

UNIVERSIDAD LATINOAMERICANA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ULACIT

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

MAESTRÍA PROFESIONAL EN PSICOPEDAGOGÍA

Seminario de Investigación en Psicopedagogía

Situación actual de los profesores de I ciclo sobre la posible utilización de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el programa educativo de la Escuela Saint Paul

Tatiana Cordero Chaves
Heidy Fuentes Sibaja

*Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo.
Benjamin Franklin 1706-1790*

2009

TABLA DE CONTENIDOS

1.INTRODUCCIÓN	2
1.1 Antecedentes.....	3
1.2 Justificación e Importancia del Problema.....	10
1.3 Formulación del Problema.....	13
1.4 Objetivos.....	13
1.5 Alcances y Limitaciones.....	14
2.MARCO TEORICO	15
2.1 Retos de la Educación en el Siglo XXI.....	16
2.2 El Juego en la Educación	17
2.3 Videojuegos.....	17
2.4 Destrezas y Habilidades que se Desarrollan con los Videojuegos.....	23
2.5 Videojuegos como Medio de Prevención y Promoción de la Salud.....	30
2.6 Necesidades Educativas Especiales y Videojuegos.....	31
2.7 Videojuegos y Alfabetización Digital.....	32
2.8 Ventajas y Desventajas de los Videojuegos.....	34
2.9 Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje.....	36
2.10 Videojuegos como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje.....	38
3. MARCO METODOLOGICO.....	43
3.1 Tipo de Investigación.....	44
3.2 Sujetos o Población de Estudio.....	46
3.3 Variables.....	48
3.4 Instrumentos y Técnicas de Recolección de Datos.....	49
4. RESULTADOS.....	50
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	63
6. PROPUESTA.....	68
7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	75
ANEXOS.....	79

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, los videojuegos constituyen sin lugar a dudas una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares en la actualidad. Además, su campo de desarrollo y aplicación, desde la segunda mitad de la década 80, se ha ampliado y ha superado el límite del entretenimiento instando posibilidades de uso en el campo educativo.

Muy utilizados por niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores, quienes por lo general rechazan el papel de los videojuegos como un elemento de interés educativo y son poco utilizados en sus prácticas escolares como una estrategia de enseñanza-aprendizaje más dentro del aula.

Por consiguiente, el objetivo fundamental del presente estudio es determinar la percepción de los profesores I ciclo de la Escuela Saint Paul sobre la utilización de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje y su disposición para incluirlos en sus planes didácticos; y ofrecer un marco de reflexión sobre las ventajas que tiene utilizar los videojuegos como una potente herramienta educativa.

1.1. ANTECEDENTES

La primera idea de un videojuego fue concebida 1948 por los técnicos estadounidenses Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann, quienes desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos

En 1958, William Higinbotham, diseñó un sistema de juego simulando al tenis donde una línea horizontal y otra pequeña céntrica vertical a modo de red simulaba una pista de tenis. La mecánica de juego consistía en el cálculo que mediante un osciloscopio , los jugadores determinaban para golpear la supuesta pelota; sin embargo, el invento no tuvo intención comercial y nunca fue patentado, reflejándose sólo como una simple curiosidad científica.

Aproximadamente 15 años más tarde, en 1972, la idea de Higinbotham fue perfeccionada, la firma Atari se encargó de desarrollar el juego y comercializarlo bajo el nombre de Pong-Pong que apareció en las primeras maquinas recreativas, se trataba de un juego de tenis de mesa sencillo compuesto por dos barras, que simulaban las raquetas y un cursor que, moviéndose, atravesaba la pantalla (Provenzo, 1991).

En 1977, Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos. Su éxito fue tal, que rápidamente se desplazaron por completo en los establecimientos de ocio, maquinas electrónicas que permitían jugarlo junto a Pac Man, creado por Toru Iwamoto de Namco y Space Invaders, diseñado por Toshihiro Nishikado, juegos lanzados comercialmente por las compañías Midway Games y Bally Midway respectivamente.

Con la generalización del uso de los ordenadores personales en las dos últimas décadas del siglo XX, surgen las primeras empresas dedicadas a liderar el emergente y prometedor mercado de los videojuegos. Este esfuerzo por captar clientes hace que los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor

calidad gráfica y sonora, con alto realismo y una gran interactividad, en 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos donde introduce efectos especiales y mejora la calidad de los movimientos, colores, sonidos y nuevos accesorios.

A comienzos de los 90, se extendieron de manera masiva los videojuegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños que, junto a la utilización de nuevas estrategias de mercadeo dirigidas a niños y adolescentes han hecho que el fenómeno se mantenga hasta nuestros días.

La extensión masiva de los videojuegos ha generado un gran interés por parte de diferentes investigadores, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente son vistos como algo negativo y perjudicial.

En el campo educativo, las primeras investigaciones sobre videojuegos son casi contemporáneas a la aparición de los primeros videojuegos en Estados Unidos, aproximadamente a comienzos de la década de los setenta. Sin embargo, los primeros trabajos que van más allá de sus posibles efectos psicológicos y plantean su potencial educativo para niños y adolescentes no aparecerán en la literatura científica hasta diez años después, a partir de 1981.

Empero, hay un precedente muy sólido, fechado en 1978, cuyo autor es G. H. Ball, que puede considerarse como el pionero en este campo. Ball apunta ya dos líneas de investigación que luego serán muy comunes en la bibliografía posterior.

Por una parte, analiza la potencialidad de los videojuegos para desarrollar las capacidades espaciales de los niños, con especial incidencia en los aspectos tridimensionales y de simulación de mundos reales. Este aspecto resaltó en poco tiempo un ámbito de investigación muy trabajado, al que han prestado especial atención todos los autores que investigan el mundo de los videojuegos. En todos los casos, los investigadores concluyen que la experiencia y la destreza mostradas por el jugador actúan como efectos acumuladores en el desarrollo del juego. De esta manera, este primer acercamiento al análisis de las posibilidades educativas muestra las virtudes ratificadas en estudios posteriores relacionadas con las capacidades espaciales.

Por otra parte, Ball examinó también los componentes procedimentales básicos en la formación intelectual de niños y adolescentes, como son el lenguaje y las matemáticas. En ese contexto, investigó el papel desempeñado por los videojuegos; y entre sus conclusiones destacan algunas que hoy en día son confirmadas por las investigaciones actuales, como que los juegos electrónicos favorecen diversas destrezas intelectuales, entre ellas la asimilación de conceptos numéricos, la comprensión lectora e, incluso, el estímulo de la lectura.

Con la expansión de los videojuegos a principios de los ochenta, la investigación crece rápidamente y se diversifica. Casi inmediatamente, surgen diversos trabajos relacionados con la destreza óculo-manual. Así, un experimento efectuado por Griffith (1983), entre un grupo de estudiantes de enseñanza primaria demostró que los jugadores de videojuegos poseían una mayor destreza en la coordinación visual y motora que sus compañeros de instituto.

Dos años más tarde, Greenfield (1985), publica un libro dedicado a las relaciones entre infancia y medios de comunicación. En uno de los capítulos, señala que ella misma pudo darse cuenta, gracias al estudio de los videojuegos, de la complejidad e importancia que encerraba la coordinación óculo-manual, cualidad que los usuarios de videojuegos desarrollaban muy por encima de la media; e

invitaba a sus críticos a jugar con esas máquinas electrónicas para comprobarlo. En ese mismo lugar, refiere con profusión sus experiencias con juegos clásicos como Pac-Man (juego de laberintos) o Tranquility Base (juego sobre una nave espacial y sus aventuras en un planeta lejano).

En los años siguientes, investigaciones posteriores coinciden en señalar que tanto en lo que respecta a las habilidades espaciales como a las visuales y motoras, es decir, reflejos, respuesta del jugador, etc, demuestran una mayor capacidad aquellos adolescentes que han tenido una experiencia media o larga con los videojuegos. En sus trabajos, el efecto acumulativo parece demostrado, al igual que sucede con otras capacidades humanas en las que la ejercitación y la práctica funcional resultan fundamentales.

La motivación ha sido un punto de especial interés en todos los trabajos relacionados con los videojuegos; sobre todo, en lo relativo al aprendizaje. Por eso no es de extrañar que fuera examinada muy pronto a la luz de la importancia que iba cobrando el uso de los videojuegos entre los adolescentes. Esta línea de investigación incluye los trabajos llevados a cabo por autores como Malone (1981), Bowman (1982), Long (1984) y Driskell (1984).

Long (1984), destaca la capacidad motivadora que poseen los videojuegos como estímulo de la fantasía infantil. Esto, unido a otros factores enormemente atractivos para la infancia, como pueden ser el reto y la curiosidad, supone en el videojuego un altísimo valor de motivación de cara a su integración en el ámbito educativo. Hay que añadir, además, los demás atributos de los videojuegos: en especial, la interactividad.

No obstante, esos mismos autores señalan dos principios esenciales para su eficacia en el proceso docente: la necesidad de utilizarlos en períodos de aprendizaje programados al respecto, y la conveniencia de que esos períodos no sean excesivamente largos, al objeto de evitar una desvirtuación de sus

potencialidades. En idéntico sentido se manifiestan Bowman (1982) y Driskell (1984), quienes ponen de relieve las importantes ventajas motivadoras de los videojuegos con vistas a una mayor eficacia instructiva, pero siempre que su utilización se integre en una programación previamente establecida.

Por estas mismas fechas se constatan también los primeros trabajos que ponen en relación el uso de videojuegos con las más importantes habilidades cognitivas. En el estudio realizado por Long (1984), se ocupó del análisis de los procesos deductivos que pueden llevar aparejados los juegos electrónicos, y examinaron el desarrollo de estrategias cognitivas a través del juego. En esa misma línea, Silvern (1986), estudió poco después sus posibilidades en relevantes procesos de aprendizaje, como el ensayo-error, la formulación de hipótesis, la generalización de conclusiones y la generación de reglas. En conexión con sus predecesores, estudió también cómo la mente infantil desarrollaba en el juego la capacidad de organizar los elementos de un conjunto y su disposición con vistas a fines estratégicos.

En general, las estrategias de resolución de problemas y una serie de cuestiones de marcado carácter cognitivo, en relación con el aprendizaje, son señaladas por los primeros investigadores como los principales focos de interés educativo en el estudio de los videojuegos.

Finalmente, entre las líneas iniciales de investigación en este terreno, se señaló también el valor de los videojuegos en aquellos niños con dificultades de aprendizaje y habilidades básicas (Greenfield, 1985). Varios autores comprobaron que, gracias a los videojuegos, los alumnos eran capaces de percibir sus carencias e intentar solucionarlas. En su opinión, la adaptabilidad y versatilidad de esos juegos permitirían su utilización en casos donde la integración escolar presentaba importantes problemas (sobre todo, gracias a la activa implicación de los niños en los videojuegos); y también por el control sobre el juego como elemento motivador y dinamizador del aprendizaje. La retroalimentación inmediata que proporciona a

los usuarios y la necesidad de una respuesta continua en el juego suponen un reto y un estímulo a la curiosidad de muchos niños y adolescentes, lo cual puede ser altamente aprovechable en entornos de aprendizaje.

Desde finales de los ochenta, la investigación sobre los videojuegos se desarrolla a ritmo vertiginoso. Entre las líneas de investigación que se desarrollan a lo largo de esta década y que llegan a ser verdaderamente tópicas en los estudios sobre videojuegos, caben destacar las siguientes: tiempo dedicado al consumo de videojuegos, relación entre videojuegos y violencia infantil, diferencias de género en relación a los videojuegos y recomendaciones a padres y educadores para un uso adecuado de los videojuegos.

Desde principios de los años noventa en adelante, se pueden situar la mayoría de las investigaciones que consideran a los videojuegos como un objeto de estudio con entidad propia y como un fenómeno que sobrepasa la difusa frontera del entretenimiento, pasando a contemplar también otras implicaciones psicológicas, sociales y culturales.

Esta época coincide, a su vez, con un mayor desarrollo tecnológico que repercute, en la misma producción de los videojuegos y, por ende, en una mayor difusión social del fenómeno. La industria del videojuego va incorporando progresivamente nuevos tratamientos audiovisuales y nuevas estrategias de mercadeo, viniendo a completar la proliferación de innovaciones técnicas que amplían las posibilidades en todo lo referente al soporte: consolas domésticas, consolas portátiles (gameboy), máquinas recreativas, ordenadores personales, redes telemáticas, teléfonos móviles, etc. (Lepper, 1987).

1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

La población es participe y consciente del auge que las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación representan en nuestra sociedad actual, ya que de algún modo estas condicionan tanto nuestras vidas particulares como las profesionales, haciéndose cada vez más necesario saber hacer un uso adecuado de las mismas. Este nuevo contexto social, ha llevado a considerar a muchos de los profesionales de la educación que el conocimiento y manipulación de dichas tecnologías es un contenido educativo con una gran relevancia social.

La escuela, como uno de los principales agentes de socialización debe comprometerse a aportar a sus estudiantes los conocimientos y destrezas necesarios para desenvolverse en la nueva sociedad; y la incorporación de estas nuevas tecnologías en el ámbito educativo es determinante para que se produzca un cambio que mejore la calidad de la enseñanza de los jóvenes y de respuesta a las nuevas exigencias que plantea la sociedad actual. Este cambio implica no solo un desafío, sino que se convierte en una necesidad para que las nuevas generaciones puedan desenvolverse sin problemas en la actual era.

Papert (1995), plantea que las TIC no son solo una oportunidad, sino también la excusa perfecta para introducir en la educación nuevos elementos que realicen una transformación profunda de la práctica educativa; y en este sentido, Gros (2004), afirma que los videojuegos representan la entrada más directa de los niños al mundo digital, ya que las nuevas generaciones se incorporan al mundo de las tecnologías a partir del uso de los videojuegos, razón por la cual, es necesario renovar la formación y el mismo proceso formativo a través de los agentes educadores y adecuar los instrumentos que se utilicen en el ámbito educativo, de manera que se incluyan los videojuegos como una herramienta válida para iniciar el acceso a la alfabetización digital desde la escuela.

Sin embargo, el debate sobre el uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje, es uno de los más presentes en nuestras discusiones públicas sobre los medios de comunicación en la contemporaneidad, sobre todo en aquellas esferas donde convergen las prácticas de ocio y las educativas. Cuando se piensa en los videojuegos surgen dudas sobre las dinámicas de uso entre la población más joven, sobre el consumo excesivo, o sobre la fuerte carga violenta de algunos de estos juegos.

No obstante, la preocupación que despierta el carácter de algunos contenidos no debe llevar a los profesionales de la enseñanza a cuestionar los videojuegos como instrumento de aprendizaje, ya que además de ser una forma divertida de entretenimiento, pueden ser utilizados de manera positiva en la educación (Levis, 1997).

Más allá de las oportunidades que se desprenden desde el punto de vista tecnológico mencionado anteriormente, la mayoría de los videojuegos actuales precisan de una destreza manipulativa y de agilidad de respuestas que permiten desarrollar una serie de habilidades tales como habilidades motrices, la capacidad para resolver problemas, toma de decisiones, habilidades espaciales, habilidades organizativas, mejoran y educan la atención, ayudan a adquirir habilidades de asimilación y retención de la información incluso para la fijación de conceptos, potencian la creatividad, entre otras; pero también habilidades sociales, tanto interpersonales como cooperativas. (Gros, 2000).

Desde el punto de vista motivacional, los videojuegos son un factor primordial para considerar un verdadero cambio en este sentido, ya que estos han ayudado a que los niños tengan otra visión de la escuela, la cual les parece lenta, aburrida y realmente anticuada (Papert, 1995).

En consecuencia, la educación formal como uno de los principales agentes educativos debe considerar la integración de los videojuegos como recursos didácticos para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y utilizarlos

como herramienta para desarrollar habilidades determinadas, para motivar a los alumnos y para enseñar un contenido curricular específico. Todo esto como parte de la función que le corresponde hoy en día a los profesionales de la enseñanza; sin embargo, a pesar de las ventajas mencionadas, son aún relativamente pocos los formadores que se sirven de estos instrumentos para alcanzar fines educativos. (Gutiérrez, 1997).

La Escuela Saint Paul cuenta con dos laboratorios totalmente equipados para realizar actividades basadas en el ordenador donde se imparten lecciones de Internet y manejo del computador. Estos laboratorios están a disposición de los profesores regulares para ser utilizados a conveniencia cuando son solicitados con anticipación; no obstante se ha observado que muy pocos profesores aprovechan esta herramienta tecnológica para realizar actividades de acuerdo a los intereses de los niños, en este caso particular los videojuegos, como complemento a sus lecciones magistrales.

Estallo (1995), afirma que en la actualidad limitar el concepto de videojuego a una actividad exclusivamente lúdica supone por una parte, obviar las potencialidades instructivas o educativas del videojuego estudiadas a partir de numerosas investigaciones.

Por otra, implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos de gran componente didáctico que partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado de los videojuegos actual (Estallo, 1995). Razón por la cual, se cree necesario crear un espacio de análisis que ayude a conocer cuál es la situación actual de los profesores de I ciclo de la Escuela Saint Paul sobre la posible utilización de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje y su disponibilidad para incluirlos dentro de sus programa educativo.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la situación actual de los profesores de I ciclo sobre la posible utilización de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el programa educativo de la Escuela Saint Paul en el año 2009?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

1. Determinar la situación actual en el profesorado de I ciclo de la Escuela Saint Paul sobre la utilización de los videojuegos como posible estrategia de enseñanza-aprendizaje en el programa educativo.
2. Concienciar a la población de profesores de la Escuela Saint Paul sobre el papel que juegan los videojuegos en la actualidad y las ventajas de su utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1 Describir los posibles efectos educativos de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas de primer ciclo de la Escuela Saint Paul.
- 1.2 Identificar la disposición de los profesores para trabajar utilizando videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje.
- 1.3 Categorizar las habilidades, destrezas y competencias de los docentes para integrar los videojuegos a sus prácticas educativas.
- 2.1 Diseñar un taller de capacitación, dirigido a los docentes de I ciclo, sobre el uso de los videojuegos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje.

1.5. ALCANCES Y LIMITACIONES DEL PROBLEMA

1.5.1 ALCANCES

La información generada de esta investigación será de gran utilidad para todos aquellos docentes del nivel de I ciclo de la Escuela Saint Paul que demuestren interés en renovar, adquirir o implementar novedosas estrategias de enseñanza-aprendizaje relacionadas directamente con las tecnologías actuales basadas en videojuegos, ya que al no ser expertos en ese campo, carecen de información suficiente para incluirlos dentro de sus practicas educativas.

Con la finalidad de incrementar el nivel pedagógico y personal de cada maestro se genera una propuesta, en la que se pretende desarrollar formas de utilización de los videojuegos no solo para desarrollo de las competencias requeridas en la sociedad digital, sino para la enseñanza en general.

1.5.2 LIMITACIONES

Las limitaciones para el desarrollo de esta investigación podrían ser la falta de apertura por parte de los profesores de I ciclo de la Escuela Saint Paul, a la hora de realizar la encuesta a profundidad.

También el tiempo limitado de las investigadoras para la recolección de datos y las cuestiones que surjan durante el proceso de investigación que no fueron contempladas con anterioridad, pueden ser una limitación.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Retos de la educación en el siglo XXI

El nuevo contexto social requiere renovar la formación y el mismo proceso formativo de los diversos miembros de nuestras sociedades, para que puedan entender mejor el entorno en el que se han de desenvolver y participar debidamente, entre otras, en sus actividades laborales y ciudadanas.

2.1.1 Desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

La nueva sociedad de la información, o en términos más precisos del conocimiento en la que estamos inmersos, la tecnología se convierte en agente y motor de cambio, y abre unas nuevas posibilidades en el campo educativo.

Para Santibáñez (1995), “Los medios están al servicio de los alumnos siendo estos capaces de desarrollar sus capacidades cognitivas interactuando con los recursos tecnológicos.” (pag.192). Es decir, que el alumno ante los medios no se comporta de forma pasiva sino que se convierte en un procesador activo de la información, siguiendo las teorías cognitivas es la interacción entre estímulos externos (presentados por el medio) y los estímulos internos, procesos cognitivos que posibilitan el aprendizaje.

De ahí que como indica Cabero (2001) “...cualquier propuesta respecto a su selección y por tanto de su utilización debe de hacerse desde la didáctica y no desde los propios medios, ni tampoco desde principios psicológicos excluyentes”. (pag. 351).

Se asume entonces, que la práctica educativa y los procesos de enseñanza-aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías facilita un aprendizaje más activo, interdisciplinar, versátil y dinámico. Y en el campo de la didáctica amplía las posibilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación; así como una nueva forma de adquirir contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

2.2 El juego en la educación

El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

Son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano.

Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Desde el punto de vista educativo, este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza y fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión. Con el desarrollo de la tecnología informática surge un nuevo tipo de juego: los videojuegos. (Gros, 2004).

2.3 Videojuegos

2.3.1 Concepto de videojuegos

La Real Academia de la Lengua los define como un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.

Marqués (2000), como todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática).

De acuerdo a la Enciclopedia Libre Wikipedia, un videojuego, también llamado juego electrónico, es un programa de computación, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico, donde se ejecuta el videojuego. Estos recrean entornos virtuales en los cuales el jugador puede controlar a un personaje o cualquier otro elemento de dicho entorno, para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas.

Nieto (2005), entiende por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que, sirviéndose de la tecnología informática, se presenta en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales). De esta manera se usa el término para designar todo el software específicamente diseñado para jugar, independientemente de que el soporte (o hardware) que se utilice sean máquinas de los salones recreativos, consolas portátiles, consolas domésticas u ordenadores personales.

Díaz (2005), define el videojuego como cualquier forma de software de entretenimiento basada en el ordenador que usa cualquier plataforma electrónica, como los ordenadores personales o las consolas, y que envuelve a uno o a múltiples jugadores en un entorno físico o de red.

Estallo (1995), argumenta que los videojuegos son una forma de ejercicio cognitivo y entrenamiento mental. Este juego es desarrollado por el usuario para satisfacer necesidades intrínsecas y disfrutar del tiempo de ocio jugando con objetos interactivos que permiten: alcanzar un determinado objetivo o meta, un estado de ánimo, ejecutar múltiples acciones; y adquirir algunos niveles de control y destreza.

Partiendo de estas y otras definiciones, se puede decir que los videojuegos se conciben como una forma de juego en formato digital multimedia; son programas contenidos en dispositivos susceptibles de ser reproducidos por una

computadora a través de una pantalla. El juego se realiza entre una persona y la máquina, o entre dos o más personas que compiten con la máquina o entre sí.

Generalmente los videojuegos se manipulan empleando controladores de juego, los cuales varían según el tipo de plataforma. Por ejemplo, el teclado y el mouse en las computadoras, los joystick, palancas y volantes en las consolas, y otros elementos de hardware.

2.3.2 Cualidades de los videojuegos

De acuerdo con Pulido (2002), se pueden citar las siguientes cualidades que hacen que los videojuegos cautiven la atención de niños y adolescentes:

- Un carácter lúdico y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica, visual, etc.
- La incorporación de niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores. Esto hace que cada vez que juega el niño se enfrente a un reto: superarlo supondrá la consiguiente gratificación de llegar a la meta o a la resolución de un problema complejo. En muchos aprendizajes, los objetivos difusos hacen que los alumnos sientan inseguridad de comprobar su mejoramiento. El logro de unos objetivos claros y la búsqueda de los medios más apropiados para lograrlos debe ser la base de todo videojuego educativo.
- Para lograr estos objetivos, se perciben situaciones que suponen retos continuos, los cuales precisan de una constante superación personal. El reto se presenta como el elemento dinamizador de su comportamiento. Es una continua llamada a la superación personal.

- Relacionado con ello, se encuentra la situación de competitividad, generada no sólo por el propio desarrollo del juego, sino también por la situación de enfrentamiento con otros compañeros. Se ha comprobado que la situación de juego crea un halo de atracción sobre el aprendizaje, quizá por el enfrentamiento mismo y por saber quién es el vencedor. El valor de la competitividad se ha ido acrecentando en los últimos tiempos en la sociedad actual, y los niños no escapan a su poder fascinador.
- La existencia de incentivos es clara, pues obtener una puntuación o bien pasar una pantalla es muy estimulante. Cada fase superada supone una gratificación que no obtienen en otros actos de su vida. Es una recompensa interna que a veces conlleva otra externa debida al grupo de iguales.
- El desarrollo o potenciación de la autoestima: los objetivos definidos, los medios fácilmente manipulables, los incentivos, numerosos y correctamente dosificados, convierten el juego en una actividad mecánica, rápidamente accesible, que favorece el aumento del autorespeto, y un fuerte sentimiento reflexivo de consideración. Todo ello hace que el papel de la autoestima se acreciente a medida que los objetivos propuestos se obtienen.
- Otro factor importante en los videojuegos es la individualización y el ritmo personal que se impone el jugador, frente al anonimato colectivo de la clase y el desentendimiento de muchos educadores.
- A ello hay que añadir las posibilidades de identificación y de proyección de sus fantasías como consecuencia de los contenidos simbólicos de los propios videojuegos, repletos de personajes famosos, héroes y símbolos de los universos infantil y juvenil.
- Frente a todo ello, la escuela aparece como un espacio rutinario, carente de atractivos.

- Otros factores de índole social: el menor control de los padres; el atractivo de la cultura electrónica; presencia activa del grupo de pares (frente a soledad de actividades escolares); carencia del rigor de un horario y de un espacio determinados

2.3.3 Categorías de los videojuegos

Un género de videojuego designa un conjunto de videojuegos que poseen una serie de elementos comunes. Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta. (Marques, 2000).

Principales géneros de videojuegos:

- Aventura: Juegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. Según su temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como la aventura de acción, la aventura gráfica, las videoaventuras o las aventuras conversacionales.
- Deportivo: Son los videojuegos basados en deportes, ya sean reales o ficticios, y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados “arcade” (más fantasiosos).
- Educativo. Juegos cuyo objetivo es transmitir al jugador algún tipo de conocimiento. Su mecánica puede abarcar cualquiera de los otros géneros. Se pueden mencionar Brain Age, Brain Training y Big Brain Academy, entre otros.
- Estrategia. Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr objetivos varios.

- Lucha: Juegos basados en el combate físico.
- Plataformas: Juegos en los que el protagonista ha de avanzar a través de un mapeado con múltiples alturas.
- Rompecabezas: Juegos basados en los reflejos y diferentes formas de la inteligencia formal. Es un género muy amplio, abarcando juegos con concepciones y funcionamientos muy diferenciados.
- Rol: Se basan en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades, mientras interactúa con el entorno, objetos y otros personajes.
- Musicales: Su desarrollo gira en torno a la música ya sean de tipo “karaoke” o en los que se debe bailar.
- Simulación: Juegos basados en la reproducción, generalmente de forma realista, del funcionamiento de alguna actividad. Diferentes subgéneros son los simuladores de vuelo, de conducción o de carros de combate.
- Carreras ó Velocidad: Son juegos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras.
- Acción: Son juegos en los que se mezclan el juego de disparos, simuladores y carreras. Están ambientados en la guerra, son juegos en los que se tiene que hacer un objetivo, pudiendo ser desde capturar una bandera (o base), hasta disparar a un determinado personaje del videojuego. En este tipo de videojuego suelen haber tanques, barcos, aviones, coches, etc., suelen ser de mapas (o ambientación) muy grandes.

2.4 Destrezas y habilidades que desarrollan los videojuegos

Algunos estudios desarrollados por el Departamento de Psicología de la Universidad de California (1994 y 1996), son coincidentes en cuanto a los beneficios educativos que los videojuegos pueden aportar a los niños en el desarrollo y la adquisición de habilidades y destrezas diversas, tales como, la percepción y reconocimiento espacial, desarrollo de la agudeza y la atención visual, razonamiento lógico, desarrollo cognitivo en aspectos científico-técnicos, representación espacial, descubrimiento inductivo, desarrollo de códigos icónicos y construcción de género.

Un trabajo realizado en la Universidad de California con un grupo de 200 universitarios de Estados Unidos e Italia puso de manifiesto que la práctica de videojuegos contribuye al aprendizaje informático en aspectos científico-técnicos. De igual modo, una investigación realizada por Casey (1992), destacó las cualidades positivas de los videojuegos en lo que respecta al desarrollo de destrezas y capacidades de tipo multisensorial, auditivas, visuales y kinestésicas. Conclusiones que coinciden con un trabajo similar llevado a cabo por Keller (1992), para quien los videojuegos permiten un alto desarrollo de destrezas vinculadas a la lateralidad y la coordinación óculo-manual.

Según Garaigordobil (1990), cuando el niño interactúa con videojuegos desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje, se mencionan las siguientes:

- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.
- El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no

se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.

- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.
- La motivación y estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.

2.4.1 Aspectos Cognitivos

La afirmación del valor cognitivo de los videojuegos se apoya en diversas investigaciones. Se señala que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades como la memoria, la atención, la concentración espacial, la resolución de problemas y la creatividad, entre otras. Por ello se dice que, en su conjunto, los videojuegos suponen una ayuda para el desarrollo intelectual (Seller, 1994).

Estallo (1995), argumenta que los videojuegos pueden contribuir de manera destacada al desarrollo tanto emocional como intelectual de los niños y adolescentes; afirma, que "los jugadores de videojuegos suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores". Entre otras virtudes señala su valor en el aspecto sensorio-motriz y en el desarrollo intelectual, también son importantes los elementos perceptivos y deductivos, así como la concentración espacial y la agudeza visual.

Arroyo (1999), destaca tanto el atractivo de sus contenidos como sus estímulos auditivos y visuales. Por su parte, Etxebarria (1998) examina sus

posibilidades educativas en relación con el currículo escolar desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje social, hace hincapié en sus posibilidades para el tratamiento de problemas de aprendizaje, al constituir un entrenamiento eficaz en aspectos psicomotores y de razonamiento deductivo.

Calvo (2000), recomienda estos juegos porque permiten al estudiante familiarizarse con situaciones reales que se pueden encontrar en la vida cotidiana. La resolución de problemas y la toma de decisiones constituyen buenos ejemplos de continuidad con el orden de la realidad. De ahí que considere incuestionable el valor procedimental de los videojuegos.

Keller (1992), afirma que los niños que juegan con videojuegos han obtenido mejores resultados en tests sobre pensamiento crítico que los no jugadores. Esta visión positiva se extiende hasta el desarrollo de estrategias y la resolución de problemas como cualidades vinculadas a los juegos electrónicos.

Por su parte, Bracey (1992), analiza el hipermedia y las nuevas tecnologías y destaca su impacto positivo en la educación, recomendando altamente, por su valor cognitivo, la inclusión de los videojuegos en la educación.

Sintetizando, Levis (1995) afirma que los videojuegos desarrollan las siguientes habilidades cognitivas:

- Mejora en el uso de estrategias para la resolución de situaciones problemáticas.
- Mejora la capacidad de anticipar las consecuencias de las propias acciones.
- Aumenta la capacidad de atención.
- Aumenta la curiosidad.
- Aumenta la cantidad de verbalizaciones espontáneas.
- Aumenta la memoria

- Mejora la capacidad de interpretación simbólica.

2.4.2 Valor socializante de los videojuegos

La sociedad actual atraviesa un período de profundas transformaciones socioculturales y económicas, en el que los videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización.

Los videojuegos son un entretenimiento que se adecua bien a la realidad del niño nacido en la era de la informática ya que suponen una socialización en la cultura de simulación que caracteriza a las sociedades avanzadas contemporáneas (Turkle 1997). Han convertido a la interactividad propia de la informática en algo habitual y corriente en la vida de quienes juegan. Este control de lo que sucede en la pantalla implica, en potencia, una transformación en las relaciones tradicionales de niños y adolescentes con su entorno.

Al respecto, Trémel (2000), reconoce la importancia que los videojuegos poseen en cuanto a su vertiente socializadora. En sus estudios hace alusión a lo que él llama la "socialización de la videoconsola", reconociendo que ésta es exponente de los valores que impregnan la sociedad actual, con su etnocentrismo, la búsqueda del éxito personal y la diversión como exponentes de ella.

Por su parte, Perez (2005), sostiene que siempre que el contenido sea adecuado a cada edad, los videojuegos pueden mejorar la socialización de los niños y fomenta el desarrollo de "habilidades directivas", afirmando que "El problema no es el videojuego, sino el contenido y cuando son bien seleccionados resultan muy positivos para desarrollar el aprendizaje"

Otros autores, como Stone (1995), ratifican que los videojuegos en la actualidad se han convertido en un vehículo esencial en la socialización de las jóvenes generaciones, ya que la interacción directa entre jugadores durante la partida o la interacción generada por las posibilidades del juego: debate, compartir experiencias, etc, propician que los jugadores interactúen entre sí.

El proyecto europeo "Children and Their Changing Media Environment", coordinado por Livingstone y Bovill (2001), ha llevado a cabo un estudio en varios países europeos sobre el fenómeno de los nuevos medios y hace alusión al papel creciente que los medios de ocio electrónico interactivo desempeñan en el desarrollo sociocultural de niños y adolescentes, que en su opinión constituye la verdadera clave de la socialización infantil y juvenil.

Levis (1997), concluye que la tendencia hacia los videojuegos no solo permite jugar, sino acercarse al otro, sea exclusivamente a través de la pantalla o también personalmente, favorece la posibilidad de conocer gente y hacer amistades, con lo cual se suprimen las acusaciones acerca del aislamiento social al cual conducirían los videojuegos.

Este autor, asegura que los videojuegos contribuyen al desarrollo socio-afectivo en los siguientes aspectos:

- Mejora en las relaciones personales con sus compañeros de integración.
- Aumentan los niveles de colaboración en la realización de tareas colectivas con sus compañeros de integración.
- Aumentan sus niveles de interés y motivación por las tareas (ya que permiten el alcance de metas concretas).
- Mejora de los niveles de autoestima.

2.4.3 Videojuegos y desarrollo motor

Gutiérrez (2007), explica que el desarrollo de los videojuegos ha originado novedosas formas de control que requieren de utilizar el movimiento del cuerpo para hacerlos funcionar, al grado de que, ya no se trata de que la persona esté sentada y moviendo los dedos, sino que ahora tiene que estar de pie y moverse dependiendo del juego.

No obstante, asegura que los videojuegos tradicionales contribuyen al desarrollo motor en los siguientes aspectos:

- Aumenta la coordinación ojo-mano.
- Aumenta la precisión en las tareas de motricidad fina.
- Mejora la organización espacio-temporal.

2.4.4 Atributos procedimentales de los videojuegos

Los videojuegos son positivos tanto en lo que respecta a la motivación para el aprendizaje como para la adquisición de conceptos y habilidades prácticas. Además es posible una utilización para contenidos que pongan en entredicho los valores que ellos mismos transmiten y, de paso, servir para el desarrollo de una actitud crítica hacia los principios que sustentan la sociedad actual.

Como se mencionó anteriormente, muchos trabajos han defendido su alto valor intelectual. Algunos de ellos muestran un elevado optimismo sobre las grandes posibilidades educativas de los videojuegos, llegando a considerarlos un medio tan atractivo como efectivo en el desarrollo de la fantasía, conocimiento de otros mundos y culturas y otra serie de operaciones de carácter procedimental (Casey, 1992).

Es posible perfilar una lista de objetivos de tipo procedimental que los videojuegos pueden contribuir a desarrollar y que abarcan aspectos curriculares como los siguientes:

- Lectura: se pueden aprovechar algunos videojuegos para estimular la lectura de libros relacionados con él y de contenidos integrados en el juego (Grupo F9, 2000).

- Pensamiento lógico: por ejemplo, pensar en el modo de salir de una situación o de entrar en ella, resolver un problema, plantear una estrategia, organizar un conjunto de elementos planificándolos con vistas a unos objetivos, etc. (Estallo, 1995).
- Observación: es la capacidad que más se ejercita, por la cantidad de elementos que despliega la pantalla y la necesidad de discriminación visual y espacial (Estallo, 1995).
- Espacialidad: desarrollo de cartografía y representaciones espaciales: mapas, planos, etc. (Gagnon, 1985).
- Vocabulario: los juegos pueden ser utilizados también para el aprendizaje de palabras desconocidas que se descodifican fácilmente en el contexto del juego (Ball, 1978).
- Conocimiento básico: permite a un niño la adquisición de destrezas y habilidades necesarias para su desarrollo y experiencia diaria (Estallo, 1995).
- Ortografía: se puede aprovechar un videojuego para deletrear y escribir correctamente las palabras que más se usan o se van aprendiendo (Grupo F9, 2000).
- Resolución de problemas: es un elemento presente en los videojuegos que requiere de la capacidad del jugador para hacer frente a situaciones difíciles; esto es especialmente importante en el caso de juegos de estrategia (Estallo, 1995 y Gros, 2000).
- Planificación de estrategias: relacionado con el procedimiento anterior y que alude a la actividad mental de muchos juegos, sobre todo los de mayor

dificultad, para organizar y planificar las estrategias precisas para hacer frente a situaciones complejas (Estallo, 1995 y Gros, 2000).

2.5 Necesidades Educativas Especiales y Videojuegos.

Los niños con necesidades educativas especiales a menudo pueden aprovechar las tecnologías auxiliares para apoyar la comunicación, la autoexpresión y la interacción social positiva. Con respecto al uso de los videojuegos en el tratamiento de determinados problemas, Casey, (1992) afirma que existe una serie de ventajas, ya que la utilización de esta nueva tecnología produce mejora en el rendimiento, la reeducación o la recuperación de algunas destrezas o habilidades de tipo físico o psicológico.

Las principales áreas analizadas por el autor están relacionadas con los siguientes aspectos de la personalidad:

- Habilidades de relación y comunicación entre niños
- Trastornos del lenguaje.
- Desarrollo de la coordinación visomotriz.
- Mejora de sujetos con múltiples discapacidades.
- Reducción de conductas antisociales.
- Reducción de conductas impulsivas.
- Aumento del autocontrol.
- Reducción de conductas autodestructivas.
- Desarrollo de la cooperación.
- Reducción de la ansiedad.
- Toma de decisiones respecto a las drogas.
- Regulación de la tensión arterial y presión sanguínea.

Tomando en cuenta que por lo general los jóvenes tienen una buena relación con el uso de los videojuegos; en diversas terapias el aprendizaje encubierto puede

sustituir al aprendizaje formal, venciendo la normal resistencia en la práctica. (Casey, 1992).

2.6 Videojuegos como medio de prevención y promoción de la salud

Desde instituciones dedicadas a la promoción de la salud pública se ha puesto de manifiesto el potencial de los videojuegos para la difusión de contenidos y valores saludables. Un proyecto impulsado por el Departamento de Salud del Estado de New York consistente en el diseño y desarrollo de videojuegos específicos para la prevención de comportamientos relacionados con el SIDA fue experimentado por más de 17.000 estudiantes de 172 centros escolares (Cahill, 1994).

Este programa pone de manifiesto que los videojuegos pueden llevar a los estudiantes a una implicación directa y experimental más allá del mero aprendizaje cognitivo, mejorando su formación y motivándolos de forma efectiva en la adopción de hábitos de salud recomendables.

De acuerdo a Manning (1997), otro estudio impulsado por la Universidad de Texas exploró las posibilidades de las nuevas formas de comunicación tecnológica y su relación con la promoción de la salud. El propósito de la investigación era el de ayudar a identificar audiencias, contextos y comportamientos en el campo de la salud hacia los cuales dirigir programas y servicios, utilizando medios interactivos. De este modo se podía contribuir a mejorar la salud pública en aspectos físicos, emocionales y de bienestar general. Para los autores de este trabajo, la tecnología interactiva es el medio más prometedor en el desarrollo de iniciativas de comunicación para la salud.

En una línea similar Dansereau (1999), efectuó un estudio empírico con un videojuego titulado "Downward Spiral" diseñado para conocer las consecuencias del abuso del alcohol y otras sustancias. Como señala el propio título, el individuo

que abusa de sustancias y drogas diversas se introduce en una espiral de caída, en un descenso personal, en todas sus facetas vitales que afecta a su personalidad y a la relación con los demás. Sus conclusiones apuntan a la defensa de los juegos de toda índole por su capacidad para intervenir en comportamientos y modificación de valores.

Klingemann (1996), menciona que un estudio desarrollado en Europa por el Instituto Suizo de Prevención de Alcohol y Drogas, denominado "Games, risk and prevention: the rehabilitation of homo ludens" resulta especialmente interesante, al destacar el carácter positivo, e incluso terapéutico, de los videojuegos. Este estudio descubre las funciones positivas del juego en general, incluyendo los juegos de rol, los videojuegos, los juegos de mesa, y los juegos clásicos en la prevención de comportamientos adictivos a las drogas y al alcohol.

Para los autores de este trabajo, la psicología evolutiva ha demostrado las cualidades positivas de los juegos en el aprendizaje humano. El estudio termina señalando que, aún existiendo juegos de naturaleza agresiva, no se puede concluir que la práctica de cualquier juego, videojuegos incluidos, tenga consecuencias negativas para el desarrollo psicosocial de los adolescentes.

2.7 Videojuegos y Alfabetización Digital

La alfabetización digital se asocia habitualmente con la adquisición de competencias para el uso de distintas aplicaciones informáticas y no en la comprensión y dominio del lenguaje en el que están codificados los programas. A diferencia de lo que se señala habitualmente, la digitalización no consiste en el encuentro de diversos lenguajes (musical, verbal, icónico, espacial, etc) sino en la codificación de todos estos y otros lenguajes en un mismo y único lenguaje de naturaleza numérica. Se puede afirmar entonces que en la creación de cualquier contenido utilizando un soporte informático se produce un doble proceso de codificación/decodificación. (Levis, 1995).

La necesidad de incluir el estudio del fenómeno de los videojuegos como parte de la alfabetización de medios se hace cada vez más evidente. En numerosas investigaciones, se apela su inclusión entre los medios que deben ser objeto de análisis y conocimiento, tanto por su contenido, como por los valores que transmiten. (Lapp, 1997).

Esta necesidad de conocer y saber utilizar las tecnologías de la información hace que cada vez, con más razón, la escuela deba ser capaz de utilizar un elemento común entre la tecnología que los alumnos utilizan dentro y fuera de la escuela. y este elemento común son los videojuegos. Los alumnos suelen tener una cierta formación en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), algunos incluso mucha formación, pero el bagaje, que aporta un salto cualitativo en su competencia digital, viene dado por las destrezas y estrategias conseguidas con la práctica con videojuegos.

De ahí, que los instrumentos que utilicen en la escuela también tienen que adecuarse, siendo lo videojuegos, entre otras, una herramienta válida para iniciar el acceso a la alfabetización digital.

El uso de videojuegos en los procesos de alfabetización digital permite pensar en la posibilidad de introducir en la enseñanza básica y media instancias superadoras de los conocimientos operativos e instrumentales a los que se acostumbran limitar los usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula.

La complejidad del lenguaje informático no debe servir de excusa para no emprender su aprendizaje. Se trata de saber leer y escribir utilizando el lenguaje de la tecnología cultural dominante, paso imprescindible para construir una sociedad cuyos miembros tengan autonomía para comprender y desarrollar conocimiento en el marco de un mundo económica y culturalmente atravesado por las tecnologías de la información y la comunicación. (Levis, 1995).

2.8 Ventajas y desventajas de los videojuegos

La mayor parte del conocimiento popular acerca de los videojuegos está basado en las opiniones que reflejan los medios de comunicación acerca de este entretenimiento, sin embargo, y con excesiva frecuencia estos medios ponen el énfasis en hipotéticos problemas que muy raramente se ven corroborados por los hallazgos de la investigación científica.

Con respecto a las desventajas Levis (1997), explica que a los videojuegos se les atribuyen efectos adictivos y que fomentan la violencia y el aislamiento, sin embargo, de acuerdo a sus investigaciones estos argumentos son errados ya que en primer lugar, las adicciones corresponden a formas de personalidad que se manifiestan en uno u otro sentido, las cuales tienen que ver con comportamientos compulsivos, no con consumo. El propio medio difícilmente genera adicción en sí mismo.

En segundo lugar, con respecto al aislamiento social, indica que la mayoría de los trabajos al respecto revelan que los usuarios prefieren jugar con amigos que jugar solos. Los niños y adolescentes que juegan solos, lo hacen porque están solos en sus casas, pero si tuvieran con quien jugar no lo harían solos. En este sentido hace alusión al aislamiento que produce la lectura, por ejemplo, y sin embargo esta no es criticada.

En tercer lugar, Levis no minusvalora la importancia y el peligro de los videojuegos violentos porque considera que, de alguna manera, lo que se está haciendo en el videojuego es una simulación realista de actos violentos sin consecuencia sobre lo real. Con lo cual, se puede llegar a asumir este comportamiento o a acostumbrarse a él. Sin embargo, los videojuegos son productos culturales de esta sociedad, la cual en si misma, es una sociedad violenta, con una cultura de las armas muy marcada, por lo tanto, la violencia es

previa a los videojuegos y en consecuencia los videojuegos no convierten a los usuarios en individuos violentos.

Finalmente, señala que la percepción de los videojuegos como un elemento únicamente de entretenimiento, podría alejarlos de fines más serios y útiles.

En cuanto a las ventajas, las variantes de los videojuegos son infinitas. Levis asegura que la utilización de los videojuegos genera competencia cognitiva, psicomotriz y relacional, entre otras. Además, proporcionan conocimientos que van desde la programación hasta la geografía, tanto que hasta los entretenimientos de guerras presentan un matiz lúdico, donde los usuarios aprenden las capitales de todo el mundo, por mencionar algunos ejemplos.

Los videojuegos tienen la ventaja de introducir a los niños y jóvenes de hoy en día en la era digital, en la cultura de las tecnologías de la información y la comunicación y de la simulación, que es la cultura en la que vivimos. A su vez, los niños y adolescentes eligen los videojuegos porque no hay espacio de juego en la calle o no hay tiempo. (Levis, 1997).

Además, explica como algunos de estos juegos permiten introducir a los jóvenes en la cultura de la programación, ya que existe toda una trama que obliga al jugador a familiarizarse con el sistema operativo, la tarjeta de sonido e imagen, entre otros y todo esto va generando competencias y elimina el temor a la computadora. Levis propone que la lógica de programación debe ser el propósito de la alfabetización digital y en concreto, esta alfabetización instrumental se produce a partir del uso de los videojuegos.

Por otro lado, considera que los videojuegos propician la cooperación entre niños y adolescentes, descartando definitivamente la idea del aislamiento, como se mencionó anteriormente. Por ejemplo en los juegos de red, si bien cada usuario juega solo, está a la vez jugando contra otros y no contra una máquina. No es una

partida deshumanizada. A veces hay matizaciones como canales de Chat que permiten el diálogo entre jugadores durante el juego. Los juegos en red permiten que personas que no se conocen del todo, terminen haciéndolo, porque del otro lado de la máquina, el que responde es una persona.

Menciona además, que en la escuela, los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y también como medio para la consecución de otros objetivos educativos y rescata las siguientes recomendaciones para la uso educativo de videojuegos.

2.9 Estrategias de enseñanza de enseñanza-aprendizaje

2.9.1 Estrategias de enseñanza

“Una estrategia de enseñanza es un conjunto de actividades que se diseña con un objetivo predeterminado, de acuerdo con los propósitos de enseñanza preestablecidos.” (Campos, 2000).

Hacen referencia a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza

2.9.2 Estrategias de aprendizaje

"Hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos" (Campos, 2000).

De acuerdo con las definiciones que nos ofrecen los autores anteriores, se puede decir, que las estrategias de enseñanza-aprendizaje son los procedimientos y el conjunto de actividades, técnicas y medios que el docente debe utilizar de

modo inteligente y adaptativo; esto con el fin de facilitar la adquisición del conocimiento y almacenamiento por parte del alumno, y así, poder lograr los objetivos de aprendizaje que se propongan y hacer mas efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, las estrategias de enseñanza-aprendizaje pueden entenderse como una forma de encarar las practicas de aula enfrentando sus problemas y buscando los mejores caminos para resolverlos, tomando en cuenta las características, intereses y necesidades de los alumnos.

2.9.3 Importancia en el ámbito educativo

El actual interés por el tema de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, es en parte promovido por las nuevas orientaciones psicopedagógicas basadas en la tecnología. En investigaciones realizadas sobre el tema se ha comprobado que los estudiantes con éxito difieren de los estudiantes con menos éxito en que conocen y usan estrategias de enseñanza-aprendizaje más sofisticadas que la pura repetición mecánica, por lo que le corresponde al profesor enseñar dichas estrategias. (Gómez, 2003).

La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos en la ejecución de las tareas. (Gómez, 2003).

Conocer en profundidad diferentes estrategias didácticas permite explorar sistemáticamente las relaciones que existen entre los propósitos educativos, los contenidos seleccionados para enseñar, los diseños curriculares y los materiales de enseñanza, además de las distintas teorías psicológicas y sociales acerca del aprendizaje escolar.

La mejor estrategia es la que resulta más adecuada para alcanzar los propósitos educativos que se persiguen. En la actualidad, la tarea ineludible de los

docentes es conocer estrategias de enseñanza aprendizaje basadas el ordenador y otros modelos tecnológicos decidir cuál es el que más se ajusta al contexto de sus alumnos, crear si es necesario un entorno propio y llevarlo a la práctica a fin de reducir la brecha digital que podría ahondarse si la escuela no se encarga de promover las competencias en el manejo de la información que habiliten a todos los estudiantes a organizar, usar y evaluar lo que obtienen a partir de las TIC. (Aznar, 2004).

2.10 Videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje

Al margen del potencial instructivo de los videojuegos, es decir, de lo que los jugadores pueden aprender o desarrollar mientras se divierten con el juego, existen otras investigaciones que, fundamentándose en las características de los videojuegos, estudian su posible utilización como medios didácticos en el ámbito educativo. Ball (1978), señala algunos de los beneficios educativos que los videojuegos pueden proporcionar en el ámbito de los programas instructivos:

- Pueden ser utilizados para estimular el sentido de alerta de los jugadores y mejorar sus habilidades de pensamiento.
- El formato de los videojuegos, en muchos casos, puede simular una experiencia o situación de la vida real.
- Pueden incrementar el espacio de atención de aquellos jugadores que presentan dificultades en la realización de una tarea individual después de un tiempo.
- Pueden ayudar en el desarrollo de habilidades para la identificación y asimilación de conceptos numéricos, reconocimiento de palabras, identificación de objetos y colores, incremento de la tasa de lectura, mejora de la comprensión.
- Algunas actividades fomentadas por los videojuegos pueden ser especialmente adecuadas para hacer frente a problemas de aprendizaje relacionados con la aceleración y el retardo.

- Los jugadores pueden percibir sus propios errores y son animados a corregirlos o seleccionar otras opciones.
- Los jugadores pueden transferir las conductas aprendidas a través de los videojuegos a situaciones de la vida real.

Además de destacar estas potencialidades de los videojuegos, muy aprovechables en el ámbito educativo, Ball estableció cuatro áreas para la evaluación de los videojuegos como medios didácticos: el desarrollo instructivo de los videojuegos, el desarrollo de habilidades por parte de los videojuegos, el diseño de los videojuegos y su capacidad de adaptabilidad y flexibilidad.

Por su parte, Long y Long (1984), rescatan los principios del aprendizaje motivador que subyacen en los videojuegos: el desafío, la fantasía y la curiosidad, proporcionando muchos elementos aprovechables en el proceso de aprendizaje como son:

- Una implicación activa del jugador.
- La opción de abandonar cuando la tarea requerida va más allá del nivel de habilidad del jugador.
- Períodos cortos de actividad intensa.
- Programas de tiempo flexible para el aprendizaje.
- Un entorno controlable.
- La posibilidad de dominio como motivador interno.
- Personajes que constituyen una motivación para la mejora de destrezas y habilidades de los jugadores tales como la coordinación óculo-manual, tiempo de respuesta, lateralidad, etc.
- Una retroalimentación continua e inmediata, tanto visual como sonora, que también excita, motiva y reta al jugador a un esfuerzo mayor en función del conocimiento del contenido del juego y de la comprensión de las consecuencias de las distintas estrategias de actuación.

- Un proceso deductivo para la mejora de los resultados del juego ya que se omiten las causas de los errores.
- Una anticipación de acontecimientos y un desarrollo de estrategias de actuación a medida que aumenta el conocimiento del videojuego.

En ambientes escolares, Zayas (2007), explica que se pueden planear estrategias de enseñanza-aprendizaje usando videojuegos como material educativo dentro de una unidad didáctica. En este sentido el uso de videojuegos no se restringe al público infantil y pueden ser empleados con igual éxito en jóvenes y adultos, por consiguiente, el juego que se elija debe corresponder a la población que se atenderá.

El profesor puede planear las actividades según el contenido que desea abordar y los recursos disponibles en el centro educativo, “no sólo se trata de usar videojuegos por el simple placer de hacerlo” Zayas (2007). No obstante, debe tener un conocimiento general de los videojuegos, por lo que es importante que conozca los géneros que existen, el lenguaje que se emplea y los dispositivos de juego disponibles, entre otros aspectos.

Para planear la estrategia o actividad de aprendizaje apoyada en videojuegos, sugiere considerar los siguientes fases: antes de planear la actividad debe hacer un diagnóstico del grupo para definir el dominio del uso de juegos y el gusto por determinadas actividades lúdicas. El alumno jugará como parte de una actividad de aprendizaje y deberá ser supervisado y conducido por el mismo profesor. Si el videojuego no se juega no tiene sentido emplearlo como recurso didáctico, pero advierte que el abuso del juego también puede resultar contraproducente.

El profesor debe elegir cuál es el contenido temático que desea abordar para poder determinar que videojuego emplear como apoyo, en la planeación didáctica esta etapa es la delimitación de contenidos y objetivos.

Finalmente, es necesario practicar, evaluar y modificar. Como en todo proceso de planeación educativa el profesor deberá evaluar los resultados de la estrategia y modificarla en caso de ser necesario. (Zayas, 2007).

2.10.1 Aplicación educativa de los videojuegos de acuerdo al genero

Los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Según Levis (1995), algunas de sus posibles aplicaciones son las siguientes:

Los juegos de plataforma: pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

Los deportes: permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.

Los juegos de aventura y rol: pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase.

Los simuladores y los constructores: permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.

Los juegos de estrategia: exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, etc) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos.

Los puzzles y los juegos de lógica: desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.

Juegos de preguntas: pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.

Juegos educativos: diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes.

Capítulo II

Marco Metodológico

Introducción

En este apartado se ubicó la información concerniente a la metodología utilizada en la investigación de carácter descriptiva, la cual es apropiada para reconocer y definir problemas, conocer el tamaño de la muestra, las fuentes de información, la determinación de las variables y sus respectivas características. Además, el criterio que se utilizó para este concepto de investigación se enmarca bajo la teoría del positivismo, la cual hace alusión a los hechos tal y como se encuentran en el medio en que desarrollan con la intención de explicar, controlar y predecir los posibles efectos que surjan del uso de los videojuegos como estrategia en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque que va a tener el proceso de investigación se va a basar en el modelo cuantitativo, según **Hernández (2003)**:

“Es el que utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento” (Pág. 6)

La presente investigación se inicia de una manera secuencial con la propuesta de una idea, la cual una vez delimitada, se establecen los objetivos y preguntas que forman parte de la investigación.

También se trabajará en la revisión de la literatura para cumplir con la elaboración del marco teórico, se elabora un plan para probar las hipótesis, esto a través del diseño de investigación; se determina una muestra población a estudiar y, como último paso se realiza la recolección de datos utilizando instrumentos de medición y planteando así un análisis estadístico para finalizar con los resultados obtenidos.

Los tipos de investigación por utilizar son:

3.1.1 Investigación Exploratoria

La investigación puede ser definida como exploratoria, porque no hay ningún estudio que haya analizado la situación de los profesores de I ciclo sobre la posible utilización de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el programa educativo de la Escuela Saint Paul; en palabras de **Hernández (2003)**:

“Una investigación exploratoria es aquella que se efectúa cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (Pag. 115).

3.1.2 Investigación Descriptiva

Así mismo, el estudio tiene una función descriptiva, según **Hernández (2003)**:

“Es la que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (Pág. 119).

En este estudio, se escogió la investigación tanto exploratoria como descriptiva por diversas razones: la utilización de los videojuegos como estrategia o herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los alumnos del I Cico de la Escuela Saint Paul se le puede considerar como un tema nuevo, poco estudiado y la información disponible es muy escasa, principalmente en el área de la utilización de la tecnología (uso de videojuegos para la enseñanza), por lo que se debe, como primer paso: explorar y recopilar información útil acerca del tema, y así poder conocer con mayor detalle y precisión lo que se pretende investigar.

Todo lo anterior se realiza con la finalidad de presentar de una manera objetiva los diferentes escenarios que se pueden generar en la utilización de los videojuegos

como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de los alumnos del I Ciclo de la Escuela Saint Paul.

En lo que respecta a la investigación descriptiva, lo que se busca es especificar rasgos importantes en lo que se refiere al profesorado de I Ciclo de la Escuela Saint Paul y, como ellos podrían hacer uso de los videojuegos como una herramienta valiosa para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de I Ciclo de la Escuela Saint Paul. Se pretende medir u obtener información sobre los conceptos a los que se refiere el tema, por lo que se considera también un tipo de estudio indispensable de realizar una vez que se haya trabajado en la etapa exploratoria, lo que permite describir una serie de informaciones que forman parte del objeto principal de investigación.

3.2. SUJETOS O POBLACIÓN DE ESTUDIO

De acuerdo con los objetivos de la investigación, se identificó como población de interés al conjunto de profesores de I Ciclo de la Escuela Saint Paul en su totalidad.

3.2.1 Tamaño de la muestra

Para la población compuesta por el conjunto de profesores de I Ciclo se utilizó el muestreo total de la población, razón por la cual no se utilizó una tabla de números al azar, en donde se selecciona la muestra de una población de 70 posibles unidades muestrales, mediante métodos estadísticos que permiten a cada muestra posible tener igual probabilidad de ser seleccionada, y a cada elemento de la población tener igual probabilidad de quedar incluido en la muestra.

Se trabajó con una muestra de 30 entrevistas personales realizadas en las Instalaciones de la Escuela Saint Paul, ubicada en San Rafael de Alajuela. Esta muestra permite estimaciones con un margen de error de +- 5,0 % y un nivel de confianza de 95%.

Esta muestra se calculó con anterioridad basada en la fórmula estadística siguiente:

$$N = \frac{3.84 p*q}{E^2}, \text{ (p y q igual al 100 por ciento).}$$

Dónde:

N: Tamaño de la población

E: Error máximo de muestra

p: Proporción de la muestra (probabilidad de éxito)

q: Complemento de la muestra (probabilidad de fracaso)

Se utilizó el programa Microsoft Excel 2003 para la creación, manipulación y graficación de las tablas y gráficas de las respuestas derivadas de las encuestas.

3.2.2 Participantes en el estudio

La población que participará son 30 profesores de I ciclo de ambos sexos, entre 25 y 50 años de edad de la Escuela Saint Paul.

3.3. VARIABLES

Cuadro de Variables

Objetivos Específicos	Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Definición Instrumental
Describir los efectos educativos que perciben los profesores sobre el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje.	Efectos educativos que perciben los profesores del uso de videojuegos en como estrategia de enseñanza-aprendizaje.	Se entiende como el conocimiento que poseen los profesores con respecto a los beneficios e inconvenientes del uso de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.	Entrevista a profundidad con los profesores de I ciclo para obtener información sobre la percepción de efectos educativos positivos y negativos del uso de videojuegos.	Encuesta aplicada a docentes de I Ciclo de la Institución. Ítems: 6, 7, 8 y 9.
Identificar la disposición de los profesores para trabajar utilizando videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje.	Actitud de los profesores para el uso de videojuegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Se entiende como la disposición de los profesores para incluir y utilizar videojuegos dentro de sus practicas educativas procurando excelentes resultados.	Análisis de información recopilada que indique claramente la apertura hacia el uso de videojuegos.	Encuesta aplicada a docentes de I Ciclo de la Institución. Ítems: 2, 3 y 5.
Categorizar las habilidades, destrezas y competencias de los docentes para integrar los videojuegos a sus prácticas educativas.	Aptitudes de los profesores para la utilización de la tecnología en el proceso educativo.	Relación entre dos proposiciones de educación de las cuales una es necesariamente consecuencia de la otra.	Análisis de la situación de los docentes en el posible uso de la tecnología de videojuegos como herramienta de enseñanza y aprendizaje.	Encuesta aplicada a docentes de I Ciclo de la Institución. Ítems: 1, 4, 10 y 11.
Diseñar un taller de capacitación, dirigido a los docentes de I ciclo, sobre el uso de los videojuegos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje.	Estrategia de capacitación a los docentes en la implementación de nuevos usos a la tecnología.	Planes de acción que especifican el impacto que una nueva propuesta educativa espera alcanzar en cuanto a los objetivos de enseñanza aprendizaje para los cuales fueron concebidos.	Establecimiento de los lineamientos en función de la enseñanza mediante los videojuegos. Características de las estrategias de enseñanza y aprendizaje a través de los videojuegos.	Implementación de actividades en relación al uso de los videojuegos como estrategias de enseñanza aprendizaje en la educación de I Ciclo de la Escuela Saint Paul a través de la elaboración de la propuesta.

3.4. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Entrevista:

“Cuando las necesidades de información de un estudio requieren datos sobre actitudes, percepciones, motivaciones, conocimiento y comportamiento futuro de los consumidores, compradores industriales, mayoristas, minoristas es esencial la formulación de preguntas”. (Kinner- Taylor,2000, p.137)

La Entrevista: este método depende de menos de las restricciones culturales y de infraestructura que los métodos de observación, se utiliza en la investigación a nivel mundial.

Para este proyecto se utilizó como técnica de la encuesta: la entrevista semi-estructurada a profundidad con expertos en el tema o informantes claves en el ámbito educativo, particularmente el profesorado de I Ciclo de la Escuela Saint Paul, así como también el análisis de libros o documentos referentes al tema de estudio en el contexto de la enseñanza y aprendizaje en los niños.

Capítulo IV

Resultados

4. Análisis e Interpretación de los Datos

4.1 Tipo de Análisis

En el estudio realizado, el análisis estadístico se realiza a través de la distribución de frecuencias. El mismo se presentará en una tabla de resumen en la cual se disponen los datos con sus respectivos porcentajes, en ítems que por su estructura, así lo permitan.

Dentro de la distribución de frecuencia se utilizará la definida como absoluta, dado el tratamiento aplicado a cada ítem y a las respuestas de los mismos. Resultando la relevancia que las respuestas tienen en el análisis de frecuencia. Hernández, (2003), sostiene: "*... la distribución de frecuencia absoluta es el de número casos correspondientes a cada categoría analizada*". (p. 353). El análisis de los datos se ubica dentro de la escala descriptiva haciendo las referencias correspondientes a cada caso, el cálculo porcentual o absoluto ayudará a precisar cualquier variación que haga posible el análisis respectivo. Este tipo de análisis facilita la interpretación de los datos obtenidos en la investigación realizada.

4.2 Presentación de los Resultados

De acuerdo a Naghi (1998), la presentación de los resultados constituye "*...la interpretación y tratamiento de los hechos y números para lograr las informaciones*". (p. 218).

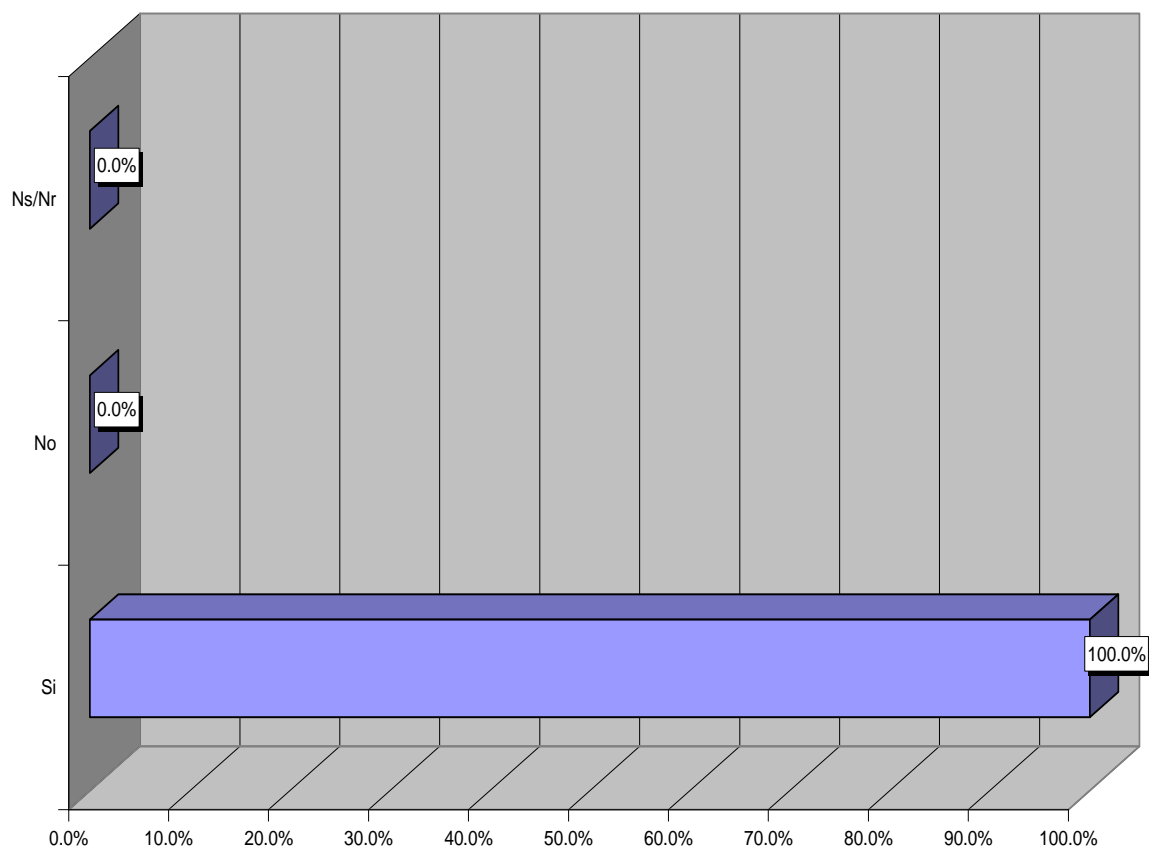
En el caso específico de este estudio, el análisis de los resultados se basó en describir los datos porcentuales o absolutos evidenciables a través de la aplicación del instrumentos. Posteriormente estos resultados se interpretaron en función de la mayoría de los temas desarrolladas en el marco teórico.

Cuadro N. 1
Concepción de un videojuego

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	30	100.0%
No	0	0.0%
Ns/Nr	0	0.0%

Gráfico N. 1

¿ Conoce usted que es un videojuego o ha oído nombrar acerca de ellos en algún momento?



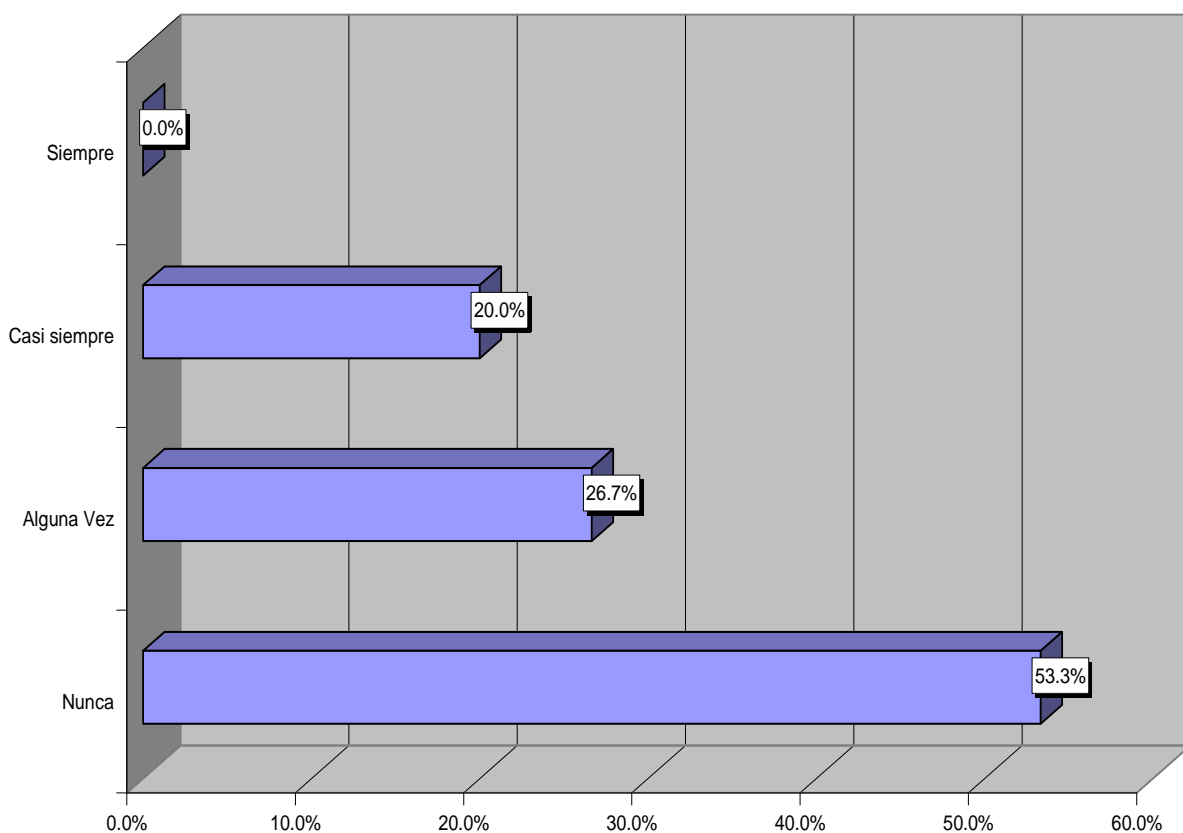
Análisis: De la información suministrada en el Cuadro N° 1, referido a si conocen lo que es un videojuego o han oído nombrarlos en algún momento el 100% de los docentes entrevistados (30) indicaron que sí. Se infiere de acuerdo a lo expuesto anteriormente, que todos los profesores de I ciclo conocen lo que es un videojuego.

Cuadro N. 2
Utilización de Videojuegos con fines educativos

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Nunca	16	53.3%
Alguna Vez	8	26.7%
Casi siempre	6	20.0%
Siempre	0	0.0%

Gráfico N. 2

¿Alguna vez ha utilizado los videojuegos con fines educativos?



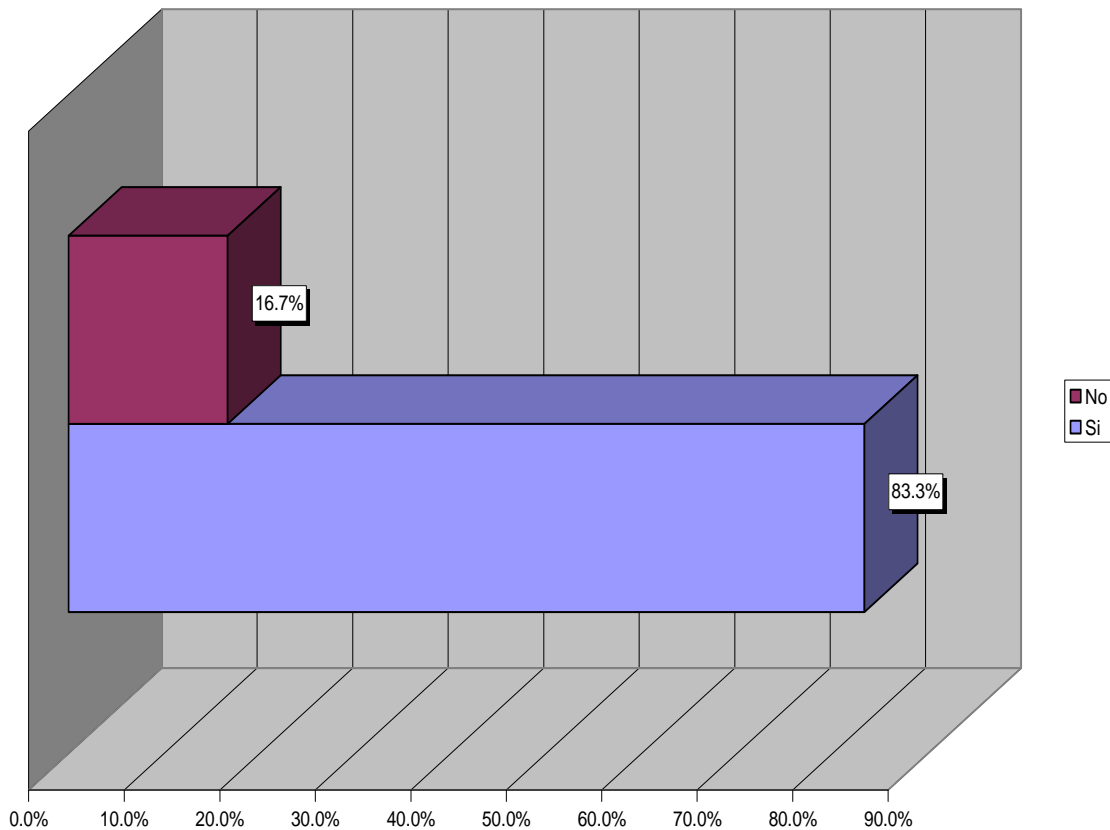
Análisis: De la información suministrada en el Cuadro N° 2, se observa que el 53.3% de los docentes entrevistados nunca han utilizado los videojuegos con fines educativos, el 26.7% indicó haberlos utilizado alguna vez, el 20% respondió que casi siempre. Se infiere claramente que más de la mitad de la población de profesores de I ciclo nunca ha utilizado videojuegos con fines educativos.

Cuadro N. 3
Posibilidad de incluir Videojuegos en el programa educativo

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Si	25	83.3%
No	5	16.7%

Gráfico N. 3

¿ Consideraría la posibilidad de incluir los videojuegos como herramienta o estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje para con sus alumnos?



Análisis: De la información suministrada en el Cuadro N° 3, el 83.3% de los encuestados señaló que si considerarían la posibilidad de uso de videojuegos, el 16.7% contestó que no los utilizarían debido a sus efectos “dañinos” o a la falta de información respecto al uso. Se infiere de acuerdo a lo planteado anteriormente que la mayoría de los profesores muestra una disposición favorable en cuanto a la posibilidad de incluir los videojuegos como herramienta o estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje para con sus alumnos.

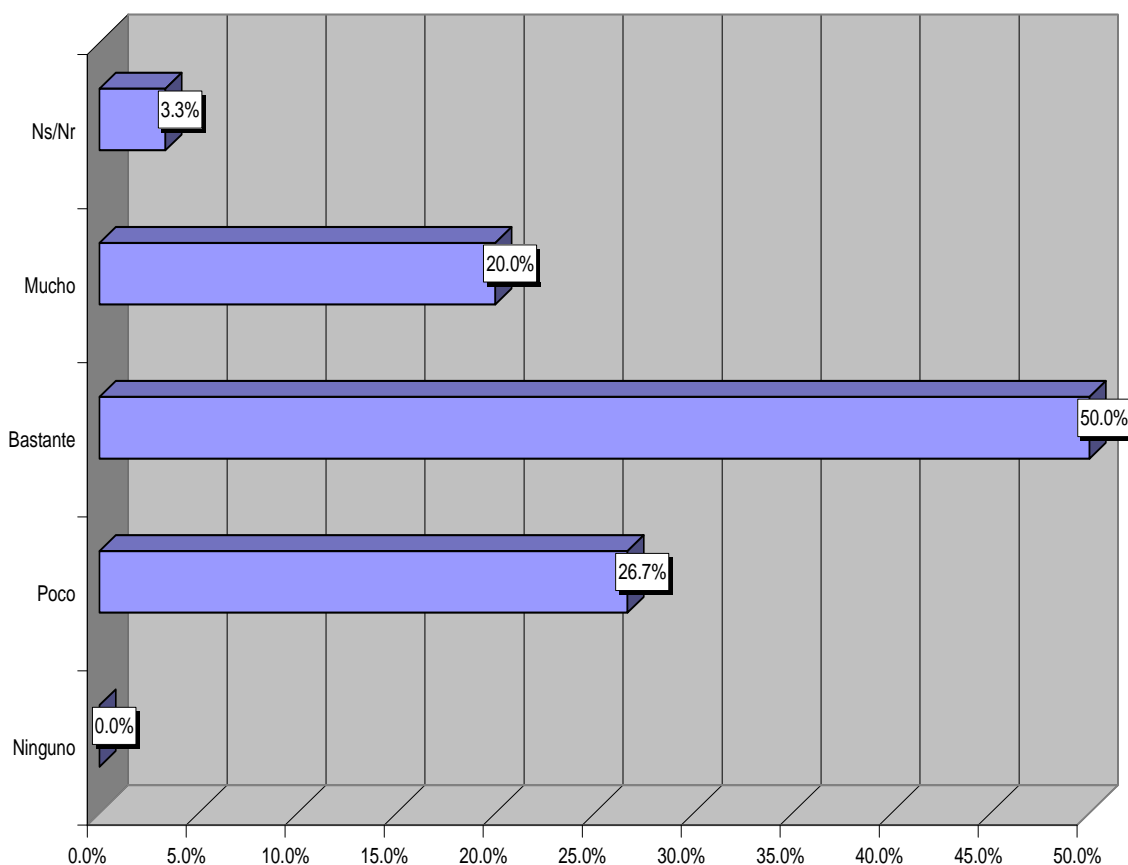
Cuadro N. 4

Efecto positivo de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Ninguno	0	0.0%
Poco	8	26.7%
Bastante	15	50.0%
Mucho	6	20.0%
Ns/Nr	1	3.3%

Gráfico N. 4

¿ Considera que los videojuegos pueden causar un efecto positivo en el proceso de enseñanza - aprendizaje?



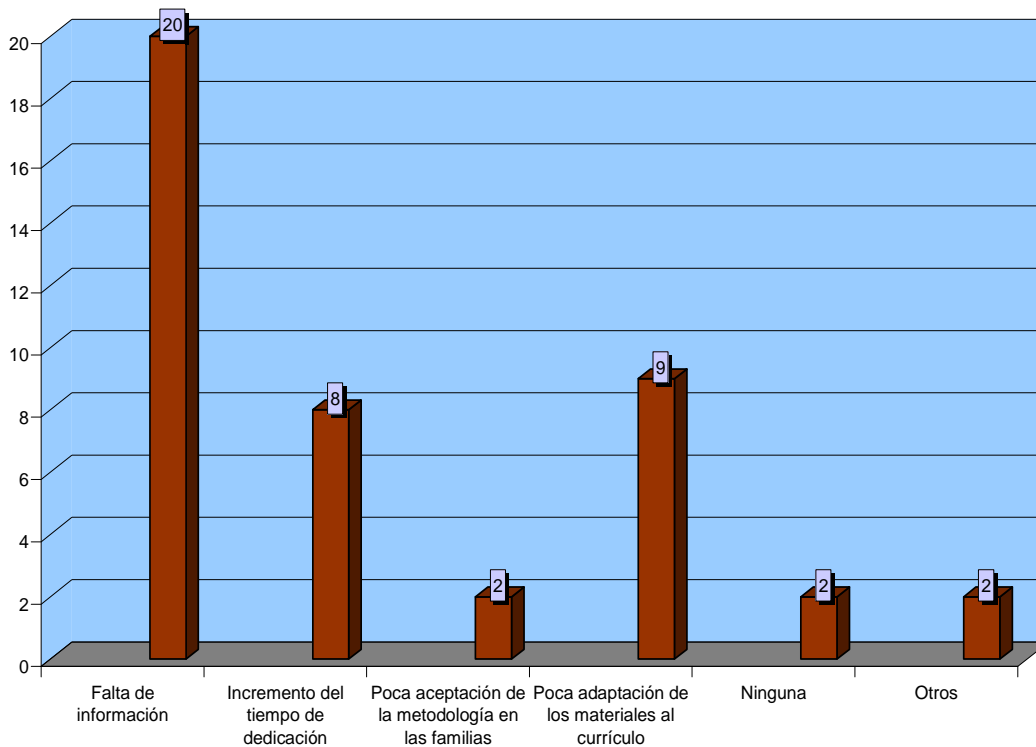
Análisis: Del total de los encuestados suministrados en el Cuadro N° 4, el 50% de los encuestados consideran que los videojuegos pueden causar un efecto bastante positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 20% indicó que mucho, el 26,7% contestó que poco y el 3,3% respondió que no sabe o no responde. De acuerdo a la opinión general de los profesores, se infiere que poseen algún conocimiento sobre los efectos positivos de los videojuegos.

Cuadro N. 5
Dificultades para incorporar videojuegos en la practica educativa

Alternativas	Frecuencia
Falta de información	20
Incremento del tiempo de dedicación	8
Poca aceptación de la metodología en las familias	2
Poca adaptación de los materiales al currículo	9
Ninguna	2
Otros	2

Gráfico N. 5

De las siguientes opciones, cuales son las dificultades que encuentra para incorporar los videojuegos como estrategia de enseñanza - aprendizaje a su practica educativa: (puede marcar 1 o más opciones)



Análisis: La mayor cantidad de respuestas brindadas coinciden en que la mayor dificultad que encuentran para incorporar los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje a su practica educativa es la falta de información, otras respuestas señalan incremento del tiempo de dedicación y poca adaptabilidad de los materiales al currículo, menor cantidad de respuestas indican poca aceptación de la metodología por parte de las familias, otras mencionan falta de accesibilidad de acuerdo a la materia que imparten y dos afirman que no tienen ninguna dificultad para su utilización. Por lo que se debe aportar información sobre la utilización de videojuegos que oriente las posibilidades adaptativas del recurso al currículo y reduzca el tiempo de dedicación en su localización.

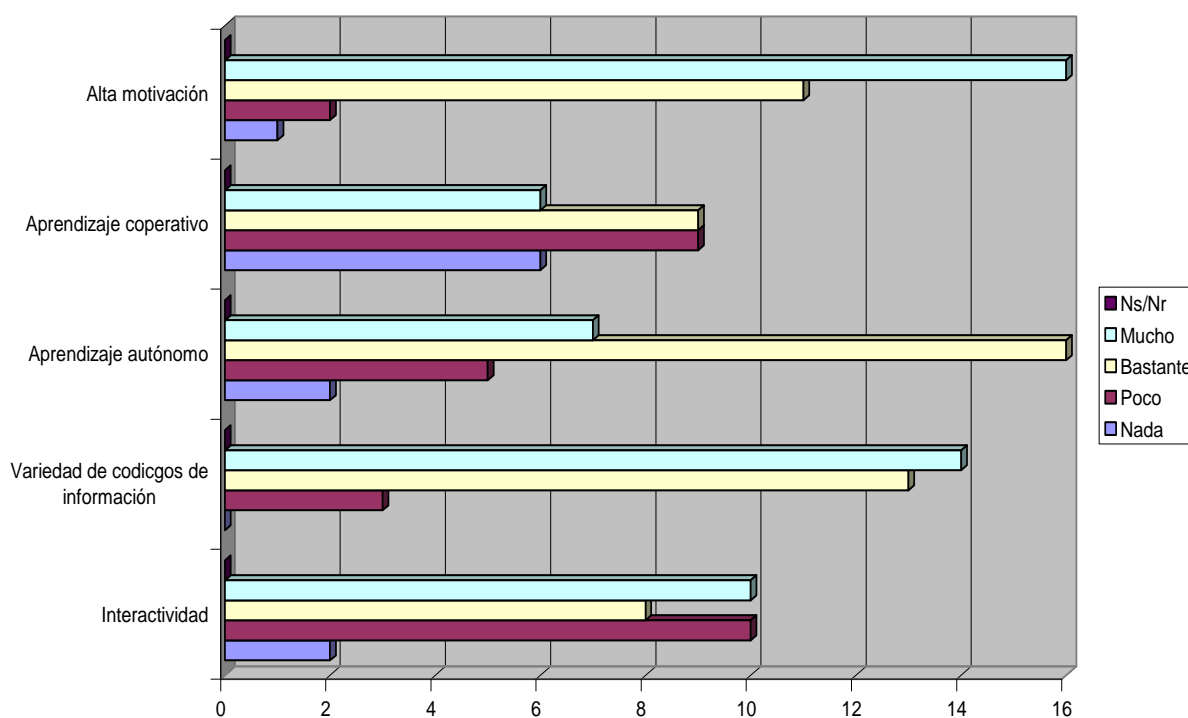
Cuadro N. 6

Características de los videojuegos que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje

Características	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Ns/Nr
Interactividad	2	10	8	10	0
Variedad de códigos de información	0	3	13	14	0
Aprendizaje autónomo	2	5	16	7	0
Aprendizaje cooperativo	6	9	9	6	0
Alta motivación	1	2	11	16	0

Gráfico N. 6

Valore en qué medida las características de los videojuegos que se mencionan a continuación pueden favorecer los procesos de enseñanza - aprendizaje: (marque con una x)



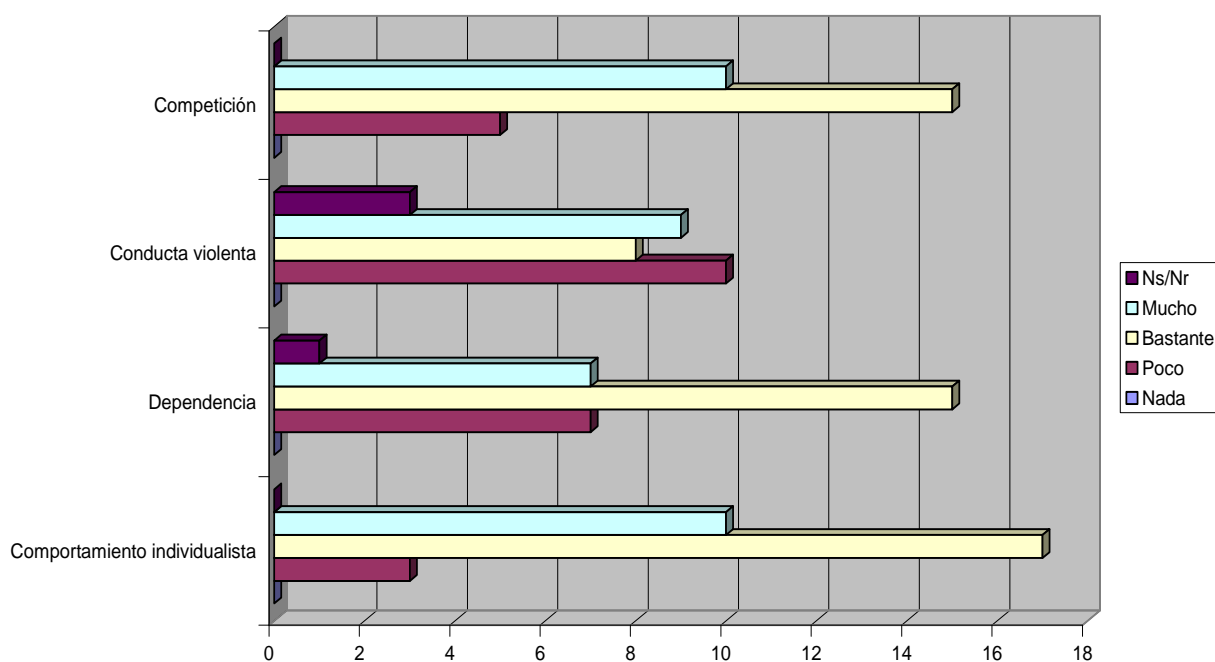
Análisis: Del total de los encuestados suministrados en el Cuadro N° 6, la mayor cantidad de respuestas brindadas, aproximadamente la mitad de la población, encuentran que la alta motivación es la principal característica de los videojuegos que favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje. Lo que indica falta de información con respecto a las demás características de los videojuegos que los hacen interesantes como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Cuadro N. 7
Conductas que promueven los videojuegos

Conductas	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Ns/Nr
Comportamiento individualista	0	3	17	10	0
Dependencia	0	7	15	7	1
Conducta violenta	0	10	8	9	3
Competición	0	5	15	10	0

Gráfico N. 7

Valore en qué medida el uso de videojuegos puede promover alguna de las siguientes conductas:
(marque con una x)



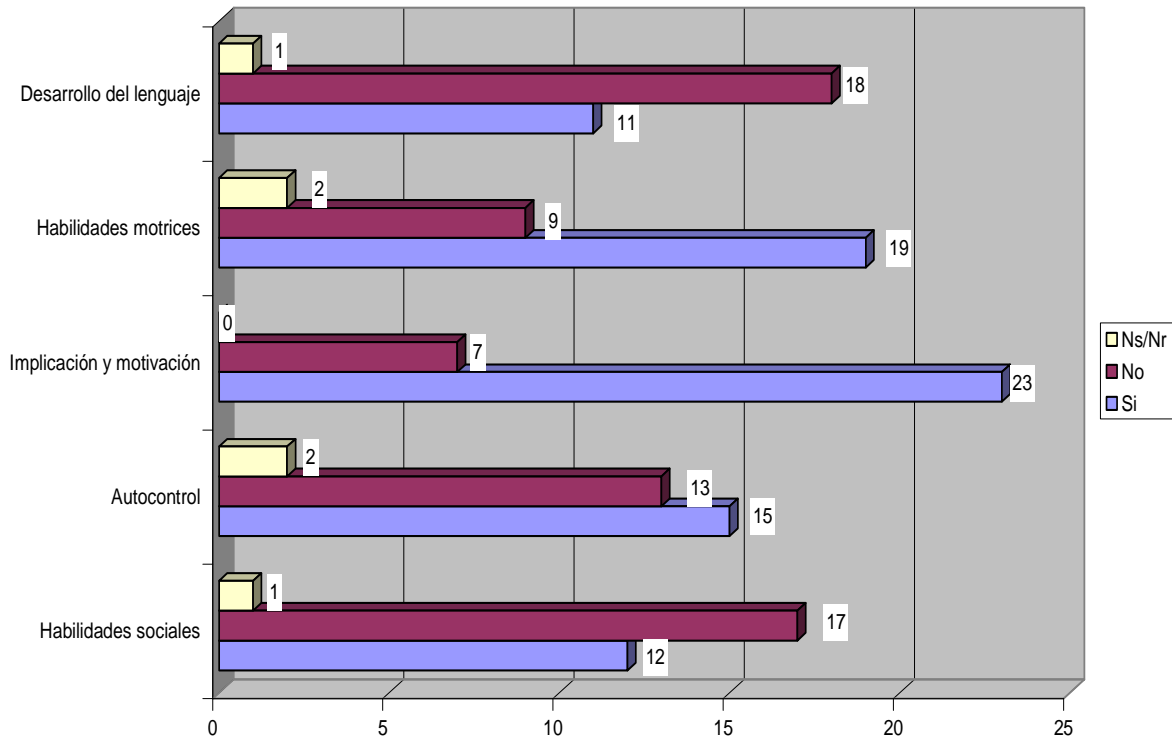
Análisis: Del total de respuestas suministradas en el Cuadro N° 7, la mayoría coincide en que el uso de videojuegos promueve una conducta individualista, seguida de dependencia y competición. Lo que indica la necesidad de información con respecto a las conductas que promueven los videojuegos y su uso adecuado para que los docentes cambien esta perspectiva.

Cuadro N. 8
Habilidades y destrezas que desarrollan los videojuegos

Habilidades y Destrezas	Si	No	Ns/Nr
Habilidades sociales	12	17	1
Autocontrol	15	13	2
Implicación y motivación	23	7	0
Habilidades motrices	19	9	2
Desarrollo del lenguaje	11	18	1

Gráfico N. 8

Considera que los videojuegos favorecen el desarrollo de alguna de las siguientes habilidades y destrezas: (marque con una x)



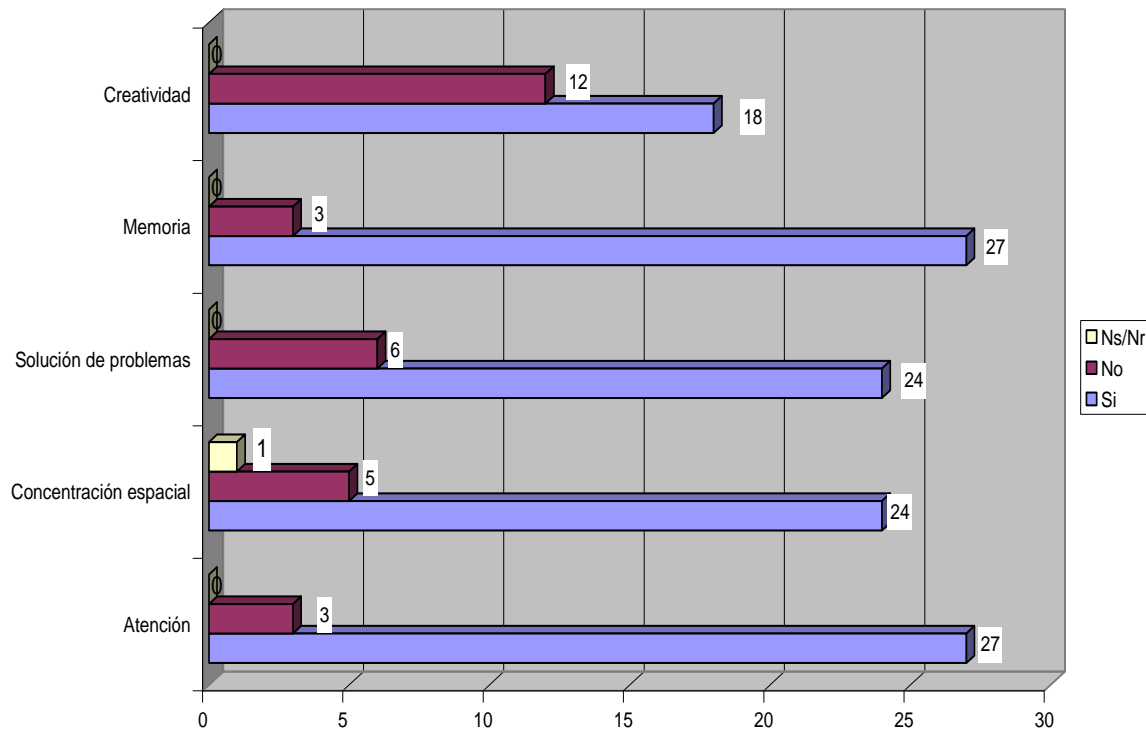
Análisis: Más de la mitad de los encuestados (23), consideran que los videojuegos favorecen algunas destrezas y habilidades como lo son la implicación y motivación, Algunos (19) coinciden en que los videojuegos favorecen también las habilidades motrices de los estudiantes, otros apuntan otras habilidades. No obstante, la gran cantidad de respuestas negativas refleja la falta de información con respecto a las habilidades y destrezas que se desprenden del uso de videojuegos en al ámbito educativo.

Cuadro N. 9
Habilidades de pensamiento que desarrollan los videojuegos

Habilidades de Pensamiento	Si	No	Ns/Nr
Atención	27	3	0
Concentración espacial	24	5	1
Solución de problemas	24	6	0
Memoria	27	3	0
Creatividad	18	12	0

Gráfico N. 9

Considera que los videojuegos favorecen el desarrollo de alguna de las siguientes habilidades de pensamiento: (marque con una x)



Análisis: Casi la totalidad de los entrevistados (27) consideran que los videojuegos favorecen las habilidades de pensamiento como: atención y memoria, 24 consideran que los videojuegos favorecen las habilidades de concentración espacial y solución de problemas, algunos consideran que no favorecen las habilidades de pensamiento. Esto indica un aspecto positivo en cuanto al conocimiento que poseen sobre algunas habilidades cognitivas que se desarrollan por medio de los de los videojuegos, no obstante es necesario crear espacios de información al respecto para consolidar y unificar esta afirmación.

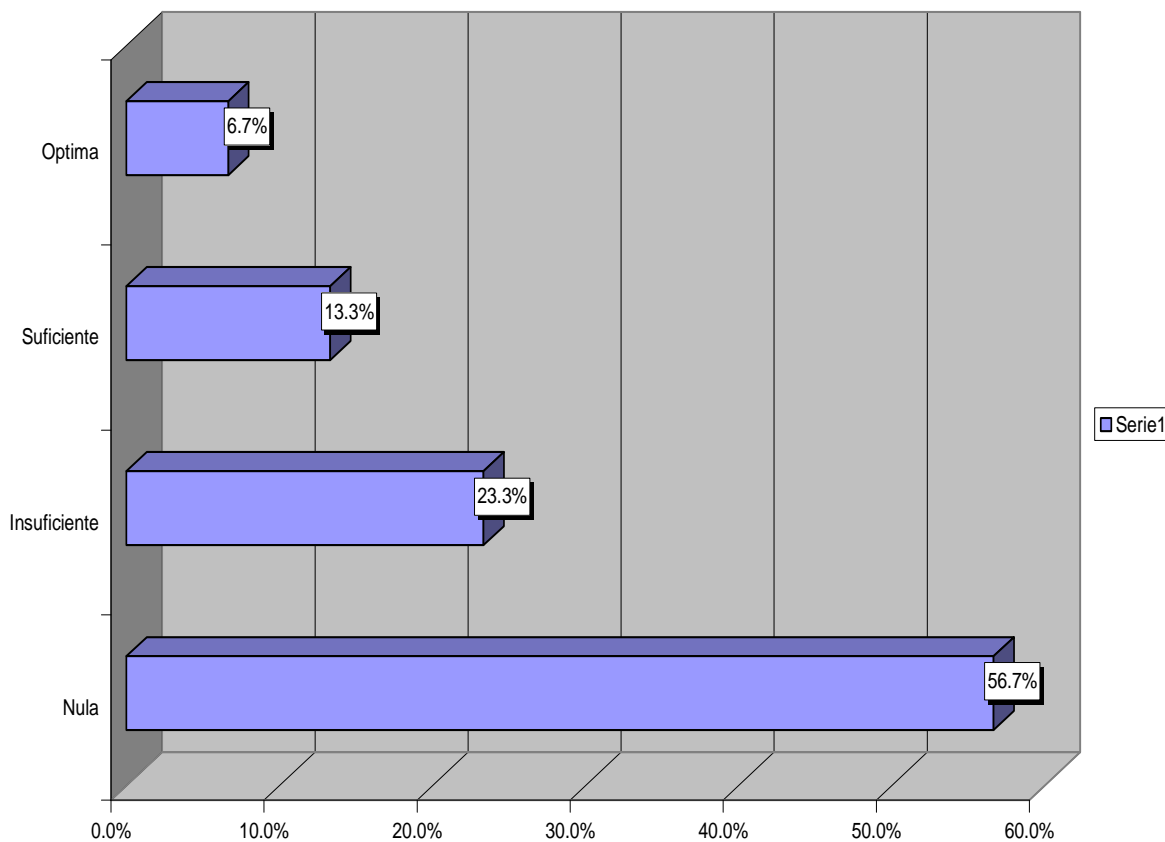
Cuadro N. 10

Formación profesional en el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Nula	17	56.7%
Insuficiente	7	23.3%
Suficiente	4	13.3%
Optima	2	6.7%

Gráfico N. 10

¿ Cual ha sido la formación en el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza - aprendizaje que ha recibido a lo largo de su labor profesional?



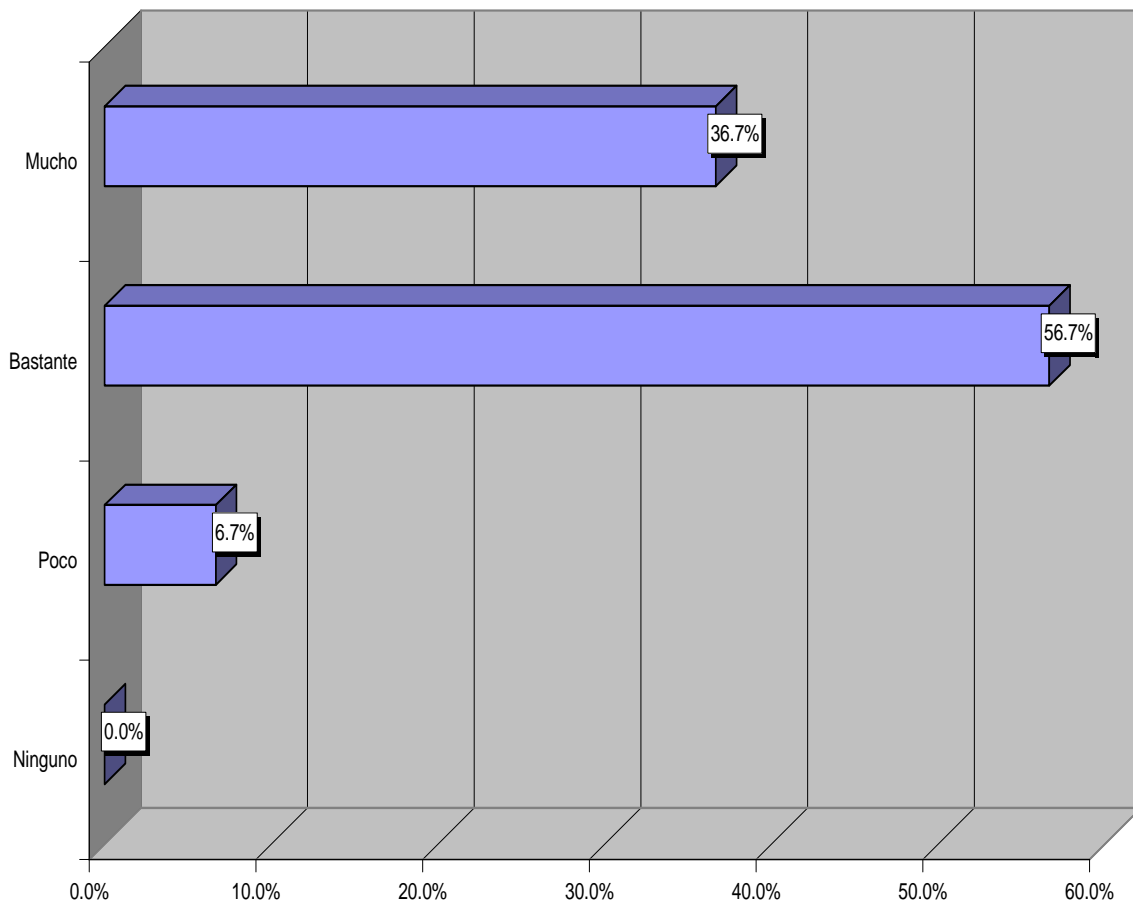
Análisis: Del total de los encuestados suministrados en el Cuadro N° 10, el 56.7% de los encuestados consideran que su formación profesional en el campo de los videojuegos es nula, el 23.3% indicó insuficiente, el 13.3% respondió suficiente y el 6.7% considera que su formación ha sido optima. De acuerdo a las respuestas generadas, mas de la mitad de la población no posee formación profesional en el área, por lo que es necesario una capacitación de formación inicial hacia utilización de videojuegos.

Cuadro N. 11
Taller de capacitación

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Ninguno	0	0.0%
Poco	2	6.7%
Bastante	17	56.7%
Mucho	11	36.7%

Gráfico N. 11

¿ Qué grado de interés posee usted en recibir un taller de capacitación sobre el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza - aprendizaje?



Análisis: Del Cuadro Nº 11, referido al interés que demuestran sobre una formación el campo de los videojuegos, 36.7% de los encuestados afirman tener mucho interés, el 56.7% muestran bastante interés y el 6.7% responden poco, ninguno contestó que no esta interesado. Se infiere que la mayoría de los profesores están interesados en recibir una capacitación sobre el uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Los videojuegos son un fenómeno de entretenimiento masivo plenamente integrado entre nuestra sociedad, del que ya no es posible sustraerse. Mas que criminalizar su uso; lo que se debe hacer es favorecer un manejo creativo y responsable de estos recursos tecnológicos.
- Los videojuegos aseguran una alfabetización digital, ayudando a equilibrar los accesos de todos los estudiantes a las tecnologías de la información y la comunicación.
- Los niños que juegan con videojuegos desarrollan habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje, tales como motivación, atención, solución de problemas, memoria, creatividad, aprendizaje de contenidos de áreas concretas del conocimiento, actitudes como la toma de decisiones y la cooperación.
- El uso de videojuegos favorece las destrezas manuales y organizativas tales como psicomotricidad y desarrollo de la coordinación oculo-manual.
- A través de los estudios citados sobre videojuegos, se puede confirmar que los mismos no desencadenan la decadencia de las relaciones sociales, sino que estimulan las actitudes positivas de socialización.
- Los videojuegos proporcionan una serie de recursos didácticos que los programas educativos pueden aprovechar.
- Los videojuegos permiten aprendizajes encubiertos que salvan la resistencia a los aprendizajes formales.

- Los resultados de esta investigación ponen de manifiesto la existencia de graves lagunas en la formación tecnológico-didáctica referente a la utilización de videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje por parte del profesorado que ejerce en la Escuela Saint Paul.
- La inclusión de videojuegos en el programa educativo depende en gran medida de las actitudes de los profesores y su predisposición hacia la utilización de los mismos. Los resultados de la investigación concluyen que la falta de información respecto a la temática y la inversión de tiempo y esfuerzo tienen relación directa con la frecuencia de uso de los videojuegos por parte de la mayoría de los profesores.

Recomendaciones

- Utilizar videojuegos con potencial educativo como instrumentos de aprendizaje presentes en la era digital, tanto desde el aspecto puramente tecnológico, como desde las posibilidades educativas que ofrecen
- Aprovechar la atracción que ejercen los videojuegos como vehículo para la incorporación de elementos básicos del lenguaje informático en la educación formal.
- Es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que se utiliza así como sus instrucciones, lo que ayudará a elegir aquellos videojuegos más apropiados para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos y la potenciación de las habilidades deseadas, de acuerdo con la edad del niño.
- Fomentar el uso de videojuegos que permitan la participación de más de un jugador.
- Se debe procurar que durante la utilización de los videojuegos, así como en muchas otras actividades lúdicas, los maestros se involucren durante el juego, de tal manera que sean coparticipes en ésta actividad.
- La mayoría de los profesores encuestados muestran actitudes favorables a colaborar en la organización y potenciación del uso de los medios y recursos tecnológico-didácticos, razón por la cual se recomienda realizar una capacitación formal de formación inicial dirigido a los profesores de I ciclo de la Escuela Saint Paul para cubrir el déficit formativo existente.
- Crear espacios de reflexión, debate y críticas en torno al cómo enseñar con estas herramientas mediante jornadas de información sobre la temática que inicien a los maestros en diferentes tipos de juegos para niños,

cuantificando lo más objetivamente posible las virtualidades e inconvenientes que plantean, y cómo han de introducirse en las aulas sirviendo de elementos de ayuda en la eficacia didáctica.

- Finalmente, se recomienda a la Administración, potenciar la introducción de un currículum oficial de educación en el uso de las nuevas tecnologías relacionadas con videojuegos, ya que cuentan con apoyo técnico y pedagógico en todos los estadios para su implantación. Es imprescindible que la investigación en educación y medios se coordine, para poder asegurar un buen conocimiento del campo de estudio.

Capítulo VI

Propuesta

6.1 Naturaleza del Proyecto

Con la intención de proporcionar información a la población de profesores de I ciclo de Escuela Saint Paul, facilitando su comprensión y la adquisición de un conocimiento con significado se plantea una capacitación en donde el participante construye su aprendizaje por medio de la realización de ejercicios que retoman la problemática que vive y lo llevan a un proceso de teorización que le permite plantear soluciones a dicha problemática. Estos ejercicios son definidos a partir de un programa de formación integrado por temas que responden a objetivos de aprendizaje concretos.

Pretende ser el punto de partida en el trabajo de asesoramiento para los docentes del nivel de I ciclo para la inclusión de videojuegos en la practica pedagógica, proyecto que se realizará durante el III trimestre del 2009.

6.2 Justificación:

Hoy en día, los videojuegos forman parte de la vida lúdica de una gran mayoría de niños, siendo éste un elemento más dentro de la tecnología, y a partir del análisis de la situación actual de los profesores de I ciclo sobre la posible utilización de los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje dentro del proceso educativo, consideramos oportuno y conveniente analizar el abanico de opciones que ofrecen éstos a los profesores, de tal manera que su utilización contribuya a mejorar y elevar la calidad de dicho proceso tomando en cuenta las nuevas formas de alfabetización, basándose en el uso de los mismos como refuerzo a las enseñanzas tradicionales ya que a medida que van avanzando las generaciones, los docentes también deben intentar actualizar las enseñanzas y amoldarse a las nuevas tecnologías.

6.3 Objetivos

Objetivo general:

Concienciar a la población de profesores de la Escuela Saint Paul sobre el papel que juegan los videojuegos en la actualidad y las ventajas de su utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Brindar un marco histórico del videojuego y su importancia en el mundo de la informática.
- Explicar la actual extensión de su uso a nivel educativo
- Clarificar los temas clave que generan alarma social con respecto a los videojuegos: violencia y adicción.
- Valorar el efecto de los videojuegos en el desarrollo de habilidades, actitudes y valores de los alumnos.
- Dotar de herramientas para la buena adquisición y uso correcto de los videojuegos.
- Identificar la oportunidad de la aplicación de diferentes videojuegos en sus cursos.
- Facilitar en los maestros el proceso de creación de videojuegos de manera que desarrollen conductas y actitudes que les permitan vivirlos en su cotidianidad, tanto desde una perspectiva personal como contextual, así como la intervención instruccional que el maestro puede desarrollar dentro del aula.

6.4 Metas

Conocimientos, habilidades y actitudes que desarrollará el maestro asistente:

Con la finalidad de incrementar el nivel pedagógico y personal de cada maestro es creado este taller, en el que se pretende desarrollar formas de utilización de los videojuegos dentro del programa educativo, no solo para desarrollo de las competencias requeridas en la sociedad digital, sino para la enseñanza en general.

- **Conocimientos:** Dominio conceptual de los aportes teóricos en las áreas de desarrollo psico-social, cognición y aprendizaje relacionadas con la utilización de los videojuegos. Justificación de la importancia de incorporar videojuegos en sus practicas educativas para optimizar la labor docente y el aprendizaje de los alumnos. Identificar la oportunidad de la aplicación de diferentes videojuegos en sus cursos. Aplicar conocimientos básicos para la creación de videojuegos.
- **Habilidades:** Integrar el conocimiento o información proporcionada en diferentes momentos de la clase. Variar los estímulos durante la presentación de la clase así como los medios utilizados para captar la atención de los alumnos y lograr un mayor interés por parte de los mismos.
- **Actitudes:** Estar a favor y con disposición de incorporar los videojuegos en sus practicas educativas como una nueva estrategia de enseñanza aprendizaje que sea: activa, creativa y sobretodo divertida para el alumnado.

6.5 Ubicación: Escuela Saint Paul. San Rafael de Alajuela

6.6 Metodología: La capacitación que se llevará a cabo en servicio, consta de una parte teórica y otra practica. Los horarios de trabajo se coordinaran entre la administración del taller, los promotores y el asesor pedagógico a cargo del taller.

6.7 Recursos:

- Humanos: Participantes

- Materiales: Espacio físico para la realización del taller.

Materiales didácticos (Fólder que contenga la información básica del taller, el cual será entregado a cada uno de los participantes).

Recursos tecnológicos. (Disponibles en la Institución).

Refrigerio.

6.6 Promoción del taller:

“Los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo”

Sumario:

1. **Recibimiento:** Bienvenida a todos los participantes del taller.
2. **Presentación y saludo:** A cargo de los promotores del taller, el cual se describe brevemente la intención del mismo. Presentación del expositor Lic. Roberto Alfaro, especialista videojuegos y creación de los mismos.
3. **Reflexión inicial:** Retos de la educación en el siglo XXI
4. **Descripción de la tarea (objetivos del taller) :**
5. **Centralización (temas por desarrollar):** A cargo del Lic. Roberto Alfaro, especialista videojuegos y creación de los mismos:
 - 5.1 Marco histórico del videojuego y su importancia en el mundo de la informática.
 - 5.2 Importancia de la actual extensión de su uso a nivel educativo.
 - 5.3 Realidad y ficción sobre los niños violentos, diferencias entre uso, abuso y dependencia.
 - 5.4 Aportes de los videojuegos en las áreas de desarrollo psico-social, cognición y aprendizaje en general.
 - 5.5 El videojuego como recurso educativo. (aporte y refuerzo a las enseñanzas tradicionales).

Pausa (Refrigerio)

- 5.6 Demostración de algunos videojuegos que se pueden utilizar dentro del aula y su funcionamiento (los participantes podrán aprender jugando).
- 5.7 Exploración en la Web. Se entregará a los participantes una lista con diferentes paginas de Internet en donde podrán realizar un recorrido

general por los principales sitios educativos para acceder a una gran variedad de videojuegos gratuitos, que se pueden adaptar al currículo.

6. **Colusión del taller:** Retroalimentación de los datos mas importantes, conclusiones y recomendaciones.
7. **Agradecimiento:** Se agradece a los colaboradores y participantes del taller por su asistencia y aportación.

Tiempo estimado: 4 horas

VII

Referencias Bibliográficas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aznar, Nora (2007). Videojuegos formas de integrar las TIC y el aprendizaje colaborativo en la escuela. Disponible vía Internet: <http://portal.educ.ar/nora-aznar-videojuegos-y-webqu-1.php>

Ball, Howard (1978). Telegames Teach More Than You Think. *Audiovisual Instruction*. Disponible vía Internet: http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/custom/portlets/recordDetails/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=EJ179484&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=EJ179484

Bowman, R. (1982). A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction. *Educational Technology*. Disponible vía Internet: <http://jtc.colstate.edu/Vol41/Daire2/Daire2.htm>

Calvo, A. (1997). Ocio en los noventa: los videojuegos. Universidad de las Islas Baleares. Disponible vía Internet: http://arescnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0306d.htm

Campos, C. (2000) Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Disponible vía Internet: www.camposc.net/0repositorio/ensayos/estrategiasenseaprendizaje.pdf

Casey J. (1992). Counseling Using Technology with At-Risk Youth. ERIC Digest . Office of Educational Research and Improvement (ED), Washington , DC . Disponible vía Internet: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/368/802605.pdf>

Cassell, J., & Jenkins, H. (2000). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games. Cambridge, MA: The MIT Press. Disponible vía Internet: <http://ase.tufts.edu/mechanical/EREL/Publications/E-3.pdf>

Díaz Chica, Óscar. “ Historia y géneros del primer multimedia interactivo: el videojuego”, “ Historia y géneros del primer multimedia interactivo: el videojuego” Disponible vía Internet: <http://www.uem.es/web/fil/actividades/videojuegos/com%20oscar.pdf>

Driskell, J.E. (1984). Microcomputer Videogame Based Training. *Educational Technology* . Disponible vía Internet: <http://www.educationarcade.org/gtt/pubs/IJS.doc>

Enciclopedia Electrónica Wikipedia. Disponible vía Internet: es.wikipedia.org/wiki/Videojuego

Estallo, Juan Alberto (1995). Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta.

Etxeberria Balerdi, Félix Videojuegos y educación. Disponible vía Internet:
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Gómez, L (2003). La Importancia de Promover en el Aula Estrategias de Aprendizaje para elevar el Nivel Académico en los Estudiantes. Disponible vía Internet: <http://www.cecunam.mx/ponsemloc/ponencias/14.html>

Greenfield, Patricia Marks. (1984) Mind and Media: The effects of Television, Video Games, and Computers. Cambridge: Harvard University Press.

Griffiths, Mark. (1999) Violent Video Games and Aggression: A Review of the Literature. Aggression and Violent Behavior. Disponible vía Internet: <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/goldstein.html>

Gros Salvat, Begoña. (2004). Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela. Disponible vía Internet: <http://www.agapea.com/libros/PANTALLAS-JUEGOS-Y-EDUCACION-La-alfabetizacion-digital-en-la-escuela-isbn-8433019236-i.htm>

Gros, B. (2000) El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Gros, Salvat Begoña - Grupo F9 (2000). Los videojuegos en la escuela. Barcelona: Praxis.

Gros, Salvat Begoña, (1998). Jugando con videojuegos; educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer.

Gutiérrez Díez, Enrique. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. Disponible vía Internet: <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/el-genero-de-la-violencia-en-los-videojuegos-y-el-papel-de-la-escuela.pdf>

Hernández Sampieri, Roberto (2000). Metodología de la investigación. Segunda edición. México : Mc Graw Hill.

Lepper, M. R., & Malone, T. W. (1987). Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education. Disponible vía Internet: <http://psychology.wikia.com/wiki/Mark.Lepper>

Levis, Diego (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas, España, Paidós.

Levis, Diego. La importancia del juego en la educación. Disponible vía Internet: <http://www.dinosaurio.com/maestros/la-importancia-del-juego-en-educacion.asp>

Long, S.M. y Long, W.H. (1984). Rethinking Video Games. The Futurist. Disponible vía Internet:

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n31/n31art/art311.htm>

Marqués, P. (2000). Los videojuegos. Disponible vía Internet:

<http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>

Nieto, Concha. (2008) Los Videojuegos como fenómeno social”, “Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos”. Disponible Vía Internet:

http://www.mtas.es/injuve/biblio/estudio_injuve/estudiospdf/videojuegos/introduccion1.2.pdf

Papert, Seymour. (1995). La Maquina de los Niños. España, Paidós.

Provenzo, Eugene F. (1991). Video Kids: Making Sense of Nintendo. Cambridge, MA: Harvard University Press. Disponible vía Internet:

<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/vidgame.html>

Turkle, Sherry (1984). The Second Self: Computers and the Human Spirit. London: Granada

Videojuegos y educación en España. Disponible vía Internet:

<http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

ANEXOS

Encuesta sobre Videojuegos

1. ¿Conoce usted que es un videojuego o ha oído nombrar acerca de ellos en algún momento?

- Sí, pase a pregunta N-2
- No, Fin de la Encuesta.
- Ns/Nr

2. ¿Alguna vez ha utilizado los videojuegos con fines educativos?

- Nunca
- Alguna vez
- Casi siempre
- Siempre

3. ¿Consideraría la posibilidad de incluir los videojuegos como herramienta o estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje para con sus alumnos?

- Sí
- No

¿Por qué? _____

4. ¿Considera que los videojuegos pueden causar un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Ninguno
- Poco
- Bastante
- Mucho
- Ns/Nr

5. De las siguientes opciones, cuales son las dificultades que encuentra para incorporar los videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje a su práctica educativa: *(Puede marcar 1 o más opciones)*

- Falta de información
- Incremento del tiempo de dedicación
- Poca aceptación de la metodología en las familias
- Poca adaptación de los materiales al currículo
- Ninguna

Otras: _____

6. Valore en qué medida las características de los videojuegos que se mencionan a continuación pueden favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje: *(marque con una x)*

	Nada	Poco	Bastante	Mucho	NS/NR
Interactividad					
Variedad de códigos de información (texto, sonido, imágenes, entre otros)					
Aprendizaje autónomo					
Aprendizaje cooperativo					
Alta motivación					

7. Valore en qué medida el uso de videojuegos puede promover alguna de las siguientes conductas: *(marque con una x)*

	Nada	Poco	Bastante	Mucho	NS/NR
Comportamiento individualista(aislamiento)					
Dependencia					
Conducta violenta					
Competición					

Otras: _____

8. Considera que los videojuegos favorecen el desarrollo de alguna de las siguientes habilidades y destrezas: *(marque con una x)*

	Sí	No	NS/NR
Habilidades sociales			
Autocontrol			
Implicación y motivación. (Instinto de superación)			
Habilidades motrices			
Desarrollo del lenguaje			

9. Considera que los videojuegos favorecen el desarrollo de alguna de las siguientes habilidades de pensamiento: *(marque con una x)*

	Sí	No	NS/NR
Atención			
Concentración espacial			
Solución de problemas			
Memoria			
Creatividad			

10. Cual ha sido la formación en el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje que ha recibido a lo largo de su labor profesional:

- Nula
- Insuficiente
- Suficiente
- Optima

11. ¿Qué grado de interés posee usted en recibir un taller de capacitación sobre el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje?

- Ninguno
- Poco
- Bastante
- Mucho

Muchas Gracias!!!