

**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**COMPUTACIÓN**

**Tema:** Planteamiento del problema de investigación

**Asignatura:** Metodología de la Investigación

**Docente:** Ing. Lorena Siguenza

**Integrantes:** Ronny Montenegro, Bryan Mendoza y Seth Caicedo

**Tema:** Influencia de los videojuegos en los jóvenes cuencanos de entre 17 a 20 años durante el confinamiento por Covid-19 en el ámbito académico.

**Objetivo General:**

Determinar el nivel de influencia que tuvieron los videojuegos en el ámbito académico en los jóvenes cuencanos de entre 17 a 20 años, durante el confinamiento por Covid-19.

**Objetivos Específicos:**

* Determinar la magnitud de mejora o empeoramiento en el rendimiento académico en los jóvenes, debido a los videojuegos durante el confinamiento.
* Analizar el tiempo empleado en los videojuegos durante y después del confinamiento, y compararlo con el desempeño académico obtenido en dichos periodos.
* Cuantificar la procrastinación alcanzada por los jóvenes en sus actividades académicas debido a los videojuegos durante el confinamiento.

**Pregunta de investigación**

¿Cómo influenciaron los videojuegos en el ámbito académico en los jóvenes cuencanos de entre 17 a 20 años, durante el confinamiento por Covid-19?

**Justificación**

De acuerdo con la OMS, el COVID-19 se caracterizó como una pandemia que obligó a que se diera un confinamiento mundial, lo cual significaba pasar más tiempo en casa, realizar nuestras actividades diarias de manera virtual y mantenernos separados físicamente de la sociedad [1]. Con ello, el consumo de los videojuegos aumentó exponencialmente, convirtiéndose en una herramienta frecuente para distraer y mantener conectados socialmente, principalmente a los jóvenes [2].

El interés de la presente investigación es obtener datos significativos acerca de la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los jóvenes cuencanos durante el confinamiento. Dado que el confinamiento por COVID-19 es un suceso reciente, la información y los datos acerca del tema son muy escasos, por lo tanto, la investigación aportará nueva información detallada acerca del tema antes mencionado.

La cual permitirá entender la manera en que los videojuegos se adueñan del tiempo y concentración de los jóvenes en situaciones de encierro y de cómo influye al momento de realizar sus actividades académicas, interviniendo directamente en la obtención de notas.

Esta investigación ayudará a que todos los pedagogos tengan conocimiento del actuar de los jóvenes respecto a los videojuegos y de las actividades académicas en situaciones similares al confinamiento.

Por otra parte, la investigación puede incentivar a crear nuevos métodos de estudio que se relacionen con el tema, nuevos métodos de enseñanza o dinamizar más la educación por medio de videojuegos, con el fin de que los videojuegos puedan aportar de buena manera en el rendimiento académico.

**Viabilidad de la investigación**

La investigación es factible, debido principalmente a que no requiere de una gran inversión económica. El levantamiento de datos no representa un problema, ya que este se realizará por medio de encuestas, y con ayuda de herramientas tecnológicas como Google Forms su obtención será rápida, fácil y eficaz.

Además, dada la naturaleza de nuestra investigación que tiene como protagonistas a los jóvenes cuencanos, será asequible recolectar datos de dichos protagonistas, puesto que estamos en la ubicación geográfica requerida.

**Evaluación de las deficiencias en el conocimiento del problema**

Consideramos que necesitamos saber el trasfondo del problema, es decir, las señales que perciben los jóvenes para iniciar a jugar diariamente los videojuegos, las sensaciones que estos producen y el porqué de la influencia en un tema tan importante para los jóvenes como lo es el rendimiento académico.

Por otra parte, a la presente investigación le falta abordar la influencia de los videojuegos en otros ámbitos como sociales, psicológicos, de salud, entre otros. Sin embargo, no las hemos considerado debido a que la extensión del trabajo sería mayor y no tendría una viabilidad respecto al tiempo, ya que son más problemas.

**Bibliografía**

[1] OMS, “La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia - OPS/OMS | Organización Panamericana de la Salud,” Mar. 11, 2020. https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia (accessed Oct. 23, 2022).

[2] Facebook Gaming, “Games Marketing Insights for 2021 Insights to Inform Game Development, Growth and Monetization,” no. January, pp. 1–24, 2021, [Online]. Available: https://www.facebook.com/fbgaminghome/marketers/insights