imparten en clase, los datos contenidos en la pregunta pueden arrojar luz sobre la pedagogía que los videojuegos pudieran aspirar poseer, y la similitud con los videojuegos o categorías preexistentes de enseñanza en ellos, el 47% argumenta la existencia de indicios de temáticas educativas en los videojuegos y que podrían apuntar, mediante una exhaustiva pedagogía puesto que “los videojuegos incorporan con algunos principios de aprendizaje” (Marturet, 2014, pág. 10) que incrementarían su eficacia.

Alternativa	Frecuencia	%
Si	17	47%
No	19	53%
Total	36	100%

Tabla Artículo Técnico 3Temas de clase y videojuegos

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

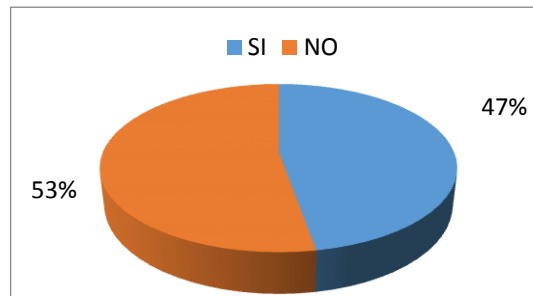


Gráfico Artículo Técnico 3Temas de clase y videojuegos

Al responder afirmativamente, a diferencia del otro 53% que dictamina una ausencia temática para el conglomerado, la interrogación escinde a los videojuegos de esa capacidad en tanto no se logre vislumbrar el hecho educativo que explícitamente se pueda percibir, contrario a una tecnología sistematizada curricularmente y pero se caería en un enredo didáctico (Romero Araiza & Quesada Armenteros, 2013, pág. 103) pues existen videojuegos educativos y simuladores de “laboratorio” (Romero Araiza & Quesada Armenteros, 2013, pág. 104) que no necesariamente pertenecen a los videojuegos comerciales del cual la

investigación se sustrae a sí misma y evita su influencia. A lo anterior se ha evidenciado la existencia de una sofisticación en la forma de percibir los objetos y argumentos que la tecnología remite al tema de su propia condición de aprendiz a tan corta edad y el dialogo que establece con dispositivos de este género.

Un escenario que se precie de ser efectivo es sin duda uno donde el estudiante aprecie y se adueñe de la argumento que influya el aprendizaje e intuya los aspectos importantes de su aprendizaje, a esto un porcentaje casi similar responde al aspecto “colaborativo” (Valderrama Ramos, 2012, pág. 11), de la pregunta: ¿Después de usar los videojuegos, hay ideas que pudieras compartir con tus profesores y creas que le puedan interesar para mejorar y colaborar a un buen ambiente escolar? del 100% del lote investigado el 58% evidenciado en la tabla 20 procura no colocar recursos o argumentos o conceptos que puedan ser transmitidos a sus pares o a sus tutores para llevar de lo intangible de la situación lúdica que presentan los videojuegos a lo tangible de su realidad social, teniendo en poco el valor que puedan abstraer de los videojuegos, esto en términos modestos por falta de profundización crítica.

Alternativa	Frecuencia	%
Si	15	42 %
No	21	58%
Total	36	100%

Tabla Artículo Técnico 4 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar

Fuente: Encuesta estudiantes
Elaborado por: Carlos Paspuel. 2015

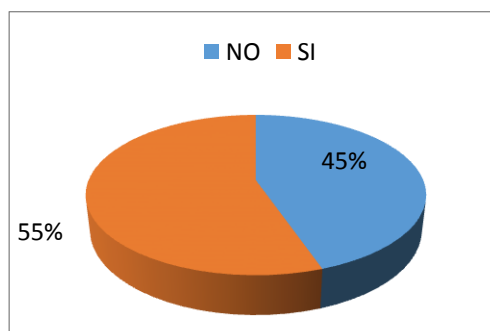


Gráfico Artículo Técnico 4 Ideas para mejoramiento de ambiente escolar

El restante 42% al acceder manifestarse claro en su opinión de entrever criterios con los cuales afectar a su entorno positivamente, satisface un requerimiento de pro actividad al momento de recibir información o datos desde una realidad simulada, la innovación en el conocimiento y apuntalar los intereses y motivaciones existentes de ello se puede dar una lectura a “ambientes socioculturales” (Valderrama Ramos, 2012, pág. 11), en la que el usuario de videojuegos también tiende a socializar lo que aprende de dichos dispositivos. Recurrir a la tecnología para argumentar criterios de convivencia sin duda es una evidencia que escala a nivel de conducta, incurren en el pensamiento por los demás se preocupan por el entorno. Esto hay que tomar en cuenta se remite al tamaño de la muestra y a los parámetros manejados para la misma.

Conclusiones

De la literatura considerada queda reafirmado que uno de los aspectos que se refieren a los videojuegos es el hecho vinculado al campo de distorsión que tiene esta tecnología y en la forma como se debe lidiar con este recurso, la clave se encuentra en la disposición del docente para entender la función real del aprendizaje significativo y como discernirlo y adecuarlo a los videojuegos.

Los videojuegos sostienen una sugerente metáfora con respecto a la forma como podrían acoplarse a la función del aprendizaje significativo y es que tiene la estructura ventajosa que los mapas conceptuales presentan con la facilidad de atraer las ideas y contenidos centrando en lo fundamental, la historia.

Los videojuegos no influyen como se esperaba, la literatura especializada explica que los videojuegos son un recurso más que pertenece al entorno de los aparatos tecnológicos del estudiante TIC's, pueden significar siempre y cuando el docente metodológicamente decida incluirlos, en todo caso la lectura que nos permite recuperar del estudio se da así, ya que las condiciones de material significativo no es coherente con la postura única para impartir una materia importante exclusiva, como quedo comprobado en los cuestionamientos de predilección por categoría de

juegos tradicionales-físicos. La significatividad se presenta entonces al momento de emplearlos activa y selectivamente en el aula, por separado, como parte del entorno del estudiante no tiene grandes alcances pues se remite al espectro skinneriano de aprendizaje. La naturaleza de tecnología que posee ciertamente apunta o propende a disrupción de modelos y desafío de paradigmas para el mismo aprendizaje significativo.

Los videojuegos se destacan por su carácter inmersivo por lo tanto es distractor de los procesos que vienen estableciendo la metodología docente, la labor de hogar es imprescindible para limitar la influencia de estos, la predisposición para aprender se ve influida por estos aspectos, para lograr separa en la medida de lo posible lo lúdico de lo aprehensivo que poseen los videojuegos.

Bibliografía

- Acosta Faneite, S., & Bósca Andreade, A. (1 de enero de 2014). Estrategía de enseñanza para promover el aprendizaje significativo de la biología en la Escuela de Educación, Universidad del Zulia. Obtenido de Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90430816010>
- Araya Ramirez, N. (30 de mayo de 2014). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática, de escolares de quinto grado en Costa Rica. Obtenido de Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44731371005>
- Del Moral Perez, M. E., & Fernandez García, L. C. (Julio de 2014). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las inteligencias múltiples. Obtenido de Revista Complutense de Educación. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/44763/45933>
- Galindo Suárez, M. (12 de febrero de 2015). Efectos del proceso de aprender a programar con "Scratch" en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de ecuación básica primaria. Obtenido de Escenarios: https://www.researchgate.net/publication/292071512_Efectos_del_proceso_de_aprender_a_programar_con_Scratch_en_el_aprendizaje_significativo_de_las_matematicas_en_los_estudiantes_de_educacion_basica_primaria
- Marturet, G. (30 de Julio de 2014). Videojuegos, más que una herramienta educativa. Obtenido de <https://www.colibri.udelar.edu.uy/bitstream/123456789/5328/1/Gonzalo%20Marturet.TFG.2014.pdf>
- Mata Guevara, L. (31 de enero de 2013). Reflexiones sobre las teorías de aprendizaje. Obtenido de Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4339400.pdf>
- Mendizábal, I. R. (2004). Máquinas de pensar videojuegos, representaciones y simulaciones de poder. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

- Moreira, M. A. (1 de septiembre de 2012 a). La teoría del aprendizaje significativo crítico. Obtenido de Fisem.org: http://www.fisem.org/www/union/revistas/2012/31/archivo_5_de_volumen_31.pdf
- Moreira, M. A. (25 de marzo de 2012 b). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? Obtenido de Revista Curriculum. <http://publica.webs.ull.es/upload/REV%20CURRICULUM/25%20-%202012/02.pdf>
- Romero Araiza, M., & Quesada Armenteros, A. (marzo de 2013). Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias. Obtenido de Enseñanza de las ciencias. <http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/viewFile/287510/375663>
- Siabra Fraile, J. A. (2012). Bosquejo de una metafísica del videojuego: Introducción a una filosofía de los videojuegos (Spanish Edition) Kindle Edition. Obtenido de Amazon: <http://www.amazon.com/Bosquejo-una-metaf%C3%ADsica-del-videojuego-ebook/dp/B0185TC140>
- Valderrama Ramos, J. A. (7 de febrero de 2012). Los Videojuegos: Concetar alumnos para aprender. Obtenido de Sinéctica. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99826889003>
- Zambrano Acosta, J., Vallejo Gómez, M., & Uribe C, Á. I. (24 de septiembre de 2013). Estrategias de aprendizaje mediadas tecnológicamente para potenciar el aprendizaje significativo. Obtenido de academia.edu: http://www.academia.edu/7812127/Articulo._Estrategias_de_aprendizaje_mediadas_tecnol%C3%B3gicamente_para_potenciar_el_aprendizaje_significativo

Anexos 2 Encuestas



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera Educación Básica
Modalidad Semipresencial
Encuesta para estudiantes



Objetivo: Determinar la incidencia de los videojuegos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo año de educación básica.

Indicaciones:

* En cada pregunta selecciona una opción y marca con un visto () la respuesta que se acomode a tu opinión.

PREGUNTAS

1.- ¿Conoces lo que es una consola de videojuegos?

Sí No

2.- ¿Has usado alguna vez videojuegos para tu entretenimiento?

Sí No

3.- ¿Piensas que los videojuegos enseñan algo diferente a los juegos físicos tradicionales?

Sí No

4.- ¿Respetas las reglas del juego cuando practicas juegos tradicionales o cuando usas videojuegos con tus oponentes?

Siempre A veces Nunca

5.- ¿Consideras que existen expresiones culturales en los videojuegos?

Sí No

6.- ¿Crees que se pueda desarrollar alguna habilidad usando videojuegos?

Sí No

7.- ¿Has notado que algunos temas presentes en las materias que te enseñan en clase tienen similitud con los videojuegos?

Sí No

8.- ¿Después de usar los videojuegos, hay ideas que pudieras compartir con tus profesores y creas que le puedan interesar para mejorar y colaborar a un buen ambiente escolar?

Sí No

9.- ¿Tienes interés en conocer el impacto de los videojuegos en tu vida estudiantil?

Sí No

10.- ¿Te ayudaría si cuentas con una guía que te permita entender mejor el valor de los videojuegos?

Sí No

¡Gracias por su cooperación!

Anexos 3 Tablas Comparativas

Cuadro 10.16 Prevalencia de tiempo dedicado a ver televisión y videojuegos a escala nacional, por sexo y grupos de edad en adolescentes de 10 a menores de 20 años

	Edad	TIEMPO DEDICADO A VER TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS									n Total
		Menos de 2 horas			Más de 2 horas y menos de 4			4 horas o más			
		n	%	IC _{95%}	n	%	IC _{95%}	n	%	IC _{95%}	
Total	10	283	79.3	76.3 - 82.0	32	17.8	15.3 - 20.5	1563	3.0	1.9 - 4.5	1248
	11	284	74.1	70.6 - 77.4	46	21.4	18.4 - 24.9	1535	4.5	3.1 - 6.3	1205
	12	283	76.0	72.5 - 79.2	54	19.5	16.6 - 22.8	1516	4.4	3.1 - 6.3	1179
	13	259	72.8	68.9 - 76.4	59	21.5	18.3 - 25.0	1401	5.7	4.1 - 8.0	1083
	14	249	75.6	72.0 - 78.9	58	18.8	16.0 - 21.9	1265	5.6	4.0 - 7.9	958
	15	224	75.6	71.9 - 78.9	72	18.5	15.7 - 21.8	1216	5.9	4.3 - 8.1	920
	16	267	71.3	67.2 - 75.1	72	21.4	18.4 - 24.9	1254	7.3	5.1 - 10.1	915
	17	240	72.7	68.6 - 76.5	67	20.8	17.6 - 24.4	1161	6.5	4.4 - 9.5	854
	18	220	71.1	67.0 - 74.9	76	21.5	18.2 - 25.2	1154	7.4	5.3 - 10.3	858
	19	203	73.9	69.6 - 77.8	41	22.2	18.4 - 26.5	1059	3.9	2.5 - 6.1	815
Total	2512	74.3	72.7 - 75.9	577	20.3	19.1 - 21.6	13124	5.4	4.7 - 6.2	10035	
Masculino	10	146	80.1	76.0 - 83.6	18	17.0	13.7 - 20.8	828	2.9	1.7 - 5.0	664
	11	143	74.8	70.1 - 78.9	23	21.3	17.5 - 25.7	753	3.9	2.4 - 6.4	587
	12	167	73.3	68.3 - 77.7	23	23.2	18.9 - 28.0	799	3.6	2.1 - 5.9	609
	13	124	76.0	70.6 - 80.7	26	19.4	15.1 - 24.5	676	4.6	2.7 - 7.9	526
	14	119	78.1	73.1 - 82.3	28	17.1	13.4 - 21.6	639	4.8	2.8 - 8.2	492
	15	116	77.5	72.4 - 82.0	25	18.7	14.5 - 23.7	620	3.8	2.3 - 6.2	479
	16	143	69.6	63.8 - 74.8	30	24.1	19.6 - 29.4	610	6.3	4.0 - 9.8	437
	17	108	73.5	67.7 - 78.6	32	19.6	15.3 - 24.6	530	6.9	4.3 - 10.9	390
	18	101	74.7	69.0 - 79.7	26	19.6	15.1 - 25.1	524	5.7	3.2 - 9.8	397
	19	96	75.6	69.5 - 80.8	8	22.4	17.3 - 28.5	470	2.0	0.8 - 4.7	366
Total	1263	75.4	73.3 - 77.3	239	20.2	18.6 - 22.0	6449	4.4	3.7 - 5.3	4947	
Femenino	10	137	78.5	73.9 - 82.4	14	18.6	14.9 - 22.9	735	3.0	1.5 - 5.8	584
	11	141	73.4	67.8 - 78.4	23	21.6	16.9 - 27.1	782	5.0	3.0 - 8.3	618
	12	116	79.0	74.1 - 83.1	31	15.7	12.2 - 20.0	717	5.3	3.3 - 8.6	570
	13	135	69.6	64.0 - 74.7	33	23.6	19.2 - 28.5	725	6.8	4.3 - 10.6	557
	14	130	73.1	67.7 - 77.9	30	20.5	16.3 - 25.4	626	6.4	4.2 - 9.8	466
	15	108	73.6	67.7 - 78.7	47	18.4	14.2 - 23.3	596	8.1	5.3 - 11.9	441
	16	124	73.1	67.1 - 78.3	42	18.7	14.9 - 23.2	644	8.2	5.1 - 13.0	478
	17	132	72.0	66.7 - 76.7	35	22.0	17.6 - 27.0	631	6.1	3.7 - 10.0	464
	18	119	67.5	61.9 - 72.6	50	23.3	18.8 - 28.7	630	9.2	6.3 - 13.4	461
	19	107	72.2	66.8 - 77.0	33	21.9	17.6 - 27.0	589	5.9	3.4 - 9.9	449
Total	1249	73.2	71.3 - 75.1	338	20.4	18.9 - 22.0	6675	6.4	5.4 - 7.5	5088	

Cuadro 10.17 **Prevalencia de tiempo dedicado a ver televisión y videojuegos, por subregión en adolescentes de 10 a menores de 20 años**

Subregión	TIEMPO DEDICADO A VER TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS									n Total
	Menos de 2 horas			Más de 2 horas y menos de 4			4 horas o más			
	n	%	IC _{95%}	n	%	IC _{95%}	n	%	IC _{95%}	
Sierra urbana	1849	70.7	68.0 - 73.3	611	22.6	20.5 - 24.9	162	6.6	5.4 - 8.1	2622
Sierra rural	2056	80.1	77.5 - 82.5	401	17.2	15.0 - 19.6	65	2.7	2.0 - 3.7	2522
Costa urbana	1417	76.1	73.3 - 78.7	397	19.3	17.2 - 21.6	91	4.6	3.6 - 5.9	1905
Costa rural	765	79.5	75.7 - 82.8	185	18.2	15.3 - 21.5	24	2.4	1.4 - 3.9	974
Amazonía urbana	1129	76.1	71.0 - 80.6	287	18.6	14.8 - 23.3	74	5.3	4.1 - 6.8	1490
Amazonía rural	1725	84.6	82.0 - 86.8	276	13.4	11.3 - 15.8	45	2.1	1.5 - 2.9	2046
Galápagos	316	82.6	75.0 - 88.2	62	15.0	9.9 - 22.0	8	2.4	1.3 - 4.5	386
Quito	397	58.4	54.4 - 62.2	194	28.5	25.3 - 31.9	82	13.1	11 - 15.7	673
Guayaquil	381	75.1	68.9 - 80.3	99	19.9	15.6 - 24.9	26	5.1	3.2 - 8.0	506
Total	10035	74.3	72.7 - 75.9	2512	20.3	19.1 - 21.6	577	5.4	4.7 - 6.2	13124

Fuente: ENSANUT-ECU 2012. MSP/INEC.
Elaboración: Freire WB. et al.

Cuadro 10.18 **Prevalencia de tiempo dedicado a ver televisión y videojuegos, por quintil económico en adolescentes de 10 a menores de 20 años**

Quintil económico	TIEMPO DEDICADO A VER TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS									n Total
	Menos de 2 horas			Más de 2 horas y menos de 4			4 horas o más			
	n	%	IC _{95%}	n	%	IC _{95%}	n	%	IC _{95%}	
Q1 (Pobre)	2931	84.9	83.0 - 86.7	422	12.8	11.2 - 14.6	78	2.3	1.7 - 3.1	3431
Q2	2404	77.0	74.7 - 79.2	610	19.6	17.7 - 21.6	108	3.4	2.6 - 4.4	3122
Q3 (Intermedio)	1918	72.9	70.0 - 75.7	569	22.3	19.9 - 25.0	121	4.8	3.6 - 6.2	2608
Q4	1578	71.1	67.5 - 74.5	471	22.1	19.3 - 25.1	123	6.8	5.3 - 8.9	2172
Q5 (Rico)	1199	63.3	59.3 - 67.1	440	26.1	23.3 - 29.1	146	10.6	8.6 - 13.0	1785
Total	10030	74.3	72.7 - 75.9	2512	20.3	19.1 - 21.6	576	5.4	4.7 - 6.1	13118

Fuente: ENSANUT-ECU 2012. MSP/INEC.
Elaboración: Freire WB. et al.

Anexos 4 Fotografías

Interiores de la institución



Fachada exterior de la institución

