



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí

Los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo

Trabajo de seminario de graduación para optar

al grado de

Licenciado en la Carrera de Ciencias Sociales

Autores

- Eli David Zelaya Flores
- Yerli Enoch Cerros Ramírez
- Kener José Lira Calderón

Tutora

Msc. Tania Libertad Pérez Guevara

Estelí, 29 enero de 2022





UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Aval del Docente

2022: VAMOS POR MAS VICTORIAS EDUCATIVAS

Facultad Regional Multidisciplinaria Estelí
Departamento Ciencias de la Educación y Humanidades

Estelí, 29 de enero 2022

Dr. Emilio Lanuza

Director del departamento de Educación y humanidades

FAREM-Estelí, UNAN-Managua

Reciba mis más respetuosos saludos.

Por este medio estoy autorizando la presentación en defensa y entrega de documento del trabajo de seminario de graduación, titulado: Los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo **Línea N° 1. Calidad educativa, Objetivo:** Generar conocimiento para analizar los factores psicopedagógicos, socio culturales y metodológicos relacionados a la calidad educativa de cara a la mejora de los procesos educativos.

Este trabajo ha sido realizado por los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales Eli David Zelaya Flores 16055297, Yerli Enoch Cerros Ramírez 17508662, Kener José Lira Calderón 17503162

¡A la libertad por la Universidad!

Atentamente,

Atentamente,

Esp. Tania Libertad Pérez Guevara

Tutora/ ORCID:0000-0002-6060-1962 tania1pg11@yhoo.es

Seminario de Graduación

Agradecimiento

A nuestros maestros por su empeño, perseverancia y dedicación al brindarnos sus conocimientos y apoyo incondicional durante nuestra carrera, por formar en nosotras el espíritu de profesionales con carácter y visión de futuro.

A la MSc. Tania Libertad Pérez Guevara, por su tiempo y dedicación que nos brindó durante la realización de nuestro trabajo de Seminario de Graduación. A los adolescentes de 7 grado del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo y a sus padres por permitir la participación de sus hijos durante la aplicación de nuestros instrumentos de recolección de información y a la docente por brindarnos su tiempo para que nuestro sueño se hiciera realidad.

A nuestros compañeros de clase por su amistad, cariño y apoyo que nos brindaron durante nuestro desarrollo profesional. Y a todos aquellos que de una u otra manera nos ayudaron a cumplir nuestra meta de ser profesionales

Dedicatoria

A DIOS, por permitirnos gozar de la vida con buena salud, por el conocimiento, dedicación, perseverancia, fuerza y brindarnos los recursos necesarios a lo largo de estos años, logrando así cumplir con la culminación de nuestra carrera.

A nuestros padres por brindarnos su apoyo afectivo y económico a lo largo de mi preparación profesional, en especial a nuestros hijos por tenernos paciencia en las horas de ausencia, y un amor incondicional para nosotros.

A los maestros de educación primaria, secundaria y educación superior de la UNAN FAREM Estelí, ya que con sus conocimientos transmitidos jugaron un papel muy importante durante el estudio de nuestra carrera.

A nuestros demás familiares y todas aquellas personas que aportaron un granito de arena con sus consejos y recursos ayudando así a seguir el buen camino inducido por nuestros padres desde el día uno de nuestras vidas.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar la incidencia de los juegos en línea en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mángalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.

Los instrumentos aplicados fueron valorados y aprobados en si especialidad, grupo focal y entrevista abierta realizada a docente, estudiantes y expertos. Todos estos instrumentos fueron elaborados por investigadores para la recolección de datos, los cuales permitieron contrastar la teoría con la práctica.

El análisis de la formación, tomado en cuenta los resultados proporcionados por informantes directos, estudiantes, docentes y expertos a través de las evidencias observadas en el aula de clase.

El esfuerzo de la investigación es forjar conocimientos y proponer alternativas a la problemática educativa particular aquí tomada, como es los estuantes activos en los juegos en líneas.

Es por ello que se decidió investigar los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes.

Índice

Resumen.....	5
I. Introducción.....	9
1.1 Antecedentes	10
1.2 Planteamiento del problema	12
1.1.1 Caracterización	12
1.2.2 Delimitación del problema	12
1.3.- Contexto (Descripción)	13
1.4 Justificación	14
II – Objetivos	15
2.1 General	15
2.2 Específico	15
III Fundamentación Teórica.....	16
3.1 Juegos en línea un problema para la educación	16
3.1.1 Conceptos de juegos en línea	25
3.1.2 Tipos de juegos en línea	26
3.2 Contexto histórico de los juegos en línea	28
3.3.1 Efectos de los juegos en línea	29
3.2.1 Características	31
3.3 Aspectos legales de los juegos en línea	32
3.4. Técnicas para regular los juegos en línea en estudiantes	41
3.5.- Relación de las Ciencias Sociales	43
IV. Diseño metodológico	44
4.1- Tipo de estudio	44
4.2. Enfoque cualitativo	45
4.3. Paradigma Interpretativo	45
4.4. Unidad de análisis	46
4.5. Aplicación del estudio de las Ciencias Sociales	46
4.5 Área de estudio	46
4.5.1 Área geográfica	46
4.5.2 Área de conocimiento	46
4.6 – Universo, población y muestra	47

4.6.1 Universo	47
4.6.2 Población.....	47
4.6.3 Muestra	47
4.6.4 Criterios de selección de la muestra	47
4.7 Sistema de categorías y subcategorías.....	49
4.7.1 Matriz de categoría	49
4.8.- Métodos y técnicas de recolección de datos	52
4.8.1- Método deductivo	52
4.8.2.- Instrumentos y Técnicas.....	52
4.8.2.1 Grupo Focal	52
4.8.2.2 Entrevista Abierta.....	52
4.9.- Consideraciones éticas.....	52
4.9.1.- Principios éticos	53
4.9.2.-Proteccion del participante	53
4.9.3.- Consentimiento informado para participantes en el estudio	53
4.10.- Fases de estudio.....	54
4.10.1.- Fase inicial	54
4.10.2. Fase metodológica	54
4.10.3. Fase de trabajo de campo.....	54
4.10.4.- Fase de informe Final	54
V. Análisis y discusión de resultados.....	55
5.1. Tipos de juegos	55
5.1.1. Juegos descargados.....	55
5.1.2. Tipo de dispositivo que usan	55
5.1.3. Tiempo que dedica a jugar	55
5.1.4. Control del tiempo	55
5.1.5. Consumo económico que genera.....	55
5.1.6. Modificación de la conducta.....	55
5.1.7. Aprobación de los padres	55
5.1.8. Tiempo de juego en las horas de clase.....	55
5.2. Efectos de los juegos en línea en los estudiantes.....	55
5.2.1 Rendimiento académico.....	55

5.2.2. Conducta.....	56
5.2.3. Disciplina	56
5.2.4. Asistencia y puntualidad	56
5.2.5. Cumplimiento de deberes del estudiante	56
5.2.6 Uso del teléfono	56
5.2.7. Ideas acerca de los juegos en línea.....	56
5.3. Estrategias a la comunidad educativa.....	58
5.3.1. Incidencia.....	58
5.3.3. Conocimiento.....	58
5.3.4. Estrategias	58
VI. Recomendaciones	59
6.1 Docente.....	59
6.2 Estudiantes.....	59
6.3 Padres de familia.....	59
6.4 Al departamento de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de UNAN-Managua- FAREM-Estelí.....	60
6.5 Expertos	60
VII. Conclusiones	61
VIII. Bibliografía	62
Referencias.....	62
IX. Anexo.....	63
9.1 Instrumentos.....	64
9.2 Matriz de Resultados	71
9.3 Bases de Datos	74
9.3 Galería de Imágenes	75

I. Introducción

La investigación que se presenta a continuación, está elaborada en correspondencia en los requerimientos de la facultad UNAN – Managua.

Este trabajo permite adquirir los conocimientos y a su vez asumir actitudes elementales para comprender, analizar y aplicar distintos hechos y acontecimientos que se presentan en el desarrollo.

A través de cada proceso se pretende dotar tanto a los estudiantes como a los docentes de un cúmulo de conocimiento dentro del ámbito escolar, encaminados a la formación de la concepción científica del mundo, pero a su vez fomentar una conciencia social, actitud crítica y consiente para la búsqueda de alternativas de solución frente a los problemas del aprendizaje adquirido del estudiante.

La presente investigación contiene nueve capítulos que consta cada uno de ellos de la intervención que se hizo como investigadores para la recopilación y elaboración del documento final, donde se destaca información valiosa y que les pueda favorecer a los docentes en general.

Dentro de la investigación se abordó los conceptos más importantes y que sirvieron como base científica para la elaboración del trabajo final, cada significado de las palabras claves está citado con su respectivo autor.

El método experiencial nos permitió realizar un proceso positivo, en un ambiente agradable de confianza y respeto facilitando la integración de diversas estrategias enfocadas directamente en el fortalecimiento de la disciplina positiva, tratando de mejorar el aprendizaje de los estudiantes del instituto Enmanuel Mongalo.

1.1 Antecedentes

Para la realización de este estudio existen trabajos de investigación de diversos literatos tanto a nivel internacional y nacional, estos tienen similitud al tema en estudio, y se detallan enseguida:

A nivel nacional: Martínez Ibarra, Johana de los Ángeles y Mejía Alegría, Karla Josefina (2021) Los videojuegos como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso de aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020. Otra tesis, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.

La presente investigación trata acerca de los videojuegos como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso de aprendizaje de los niños por lo que el propósito principal es valorar la forma en que la docente implementa el juego como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial. Para llevar a cabo el presente estudio, se implementaron las técnicas de entrevista y la observación, diseñando instrumentos que permitieran recabar la información de los informantes clave.

El trabajo realizado permitió acercarnos al pensamiento de los principales protagonistas y presentar los resultados desde el punto de vista de ellos. A lo largo de este trabajo se pudo observar la necesidad que tienen los niños de realizar actividades que vayan de la mano con el juego. Durante las actividades basadas en el juego observamos que los niños se sentían más motivados e incide en su actitud al realizar las actividades lo contrario de cuando hacían las actividades que comúnmente propone la maestra en sus planes de clase.

La situación antes mencionada nos terminó de convencer de enfocarnos en esta problemática para ser discutida y analizada con la maestra de aula para poder colaborar en una mejoría en el proceso de aprendizaje. Con lo antes descrito se encontró una serie de argumentos que avalan como el juego ayuda al desarrollo de los niños y niñas de educación inicial. Palabras claves: videojuegos, componentes curriculares, estrategia didáctica, desarrollo, aprendizaje. (Martínez Ibarra, 2021)

A nivel internacional: (Lema Salas, 2014) En sincronización de eventos en juegos multi-usuario distribuidos, como objetivo general: Desarrollar un protocolo nuevo de mensajes entre emuladores que permita el juego en línea eficiente.

Este trabajo consiste en el desarrollo de una biblioteca que permita jugar en línea con emuladores para la plataforma Windows. Se analiza y contrasta la emulación de juegos que no poseen una vía para jugarlos en línea con la sincronización y consistencia en sistemas distribuidos. Por un lado, el distribuir la emulación de un hardware requiere una consistencia fuerte, sacrificando tiempo de reacción. Mientras que, en los juegos en línea, se desea un tiempo mínimo entre entrada y reacción. Análisis para ambos casos son presentados, los que debieron ser aplicados de forma equilibrada. Para ello se define un enfoque y un abordaje de sincronización controlando la entrada a la máquina

emulada. Se presenta una solución inicial rápida para ver los problemas específicos a este particular caso. Lo primero fue la conciencia de que el estado de una máquina debe ser mantenido por el tiempo de ejecución del emulador, sino que por el tiempo virtual de la máquina emulada. Ya con esto establecido, vino un ajuste del retardo para mejorar la interactividad con el usuario y un protocolo que se ajustara al comportamiento reactivo del emulador al intentar ajustar la velocidad de emulación.

Se vio que una pausa por un tiempo fijo sería compensada por la emulación. Después de esto, frente a una buena consistencia entre los nodos se mejoró nuevamente la interactividad permitiendo que la entrada del jugador pudiese tener reintentos de ser inyectada. Esto entrega una solución satisfactoria para usuarios jugadores. Finalmente se discuten posibles problemas no abarcados, maneras de solucionarlos y detalles de la implementación resultante.

1.2 Planteamiento del problema

1.1.1 Caracterización

Con la evolución del pensamiento y la ciencia ha dado lugar al avance tecnológico, si bien es cierto ha contribuido al desarrollo de los pueblos, cada invento como la imprenta, el teléfono, la televisión y posteriormente con la aparición de las computadoras y más aparatos electrónicos; también es cierto que ha ocasionado una serie de problemas en niños con la introducción de los juegos en línea.

Nuestro país depende de las grandes potencias mundiales y nos limitamos a ser simplemente consumidores de lo que los otros países producen; la oferta y la demanda de los diferentes accesorios para instalar los juegos electrónicos y aún más las ofertas de promoción que ofrece por Internet para la adquisición de estos juegos es muy variada y de todo precio; la concurrencia masiva de algunos estudiantes a los juegos en línea, es la incidencia de juegos agresivos en el rendimiento y comportamiento de los estudiantes.

¿Cuál es la influencia de los juegos en línea y su incidencia en el bajo rendimiento académico en los estudiantes de 7° del instituto Enmanuel Mángalo, La Palagua, Pueblo Nuevo?.

1.2.2 Delimitación del problema

Los maestros que están al pendiente del progreso del proceso de enseñanza aprendizaje, manifiestan que, los estudiantes en especial los varones no progresan en sus estudios, con algunas excepciones; no participan en clase, se encuentran distraídos, molestan actúan con violencia, con sus compañeros y sobre todo no cumplen con deberes, lecciones, por lo tanto, estos factores contribuyen a obtener un bajo rendimiento escolar.

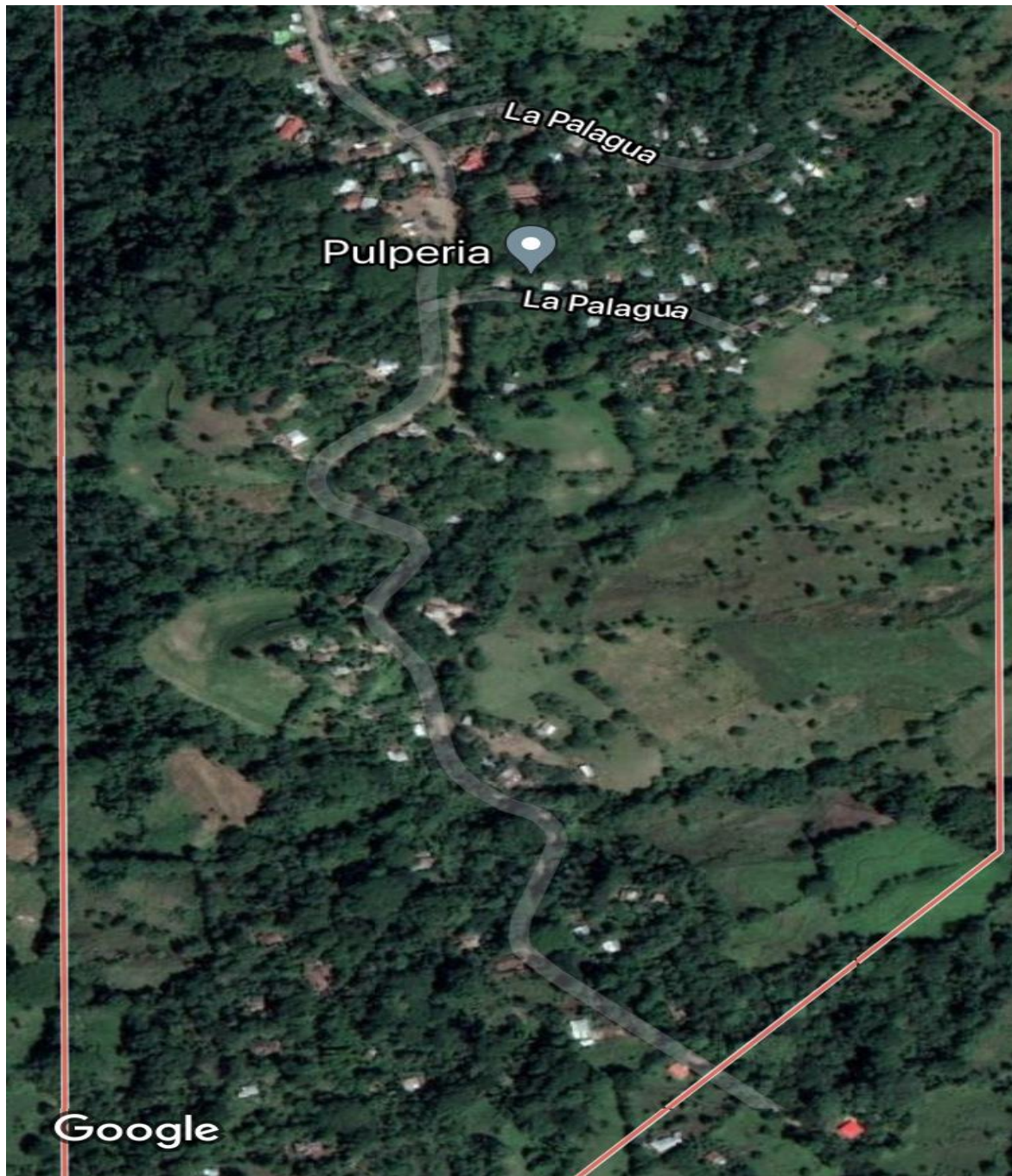
¿Qué tipos de juegos en línea hacen uso los estudiantes en horas de estudio?

¿Cómo los juegos en línea afectan a los estudiantes en el bajo rendimiento académico?

¿Cómo proponer estrategias a la comunidad educativa para el buen uso de los juegos en línea en los estudiantes para el mejoramiento del rendimiento académico?

1.3.- Contexto (Descripción)

Este estudio se estará llevando a cabo en el Instituto Enmanuel Mongalo de la comunidad La Palagua, Municipio de Pueblo Nuevo, Departamento de Estelí, en el II semestre del año 2021, dicho centro está ubicado a 15 kilómetros al oeste de la ciudad de Pueblo Nuevo.



1.4 Justificación

Los maestros que están al pendiente del progreso del proceso de enseñanza aprendizaje, manifiestan que, los estudiantes en especial los varones no progresan en sus estudios, con algunas excepciones; no participan en clase, se encuentran distraídos, molestan actúan con violencia, con sus compañeros y sobre todo no cumplen con deberes, lecciones, por lo tanto, estos factores contribuyen a obtener un bajo rendimiento escolar.

El futuro de nuestro país depende de nuestros estudiantes, por tal razón la educación cumple un rol muy importante en la formación integral de los estudiantes a través del desarrollo de destrezas cognitivas, socios afectivos y psicomotrices.

Por ello que es necesario la presente investigación y porque existe un gran interés para resolver el problema planteado, en la actualidad existen muchos centros de juegos (Nintendo) que ofrecen los llamados juegos en línea y que muchos estudiantes van a entretenerse.

Existe una gran preocupación por parte de padres de familia ante esta situación, por cuanto sus hijos mienten que tienen que realizar consultas, trabajos y lo que es grave no lo realizan, sino que van a las computadoras y tienen acceso a los juegos en donde pasan horas en ellos; en otros casos van a las máquinas electrónicas que de igual manera tienen estos juegos, esta investigación es de vital importancia ya que se buscará soluciones a dicho problema.

En la actualidad los estudiantes están dotados de una gama de accesorios como el celular, un discman y algunos tienen en sus casas computadoras con juegos en línea, entonces la presente investigación es muy interesante y novedosa por cuanto se analizará estos aspectos que hoy en día están en proliferación

De esta investigación, conociendo los resultados, los más beneficiados serán los estudiantes, profesores, autoridades, padres de familia y por tanto toda la comunidad educativa.

Una vez que se tomen los correctivos necesarios, espero que se refleje el impacto de la presente investigación, al mismo tiempo que se podrá observar en el cambio de actitud de los estudiantes, harán conciencia del daño que se están haciendo, darán muestras de responsabilidad, mejorarán su comportamiento dentro del aula y fuera de ella, actuarán con criticidad, reflexión, salud mental y afectividad; solo de esta manera los jóvenes aportarían al desarrollo de la sociedad.

La presente investigación es factible de realizarla porque cuento con el apoyo de las autoridades, de los estudiantes y docentes del establecimiento educativo enunciado, además se dispone de los recursos materiales y económicos suficientes y sobre todo porque quiero aportar a la solución de un grave problema educativo.

II – Objetivos

2.1 General

Analizar la incidencia de los juegos en línea en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mángalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.

2.2 Específico

- Identificar los tipos de juegos en línea juegan los estudiantes en horas de estudio.
- Describir como los juegos en línea afectan a los estudiantes en el rendimiento académico.
- Proponer estrategias a la comunidad educativa para el buen uso de los juegos en línea en los estudiantes para el mejoramiento del rendimiento académico.

III Fundamentación Teórica

3.1 Juegos en línea un problema para la educación

El juego ha sido siempre una actividad tratada como un entretenimiento, tiempo éste dedicado a "distraerse" de las ocupaciones serias de la vida. Tiempo dedicado a "perderse" en cosas no productivas, incluida la educación, para proporcionar una diversión a niños y adultos. Una especie de tiempo muerto en las obligaciones productivas de la vida diaria.

Desde hace muchos siglos, el juego ha sido una forma de educación e instrucción más, ejercicio básico para entender parte de ese adiestramiento social que las diferentes culturas han dotado a sus miembros. Sin profundizar en las complejas reflexiones sobre los juegos en las sociedades, podemos definir de modo sintético al juego como una actividad voluntaria, fundamentalmente social, en la que se está en relación con otros y en la que se aprenden pautas de comportamiento y valores. Incluso hay quien ha ido más allá y ha puesto en el centro mismo de la constitución de todas las sociedades las distintas formas de juego como impulsoras de éstas (Caillois, 1986).

En cuanto a la parte que tiene que ver con el aprendizaje, hay autores que le otorgan al juego un valor inconsciente respecto al hecho de aprender. Aunque se piense que sólo es una diversión, un entretenimiento, se juega básicamente porque aprendemos y eso nos gusta. Incluso, desde un punto de vista más integral, el juego ha sido visto como un vehículo de desarrollo integral, el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal.

En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general (citado en (Crawford, 1982).

Estas definiciones se basan en todo tipo de juegos, pero si se centran en los videojuegos, observamos que, aparte de estas características ya mencionadas para todos los juegos, se adquieren otro tipo de habilidades. Quizás el efecto más claro de su potencial formativo se produce en la adquisición de competencias digitales; es decir, en el contexto tecnológico y digital de las sociedades actuales, la mayoría de los niños accede por primera vez al universo digital a partir de los videojuegos.

Así, desarrollan competencias propias de la alfabetización digital de manera recreativa y lúdica, las cuales les sirven para iniciarse en el manejo de las interfaces gráficas y las lógicas del mundo digital. Aun así, hay que advertir que el uso del videojuego para el entretenimiento no parece asegurar una transferencia de los aprendizajes digitales, sino que aumenta las posibilidades respecto a los que no juegan.

De modo específico, varias investigaciones demuestran las ventajas de los video jugadores en cuanto al desarrollo de sus habilidades respecto a los no video jugadores. Algunas de estas habilidades de las que hablan las investigaciones son el desarrollo de la coordinación ojo-mano, mayor agudeza visual, rapidez de reacción y capacidad de atención a múltiples estímulos.

Otras investigaciones han encontrado que el video jugador tiene más facilidad para relacionarse con los otros; están más motivados hacia la consecución de objetivos y tienen mayor tolerancia a la frustración. Incluso mejora la capacidad para asumir riesgos, resolver problemas y tomar decisiones. Aunque quizás el valor más importante que incorporan los videojuegos es que aportan experiencias en modelos o simulaciones basados en la vida real. Como indica, "en todos los casos, un factor fundamental de los videojuegos es que proporcionan un entorno rico de experimentación en primera persona. El jugador interactúa con el contexto creado, toma decisiones y percibe inmediatamente las consecuencias".

Uno de los problemas más importantes a la hora de introducir videojuegos en los procesos de aprendizaje ha sido conservar el elemento lúdico, su diversión. Se ha potenciado su misión transmisora de cierto conocimiento en detrimento de lo lúdico; es decir, en el contexto educativo se ha antepuesto la transmisión de cierto contenido curricular a través de los contenidos más que en el aprendizaje producido por la experiencia de juego.

En el primer caso, la transmisión de contenidos, los videojuegos son una buena herramienta, pero pierden parte de su capacidad de divertir si sólo se convierten en meras historias narradas. En cambio, si en lo que se centra la transmisión de conocimiento no es en algo explícito, como ciertas fechas o personajes históricos, sino en decisiones sobre reglas implícitas que hay que tomar para poder avanzar en el videojuego, se producen aprendizajes mucho más profundos sin perder la parte lúdica. Para ver cómo ha ido cambiando esta corriente dentro del mundo de los videojuegos, hay que referirse a la noción de serious games.

Los serious games como repuesta al aprendizaje a partir de juegos en línea.

El concepto de serious games aparece mucho antes de que los videojuegos se establecieran como industria y tuvieran la influencia social de la actualidad. A modo de recordatorio, hay que hablar de Clark, quien publicó un libro en 1970 sobre las posibilidades de educar a partir de los juegos de cartas y de mesa. El objetivo era mostrar esos juegos cuyo objetivo es algo más que el puro entretenimiento, es decir, los que tienen un objetivo educativo planeado con claridad.

Situamos el punto de inicio de esa reflexión en el mundo los juegos en línea sobre los serious games en el texto. Podemos adelantar una primera definición general acerca del objetivo de este tipo de videojuegos: crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos. El objetivo es que éstos sirvan para ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas planteados en situaciones reales, y descubrir la información y los conocimientos que ayudarían a intervenir sin temor a equivocarse. Este tipo de simulaciones

facilita el tomar decisiones que no tienen consecuencias en la vida real, pero que enseñan las opciones óptimas en esas situaciones.

Lo más importante es ver cuáles son las diferencias entre estos videojuegos pensados para educar y los que tienen un carácter comercial para poder diferenciar unos de otros. En primer lugar, los serious games están pensados para una función educativa. Estas funciones pueden ser de diversos tipos: el entrenamiento de determinadas habilidades, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos; también, una herramienta muy útil para promocionar productos, servicios, marcas o ideas comerciales.

En segundo lugar, estos videojuegos están relacionados, a partir de su simulación, con algún aspecto de la realidad, lo que genera una identificación entre el jugador y la parte de la realidad representada en la simulación virtual. Es posible hablar de una inmersión en el problema que se quiere presentar desde su simulación virtual.

En tercer lugar, la recreación de una simulación virtual en la cual se le permite al jugador una experimentación sin riesgos. Esta simulación no sólo es mucho más económica en el sentido monetario del término, sino que elimina las posibilidades de dañar, de alguna u otra forma, al aprendiz o al ambiente involucrado en la simulación. En último lugar, quizá lo que hace diferentes a estos videojuegos es que tienen intereses manifiestos en sus contenidos, que pueden ser de diversos tipos: políticos, económicos, psicológicos, religiosos, tanto para hacer apología de alguna idea como para criticarla.

Han aparecido intentos de clasificar las topologías de serious games surgidas en el mundo de los juegos en línea, aunque no hay unanimidad a la hora de clasificarlas debido a su constante cambio y las diferentes perspectivas con que se les analiza, a través de su plataforma digital, han realizado una taxonomía de lo que podría ser una clasificación provisional y estaría comprendida por la clase de juegos en línea y la función que le dan ciertas instituciones con intenciones educativas.

Los tipos que nombran son los juegos en línea para la salud; juegos publicitarios; juegos para la formación, la educación, la ciencia y la investigación, y la producción, así como juegos como empleo. A la vez, nombran las instituciones que utilizan estos juegos, como gobiernos, organizaciones no gubernamentales (ONG), instituciones de defensa, sistemas de salud, mercadotecnia y comunicaciones, educación, empresas e industria.

Ésta no es la única clasificación que se ha propuesto; por ejemplo, los organizan en cinco categorías diferentes: advergaming, edutainment, edumarket, juegos de denuncia (que los autores denominan diverted games) y juegos de simulación. La verdad es que muchos consideran que sólo debería haber dos categorías principales: advergames y edutainment. Las otras variantes que van surgiendo serían subgéneros y derivaciones; además, cada vez más aparecen híbridos con distintos géneros dentro del mismo videojuego. De cualquier manera, como el objetivo aquí es presentar del modo más exhaustivo posible estos elementos, hay que detenerse en todas las formas que se han nombrado (Alvarez, 2013)

Un último apunte sobre los términos, aquí optamos por catalogar los serious games como modalidades y no por áreas de uso o por tipologías.

El término modalidad permite encontrar un punto intermedio entre el uso y tipo de temática de los juegos en línea, además de introducir los sectores en los que son empleados habitualmente para configurar de modo más claro el hecho de que son productores de discursos. Por ejemplo, los videojuegos del género militar pueden servir para entrenar a comandos en futuras misiones por el ejército, pero también están dentro de la tipología de juegos de denuncia si quien los utiliza es alguna ONG para evidenciar cierta situación. Así, aceptamos el intento de clasificación, quienes cruzan todos esos aspectos interesantes al hablar de los diferentes serious games para presentar estas situaciones con la mayor amplitud posible (Alvarez, 2013).

DIFERENTES MODALIDADES DE SERIOUS GAMES

El orden con que abordamos las diferentes modalidades de serious games no corresponde a ningún nivel de importancia o difusión, sino al interés explicativo de esta investigación; es decir, las presentamos de forma detallada para seguir el hilo conductor de esta explicación acerca de los usos educativos de los juegos en línea. En primer lugar, hablaremos de la modalidad de juegos en línea que se centran en la educación.

En el ámbito educativo hay que distinguir dos tipos de aplicaciones informáticas habituales en la enseñanza de conocimientos: el primero son los edutainment, aplicaciones informáticas que utilizan animaciones, elementos multimedia e intentan mostrar la información de manera divertida. Incluso pueden introducir pequeños juegos, como rompecabezas, juegos de memoria, entre otros. Desde algunas perspectivas teóricas, se ha considerado que este software no es propiamente un juego en línea, sino una aplicación informática que aprovecha el recurso del juego para transmitir esos conocimientos. Por el contrario, en los juegos serios el contenido a enseñar es lo prioritario, además de que abarcan otras áreas como hemos mencionado.

El segundo tipo de aplicaciones informáticas, que ya podrían entenderse como juegos en línea, están creadas de forma explícita con la pretensión de enseñar. Estos videojuegos pueden comprender muchas más áreas que el edutainment; pueden estar pensadas para el entrenamiento a través de simulaciones, la transmisión de información o, incluso, la promoción de alguna idea o marca a través de la publicidad.

La idea principal que distingue a los dos tipos es que los edutainment priorizarían la difusión de ciertos contenidos de la forma más lúdica posible y hacen divertido aquello que no parece serlo. Los videojuegos creados para transmitir algún conocimiento renunciarían en parte a ese entretenimiento lúdico para hacer llegar más conocimientos y de formas más complejas. Como ya comentamos, la falta de interés en estos videojuegos, en parte, está provocada por su poca de diversión o componente lúdico. Quizás uno de los ejemplos más ilustrativos es Real Lives 2010, en el cual el jugador se sitúa en la piel de diferentes personajes y aprendemos a partir del desarrollo de sus vidas particulares.

El juego en línea, desarrollado por Educational Simulation, tiene como objetivo aprender las costumbres, oficios, situaciones laborales o políticas al encarnar esos personajes. Las opciones van desde representar a un campesino en Bangladesh, trabajador de una fábrica en Brasil, policía en Nigeria, abogado en Estados Unidos de América, o informático en Polonia.

Una segunda modalidad dentro de los denominados serious games son los juegos en línea militares, una de las temáticas que más tempranamente se desarrolló. La denominación *militainment* es un término que resulta de la unión de *military* y *entertainment*. En un principio fueron videojuegos financiados por el ejército o que, desde la industria privada, reproducían operaciones militares con un alto grado de exactitud. Se utilizan para que los soldados practiquen y memoricen los escenarios donde después tendrán que actuar.

Muchos de los videojuegos creados para el adiestramiento militar han saltado al campo del ocio, como *America's Army* (2010). Algunas investigaciones realizadas por los mismos desarrolladores de *America's Army* demuestran cómo el juego es una herramienta más válida para la captación y entrenamiento de los soldados, además de resultar más efectiva para acelerar su aprendizaje. También hay toda una serie de videojuegos de simulación de diferentes vehículos militares: aviones, helicópteros, tanques y carros blindados. Estas simulaciones se han generalizado en el adiestramiento militar, por lo que suponen ahorro y seguridad a la hora de entrenar con materiales bélicos.

De igual modo, la política ha visto en los videojuegos una herramienta para comunicar sus ideas, intenciones, criticar a sus oponentes o reproducir sus discursos. Esta modalidad de juegos en línea políticos se mueve entre la apología y la denuncia, entre la intención propagandística y la información de los abusos del poder. La utilización por parte de los partidos políticos o gobiernos de videojuegos van desde conceptos muy simples, en los que más que hacer propaganda de una idea compleja, se plantea una serie de ítems que tienen que ser relacionados con ese partido, aunque también se encuentran los juegos en línea mucho más elaborados y que implican otro modo de comunicar ideas políticas.

Este sería el caso de *Sim* (1994), un videojuego que pretendía entrenar, a partir de una simulación, a las personas encargadas de los servicios de salud en la toma de decisiones y el control epidemiológico.

La modalidad de juegos en línea políticos es muy amplia y podemos encontrar otros tipos de opciones, como las que representan los *news games*, que mezclan lo periodístico con la denuncia política. Un ejemplo es un juego creado por Gonzalo Frasca que denuncia el uso de la violencia para resolver el problema del terrorismo. Dentro de este ámbito de denuncia de situaciones políticas se encuentran juegos como *Darfur* y *Dying*, que expone las condiciones en esa región del Sudán a partir de la experiencia de los personajes en los campos de refugiados.

Las empresas, instituciones y corporaciones empresariales también se han dado cuenta del potencial de los videojuegos, sobre todo a partir de dos vertientes diferentes. En primer lugar, para

la formación de sus propios empleados en nuevas competencias y recursos. Este tipo de juegos representan un ahorro de tiempo y dinero muy importante para las empresas, además de reducir el rechazo habitual de los empleados a este tipo de formación. Este modo de entrenamiento facilita a los participantes pensarse como agentes activos más que pasivos en esa formación, a la vez que el formador se convierte en un guía, más que un maestro, por lo cual se genera un mayor dinamismo en el proceso.

A esta estrategia hay que sumarle el hecho de la incorporación del humor como vía para suavizar ese entrenamiento corporativo, y conseguir, así, disminuir la resistencia o el rechazo de los usuarios.

Ésta no sería la única vía que han encontrado las empresas para explotar las posibilidades de los juegos en línea; también han descubierto un extraordinario canal para publicitar sus productos, ideas o marcas: los denominados *advergames*. De acuerdo con, "el término alude a la hibridación de publicidad y juegos en línea (video games)" (p. 148). La utilización por parte de las empresas de este tipo de videojuegos ha resultado una vía rápida y más económica para promocionar sus productos, desde nuevos modelos de coches a ropa deportiva.

En el ámbito de la salud se han desarrollado aplicaciones en las cuales los juegos en línea sirve de vehículo para una variedad de funciones. Una de ellas es el entrenamiento de los estudiantes de medicina y personal médico en general. En la actualidad se está produciendo un giro en las prácticas de intervención quirúrgica al aplicar técnicas menos invasivas para el paciente, basadas en la intervención laparoscópica, es decir, que el médico interviene a través de las imágenes que recibe de una cámara en una pantalla.

Un hecho curioso es la ventaja que tienen los estudiantes con experiencia en videojuegos en las prácticas de medicina laparoscópica. Estos estudiantes demuestran una mayor coordinación ojo-mano y facilidad para manejarse con precisión en el espacio de trabajo a través de las pantallas. A la vez, las simulaciones sobre determinados aspectos en la práctica médica se están generalizando en la formación de los estudiantes de medicina. Las simulaciones permiten que practiquen sin riesgo a equivocarse y son mucho más económicas para la institución educativa (Annetta, 2009).

Asimismo, se han creado videojuegos para la rehabilitación de accidentados a fin de que recuperen su psicomotricidad; incluso se han implementado videojuegos para que ex combatientes de la guerra de Irak recobren su salud. Estos videojuegos recrean el ambiente bélico que los ex combatientes se han encontrado en ese país; así se ofrece un contexto compartido donde el terapeuta puede ayudarlos a superar sus padecimientos desde una visión más realista y ajustada a la vivencia. En otro nivel, hay tratamientos de recuperación que utilizan videojuegos como distractores de pacientes con dolor crónico y en la rehabilitación de habilidades cognitivas con ejercicios mentales de preguntas y respuestas, de memoria, por ejemplo, a partir de juegos como el *brain training*.

Aunque de menor difusión, también se han desarrollado videojuegos en el ámbito artístico. Con el objetivo de aprovechar el videojuego como una herramienta más en el proceso creativo y artístico, muchos creadores han experimentado con la música y las imágenes para generar experiencias lúdicas. Por ejemplo, en el área musical han surgido videojuegos como Electroplankton, que enseña a crear melodías al combinar imágenes en movimiento a través de una pantalla táctil hasta formar una plataforma atractiva con una musicalización melodiosa. La aplicación de los videojuegos apenas está empezando a introducirse en la esfera artística. El libro de, Video game art, hace una lectura de los componentes del videojuego desde la perspectiva del arte y sus diferentes componentes (Azorin, 2014).

Para terminar este repaso en los espacios donde han surgido los denominados serious games, hay que nombrar una línea no muy conocida como es la religiosa. Desde los ámbitos religiosos también se ha prestado atención a estos nuevos modos de educación, formación y transmisión de discursos; en la órbita cristiana se han generado principalmente los juegos explícitos para enseñar pasajes de la Biblia. No hay que confundir este tipo de videojuegos con otros cuya temática de fondo puede ser religiosa, lo que ocurre con frecuencia en relación con los conflictos en Oriente Medio y Afganistán.

Aquí se habla de juegos en línea que tienen la intención de transmitir ciertas enseñanzas sobre algún credo religioso. Esta breve revisión de los esfuerzos hechos para generar videojuegos educativos o con una intención manifiesta de formar en algún espacio concreto revela que el desarrollo o implantación en los distintos ámbitos es desigual y con efectos diversos. En muchas ocasiones, el ensayo de implementar videojuegos como una herramienta educativa ha sido precipitado, sin valorar sus posibilidades reales. A modo de cierre, compartimos algunas reflexiones acerca de las experiencias concretas.

Reflexiones y experiencias de la utilización de juegos en línea en la educación

Cada vez parece más claro que hay que alejarse de la simplificación que se ha hecho del videojuego como herramienta educativa. No se puede pensar en él como un medio para transmitir conocimientos de modo tradicional, ni tampoco como una nueva forma tecnológica de reproducir información lineal. Cuando se habla de los videojuegos, hay que entender cuáles son sus particulares maneras de inmersión y transmisión de conocimientos. Ya no está delante del jugador un texto que puede ser leído de principio a fin, sino un cibertexto que obliga a explorar y configurar sus posibilidades, a fin de cuentas, un juego.

Si se hace referencia a los serious games, sus mayores ventajas para la formación se encuentran en dos líneas diferentes señaladas. En primer lugar, porque se adquieren atributos y técnicas particulares que ayudan a comprender mejor y más rápido conceptos y procesos complejos. En segundo, aumentan el compromiso de los estudiantes en su formación debido a la motivación que se genera al lograr el éxito en el juego. En resumidas cuentas y utilizando las palabras de, "resultan eficientes y además económicos" (p. 104). De todos modos, a la hora de la aplicación concreta de

estos videojuegos serios en contextos educativos se deben atender otros factores más contextuales y de aprendizaje más complejos.

Uno de estos enfoques es, a partir de su idea de los dominios semióticos compartidos. Esto significaría que para jugar a videojuegos hay que compartir conocimientos, habilidades, herramientas y recursos para desarrollar una experiencia de juego. Lo anterior desplaza la idea de que los juegos en línea es una labor individual que pasa a situarse en una labor colaborativa de elementos para avanzar en su conocimiento. "El alumno debe aprender no sólo los significados de un dominio particular de conocimiento, sino que, además, debe pensar sobre el dominio a un nivel meta".

Los juegos en línea presentan un contexto de aprendizaje que colocan al jugador en un mundo concreto, con sus reglas que obligan a entender y aprender con los otros jugadores para poder continuar y avanzar. "[los juegos en línea] hacen posible la creación de mundos virtuales y, debido a que los jugadores actúan en esos mundos, se hace posible el desarrollo de acuerdos situados a partir de prácticas sociales, identidades de gran alcance, valores compartidos y formas de pensar importantes en las comunidades de práctica".

No se trata de un aprendizaje lineal, sino contextual. No es una cuestión de conocimientos que se transmiten desde el videojuego al jugador; más bien es la interacción entre el juego, sus reglas y el contexto de los jugadores la que generaría la posibilidad de un conocimiento concreto.

Otra línea interesante es la que explora la inmersión del jugador en el videojuego. Los mundos inmersivos van más allá del aprendizaje con videojuegos, pero en ellos se puede desarrollar de forma más completa en la actualidad. El aprendizaje inmersivo es una característica fundamental de los videojuegos, porque proporcionan una combinación de vivencia, toma de decisiones y análisis de las consecuencias muy prometedoras respecto al mundo educativo.

El mismo habla de la posibilidad de un aprendizaje complejo a partir del uso de los juegos en línea en el mundo educativo. En primer lugar, el aprendizaje que tiene lugar en un videojuego consistiría en controlar la interacción con la pantalla. Esta forma de aprender se lleva a cabo con base en la repetición: uno aprende al probar las opciones que van surgiendo y reconocer las que le permiten avanzar dentro de él. En segundo lugar, aparece el aprendizaje relacionado con las reglas del videojuego. Las reglas implican la normativa, muestran lo que está permitido y no; en este nivel las normas suelen aprenderse por ensayo y error. El jugador descubre lo que se puede hacer o no para avanzar y conseguir los objetivos que el juego le marca.

En tercer lugar, los jugadores deben generar una estrategia, aprenderla a medida que avanzan en su complejidad y, poco a poco, controlar esas situaciones. Las estrategias que los jugadores pueden aplicar varían dependiendo del juego en línea y las consecuencias buscadas en cada etapa. En último lugar, los jugadores perciben también las diferentes visiones culturales sobre el mundo que el videojuego les muestra. Principalmente en los juegos en línea de simulación social, como Los Sims, se presenta un modelo social que reproduce los valores occidentales de comportamiento en

una sociedad de consumo. Incluso en otros juegos, como Imperio IV (2005), las estrategias que contribuyen a que el jugador avance, aun representando culturas distintas, son las del utilitarismo pragmático de inspiración norteamericana.

Así, podemos ver los diversos enfoques a la hora de entender las formas de aprender con juegos. Esta disparidad ha originado un abanico bastante grande dentro de las investigaciones acerca de la aplicación de los videojuegos en el contexto educativo, sobre todo en la escuela. Algunos de los aspectos en que se han centrado esas investigaciones se relacionan con la capacidad del videojuego para promover la motivación. Otros estudios han profundizado en la capacidad del videojuego respecto a la implicación del estudiante y la capacidad del juego en línea como elemento de alfabetización digital.

Asimismo, se han indagado las posibles relaciones del uso de los videojuegos con el rendimiento académico, aunque, como ya comentamos, no hay una evidencia de que su uso mejore o empeore de forma significativa los resultados académicos. Incluso podemos añadir que es difícil encontrar esas evidencias empíricas sobre las posibles ventajas en los resultados académicos de los videojugadores si se sigue aplicando la medición de las mismas variables que en los estudios pedagógicos tradicionales.

Otro de los puntos más importantes al analizar las experiencias educativas con juegos en línea es el papel de los profesores, incluso muchos investigadores los sitúan como el principal freno para su posible aplicación. El rechazo de muchos profesores al uso de los videojuegos en el aula no es el único responsable de la problemática en un estudio que analiza algunas experiencias con profesores de primaria. Estos autores señalan la planificación de los horarios fijos y la división por materias como los elementos que dificultan la aplicación efectiva de los juegos en línea en cuanto a herramienta pedagógica, ya que los videojuegos necesitan una visión y planificación más interdisciplinar para que puedan desarrollarse plenamente.

Volviendo al papel del profesor, aparece el miedo al uso del videojuego por parte de los docentes. Esta desconfianza ocasiona que se confunda el papel del educador respecto a la introducción del juego en el aula.

El uso exitoso de los juego en línea en el aula se debe mucho más a la habilidad del profesorado para integrar nuevos conocimientos en el currículum que a la habilidad de utilizar el juego en línea. En todos los casos, se evidencia que el profesor juega un papel central en el apoyo del aprendizaje de los estudiantes, más allá de los elementos operativos del uso del juego (p. 4).

3.1.1 Conceptos de juegos en línea

Sin duda alguna, los juegos en línea son uno de los pasatiempos preferidos de millones de personas alrededor del mundo, ya que la posibilidad de poder compartir la experiencia de jugar a un determinado título con usuarios de otras partes del planeta, independientemente de su lenguaje, computadora o sistema operativo, es una sensación que pocos pueden ignorar.

Si bien cuando se habla de juegos en línea hablamos tanto de jugarlo a través de Internet o de una red LAN, lo cierto es que la mayoría de las veces hace referencia a los juegos que podemos jugar vía Internet. También jugar en línea puede referirse a los juegos de azar como casinos, póker o apuestas.

Una de las causas principales por las cuales los juegos en línea son tan populares en estos días, es que cada jugador puede encontrar a otro usuario con el mismo nivel de habilidad dentro del propio juego, y no debe preocuparse por encontrar oponentes cerca de su ubicación, lo que garantiza que la partida será justa.

La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, cuando un grupo de alumnos de la Universidad de Essex crearon una versión informática del célebre juego de rol *Dungeons y Dragons*. Esta versión electrónica era multiusuario y estaba basada en el uso de textos alfanuméricos. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como MUD (Multi-User Dungeons o Domains) que se desarrollaría rápidamente por aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue *Hábitat* en 1986, creado por Lucas Arts. y destinado para el Commodore 64. De él surgieron posteriormente juegos como el «Ultima Online». Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de juegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega. Además, la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad.

Es importante destacar también el auge de las videoconsolas que, desde principios de la década de los 90, sirven de entretenimiento tanto a niños como a mayores. La primera consola que incorporó la posibilidad de conexión a Internet para jugar en red fue Sega Saturn, que a partir del lanzamiento de su aditamento Sega NetLink, consistente en un módem de 28 Kbps permitió el uso de correo electrónico, navegador web y la posibilidad de juegos multijugador a través de Internet. Luego seguiría la consola Sega Dreamcast, lanzada en Japón en 1998, que incluía de fábrica un módem de 56 Kbps. A partir de ella las mayoría de las consolas que le siguieron como PlayStation 2, Xbox y Gamecube y portátiles como Nintendo DS o PlayStation Portable, empezaron a ofrecer la posibilidad de ser conectadas a Internet.

3.1.2 Tipos de juegos en línea

Más allá de la clasificación de los juegos en línea por géneros en los cuales se atiende fundamentalmente a su mecánica de juego, se pueden distinguir varios tipos de videojuegos atendiendo a otras características, como es si admiten varios jugadores o no, a qué público van dirigidos, su finalidad, la tecnología que emplean, etc.

- **Juegos multijugador:** aquellos concebidos para albergar más de un jugador simultáneamente en la misma partida, ya jueguen de manera colaborativa o competitiva entre sí.
- **Juegos en línea:** son aquellos jugados vía internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de juegos multijugador, en los que se juega con otras personas físicamente distantes, o videojuegos de navegador (sean multijugador o no) que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

Monopolio

Un monopolio (del griego *μόνος* *mónos* 'uno' y *πωλέιν* *pōléin* 'vender') se trata de una situación de privilegio legal en el cual existe un productor o agente económico (monopolista) que posee un gran poder de mercado y es el único en una industria dada que posee un producto, bien, recurso o servicio determinado y diferenciado.

Para que exista un monopolio, es necesario que en dicho mercado no existan productos sustitutivos, es decir, no existe ningún otro bien económico que pueda reemplazar el producto determinado y, por lo tanto, es la única posibilidad que tiene el consumidor de comprar. Suele definirse también como «mercado en el que solo hay un vendedor», pero dicha definición se correspondería más con el concepto de monopolio puro.

El monopolista controla la cantidad de producción y el precio, aunque no de manera simultánea, dado que la elección de la producción o del precio determina la posición que se tiene respecto al otro; vale decir, el monopolio podría determinar en primer lugar la tasa de producción que maximiza sus ganancias para luego determinar, mediante el uso de la curva de demanda, el precio máximo que puede cobrarse para vender dicha producción.

Parchís

El parchís es un juego de mesa derivado del pachisi y similar al ludo, al parqués y al parcheesi. Es muy popular en España y Latinoamérica, como en Colombia, Ecuador, Honduras y República Dominicana.

Es un juego de 2 a 4 jugadores, aunque hay versiones para más jugadores. Requiere un tablero característico formado por un circuito de 100 casillas y 4 “casas” de diferentes colores: amarillo, rojo, verde y azul. Cada jugador dispone de 4 fichas del mismo color que su “casa” y un dado. El objetivo del juego consiste en llevar todas las fichas desde su casa hasta la meta recorriendo todo

el circuito, intentando “comerse” o capturar el resto de fichas en el camino. El primero en conseguirlo será el ganador.

El “pachisi” es un juego originario de la India creado en el siglo XVI. El parchís es una variación de este juego, como lo son el parcheesi, el ludo o el parqués. El tablero actual, con forma de cruz es tan solo una representación del original, que no fue otro que el jardín del emperador Akbar el Grande.² El centro del tablero representa el trono en que se colocaba el emperador en el centro del patio. Por su parte, todas las fichas eran las muchachas indias más bellas que se movían de casilla en casilla y se disputaban el honor de jugar para el emperador. Los dados que decidían la suerte de los participantes consistían en cauríes, conchas de moluscos que contaban un punto si caían con el hueco arriba.

Free faire

Garena Free Fire, Free Fire Battlegrounds o solo Free Fire, es un juego para móviles del género Battle Royales, en tercera persona, desarrollado por 111dots Studios y distribuido por Garena. Fue lanzado oficialmente el 4 de diciembre de 2017, mientras que su versión beta salió un mes antes del lanzamiento. *El objetivo del juego es sobrevivir en una isla con 50 oponentes.* Mientras se elimina a los adversarios, el jugador debe recolectar *armas* y otras herramientas escondidas en la isla. Actualmente es uno de los juegos para móviles más populares del mercado junto a Fortnite y PUBG.

Lanzado en 2017 por la compañía singapurense Garena, Free Fire es actualmente uno de los juegos tipo *battle royales* más populares del mercado. Incluso ha superado a los juegos más destacados de la industria, tales como Fortnite y PUBG. Esto se debe en gran medida a un gran trabajo en el desarrollo de su comunidad de jugadores, y técnicamente a los requerimientos mínimos para poder jugarse, es decir, baja capacidad de espacio y de procesador, dado los pocos recursos que consume, siendo posible descargarlo en casi cualquier celular tipo *Smartphone*.

3.2 Contexto histórico de los juegos en línea

La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, cuando un grupo de alumnos de la Universidad de Essex crearon una versión informática del célebre juego de rol Dungeons & Dragons. Esta versión electrónica era multiusuario y estaba basada en el uso de textos alfanuméricos. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como MUD (Multi-User Dungeons o Domains) que se desarrollaría rápidamente por aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue Hábitat en 1986, creado por Lucas Arts. y destinado para el Commodore 64. De él surgieron posteriormente juegos como el «Ultima Online». Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega del Doom. Además, la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad.

Es importante destacar también el auge de las videoconsolas que, desde principios de la década de los 90, sirven de entretenimiento tanto a niños como a mayores. La primera consola que incorporó la posibilidad de conexión a Internet para jugar en red fue Sega Saturn, que a partir del lanzamiento de su aditamento Sega NetLink, consistente en un módem de 28 Kbps permitió el uso de correo electrónico, navegador web y la posibilidad de juegos multijugador a través de Internet. Luego seguiría la consola Sega Dreamcast, lanzada en Japón en 1998, que incluía de fábrica un módem de 56 Kbps. A partir de ella las mayoría de las consolas que le siguieron como PlayStation 2, Xbox y Gamecube y portátiles como Nintendo DS o PlayStation Portable, empezaron a ofrecer la posibilidad de ser conectadas a Internet.

Extensión a redes móviles

En 2001, las principales compañías móviles anunciaron el Foro de Interoperabilidad de Juegos Móviles (MGI) que trabaja para definir una especificación de interoperabilidad de juegos móviles para los servidores basados en redes. Esto permitiría que los desarrolladores de juegos produzcan juegos móviles que puedan distribuirse a través de diferentes servidores de juegos y redes inalámbricas y puedan ser ejecutados en diferentes dispositivos móviles.

Con este foro, los miembros fundadores se comprometieron conjuntamente con la industria de los juegos móviles, para definir las API que permitirán a los desarrolladores producir juegos móviles en las redes inalámbricas en un modelo cliente-servidor. El objetivo era crear un estándar mundial.

3.3.1 Efectos de los juegos en línea

Hoy en día, los juegos en línea son una forma de entretenimiento muy común en nuestra sociedad y, por tanto, el uso excesivo perjudicial de videojuegos aumenta. Es importante reconocer los signos de la adicción, ya que, si no se trata, los efectos negativos se ven incrementados.

Algunos niños o adolescentes con dificultades para relacionarse con los demás juegan a los juegos en línea para no sentirse solos y romper con la monotonía, mientras que algunos lo hacen solo de vez en cuando, otros se obsesionan con los juegos en línea y comienzan a sentirse más cómodos en el mundo de los juegos en línea que en el mundo real. En este último caso, estaríamos hablando de una adicción a los juegos en línea. En este artículo de Psicología-Online, te mostramos los síntomas, consecuencias y tratamiento de la adicción a los juegos.

- Impacto negativo significativo en el rendimiento laboral, académico y/o interpersonal.
- Pasar la mayor parte del tiempo libre jugando a los videojuegos.
- Jugar a los videojuegos entre 6 y 8 horas seguidas.
- Pérdida de interés en actividades sociales.
- Evitar responsabilidades o compromisos para continuar jugando, por ejemplo, quedar hasta tarde jugando, no poder madrugar al día siguiente y, por tanto, no cumplir los compromisos de ese día.
- La persona solo está feliz cuando juega.
- La persona está distraída por los videojuegos: tiene dificultades para concentrarse en otras cosas por estar pensando cuando podrá volver a jugar.
- Agresividad, irritación..., cuando no puede jugar.
- Mentiras sobre el tiempo dedicado a los videojuegos.
- Jugar a los videojuegos para escapar de los problemas, ansiedad o depresión.

Problemas emocionales

Personas con adicción a los videojuegos pueden presentar más riesgo de depresión, soledad, fobia social, enfado y sentimientos de vergüenza por pasar tanto tiempo jugando. Hay que tener en cuenta que estos problemas pueden ser consecuencias de la adicción, pero también pueden jugar un papel en el desarrollo del juego patológico.

Problemas financieros

En el caso de los niños esto no suele ser un problema, pero sí para los adultos y adolescentes que pueden gastar grandes cantidades de dinero en ordenadores, consolas, suscripciones, etc. Además, en casos extremos, los problemas económicos pueden darse cuando la persona pierde motivación para trabajar, pudiendo ser despedido o no trabajar a tiempo completo.

Problemas de salud

La adicción a los videojuegos suele estar relacionada con malos hábitos de sueño, mala higiene personal, poca actividad física e inadecuada alimentación. En los niños, algunos estudios han puesto de manifiesto su asociación con la obesidad infantil.

Problemas sociales

A medida que la adicción empeora, los adictos a los videojuegos tienden a pasar más tiempo jugando y menos tiempo de calidad con amigos, familiares u otras personas importantes en su vida. La persona adicta puede decir que tiene muchos “amigos online” y experimentar soledad, depresión y aislamiento social debido a la falta de contacto personal con los demás.

Problemas familiares

Este tipo de problemas pueden ser la dificultad más común en las personas con adicción a los videojuegos. Los problemas familiares suelen ser una consecuencia de la adicción, pero hay que tener en cuenta que en algunos casos las malas relaciones familiares pueden aumentar la probabilidad de desarrollar adicción. Una persona con adicción puede sentir que algunos familiares están tratando de interferir en su vida cuando muestran preocupación por el juego y volverse agresivo, ya sea verbal o físicamente.

Tratamiento para la adicción a los juegos en línea

Hay varias opciones de tratamientos para ayudar a las personas adictas a los videojuegos a detener el juego y comenzar la recuperación social y emocional. En muchas ocasiones, la adicción a los videojuegos es un intento de enmascarar determinadas emociones o el resultado de unas habilidades sociales escasas o inadecuadas. Por eso, la mayoría de los tratamientos giran en torno a ayudar a la persona a ser más social, superar emociones negativas y a encontrar cosas más productivas que hacer.

Algunos de los métodos más empleados para tratar la adicción a los juegos en línea son:

Terapia cognitivo-conductual: La terapia cognitivo-conductual es la terapia más recomendada para el juego, pero hay otro tipo de terapias que pueden funcionar también.

Terapia familiar: A veces, la adicción a los juegos en línea es el resultado de problemas familiares o una escasa interacción familiar. Los problemas familiares pueden favorecer el uso excesivo de videojuegos. Para estos casos, la terapia familiar va dirigida a mejorar las relaciones familiares, tratando de forma indirecta la conducta de juego.

Además de la intervención psicológica, hay estudios que muestran los buenos resultados de un medicamento (bupropion) para tratar la adicción a los juegos en línea.

3.2.1 Características

El juego, como actividad de ocio y entretenimiento, ha acompañado históricamente al ser humano en sus diferentes entornos y de manera diversa, conforme a su natural evolución. Los juegos con formato presencial han ido utilizando nuevas tecnologías, ajustándose a las demandas del cliente.

Recientemente ha proliferado el canal online, consecuencia de la globalización económica y la “explosión” de las TIC. El perfil del usuario se consolida en las nuevas generaciones, predominando los nativos digitales (“Z”) y los *millennials* (“Y”), modificándose también las posibles tipologías adictivas.

El juego online posee unas características que contribuyen a considerarlo potencialmente más atractivo y/o adictivo que el presencial (o tradicional). Entre ellas podemos señalar:

- Su atracción, ya que la tecnología y los nuevos desarrollos son el “ecosistema” de las nuevas generaciones.
- Su accesibilidad (365 días/24 horas), ampliada por la conexión inalámbrica libre (*wifi*) y el abaratamiento de las tarifas, facilitando su ubicuidad, sin tener que prepararse para acudir a un local de juego (mayor “comodidad”).
- El anonimato, a pesar del registro obligatorio, no estando inmerso en un entorno que posibilite reconocer claramente sus actuaciones, cuestionarlas y/o criticarlas (“control” social presencial), contribuyendo al aislamiento
- La velocidad de desconexión de entornos personales (laboral, familiar, amistades...), favoreciendo la rápida evasión al eludir sus problemas o preocupaciones.
- La simulación en las webs que permiten aprender a jugar mediante “demos”, y la intangibilidad que reduce la sensación del dinero (“monederos virtuales”, tarjetas bancarias...) y el tiempo empleados. Ambos aspectos reducen la percepción de los posibles riesgos y excesos.
- La variedad infinita de modificaciones digitales, multiplicando las posibilidades de los distintos juegos, mucho más ágil que en el ámbito presencial, adaptándose a los intereses de entretenimiento más diversos.

- La publicidad, en ocasiones excesiva y descontrolada, junto a su promoción, mediante “bonos” u otro tipo de obsequios, sin depósitos previos o multiplicando el dinero empleado, contribuyen a fomentar el juego.
- La inmediatez entre uso, apuesta y resultado, aumentando exponencialmente un posible trastorno adictivo.
- Su descontrol, a pesar de los filtros establecidos (públicos y/o privados), aflorando la presencia prohibida de menores usando datos falsos o suplantando personalidades (documento de identidad; fecha de nacimiento; datos bancarios...).
- A pesar de su regulación, la posible ilegalidad, existiendo webs no autorizadas o por la facilidad de eludir las restricciones legales implementadas en la Red.
- Y la rapidez con la que aparecen y evolucionan los problemas y trastornos por conductas

No existe una clara distinción entre jugadores problemáticos presenciales y los específicos online (vía Internet), aunque sí ha disminuido tanto la edad de inicio (ilegalidad), como algunos parámetros tradicionales del posible trastorno (enfermedad).

En general, los juegos online (no solamente de Azar) han demostrado tener un gran poder de seducción, especialmente entre la juventud. La penetración de internet en los hogares es cada vez más amplia y el uso de los dispositivos móviles (smartphones, tablets...) se produce a edades más tempranas, sin el oportuno control. Es fundamental educar, sensibilizar y prevenir en el uso adecuado y responsable de esta actividad

3.3 Aspectos legales de los juegos en línea

. La creación

Desde la perspectiva del creador, podríamos analizar el programa educativo, que un diseñador o desarrollador de videojuegos va a cursar en las diferentes disciplinas en una carrera universitaria (Boletín Oficial del Estado. Nº 52 – Sec. III. p. 17852):

1. Fundamentos de la programación.
2. Diseño vectorial.
3. Programación II.
4. Tratamiento digital de imágenes.
5. Dibujo artístico.
6. Diseño de juegos en línea: guiones y storyboarding.
7. Introducción al proceso creativo.
8. Historia del arte.
9. Programación orientada a objetos.
10. Animaciones y scripting.
11. Matemática aplicada.

12. . Infografía y modelado 3D. Fases de la creación y el desarrollo de un juego en línea en relación con la legislación 29
13. Diseño y desarrollo de juegos web I.
14. Comunicación audiovisual.
15. Programación visual para los juegos.
16. Fundamentos de la física.
17. Tecnología del juego.
18. Redes y entorno del jugador.
19. Sistemas de representación y perspectiva.
20. Fundamentos de las bases de datos.
21. Diseño de videojuegos y niveles.
22. Ingeniería del conocimiento.
23. Diseño de preproducción y concept art.
24. Entorno operativos y plataformas.
25. Animación 3D.
26. Audio en el videojuego.
27. . Legislación aplicada.

Cabe destacar que hay un mayor peso en las materias de arte en cuanto al autor concebido para ser diseñador de videojuegos, mientras que, si observamos otros programas académicos, se puede ver un mayor peso del autor concebido para ser programador de videojuegos. Esto refleja claramente las dos posibles especializaciones en cuanto a la profesionalización en relación con el juego en línea: artista o programador. Entonces, el autor de una parte de los juegos en línea es aquel que ha creado una obra artística, literaria o científica.

Estas partes unidas darán lugar al nacimiento del videojuego, como obra artística, principalmente, dado que la programación del juego en línea, se basa más en software previamente creado para poder desarrollar que en un software que se cree originalmente o ex Novo para el juego en línea.

La autoría

Para comprender qué es un autor de videojuegos, podemos basarnos en la propia LPI, cuando dice: “Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica”. Y de otro lado, lo que considera obra: “La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación”. Los juegos en línea deben partir por cada una de las creaciones intelectuales originales, y la relación entre los actores y agentes que entran en el proceso de diseño de un juego en línea:

1. La idea y su concepción: original o derivada.

2. Historia: desarrollo de la idea.
3. Storyboard: expresión del conjunto de la idea y la historia.
4. Arte: gráficos, personajes, entornos.
5. Sonido: música ambiente –composición ad hoc– y efectos especiales.
6. Mecánica de juego.
7. Diseño de programación.
8. Producción.

La idea y su desarrollo

Es la primera fase o eslabón de la cadena del diseño y desarrollo de videojuegos, donde se deben tener todos los elementos principales antes de la puesta en marcha, tales como el género sobre el que se desarrollará la historia, plataformas sobre las que se ejecutará, los aspectos o eventos que el juego en línea dispondrá para mantener la atención y seguimiento del jugador, el tipo de composición de personajes –si los hay– o escenarios que habrá y las partes donde todo se agrupará, en un storyboard.

El día a día de un despacho de abogados con clientes que se dediquen al sector de videojuegos, donde atiendan casos entre inversores, públicos y creadores, les ofrecerá una casuística muy cercana a la industria permanentemente cambiante, donde los videojuegos están tomando un papel relevante en cuanto a propiedad intelectual se refiere, así como a diferentes modalidades de contratación en función del modelo de producto que se desea publicar, porque no es lo mismo una editorial que contrate el desarrollo a que unos desarrolladores se junten buscando inversores y publiquen por su propia cuenta la obra.

La idea o las ideas de cómo crear un videojuego dependen en gran medida del género que se vaya a desarrollar. Obviamente, no es lo mismo un videojuego orientado a un público joven que a un público de 35 años, por ejemplo, o un videojuego denominado serious game que esté pensado hacia el sector de la salud, con el fin de rehabilitar pacientes, de tal modo que incluso la propia consola no tenga fines meramente comerciales para consumo privado, sino hecha y diseñada específicamente para esa finalidad, la de curar enfermos.

Desde el plano jurídico, ¿qué se excluye de la protección de la propiedad intelectual? Se excluyen las ideas, los procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí, aunque no la expresión de los mismos. También se excluyen las disposiciones legales o reglamentarias, sus correspondientes proyectos, las resoluciones de los órganos jurisdiccionales y los actos de los organismos públicos, así como las traducciones de dichos textos. (Información sobre la propiedad intelectual de la web del Ministerio de Cultura).

En consecuencia, las ideas, de los juegos en línea o de cualquier otra creación original como tal no son protegibles, como veremos más adelante. Deteniéndonos de manera particular, en las

precuelas de los videojuegos, podemos comprobar cómo una idea que ha dado origen al videojuego es posteriormente desarrollada, pero anticipando en el tiempo la historia del videojuego, de manera que aporta unas causas u origen de personajes que dan sentido al guion.

En cambio, las secuelas de los videojuegos dan lugar a nuevas historias que se consideran nuevas obras derivadas, o bien a nuevas obras si bien parten de la misma línea argumental, pero generando una nueva historia, que pueden ser agrupadas por sagas. Normalmente, en los contratos de producción de los juegos en línea la editora tendrá un derecho de opción preferente sobre las secuelas que se pretendan realizar de la obra objeto del contrato. Sin embargo, cuando lo que se pretenda por la editora sea adaptar la obra derivada objeto del contrato por esta, deberá remitir de forma expresa a la productora o autores de los juegos en línea la información sobre la secuela y abonarle la suma pactada.

El Real Decreto Legislativo 1/1996, Ley de Propiedad Intelectual, en su artículo 11 detalla qué se entiende por las obras derivadas.

Sin perjuicio de los derechos de autor sobre la obra original, también son objeto de propiedad intelectual:

- a) Las traducciones y adaptaciones.
- b) Las revisiones, actualizaciones y anotaciones.
- c) Los compendios, resúmenes y extractos.
- d) Los arreglos musicales.
- e) Cualesquiera transformaciones de una obra literaria, artística o científica.

Las ideas, como en toda creación, suelen basarse en una fuente, por ejemplo:

1. Un concepto original presentado por un empleado.
2. Un concepto original tomado por la compañía de alguien externo.
3. Una secuela de un juego existente.
4. Un juego derivado de algún personaje de un juego popular ya consagrado. Lo que se suele llamar un spin off.
5. Un juego basado en un personaje o historia, que pueden ser sacados del cine, la televisión, los cómics, etc.
6. Una simulación de otro juego popular que existe en la vida real, como puede ser un juego de cartas, un deporte como el baloncesto o el golf, etc.
7. Un juego enfocado a un público determinado, que puede ser orientado a su lugar de origen, cultura, etc.
8. La simulación de un hecho que ha ocurrido en la vida real.
9. Un juego diseñado para aprovecharse de una plataforma específica de juego, como puede ser el propio Internet o un sistema creado específicamente para jugar.

El guion

Los guionistas son los encargados de crear el concepto del videojuego en sí mismo y, por tanto, es sobre ellos sobre los que recae una de las tareas más complicadas. Sagas como la exitosa Final Fantasy no habrían llegado nunca a ser famosas si no fuera porque, además de contar con grafistas y músicos de primera línea, cuentan con un equipo de guionistas del más alto nivel.

El guion del videojuego encajaría en el artículo 10.1.a) de la LPI, y se identifica como “un compendio de documentos que cubren diferentes ámbitos del diseño y desarrollo de aquellos: construcción del mundo de ficción y sus reglas de juego, establecimiento de reglas y normas físicas, definición de personajes, escenarios y objetos” (Donaire y Planells, 2012: 146-147). Otra interpretación diferente y desde una perspectiva de los propios autores es la de M. Rautalahti.

Los juegos en línea son una experiencia interactiva, y las decisiones relativas al diseño generalmente van a tener consecuencias en la historia”, coguionista de Alan Wake para Remedy. “No puedes simplemente escribir una historia y esperar que alguien haga un juego con ella, al menos no un buen juego. Es un proceso de colaboración en el que varios actores se influyen entre ellos.

El diseño de un juego tiene ciertas necesidades que la historia debe satisfacer, y viceversa. Puedes escribir una gran película, encasquetarle tu guion a un director y que todo vaya bien, pero ese enfoque no funciona ni la mitad de bien con los juegos, porque los juegos son interactivos”. Por lo tanto, seguimos partiendo de la concepción o idea que pasará a tener una serie de primeros borradores tanto en formato texto, pudiendo incluso estar acompañado de pequeños bocetos gráficos en su caso, tras varias versiones del guion este se consolida y el escritor da paso al resto del equipo de diseño de los juegos en línea.

Para que un juego salga adecuadamente, el guion no debería estar aislado del equipo, es decir, la cuestión sería en qué momento surge el guion perfecto.

En ocasiones el escritor ya se ha encontrado con parte del storyboard hecho y sobre este ha comenzado a escribir el guion uniendo escenas, personajes y eventos del videojuego. Alex Garland y Tameem Antoniades, este último diseñador jefe del proyecto, ofrecen detalles contradictorios que no ayudan a aclarar el motivo por el que todo esto pudo ocurrir. Según declaró Antoniades a la revista Develop, “Garland trabajó con nuestros diseñadores, primero para preparar el primer borrador del guion, y después una vez a la semana dentro del estudio, ayudando a crear el diseño de niveles, porque no puedes separar el diseño de niveles del argumento.

Realmente se convirtió en un diseñador de niveles”. Garland, en cambio, ofreció una versión más humilde de su labor en Enslaved a la revista: “Cuando llegué al proyecto no solo ya existían los niveles y personajes, sino que muchas de las escenas entre los protagonistas también”. Concretamente, buena parte de su trabajo fue “planear el diálogo en el marco de la acción”.

Tal vez el rol de Rhianna Pratchett en *Mirrors Edge* fuese algo parecido a eso. En *Remedy* lo llaman “marcar ritmo del diálogo”. Sin entrar en el fondo de los autores del guion, si están o no bajo un contrato laboral en el supuesto de que sea un editor quien contrate la contraprestación de servicios, siguiendo el análisis de Donaire y Planells, “hay una asimetría clara y evidente en la posición del coautor asalariado en la obra colectiva, frente al coautor no asalariado en ella. El coautor no asalariado conserva el derecho de explotación sobre la aportación si esta constituye obra autónomamente protegible y, por ello, la adquisición de estos derechos por parte del editor requerirá un acuerdo de cesión y la correspondiente contraprestación.

En cambio, en el caso del trabajador asalariado, los derechos de explotación corresponden automáticamente al empresario en virtud del contrato laboral, que implica la adquisición de los frutos del trabajo por parte del empleador”. A diferencia del planteamiento único contemplado de las obras colectivas, el guion puede ser desarrollado por varios autores que no han constituido aún una entidad o persona jurídica bajo la que poder desarrollar la explotación de los juegos en línea, sin existir un editor por encima que dirija el trabajo, sino que el resultante del mismo sea fruto de una obra en colaboración, sumando las demás creaciones de los demás autores (diseño, programación, música...) recogida por el artículo 7 de la LPI.

Artículo 7. Obra en colaboración.

1. Los derechos sobre una obra que sea resultado unitario de la colaboración de varios autores corresponden a todos ellos.
2. Para divulgar y modificar la obra se requiere el consentimiento de todos los coautores. En defecto de acuerdo, el Juez resolverá. Una vez divulgada la obra, ningún coautor puede rehusar injustificadamente su consentimiento para su explotación en la forma en que se divulgó.
3. A reserva de lo pactado entre los coautores de la obra en colaboración, éstos podrán explotar separadamente sus aportaciones, salvo que causen perjuicio a la explotación común.
4. Los derechos de propiedad intelectual sobre una obra en colaboración corresponden a todos los autores en la proporción que ellos determinen. En lo no previsto en esta Ley, se aplicarán a estas obras las reglas establecidas en el Código Civil para la comunidad de bienes.

El storyboard

La LPI en el artículo 10. Obras y títulos originales, dice:

Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro, comprendiéndose entre ellas: Los libros, folletos, impresos, epistolarios, escritos, discursos y alocuciones, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y cualesquiera otras obras de la misma naturaleza.

En primer lugar, hace referencia a soportes intangibles, por lo que el guion como parte del videojuego en soporte digital tiene su perfecto encaje. La historia del juego es crucial antes de cualquier desarrollo, puesto que formaría parte de los primeros bocetos de la idea, que se expresarán en un soporte, normalmente tangible en una fase y después se utilizará un software de diseño de la mecánica del juego, acompañándolo de otras creaciones artísticas como son los dibujos. El perfil, por tanto, de autores en esta etapa, se conforma de un dibujante y un guionista, que tratarán de plasmar la idea del videojuego, pudiendo ser un tercero la persona física que haya tenido la parte creativa para alcanzar con el modelo. Así, añadiremos un tercer autor, que será el creativo.

El storyboard, por tanto, es un guion esquematizado que incluye viñetas y anotaciones de texto técnico que indican movimientos de cámara o modelos. Se elaboran bocetos en formato de storyboard con pequeñas escenas del juego. Es una forma gráfica de ver la estructura del juego en pocas imágenes y sirve para preparar la visualización del programa.

Por último, teniendo todos los elementos disponibles, se hace una serie de bocetos bien detallados de la estructura del juego. Estos sirven para hacerse una idea de cómo se verá el juego antes de empezar a programar y darle el visto bueno al diseño. En esta etapa se pueden detectar errores de diseño y corregirlos o ajustarlos a los demás puntos del juego

El arte

El diseño gráfico, como creación artística está recogido en el artículo 10.e) LPI:

Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas.

En el arte conceptual, podemos diferenciar los diseños propios de los personajes y diseños de las escenas, así como de la propia interfaz –interface– de la aplicación antes de seleccionar perfiles y niveles. En consecuencia, se establece el aspecto general del juego, diseñado por autores que pueden trabajar tanto como en una obra en colaboración como bajo una obra colectiva, teniendo en este último caso la dirección de un jefe de proyecto o departamento gráfico, lo que nos vuelve al planteamiento de las obras en colaboración u obras colectivas de los arts. 7 y 8 de la LPI, en función del marco de relación jurídica que exista, así como de la aportación del jefe de área a la obra.

Las ideas que desarrollan los autores o artistas provienen de la concepción del videojuego que ha partido de los creativos y que se han trasladado, posteriormente, a desarrollo. La expresión de estas ideas puede ser en formato impreso o digital; normalmente el primer paso es dibujo artístico y después el formato digital. El arte conceptual es finalmente devuelto a la cadena de creativos que junto al storyboard (recogiendo los eventos, acciones y las diferentes etapas y niveles que forman toda la historia) y el guion pueden disponer de una perspectiva global de la fase inicial del videojuego, en su vertiente literaria y artística (arts. 10 a) y e) de la LPI).

Es importante hacer constar, por tanto, que los videojuegos pueden protegerse de forma más específica a través de su interfaz –si bien en los programas de ordenador no es protegible– como obras artísticas, en función de la carga artística y originalidad que tenga. No debemos olvidar que, en la fase de diseño gráfico, podemos encontrar elementos propios de la propiedad industrial, tales como la inclusión de logotipos, marcas o la propia estrategia del advergaming introducida en los diferentes espacios o eventos de los juegos juego en línea.

Los sonidos y composición musical

Siguiendo la interpretación de Donaire y Planells, “desde la perspectiva de la ontología del videojuego, el tercer grupo de contenidos relevantes del mismo es el sonido, ya sea interactivo o mostrativo”. Podemos entender como sonido interactivo aquellos juegos que sin ser visuales se caracterizan por la fijación en la memoria de sonidos, donde el jugador debe pulsar una serie de botones donde acierta o no.

Este tipo de juegos son utilizados incluso en controles psicotécnicos para el carnet de conducir, para comprobar el nivel de nitidez del oído del conductor, que sin llegar a memorizar debe ir pulsando un botón en función de si oye el sonido por un oído o por el otro o por los dos a la vez. Este tipo de sonidos se pueden fijar en un soporte y ejecutar mediante un software que indique los resultados del test.

El sonido, llevado al entorno del juego, no consiste en señales acústicas sin más, sino que está formando parte del ambiente. Tiene cabida en el art. 114 de la LPI, como las voces de los personajes, el sonido ambiental de fuentes, pájaros, el mar, bombas, lluvia, etc., y, por último, la música, recogida en el art. 10.b) de la LPI: “Las composiciones musicales, con o sin letra”.

Artículo 114. Definiciones.

1. Se entiende por fonograma toda fijación exclusivamente sonora de la ejecución de una obra o de otros sonidos.
2. Es productor de un fonograma la persona natural o jurídica bajo cuya iniciativa y responsabilidad se realiza por primera vez la mencionada fijación. Si dicha operación se efectúa en el seno de una empresa, el titular de ésta será considerado productor del fonograma.

La música, sin embargo, puede encajar también en los artículos 115 y siguientes de la LPI:

Artículo 115. Reproducción.

Corresponde al productor de fonogramas el derecho exclusivo de autorizar su reproducción, según la definición establecida en el artículo 18. Este derecho podrá transferirse, cederse o ser objeto de concesión de licencias contractuales.

La programación

El art. 10.1) de la LPI, trata como obra original a los programas de ordenador. Es común por nuestro Registro de la Propiedad Intelectual, según el art. 14 n. del Reglamento del Registro (RD 281/2003, de 7 de marzo BOE del 28 de marzo), tratar de encuadrar el videojuego como obra protegible por la vía del programa de ordenador.

Art. 14 n) Para los programas de ordenador:

1. La totalidad del código fuente, que se presentará como ejemplar de la obra.
2. Un ejecutable del programa.
3. Opcionalmente, podrá presentarse una memoria que contenga:
 - ✓ Una breve descripción del programa de ordenador.
 - ✓ El lenguaje de programación.
 - ✓ El entorno operativo.
 - ✓ Un listado de ficheros.
 - ✓ El diagrama de flujo.
 - ✓ En su caso, número de depósito legal.
4. Cuando la extensión del código fuente o las condiciones de archivo lo hicieran necesario, el registro podrá exigir que dicho código se aporte en CD-ROM u otro soporte diferente.

La programación del juego en línea, se entiende como la última fase donde tras la concepción de la idea, su diseño a través de una historia gráfica y del storyboard, del guion escrito, los diagramas UML (Lenguaje Unificado de Modelado-Unified Modeling Language) y las composiciones musicales o sonidos, el videojuego será implementado en una plataforma o plataformas, comerciales o no (serious game o para el sector profesional salud, defensa, empresas...), se genera el documento final denominado documento de diseño, donde se pueden obtener los detalles del arte, de las acciones y mecánicas del juego en línea para que se pueda pasar a la programación.

Según Carlos Guerrero, en la conferencia “Fundamentos de la Programación de Videojuegos” (IV Jornadas Tecnológicas, Ciudad de Isla Cristina, 2011), la fase donde se juntan todas las piezas anteriores podría seguir este esquema:

∅Entendiendo el videojuego como “Programa informático que usa: Gráficos + Sonido + I/O de Datos / Algoritmos (IA, Física)”

La fase de programación por lo tanto traduce a código fuente y a código objeto, mediante una interfaz, todas y cada una de las creaciones realizadas por cada autor o conjunto de autores, diferenciando la programación gráfica de la de los sonidos y la entrada y salida de datos, que interactuarán mediante una serie de algoritmos.

3.4. Técnicas para regular los juegos en línea en estudiantes

Pon normas y respétalas.

Es importante que establezcas tiempos y momentos en los que se permite el uso de videojuegos y aquellos en los que no se admite. Por ejemplo, puedes limitarlos al fin de semana o al viernes por la tarde, cuando el niño o el adolescente no tienen tantas obligaciones, o establecer media hora un par de días entre semana solo cuando hayan terminado los deberes y el tiempo de estudio.

En cambio, no permitas su uso en momentos o espacios reservados para la familia, como las comidas. Los expertos sitúan el uso adecuado de los juegos en línea entre tres y cuatro horas semanales como máximo, en periodos de entre 30 y 60 minutos y con descansos entre ellos. Sobre todo, en el caso de los jóvenes, podéis dialogar y llegar a acuerdos para establecer las normas, pero, una vez fijadas, sé estricto con su cumplimiento y con los tiempos de inicio y final, y no cedas ni hagas excepciones salvo en casos muy especiales porque perderás la autoridad.

Lo ideal es que tu propio hijo esté al tanto del horario de uso permitido, con un calendario siempre a la vista, y sepa el tiempo que lleva jugando y el que le falta, con un reloj o un cronómetro, para que aprenda a controlarlo y responsabilizarse. Además, es importante que tú también respetes las normas de convivencia en el hogar. Si tu hijo no puede jugar con la consola o la tableta a todas horas, reflexiona y deja a un lado tu *Tablet* o el móvil cuando estés en casa.

Escoge un buen juego.

Es importante que controles los juegos a los que tiene acceso tu hijo, porque no todos son iguales ni adecuados para todas las edades. Algunos son didácticos, pero también hay muchos convencionales, pensados para el ocio, que ayudarán a tu hijo a trabajar multitud de destrezas, desde la creatividad o la capacidad de superación, hasta las habilidades matemáticas o la geometría, a partir de la construcción de espacios o personajes, el diseño de estrategias para avanzar pantallas o el simple hecho de llevar la cuenta de la puntuación de cada jugador.

Revisa la información y el etiquetado de cada videojuego, donde suele aparecer la temática, la edad recomendada y otras características de interés: lenguaje inadecuado, conductas de discriminación o racismo, temática violenta, sexual, sobre drogas etc. Puedes consultar la página de PEGI, un sistema de clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre

Juegos, donde hay recomendaciones e información sobre los videojuegos. Además, pregunta en la tienda para que te asesoren o visita páginas especializadas en crítica y análisis de juegos, en línea como Meristation, Anait Games o Hobby Consolas.

Vive una experiencia compartida.

Evita que los videojuegos se conviertan en un pasatiempo con el que tu hijo se aísla o se refugia. Es recomendable que la consola, la tableta o el móvil se utilicen para jugar en sitios comunes y a la vista de los padres. Además, cuando sea posible, jugad juntos. De este modo aprenderéis los unos de los otros, tu hijo se acostumbrará a cooperar, compartirá ideas, opiniones y sentimientos, y tú podrás guiarle y orientarle. Además, la experiencia te permitirá observarle y comprobar si sus reacciones o actitudes son adecuadas. También es beneficioso que tu hijo juegue con sus amigos, con lo que el videojuego cumplirá una función socializadora y los niños aprenderán a ceder, compartir y respetar los tiempos de juego.

Promueve alternativas a la pantalla.

En muchas ocasiones los niños y adolescentes recurren a los videojuegos porque son una forma muy accesible de llenar su tiempo de ocio y una solución al aburrimiento. Es importante que busques actividades para que tu hijo aproveche el tiempo libre también de otras maneras, tanto en familia como con amigos o compañeros del colegio: – Ejercicio y deportes. Ayudan al desarrollo físico, evitan el sedentarismo y, si se practican en grupo, con otros niños de su edad, promueven las relaciones sociales, el respeto y la convivencia. – Salidas al aire libre. Una excursión al campo, un paseo o un recorrido en bicicleta por el parque son formas saludables de disfrutar juntos.

– Pasatiempos “analógicos”. Los juegos de mesa, desde los clásicos hasta las nuevas opciones (como estos), las manualidades o la cocina son entretenimientos que podéis compartir.

– Otras actividades que le interesen. Ten en cuenta lo que le gusta a tu hijo y busca entretenimientos que despierten su creatividad, le ayuden a desconectar y le diviertan: cine, teatro, museos, fotografía, dibujo, lectura.

Vigila conductas adictivas y otros peligros.

Aunque bien utilizados son un estímulo y una gran herramienta formativa, el abuso de los videojuegos puede crear diversos problemas de salud en los niños y adolescentes, como la obesidad provocada por el sedentarismo, alteraciones del sueño o problemas oculares. La adicción a este tipo de juegos es cada vez más común, especialmente en adolescentes, y llega a generar trastornos de conducta o depresión. Por eso es importante que compruebes que tu hijo tiene una relación sana con el juego y con los temas tratados en él.

Obsérvale y, ante cualquier duda o actitud preocupante, consulta con un profesional de la psicología. Ten en cuenta también que muchos juegos en línea ofrecen acceso a Internet y permiten interactuar con otros usuarios online, lo que genera muchas posibilidades lúdicas interesantes, pero

también abre un canal de comunicación que puede generar peligros para tu hijo. Infórmate del control parental que permite el dispositivo utilizado para jugar y limita o vigila el acceso a la Red.

3.5.- Relación de las Ciencias Sociales

La Historia y la Geografía son más grandes que cada uno de nosotros. La Economía, también (sobre todo la *macro*, claro). Y, sin embargo, son enormemente cotidianos. Formamos parte de ello. Cada día se hace historia. Cada persona vive en un lugar distinto. Viajamos por el planeta y lo conocemos. Vivimos en sociedad, y funcionamos como tal, con nuestras formas de organización particulares. Y, sin embargo, a muchos niños, las Ciencias Sociales les son ajenas.

En el artículo de hoy sobre Aprendizaje Basado en Juegos dentro de los juegos de mesa por asignaturas, Ruth Cerdán (Aprender Paso a Paso), Fernando Vázquez (El Pequeño Rincón de los Juegos de mesa) y yo queremos proponeros formas lúdicas de aprender Ciencias Sociales. Para ello, os hablamos un poco de qué se pretende trabajar en esta asignatura para, a continuación, daros una lista no cerrada de herramientas que creemos que podéis usar. Os hablamos de videojuegos, juegos de rol y juegos de mesa para Ciencias Sociales. Y, además, contamos con la inestimable ayuda de profesionales de la educación tan increíbles como Natxo Maté, Javi Gómez, Alfonso Gaspar, Alberto Rebolledo o Antonio César Moreno

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Los seres humanos somos seres sociales y, como tales, vivimos en sociedad. La asignatura de Ciencias Sociales aúna diferentes disciplinas para que los alumnos se sitúen tanto geográfica como históricamente y aprendan una serie de normas sociales que facilitan la convivencia en sociedad. Esta asignatura es muy importante para aprender a respetar los derechos humanos, la democracia, las diferentes religiones y etnias o el patrimonio cultural e histórico.

Se trata de una asignatura troncal, que, junto con Ciencias Naturales, debe permitir a los alumnos, al terminar la educación primaria, desenvolverse en su entorno y poder profundizar en aspectos más elevados de conocimiento.

JUEGOS PARA CIENCIAS SOCIALES

Como hiciéramos en el anterior artículo sobre juegos de mesa para Ciencias de la Naturaleza, nos gustaría presentaros alternativas lúdicas diversas: juegos de mesa, juegos de rol y videojuegos, que entendemos que serán de utilidad para las aulas. Para ordenarlos, los separamos por contenidos, atendiendo a los criterios anteriormente expuestos: Geografía, Historia y Sociedad y Economía.

Hay multitud de videojuegos, mini juegos y apps relacionados con la geografía que llaman mucho la atención a niños y adolescentes (y adultos). En este caso, además de otros juegos más relacionados con la Historia que también tocan, lógicamente, mapas geográficos. Los podéis ver en el apartado de Historia. De momento, os ofrecemos una alternativa multidisciplinar:

IV. Diseño metodológico

4.1- Tipo de estudio

Descriptivo: La meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan.

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas (Sampierri, 2014).

Este tipo de estudio sirve fundamentalmente para descubrir y prefigurar, mostrar con precisión las dimensiones, sucesos, comunidad, contexto o situación.

4.2. Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo te guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos (Sampierri, 2014).

Por tales razones el estudio es de enfoque de tipo cualitativo pues pretende caracterizar una problemática, no medir datos, o recolectar cifras numéricas ni hablar de síntesis económicas, sino que mediante las experiencias del sector a quienes está dirigido y dar una respuesta lógica, coherente y en función proactiva.

4.3. Paradigma Interpretativo

El paradigma interpretativo comprende que la realidad es dinámica y diversa dirigida al significado de las acciones humanas, la práctica social y a la comprensión (Tomasselli, 1991)

Por ende, se caracteriza de la siguiente manera, pues fueron las pautas para desarrollar esta investigación:

- Está orientada al descubrimiento
- Hay una relación de participación democrática y comunicativa entre el investigador y el objeto investigado.
- Considera la entrevista, observación sistemática y estudios de caso como el modelo de producción de conocimiento permitiendo al investigador entender lo que está pasando con su objeto de estudio.
- Predomina la práctica
- Se centrada en las diferencias

4.4. Unidad de análisis

La unidad de análisis es el fragmento del documento o comunicación que se toma como elemento que sirve de base para la investigación.

Es una definición abstracta, que denomina el tipo de objeto social al que se refieren las propiedades. Esta unidad se localiza en el tiempo y en el espacio, definiendo la población de referencia de la investigación APA.

Son aquellas unidades de observación que, seleccionadas de antemano, y reconocida por los observadores en el campo y durante el tiempo de observación, se constituyen en objeto de la codificación y/o de la categorización en los registros contruidos a tal efecto, por lo expuesto anteriormente nuestra unidad de análisis está comprendida por 2 docentes, 2 expertos y 12 estudiantes 7°.

4.5. Aplicación del estudio de las Ciencias Sociales

El presente estudio contiene amplia información que asimila a las Ciencias Sociales porque dicha ciencia tiene grandes retos por resolver en cuanto a educación se refiere, por tal razón las estrategias educativas juegan un papel importante para lograr un aprendizaje eficaz y de calidad en la comunidad educativa y en particular en áreas y temas que le pertenecen a la misma, por ejemplo.

En el estudio se plantea el tema que refiere Los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes 7° grado del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.

4.5 Área de estudio

4.5.1 Área geográfica

Este estudio se estará llevando a cabo en el Instituto Enmanuel Mongalo de la comunidad La Palagua, Municipio de Pueblo Nuevo, Departamento de Estelí, en el II semestre del año 2021, dicho centro está ubicado a 15 kilómetros al oeste de la ciudad de Pueblo Nuevo.

4.5.2 Área de conocimiento

El estudio de las estrategias metodológicas pertenece a la línea de investigación número 1: Calidad Educativa que tiene por objetivo generar conocimiento para analizar los factores psicopedagógicos, socio culturales y metodológicos relacionados a la calidad educativa de cara a la mejora continua de los procesos educativos.

Línea de Investigación de la UNAN - Managua, para la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.

Área. Ciencias de la Educación

Línea N° 1. Calidad educativa

Objetivo: Generar conocimiento para analizar los factores psicopedagógicos, socio culturales y metodológicos relacionados a la calidad educativa de cara a la mejora de los procesos educativos.

4.6 – Universo, población y muestra

4.6.1 Universo

Universo es “el conjunto de personas, cosas o fenómenos sujetos a investigación, que tienen algunas características definitivas.”, nuestro universo es el Centro de Estudio, constituido por 95 estudiantes y 5 docentes, 1 director y 2 expertos.

4.6.2 Población

Población es: un conjunto de individuos y objetos acerca del cual se quiere saber algo. En este caso, La población la construyen un solo séptimo grado del turno sabatino con: 34 estudiantes, 5 miembros docentes, 1 director y 2 expertos.

4.6.3 Muestra

El muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular, esta investigación tiene como muestra: 12 estudiantes del 7mo grado y 2 docentes de Ciencias Sociales y 2 expertos.

4.6.4 Criterios de selección de la muestra

Criterios de selección de estudiantes:

- Estudiantes de séptimo grado.
- En edades entre 11 – 15 años Originarios de la comunidad.

- Estudiantes que hagan usos de teléfonos móviles

Criterios de selección de docentes:

- Docentes que imparten la asignatura de Ciencias Sociales.
- Docentes con al menos 2 años de experiencia.
- Docentes que imparten clases a séptimo grado y conoce la malla curricular.

Criterios de selección de expertos

- Profesionales en Ciencias Sociales
- Responsables de aulas TIC

4.7 Sistema de categorías y subcategorías

4.7.1 Matriz de categoría

Tema: Influencia de los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.						
Objetivo: Analizar la influencia de los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.						
Objetivos	categoría	Definición de categoría	Subcategoría	Componentes del instrumentos (preguntas o aspectos)	Técnica de recolección de información	Informantes
Identificar los tipos de juegos en línea que hacen uso los estudiantes en horas de estudio	Tipos de juegos en línea	Los juegos en línea básicamente un juego en línea es aquel que permite que los jugadores ingresen al mismo sin problemas por su ubicación, es decir que en un juego en línea pueden jugar usuarios de todas partes del mundo independientemente de su ubicación.	Tiempo que dedican a jugar Juegos descargados Tipo de dispositivo que usan Consumo económico que genera Aprobación de los padres Modificación de la conducta Control de tiempo de juego Tiempo de juego en horas de clase	¿Qué tipos de juegos en línea hacen uso los estudiantes? ¿Qué acciones presentan los estudiantes a la hora de jugar los juegos en línea?	Grupo Focal	Estudiantes

<p>Describir como los juegos en línea afectan a los estudiantes en el rendimiento académico.</p>	<p>Efectos de los juegos en línea en los estudiantes</p>	<p>La adicción a los juegos en línea puede causar varios problemas en los adolescentes, especialmente en su conducta. ... Algunos de ellos, facilitan la conexión a internet y el juego en línea con otras personas, lo que les permite a los niños y adolescentes tener conversaciones con adultos y compañeros desconocidos.</p>	<p>Rendimiento académico Conducta/disciplina Uso del teléfono Cumplimiento de deberes del estudiante Asistencia y puntualidad Ideas acerca de los juegos en línea</p>	<p>¿Por qué los alumnos tienen bajo rendimiento académico? ¿Por qué los alumnos no atienden las clases? ¿Cómo actúa el alumno con sus compañeros? ¿Qué estrategias, métodos y técnicas utiliza el estudiante durante el aprendizaje?</p>	<p>Entrevista abierta</p>	<p>Maestros</p>
--	--	--	--	---	---------------------------	-----------------

<p>Proponer estrategias a la comunidad educativa para el buen uso de los juegos en línea en los estudiantes para el mejoramiento del rendimiento académico.</p>	<p>Estrategias a la comunidad educativa</p>	<p>Las estrategias metodológicas son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia de actividades que se realizan dentro del aula de clases, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar Existen estrategias para recabar conocimientos previos y para organizar o estructurar contenidos. (Pimienta Prieto. J, 2012)</p>	<p>Incidencia Proyección de la educación en relación a los juegos Estrategias Conocimiento</p>	<p>¿Qué relación tienen los juegos en línea con las estrategias para el proceso educativo? ¿Qué estrategia utilizaría usando los juegos en línea para el desarrollo de un tema? ¿Qué estrategias propondría usted?</p>	<p>Entrevista abierta</p>	<p>Expertos/ aulas tic, profesional de las ciencias sociales</p>
---	---	--	--	--	---------------------------	--

4.8.- Métodos y técnicas de recolección de datos

4.8.1- Método deductivo

El método deductivo es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. (Sampierri, 2014)

En este sentido, es un proceso de pensamiento que va de lo general (leyes o principios) a lo particular (fenómenos o hechos concretos).

4.8.2.- Instrumentos y Técnicas

4.8.2.1 Grupo Focal

Es una técnica cualitativa de estudio de las opiniones o actitudes de un público, utilizada en ciencias sociales y en estudios comerciales. (Sampierri, 2014)

Los grupos focales son utilizados para enfocarse o explorar un producto o una categoría de productos en particular (o cualquier otro tema de interés para la investigación). Durante una sesión de un grupo de discusión se alienta a los participantes a discutir acerca de sus reacciones ante conceptos de productos y servicios, en particular se utiliza para detectar deseos y necesidades en cuanto a envasado, nombres de marcas o test de conceptos. Esta herramienta puede dar información valiosa acerca del potencial de un concepto, un eslogan o un producto en el mercado. (Sampierri, 2014)

Esta técnica de recolección de datos será aplicada a 12 estudiantes de séptimo grado para identificar los tipos de juegos en línea que juegan los estudiantes en las horas de clases.

4.8.2.2 Entrevista Abierta

Es acto comunicativo que se establece entre dos o más personas y que tiene una estructura particular organizada a través de la formulación de preguntas y respuestas. La entrevista es una de las formas más comunes y puede presentarse en diferentes situaciones o ámbitos de la vida cotidiana. (Taylor, 2013)

Es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. Como técnica de recogida de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador. (Sampierri, 2014)

Se aplicó entrevista abierta a maestros, aulas tic y profesionales de las Ciencias Sociales para describir como los juegos en línea afectan a los estudiantes en el bajo rendimiento académico, y como proponer estrategias a la comunidad educativa para el buen uso de los juegos en línea en los estudiantes para el mejoramiento del rendimiento académico.

4.9.- Consideraciones éticas

La ética es una ciencia filosófica que estudia la esencia y las leyes del desarrollo de la moral en la sociedad y en el mundo interno del individuo; constituye además un conjunto de principios, normas, costumbres, representaciones sobre lo bueno y lo malo, ideales y convicciones, que

orientan y regulan la actitud y el comportamiento humanos, se aplicaron las siguientes consideraciones éticas:

Protección a las personas: procedimos primeramente a explicarles en qué consistía la investigación, cuidamos que sus rostros no fuesen mostrados en ningún momento, además que se les pidió primeramente su permiso para formar parte del trabajo investigativo. (Oreste, 2012)

Cuidados en el Vocabulario: aquí cuidamos que nuestra expresión oral y corporal fuese muy sigilosa y que no se prestara en ningún momento a algún mal entendido, palabra desconocida, fue explicada inmediatamente por el grupo investigativo.

Respeto por las opiniones: fue respetada a cabalidad todas las opiniones emitidas por los participantes en todos los momentos de la aplicación de instrumentos pues esto nos facilitó el reconocimiento de problemáticas o logros que los participantes mostraron.

4.9.1.- Principios éticos

La ética aplicada a la educación es aquella que aporta los fundamentos teóricos, metodológicos y normativos sobre la moral y los valores para alcanzar la educación integral de la personalidad. Por ende, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Saludar e identificarse y hacer saber su interés ante el informante
- Actuar con amabilidad y cariño
- Respetar la privacidad del entrevistado
- Utilizar la información con responsabilidad y solo para fines del trabajo
- Agradecer por la información brindada.
-

4.9.2.-Proteccion del participante

- Buscar el lugar adecuado para realizarle la entrevista al entrevistado
- Utilizar un lenguaje adecuado al momento de hacer las interrogantes
- Procurar aplicar dichos instrumentos dentro del predio del colegio.

4.9.3.- Consentimiento informado para participantes en el estudio

Esta actividad se llevó a cabo en dos fases la primera fue cuando se seleccionaron los participantes, en ese momento se procedió a entregarles una carta previamente redactada y se dirigió a sus padre o tutores, informándoles que sus hijos formarían parte de un proceso investigativo, la segunda fase constó de la recepción de dichas cartas firmadas por los padres, madres o tutores de los estudiantes, en esta los investigadores se comprometen a adquirir la información brindada específicamente para el trabajo en proceso.

4.10.- Fases de estudio

4.10.1.- Fase inicial

Se seleccionó el colegio donde se aplicó la investigación: Instituto Enmanuel Mongalo. Seguidamente, se entregó formal solicitud al director del centro educativo y a la docente de Ciencias Sociales para la autorización de visitas al instituto, realizando

4.10.2. Fase metodológica

La metodología trata de ser sensible a la complejidad de las realidades en el ámbito educativo y al mismo tiempo, intenta exponer procedimientos rigurosos, sistemáticos y críticos para proponer una mejora en relación con la problemática que se investiga.

4.10.3. Fase de trabajo de campo

(Ruiz, 2008) Considera que el trabajo de campo es una de las diferentes fases de la investigación. Es el conjunto de acciones para obtener en forma directa datos de las fuentes primarias de información (personas en el lugar y tiempo en que suceden los hechos o acontecimientos de interés para la investigación.

Se realizarán visitas al centro educativo, la primera con el fin de obtener el permiso para realizar el trabajo de campo; la segunda visita, una vez otorgado este se realizó la primera aproximación al grupo iniciando con la presentación del equipo de investigadores antes los estudiantes. Considerando la aportación anterior, en esta sesión aplicando la técnica observación con su respectivo instrumento se lograron recopilar los primeros datos que constituyeron un logro significativo para la continuación del proceso.

Una vez habiéndose seleccionado una muestra de 12 estudiantes de ambos sexos y una docente de Ciencias Sociales, correspondientes al grupo en estudio, se aplicará en la tercera visita la técnica de recolección de información entrevista con su respectivo instrumento para recolectar información de los estudiantes y docentes.

Se requiere que el grupo de investigadores realizara una tercera visita al centro educativo, en la que usando la técnica observación con la guía de preguntas como su respectivo instrumento se realizó revisión documental de los registros de evidencias que posee la docente, verificando en los cuadernos de planes, registro evaluativo y la programación mensual correspondientes al primer semestre, las estrategias metodológicas usadas por la docente.

4.10.4.- Fase de informe Final

Se redactará el informe final de los resultados de la investigación para su posterior defensa. Finalmente, comunicarles sobre los resultados obtenidos durante el proceso de la investigación, y presentar el producto que de salida a nuestra investigación.

V. Análisis y discusión de resultados

5.1. Tipos de juegos

5.1.1. Juegos descargados

Los estudiantes hicieron mención de 3 juegos en línea descargados los cuales son: Monopolio, Parchís, free Faire.

5.1.2. Tipo de dispositivo que usan

Los estudiantes afirman que sus dispositivos para jugar los juegos en línea son: celular, pantalla tv y computadora.

5.1.3. Tiempo que dedica a jugar

Los estudiantes relataron que juegan diario de 3 a 5 partidas diario donde aproximadamente cada partida dura de 30 minutos a 1 hora.

5.1.4. Control del tiempo

Los estudiantes afirman que una vez que entras a los juegos en línea la mayoría de veces pierdes el control del tiempo, es por lo cual nos volvemos adicto y te provoca ansiedad jugar más partidas.

5.1.5. Consumo económico que genera

El consumo económico de dichos juegos es de 100 córdobas semanal en saldo, y aunque a veces compramos paquetes para sur de nivel, cada paquete cuesta ente 3 a 10 dólares.

5.1.6. Modificación de la conducta

El estudiante afirma que, al volverte adicto a los juegos en línea, te provoca conductas violentas, pierdes el ánimo de comer, trastorno de sueño y estrés.

5.1.7. Aprobación de los padres

Los estudiantes relatan que algunos juegan con el consentimiento de los padres por que los padres no tienen conocimientos sobre los juegos en línea.

5.1.8. Tiempo de juego en las horas de clase

Los estudiantes afirman que la adicción te provoca a veces jugar hasta en horas de clase, porque es un entretenimiento para ellos, también relatan que en el tiempo de recesos y cuando el maestro lo manda a trabajar en grupo se conectan a jugar una partida entre ellos.

5.2. Efectos de los juegos en línea en los estudiantes

5.2.1 Rendimiento académico

El docente relata que los estudiantes que están atrapados en los juegos en línea, se ha vuelto un gran problema controlarlo, por los que los estudiantes han tenido problemas con el rendimiento académico.

5.2.2. Conducta

El maestro confirma que el estudiante que juega los juegos en línea se vuelve con una conducta violenta, negativismo desafiante, conducta disruptiva e hiperactividad.

5.2.3. Disciplina

El estudiante malos actos, malas actitudes, malos gestos, desordenes, agresiones, rebeldías y dice malas palabras.

5.2.4. Asistencia y puntualidad

El estudiante a veces no cumple con el horario de clase entra minutos tarde a clase, también pierde hasta un bloque de clase semanal.

5.2.5. Cumplimiento de deberes del estudiante

El estudiante se dificulta cumplir con los trabajos orientados por estar entretenido en los juegos en línea, donde no dedica el tiempo suficiente al estudio.

5.2.6 Uso del teléfono

El docente hace mención que a la hora de impartir la clase hay estudiantes que no respetan ese periodo, porque se ponen a jugar, donde desconcentra a los demás compañeros y al momento de trabajar en equipo la mayoría de veces se ponen a jugar los juegos en línea.

5.2.7. Ideas acerca de los juegos en línea

El docente afirma que los juegos en línea han sido como una plataforma como las redes sociales, que los estudiantes solo quieren estar conectados, sin pensar los quehaceres diarios, los juegos en línea es un problema que está afectando a los estudiantes por el uso que le dan, lo usan como un medio de entretenimiento sin pensar que al poco tiempo se vuelven adictos.

Efectos de los juegos en línea estudiantes en el rendimiento académico

Disciplina
El estudiante presenta actos malas actitudes, malos gestos, desordenes, agresiones, rebeldías y dice malas palabras.



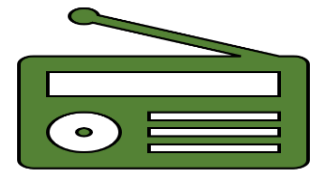
- Conducta**
- ❖ Conducta violenta
 - ❖ Hiperactividad
 - ❖ Negativism desafiante
 - ❖ Conducta disruptiva

Rendimiento académico
El docente relata que los estudiantes que están atrapados en los juegos en línea, se ha vuelto un gran problema controlarlo, por los que los estudiantes han tenido problemas con el rendimiento académico.



El estudiante a veces no cumple con el horario de clase entra minutos tardes a clase pierde hasta un bloque de clase.

Asistencia y Puntualidad



El estudiante se les dificulta cumplir con los trabajos orientado por estar conectados en los juegos en línea, donde no dedica suficiente tiempo al estudio diario.

Incumplimiento de deberes del estudiante



5.3. Estrategias a la comunidad educativa

5.3.1. Incidencia

Los expertos han sugerido que los juegos en línea actuales son tan emocionantes y activos que hacen que la lectura y el trabajo de la escuela luzcan aburridos para el estudiante.

La incidencia de los juegos en línea en el rendimiento académico del estudiante, puede ser un problema acumulativo en mucho tiempo o algo que ocurre en una etapa de la vida y permanece con la persona para siempre.

5.3.2. Proyección de la educación en relación a los juegos en línea

Los expertos afirman que la proyección es un término, para fundamentar los procesos de mejoras y adecuar la misma a nuestros tiempos a través de la eficacia y la eficiencia.

La relación se debe a que vivimos en una sociedad de cambios y transformación y que la educación, como tal, debe responder a estos cambios ya sucedidos, adaptarse a las transformaciones sociales que van surgiendo.

5.3.3. Conocimiento

Como experto he visto los juegos en línea, como una sintomatología y un diagnóstico mucho más complejo de lo que una persona sin la preparación apropiada puede terminar perjudicada dándole no el uso adecuado, donde podemos confundir la realidad con ficción.

5.3.4. Estrategias

Uno experto propone a la comunidad educativa una plataforma y definir el tiempo que le darán uso para realizar trabajos o para otras actividades.

Uno especialista afirma que es importante fijar metas y trabajar con perseverancia y poco a poco verán los resultados. No es sencillo, pero es la constancia del éxito.

Es importante realizar actividades a la hora de impartir clase para que el estudiante se mantenga activo y no se refugie en los juegos.

Los expertos proponen mejorar la concentración y adecuar el espacio de trabajo para realizar las actividades, y decirle al estudiante que procure apagar el teléfono o ponerlo en silencio cuando no sea requerido.

VI. Recomendaciones

Este apartado se da a conocer las recomendaciones que se le brindan a estudiantes, docentes Y expertos.

6.1 Docente

Promover la participación activa en los estudiantes haciendo uso de diferentes plataformas educativas que conlleven a un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Desarrollar diferentes estrategias de aprendizaje, así como también lúdicas que despierten la motivación en los estudiantes al momento de recibir las clases correspondiente a cada ciclo de estudio.

Mantener una comunicación asertiva con los estudiantes en donde se evidencie la buena práctica pedagógica en toda la comunidad educativa.

Asegure de tener la atención de todos los estudiantes antes de iniciar la clase; no intente enseñar a hacer actividad alguna si no están prestándole atención.

Difundir en estudiantes adecuadas técnicas de estudio para que el tiempo empleado de clase no sean tediosas (parte aburrida hacia a presagiar un encuentro muy tedioso), si no sean agradables para el alumno.

6.2 Estudiantes

Practicar valores dentro y fuera del aula de clase que lleve a mejorar los hábitos en cada uno de ellos.

Valorar la importancia del estudio para la preparación profesional de cada uno, como parte integral en el desarrollo humano.

Participar en diferentes actividades recreativas que despierte el aprovechamiento del tiempo libre, para así evitar caer en un hábito adictivo.

Valorar el apoyo motivador que brindan los docentes como fuente de sus conocimientos el cual los encamina hacia una mejor formación mediante la interacción entre docente y estudiante.

6.3 Padres de familia

Apoyar a los estudiantes y a los docentes en todas o partes de las actividades que se realizan en el instituto para que así el estudiante se motive más y demuestre interés al estudio y obtenga un aprendizaje más significativo, para que no caiga en problemas adictivos.

Asignar a los padres de familias que deben estar al tanto de las novedades académicas y requerimientos.

6.4 Al departamento de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de UNAN-Managua- FAREM-Estelí.

Instar a los estudiantes, docentes y administradores a realizar investigaciones donde se muestre la incidencia de los juegos en línea basado en el beneficio del estudiante.

Promover a los estudiantes que realicen temas investigativos con énfasis a las nuevas plataformas que surgen en el presente.

6.5 Expertos

Promover que los expertos hagan estudios de investigaciones sobre los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico.

Promover nuevas estrategias para que el estudiante no caiga en la adicción a los juegos en línea.

Participar en foros de interés social y personal que sean resultado a través de los juegos en línea.

Darles seguimientos a casos de problema que se dan en los centros educativos y nuestro entorno a causa de los juegos en línea.

VII. Conclusiones

El desarrollo del proceso investigativo nos ha portado valiosas experiencias y momentos de aprendizaje acerca de diferentes criterios de como inciden los juegos en línea, en el rendimiento académico del estudiante.

Los estudiantes de 7° tienen problemas con la adicción a los juegos en línea, donde influye el problema con el rendimiento académico y con conductas impulsivas.

La adicción a los juegos en línea va en aumento debido a la falta de información sobre el uso de ellos y ya que sea vuelto un refugio para los estudiantes.

Acorde a la características y actitudes de los estudiantes para con los juegos en línea, se ha valorado una adicción a los juegos, reflejando actitudes poco deseables, coincidentemente los estudiantes logran niveles de rendimiento académico regular, manifestándose de cierta manera la relación que tiene ambas variables.

Debido a los efectos desbastadores que provoca la dicción a los juegos en línea a lo interno y externo de los estudiantes, pone en peligro la estructura y la forma de la misma, según la reacción que provoque la dicción a estos juegos, así mismo actúa dentro de la sociedad que los rodea.

VIII. Bibliografía

Referencias

- Alvarez, F. (2013). *Uso de lo videojuegos educativos, caso de estudio* . Mexico: Investigacion y desarrollo.
- Annetta, F. M. (2009). *Investigacion students engagement and learning about genetics*.
- Azorin, J. (2014). *El videojuego musical un recurso pára la educacion* .
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La mascara y el vertigo*. Mexico.
- Crawford, C. (1982). *The art of game desing*.
- Lema Salas, F. X. (2014). *Sincronizacion de eventos de juegos multi-usario* . Chile.
- Martinez Ibarra, M. A. (2021). *Los videojuegos como estrategia didactica*. Nicaragua.
- Oreste, G. C. (2012). Iternet. *Obtenido de consideraciones eticas en la investigacion pedagogica* .
- Pimienta Prieto. J. (2012). Estrategias de enseñanza aprendizaje. *Docencia universitaria basadas en copentencias* . Mexico, Pag. 3: PEARSON EDUCACION.
- Ruiz, A. C. (06 de 08 de 2008). Gestipolis . *Recuperado el 02 de septiembre de 2017, de Metodos t tecnicas de investigacion cientifica*. [www, gestipolis.com/metodos y tecnicas de investigacion cientifica//](http://www.gestipolis.com/metodos_y_tecnicas_de_investigacion_cientifica/).
- Sampierri, R. (2014). *Metodologia de la investigacion* . Celaya, Guanajato, Mexico: Mc. Graw Hill Education.
- Taylor, e. (2013). Orientacion Profesional.....Entrevista. *Orientacion Profecional, 4c*.
- Tomasselli, L. E. (1991). *Investigacion aplicada. (Vol.I) (U. d. Madison, Ed) Madison*. Wisconsin, Estados U nidos del Norte de America : Cooperacion Educativa Macac.

IX. Anexo

ANEXOS

9.1 Instrumentos



Diseño Metodológico grupo focal con estudiantes del 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.

Fecha: _____

Local: Instituto Enmanuel Mongalo

N° de Participantes: 15 estudiantes de ambos sexos
cerros Ramírez, Kener José Lira Calderón.

Facilitadores: Eli David Zelaya flores, Yerli Enoch

Objetivo: Identificar las acciones que fomenten el buen uso de los juegos en línea en estudiantes de 7° grado para mejorar el rendimiento académico.

Objetivo	Actividad	Procedimiento	Tiempo	Recursos/Materiales a utilizar	Responsable
Conocer a los participantes (estudiantes) y brindar un ambiente agradable	<ul style="list-style-type: none">• Saludos• Bienvenida• Asistencia	Grata bienvenida y agradecimiento por su participación a estudiantes en el grupo focal. Circular hoja de asistencia para que los participantes anoten sus datos personales.	6 minutos	Personal Lápices Lista de Asistencia	Kener José Lira Calderón
Dar a conocer el objetivo del grupo Focal	Expresión Oral	Dar a conocer lo que pretende llevar a cabo en el grupo focal	2 minutos	Personal	Yerli Enoch Cerros Ramírez

<p>Recopilar información mediante la participación de estudiantes sobre los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico.</p>	<p>Dinámica Lápiz hablante</p>	<p>Se hará rotar un marcador y al participante que le quede contestará una pregunta que será leída por uno del responsable del grupo focal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tipos de juegos en línea conoces? 2. ¿Cuáles son los juegos que juegas? 3. ¿Qué tipos de dispositivos usas? 	<p>15 Minutos</p>	<p>Recursos Humanos</p>	<p>Eli David Zelaya Flores</p>
<p>Identificar los conocimientos de los estudiantes sobre el uso de los juegos en línea.</p>	<p>Lluvias de ideas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tipos de juegos andas descargados? 2. ¿Cuánto es el tiempo que juegan? 3. ¿Cree usted que domina el control del tiempo? 4. ¿Qué tan frecuente lo hacen? 5. ¿Te provoca ansiedad jugar? 6. ¿Cuánto es el consumo económico que genera los juegos en línea? 7. ¿Has recibido recompensa por jugar estos juegos? 8. ¿Qué recompensas recibes de los juegos? 9. ¿Saben sus padres que juegan estos juegos? 	<p>15 minutos</p>	<p>Paleógrafo Marcador Pizarra</p>	<p>Yerli Enoch Cerros Ramírez Eli David Zelaya Flores</p>

<p>Proponer los juegos en línea como una estrategia para el mejoramiento del rendimiento académico desde la perspectiva del estudiante</p>	<p>Debate</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cree usted que los juegos en línea se pueden usar como una estrategia para el mejoramiento del rendimiento académico? 2. ¿En qué espacio de la clase te gustaría aplicar esta estrategia? 3. ¿Qué les gustaría hacer para mejorar el rendimiento académico? 4. ¿Les gustaría que la docente les incentivara a usar los juegos en línea como una estrategia para el mejoramiento del rendimiento académico? 	<p>10 minutos</p>	<p>Expresión personal</p>	<p>Kener José Lira Calderón Eli David Zelaya Flores</p>
<p>Anotar la participación de los estudiantes</p>	<p>Toma de notas</p>	<p>Realizar una toma de notas de la participación y argumentación de los participantes</p>	<p>Proceso</p>	<p>Lápiz Cuaderno</p>	<p>Yerli Enoch Cerros Ramírez</p>
<p>Evidenciar participación mediante instrumentos</p>	<p>Toma de: Fotografías Grabaciones</p>	<p>Realizar la toma de fotografías, revisar grabación</p>	<p>Proceso del Grupo focal</p>	<p>Cámara</p>	<p>Kener José Lira Calderón</p>



Estimados docentes me dirijo a ustedes con el propósito de solicitar su valioso aporte, en cuanto a compartir opiniones y conocimientos acerca de los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.

Centro escolar: _____
Años de impartir: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____
Turno: _____ **Disciplina que Imparte:** _____

Objetivo: Describir como los juegos en línea afectan a los estudiantes en el bajo rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.

Preguntas

- 1-. ¿Cree usted que los juegos en línea influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes?

- 2-. ¿Cree usted que los juegos en línea perjudican la disciplina de los estudiantes?

- 3-. ¿Qué conducta presentan los estudiantes que hacen uso de los juegos en línea?

- 4-. ¿Hacen uso los estudiantes de sus dispositivos móviles a la hora de impartir la clase?

- 5-. ¿Qué limitaciones ha tenido usted con los estudiantes cuando hacen uso de los teléfonos en las horas de clase?

- 6-. ¿Tienen problemas los estudiantes con los cumplimientos de trabajos orientados?

7-. ¿Cree usted que los estudiantes no cumplen con sus trabajos orientados por estar entretenidos en los juegos en línea?

8-. ¿Qué estrategias ha utilizado para que los estudiantes cumplan con sus deberes?

9-. ¿Cumplen con la asistencia y puntualidad los estudiantes?

10.- ¿Cree usted que los juegos en línea afectan la puntualidad de los estudiantes? Explique

11.- ¿Tiene algún conocimiento usted acerca de los juegos en línea?

12-. ¿Ha pensado usted en usar los juegos en línea como una herramienta para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes?

13-. ¿Cómo aplicaría los juegos en línea como una estrategia en las horas de clases?



Estimados expertos me dirijo a ustedes con el propósito de solicitar su valioso aporte, en cuanto a compartir opiniones y conocimientos acerca de los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes.

_____ **Años de**
impartir: _____ **Sexo:** _____ **Fecha:** _____ **Turno:**
_____ **Disciplina que Imparte:** _____

Objetivo:

Preguntas

- 1-. ¿Qué experiencia ha vivido acerca de los juegos en línea?

- 2-. ¿Qué practicas ha tenido acerca de los juegos en línea?

- 3-. ¿Cuál es la su percepción acerca de los juegos en línea?

- 4-. ¿Cree usted que los juegos en línea afecta el aprendizaje en los estudiantes?

- 5-. ¿Cómo puede hacer para implementar los juegos en línea en los estudiantes?

6-. ¿Qué propone usted para reducir el mal el uso de los juegos en línea en los estudiantes?

7-. ¿Qué estrategias propone usted para el buen uso de los juegos en línea en las horas de clases?

9.2 Matriz de Resultados

Título		Los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo	
Objetivo General		Analizar la incidencia de los jugos en línea en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mángalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.	
Objetivo Especifico N°1		Identificar los tipos de juegos en línea juegan los estudiantes en horas de estudio.	
Instrumento:		Grupo Focal	Dirigido a: Estudiantes
Categoría	Sub Categoría	Análisis	
Tipos de juegos en líneas	Juegos descargados	Los estudiantes hieron mención de 3 juegos en línea descargados los cuales son: Monopolio, Parchís, free Faire.	
	Tipo de dispositivos que usan	Los estudiantes afirman que sus dispositivos para jugar los juegos en línea son: celular, pantalla tv y computadora.	
	Tiempo que dedican a jugar	Los estudiantes relataron que juegan diario de 3 a 5 partidas diario donde aproximadamente cada partida dura de 30 minutos a 1 hora.	
	Control del tiempo	Los estudiantes afirman que una vez que entras a los juegos en línea la mayoría de veces pierdes el control del tiempo, es por lo cual nos volvemos adicto y te provoca ansiedad jugar más partidas.	
	Consumo económico que genera	El consumo económico de dichos juegos es de 100 córdobas semanal en saldo, y aunque a veces compramos paquetes para subir de nivel, cada paquete cuesta ente 3 a 10 dólares.	
	Modificación de la conducta	El estudiante afirma que, al volverte adicto a los juegos en línea, te provoca conductas violentas, pierdes el ánimo de comer, trastorno de sueño y estrés.	
	Aprobación de los padres	Los estudiantes relatan que algunos juegan con el consentimiento de los padres por que los padres no tienen conocimientos sobre los juegos en línea.	
Tiempo de juego en las horas de clase	Los estudiantes afirman que la adicción te provoca a veces jugar hasta en horas de clase, porque es un entretenimiento para ellos, también relatan que en el tiempo de recesos y cuando el maestro lo manda a trabajar en grupo se conectan a jugar una partida entre ellos.		

Título	Los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo		
Objetivo General	Analizar la incidencia de los jugos en línea en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mángalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.		
Objetivo Especifico N°2	Describir como los juegos en línea afectan a los estudiantes en el rendimiento académico.		
Instrumento:	Entrevista	Dirigido a:	Docente
Categoría	Sub Categoría	Análisis	
Efectos de los juegos en líneas en los estudiantes	Rendimiento académico	El docente relata que los estudiantes que están atrapados en los juegos en línea, se ha vuelto un gran problema controlarlo, por los que los estudiantes han tenido problemas con el rendimiento académico.	
	Conducta	El maestro confirma que el estudiante que juega los juegos en línea se vuelve con una conducta violenta, negativismo desafiante, conducta disruptiva e hiperactividad.	
	Disciplina	El estudiante malos actos, malas actitudes, malos gestos, desordenes, agresiones, rebeldías y dice malas palabras.	
	Asistencia y puntualidad	El estudiante a veces no cumple con el horario de clase entra minutos tardes a clase, también pierde hasta un bloque de clase semanal.	
	Cumplimiento de deberes del estudiante	El estudiante se dificulta cumplir con los trabajos orientados por estar entretenido en los juegos en línea, donde no dedica el tiempo suficiente al estudio.	
	Uso del teléfono	El docente hace mención que a la hora de impartir la clase hay estudiantes que no respetan ese periodo, porque se ponen a jugar, donde desconcentra a los demás compañeros y al momento de trabajar en equipo la mayoría de veces se ponen a jugar los juegos en línea.	
	Ideas acerca de los juegos en línea	El docente afirma que los juegos en línea han sido como una plataforma como las redes sociales, que los estudiantes solo quieren estar conectado, sin pensar los quehaceres diarios, los juegos en línea es problemas que está afectando los estudiantes por el uso que le dan, lo usan como un medio de entretenimiento sin pensar que al poco tiempo se vuelven adicto.	

Título	Los juegos en línea y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mongalo, La Palagua, Pueblo Nuevo		
Objetivo General	Analizar la incidencia de los jugos en línea en el rendimiento académico en los estudiantes de 7° del Instituto Enmanuel Mángalo, La Palagua, Pueblo Nuevo.		
Objetivo Específico N°3	Proponer estrategias a la comunidad educativa para el buen uso de los juegos en línea en los estudiantes para el mejoramiento del rendimiento académico.		
Instrumento:	Entrevista	Dirigido a:	Docente
Categoría	Sub Categoría	Análisis	
Estrategias a la comunidad educativa	Incidencia	<p>Los expertos han sugerido que los juegos en línea actuales son tan emocionantes y activos que hacen que la lectura y el trabajo de la escuela luzcan aburridos para el estudiante.</p> <p>La incidencia de los juegos en línea en el rendimiento académico del estudiante, puede ser un problema acumulativo en mucho tiempo o algo que ocurre en una etapa de la vida y permanece con la persona para siempre</p>	
	Proyección de la educación en relación a los juegos en línea	<p>Los expertos afirman que la proyección es un término, para fundamentar los procesos de mejoras y adecuar la misma a nuestros tiempos a través de la eficacia y la eficiencia.</p> <p>La relación se debe a que vivimos en una sociedad de cambios y transformación y que la educación, como tal, debe responder a estos cambios ya sucedidos, adaptarse a las transformaciones sociales que van surgiendo.</p>	
	Conocimiento	<p>Como experto he visto los juegos en línea, como una sintomatología y un diagnostico mucho más complejo de lo que una persona sin la preparación apropiada puede terminar perjudicada dándole no el uso adecuado, donde podemos confundir la realidad con ficción.</p>	
	Estrategias	<p>Uno experto propone a la comunidad educativa una plataforma y definir el tiempo que le darán uso para realizar trabajos o para otras actividades.</p> <p>Uno especialista afirma que es importante fijar metas y trabajar con perseverancia y poco a poco verán los resultados. No es sencillo, pero es la constancia del éxito.</p> <p>Es importante realizar actividades a la hora de impartir clase para que el estudiante se mantenga activo y no se refugie en los juegos.</p> <p>Los expertos proponen mejorar la concentración y adecuar el espacio de trabajo para realizar las actividades, y decirle al estudiante que procure apagar el teléfono o ponerlo en silencio cuando no sea requerido.</p>	

9.3 Bases de Datos

N°	Participantes	Edad	Genero	origen	Nivel académico	Grado
1	Francis Milagro Calderón Lira	36	F	Pueblo Nuevo	Licenciada	
2	Fredman Otoniel Morales	14	M	La Palagua	Estudiante	séptimo
3	Milexi Dariana Montalván	14	F	La Pava	Estudiantes	Séptimo
4	Cindy Massiel Blandón	14	F	La Palagua	Estudiante	Séptimo
5	Jefferson Joel Acuña Calero	15	M	La pava	Estudiante	Séptimo
6	Emmanuel Pérez Sevilla	14	M	La Palagua	Estudiantes	Séptimo
7	Alan Yariel Videá Acuña	15	M	La Palagua	Estudiante	Séptimo
8	Onelsi Joel Acuña	14	M	La pava	Estudiante	Séptimo
9	Francis Fabiana López	14	F	El Consuelo	Estudiante	Séptimo
10	Josbin Josué Cruz Videá	14	M	La Palagua	Estudiante	Séptimo
11	Walter Lenin Moncada	15	M	La Palagua	Estudiante	Séptimo
12	Ian Saii Gámez Castillo	16	M	La Pava	Estudiante	Séptimo
13	Noel Antonio Flores Arauz	17	M	El Consuelo	Estudiante	Séptimo
14	Marlon Castellón Carrasco	40	M	Pueblo Nuevo	Licenciado	
15	Osmin Salinas Centeno	37	M	Estelí	Aulas TIC	
16	Rony Emerson Martínez R	38	M	Estelí	Licenciado	

9.3 Galería de Imágenes Estudiantes de 7°







Grupo focal

