

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



Los juegos online en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de  
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora.

Cornelia Antonieta Córdova Patiño

PIURA – PERÚ

2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos online en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido  
y forma.

Cornelia Antonieta Córdova Patiño. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

PIURA – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Piura, a los veinte días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en los ambientes de la Universidad Nacional de Piura, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*Los juegos online en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad*", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora **CORNELIA ANTONIETA CORDOVA PATIÑO**

A las TRECE horas CERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, **CORNELIA ANTONIETA CORDOVA PATIÑO**

, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las TRECE horas con VEINTÉ minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Segundo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva.  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A Dios fuente de toda sabiduría, a mis padres que me forjaron para ser una persona de bien, y a mis hijos que son la motivación de todos mis logros y anhelos.

## INDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN	
INTRODUCCION	
CAPITULO I	9
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA	9
1.1 Objetivo General	9
1.2 Objetivos Específicos	9
CAPITULO II	10
MARCO TEORICO	10
2.1 El Internet	10
2.1.1 Las Tics en la Educación	10
2.1.2 El Internet	11
2.1.2.1 Desarrollo de la telaraña mundial de internet	11
2.1.2.2 El impacto de internet en la familia	12
2.1.2.3 Los usos de internet	13
2.3 Los Juegos online	14
2.3.1 Concepto	10
2.3.2 Los juegos de rol multijugador masivos online. (MMORPG)	15
2.3.3 El poder educativo de los juegos online. Un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información	16
2.4 El Aprendizaje	18
2.4.1 Concepto	18
2.4.2 El aprendizaje en la era digital	19
2.5 Problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos	21
2.5.1 Problemas derivado del contenido	22
2.6 Lo positivo de los juegos online	22
CONCLUSIONES	24
REFERENCIAS CITADA	25

## **RESUMEN**

El presente trabajo monográfico tiene por objetivos determinar si los juegos online influyen en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad, identificar que juegos online usan los niños de 5 años de edad, identificar cual es la postura de la familia frente al uso de los juegos online por parte de los niños de 5 años de edad, diseñar indicadores de medición para evaluar la influencia; teniendo como conclusión principal: Los juegos online bien seleccionados y supervisados son herramientas que pueden ayudar y mucho en el aprendizaje de todos los educandos, sin embargo, cuando estos no tienen nada que ver con educación se vuelven una herramienta destructiva no solo para el aprendizaje de los niños sino también para su vida social.

**Palabras claves:** Juegos online, influencia, aprendizaje, niños

## INTRODUCCION

En el mundo actual no convivir con la red más extensa y completa en el mundo (Internet), es como estar sumergido en una nueva era de piedra, hoy en todos los campos del desarrollo humano su uso es extremadamente obligatorio pues ella nos brinda un sin número de ventajas y sobre todo en tiempo real.

Entre las ventajas que podemos mencionar está: el acceso, descarga y envío de cualquier tipo de información, a la reproducción y descarga de música, videos; la creación de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, de marketing, ventas; y a la comunicación online entre seres humanos tales como las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Messenger, etc.), los juegos online de ocio (Shadow Kings, Candy Crush, etc.) y los juegos online de ayuda al aprendizaje (restando estrellas, zoológico, volcán formas, el ogro, etc.); haciendo más fuerte estas ventajas pues las podemos usar a cualquier hora del día en cualquier tiempo.

Sin embargo, cuando los seres humanos hacemos mal uso de esta herramienta tan poderosa, se nos vuelve un distractor muy difícil de eliminar, pasando a ser en ese entorno un enemigo muy peligroso, pues nos sedentariza ocasionándonos enfermedades tales como la obesidad, la diabetes, gastritis y problemas oculares; asimismo nos encierra en un mundo de fantasía virtual en donde las responsabilidades como persona no existe.

El punto arriba mencionado lo voy a relacionar directamente con los niños de 5 años de edad, en donde el uso del smartphone, el pc o la laptop conectados a internet para adentrarse a los juegos online por horas está subiendo de manera exponencial; ocasionando que se eleve el número de infantes que pierden la noción del tiempo, basta ver que cuando están inmersos en este mundo virtual no tienen deseos de alimentarse, se olvidan que existe las responsabilidades de realizar las tareas de la

escuela, soportan las ganas de hacer sus necesidades fisiológicas por horas ocasionado la aparición de enfermedades antes mencionadas, además de conductas agresivas las cuales son imitadas de estos juegos.

Por eso es recomendable que los padres de familia en primer lugar se capaciten en el manejo del internet para poder poner límites de tiempo de uso de sus niños, para poder guiarlos en su proceso de navegación en el internet, permitiéndoles así conocer que es lo que sus hijos realizan cuando están inmersos en el internet, además de convertirse ellos en ayuda para sus hijos pues sabrán descargar juegos online que ayuden a desarrollar competencias para sus aprendizajes.



## **CAPITULO I**

### **OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA**

#### **1.1 Objetivo General**

Conocer si los juegos online influyen en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad.

#### **1.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Identificar que juegos online usan los niños de 5 años de edad
- ✓ Identificar cual es la postura de la familia frente al uso de los juegos online por parte de los niños de 5 años de edad
- ✓ Diseñar indicadores de medición para evaluar la influencia

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1 El Internet**

##### **2.1.1 Las Tics en la Educación**

“...La educación ha sido considerada por mucho tiempo el eslabón privilegiado que articula la integración cultural, la movilidad social y el desarrollo productivo. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados durante las últimas décadas los sistemas educativos de América Latina aún enfrentan problemas estructurales importantes que obstaculizan el logro de una educación de calidad con cobertura extendida en los países de la región. Casi el 50% de la población entre 5 y 19 años de los países latinoamericanos, que la CEPAL estimaba en más de 150 millones en el año 2005, está fuera de los sistemas formales educativos y con una preparación que no les permite una integración plena en la economía moderna e incluso los deja en riesgo de formar parte de los segmentos de población que quedan bajo la línea de pobreza...” (CEPAL, 2005), citado por (Timaná, 2017).

“Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. En efecto, se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas; por ejemplo: adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela, toman decisiones rápidamente y están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas frente a sus acciones, tienen una sorprendente capacidad de procesamiento paralelo, son altamente multimediales y al parecer, aprenden de manera diferente. Las escuelas se enfrentan a

la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes”. (OECD/CERI, 2006) citado por (Timaná, 2017).

“¿Los modelos pedagógicos actuales son útiles para motivar a los estudiantes con el aprendizaje? ¿Están los sistemas escolares formando para estos cambios, o son solamente pasivos receptáculos de sus efectos? ¿Cómo las escuelas “capitalizan” las capacidades y aptitudes de estos nuevos aprendices? Los sistemas escolares se ven enfrentados así a la necesidad de una transformación mayor e ineludible de evolucionar desde una educación que servía a una sociedad industrial, a otra que prepare para desenvolverse en la sociedad del conocimiento. Las y los estudiantes deben ser preparados para desempeñarse en trabajos que hoy no existen y deben aprender a renovar continuamente una parte importante de sus conocimientos y habilidades, deben adquirir nuevas competencias coherentes con este nuevo orden: habilidades de manejo de información, comunicación, resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, innovación, autonomía, colaboración, trabajo en equipo, entre otras” (Century Skills, 2002), citado por (Timaná, 2017).

## **2.1.2 El Internet**

### **2.1.2.1 Desarrollo de la telaraña mundial de internet**

“Al principio, internet fue usado como herramienta por académicos o personas con ciertos niveles técnicos o aficionados a las computadoras. No era sencillo usar internet para la mayoría de personas, hasta que en 1990 el programador inglés Tim Berners-Lee creó la World Wide Web” (o telaraña mundial).

“ Al respecto, (Guazmayán, s.f) citado por (Timaná), señala: Berners-Lee definió y elaboró el software que permitía sacar e introducir información de y en cualquier ordenador conectado a través de internet” (HTTP, HTML y URI, posteriormente denominado URL). En colaboración con Robert Caillau “construyeron su programa navegador/editor (browser/editor) en diciembre de 1990 y dieron el nombre de World Wide Web a este sistema de hipertexto”. (1989, p.77).

En 1991, esto fue divulgado por la red y desde entonces cientos de investigadores y hackers de todo el mundo introducen nuevas ideas y aplicaciones. De esta manera, Guazmayán indicó que apareció el primer navegador, Mosaic. Simultáneamente, Bill Gates, en 1995, reconoció el enorme potencial de internet y lanzó Microsoft Internet Explorer. Entró así a competir con otro navegador, el Netscape. En esta etapa, también se desarrollaron diversos buscadores de información como Yahoo, Excite, Infoseek, Inktomi, Northern Light y Altavista. El buscador más utilizado en gran parte del mundo y especialmente en el Perú es Google. (Timaná, M).

### **2.1.2.2 El impacto de internet en la familia**

“Generalmente el estudio del impacto de la Sociedad de la Información suele limitarse de manera muy especial a las actividades laborales y al mundo educativo, dejando de lado el impacto personal y sobre todo, el familiar. Entre los motivos se encuentra que, a pesar del rápido crecimiento de Internet en los hogares, ya que en el año 2004 alcanzó un incremento del 21% respecto del 2003, el porcentaje de hogares conectados a Internet era un 60% menor que el de las empresas” (INEI, 2003 y 2004), citado por (Timaná, 2018).

Si algo caracteriza a la familia actual es el hecho de haber pasado de la existencia de un modelo único a la coexistencia de distintos tipos familiares cada vez más frecuentes. De la pluralidad de cambios familiares experimentados, nos centraremos en el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), especialmente Internet, en el contexto familiar. (Hernández Prados, 2005), citado por (Timaná, 2015).

#### **✓ Mutaciones de la vida**

“Por otra parte, las TIC no solamente convierten espacios unifuncionales en espacios multifuncionales o espacios limitados en ilimitados, sino que además contribuye, imponiendo sus criterios, a la organización espacial del hogar. La localización del ordenador en casa, lejos de ser una cuestión trivial, no debe quedar relegada a criterios y decisiones infundadas o a la libre elección del

niño. Al contrario, es un aspecto vital que condiciona el modo de interactuar de los niños con el medio” (Hernández y Solano, 2004).

“No es nada extraño que el ordenador se adquiriera como recurso educativo para los niños, como si se tratase de un profesor de apoyo o la nueva enciclopedia mundial. Bajo esta idea, la utilidad que se le asigna al ordenador es individual, además de proporcionarle un carácter formal y exclusivo de trabajo y ocio, considerando el lugar idóneo los espacios privados como la habitación del niño” (Hernández y Solano, 2004).

### **2.1.2.3 Los usos de internet**

Los usos que se dan a internet son variados e incluso en simultáneas actividades. Al respecto, algunos investigadores (Dyson 1999; Brünner, 2003, p.10) refieren:

“Las tecnologías de red —internet, por ejemplo— tienden a desenvolverse de manera tal que hacen posible innumerables convergencias, no solo entre diversos medios de información y comunicación, sino, más allá, entre múltiples y diferentes actividades que hasta hoy se hallaban separadas por la división y organización del trabajo”.

“Desde ya, internet aparece como una malla de redes que combina oportunidades de negocio, servicios de información, correo electrónico, medio de entretenimiento, modos de enseñanza y aprendizaje, nuevas formas de contacto entre las empresas y consumidores, acceso a bancos de datos, funciones de museo, prestaciones bancarias y financieras y mucho más”.

Son muchos los usos que se le dan a internet:

#### **a) Uso informativo de internet**

Xavier Bringué y Charo Sádaba consideran que internet es el medio informativo más poderoso que jamás ha tenido la humanidad. Citan, por ejemplo, que de enero a marzo del 2008 se crearon 4,5 millones de nuevos sitios en internet. Según estos autores, tales sitios están referidos a la búsqueda de información en la World Wide Web.

#### **b) Uso comunicativo de internet**

El informe de la Encuesta Nacional de Hogares (INEI, 2011) “considera el uso de Internet para comunicarse cuando se usa el correo electrónico o el chat. Del mismo modo, Xavier Bringué y Charo Sádaba consideran que comunicarse es una actividad en internet cuando el principal fin es la relación social”.

#### **c) Uso educativo de internet**

Está referido a actividades relacionadas con la educación formal, como actividades de capacitación.

#### **d) Uso de internet para el entretenimiento**

El INEI (2011) coloca como indicadores a las actividades de entretenimiento: jugar en red, así como obtener películas o música.

## **2.3 Los Juegos online**

### **2.3.1 Concepto**

Según el Portal Web: Tecnología Fácil en el año 2015 refiere que:

Básicamente un juego en línea es aquel que permite que los jugadores ingresen al mismo sin problemas por su ubicación, es decir que en un juego en línea pueden jugar usuarios de todas partes del mundo independientemente de su ubicación. Todos estos jugadores tienen un objetivo concreto, y muchas veces el juego consiste en crear

equipos para derrotar a sus oponentes, lo que les brinda cierta popularidad en el círculo del título.

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

También en este punto tiene que ver mucho la posibilidad de que los jugadores de una partida hablen entre ellos cuando el juego está en ejecución, lo que permite incluso que se forjen amistades que tal vez continúan en la vida real.

### **2.3.2 Los juegos de rol multijugador masivos online. (MMORPG)**

Según Carbonell, Talam, Beranuy, Oberst & Garner (2009) refieren que:

Los MMORPG son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos. Son un subgénero de los juegos de rol. El jugador crea un personaje o avatar, que supera niveles y experiencias enfrentándose a otros personajes o siguiendo diversas aventuras (o misiones) llamadas quests. El más popular actualmente es el World of Warcraft, que cuenta con 11 millones de suscriptores de pago en todo el mundo. Su segunda extensión, The Wrath of the Lich King, vendió 2.8 millones de copias durante las primeras 24 horas de estar en venta. Otro juego muy popular es el Everquest.

Los MMORPG son muy diferentes a los videojuegos tradicionales, con los que se inició la industria y popularización de esta tecnología. En los videojuegos tradicionales, sea cual sea su modalidad (arcade, shooter, aventura gráfica, deportivos, etcétera), el participante suele jugar en solitario con la inteligencia artificial del soporte (consola u ordenador).

En los MMORPG, en cambio, existe la interactividad con otros jugadores, cada uno delante de su ordenador y a distancia, ya que el mejor modo de progresar en este

tipo de juegos es formando grupos o clanes de jugadores con los mismos objetivos. A su vez, dentro de cada clan existen normas, roles asignados y jerarquías. Y además, las interacciones con los otros clanes pueden ser muy variadas: alianzas, conflictos abiertos, infiltraciones, usurpaciones de identidad, etcétera. Esta compleja interactividad constituye, por las razones que más adelante detallaremos, una de las características más relevantes de los MMORPG.

Por otra parte, los MMORPG son juegos de carácter abierto y no lineal como los tradicionales; los jugadores pueden escoger sus propias rutas de desarrollo argumental y no existe un final concreto, sino que son juegos eternos, en los que siempre se pueden encontrar nuevos alicientes y actividades por ejecutar. Pero al final de una determinada misión (sea del tipo que sea: viaje, eliminación de un personaje, búsqueda de tesoros, etc.) el jugador obtiene un premio en forma de habilidades y de información que le sitúan en una nueva posición para continuar con el juego.

#### ✓ **El potencial adictivo de los MMORPG**

Varios autores han descrito casos de «adicción» a los MMORPG. Pero, aunque algunos mecanismos adictivos son similares entre los MMORPG y otras ludopatías, como la adicción a las máquinas tragaperras, el caso de los MMORPG es mucho más complejo.

Los mecanismos neurofisiológicos son similares en ambos juegos: una estimulación eléctrica de algunas regiones del encéfalo produce un efecto reforzador a través de las vías dopaminérgicas. Ahora bien, mientras que el jugador de tragaperras recibe una respuesta a su acción (ganancia o pérdida) cada cinco segundos, el jugador de MMORPG experimenta esta actividad dopaminérgica al hacer clic o teclear, acciones frecuentes, y recibe respuestas casi inmediatas.

### **2.3.3 El poder educativo de los juegos online. Un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información**

Silva Sánchez (1998a) “dice al respecto que “los videojugadores tienen la enorme ventaja de conducir el flujo de los acontecimientos. Es precisamente esta



característica la que permite entender por qué los videojuegos pueden convertirse en un poderoso instrumento educativo”.

Por otro lado, Gros y sus colaboradores (1997) “lo enuncian de la siguiente forma: Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico por las siguientes razones”:

- Constituyen un material muy motivador para los niños y niñas.
  
- Favorecen el trabajo de aspectos procedimentales.
  
- Son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, como crédito variable, etc.
  
- Proporcionan elementos para el trabajo de la autoestima de los alumnos.
  
- Es un material que está a disposición tanto de los alumnos como del profesorado.

“Creemos muy necesario que desde nuestra especialidad –como expertos en orientación sobre el aprendizaje– aportar nuevos estudios en el área del juego como recurso educativo para el aprendizaje de contenidos básicos”. (Revuelta,2004).

Es importante destacar que el videojuego y el juego on-line están diseñados para entretener. Pero, a pesar de este posible matiz, partimos de que todo objeto humano nace dentro de una cultura y promueve unos valores implícitos al elemento pero que intentan reproducir una ideología, un estilo de vida, determinadas actitudes, etc.; en definitiva, reproduce la cultura dominante.

“¿Podríamos considerar estos instrumentos tecnológicos como mediadores de la adquisición de contenidos educativos y como agentes de socialización? Efectivamente, nos queda poca duda de ello”. Como agentes de socialización cumplen el requisito fundamental de éstos, en la medida en que se identifica a los agentes de socialización como “entes de la sociedad que permiten que ésta (la socialización) tenga lugar” (Millán, 2000)

Según G. H. Mead, “que aportó una interesante teoría del desarrollo infantil y con gran impacto en la sociología, el juego organizado es el que permite aprender a captar los valores y las normas en las cuáles el individuo se está desarrollando. Entonces, ¿qué mejor motivo que un diálogo encontrado y distendido mientras se realiza un juego? Esto es lo que ocurre en los denominados juegos on-line sustentados por plataforma Java (un lenguaje de programación de la compañía Sun), la cual permite estar conectado a un servidor, sin necesidad de descargar ningún programa, dando gran accesibilidad, posibilidades de diseño y planteamiento de juegos infinitos”.

## **2.4 El Aprendizaje**

### **2.4.1 Concepto**

“Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia”. (Feldman, 2005).

En palabras de Schmeck (1988a, p. 171): “El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento. Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos”.

### **2.4.2 El aprendizaje en la era digital**

“Los cambios en la percepción de espacio y tiempo, las nuevas estrategias cognitivas y la interacción permanente con dispositivos tecnológicos son características propias del hombre contemporáneo, pero en los últimos años los profesores hemos ignorado el cambio de paradigma que afecta a nuestra sociedad. Seguimos atados a la era del libro impreso como único referente de lectura y nos preguntamos por qué los estudiantes leen tan poco o por qué son tan bajos los índices en comprensión lectora, pero nos olvidamos que los jóvenes están leyendo todo el tiempo, sólo que a través de plataformas electrónicas en donde se verifica que a pesar de ser una lectura fugaz y fragmentada –de acuerdo a la naturaleza del hipertexto- los estudiantes son capaces de extraer rápidamente el contenido de cada página y evaluar si es o no adecuada a sus objetivos de búsqueda. Esta situación es evidente cuando se observa que son pocos los elementos tecnológicos que tienen algún tipo de instructivo escrito y, en su lugar, están los manuales para usuarios en versión on-line o bien tutoriales que permiten que se aprenda fácilmente a manejarlos”. (Ayala,2011).

“Ante la pregunta ¿para qué se aprende? o, dicho de otra manera, para qué sirve el cerebro (de cualquier especie), el neurólogo Jaime Lavados (2009) afirma que es posible responder que su principal función es anticipar, esto es, adelantarse a los acontecimientos para hacer más eficiente el uso de recursos. Permite ajustar conductas adecuadas a un ambiente definido, adelantar, programar, planear, hacer proyectos, por lo cual para anticipar con éxito y generar conductas apropiadas es necesario conocer y saber, entendiendo que saber es más que conocer”. (Ayala,2011).

“Lo anteriormente dicho se aplica a las diversas actividades que se desarrollan en la era digital, por cuanto los individuos que utilizan las tecnologías aprenden a usarlas, deben anticipar de qué manera se utilizarán o se lograrán resultados óptimos. Además, la educación tiende cada vez más al trabajo a través de proyectos, lo cual implica planear actividades o acciones que conducirán a una meta”. (Ayala,2011).

“Psicólogos y neurólogos coinciden en afirmar que el uso de plataformas multimedia facilita la generación de ciertas conexiones neuronales y que las tecnologías 2.0 son un estímulo que podría modificar la organización neuronal; sin embargo, todavía no se han realizado estudios que permitan entender a cabalidad estos procesos. Ferreiro” (2011) afirma que, dada la naturaleza integrativa, visual, auditiva y kinestésica de las TIC, de la computadora y de internet en particular, como asimismo de sus múltiples aplicaciones, los miembros de la “generación Net” son predominantemente activos, visuales, propensos al intercambio y emprendedores mediante el empleo de las TIC.

“El aprendizaje no sigue las mismas rutas que en los siglos anteriores por varias razones: los adelantos tecnológicos, los medios de comunicación, el saber como el eje de la sociedad postindustrial y la posibilidad de aprender de forma individual. Cebrián” (1998) afirma que:

“La fuerza de las nuevas tecnologías de la información nos está convirtiendo en autodidactas en un aula sin paredes en la que el arte de aprender se determina por la solidez de los criterios que se aplican en una búsqueda constante del conocimiento que constituye la vida misma” (Arbués y Tarín, 2005 p.53).

“En efecto, en la actualidad los jóvenes “nativos digitales” tienen acceso prácticamente ilimitado a la información, situación que les permite conocer mucho respecto de un tema, pero tener absoluto desconocimiento respecto de otros tópicos. Martín Barbero” (s.f) afirma que esta diversificación y difusión del saber por fuera de la escuela es uno de los retos más fuertes que el mundo de la comunicación le plantea al sistema educativo: “Frente al maestro que sabe recitar muy bien su lección hoy se sienta un alumno que por ósmosis con el medioambiente comunicativo se halla ‘empapado’ de otros lenguajes, saberes y escrituras que circulan por la sociedad”. Además, es importante consignar que debido a que la lectura en pantalla suele ser fugaz y rápidamente se pasa a otra, el conocimiento es fragmentado, poco profundo y no necesariamente correcto. Por este motivo, los profesores tenemos el desafío

de permitirles a los alumnos el uso de las tecnologías, pero proporcionarles aquello que Internet no puede darles.

### **2.5 Problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos**

Llorca & Villar (1998) refieren que:

Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación, la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata.

La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos.

Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias desfavorables. En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

### **2.5.1 Problemas derivado del contenido**

AZABACHE (2008), citado por Durand, (2014). “Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa”.

Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos). Estos videojuegos pueden introducir comportamiento enfermizo, cambio de personalidad.

Aquí algunos problemas presentados en los niños y adolescentes que juegan por largas horas a los videojuegos:

- Pobres habilidades sociales.
- Falta de tiempo para la familia, el trabajo y los estudios.
- Calificaciones bajas.
- Ejercitar menos y ganar peso.
- Comportamientos y pensamientos agresivos.

### **2.6 Lo positivo de los juegos online**

NUÑEZ (2004), citado por Durand, (2014) “Se reconoce, por un lado, el videojuego "favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente al obligarlo a superarse a sí mismo, buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración", pero también "lo enajena del mundo real, lo aparta de la sociedad".

La adquisición de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo.

Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo.

La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas. También los juegos son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual, potenciándose la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad de retención e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** – Los juegos online bien seleccionados y supervisados son herramientas que pueden ayudar y mucho en el aprendizaje de todos los educandos, sin embargo, cuando estos no tienen nada que ver con educación se vuelven una herramienta destructiva no solo para el aprendizaje de los niños sino también para su vida social.

**SEGUNDA.** – Se hace imperante que los padres de familia se capaciten en el uso, manejo del internet, para poder ser supervisor directo de todo cuanto hacen sus hijos cuando estén navegando en el internet.



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arbués, M. & Martínez, L. (2005). “Aprender a lo largo de la vida y las nuevas tecnologías”, en Aprender en la virtualidad. Barcelona, Gedisa, p. 51-60.
- Carbonell, Talam, Beranuy, Oberst & Garner (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: El juego patológico y la adicción a los juegos de rol online.
- Duran, R. (2014). Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I.E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010.
- Feldman, R. (2005) “Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana”. (Sexta Edición) México, MC-Grill Hill.
- Ferreiro, R. (2011). “El debate continúa. Hacia una educación sin distancia. ¿Lo tecnológico o lo didáctico? Cognición. Revista Científica de FLEAD. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de [http://www.cognicion.net/index2.php?option=com\\_content&do\\_p df=1&id=199](http://www.cognicion.net/index2.php?option=com_content&do_p df=1&id=199).
- Hernández, M. & Solano, I. (2004). El perfil de padres e hijos como usuarios de internet, pp. 3-9. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de [www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/246.doc](http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/246.doc).
- LLORCA, Bueno y FERNÁNDEZ, Villar 1998 Tesis "Frecuencia en el Uso de Videojuegos y Rendimiento Académico" Salamanca.

- Martín Barbero, J. (2002). “Jóvenes: educación e identidad”. Pensar Iberoamérica. Revista Cultural, N° 0, febrero 2002, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado el 18 de Abril de <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>.
  
- Millán, T. (2000) Fundamentos sociales y culturales de la educación. Chile: Editorial Universidad Arturo Prat Sede Vitoria, Chile. Capítulo 5. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de [http://www.geocities.com/tomaustin\\_cl/educa/libro1/cap5.htm](http://www.geocities.com/tomaustin_cl/educa/libro1/cap5.htm).
  
- Revuelta, F. (2004). El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de <file:///C:/Users/ACER/Desktop/TESIS%20MAESTRIA%20JOSE/el%20poder%20educativo%20de%20los%20juegos%20online.pdf>.
  
- Tecnología Fácil (2015). ¿Qué son los juegos en línea? Recuperado el 18 de Abril del 2018 de <https://tecnologia-facil.com/que-es/que-son-los-juegos-en-linea-2/>.
  
- Timaná, J. (2017). El uso del internet y su influencia en el desarrollo de las tareas escolares desarrolladas por las alumnas del 5 ° año de educación secundaria del turno tarde de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima en el área de Historia, Geografía y Economía, 2015. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de <http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1042/EDU-TIM-MOG-17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

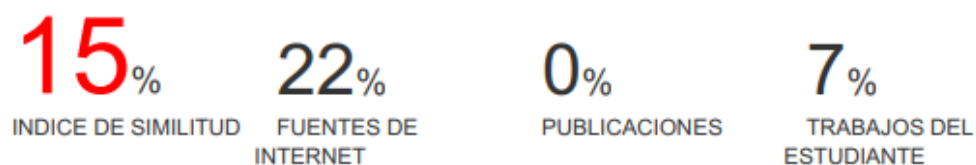
---

## Los juegos online en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad.

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---



### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>documents.mx</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>7%</b>

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo