La reciente pandemia de COVID-19 obligó a 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. Con ello, el consumo de los videojuegos aumento exponencialmente, convirtiéndose en una herramienta frecuente para distraer y mantener conectados socialmente principalmente a los jóvenes.

VALOR TEORICO O DE CONOCIMIENTO

El interés de la presente investigación es obtener datos significativos acerca de la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los jóvenes 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.

Es un tema que sucedio ultimamente, que nadie tenia conocimiento y que puede ayudar a tener datos del tiempo que pasar los estudiantes en los videojuegos y como afectan. Dicho caso puede servir para futuras situaciónes semejantes y se tenga un estimado de las consecuencias. Asi se podría motivar a realizar procimos estudios del porque pasan tanto tiempo en los videojugos y xq dejan q influya en su rendimiento.

CONVENIENCIA

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.

Sirve para entender de qué manera los videojuegos se adueñan de nuestro tiempo en situaciones de encierro y podría servir a las instituciones a tomar alguna medida en caso de que haya alguna pandemia similar

RELEVANCIA SOCIAL

Esta investigación sirve de ayuda a todos los educadores, para que tengan conocimiento del actuar de los jóvenes respecto a los videojuegos y de las actividades académicas en situaciones como de el confinamiento.

Esta investigación sirve a todos los educadores de jóvenes para entender como los jóvenes son influenciados con los videojuegos, y puedan diseñar algún plan con el fin de mermar la influencia d elos videojugos, o dinamizar la enseñanza juntándola con videojuegos

IMPLICACIONES PRACTICAS Y DE DESARROLLO

Ayudara a entender de mejor manera la magnitud que los videojugos influencian a los jóvenes en situaciones de confinamiento y como se adueñan totalmente de su tiempo y puedan diseñar algún plan con el fin de mermar la influencia d elos videojugos, o dinamizar la enseñanza juntándola con videojuegos

UTILIDAD METODOLOGICA

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.

La investigación puede incentivar a crear métodos de estudio, métodos de enseñanza o dinámicas, para que los videojuegos no influyan mucho en el rendimiento académico, o que ayude al reforzamiento de aprendizaje mediante videojuegos, teniendo como resultado un mejor rendimiento académico.

DOCUMENTO BUENO

La reciente pandemia de COVID-19 obligó a 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. Con ello, el consumo de los videojuegos aumento exponencialmente, convirtiéndose en una herramienta frecuente para distraer y mantener conectados socialmente principalmente a los jóvenes.

El interés de la presente investigación es obtener datos significativos acerca de la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los jóvenes 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 sirve de ayuda a todos los educadores, para que tengan conocimiento del actuar de los jóvenes respecto a los videojuegos y de las actividades académicas en situaciones como del 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.

<https://www.facebook.com/business/news/insights/what-unprecedented-growth-means-for-the-future-of-the-gaming-industry?ref=search_new_69>

[1]

[1] 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