

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Psicología

Carrera de Psicología

**Evaluación del uso de videojuegos desde la perspectiva de los estudiantes de
noveno ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca-
periodo académico 2022-2023**

Trabajo de titulación previo a la obtención
del título de Licenciado en Psicología


Autores:

Bryan Geovanny Bermeo Rodríguez

Nivia Natividad Maza Arrobo

Director:

Javier Alejandro Ávila Larrea

ORCID:  0000-0002-4056-4316

Cuenca, Ecuador

2023- 10- 17

Resumen

Actualmente, los estudiantes pasan gran parte de su tiempo en dispositivos electrónicos, mediante el uso de diferentes aplicaciones enfocadas al entretenimiento. Por ello, es necesario identificar los usos de los videojuegos dentro del contexto escolar y los efectos en el rendimiento en todos los niveles académicos. La presente investigación plantea el objetivo de describir la utilización de los videojuegos desde la perspectiva de los estudiantes del noveno ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, así como su percepción acerca de la implicación en contextos de enseñanza de educación superior. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo de tipo no experimental con corte transversal. Se aplicó el Cuestionario sobre el Uso y Aplicaciones Educativas de los Videojuegos, en la población de 91 estudiantes de noveno ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca. Los resultados describen que 34% de la población de estudiantes utilizan videojuegos regularmente, la edad media de los videojugadores es de 23 años. En cuanto a la implicación del uso de videojuegos en los contextos educativos, la percepción de los estudiantes es favorable y consideran que los videojuegos potencian las siguientes habilidades: psicomotrices, atención y habilidades de asimilación/ retención de información. En futuras investigaciones, es necesario identificar posibles aplicaciones dentro de los diversos contextos académicos, para influir positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: videojuegos, educación superior, aplicaciones educativas, estudiantes universitarios



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

Students spend much of their time on electronic devices using different applications that serve as entertainment. For this reason, it is necessary to identify the uses of video games inside the school context and their possible effects on their performance at the academic level. The present investigation raises the objective of describing the use of video games from the perspective of students of the ninth cycle of the Faculty of Psychology of the University of Cuenca. Also, it examines their perception of involvement in higher education teaching contexts. This study used a quantitative approach with a descriptive scope of a nonexperimental type with a cross-section. "Questionnaire on the Use and Educational Applications of Video Games" was applied to 91 students of the ninth cycle of the Faculty of Psychology of the University of Cuenca. The results show that 34% of the students use video games regularly, and the average age of gamers is 23 years old. Regarding the implication of the use of video games in educational contexts, the perception of the students is favorable. The following skills: psychomotor, attention, and information assimilation/retention, are the most enhanced by video games. In future research to have a positive influence on the learning process of students, it is necessary to identify video games possible uses in the academic context.

Keywords: video games, university education, educational applications, university students



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de Contenidos

Resumen	2
Abstract.....	3
Agradecimientos.....	7
Fundamentación Teórica	8
Proceso Metodológico	16
Enfoque y Alcance de Investigación	16
Participantes	16
Instrumento	16
Procedimiento de la Investigación.....	17
Procesamiento de Datos.....	17
Aspectos Éticos	17
Presentación y análisis de resultados.....	19
Utilización de Videojuegos.....	19
Tiempo de Utilización de Videojuegos.....	19
Percepción del Uso Educativo de Videojuegos en Diferentes Niveles Educativos	20
Características Personales.....	22
Edad de Inicio de Utilización de Videojuegos.....	22
Características Académicas	23
Videojuegos Más Utilizados	24
Utilización de Videojuegos en Enseñanza-Aprendizaje.....	25
Habilidades potenciadas por videojuegos.....	26
Uso de videojuegos en contextos anteriores a universidad	27
Conclusiones y Recomendaciones	29
Referencias	31
Anexos	38
Anexo A	38
Anexo B	44

Índice de figuras

Figura 1	Valoración de la utilidad de los videojuegos en los contextos educativos.....	21
Figura 2	Tipos de videojuegos más utilizados	25
Figura 3	Opinión de utilización de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje	26
Figura 4	Habilidades potenciadas por los videojuegos según los estudiantes.....	27
Figura 5	Uso de videojuegos en contextos anteriores a la universidad	28

Índice de tablas

Tabla 1	Edades de los participantes	16
Tabla 2	Utilización de videojuegos	19
Tabla 3	Tiempo de utilización de videojuegos	20
Tabla 4	Percepción del uso educativo de videojuegos en diferentes niveles educativos..	20
Tabla 5	Características personales de usuarios de videojuegos	22
Tabla 6	Edad de inicio de utilización de videojuegos.....	23
Tabla 7	Características académicas de usuarios de videojuegos.....	24

Agradecimientos

Ha sido un largo camino para llegar a cumplir esta meta tan anhelada. Esto no habría sido posible sin el apoyo de nuestros padres, a los cuales les agradecemos por brindarnos su apoyo incondicional y ser un pilar fundamental en este proceso. Ellos son los que con su cariño nos han impulsado siempre a lograr nuestras metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades.

Son muchos los docentes que han sido parte de este camino universitario y a todos ellos agradecerles por transmitir los conocimientos necesarios para hoy poder estar aquí. En especial le agradecemos a nuestro tutor por su dedicación y paciencia, por sus palabras y correcciones precisas que nos guiaron en este proceso.

Fundamentación Teórica

Con la reciente crisis mundial a causa de la pandemia de COVID-19, el uso de dispositivos electrónicos ha incrementado. Las personas dedican más tiempo al manejo de artefactos con acceso a internet como teléfonos, laptops, computadoras, consolas (Carpio et al., 2021). Con el fin de encontrar entretenimiento en distintas aplicaciones de fácil acceso, las personas suelen utilizar el tiempo que consideran libre en actividades que impliquen poco esfuerzo físico y mental, como pueden ser las redes sociales, televisión y actividades de relación social y diversión (Ochoa y Rangel, 2012). A partir de este último enunciado, los videojuegos toman gran importancia en el empleo del tiempo libre de diferentes usuarios, en especial de los estudiantes, y con la aparición del COVID-19 el uso de los videojuegos se vio potenciado (Azócar y Ojeda, 2021; Lemache, 2021).

Al remontarse a la antigüedad, con los primeros humanos, incluso en el reino animal, el juego estaba enfocado en la enseñanza de estrategias de supervivencia, recolección y caza (Domínguez y Antequera, 2012). Existen investigaciones que apuntan que a los niños se les asignaban tareas que las realizaban mientras jugaban. Por otro lado, los adultos usaban el juego para enseñar a los infantes a modo de práctica las diferentes actividades cotidianas que debían desarrollar (Pascual, 2018). Después, el juego se enfocó en el entretenimiento, se olvidó su propósito original que era enseñar a las nuevas generaciones (Cabañes et al., 2021). A finales del siglo XX, se desarrollan dispositivos informáticos diseñados como un medio de automatización de procesos, y luego en estos dispositivos (computadoras) se desarrollaron los primeros videojuegos como: Tennis For Two, Nought and Crosses, Space War, entre otros (Douglas, 1952; Higginbotham y Dvorak, 1958; Russell, 1962).

Por su parte, Frasca (2001) define a los videojuegos como cualquier utilización de la plataforma electrónica con fines de entretenimiento, que involucra a uno o varios jugadores, ya sea en un entorno físico o en red, en el cual se puede emplear computadoras personales o consolas. Del mismo modo, Reig (2020) y Rivera y Torres (2018) ofrecen concepciones similares, definen a los videojuegos como medios digitales en los que pueden interactuar una o más personas por medio de un controlador conectado a un dispositivo; y como juegos de carácter electrónico o digital, donde una o más personas interactúan a través de una pantalla. Por otro lado, según Domínguez y Antequera (2012), el videojuego cumple la función de entretener a través de una pantalla y de procesos actualizados que lo vuelven más complejo.

Con respecto a los videojuegos más conocidos se encuentran: juegos arcade (juegos de peleas, juegos de combate, juegos de disparos, plataformas), simuladores, juegos de deporte, estrategia y sus subtipos, juegos de mesa, ludo-educativos, etc. (Marqués, 2001). Los juegos de combate proponen actividades para causar una respuesta precisa, determinada y rápida al jugador. Son descritos como un juego en donde el jugador se enfrenta a múltiples enemigos. Debe interactuar lo más rápido posible, mediante acciones simples

para derrotarlos y avanzar en un gran número de niveles. (Belli y Raventós, 2008). A diferencia de los juegos de combate, los juegos de peleas están enfocadas en la recreación de combates entre jugador y máquina, desde una perspectiva lateral, como si el jugador fuera un espectador de la batalla (Escudero, 2021).

Por otro lado, los juegos de disparos tienen dos variantes principales, los First Person Shooter (FPS) o primera persona y Third Person Shooter (TPS) o tercera persona, cuya diferencia radica, en breves rasgos, en la posición de la cámara (Marqués, 2001). En los FPS la cámara se sitúa como si el jugador fuera quien realiza las acciones de disparo, entre los más populares DOOM (Ibáñez, 2017; Midway Games, 1997). Mientras que en los TPS la cámara se sitúa detrás del personaje seleccionado por el jugador, comúnmente se posiciona sobre el hombro del personaje y permite una vista más global del entorno del jugador, como principal exponente tenemos a GTA V (Benzies y Sarwar, 2013; Reig, 2020). Estos videojuegos impulsan las respuestas rápidas y precisas ante un entorno cambiante, lo que mejora sus reflejos y atención a múltiples estímulos (Roncancio et al, 2017).

Además, los juegos de plataformas están enfocados en un público más infantil, su propósito es superar niveles al sortear obstáculos, plataformas y enemigos con un personaje visto con una perspectiva lateral. Ello implica una respuesta rápida, lo que precisa atención focalizada y memoria, asimismo contribuyen al desarrollo psicomotor y la orientación espacial y contribuyen con el pensamiento lógico y a la toma de decisiones (Puerta, 2012). En la actualidad, este tipo de videojuegos no es tan desarrollado como antes, puesto que la popularidad que se genera alrededor de otros tipos de videojuegos actuales, por lo que este tipo de videojuegos se enfoca en presentar un diseño con mayor dificultad y que genere diversión en los jugadores (Belli y Raventós, 2008). Entre los juegos más populares de este género tenemos Super Mario Bros y Sonic the Hedgehog (Ōshima y Naka, 1991; Tezuka y Miyamoto, 1985).

En cuanto a los simuladores, son un género de videojuegos enfocados en alguna actividad, que puede presentarse en múltiples consolas, cuyo objetivo radica en realizar actividades de la vida diaria y permiten adquirir conocimiento de manera práctica y segura, otorga información sobre el funcionamiento de distintos ámbitos de la vida, por ejemplo: Euro Track Simulator, Microsoft Flight Simulator, entre otros (Artwick, 1979; Belli y Raventós, 2008; SCS Software, 2008). Actualmente, existen simuladores para cualquier tipo de situaciones, las cuales exigen estrategias complejas y precisas, y aportan conocimientos específicos sobre la temática como puede ser: cocina, medicina, pesca, caza, jardinería, odontología, etc. (Contín y Merino, 2001). Los juegos de mesa, que son una representación digital de los juegos de mesa clásicos como los juegos de naipes, pueden ser acoplados a diferentes categorías debido a su amplia estructura y trascendencia, puesto que fomentan la concentración, memoria y creatividad (Sánchez y González, 2002).

Por otra parte, los juegos de deportes son aquellos que simulan los deportes más conocidos como son: soccer, football, basquetbol, voleibol, tenis, entre otros (Marqués, 2001). Estos videojuegos, a diferencia de los simuladores, fomentan el aprendizaje del deporte y la implementación de actividad física en la vida diaria; y enfoca a los jugadores de manera vertical, o de una vista diagonal, donde se manipula a todos los jugadores del equipo, lo que permite tener un control mayor que un simulador y requieren de habilidad, rapidez y precisión, aquí se tiene como máximos representantes a FIFA, NBA, Madden NFL (Castillo, 2015; EA Vancouver y EA Romania, 2021; Electronic Arts y EA Tiburon, 2021; Visual Concepts, 2021). En el caso de los videojuegos de estrategia, buscan que el jugador emplee tácticas, habilidades de planteamiento, pensamiento, concentración, entre otras, para gestionar recursos en un corto tiempo con el fin de conseguir la meta propuesta, con ello permite desarrollar el pensamiento lógico y resolución de problemas (Garrido, 2013). Al considerar que, el videojuego busca mejorar su reputación y atractivo, se deriva el término ludo-educativos o videojuego serio, que son aquellos que son desarrollados en torno a una función en particular y/o la enseñanza de alguna actividad, hace referencia a su uso en el ámbito educativo, su objetivo principal radica en que se aprenda jugando. A menudo, se desarrollan para fomentar algunas habilidades técnicas donde las decisiones son responsabilidad de los participantes (Martín y Aznar, 2015). Su finalidad no es exclusivamente la diversión, sino instruir y formar a los jugadores para que adquieran nuevas competencias o conocimientos en determinadas áreas (Calvo, 2013). Por su parte, López et al. (2018) refiere que el empleo de juegos serios puede ayudar a adquirir las habilidades necesarias para vivir y adaptarse a las demandas del mundo moderno. Otra definición es la expuesta por Alejaldre y García (2014) que define a este término como juegos creados con la finalidad de aprender.

Existen diversos tipos de videojuegos, cada uno tiene una finalidad y población específica. Una clasificación propuesta por Entertainment Software Rating Borad [ESRB] (s.f.), advierte sobre el contenido de los videojuegos y sus poblaciones objetivo: Todos, el contenido es apto para todas las edades; Todos +10, el contenido es apto para personas de 10 años o más y puede contener violencia de caricatura, lenguaje moderado; Adolescentes, contenido para personas mayores de 13 años, dado que, puede contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, sangre mínima y uso poco frecuente de lenguaje fuerte; Maduro +17, puede incluir violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte; Adultos únicamente +18, puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real; y por último se encuentran los videojuegos Aún sin calificar y Maduro +17, que aún no poseen una clasificación, pero advierten del posible contenido.

Por lo tanto, a causa del fácil acceso que los estudiantes tienen a la mayoría de los videojuegos en línea, este factor resulta predisponente para que se genere una adicción. No

obstante, algunos resultados manifestaron que como tal no son adictivos cuando su uso es moderado, sin embargo, cuando su uso es excesivo podría generar daños en cierta población de individuos que presentan alteraciones en su comportamiento y conducta (Griffiths, 2005). Por consiguiente, para contrarrestar los efectos negativos que puede desencadenar la adicción a los videojuegos, surgió el término Internet Gaming Disorder (IGD) o Trastorno del juego descrito dentro del DSM-5, que implica la pérdida de control sobre el uso de los videojuegos en línea, lo que genera consecuencias negativas en el estilo de vida de las personas (American Psychiatric Association, 2014; Ko, 2014).

Asimismo, para esta afección existe un programa de tratamiento psicoterapéutico para la adicción a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones o en contracción TIC (PIPATIC), cuyos resultados manifiestan que el tiempo dedicado a las TIC disminuye, aumenta el autocontrol y reduce la sintomatología del trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) que suele estar presente junto a esta problemática (Torres y Carbonell, 2015). De esta forma, a pesar de la implementación de tratamientos para esta herramienta de ocio, es importante no desestimar los riesgos que los videojuegos implican si no se manejan de manera controlada (Andrade et al., 2019). Varios autores respaldan la idea de que los videojuegos tienen características adictivas, por ello se han realizado diversas investigaciones para corroborar o refutar esta premisa (Andrade et al., 2019; Carbonell, 2014; Griffiths, 2005; Marengo et al., 2015).

Así, las investigaciones se dividen en dos posturas generales, la primera hace énfasis en que los videojuegos sirven como una estrategia viable dentro del contexto enseñanza-aprendizaje (Carretero, 2011; Domínguez, 2021), mientras que, la segunda postula que los videojuegos tienen una estrecha relación con conductas violentas y/o asociales, y son vistos como el principal factor de bajo rendimiento académico (Aranda et al., 2009; Chacón et al., 2017). Esta dualidad representa una controversia, la población científica se encuentra dividida entre sí, son viables los videojuegos dentro de la enseñanza o, por el contrario, son los causantes directos de los puntajes bajos de los estudiantes, en universitarios, colegios y escuelas (Moncada y Chacón, 2015).

Ante esta dualidad, Livia (2020) plantea que, la estigmatización negativa de la funcionalidad de los videojuegos se debe a noticias sensacionalistas, en las cuales no se toman en cuenta los antecedentes de las personas que cometen dichas acciones. Por su parte, esta autora resalta que los videojuegos tienen características positivas que ayudan a desarrollar las habilidades cognitivas y motrices de quienes los utilizan. Morales (2014) es partidario de esta concepción positiva, refiere que, los videojuegos influyen en los estudiantes y su proceso de aprendizaje, dado que con ellos se estudian temáticas que luego sirven en el colegio, incluso estos no influyen en su desempeño académico. Se postula que la experiencia con

videojuegos tiene beneficios en el control cognitivo reactivo y, por otra parte, se encuentran ligados de manera negativa al control proactivo por parte de los niños (Bailey et al., 2011).

Ahora bien, trabajos científicos expresan que los videojuegos desarrollan múltiples habilidades, dependiendo del tipo de videojuego, esto incluye a los juegos ludo-educativos. Por consiguiente, cada tipo de videojuego potencia ciertas habilidades y destrezas, de manera general, Marcano (2006) describe a los videojuegos y su práctica: A nivel de sensopercepción, agudizan la percepción visual y la velocidad de los reflejos; A nivel cognitivo, fomentan la creación de estrategias complejas para la resolución de problemas; A nivel afectivo, potencian la autoestima, el liderazgo y la capacidad de autosuperación, como también fortalecen la atención y memoria; y a nivel sociocultural, se considera que facilitan la alfabetización, las relaciones interpersonales, y de cierta forma, enseñan el sistema político y cultural de la región productora del videojuego.

Pérez y Ruiz (2006) refieren, en su análisis, que las personas describen que los videojuegos han permitido mejorar sus formas de socializar y trabajar en equipo, como también, en su capacidad para afrontar problemas y superarse a sí mismo. Además, se evidencia que los videojuegos mejoran la ejecución en tareas de atención visual, mayor eficacia al momento de alternar tareas, y menor tiempo en actividades de búsqueda visual, de la igual forma, mejora la ejecución en tareas de atención dividida y en tareas de rotación mental (Salguero et al, 2009).

A partir de esto, a mediados de la década de 1980, se ha discutido la posibilidad de los videojuegos como herramienta didáctica (López, 2008). Desde una perspectiva analítica se consideró que, al estar las nuevas generaciones inmersas en la era digital, se podría vincular esta herramienta tecnológica con programas pedagógicos, esta característica ha permitido que se generen estudios enfocados en el uso de los videojuegos como herramienta de aprendizaje dentro de algunos contextos, reformulándolos para cumplir un rol importante dentro de la enseñanza (Álvarez, 2015).

Los métodos de enseñanza dentro del contexto universitario se ven próximas a quedar obsoletas, por lo que será necesario implementar nuevas estrategias que se adecuen al contexto actual de los estudiantes (Sánchez, 2021). Aquí, los videojuegos brindan una variedad de recursos que los programas educativos pueden aprovechar, incluidas las capacidades de motivación, la alta participación de los usuarios, la retroalimentación continua e inmediata entre los videojuegos y los jugadores, así como el desarrollo de habilidades y destrezas para resolver problemas (Sastre, 1998). Por ello, surge el planteamiento de los videojuegos como una estrategia de aprendizaje, debido a la importancia de presentar un manejo apropiado de estos dispositivos para evitar su consumo sin un fin adecuado (Chacón et al., 2017). Las investigaciones sobre los videojuegos pueden crear un nuevo enfoque que

permita a los estudiantes aprender a través de estrategias que son contemporáneas para ellos (Domínguez, 2021).

En un estudio realizado en España por Rodríguez y Gomes (2013), investigaron la relación entre uso de videojuegos y rendimiento académico en dos grupos de estudiantes universitarios, el primero hacía uso de un juego de ordenador y el segundo no, como resultados obtuvieron que tenían mejores calificaciones quienes habían jugado videojuegos. Desde la misma perspectiva, Martínez et al. (2018) postulan que existe una amplia aceptación de los videojuegos en estudiantes de secundaria y que la mayoría considera que el videojuego es divertido y entretenido, lo que para muchos facilita el aprendizaje. Asimismo, en otro estudio realizado en Cuenca a estudiantes y docentes, se postula que si los videojuegos poseen un propósito claro y un previo asesoramiento, estos influyen de manera positiva en el proceso de aprendizaje, puesto que de ellos se puede adquirir conocimientos nuevos para ser utilizados más adelante en sus estudios (Morales, 2014). En cambio, en un estudio realizado por Castro et al. (2018) en estudiantes universitarios, evidenciaron que en la postura manifestada sobresale una opinión de indiferencia respecto a las aportaciones del videojuego en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En un estudio realizado en Chile en una población de 347 hombres y 102 mujeres de secundaria, se evidenció que los videojuegos cumplen un rol fundamental en la vida de los estudiantes, en especial en los adolescentes varones, ya que las adolescentes mujeres gastan una menor cantidad de tiempo para el uso de videojuegos (Alonqueo y Rehbein, 2008). En España, Daza y Sánchez (2017) corroboran este postulado, se considera que en su investigación aplicada a estudiantes de nivel superior con una población de 207 mujeres y 35 hombres, los resultados mostraron diferencias significativas en la percepción que los estudiantes tenían sobre los videojuegos, en el cual las mujeres son quienes tienden a jugar menos. De manera similar, en un estudio realizado en Quito, sobre el ocio de los adolescentes y la adicción al videojuego, los resultados indicaron que la mayoría de los adolescentes hombres consultados sienten afinidad por los videojuegos, mientras que, en el grupo de mujeres la mitad los encuentran atractivos. En este estudio se destaca que los adolescentes buscan en los videojuegos no solo satisfacción y entretenimiento, sino, evasión a sus problemas y dolencias reales (Palacios, 2014).

La presente investigación se enfocó en identificar la percepción de los estudiantes universitarios con respecto a los videojuegos y su inclusión en la enseñanza, mediante la aplicación del Cuestionario sobre el Uso y Aplicaciones educativas de los Videojuegos [CUAVU]. El cual se estructura de la siguiente manera: una ficha sociodemográfica; las preferencias en el uso de los videojuegos (particularidades que hacen atractivo un videojuego); la percepción (opinión sobre lo atractivo que tiene el uso de videojuegos y qué creencias poseen sobre el perfil del jugador); el uso educativo (valoraciones de aportes

positivos sobre el uso de los videojuegos dentro de la enseñanza y el aprendizaje); y las habilidades que se desarrollan (conocimiento adquirido de los estudiantes acerca ciertas habilidades y actitudes que pueden desarrollar los videojuegos).

En investigación es fundamental analizar elementos poco estudiados, por ello al ser las TIC en la actualidad una herramienta accesible y utilizada por toda la población, es posible buscar beneficios a partir de los videojuegos. En vista de que, los estudios enfocados a la percepción de videojuegos en el nivel superior son limitados, ello se debe a que las investigaciones se centran más en las opiniones de estudiantes de escuela y de colegio.

El Ministerio de Salud Pública [MSP] (2013) para establecer el modelo de Priorización de Investigaciones en salud consideró los siguientes elementos: a) La definición de áreas y líneas de investigación se generaron a partir de los problemas de salud en nuestro país; b) En sub líneas de investigación se consideraron: las dimensiones determinantes de salud, respuesta del sistema de salud, y enfoque de la investigación.

Por consiguiente, dentro de las prioridades del MSP, en el eje Institucional objetivo siete establece potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. De igual forma, el Gobierno reconoce que el conocimiento es dinámico y está en constante evolución, por lo que el Sistema Nacional de Educación debe marchar al ritmo de esta evolución y debe centrarse en preparar a las nuevas generaciones para los desafíos intelectuales, profesionales y personales que afrontarán (Secretaría de Planificación y Desarrollo, 2021).

El impacto social de la investigación radica en la innovación de estrategias de enseñanza a partir de los videojuegos u otra herramienta actual, para mejorar la adherencia de los estudiantes al proceso de aprendizaje y contribuir a la sociedad con personas preparadas y formadas con destrezas efectivas. En cuanto al impacto científico, la investigación sobre los videojuegos dentro del contexto universitario es escasa. Por lo que, a través del estudio se busca expandir las perspectivas de los videojuegos dentro de este ámbito, con investigaciones sobre la implementación y creación de videojuegos para la enseñanza. El análisis de los datos que surjan de este trabajo podrá ser utilizado para analizar la viabilidad del uso de los videojuegos como recursos didácticos para la enseñanza, en el ámbito universitario.

A partir de ello, los investigadores plantean la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el uso que los y las estudiantes del noveno ciclo dan a los videojuegos, y qué percepción tienen de una posible utilización de estos en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Para dar respuesta a la pregunta planteada se establecieron los siguientes objetivos: describir la utilización de los videojuegos desde la perspectiva de los estudiantes del noveno ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, así como su percepción acerca de la implicación en contextos de enseñanza de educación superior. Para cumplir con el objetivo

general se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar el perfil de los estudiantes universitarios usuarios de videojuegos según sus características personales y académicas; y analizar la percepción que tienen los estudiantes universitarios sobre el uso educativo de los videojuegos y su experiencia de utilización a lo largo de su historial académico.

Proceso Metodológico

Enfoque y Alcance de Investigación

La presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo de tipo no experimental con corte transversal. Según Hernández et al. (2014) se justifica la elección de este proceso metodológico debido a que se pretendió analizar las propiedades y características del fenómeno estudiado y no se manipularon variables. Asimismo, se estudió a los participantes en su contexto natural y la recolección de datos se realizó en un determinado periodo de tiempo, para describir las variables y analizar su incidencia en un momento único. Se utilizó un instrumento estandarizado para el manejo de la información y la utilización de técnicas estadísticas para obtener los resultados.

Participantes

Los participantes del estudio fueron 91 estudiantes de la Facultad de Psicología que cursaron noveno ciclo, de los cuales 58 fueron mujeres y 33 hombres, el rango de edad de los participantes osciló entre 20 y 35 años. Participaron en el estudio aquellas personas que firmaron el consentimiento y no tenían alguna condición que les impida el uso de videojuegos.

Tabla 1

Edades de los participantes

Edad	F
20-21 años	8
22-23 años	56
24-25 años	21
26-27 años	3
+27 años	3
Total	91

Instrumento

Se recogió la información de los participantes mediante una serie de preguntas plasmadas en un cuestionario semiestructurado, con el propósito de obtener información que nos permita dar respuesta a los objetivos de la investigación. Se utilizó el Cuestionario sobre el Uso y Aplicaciones educativas de los Videojuegos [CUAVU] (Sánchez, 2014). El cuestionario cuenta con un total de 30 ítems e integra una sección para recabar datos sociodemográficos (Anexo A). Las preguntas del cuestionario se presentan en el siguiente orden: 7 ítems de información de identificación personal, académica y sociodemográfica; 9 sobre preferencias en el uso de los videojuegos; 4 de utilización de los videojuegos en general; 3 sobre las habilidades que se desarrollan con el uso de los videojuegos; y 7 ítems de preguntas y reflexiones abiertas sobre el uso de los videojuegos en la educación formal. Las preguntas se componen por diferentes tipos de respuestas: mixtas, abiertas, dicotómicas, opción múltiple y escala de tipo Likert (1 poco - 5 mucho). Por otro lado, el cuestionario tuvo un Alfa

de Cronbach de .89, por lo que el instrumento contaba con alta consistencia interna y fiabilidad.

Procedimiento de la Investigación

Al ser aprobada esta investigación por parte del consejo directivo, se requirió acceder a las aulas, por medio de una solicitud al decano de la Facultad de Psicología. Posteriormente, se buscó los horarios y el profesorado que impartía docencia en los horarios disponibles. Se identificó a los profesores de los grupos de la población establecida y se envió un correo electrónico que informó los fines de la investigación y se solicitó su colaboración para la aplicación en persona del cuestionario. Tras la aceptación de los docentes se estableció un día y una hora para acudir a la aplicación. El día establecido se dio a conocer el objetivo de la investigación a los participantes y se aplicó el consentimiento informado para aquellos que quisieron participar voluntariamente. Se aplicó el cuestionario completo a cada grupo los días 17, 18 y 19 de enero del 2023, a través de una encuesta digital en Google Forms. Se compartió el enlace y el código QR de la encuesta, que duró aproximadamente 30 minutos en ser resuelta por todos los estudiantes. Así mismo, se dio a conocer las implicaciones éticas del estudio.

Procesamiento de Datos

Para el almacenamiento de la información, se utilizó el programa Microsoft Excel como herramienta para la creación de la base de datos, se trasladó la información desde la plataforma Google Forms a tablas dentro de Microsoft Excel. Dentro del programa de Excel se realizaron las debidas agrupaciones para perfeccionar el registro de información, posterior a ello los datos registrados fueron sometidos a un proceso para eliminar los datos no-válidos, (preguntas no empleadas para los objetivos). Se consideró que los ítems adecuados para dar respuesta al objetivo general fueron las preguntas 3, 6, 19 y 24; en el primer objetivo específico se emplearon los ítems de la ficha sociodemográfica, la pregunta 7 y 13; y en el segundo objetivo específico, las preguntas 21, 23 y 26. A partir de eso, la base de datos fue importada al programa IBM SPSS 25, para su análisis se utilizó estadística descriptiva (medidas de frecuencia). A partir de este programa, se crearon los gráficos correspondientes al cuestionario bajo los criterios expuestos por APA 7.

Aspectos Éticos

El estudio consideró los principios éticos y código de conducta para psicólogos determinados por la American Psychological Asociación (2017), que respeta los siguientes principios generales: principio (A) beneficencia y no maleficencia en el uso de datos; principio (B) fidelidad y responsabilidad para con la investigación; principio (C) integridad y honestidad en el proceso; principio (D) justicia evitar prácticas injustas; principio (E) respeto por los derechos y la dignidad de las personas que sean partícipes del estudio. Este estudio cumplió los principios éticos establecidos, dado que contó con el permiso de los participantes a modo de

consentimiento informado y los datos obtenidos fueron procesados en una base de datos a la que solo los investigadores tenían acceso.

Asimismo, no se solicitó nombres al aplicar el instrumento con la finalidad de respetar la participación voluntaria, la confidencialidad y anonimato de la información recogida de los participantes. Todas las ideas, opiniones y contenidos fueron de exclusiva responsabilidad de los autores. El estudio no presentó ningún riesgo mayor a los participantes, ni familiar, ni social. La presente investigación pretendía ofrecer un punto de partida para el debate sobre estas perspectivas dualistas de los videojuegos y sus posibles usos e implementación como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

Presentación y análisis de resultados

En este apartado se describen y analizan los resultados obtenidos de manera ordenada, de acuerdo con los objetivos planteados en esta investigación. Primero se dio respuesta al objetivo general y posteriormente los específicos. Por consiguiente, para dar cumplimiento a los objetivos se utilizaron ciertos apartados en concreto del cuestionario aplicado, se seleccionó las preguntas que mejor responden a lo planteado en los objetivos.

Para describir la utilización de los videojuegos, así como su percepción acerca de la implicación en contextos de enseñanza de educación superior, dentro del cuestionario se planteó si los estudiantes universitarios utilizan o no los videojuegos (Tabla 2), además, para valorar el uso de videojuegos se muestra el tiempo empleado por los estudiantes (Tabla 3) y por último se describe la percepción del uso pedagógico de videojuegos en diferentes niveles formativos (Tabla 4).

Utilización de Videojuegos

En cuanto a la utilización de videojuegos (Tabla 2) se evidenció que, la mayoría de los estudiantes de noveno ciclo no hacen uso de los videojuegos. La Asociación Española de Videojuegos [AEVI] (2021) acredita que más del 50% de los españoles utilizan videojuegos. Con respecto al contexto ecuatoriano, en un estudio realizado por Montero (2014) se describe que el 70% de la población entrevistada utiliza los videojuegos, lo que difiere con los resultados de este estudio. En consecuencia, en la población video jugadora, los videojuegos se pueden considerar como un factor motivacional que permitiría a los estudiantes desarrollar sus habilidades y destrezas, para evitar su consumo sin un fin adecuado (Chacón et al., 2017).

Tabla 2

Utilización de videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje
Sí	31	34
No	60	66
Total	91	100

Tiempo de Utilización de Videojuegos

Por otra parte, el tiempo que se emplea para realizar esta actividad de ocio (Tabla 3) fue en mayor porcentaje de menos de 5 horas semanales (61.3%) y el 29.1% de los encuestados utilizan de 5 a 10 horas a la semana. Investigadores como Sánchez, (2014) y Davidson y Morrell, (2020), afirman que, en los estudiantes universitarios de primer ciclo de diferentes áreas de estudio, el mayor tiempo que hacían uso de videojuegos era de al menos 5 horas semanales, lo que difiere con los resultados obtenidos en esta investigación. Lo cual, se

considera un uso apropiado de esta herramienta de entretenimiento, debido a que gran parte de los estudiantes no manifiestan un uso excesivo o inapropiado de los videojuegos.

Tabla 3

Tiempo de utilización de videojuegos

	Frecuenci a	Porcentaj e
Menos de 5h.	19	61.3
De 5 a 10h.	9	29.1
De 11 a 20h.	1	3.2
Más de 30h.	1	3.2
Sin respuesta	1	3.2
Total	31	100

Percepción del Uso Educativo de Videojuegos en Diferentes Niveles Educativos

En la *Tabla 4* se presenta la percepción sobre el uso educativo de videojuegos en los niveles educativos. Según los participantes, en educación secundaria se debe emplear en mayor medida este recurso, seguido de educación primaria y universitaria. Por otro lado, existe un porcentaje considerable en desacuerdo con el uso de los videojuegos en educación inicial. Para Sánchez (2014), el nivel educativo al que mayor preferencia mostraron los estudiantes entrevistados es el nivel de educación inicial, mientras que en este estudio el porcentaje mayor representa el nivel de educación secundaria y como último nivel de educación inicial. Es preciso señalar que la población estudiantil entrevistada está dividida en opinión con respecto a la educación inicial. En cuanto a la utilización de los videojuegos se corrobora lo expuesto por Livia (2020) que resalta que los videojuegos tienen características positivas que ayudan a desarrollar las habilidades cognitivas y motrices de quienes los utilizan. Por consiguiente, algunos estudiantes están de acuerdo en que se emplee los videojuegos en ciertos niveles educativos. Además, Sánchez (2021) expone que el contexto universitario emplea estrategias de enseñanza que se ven próximas a quedar obsoletas, por lo que se debe implementar nuevas estrategias que se ajusten al contexto actual de los estudiantes, como: el aprendizaje basado en competencias, aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, entre otros, aquí se otorga un especial énfasis en el aprendizaje a través del juego.

Tabla 4

Percepción del uso educativo de videojuegos en diferentes niveles educativos

	Educación Inicial %	Educación Primaria %	Educación Secundaria %	Educación Universitaria %
No	41.2	36.1	11.8	11.8
No lo sé	17.6	5.9	26.1	30.3
Sí	41.2	58.0	62.2	58.0
Total	100	100	100	100

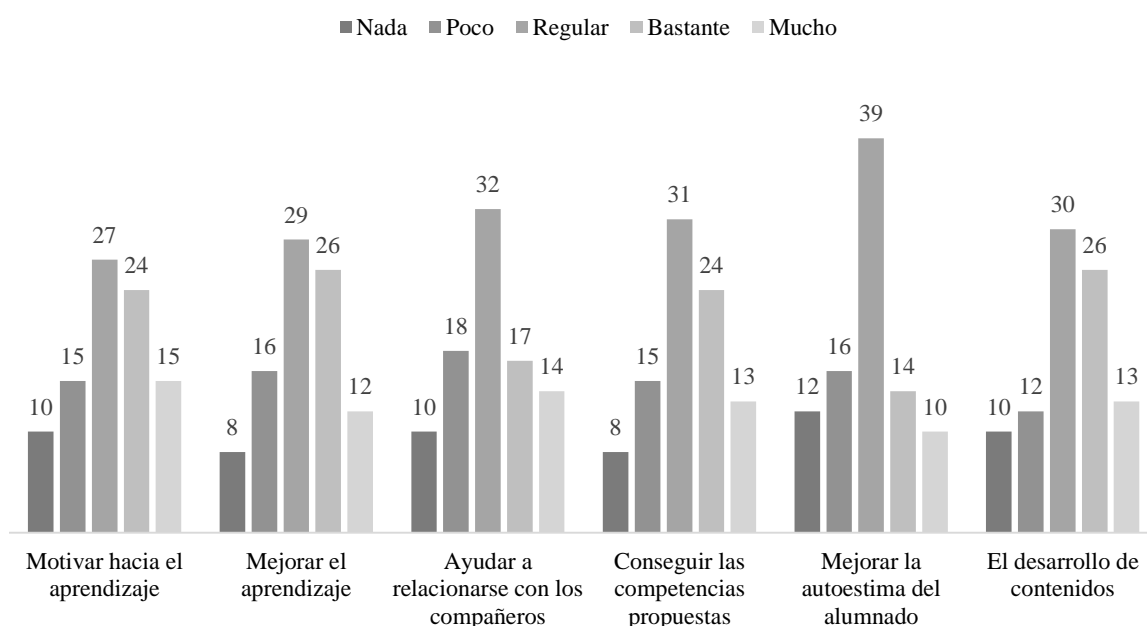
Valoración de Videojuegos

En la *Figura 1* se muestra que, en cuanto a la valoración sobre si los videojuegos potencian estos aspectos en el ámbito educativo, la respuesta fue en mayor frecuencia regular. Esto denota que, los estudiantes consideran que, ante los enunciados expuestos, no existe una certeza en que los videojuegos potencian o no estos aspectos, por ello no hay una total aprobación de su utilidad en la educación, sin embargo, tampoco se denota que existe un desacuerdo general. No obstante, si se valora las dos opciones de respuesta positiva (bastante, mucho) existe una mayor cantidad de estudiantes que consideran que los videojuegos potencian estos aspectos. Con excepción de un enunciado (mejora la autoestima del alumnado) en el cual, el mayor porcentaje considera que los videojuegos no permiten desarrollar este aspecto. Sin embargo, se evidencia que estos aspectos de los videojuegos son aceptados por la mayoría de los estudiantes.

Como lo expone Sastre (1998), los videojuegos brindan diversidad de recursos que los centros educativos pueden aprovechar, incluidas las capacidades de motivación, la alta participación de los usuarios y el desarrollo de habilidades y destrezas para resolver problemas. Estas características permiten que se considere al videojuego como herramienta de aprendizaje, el cual se debe adaptar a cada contexto educativo para cumplir un rol importante dentro de la enseñanza (Álvarez, 2015). De este modo, su finalidad dentro de la educación incluiría potenciar la adquisición y desarrollo de nuevas competencias y conocimientos en determinadas áreas.

Figura 1

Valoración de la utilidad de los videojuegos en los contextos educativos



Características Personales

Para identificar el perfil de los estudiantes universitarios usuarios de videojuegos según sus características personales y académicas, se presenta mediante el primer apartado del cuestionario, el cual correspondía a la ficha sociodemográfica (Tabla 5, Tabla 6, Tabla 7 y Figura 2).

Los resultados a continuación son referentes a los 31 estudiantes usuarios de videojuegos. En la Tabla 5, se puede ver que existió predominancia de estudiantes entre edades de 22 y mayores de 25 años, con una edad media de 23 años. En cuanto al sexo, existe un mayor porcentaje de estudiantes hombres que utilizan estos videojuegos.

De la misma forma, Sánchez (2014); Daza y Sánchez (2017) identifica que alrededor del 80% de los estudiantes utilizan regularmente videojuegos, donde se destaca que las diferencias entre hombres y mujeres usuarios de videojuegos son poco apreciables, pero en cuanto a los no usuarios se evidencia un mayor número de mujeres. Además, Davidson y Morrell (2020) y AEVI (2021), describen que existe mayor porcentaje de estudiantes hombres como usuarios de videojuegos y que las edades oscilan entre 18 y 24 años.

Si bien, la mayor cantidad de estudiantes encuestados fueron mujeres, el porcentaje con respecto a los hombres usuarios de videojuegos es mayor, se tiene en cuenta que los hombres presentan mayor aceptación a este medio de entretenimiento, por el hecho de que la mayoría de las mujeres prefieren otras actividades recreativas o de ocio.

Tabla 5

Características personales de usuarios de videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje
Edad	21 años	3	9.7
	22 años	15	48.4
	23 años	5	16.1
	24 años	2	6.4
	+25 años	6	19.4
	Total	31	100
Sexo	Hombre	18	58
	Mujer	13	42
	Total	31	100

Edad de Inicio de Utilización de Videojuegos

Los resultados expuestos en la *Tabla 6*, hacen referencia a estudiantes que fueron usuarios de videojuegos y que han dejado de serlo. Esto explica el mayor número de respuestas en comparación con la tabla anterior. Aquí se muestra que la mayor población de videojugadores iniciaron esta actividad entre los 11 y 15 años.

Con base en la clasificación dada por Entertainment Software Rating Borad (s.f.), se identifica que la mayoría de los videojuegos se encuentran diseñados para una población específica. Sin embargo, se presenta la clasificación denominada "Todos" la cual se puede identificar

como la principal procedencia de los videojuegos diseñados para abarcar a toda la población. Este tipo de videojuegos presentan contenido para todo público, con mecanismos sencillos y creativos que llaman la atención de jugadores de distintas edades, lo que aumenta de manera considerable la compra de estos videojuegos. Por otro lado, el dejar de utilizar videojuegos por parte de los estudiantes se explica por la falta de tiempo, al considerar que la carga horaria dentro del contexto educativo es mayor conforme se aprueban los distintos niveles académicos.

Tabla 6

Edad de inicio de utilización de videojuegos.

	Frecuencia	Porcentaje
1 a 5 años	6	11.8
6 a 10 años	16	31.4
11 a 15 años	21	41.2
16 a 20 años	6	11.8
+21 años	2	3.8
Total	51	100

Características Académicas

En cuanto al título de grado *Tabla 7* se observa que existe una gran mayoría de participantes que al graduarse han obtenido el título de “bachiller en ciencias”. Por su parte, la nota mínima de grado fue de 7.01 y la nota máxima de 9.81, las notas de mayor frecuencia se encuentran en el intervalo de 8 a 9,81 puntos, categorizadas como calificaciones medio-altas y altas. En comparación con el estudio de la Universidad de Murcia, los estudiantes fueron evaluados con el fin de comparar los resultados entre las distintas carreras vigentes, estas especialidades se presentaron de acuerdo con los Títulos de Grado del año 2009, los cuales se dividen en Área de Arte y Humanidades, Área de Ciencias Sociales y Jurídicas, Área Científico-Tecnológica y Área de Ciencias de la Salud (Sánchez, 2014). Debido a que el presente estudio se centró en estudiantes de la Facultad de Psicología, se realizó el análisis de los títulos otorgados al finalizar los estudios de secundaria. Aquí se identificó que los títulos otorgados por el gobierno ecuatoriano se basan en la clasificación expuesta en la tabla.

Garay y Ávila (2021) estudiaron el rendimiento académico de estudiantes a cargo de un docente que hacía uso de videojuegos como estrategia de enseñanza, como resultados obtuvieron que los estudiantes mejoraron su rendimiento académico. No obstante, se menciona que al momento de implementar estas estrategias es necesario tener una capacitación para el personal docente con el fin de asegurar un aprendizaje integral en los estudiantes.

Tabla 7

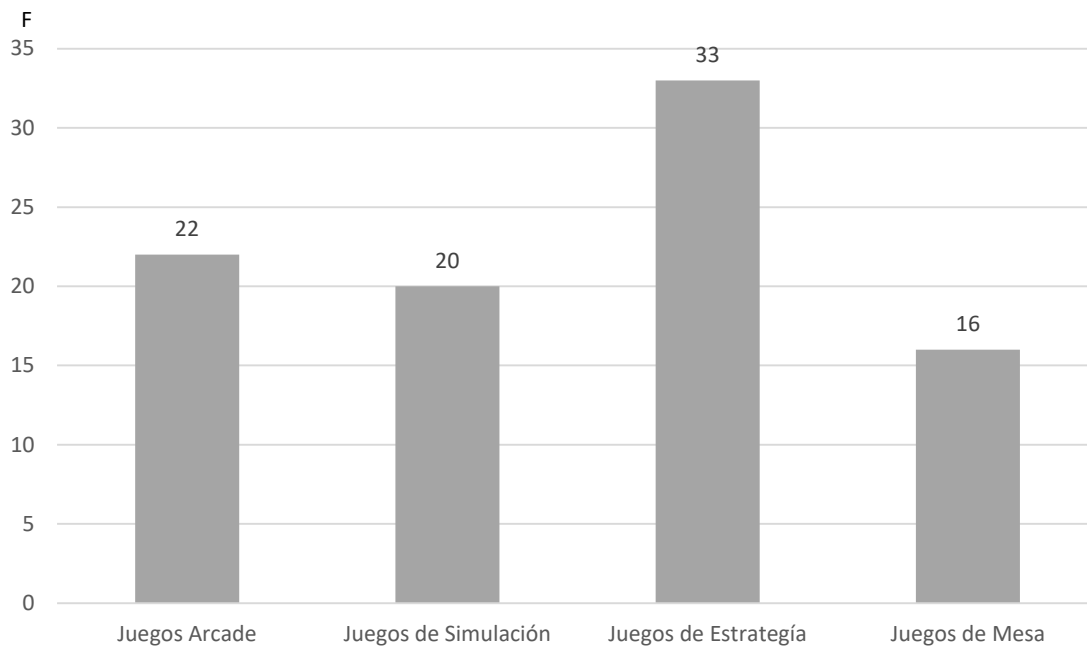
Características académicas de usuarios de videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje
Título de grado	Bachiller en Ciencias	13	42
	Bachiller General	10	32.2
	Bachiller Técnico	6	19.3
	Bachiller Internacional	2	6.5
	Total	31	100
Nota de grado	7.01-8.00	2	6.4
	8.01-9.00	13	42.0
	9.01-9.81	15	48.4
	Sin contestar	1	3.2
	Total	31	100

Videojuegos Más Utilizados

Como resultado de la *Figura 2* la cual hace referencia a la respuesta de todos los estudiantes, se evidenció que según los tipos de videojuegos todos resultan atractivos para los estudiantes, sin embargo, los que predominan y son más aceptados son los juegos de estrategia y se representan con un 33%, seguido de los juegos arcade con un 22%, 20% los juegos de simulación, y por último, los juegos de mesa con un 16%.

De igual manera, Garrido (2013) postula que los videojuegos de estrategia al estar diseñados para conseguir una meta permiten desarrollar diferentes destrezas como habilidades de planteamiento, pensamiento, concentración, pensamiento lógico y resolución de problemas. Así mismo, en la categoría arcade se encuentran los juegos de plataformas y los deportivos. En cuanto a los videojuegos de plataforma, al estar enfocados en un público más infantil, explica su menor empleo en la población universitaria. Estos juegos al implicar una respuesta rápida permiten que se potencie la atención focalizada, memoria y contribuyen al desarrollo psicomotor, la orientación espacial, el pensamiento lógico y la toma de decisiones (Puerta, 2012). En cambio, los juegos de deporte, requiere habilidad, rapidez y precisión y fomentan el aprendizaje de la actividad y la implementación de actividad física en la vida diaria; por último, los juegos de mesa y simuladores radican en realizar actividades de la vida diaria y permiten adquirir conocimiento de manera práctica y segura, además, fomentan la concentración, memoria y creatividad (Belli y Raventós, 2008; Castillo, 2015; Sánchez y González, 2002).

Figura 2*Tipos de videojuegos más utilizados*

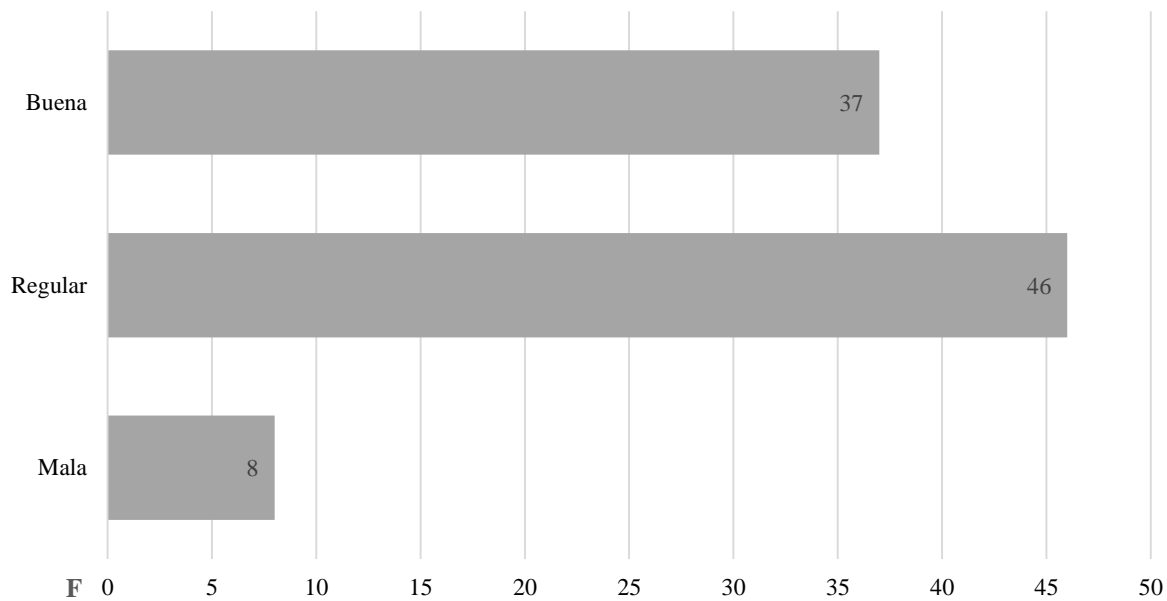
Utilización de Videojuegos en Enseñanza-Aprendizaje

En este apartado se plantea analizar la percepción que tienen los estudiantes universitarios sobre el uso educativo de los videojuegos y su experiencia de utilización a lo largo de su historial académico. Para ilustrar esta percepción se realizan 3 figuras, basándose en las consideraciones de todos los estudiantes.

En la *Figura 3* se exponen los resultados correspondientes a la interrogante sobre la opinión de que los profesores utilicen los videojuegos en sus clases. Como resultado se encontró que un 40% de los estudiantes consideran pertinente que los docentes implementen los videojuegos en sus clases, también existen participantes que consideran poco apropiada la utilización de los videojuegos (8.7%). Sin embargo, la mayoría de los estudiantes demuestran una postura de indiferencia (regular) con respecto a que sean empleados en estos contextos. Este resultado concuerda con el estudio efectuado por Castro et al. (2018) en el que la postura manifestada por estudiantes universitarios sobresale una opinión de indiferencia respecto a las aportaciones del videojuego. En otro estudio, se analizó la perspectiva hacia el uso de esta herramienta, aquí se obtuvieron resultados positivos, ello se debe a que los estudiantes consideran a los videojuegos como un pasatiempo de uso diario, los cuales al implementarlos en clase toman mayor relevancia al ser considerados por docentes y estudiantes como innovadores (Gallo et al., 2021).

Figura 3

Opinión sobre la utilización de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje



Habilidades potenciadas por videojuegos

En función de la *Figura 4*, se muestra una consideración mayormente positiva sobre las habilidades que son potenciadas por los videojuegos, ya que se evidencia un mayor porcentaje de acuerdo con los apartados positivos (bastante y mucho), seguidos de las respuestas de estudiantes que consideran que los videojuegos no son relevantes a la hora de potenciar las habilidades expuestas. A partir de esto, se destaca que las puntuaciones máximas alcanzadas que corresponden a consideraciones positivas se encuentran en los apartados habilidades psicomotrices, atención y habilidades de asimilación/ retención de información. Esto se debe a que la mayoría de los videojuegos buscan activar estas funciones en sus jugadores, por ello ofrecen panoramas que pongan en práctica estas características. Por otro lado, las consideraciones de menor nivel de aceptación son las habilidades para la búsqueda de información, la toma de decisiones y meta-cognitivas. Lo que se atribuye al diseño lineal de la historia dentro de la mayoría de los videojuegos, lo que convierte al jugador en un observador de la historia, y no en un protagonista dentro de la misma, porque el contenido se encuentra establecido y sin posibilidad de cambio.

Según Livia (2020) los videojuegos tienen la capacidad de fortalecer habilidades cognitivas y motrices en quienes los utilizan. Con el videojuego Haki, a través del tiempo, las dinámicas, objetivos, personajes y estrategias que el juego presenta, los estudiantes obtuvieron un entorno didáctico y entretenido, que los motivó al autoaprendizaje con respecto a las culturas antiguas del Perú. Por su parte, Morales (2014) evidenció que los estudiantes usuarios de

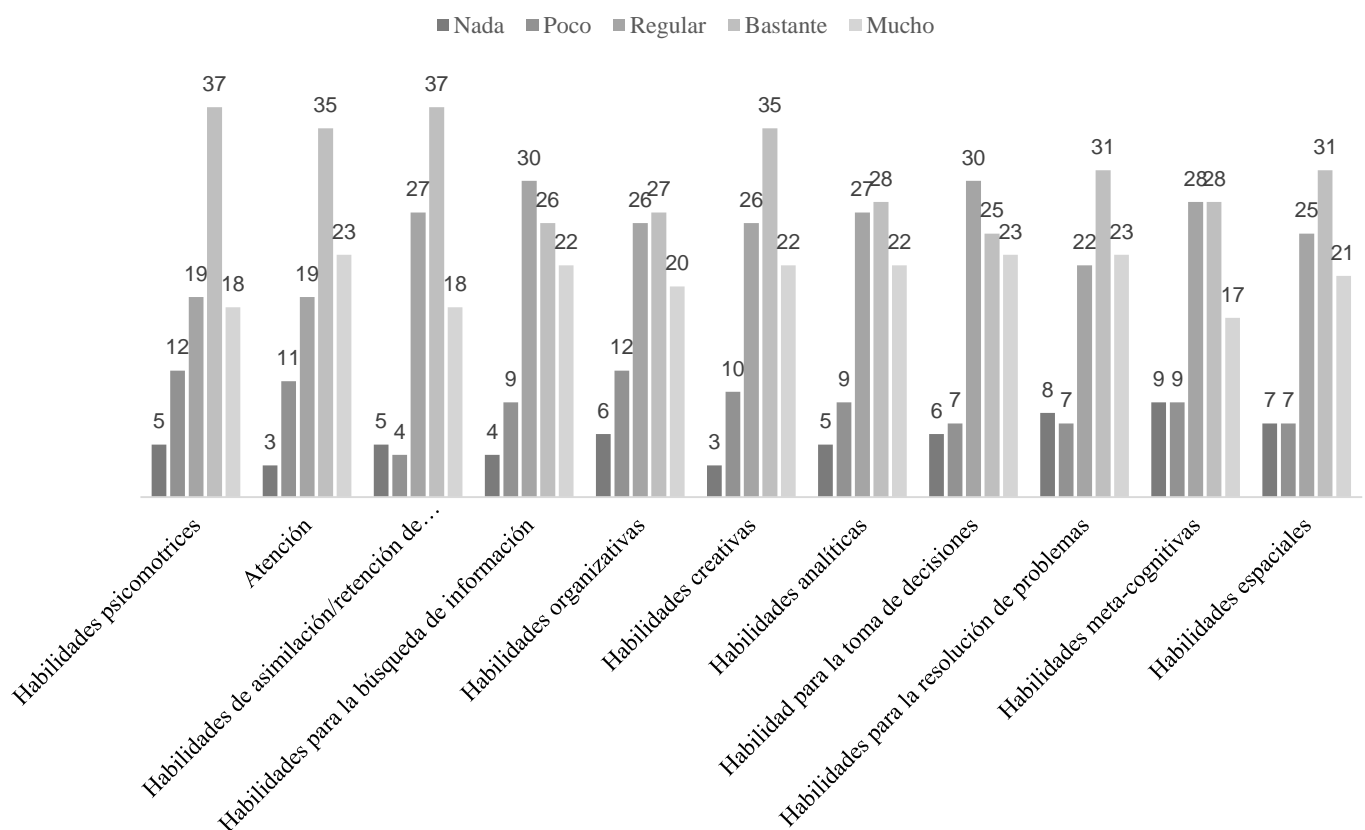
“juegos virtuales matemáticos” potenciaban su proceso de aprendizaje, porque adquirirían conocimiento nuevo que después sería de utilidad dentro de su formación académica.

De la misma forma, Rodríguez y Gomes (2013) manifiestan que el rendimiento académico de los estudiantes videojugadores es mayor a los demás estudiantes. En el estudio realizado por Calvo (2013) se menciona la importancia de la adecuación de los videojuegos para potenciar las habilidades requeridas. En otras palabras, para que el diseño de los videojuegos sea favorable en potenciar la habilidad, se debe programar con un enfoque hacia esa destreza.

Garrido (2013) considera que los videojuegos buscan que el jugador emplee habilidades de planteamiento, pensamiento, atención que permitan desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Por otro lado, Puerta (2012) expone que los videojuegos precisan atención focalizada, memoria para contribuir al desarrollo psicomotor y la orientación espacial.

Figura 4

Habilidades potenciadas por los videojuegos según los estudiantes



Uso de videojuegos en contextos anteriores a universidad

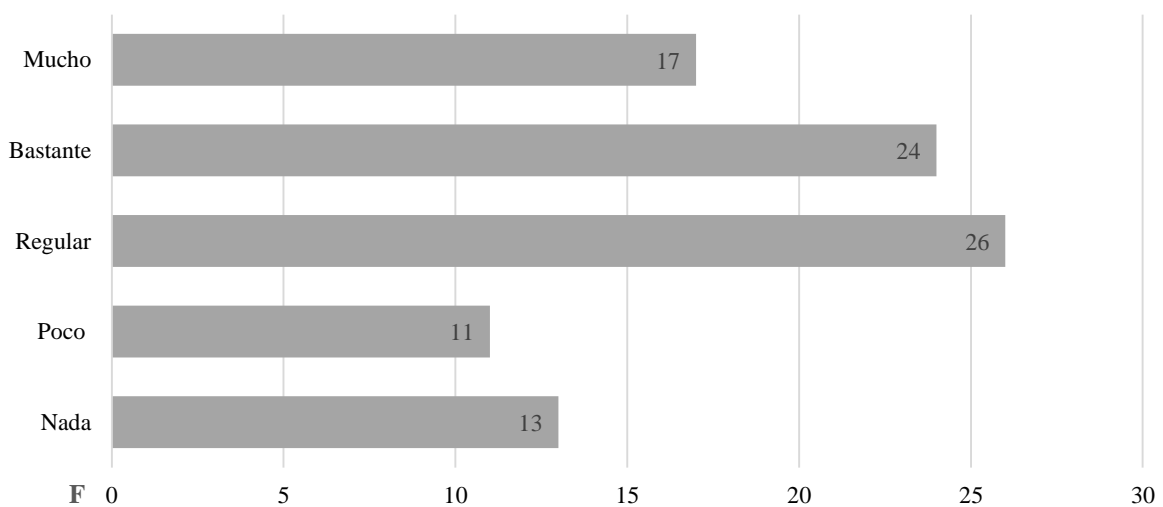
En la Figura 5 se muestran los resultados referentes a la opinión de los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos por parte de los docentes en los niveles de educación anteriores. A partir de ello, la concepción fue favorable, ya que la mayoría de los estudiantes han optado por las opciones bastante y mucho (45%), mientras que el 28% de los

encuestados marcaron regular. Los estudiantes describieron que sus docentes utilizaron videojuegos educativos como Kahoot, Wordwall, entre otros, para mejorar su comprensión sobre las nuevas temáticas.

Esto permite inferir que los estudiantes presentan una actitud positiva sobre su experiencia con docentes que utilizaron los videojuegos en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Este resultado concuerda con lo postulado por Martínez et al. (2018) en el cual expone, que existe una amplia aceptación de los videojuegos en estudiantes de todos los niveles y que la mayoría considera que los videojuegos son divertidos y entretenidos.

Figura 5

Uso de videojuegos en contextos anteriores a universidad



Conclusiones y Recomendaciones

En respuesta al objetivo general del estudio, se puede concluir que, menos del 50% de la población del estudio utiliza videojuegos como medio de entretenimiento. Además, el uso de videojuegos tiene un tiempo representativo de menos de 5 horas semanales, lo que se atribuye como un uso apropiado para el ámbito de la salud, ya que este rango de tiempo no se puede catalogar como adictivo. Por otro lado, la mayoría de los estudiantes ofrecen una perspectiva positiva al uso de videojuegos en los distintos niveles educativos, en donde el mayor porcentaje de estudiantes estaban a favor del uso de videojuegos en educación secundaria y superior.

Con respecto al primer objetivo específico, se puede concluir que, dentro del grupo de usuarios de videojuegos, el número de mujeres es menor en comparación con el porcentaje de hombres videojugadores. En el grupo de estudiantes universitarios, los usuarios que utilizan videojuegos tienen una edad media de 23 años. En cuanto a su nota de grado, 48% de los usuarios de videojuegos obtuvieron calificaciones entre 9.01 y 9.81. Por otro lado, un número notable de estudiantes desconocen o les es indiferente si se potencian o debilitan los aspectos concernientes a la utilidad de los videojuegos en los contextos educativos.

En cuanto al segundo objetivo específico, el análisis permitió observar que en la mayoría de los estudiantes existe una alta aceptación del uso de videojuegos por parte del profesorado en el proceso de enseñanza aprendizaje. De la misma forma, su concepción referente a que los docentes hubieran empleado los videojuegos en niveles de educación anteriores es mayormente favorable. Los estudiantes consideran que los videojuegos pueden potenciar la mayoría de las habilidades presentadas en este estudio. Esta percepción se puede atribuir a la especialidad de los estudiantes, porque a lo largo de su historial académico se han informado sobre los riesgos, consecuencias, beneficios y potencialidades que diversos factores presentan, como los que se pueden generar a la hora de diseñar e implementar los videojuegos en el proceso de enseñanza.

Para finalizar, se concluye que los estudiantes universitarios de noveno ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca emplean los videojuegos, sin embargo, no dedican un número considerable de horas a este pasatiempo. Si bien no existe un completo rechazo a la utilización de los videojuegos en su historial académico, los estudiantes no están a favor de la implementación de los videojuegos en niveles inferiores de educación.

Dentro de las limitaciones de la investigación se encontró la dificultad de los participantes para comprender ciertos términos del cuestionario, por la falta de familiaridad de los estudiantes con los videojuegos. Esto puede deberse a que los términos de los videojuegos utilizados en el cuestionario están desactualizados, dado que el instrumento fue actualizado en el año 2014. Otra dificultad fue la coordinación efectiva para la aplicación del cuestionario, por la ausencia de ciertos estudiantes en los horarios en los que se aplicó el instrumento.

Se recomienda incrementar el número de encuestados e implicados en la investigación para que la muestra sea más representativa, e integrar diferentes universidades, tanto públicas como privadas, para comparar los resultados entre las distintas formaciones profesionales. Además, se pueden implementar nuevas variables en el estudio, como la percepción de los docentes sobre el uso de los videojuegos en el ámbito educativo, ya que su opinión aportaría información más completa.

Referencias

- Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial. *Última década*, 16(29), 11-27. <https://doi.org/10.4067/S0718-22362008000200002>
- Álvarez, F. (2015). Uso de Videojuegos Educativos, Caso de estudio: México. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10, 1-17. <http://11.ride.org.mx/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/view/489>
- Alejaldre, L. y García, A. (2014). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Centro virtual Cervantes*, 73-83. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25500w/M1TE108_S2_Gamificar_el_uso_de_los_elementos.pdf
- Andrade, L., Carbonell, X. y López, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1-10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- American Psychiatric Association. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5). Editorial Médica Panamericana.
- American Psychological Association. (2017). *Ethical principles of psychologists and code of conduct* [Principios éticos de los psicólogos y código de conducta]. <https://www.apa.org/ethics/code/>
- Aranda, D., Sanchez, J. y Tabernero, C. (2009). Jóvenes y ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España. *Universidad Abierta de Cataluña (UOC)*. https://www.researchgate.net/publication/274029546_Jovenes_y_ocio_digital_Informe_sobre_el_uso_de_herramientas_digitales_por_parte_de_adolescentes_en_Espana
- Artwick, B. (1979) Microsoft Flight Simulator (Versión Microsoft) [Videojuego]. Microsoft
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI] (2021). *La industria del videojuego en España 2021*. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf
- Azócar, J. y Ojeda, A. (2021). Los videojuegos activos en tiempos de pandemia por COVID-19: Una potencial estrategia para aumentar la actividad física de los escolares. *Fisioterapia*, 43(2), 124. <https://doi.org/10.1016/j.ft.2021.01.001>
- Bailey, K., West, R. y Anderson, C. (2011). The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing [La influencia de los videojuegos en el procesamiento de información social, cognitiva y afectiva]. *Oxford Academic*. 1002-1012. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195342161.013.0066>

- Belli, S. y Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Benzies, L. y Sarwar, I. (2013) Grand Theft Auto V (Versión PS3-XBOX) [Videojuego]. Rockstar Games
- Cabañes, E. y Jaimen, N. (2021). Videojuegos para la participación ciudadana. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (98), 151-161.
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3978>
- Calvo, J. (2013). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica* [Tesis doctoral, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional Universidad de Alicante.
<http://hdl.handle.net/10045/45266>.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Editorial*, 26(2), 91-95.
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Carpio, V., García, C., Cerezo, T. y Casanova, P. (2021). Covid-19: Uso y abuso de internet y teléfono móvil en estudiantes universitarios. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 107-116.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n1.v2.2123>
- Carretero, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 14(2), 97-103.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031008>
- Castillo, H. (2015). Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: alfabetización digital e identidad. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33), 1-22.
<https://revistas.um.es/red/article/view/233111>
- Castro, C., Muñoz, J, y Brazo, A. (2018). El uso de videojuegos serios en el aprendizaje de francés en educación superior. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(76), 157-177. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n76/1405-6666-rmie-23-76-157.pdf>
- Chacón, R., Zurita, F., Martínez, A., Castro, M., Espejo, T. y Pinel, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (50), 109-121.
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.07>
- Contín, S. y Merino, S. (2001). Jugar y simular para comprender nuestra diversidad: Un desafío para las aulas de secundaria. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (30), 83-91.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=183971>
- Davidson, A, y Morrell, J. (2020). Food insecurity prevalence among university students in New Hampshire [Prevalencia de la inseguridad alimentaria entre estudiantes

- universitarios en New Hampshire]. *Journal of Hunger & Environmental Nutrition*, 15(1), 118-127. <https://doi.org/10.1080/19320248.2018.1512928>
- Daza, S. y Sánchez, M. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (7), 135-148. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2308/1870>
- Domínguez, A. (2021). Diseño de videojuegos como terapia de juego para niños con Asperger. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (98), 129-140. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3976>
- Domínguez, F. y Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33), 1-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495006>
- Douglas, S. (1952). OXO (Versión EDSAC) [Videojuego]. Universidad de Cambridge
- EA Vancouver y EA Romania (2021). FIFA 22 (Versión Microsoft) [Videojuego]. Electronic Arts
- Electronic Arts y EA Tiburon (2021). Madden NFL 22 (Versión Microsoft) [Videojuego]. Electronic Arts
- Entertainment Software Rating Board (s.f.). *Ratings Guide* [Guías de Calificación]. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- Escudero, N. (2021). *Desarrollo de un videojuego de pelea con personaje adversario controlado por inteligencia artificial*. [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/182984>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. [Videojuegos de los oprimidos: los videojuegos como medio para el pensamiento crítico y el debate] [Tesis de maestría, Georgia Institute of Technology]. Repositorio institucional de Georgia Institute of Technology. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Gallo, A., Vanegas, S., Velásquez, S. y Rueda, D. (2021). *Percepción de los Videojuegos Como una Herramienta Didáctica en la Enseñanza del Inglés en Estudiantes y Docentes de una Universidad Privada de Bucaramanga*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio de la Universidad Cooperativa de Colombia. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/34970/2/2021_percepcion_Videojuegos_Herramienta.pdf
- Garay, J. y Ávila, C. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 23-43. <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582004/index.html>

- Garrido, J. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(1), 62-74. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412013000100005&lng=es&tlng=es
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión literaria. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Higginbotham, W. y Dvorak, R. (1958). Tennis For Two (Versión Analógica) [Videojuego]. Laboratorio Nacional de Brookhaven
- Ibáñez, E. (2017). Narrativa y videojuegos. «First-Person Shooter» o juegos de disparos en primera persona. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, (107), 26-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6106247>
- Ko, C. (2014). Internet Gaming Disorder [Trastorno de juegos de Internet]. *Current Addiction Reports*, 1(3), 177-185. <https://doi.org/10.1007/s40429-014-0030-y>
- Lemache, N. (15 de junio de 2021). *El coronavirus fortalece la industria de los videojuegos*. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://www.uasb.edu.ec/ciberderechos/2021/06/15/el-coronavirus-fortalece-la-industria-de-los-videojuegos/>
- Livia, M. (2020). *Diseño y concepto de videojuego como uso de herramienta educativa en estudiantes de 4to grado de primaria* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/210d658c-f493-4988-b7c9-122eb2f60def/content>
- López, A. (2008). La Intervención psicológica: Características y modelos. *Universidad de Barcelona*, 1-48. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/4963>
- López, E., Cobos, D., Martín, A., Molina, L. y Jaén, A. (2018). Experiencias pedagógicas e innovación educativa. *Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*, 231-246. <http://hdl.handle.net/10433/6411>
- Marcano, B. (2006). Estimulación Emocional De Los Videojuegos: Efectos En El Aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 128–140. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296008>
- Marengo, L., Nuñez, L., Coutinho, T., Leite, G. y Rivero, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12.

- https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266
- Marqués, P. (2001). *Los videojuegos*. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. <http://www.peremarques.net/videojue.htm>
- Martín, A. y Aznar, C. (2015). Juegos serios como instrumento facilitador del aprendizaje: evidencia empírica. *Opción*, 31(3), 1201-1220. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567063>
- Martínez, J., Egea, A. y Arias, L. (2018). Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(1), 61-75. <http://hdl.handle.net/10662/7997>
- Midway Games. (1997). *Doom 64 (Versión Nintendo 64)* [Videojuego]. Midway Games
- Ministerio de Salud Pública (2013) *Prioridades de investigación en salud, 2013-2017*. Coordinación General del Desarrollo Estratégico en Salud, Dirección de Inteligencia de la Salud. <https://healthresearchwebafrica.org.za/files/Prioridades20132017.pdf>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2015). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Montero, V. (2014). *Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén* [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7469>
- Morales, G. (2014). *Influencia del juego virtual en el proceso de aprendizaje del área de matemática en la especialidad de ciencias básicas de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Técnico Salesiano durante el período 2013-2014*. [Tesis de posgrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21581>
- Ochoa, M. y Rangel, L. (2012). El tiempo libre de los estudiantes universitarios de la Facultad de Comercio y Administración de Tampico. *CienciaUAT*, 6(3), 20-26. <https://www.redalyc.org/pdf/4419/441942927005.pdf>
- Ōshima, N. y Naka, Y. (1991) *Sonic the Hedgehog (Versión NES)* [Videojuego]. Sega
- Palacios, E. (2014). *Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén*. [Tesis de posgrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7469>

- Pascual, J. (16 de marzo de 2018). *Así vivía un niño prehistórico hace 700.000 años*. ComputerHoy. <https://computerhoy.com/noticias/life/asi-vivia-nino-prehistorico-hace-700000-anos-77593>
- Pérez, M, y Ruiz, I. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Edutec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 21, a066. <https://doi.org/10.21556/edutec.2006.21.508>
- Puerta, B. (2012). *Generación de niveles en juegos de plataformas mediante computación evolutiva* [Tesis de pregrado, Universidad Carlos III de Madrid]. Repositorio Institucional Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/16779>
- Reig, D. (2020). *Fuseworks: Videojuego de sigilo en tercera persona usando Unreal Engine 4* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica de Valencia]. Repositorio institucional Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/151480>
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Roncancio, A., Ortiz, M., Llano, H., Malpica, M. y Bocanegra, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36–46. <https://doi.org/10.19053/1900771x.v17.n2.2017.7184>
- Rodríguez, C. y Gomes, M. (2013). Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 17(2), 479-494. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56729526027.pdf>
- Russell, S. (1962). *Spacewar! (Versión PDP-1)* [Videojuego]. Instituto de Tecnología de Massachusetts
- Salguero, R., del Río, M. y Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación Revista Internacional de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura*, 7, 235–250. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3723062>
- Sánchez, A. (2021). Influencia de la tecnología en estudiantes de la Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano de UDELAS. *Revista Científica de la Universidad Especializada de las Américas (REDES)*, 1(13), 76-86. <https://revistas.udelas.ac.pa/index.php/redes/article/view/132>
- Sánchez, P. (2014). Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza - aprendizaje, *Una perspectiva desde la opinión de los estudiantes de Grado de la*

- Universidad de Murcia*. [Trabajo de investigación]. Universidad de Murcia.
<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/38519>
- Sánchez, P. y González, M. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, 19, 114–119.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=271793>
- Sastre, A. (1998). Videojuegos: del juego al medio didáctico. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 152, 63-70.
http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_11/nr_181/a_2245/2245.html
- Secretaría de Planificación y Desarrollo. (2021). *Plan Nacional de Desarrollo 2021,2025*. Consejo Nacional de Planificación.
<http://www.eeq.com.ec:8080/documents/10180/36483282/PLAN+NACIONAL+DE+DESARROLLO+2021-2025/2c63ede8-4341-4d13-8497-6b7809561baf>
- SCS Software. (2008) Euro Truck Simulator (Versión Microsoft) [Videojuego]. SCS Software
- Tezuka, T. y Miyamoto, S. (1985) Super Mario Bros. (Versión NES) [Videojuego]. Nintendo
- Torres, A. y Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: Tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 33(2), 67-75. <https://raco.cat/index.php/Aloma/article/view/301484>.
- Visual Concepts (2021). NBA 2K22 (Versión Microsoft) [Videojuego]. 2K Games

Anexos

Anexo A

Cuestionario sobre el Uso y Aplicaciones educativas de los Videojuegos (CUAVU)

Con este cuestionario pretendemos obtener información de la opinión que tienen los estudiantes de noveno ciclo de la facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca sobre el uso que hacen de los videojuegos y las aplicaciones educativas que encuentran en ellos.

Te pedimos que colabores en esta investigación respondiendo a las preguntas que te planteamos. Tu ayuda es importante, ya que contribuirás con tus opiniones a que mejoremos la educación.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

MARCA CON UNA "X" LA OPCIÓN CON LA QUE TE IDENTIFIQUES (o COMPLETA LA INFORMACIÓN)

Sexo: <input type="checkbox"/> Mujer <input type="checkbox"/> Hombre	Edad:..... años
Título de Grado que estudias:.....	Nota de acceso a la Universidad:.....

1. ¿Tienes ordenador en casa?: Si No

Si has contestado que "No", marca sólo la opción con la que más te identifiques (en cuanto al lugar de uso del ordenador):

- En un ciber En casa de un amigo o familiar
 En la Universidad En otro lugar (indicar cuál):.....

2. ¿Cuántas horas dedicas a utilizar el ordenador a la semana (de lunes a domingo)?:

- Menos de 5 h. De 5 a 10 h. De 11 a 20 h.
 De 21 a 30 h. Más de 30 h.

3. ¿Utilizas videojuegos?: Si No

4. ¿Qué soportes utilizas cuando juegas con videojuegos? (marca las opciones con las que te identifiques):

- PlayStation 4 PlayStation 5 PSP
 Xbox One Nintendo Switch Nintendo 3DS XL
 Xbox 360 Nintendo Wii U Nintendo 2DS XL
 Ordenador personal Otro (indica cuál):.....

5. ¿Qué otros complementos o accesorios utilizas cuando juegas con videojuegos? (marca las opciones con las que te identifiques).

- Guitar Hero DJ Hero Alfombra de baile
 Rock Band WiSport Pulsadores (Buzz)

- Karaoke (SingStar) Accesorios de acción (pistola, etc.)
- Wi Balance Boar Control de videojuegos (joystick, volante)
- Otro (indica cual):.....

6. ¿Cuántas horas dedicas a jugar con los videojuegos a la semana (de lunes a domingo)?:

- Menos de 5 h. De 5 a 10 h. De 11 a 20 h.
- De 21 a 30 h. Más de 30 h.

7. Empecé a jugar con los videojuegos a losaños de edad.

8. ¿Quién crees que juega más a los videojuegos?:

- Chicos Chicas Chicos y chicas de igual modo

9. ¿Piensas que existen juegos diseñados más para chicas y otros más para chicos?: Sí No

10. ¿Qué edad crees que tienen los usuarios más habituales de videojuegos? (marca las opciones con las que te identifiques):

- Menos de 5 años De 5 a 10 años De 11 a 15 años
- De 16 a 20 años De 21 a 25 años De 26 a 30 años
- De 31 a 35 años Más 35 años

11. Cuando juegas, ¿sueles permanecer todo el tiempo con el mismo juego?: Si No

12. Cuando utilizas videojuegos te gusta hacerlo... (marca las opciones con las que te identifiques):

- Con amigos Con amigas Con ambos
- Solo Depende del videojuego

13. ¿Qué videojuegos utilizas? (marca las opciones con las que te identifiques):

- Juegos arcades (plataformas, laberintos, deportivos y "dispara y olvida")
- Juegos de simulación (instrumentales, situacionales y deportivos)
- Juegos de estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra)
- Juegos de mesa (juegos virtuales de ajedrez, damas, cartas, trivial, etc.)

14. ¿Qué contenido prefieres en los videojuegos? (marca las opciones con las que te identifiques):

- Fantásticos Realistas Históricos
- Deportivos Bélicos Educativos
- Lógica y Estrategia Otro (indica cuál):.....

15. Valora el grado en el que los videojuegos te resultan atractivos en cada uno de los siguientes aspectos (marca el grado en la celdilla correspondiente):

Resultan atractivos por....	Nada	Poco	Regular	Bastante	Mucho
Tener una meta a conseguir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Su flexibilidad y velocidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sus imágenes en movimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sus contenidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sus efectos sonoros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sus efectos gráficos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las emociones que suscita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Porque entretienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Porque hablando	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oro (indica cuál y valóralo):	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

16. Elige entre uno de los pares de conceptos de cada columna, indicando aquellos aspectos que potencian los videojuegos... (marca aquel aspecto, de cada concepto, con el que te identifiques).

Potencian la violencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Potencian la no violencia
Potencian la competición	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fomentan la colaboración
Crean adicción	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No crean adicción
Son sexistas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No son sexistas
Tienen contenidos racistas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No tienen contenidos racistas
Reducen la creatividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aumentan la creatividad
Provocan trastornos personales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ayudan a mejorar la personalidad
Reducen la sociabilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aumentan la sociabilidad
No desarrollan la inteligencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Desarrollan la inteligencia
Crean problemas físicos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mejoran la motricidad
Reducen la capacidad de reflexión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aumentan la capacidad de reflexión
Potencian el egocentrismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fomentan la capacidad de ponerse en el lugar del otro

17. ¿Cuál o cuáles son tus videojuegos preferidos? (indícalos por orden de preferencia):

.....

18. ¿Consideras que los videojuegos te han ayudado o te ayudan a acceder al mundo de la informática?:

Sí No

19. ¿Consideramos positivo para el aprendizaje el uso de los videojuegos en los siguientes niveles educativos? (marca la opción que consideres en cada nivel educativos):

	Si	No	No lo sé
Educación infantil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Educación Primaria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Educación Secundaria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Educación Universitaria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. ¿Te gustaría que en la Universidad el profesorado utilizase los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Nada Poco Regular Bastante Mucho

21. Y en tus estudios anteriores a los universitarios, te hubiera gustado que el profesorado utilizara los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?:

Nada Poco Regular Bastante Mucho

22. ¿Algún docente de los que has tenido hasta ahora (incluyendo la universidad) ha utilizado videojuegos en clase?:

Si No

¿Qué videojuego?

.....

.....

¿En qué asignatura?

.....

.....

23. En general, ¿qué opinión te merecería la utilización de los videojuegos por un profesor o profesora en sus clases?

Mala Regular Buena

24. Valora la utilidad de los videojuegos en los contextos educativos en general, en cada uno de los aspectos que se detallan a continuación:

Para...	Nada	Poco	Regular	Bastante	Mucho
Motivar hacia el aprendizaje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mejorar el aprendizaje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ayudar a relacionarse con los compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conseguir las competencias propuestas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mejorar la autoestima del alumnado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El desarrollo de contenidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otra utilidad (indica cuál y valorala):	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

25. ¿Qué videojuego utilizarías en un contexto educativo? (indica si alguno de los videojuegos que conoces crees que serviría como recurso educativo):

.....

Explica brevemente para qué lo utilizarías:.....

.....

.....

26. En tu opinión, los videojuegos potencian... (selecciona el grado en la celdilla correspondiente):

Los videojuegos potencian:	Nada	Poco	Regular	Bastante	Mucho
Habilidades psicomotrices: coordinación viso-manual, organización del espacio y lateralidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atención: capacidad de mantener la atención durante largos periodos de tiempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades de asimilación/retención de información; capacidad de recordar y comprender conceptos y hechos, los cuales son incorporados muy rápidamente por los sujetos en sus esquemas conceptuales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades para la búsqueda de información; capacidad para acceder a nueva Información, tanto en el manual como en otros medios, así como nuevos conceptos en la misma o diferente lengua.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades organizativas; capacidad de organizar diferentes tareas para poder superarlas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades creativas; capacidad de dar soluciones originales a los retos que se le van presentando	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades analíticas; capacidad de considerar sus ideas e hipótesis a partir del análisis de la información que van recopilando con la práctica del juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidad para la toma de decisiones; capacidad para tomar decisiones parecidas a las de la vida real sin las presiones, responsabilidades y consecuencias que se pueden dar en ella.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades para la resolución de problemas; capacidad para elaborar hipótesis, llevar a cabo su experimentación y la comprobación de la validez de las mismas, llegando a adquirir el proceso necesario para resolver aquellos problemas que le acontezcan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades meta-cognitivas; habilidad compleja que se puede dar en aquellos usuarios que son conscientes del método que se está utilizando para adquirir conocimientos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades espaciales; capacidad para entrenar habilidades en el espacio, como puede ser la tridimensionalidad de los objetos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Haz cuantas reflexiones consideres oportunas acerca del uso de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje:

Código QR:



Enlace: <https://forms.gle/qjAjexNVk1yfyxZ4A>

Anexo B

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Evaluación del uso de videojuegos desde la perspectiva de los estudiantes denoveno ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca- periodo académico 2022-2023

Datos del equipo de investigación:

	Nombres completos	# de cédula	Institución a la que pertenece
Investigador Principal	Bryan Geovanny Bermeo Rodríguez	0150212926	Universidad de Cuenca
Investigador Secundario	Nivia Natividad Maza Arrobo	1150217287	Universidad de Cuenca
Director/Tutor	Javier Alejandro Ávila Larrea	0103902326	Universidad de Cuenca

¿De qué se trata este documento?

Usted está invitado(a) a participar en este estudio que se realizará en la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca. Mediante el presente consentimiento informado se explicarán las razones del presente estudio, en el cual participará si acepta la invitación. También se explicarán los posibles beneficios y riesgos, además de los derechos adherentes en caso de que usted decida participar. Una vez se haya revisado la información en este documento y tras aclarar sus dudas si existiesen, tendrá el conocimiento para decidir si desea participar o no en este estudio. Sin embargo, pese a aceptar voluntariamente la participación en esta investigación, usted no está obligado(a) a terminarla si en caso no se sintiese cómodo(a) durante el proceso.

Introducción

El presente estudio busca aplicar el Cuestionario sobre el uso y aplicaciones educativas de los videojuegos desde la perspectiva de los universitarios (CUAVU), para conocer sus percepciones acerca de los videojuegos y su uso en educación superior. Como tal, los videojuegos poseen una reputación poco favorable, siendo identificados como una actividad usada para perder el tiempo. Esta concepción ha provocado que algunos investigadores busquen cuáles son los efectos que generan en el aprendizaje, y como resultado se observan opiniones contrarias: que apoyan su uso en la educación, y otras que niegan que tengan beneficios para el aprendizaje. Con la aplicación del Cuestionario CUAVU se busca conocer la concepción de los estudiantes de la facultad de psicología sobre los videojuegos. Teniendo en cuenta que los estudiantes de licenciatura en psicología están conectados con la educación, es importante conocer esta perspectiva para identificar si es factible el uso de los videojuegos dentro de este contexto. Por lo tanto, para participar se busca que el individuo se encuentre matriculado en el 9no ciclo de licenciatura en Psicología y que tenga el rango de edad de 18 a +28 años.

Objetivo del estudio

Identificar cuál es el uso que dan los estudiantes universitarios de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad de Cuenca (9no ciclo) a los videojuegos, además de su percepción sobre su implementación en el contexto académico superior.

Descripción de los procedimientos

A continuación, se detallan los procedimientos a llevarse a cabo para la presente investigación: Tras la aprobación de los permisos necesarios por parte de la Universidad de Cuenca, esta investigación procederá su ejecución, empezando por la entrega de un consentimiento informado. Para su conocimiento, el presente estudio contará con la participación de 91 estudiantes de 9no ciclo de la Facultad de Psicología de la Universidad

de Cuenca que hayan decidido participar voluntariamente, a excepción de aquellos que no estén dentro del rango de edad establecido. Se aplicará mediante una encuesta digital una herramienta, el Cuestionario CUAVU que evalúa el uso y aplicaciones educativas de los videojuegos desde la perspectiva de los universitarios. Una vez haya culminado, los datos a excepción de su nombre se exportarán a una base de datos, esto con el objetivo de que la participación sea totalmente anónima. Finalmente, mediante el programa SPSS, se ejecutarán análisis estadísticos a los datos obtenidos, que permitan responder a las preguntas de investigación.

Riesgos y beneficios

Durante la aplicación del instrumento no se presentan riesgos a nivel social o familiar, ya que la aplicación es personal y confidencial. Se recalca que durante esta investigación se protegerá la confidencialidad de los participantes en todo momento. El trabajo realizado no generará beneficios directos para los participantes, pero puede aportar para que en futuras investigaciones se considere estos resultados al momento del uso de videojuegos en el proceso enseñanza aprendizaje en instituciones de educación superior.

Otras opciones si no participa en el estudio

En caso de decidir no ser parte de la presente investigación, se agradecerá su tiempo y atención. Bajo ningún motivo correrá el riesgo de ser juzgado(a) o perjudicado(a) por su decisión, ya sea antes, durante o después de la investigación.

Derechos de los participantes

Usted tiene derecho a:

- 1) Recibir la información del estudio de forma clara;
- 2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
- 3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
- 4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
- 5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
- 6) Recibir cuidados necesarios si hay algún daño resultante del estudio, de forma gratuita, siempre que sea necesario;
- 7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
- 8) Que se respete su intimidad (privacidad);
- 9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;

Tener libertad para no responder preguntas que le molesten.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor contáctese con Bryan Geovanny Bermeo Rodríguez vía correo electrónico: bryang.bermeo@ucuenca.edu.ec, o con Nivia Maza Arrobo: nivian.maza@ucuenca.edu.ec

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
--------------------------------------	--------------------------	-------

Bryan Geovanny Bermeo Rodríguez

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
--------------------------------------	--------------------------	-------

Nivia Natividad Maza Arrobo

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
--------------------------------------	--------------------------	-------