

LOS VIDEOJUEGOS, UNA REALIDAD PARA LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS
DEL C.ER. BUENOS AIRES, MUNICIPIO DE SANTA ROSA DE OSOS, ANT.

SANDRA PATRICIA IDARRAGA ZULETA

MARIA CAROLINA ALVAREZ TORO

ASTRID GISELY RIOS SERNA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LIC. EN PEDAGOGÍA INFANTIL

SECCIONAL BELLO

2017

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

1. TÍTULO	
2. RESUMEN	
3. PROBLEMA	
3.1. Descripción del problema.....	6
3.2. Formulación del problema.....	7
4. JUSTIFICACIÓN.....	9
5. OBJETIVOS.....	11
5.1. Objetivo General.....	11
5.2. Objetivos Específicos	11
5.3. Alcances de la investigación	11
6. MARCO TEÓRICO.....	13
6.1. Antecedentes.....	13
6.2. Marco legal.....	17
6.3. Marco Referencial.....	21
6.4. Modificaciones del comportamiento del niño	21
6.5. Practica pedagógica en torno a las TICs.....	23
6.6. Los Videojuegos.....	26
7. DISEÑO METODOLÓGICO.....	28
7.1. Tipo de estudio	28
7.2. Población.....	28
7.3. Muestra.....	29
7.4. Técnicas de recolección de información.....	30

7.5. Hallazgos.....	32
8. CONCLUSIONES.....	38
9. RECOMENDACIONES.....	40
10. REFERENCIAS	41
11. ANEXOS	44

TRABAJO DE INTERVENCIÓN

1. TÍTULO.....	54
2. DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	54
3. JUSTIFICACIÓN.....	55
4. OBJETIVOS.....	56
4.1 General.....	56
4.2 Específicos.....	56
5. MARCO TEÓRICO.....	57
5.1 Videojuegos y procesos cognitivos.....	57
5.2 Videojuegos y motivación.....	58
5.3 Consideraciones pedagógicas.....	59
5.4 ¿Cómo se desarrollan las competencias al utilizar videojuegos en el aula?..	61
6. METODOLOGÍA.....	64
7. PLAN DE ACCIÓN.....	66
8. CRONOGRAMA.....	67
9. CONCLUSIONES.....	69
10. REFERENCIAS.....	70
11. ANEXOS.....	71

RESUMEN

Este proyecto de investigación se centra en el reconocimiento de los videojuegos como una nueva forma de entretenimiento que ha traído consigo la tecnología en la actualidad, despertando en los niños un especial interés debido a las experiencias y sensaciones que se producen al interactuar con dichos juegos electrónicos.

Al realizarse la observación directa del contexto y la aplicación de encuestas se puede constatar que tanto padres de familia como docente conocen esta nueva forma de entretenimiento, identificando las diferentes afectaciones que se pueden dar en el entorno familiar y escolar en cuanto a diversas modificaciones de comportamiento o la evasión de tareas escolares, debido a las adicciones que se pueden generar.

El análisis de la información obtenida permite reconocer los videojuegos como una herramienta que genera motivación e interés en los niños, permite el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices, aumenta las capacidades de trabajo cooperativo, mejorando las relaciones sociales; por lo que con un buen direccionamiento se pueden implementar los videojuegos como una herramienta para optimizar los procesos de enseñanza – aprendizaje en el aula de clase.

SUMAMARY

This research project focuses on the recognition of video games as a new form of entertainment that has brought technology today, awakening in children a special interest due to the experiences and sensations that occur when dealing with such electronic games.

When direct observation of the context and the application of surveys is made, it can be seen that both parents and teachers know this new form of entertainment, identifying the different effects that can occur in the family and school environment in terms of various behavioral modifications. or the evasion of school tasks, due to the addictions that can be generated.

The analysis of the information obtained allows us to recognize video games as a tool that generates motivation and interest in children, allows the development of cognitive and motor skills, increases the capacities of cooperative work, improving social relationships; so with a good address can be implemented video games as a tool to optimize the teaching - learning processes in the classroom

2. PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

Los avances que ha tenido la tecnología en los últimos años, han traído consigo una nueva forma de entretenimiento para los niños, como son los videojuegos, en los cuales una o más personas interactúan. En estos juegos electrónicos predomina el uso de teclados, mouse y pantallas táctiles, con el fin de simular experiencias y generar sensaciones agradables para el cuerpo valiéndose de todo tipo de sonidos e imágenes.

Estas posibilidades de entretenimiento pueden llegar a ser en un momento determinado una amenaza para los niños, puesto que se puede generar en ellos una adicción a lo virtual, y esto conlleva a una serie de problemas que puede afectar de manera significativa el entorno familiar y educativo.

Esta problemática se presenta de manera directa en el “Centro Educativo Rural Buenos Aires”, perteneciente a la vereda Chilimaco, del Municipio de Santa Rosa de Osos, donde se han realizado diversas observaciones y actividades de manera directa con los estudiantes.

A partir de esto se concluye que los computadores son la opción predilecta de entretenimiento de los niños, además la falta de atención y acompañamiento continuo

por parte de los padres de familia, hace que los niños se refugien en la práctica de videojuegos y comiencen a perder poco a poco su capacidad para socializar e interactuar con las personas que los rodean, Quedan atrapados en el mundo de los videojuegos que ya no desean la compañía de otra persona.

En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social y lleva de forma directa al individualismo. En muchos casos se produce un deterioro en el rendimiento académico muy significativo, y se aprecian defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares.

2.2. Formulación del problema

Los niños aprenden de muchas maneras, y los influyen distintos factores en su proceso cognitivo, factores como la familia, la escuela, la interacción social, entre otros, sin excluir el impulso tecnológico que ha traído consigo las nuevas formas de comunicación, que han dejado de lado algunas actividades que los niños realizaban con tanta espontaneidad y sociabilidad.

Los alumnos del C.E.R Buenos Aires, no son ajenos a estas realidades que se presentan actualmente frente a los avances que trae consigo la tecnología en el día a día,

y se evidencia de manera significativa como abandonan poco a poco los juegos de patio, inclinándose de manera desmedida por los videojuegos.

La gran mayoría de estudiantes carecen en sus hogares de un computador, tableta, celular u otro medio para hacer uso de un videojuego, debido a sus escasos recursos económicos, y es por esto que aprovechan la única posibilidad que tienen para hacerlo, siendo esta, la escuela.

Los estudiantes aprovechan cualquier oportunidad para hacer uso de los computadores, ya sea un descanso, una hora libre e incluso al salir de la jornada escolar pretenden quedarse en el C.E.R, con la firme intención de jugar, sin importarles que sus casas estén a horas de camino, con quehaceres que los esperan tanto del hogar como deberes escolares. Incluso hay estudiantes que debido a la modalidad de Escuela Nueva que se implementa, deben en diversas ocasiones hacer consultas en internet sobre diversos temas, que son exigidos por la guía trabajada; sin autorización ninguna dejan de lado la actividad, para hacer uso de un videojuego.

Sumado a lo anterior se evidencia además, como se tiene gran predilección por los juegos donde esté presente la violencia, tales como la lucha, el combate o las guerras, afectando de manera significativa las actividades realizadas de manera posterior (en clase), debido a que se tornan agresivos, y su atención es poca. Esto último debido a que solo se concentran en recordar qué se hizo durante el juego, cómo fue, quién ganó y efectivamente cuáles son sus expectativas para los posteriores juegos.

Esta situación presentada lleva a reflexionar y pensar sobre ¿Cómo influyen los juegos virtuales en el desarrollo cognitivo de los niños?

3. JUSTIFICACIÓN

Las TICs están teniendo cada vez mayor influencia en el desarrollo psicológico y cognitivo de los niños, porque ellos utilizan bastante espacio de su tiempo libre interactuando con las diferentes posibilidades que les ofrecen los medios virtuales, puntualmente, estos son un gran pasatiempo para los niños modernos, ya que ven en ellos una posibilidad distinta e innovadora para divertirse.

Recientes investigaciones han demostrado que los juegos virtuales son utilizados más por los niños que por las niñas, y que estos pueden llegar a ser muy perjudiciales, dependiendo de su contenido, si se centra el interés en un determinado tipo de juego, la práctica del mismo se vuelve monótona y repetitiva limitando la creatividad del niño o adolescente conduciendo a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa, y si se trata especialmente de videojuegos nocivos o juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos). Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy erróneas en la personalidad y formación como la del niño.

Además esta nueva alternativa de entretenimiento para los más chicos, trae consecuencias que perjudican notablemente el desarrollo de ciertas actividades tales

como el deporte, los descansos pedagógicos, entre otros, debido a que los niños se sumergen en el mundo de los videojuegos, además tienen poca motivación por participar en actividades pertenecientes a diversas áreas del conocimiento y a interactuar con sus compañeros y educadores.

Es necesario trazar estrategias en forma integral en donde se asuman responsabilidades por parte de los docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad de acuerdo a una política pública por parte del Estado para que realmente, herramientas tecnológicas como los videojuegos generen procesos de aprendizaje y desarrollen habilidades cognitivas en forma acertada para la formación de los niños. Se requiere que el docente conozca y asuma el manejo de estas herramientas tecnológicas de manera que no se conviertan en un problema para la educación formal del niño ni de pie a cambios de comportamientos en donde el infante y adolescente se vea afectado socialmente. Por eso en este trabajo se pretende analizar algunos aspectos sobre posibles dificultades que se puedan presentar con los educandos por falta de asumir y conocer el manejo adecuado de los videojuegos por cuanto se debe propender por su buen uso aprovechándolo como un medio más de aprendizaje que nos brinda el mundo moderno que invita a que seamos parte de los nuevos cambios sociales, culturales y de formación educativa en todas las esferas del ser humano.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

Identificar las repercusiones que tiene el mal manejo de los videojuegos en el desarrollo de los niños del CER. Buenos Aires del municipio de Santa Rosa de Osos.

4.2. Específicos

4.2.1 Analizar diferentes investigaciones que se han realizado sobre la influencia de los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños.

4.2.2 Determinar la influencia que tienen los videojuegos en las dificultades comportamentales de los niños y las niñas del CER

4.2.3 Identificar las ventajas que tiene el uso de videojuegos para el desarrollo cognitivo de los niños.

4.3 Alcances de la investigación

Para todos es sabido que el juego hace parte fundamental en los niños y jóvenes, promoviendo en ellos la motivación y el interés; convirtiéndose en un mecanismo efectivo para lograr llegar a un aprendizaje significativo, sin embargo, se

convierte en ocasiones en un problema de adicción, es por esto que el proyecto de investigación desarrollado en el Centro Educativo Rural Buenos Aires, de la vereda Chilimaco, perteneciente al Municipio de Santa Rosa de Osos, pretende conocer como los estudiantes incluyen en sus acciones cotidianas en la escuela y en el hogar el tema de los videojuegos, es decir, cómo hacen uso de ellos y en qué forma.

De igual manera se aspira analizar el impacto y las repercusiones que traen consigo su uso y abuso, apuntando a identificar qué tipo de modificaciones se pueden presentar en su conducta y personalidad o aquellas alteraciones en el desempeño y rendimiento escolar.

Para lo anterior se hace necesario tener en cuenta la percepción y conocimientos frente al tema que posee el niño, siendo en este caso quien hace uso del videojuego; del padre como aquella persona quien se encuentra a cargo en el hogar, y que conoce bien poco, y finalmente del docente quien está al frente del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 . Antecedentes

frente al tema de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs), se han desarrollado varias investigaciones que arrojan aportes de gran importancia; tal es el caso de José Moncada Jiménez y Yamileth Chacón Araya, quienes partieron de los diferentes efectos positivos y negativos frente al uso de los videojuegos en aspectos de la vida social de niños y adolescentes, nombrando su proyecto como “el efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes” (Moncada, Chacón, 2012, p. 43).

En cuanto a efectos encontraron que los videojuegos de naturaleza activa pueden ser promotores de un mayor gasto energético que los videojuegos de naturaleza pasiva; por lo que con una guía adecuada, podrían considerarse benéficos para combatir la epidemia global del sedentarismo y la obesidad. Se piensa que los juegos de video y todo lo relacionado con una pantalla serán parte de la vida de la población en el futuro, por lo que se deben realizar estudios sistemáticos para determinar los efectos de esta exposición a largo plazo (Moncada, Chacón, 2012, pág. 43).

Para realizar esta investigación se apoyaron en teorías básicas como la de Estés y Mechikoff (1999), quienes han definido el verbo jugar, como una serie de actividades de ocio que se realizan de forma voluntaria, para la diversión. Por su parte, los juegos son actividades que tienen una serie de reglas, en los que hay ganadores y perdedores y

que tienden a ser específicos de acuerdo a la estructura del juego donde interviene la coordinación de mano y ojo (Moncada, Chacón, 2012, pág. 43).

Este proyecto mencionado ofrece aportes significativos a la investigación “cómo influyen los videojuegos en el desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 11 años de edad”, realizada en la actualidad en el Centro Educativo Rural Buenos Aires, del Municipio de Santa Rosa de Osos, desde la temática abordada, puesto que ayuda a vislumbrar un panorama de la realidad actual frente a los videojuegos y de las diversas situaciones positivas o negativas que se presentan con el uso incontrolado de los mismos, descuidando la comunicación, la atención e incluso el respeto inmerso en las familias.

Por otro lado el señor Graells Pere Marqués, quien realizó aportes al tema con su teoría “impacto de las TICs en la educación: funciones y limitaciones”, aborda el impacto que tienen las TICs dentro del entorno educativo y familiar, delega a los profesionales de la tecnología, es decir, a los docentes la tarea para lograr aprovechar al máximo estas nuevas posibilidades que conllevan al impulso de cambios positivos en los paradigmas educativos basados en las necesidades e intereses de los estudiantes, logrando así una escuela más eficaz e inclusiva (Graells, 2012. pág. 4).

Esta indagación se apoyó en las teorías de Joan Majó (2003). Quien argumento que la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas

tecnologías, sino que estas aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar. Convirtiéndose en un reto para los docentes, quienes a través de su práctica pedagógica, irán incorporando día a día nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje constructivistas (Graells, 2012. pág. 8).

Dejando como conclusión que las TICs, en la actualidad se difunden muy rápidamente en todos los ámbitos de nuestra sociedad, y a pesar de que no es un tema sencillo las Instituciones Educativas deben de capacitarse constantemente, y generar espacios que incluyan cada vez más herramientas didácticas digitales para sus diferentes currículos, asegurando a sus estudiantes el pleno desarrollo de habilidades que los harán competentes en la sociedad que les rodea.

Dicha investigación brinda sus aportes desde el tema, puesto que reconoce la importancia de la capacitación a docentes frente a las TICs, para lograr promover el uso crítico de las tecnologías desde actitudes positivas hacia la comunicación, colaboración y construcción del conocimiento. La capacitación tendrá que revertir las creencias, temores y resistencias para trabajar en el tema y promover el desarrollo de habilidades para un desempeño exitoso.

Por otra parte un grupo de investigadores conformado por: Calixto Maldonado, Mario Groppo, Diego Barrera y Marcelo Marciszack, en el año 2009 decidieron realizar investigaciones frente a cómo implementar los medios virtuales como elemento

pedagógico y metodológico para mejorar el aprendizaje. Investigación a la que denominaron “estudio de mundos virtuales para mejorar el aprendizaje” y que tiene como punto de partida la importancia de que se aprovechen al máximo todas las ventajas del uso de Mundos Virtuales en la actualidad (Maldonado, Groppo, Barrera, Marciszack, 2009, pág. 1).

Jean Piaget afirma que: “la educación debe orientarse hacia una reducción general de las barreras o hacia la apertura de múltiples puertas laterales que permitan a los alumnos el libre paso de una sección a otra con la posibilidad de elegir múltiples combinaciones”. Lo que confirma que se debe trabajar para cerrar las brechas que hay entre una generación y la otra, y preparar tanto a los alumnos como a docentes para afrontar los nuevos retos tecnológicos (Maldonado, Groppo, Barrera, Marciszack, 2009, pág. 2).

Para llevar a cabo esta investigación se realizaron varias acciones, entre las cuales se puede resaltar el estudio de antecedentes, asistencia a cursos y congresos que hablaban del tema, entrevistas y actividades con docentes y alumnos, entre otras, frente a lo anterior se logró concluir que es estimulante la posibilidad de estudiar la aplicación de este tipo de tecnologías en el proceso educativo como una contribución para revertir la crisis social y educativa en la que estamos inmersos en la actualidad; los aprendizajes se pueden mejorar a través de diferentes formas empleando los medios virtuales que poseemos.

De esta última investigación abordada se rescatan aportes desde varios puntos de vista, más exactamente en la teoría aportada por Jean Piaget, quien hace alusión a la importancia de permitirle al alumno el paso de una sección a otra, aplicándolo a la

realidad actual en aras de abrir nuevas puertas frente a las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs), y los grandes retos, que traen consigo día a día en materia de educación.

En resumidas cuentas estas tres investigaciones, han servido de punto de referencia para la elaboración de este proyecto, ya que permiten la valoración de estrategias y metodologías puestas en práctica en diversos contextos.

5.2 . Marco legal

Este proyecto de investigación se fundamenta en la Constitución Política de Colombia de 1991, en su artículo Artículo 67 “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las

instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley” (Colombia, 1991, Congreso de la República)

Este artículo brinda el soporte principal al proyecto realizado, puesto que define, organiza y desarrolla la prestación del servicio educativo en todos sus niveles, sin cumplir ningún tipo de exclusión, se debe de atender a toda la población y garantizarles todos los beneficios que esta trae consigo; convertirla en un proceso, por medio del cual el ser humano aprende y adquiere herramientas básicas que contribuyen de manera significativa a la adquisición de buenos comportamientos y que posteriormente llevan a un buen desempeño en la sociedad que le rodea.

Además abre las posibilidades para que cada niño y niña desarrolle capacidades, habilidades, y destrezas; en la actualidad la meta es lograr una función

social que lleve al conocimiento, a la ciencia y a la tecnología incorporando nuevos saberes que vayan de la mano con los avances que trae a diario la tecnología y especialmente en el caso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs), que se han convertido en el atractivo más predominante en las aulas de clase como herramienta estimuladora, creativa e innovadora usada por los docentes, con el fin de lograr en los estudiantes la adquisición de saberes cada vez más significativos.

Frente a la ley 115, llamada también Ley General de Educación se rescata el artículo 5 donde dice que: “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Colombia, Men, 2006).

Además la ley 1431 de 2009 o ley de Tic garantiza el derecho a la comunicación, la información, la educación y los servicios básicos de las TICs. En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: “La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de

Internet, contenidos informáticos y de educación integral” (Congreso de la república, ley 1431, 2009).

Con las nuevas oportunidades que se brindan a nivel tecnológico, la población tiende a adquirir y desarrollar nuevos aprendizajes los cuales favorecerán su desarrollo. Además de ello, se garantiza a todo el pueblo, el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para así fomentar en las personas la capacidad de poder expresar, con argumentos, claros puntos de vista sobre temas de interés general.

El artículo 39: Articulación del plan de TICs. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TICs, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

El ministerio de las TICs, apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en Tics, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación.
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de Alfabetización Digital.
3. Capacitar en TICs a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de Tics en todo el sistema educativo, desde la infancia.
5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños.

Gracias a la digitalización de los conocimientos, se han venido presentando diversas estrategias para la utilización y difusión de éstas en pos de mejores resultados académicos dentro de las instituciones educativas. Con estas estrategias, los niños enfrentan el mundo y su globalización a través del internet, y los adultos deben adoptar un rol de vigías o de control sobre la correcta utilización de estas alternativas tecnológicas.

5.3. Marco referencial

5.3.1 Modificaciones del comportamiento del niño.

Cada ser humano tiene actitudes hacia todas las cosas o personas del mundo en las que haya pensado en algún momento. Las actitudes son las formas de reaccionar (conductas o comportamientos) a algún estímulo producido por un ser vivo o por alguna cosa; cuando la respuesta la hacemos verdaderamente se denomina opinión. Las actitudes se componen de tres elementos: el cognitivo, el emocional y el conductual y corresponden además a las expresiones psíquicas del ser humano el pensar, el sentir y la voluntad. (Monroy, 1994).

Cada ser humano es dueño de su propio ser, y hace de este y con este lo que a su bien le parezca, sin tener en cuenta muchas veces las opiniones de los semejantes. Es por esta razón que cada uno piensa de maneras distinta, y actúa motivado por creencias, valores y por la moral. (alfageme, 2012)

Los niños aprenden a comportarse de acuerdo también al contexto en el que crezcan, y es importante recalcar que estos deben tener muy en cuenta las diferentes, pautas, normas y deberes que su contexto ofrezca, es por esta razón que las pautas de comportamiento sirven para regular la vida en sociedad, pero también pueden ser cuestionadas. Incluso los pequeños pueden mostrar mucha energía y encanto cuando se trata de ampliar su campo de libertad. Los niños desean poner a prueba los límites. Durante la edad del “no” y la pubertad disfrutan especialmente verificando la consistencia de los mandatos de sus padres. (Jesus Maria, 1999).

La norma, es por esto el determinante para que los comportamientos puedan llegar a modificarse, teniendo en cuenta la capacidad de los padres para hacerlas cumplir o no. Es fácil determinar que si los padres no son permisivos con sus hijos a la hora de castigar malas actitudes, seguramente este niño tendrá comportamientos buenos, mientras que aquellos padres que son flexibles a los castigos por malas actuaciones, seguramente sus hijos tendrán comportamientos inadecuados más constantemente. (María Jesús Jiménez, 2010).

Los niños se darán cuenta así que los castigos de sus padres, y el establecimiento de las normas, son acciones que buscan su buen desarrollo como personas, además deberán entender que el hogar es también el lugar donde se moldea la sociedad. También es verdad que el cumplimiento de la norma fortalece la autoridad de los padres y los convierten a su vez en un referente para los niños. (Sandra Baita, 2015).

En síntesis, cada vez que un niño ejecuta una acción, se acompaña esta acción de un comportamiento, el cual se obtiene dentro de un proceso de crianza, y su valoración positiva o negativa es lo que permite identificar si se está haciendo bien el papel de padre o no. Estos comportamientos son la práctica de los valores sociales y morales. Estos cimientos son estructurados dentro del hogar y la familia, y en la escuela los maestros simplemente fortalecen esos cimientos y los estructuran con los diversos conocimientos académicos. Todo esto en busca de la formación de seres integrales. (Eulalia Pino, 2013).

5.3.2 Práctica pedagógica en torno a las TICs.

Para adentrarse en este tema es necesario reconocer e identificar de manera acertada el concepto frente a los términos práctica pedagógica y tecnología de la información y las comunicaciones (TICs), puesto que desde estos dos grandes temas se puede vislumbrar la necesidad que se tiene en la actualidad de la aceptación de las tecnologías digitales en el campo educativo. (Barcelona, 2011).

El primero ha sido muy cuestionado a través de los años y se ha logrado entender como el quehacer del docente dentro y fuera del aula de clases, orientada cada vez más hacia la producción y renovación del conocimiento. Su mayor responsabilidad radica en la transformación social, tomando como punto de partida el tipo de educación que cada docente desea brindar a sus estudiantes, con el fin de lograr una sociedad más justa y equilibrada.

El segundo se reconoce como aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Usado para todo tipo de aplicaciones educativas, consideradas además como un medio y no como un fin. Por lo tanto son materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

Frente a esta nueva cultura electrónica, Birkerts afirma que este cambio dado por las expansión de las TICs, conlleva a la pérdida del alma, es decir se están generando efectos negativos sobre la sensibilidad y el psique humano, dicha alma se está vendiendo de manera desproporcionada a la tecnología, apoderándose de cada ser humano (Rodríguez, 2004, pág.177).

La revolución tecnológica según Virgilio, se denuncia como un potencial de manipulación, que si bien es portadora de una perspectiva humana unida, la humanidad se ve reducida a la uniformidad, llamado además como un accidente total, porque puede afectar a todo el mundo al mismo tiempo (Rodríguez, 2004, pág. 237).

De alguna manera esta resistencia se vivencia día a día en la comunidad educativa, puesto que existen muchas dudas acerca de cómo incorporar las tecnologías de la información y las comunicaciones TICs, de manera adecuada en el currículo escolar, logrando convertirlas en una herramienta dinamizadora de procesos educativos, dentro y fuera del aula de clases, para lograr obtener mejores resultados en los diferentes procesos que se llevan a cabo en torno a la enseñanza-aprendizaje.

Con la llegada de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizan informalmente frente a sus relaciones sociales, cada vez tienen más relevancia en su bagaje cultural “las instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales (vídeos, programas de televisión, páginas web...) entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet. Los jóvenes cada vez saben y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través del Internet (Pere, 2014, pág. 4).

Podemos concluir que la era del internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las posibilidades que proporcionan las TICs, para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo, más personalizado y centrado en las diferentes actividades que realizan los estudiantes.

En conclusión es necesaria la alfabetización digital de los alumnos y el aprovechamiento de las TICs, para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TICs para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

5.3.3 Los videojuegos.

Se le define videojuego a toda aplicación o Software, que ha sido creada con el fin de entretener o divertir, se basa principalmente en llevar a la interacción de uno o más jugadores ejecutando actividades tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico; siendo aquellos exclusivamente dedicados para esta función, conocidos como Consola de videojuegos. La mayoría de ellos poseen un tinte colorido, caricaturesco y cargado de variados sonidos, que tratan de llevar al jugador a vivir experiencias inolvidables y lo más posible cercanas a la realidad. (González Sánchez, 2010, Pág. 86).

Con el paso del tiempo acrecientan algunos temores en entorno a esta nueva práctica, y se han tratado de conocer los diferentes efectos negativos que pueda generar en el desarrollo cognitivo de los niños, se ha llegado a crear una relación directa con la adicción, a lo que varios autores argumentan que, “los videojuegos tradicionales que se juegan en una plataforma puede ser excesivos o inapropiados, pero la gravedad del trastorno y su duración indican que se trata de un abuso, o de un mal hábito, nunca de una verdadera adicción” (Garbonel, Talam, Beranuy, Oberst, Graner , 2009, pág. 215).

El reto de cada día es lograr que los videojuegos se conviertan en una herramienta e instrumento educativo, con el fin de dinamizar los procesos en torno al aprendizaje, y modificar por completo la idea que se tiene frente a ellos sobre su alto

contenido violento, que son objeto para el ocio, que llevan de manera exagerada a la pérdida de tiempo y además que son carentes de sentido. Tal como lo afirma Lacasa Pilar, “en los próximos años estas nuevas formas de juego permitirán crear y ampliar los escenarios de aprendizaje y enseñanza asociadas a los videojuegos, no significando que otras modalidades vayan a desaparecer, tal vez se transformen” (Lacasa, 2011, pág. 53).

Los videojuegos, pueden llegar a descubrir habilidades significativas en los estudiantes si se toman de manera adecuada desde las habilidades inmersas en las inteligencias múltiples: lingüística, musical, lógico-matemática, viso- espacial, corporal- cinestesia, interpersonal, intrapersonal y naturalista, considerándolas junto con los juegos virtuales como el binomio perfecto para estimular a los niños e incrementar sus conocimientos. "El proceso didáctico llevado a cabo para insertar los videojuegos en las aulas de primaria requiere de una planificación previa, para converger los contenidos de las distintas áreas, con las clases prácticas” (Guzmán, Moral, Fernández, 2014, pág. 7).

Sin embargo, el éxito de este tipo de experiencias innovadoras apoyadas en los juegos virtuales radica en la cualificación de los docentes para que sepan guiar de manera adecuada estos recursos en el aula. Hay que destacar que la nueva tendencia de aprendizaje, basado en los juegos reclama la convergencia del sector educativo y el empresarial para diseñar videojuegos atractivos cuyo motor se ponga al servicio del aprendizaje y potencien las ocho inteligencias múltiples.

6. DISEÑO METODOLÓGICO

6.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación de este proyecto se fundamenta en la línea de investigación cualitativa, debido a que permite evidenciar que, y como están los niños en su entorno natural, es decir, la realidad de su contexto; esto lleva a una observación y descripción de los comportamientos de manera más real.

Se da además un apoyo desde el enfoque de acción participativa (IAP), el cual antecede y continua a la investigación; en donde el investigador asume el compromiso social para con el proceso desarrollado.

Dentro de la investigación se establecerá además un tejido metodológico que comprenderá los estudios de caso teniendo en cuenta las características demográficas, sociales, culturales y educativas de los niños que hacen parte de esta investigación. De igual manera, estaremos involucrados dentro del mismo entorno de los niños que son objeto de estudio, así conoceremos de primera mano los diferentes avances, aportes y procesos que la investigación arroje.

6.2. Población

El estudio se dirige a la población escolarizada de la Vereda Chilimaco, perteneciente al Municipio de Santa Rosa de Osos, Antioquia. Dicha población está conformada por

30 alumnos, de preescolar a quinto de básica primaria en modalidad escuela nueva; son estudiantes con edades que oscilan entre los cinco (5) y once (11) años, procedentes en su gran mayoría de familias de carácter nuclear, es decir, compuestas por padres e hijos. Los niños y sus familias pertenecen a los estratos socioeconómicos 1 y 2 y se nota poco acompañamiento de los padres de familia hacia los niños, también hay una tendencia a la falta de relacionarse con el otro y sus conductas evidencian agresividad y poco acatamiento de normas, sin soslayar que hay una tendencia marcada a la deserción escolar.

6.3. Muestra

En base a los datos sobre la población anteriormente descrita, se tomó como muestra a 30 niños, los cuales están en los grados de preescolar (0°) a quinto (5°), de básica primaria en modalidad escuela nueva, estos niños se encuentran entre los cinco y once años de edad, son de escasos recursos económicos, por lo que no poseen en sus hogares oportunidad de interactuar con diversos artefactos tecnológicos y solo la escuela es el único lugar que les puede ofrecer este beneficio.

Demuestran interés excesivo por el desarrollo de actividades con herramientas tecnológicas, entre las cuales se puede destacar el computador, hasta llegar al punto de preferirlo, y dejar a un lado la práctica de deportes que en el pasado eran su mayor

distracción, abandonando totalmente los juegos realizados en los descansos pedagógicos, a los cuales ya no les encuentran sentido alguno.

Lo anterior no quiere decir que sepan manejarlas de un modo consiente y saludable, simplemente que disfrutan más el interactuar con el computador, ya sea buscando información, en videojuegos, redes sociales o simplemente digitando textos.

Cabe reconocer la importancia que tienen las TICs en la actualidad y el saberlas utilizar de manera adecuada, pero es importante que no ocupen todo el tiempo de los niños.

6.4 Técnicas de recolección de información

Teniendo un área definida para enfocar las preguntas se utilizaron como herramientas de investigación la encuesta y la observación directa, comprendiendo el comportamiento y las experiencias de las personas como ocurren en su contexto natural, sin interferir en este para la obtención de la información.

Estos mecanismos de recolección de datos fueron elegidos con el fin de obtener información de manera confiable, segura y precisa así:

- **Encuesta:** la encuesta se considera como una herramienta usada para la investigación, es un instrumento que permite obtener información de las personas encuestadas, las cuales poseen características similares, se lleva a cabo mediante el

uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica, aplicándose a un grupo poblacional llamado muestra, lo que indica que se obtiene información clara sin necesidad de encuestar a toda la población universo (Hernández, Cantín, López, Rodríguez, pág. 2).

En este proyecto fue aplicado a estudiantes, padres de familia y docentes, direccionada a identificar el conocimiento que tienen de los videojuegos, al uso que le dan a los mismos en cuanto al tiempo destinado para ello y el tipo de juego que prefieren los niños; de igual manera permite conocer la realidad del acceso en el hogar y en las instituciones educativas.

- **Observación:** es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio, en el escenario natural, a través de la observación y participando en sus actividades. Barbara B. Kawulich refiere que, “La observación participante se caracteriza por acciones tales como tener una actitud abierta, libre de juicios, estar interesado en aprender más acerca de los otros, ser consciente de la propensión a sentir un choque cultural y cometer errores, la mayoría de los cuales pueden ser superados, ser un observador cuidadoso y un buen escucha, y ser abierto a las cosas inesperadas de lo que se está aprendiendo” (Kawulich, 2005, pág. 2).

Por medio de esta herramienta de investigación se permitió el análisis del comportamiento y actitudes de los estudiantes en su contexto natural, obteniendo conceptos que ayudan a entender la realidad de dicho grupo poblacional frente a los videojuegos, que es el tema de este proyecto de investigación.

6.5 Hallazgos

A medida que la tecnología va avanzando, a su vez surgen cambios en la sociedad los cuales debemos enfrentar en el día a día, uno de estos son los videojuegos y su realidad en la niñez.

Para nadie es un secreto el fácil acceso que se tiene a un computador, tableta, consola de video o algún artefacto con el cual los niños y las niñas puedan ejercer esta práctica, se puede observar de la población tomada que el 55% de los niños tienen algunos de estos elementos en casa por lo cual su utilización es más fácil, el 45% restante puede acceder a estos medios en las instituciones educativas, salas de internet, familiares y amigos. De este modo, básicamente se puede observar que dentro de los distintos entornos escolares, y obedeciendo a las normas y políticas de estado, desde el Ministerio de Educación Nacional, las instituciones cuentan con cobertura de internet, y además de ello, también se tienen herramientas TICs para el desarrollo pedagógico, sin embargo, esta directriz no se cumple, lo que impide que los establecimientos educativos fomenten, desarrollen y evalúen diferentes proyectos basados en las tecnologías de la información y la comunicación.

Es evidente el gusto por los videojuegos en los niños dado que con estos pueden salir de su cotidianidad, enfrentar retos y desafíos no solo con ellos mismos sino con sus amigos, salir de su realidad y vivir en otra dimensión. ¿Pero qué pasa con este tema? Es

de considerar si es preocupante o no que de la muestra tomada, el 91% de los niños quisieran pasar varias horas del día ejerciendo esta práctica, pero a su vez consideran que no deben ser utilizados dejando a un lado sus deberes como estudiantes. En este sentido, aunque el proyecto busque encontrar impactos positivos en los niños, y niñas con relación al manejo de los videojuegos, se considera que estos infantes poseen poco compromiso con su proceso académico, y por esto, se debe trabajar en incentivar una cultura de responsabilidad y aprovechamiento del tiempo, tomando como estrategia didáctica los videojuegos, a través de los cuales, se pueden desarrollar diversos contenidos propios de cada una de las áreas del conocimiento.

Todos los niños por lo menos una vez en su vida han entrado en contacto con los videojuegos, para algunos se vuelve una acción que genera gusto, llevando a la necesidad de hacerlo de manera constante, conociéndose como una adicción, situación que debe ser controlada por docentes y padres de familia, con el fin conocer de primera mano lo que el niño está haciendo, sin embargo, para otros es algo que se puede realizar en tiempo libre, visto como un hobby.

¿Qué tipo de video juegos les gustan a los niños? Los predilectos por la gran mayoría son de peleas y combates, es preocupante, dado que esta serie de juegos pueden desencadenar comportamientos y actitudes desfavorables en la parte intelectual y emocional, generando cambios en su personalidad, forma de pensar y relacionarse con los demás, se sumergen tanto en un mundo inexistente que pueden llegar a imaginar que son personajes de ficción, alejándose de la realidad de su entorno, adoptando conductas agresivas con sus compañeros y tomando actitudes de rebeldía con sus padres y

docentes, al no aceptar las indicaciones que se les dan. Es así pues como de esta manera podemos determinar la influencia que tienen los videojuegos en las dificultades comportamentales de los niños y las niñas evidenciando que en muchos de los casos no se les brinda el acompañamiento necesario por parte de los padres de familia o adultos encargados del cuidado o crianza de los niños y de esta manera se permite identificar si se está haciendo bien el papel de padre o no.

Es de analizar también el papel que los padres de familia cumplen cuando de hablar de videojuegos se trata, el 82% de los niños y niñas no tienen supervisión de un adulto al momento de utilizar el computador o juegos de video, dejando así a consideración del niño el contenido que pueda estar viendo y utilizando. Es de vital importancia el acompañamiento permanente de un familiar o adulto a cargo, que vele por la integridad emocional y física del niño y la niña, dándole así una formación integral y sana, controlando el contenido que ven y el uso que le dan a la tecnología, restringir accesos, limitar tiempos y asignando responsabilidades. Así pues, los niños y niñas de estas edades aún no son autónomos para tomar decisiones y para decidir algunas situaciones en sus vidas y dentro del núcleo familiar deben existir normas y reglas direccionadas a una mejor convivencia, desarrollando en estos la capacidad para desenvolverse de forma apta en la sociedad y generando conciencia de sus actos.

En la escuela también es preponderante que se trabaje en este sentido, para que así los niños tengan una buena formación en torno al manejo de la norma. Aquí, fácilmente podría estar integrada la asignatura ética y valores, pues mediante los videojuegos, se puede partir para formar una personalidad sana, desarrollando

habilidades como la empatía, la compasión, la moralidad; alejados de los prejuicios basados en estereotipos, del racismo o de comportamientos violentos ante determinadas situaciones que pueden ser solucionadas por otras vías.

La norma aplicada en cada hogar también es un factor determinante, esto va de acuerdo que tan permisivos sean los padres de familia y como manejan los castigos o acciones para mejorar el comportamiento cambiante y la manera de hacer cumplir las normas. Si no se actúa de manera oportuna seguramente las acciones de los niños tenderán a ser inadecuadas constantemente.

Esto no va solo, va de la mano de lo emocional y a su vez de su forma de pensar, sentir y la voluntad que se tenga para no generar cambios en el comportamiento y no dejarse influenciar por dichos videojuegos. Pero tampoco podemos dejar de lado que es un elemento que genera diversión en los niños, en ocasiones de tal forma que las actividades físicas se convierten en algo que ya no les interesa, el sedentarismo hace su entrada y se convierte en aliado fiel de esta práctica. Esta práctica física debe estar estrechamente ligada a la diversión, pero de igual manera, relacionada desde los ámbitos saludables y del cuidado del cuerpo; por esta razón, es pertinente tener en cuenta que existen videojuegos que se pueden aprovechar para este fin, y de este modo incorporarlos dentro de las actividades del área de educación física.

En resumen, hay una cultura digital con la que se puede dar un giro positivo en la manera como los docentes orientan sus propuestas y proyectos pedagógicos a los estudiantes. Esto, se debe a que cada vez más los medios tecnológicos, digitales y

comunicativos están tomando injerencia en algunas de las actitudes de nuestros niños, y viéndolo desde el punto de vista pedagógico, esto se puede aprovechar de manera positiva para orientar los aprendizajes a través de dichas herramientas.

Aunque hay muchos docentes consientes de esto, hay otros también que son escépticos a todos estos cambios dados a través de las herramientas digitales, y se requiere para cambiar estos pensamientos, una alfabetización digital que garantice que todos los maestros, que son en definitiva quienes están formando a nuestros niños; se vayan involucrando en estos nuevos procesos pedagógicos, y vayan incluyendo dentro de sus quehaceres diferentes metodologías y didácticas que involucren nuevas formas de aprendizaje.

Evidentemente la tecnología y la informática son los determinantes de este mundo digital y en pos de ello, los niños, niñas y adolescentes se han adentrado en un cultura informática que de alguna manera es la herramienta con la que las futuras generaciones transformarán el mundo, y no es descabellado ni mucho menos utópico pensar que nuestros niños y jóvenes pueda entrar en este mundo que tanto beneficio le ha traído a la humanidad y que progresivamente verá reflejado el gusto y el empoderamiento que estos tienen de la tecnología y sus herramientas.

En este sentido, cabe resaltar que se ha evidenciado un cambio en la concentración de los niños durante las clases, situación que obedece al uso de los videojuegos dentro de algunos espacios académicos, también es muy adecuado resaltar que las capacidades motrices, pensamiento espacial, percepción, capacidad de

razonamiento, solución de problemas y habilidades memorísticas en los estudiantes se han visto favorecidas.

Los videojuegos potencian las habilidades del pensamiento crítico y comprensivo, llevan a establecer parámetros claros que le permiten al niño lograr llegar a un autoaprendizaje, mejorando de manera significativa el rendimiento académico y las condiciones de su aprendizaje.

Esto va de la mano con las situaciones familiares, ya que algunos padres han comentado a los maestros de la institución que a sus hijos se les han notado un cambio positivo en cuanto a su convivencia familiar y emotividad para el desarrollo de diversas actividades.

Dentro del ámbito escolar, se concluyó que esto se debe a la buena orientación en este proyecto, que busca precisamente influir en los cambios positivos en los estudiantes mediante la aplicación de los videojuegos, pues trae consigo un tono lúdico, recreativo y motivacional.

Frente a lo comportamental y social, se evidencia una mayor participación en actividades comunes, en este sentido, los videojuegos en equipo es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos, beneficiando las relaciones sociales.

La educación es cambiante y poco a poco debe adaptarse a los diferentes momentos, costumbres, culturas y avances tecnológicos y científicos que se dan en el día a día, con el fin de mejorar la calidad educativa, apuntando de manera directa a la integralidad y desarrollo óptimo de nuestros niños.

7. CONCLUSIONES

Una vez terminado el trabajo investigativo “los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.E.R. Buenos Aires, municipio de Santa Rosa de Osos, Ant”, se concluye que:

- La población infantil investigada, demuestra gusto por la utilización de videojuegos, en diversos escenarios, que incluyen el hogar y la escuela. Demostrando gran motivación por los mismos. En este sentido, se destaca la apreciación de los investigadores en el “Estudio de mundos virtuales para mejorar el aprendizaje”, cuando expresan “existen posibilidades como la de tomar clase en un aula, desde un computador hogareño, como si estuviera dentro del aula real, simultáneamente con instructor y demás participantes.” Donde claramente se toma las nuevas tecnologías como una realidad (Maldonado, Groppo Barrera, Marciszack pág. 3)
- Las madres de familia, en su gran mayoría, conocen el significado del término videojuego, reconociendo la importancia de este para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades motrices y cognitivas, valoran además la importancia de ejercer control sobre los niños, cuando juegan. En la investigación “Efectos del uso de los videojuegos en aspectos de la vida social en niños y adolescentes”, en uno de sus apartes: “ Las investigaciones apoyan el

papel fundamental que el juego posee en el desarrollo socioemocional, cognitivo y físico del niño, así como en la regulación de las emociones, el fortalecimiento de las relaciones sociales con los miembros de su familia y amigos, en la atención, en la resolución de problemas, en la creatividad y en el desarrollo de destrezas motoras gruesas y finas, así como en su salud en general. (Moncada, Chacón, pág. 1)

- Se consideran los videojuegos como un mecanismo generador de interés en los niños que podría ser utilizado, para el desarrollo de diversas actividades, en las diferentes áreas del conocimiento. La tesis estudio de mundos virtuales para mejorar el aprendizaje. Por ello, se cita el fragmento: “En el estudio de las herramientas que la tecnología ofrece para mejorar la experiencia de aprendizaje, resalta la posibilidad que tiene la realidad virtual, y más precisamente los mundos artificiales producidos en un computador”. (Maldonado, Groppo Barrera, Marciszack pág. 3)

8. RECOMENDACIONES

- Socializar la investigación realizada con todos los niños, educadores, directivos y comunidad educativa, con el fin de que conozcan el proceso investigativo que se llevó a cabo. A partir de lo anterior se puede decir que la tesis, “estrategias docentes para un aprendizaje significativo”. Menciona en uno de sus capítulos que. “Desde esta concepción, la calidad de un proyecto curricular y de un centro escolar se relaciona con su capacidad de atender a las necesidades especiales que plantean los estudiantes. Así, una escuela de calidad será aquella que sea capaz de atender a la diversidad de individuos que aprenden, y que ofrece una enseñanza adaptada y rica, promotora del desarrollo (Coll y cols”, 1993; Wilson, 1992,).
- Se recomienda desarrollar un proyecto de intervención pedagógica, en el cual se pueda incluir el tema de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje vivenciados en el Centro Educativo Rural. Para ello, Ministerio de las TICs informa que: computadores para educar abre licitación para contratar operadores regionales: Tecno TICs está dirigido a cualificar competencias de los docentes del área de tecnología, para que desarrollen un proyecto con el que conformen semilleros de docentes o estudiantes que trabajen e innoven con las TICs”(Noticia publicada en la página web del MINTICS).

9. REFERENCIAS

Pere Marqués Graells, impacto de las TICs en la educación: funciones y limitaciones, 2012, recuperado de:

Maldonado Calixto, Groppo Mario Barrera Diego, Marciszack Marcelo, estudio de mundos virtuales para mejorar el aprendizaje, 2009, recuperado de:
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/19870/Documento_completo.pdf?sequence=1

Moncada Jiménez Moncada José y Araya Chacón Yamileth, Efectos del uso de los videojuegos en aspectos de la vida social en niños y adolescentes, recuperado de:
http://retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf

Constitución política de Colombia, 1991, recuperado de: Gaceta del Senado, recuperado de: <http://www.secretariassenado.gov.co/index.php/gaceta-del-congreso>

Congreso de la Republica, 1994, Ley General de Educación, Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, recuperado de:
<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-channel.html>

La Casa Pilar, los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Morata, 2011, recuperado de:

[http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=+para+que+sirven+los+juegos+virtuales&ots=JnhxjhBnZZ&sig=cNund-1_bVlXThJTiczUaoG9aRk#v=onepage&q=para%20que%20sirven%20los%20juegos%20virtuales&f=false](http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=%20para%20que%20sirven%20los%20juegos%20virtuales&ots=JnhxjhBnZZ&sig=cNund-1_bVlXThJTiczUaoG9aRk#v=onepage&q=para%20que%20sirven%20los%20juegos%20virtuales&f=false)

Garbnell Xavier, Talarn Antoni, Beranuy Marta, Oberst Úrsula, Graner Carla, Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. Aloma 2009, recuperado de:

Guzmán Duque Alba Patricia, Fernández Laura Carlota y Del Moral Pérez María Esther, serious games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de primaria, 2014, recuperado de:

http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec47/pdf/Edutec-e_n47_DelMoral-Guzman-Fernandez.pdf

Rodríguez Ruiz Jaime Alejandro, trece motivos para hablar de cibercultura, 2004,

R. Hersh, J. Reimer, D. Paolitto, El crecimiento moral, de Piaget a Kohlberg, Narcea 2002.

Robert S. Federman, Desarrollo en la infancia, Pearson educación, 2008.

J. Trilla, E. Cano, M. Carretero, A. Escofet, G. Fairistein, J. A. Fernández, Fernández, J. Gnzález, Monteagudo, B. Gros, F. Imbernón, N. Lorenzo, J. Monés, M. Muset, M. Pla, J.M. Puíg, J.L. Rodríguez Llera, P. Solá, A. Tort, I. Villa; El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI, Graó, 2011

Cobo, Carlos Eduardo, El comportamiento humano, 2011;
recuperado de:

C. Nitsch, C Von Schelling Ed. Medic, 1998
recuperado de:

<https://intranet.salesianos.edu.es/valencia.sanantonioabad/sites/salesianos.edu.valencia.sanantonioabad/files/1336743602/principales-errores-en-la-educacion-de-los-hijos.pdf>

<http://www.infantsgaudi.com/wp-content/uploads/2012/03/L%C3%ADmites-a-los-ni%C3%B1os-como-y-cuando.pdf>

<http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

<http://site.blanquerna.url.edu/condesa/wp-content/uploads/2013/06/cuando-jugar-se-convierte-en-un-problema.pdf>

<http://mapas.eafit.edu.co/rid=1K28441NZ-1W3H2N9-19H/Estrategias%20docentes%20para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2090/2/comportamiento%20humano.pdf>

10. ANEXOS



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.E.R Buenos Aires, Municipio de Santa Rosa de Osos, Ant.

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Nombre: _____ **grado:**

Edad: _____ **Fecha:** _____

Lee atentamente cada enunciado y responde las siguientes preguntas, resaltando la respuesta que más te guste:

- 1. ¿Tienes en casa algunos implementos tecnológicos para videojuegos, tales como?**
 - a) Computador.
 - b) Tablet.
 - c) Celular.

2. Te gustan los videojuegos porque:

- a) Son un pasatiempo que favorece la creatividad y la imaginación.
- b) Tienen alto contenido didáctico e interviene en el aprendizaje.
- c) Es innovador y fácil de aprender a realizar las diferentes actividades planteadas en el videojuego.

3. ¿En qué momento puedo hacer uso de los computadores en la escuela?

- a) Una vez en la semana.
- b) Varias veces en la semana.
- c) Toda la semana.

4. ¿Qué tiempo pasarías en el día utilizando los videojuegos?

- a) Una hora.
- b) Varias horas.
- c) Todo el día.

5. ¿En algún momento has utilizado los videojuegos como pasatiempo?

- a) Nunca.
- b) Algunas veces.
- c) Muchas veces.

6. ¿Te gustan los videojuegos en los cuales se fomenta la violencia?

- a) Siempre.
- b) casi siempre.
- c) algunas veces.

7. ¿Consideras que los videojuegos se deben usar en cualquier momento, así haya muchas responsabilidades pendientes?

- a) Deben ser la primera opción.
- b) Deben ser una segunda opción.
- c) Deben ser utilizados después de hacer los trabajos asignados en casa o en el colegio.

8. ¿Te diviertes cuando haces uso de un videojuego?

- a) Siempre.
- b) Casi siempre.
- c) Algunas veces.

9. ¿Crees que es pertinente estudiar haciendo uso de los videojuegos

10. ?

- a) Si, ya que puedo aprender con más facilidad.
- b) No porque interrumpe mi ritmo de aprendizaje.
- c) Es una estrategia que utilizo para aclarar dudas en el momento.

11. ¿Consideras que los videojuegos te ayudan a mejorar cada día más como persona?

- a) Si me ayudan siempre y cuando sean bien utilizados.
- b) No me ayudan ya que antes me quitan tiempo para realizar otras actividades.
- c) Solo me ayudan aquellos que tengan contenidos pedagógicos e importantes.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.E.R Buenos Aires, Municipio de Santa Rosa de Osos, Ant.

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Señora madre de familia, por favor de manera muy sincera responda las siguientes preguntas, marcando la opción que usted considere sea la más apropiada, frente al tema de los videojuegos en el contexto familiar.

1. Según sus conocimientos un videojuego es:

- a) Un juego electrónico que se visualiza por medio de una pantalla.
- b) Es un juego exclusivo para celulares.
- c) Es un juego que hace que los niños y jóvenes se vuelvan adictos.

2. Cuando su hijo utiliza el computador esta:

- a) Haciendo tareas.
- b) Haciendo uso de videojuegos.
- c) Usando redes sociales.

3. ¿Qué opina usted de los videojuegos?

- a) Son juegos perjudiciales para niños y jóvenes.
- b) Son juegos de uso cotidiano, que requieren de control.
- c) Son juegos, y los niños pueden usarlos cuando lo deseen.

4. Opina usted que el tiempo que su hijo emplea jugando en un celular, computador o tableta es:

- a) Tiempo perdido, pues él no está aprendiendo nada.
- b) Tiempo que él está ganando, puesto que sus conocimientos y destrezas aumentan.
- c) Es un momento en que su hijo está aprendiendo malos hábitos.

5. Cuando su hijo hace uso de un videojuego, su comportamiento se vuelve:

- a) Un poco agresivo.
- b) Alegre y motivado.
- c) Triste.

6. Cree usted que los videojuegos puedan despertar en su hijo:

- a) Habilidades motoras y visuales.
- b) Comportamientos violentos.
- c) Poco deseo por el desarrollo de actividades escolares.

7. Considera usted que su hijo debería:

- a) pasar más tiempo usando videojuegos.
- b) Compartir más con sus compañeros de clase.
- c) Pasar más tiempo repasando temas vistos en clase.

8. ¿Comparte usted algún tipo de juego virtual con su hijo?

- a) Siempre.

- b) A veces.
- c) Nunca.

9. Considera que los videojuegos en el entorno familiar, pueden ser:

- a) Una amenaza para la sana convivencia.
- b) Una alternativa de distracción.
- c) Una forma de entretenimiento de manera familiar.

10. Su hijo prefiere juegos virtuales de:

- a) Lucha.
- b) Educativos.
- c) Acción.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.E.R Buenos Aires, Municipio de Santa Rosa de Osos, Ant.

ENCUESTA PARA DOCENTES

Nombre: _____ **Cargo:** _____ **Fecha:** _____

Según su criterio como docente, seleccione la respuesta que considere sea la más apropiada; frente al tema de los videojuegos en el contexto escolar.

1. ¿Qué entiende usted por videojuegos?

- a) Juego en el cual se utiliza papel y lápiz entre dos o más personas.
- b) Juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador.
- c) Juego ejecutado por medio de movimientos repetitivos con el cuerpo.

2. ¿Qué opina usted sobre el uso de los videojuegos en los niños de 5 a 11 años?

- a) No se deben utilizar ya que los distraen de otros deberes.
- b) Se pueden utilizar con supervisión de adultos y por tiempos limitados.

c) Se debe permitir su utilización de forma ilimitada y sin supervisión.

3. ¿Evidencia usted dentro de la Institución Educativa el uso constante de videojuegos en los alumnos?

- a) No los utilizan.
- b) Muy poco.
- c) Con mucha frecuencia.

4. ¿Considera usted los videojuegos como estimulantes de adrenalina y fomentadores de violencia?

- a) Si, pueden generar violencia.
- b) No, considero que son inofensivos.
- c) Solo si no se usan de manera adecuada.

5. ¿Implementa o implementaría usted el videojuego como recurso didáctico en el aula?

- a) No me parece un recurso necesario.
- b) Me parece útil para fomentar el entusiasmo en los niños para algunas áreas.
- c) No tengo conocimiento del manejo de los videojuegos.

6. ¿En caso de no utilizarlo aún, o de estar utilizando actualmente los videojuegos en el aula, en que área del conocimiento los aplica?

- a) No los implementaría en ningún área.
- b) Solo y exclusivamente en tecnología.
- c) En todas las áreas.

7. ¿Qué beneficios pedagógicos o que habilidades se pueden desarrollar utilizando los videojuegos?

- a) Desarrollo cognitivo; como la atención y pensamiento lógico.
- b) Habilidades motoras.
- c) No trae consigo ningún beneficio.

8. ¿Qué reacción tienen los alumnos ante la propuesta de la utilización de videojuegos en el aula para fomentar el aprendizaje?

- a) Les entusiasma mucho adquirir conocimiento por otros medios.
- b) No les llama la atención en lo absoluto.
- c) Solo a pocos les gusta utilizar los videojuegos.

9. ¿Según su observación, qué tipo de videojuegos prefieren los estudiantes?

- a) Guerras y violencia.
- b) Educativos.
- c) Acción y aventura.

10. ¿Considera usted, que los videojuegos contribuyen de una u otra forma a afianzar la motricidad en los niños?

- a) Sí, porque por medio de estos desarrollan habilidades motrices.
- b) No, incita al sedentarismo y malos hábitos.
- c) Solo en casos en que los videojuegos impliquen movimientos repetitivos.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.E.R Buenos Aires, Municipio de Santa Rosa de Osos, Ant.

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRECTA

DIARIO DE CAMPO	
LUGAR	
INVESTIGADORES	
FUENTE	
TEMA	
HORA INICIO	
HORA FINAL	
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
ANÁLISIS COMENTARIOS	

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

1. TÍTULO:

Los videojuegos como herramienta didáctica de los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños del C. E. R Buenos Aires, Santa Rosa de Osos, (Ant).

2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta de intervención desarrollada en la Institución Educativa Rural Porfirio Barba Jacob, sede Centro Educativo Rural Buenos Aires, parte de las necesidades presentadas por los estudiantes al elegir los videojuegos como una opción de esparcimiento, invirtiendo en ellos gran parte de su tiempo libre, sin recibir ninguna orientación o sin ser supervisado por sus padres de familia, sumado a esto se identifica una notable actitud de negatividad para cumplir con tareas y responsabilidades asignadas.

Se basa principalmente en la implementación de los videojuegos como una herramienta que permita motivar a los estudiantes en el desarrollo de diversas actividades dentro y fuera del aula de clases, que contribuya al sano y bien direccionado esparcimiento de los estudiantes donde se trabaje de manera directa sus relaciones sociales, trabajo cooperativo y valores; con el apoyo continuo de educadores y padres de familia.

Los estudiantes podrán fortalecer su expresividad y creatividad convirtiendo el aula en un escenario propio para la construcción de conocimientos por sí mismos, hacer parte de un proceso de innovación tecnológica que permita la aplicación de las TICs, para facilitar el desarrollo de competencias para lograr llegar a una educación integral.

3. JUSTIFICACIÓN

En la pedagogía actual, uno de los objetivos planteados en todos los niveles de enseñanza y aprendizaje es despertar en el educando habilidades y destrezas para que interactúen en buena forma con el mundo que les rodea y aprendan a sortear las dificultades que se encuentran; por con siguiente es necesario reconocer la importancia que tiene el juego mediante un eje motivador que despierta en el estudiante esa creatividad con la que debe afrontar los procesos educativos.

Por esta razón hemos puesto la mirada en la importancia de los videojuegos como estrategia motivadora, con el fin de invitar a los docentes, padres de familia y todas las personas encargadas de orientar procesos a que reflexionemos sobre un tema que capta la atención de gran parte de los discentes en un porcentaje más alto con relación a la atención que genera el educador en el aula de clase.

En la medida que reconozcamos la importancia de este a la hora de direccionar los procesos educativos se descubre cual es la pedagogía aplicada en los videojuegos y cuáles son las herramientas utilizadas para cautivar a un público cargado de creatividad

como es la población infantil que hace parte de una generación tecnológica avanzada y que se requiere de un conocimiento al servicio de la humanidad que fomente el desarrollo individual y colectivo mediante el interés plasmado en el estudio, en lo real, asumiendo los videojuegos como una estrategia constructiva que despierta la capacidad analítica del estudiante, el seguimiento de instrucciones y las estrategias de solución plasmadas en unos instrumentos didácticos que incentivan al cerebro humano a desarrollar habilidades para solucionar un gran número de obstáculos que estarán presentes en el transcurso de la vida.

Por con siguiente es necesario orientar a los niños en la buena utilización de las herramientas tecnológicas puestas al servicio de cada uno con miras a solucionar las dificultades y el aislamiento al que se vio sumido el ser humano en épocas anteriores.

4. OBJETIVOS

4.1 General

Implementar los videojuegos como herramienta didáctica de los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños del C. E. R Buenos Aires, Santa Rosa de Osos, (Ant).

4.2 Específicos

4.2.1. Motivar a los niños frente a las diversas actividades desarrolladas, usando los videojuegos.

4.2.2. Fomentar la comunicación asertiva, la responsabilidad y las habilidades sociales a través de los videojuegos.

4.2.3. Programar de forma adecuada actividades basadas en los videojuegos.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. Videojuegos y procesos cognitivos

Las teorías educativas y la ingeniería pedagógica permiten crear materiales de aprendizaje para garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos formativos. Estas teorías se han utilizado para crear planes de estudios y programas de formación práctica. Entre las teorías existentes, se pueden aplicar varios enfoques que garantizan resultados pedagógicos satisfactorios. La mayoría de estas teorías educativas se incluyen en las siguientes categorías: cognitivismo, conductismo y constructivismo. En el enfoque conductista, los sujetos no son responsables directos de sus actividades de aprendizaje, en cambio, están condicionados a reaccionar ante los estímulos. (Revolución Educativa, Altablero, N° 33, 2005)

Para las teorías cognitivistas, el sujeto dispone de un mapa interno (conocimiento) que se actualiza mediante los acontecimientos externos. Estas teorías hacen especial hincapié en el proceso cognitivo subyacente. Varias conocidas teorías se han establecido bajo el movimiento cognitivista, como el efecto de transferencia, mediante el cual el aprendizaje se ve influenciado por los conocimientos previos. Por último, en las teorías constructivistas, los sujetos aprenden interactuando con su entorno

y con sus semejantes, implicando un proceso de ensayo-error y la habilidad del sujeto para interpretar las experiencias pasadas y presentes y actualizar así su conocimiento. (Norman, 1993)

No todos los videojuegos, diseñados inicialmente para el ocio, se crean basándose en las teorías de la ingeniería pedagógica. De cualquier modo, algunos de ellos implementan intrínsecamente algunos conceptos pedagógicos conocidos. Los videojuegos suelen incluir por ejemplo una alta intensidad interactiva, objetivos específicos, desafíos continuos y sentido del compromiso; Norman (1993) asoció estos conceptos a entornos de aprendizaje satisfactorios. Hasta cierto punto, los videojuegos disponen de características conductistas, cognitivistas y constructivistas. Sin embargo, mientras que los primeros programas pedagógicos hacían hincapié en las dos primeras teorías, los videojuegos más recientes, debido a su complejidad, los finales abiertos y su naturaleza colaborativa, fomentan el enfoque constructivista del aprendizaje. Con los videojuegos, los jugadores pueden elaborar teorías e hipótesis, probarlas y ajustar su conocimiento y habilidades en función de ello.

5.2. Videojuegos y motivación

Una de las principales cualidades de los videojuegos es su capacidad de motivar y sumergir a los jugadores.

Los videojuegos incluyen una gran variedad de estímulos auditivos, táctiles, visuales e intelectuales que los hacen más agradables y, en cierto modo, adictivos. Durante la partida, los jugadores se encuentran en un estado de flujo (Csíkszentmihályi,

1990), en el que pueden llegar a olvidar su entorno e implicarse y centrarse totalmente en la tarea que están realizando. En dicho estado, siempre y cuando dispongan de las habilidades necesarias, los jugadores pondrán todo su empeño en alcanzar los objetivos, independientemente de los desafíos que encuentren. Se puede estimular o frenar la motivación de los jugadores dependiendo de diversos factores como la jugabilidad, los gráficos, la interfaz o el tipo de juego. El comportamiento de los jugadores cuando juegan depende de su personalidad y aspiraciones. Así pues, la importancia acordada a la recompensa ofrecida en el juego puede diferir según el jugador. Mientras que algunos prefieren investigar, otros prefieren situaciones muy complejas que requieren mayores habilidades estratégicas; algunos disfrutarán con juegos simples con un guión lineal y que necesite poco tiempo de juego para triunfar. La procedencia cultural y el género también influyen en la motivación a la hora de jugar. (Dr. Patrick Felicia, Videojuegos en el aula, 2009)

5.3. Consideraciones pedagógicas:

Curva de aprendizaje: el juego debería tener una curva de aprendizaje sencilla que permita a los jugadores cometer errores al empezar.

Contenido educativo: el contenido del juego debería ilustrar la materia enseñada. Aunque el contenido no esté estrictamente relacionado con el plan de estudios, puede que aporte una representación clara y simplificada de alguno de los conceptos enseñados.

Objetivos claros: los docentes deberían asegurarse de que los objetivos del juego están claramente definidos para que los alumnos sepan exactamente lo que se les pide. Pueden darse situaciones frustrantes si las instrucciones no son precisas y los alumnos podrían sentirse bloqueados porque no saben cómo avanzar en el juego.

Progresión clara: los docentes deberían comprobar si se muestra la progresión del jugador en marcadores o barras de progresión. Esto ayudará a los alumnos a tener una actitud positiva respecto a su prestación y les mostrará que sus acciones influyen en su progresión. Debería motivar a los jugadores a responsabilizarse de sus actividades de aprendizaje.

Comentarios: los comentarios a los jugadores deberían ser moderados. Los consejos prácticos y la ayuda verbal ayudan a mantener la atención. Oportunidades para colaborar y trabajo en grupo: es recomendable utilizar videojuegos que permitan a los jugadores participar en actividades colaborativas.

Evaluación y seguimiento: los programas que siguen el progreso de los alumnos le permitirán analizar aquellos aspectos que no se entendieron bien y dónde se necesita más trabajo. No todos los programas incluyen estas características, pero algunos son compatibles con SCORM (Modelo de Referencia de Objetos de Contenido Compartible) y pueden integrarse en un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA). Un Sistema de Gestión del Aprendizaje le permitirá seguir el progreso de sus alumnos e identificar los puntos que necesitan mayor atención y trabajo. Oportunidades para la creatividad:

debería comprobar si el material del videojuego fomenta la creatividad de los alumnos permitiéndoles crear y compartir objetos.

Ayuda: debería disponerse de un apartado de ayuda comprensible. En la medida de lo posible, es recomendable imprimirlo y tenerlo listo para los alumnos antes de que empiecen a jugar. (Dr. Patrick Felicia, 2009).

5.4. ¿Cómo se desarrollan las competencias al utilizar videojuegos en el aula?

El caso de “Age of Empires III” En (Gros, 2008) se explica un ejemplo práctico de cómo un currículo de la asignatura sobre medio social se trabajó en una clase de sexto de primaria sobre el juego “Age of Empires III” y bajo la supervisión de Antonia Bernat Cuello, perteneciente al Grupo F9. Utilizando videojuegos se desarrollan competencias para el manejo de los programas y de los entornos multimedia, se gestiona mucha información y se administran multitud de recursos mientras se despliegan estrategias de organización, diseño y planificación. A través de ellos los niños y niñas se introducen en todo un nuevo sistema de símbolos complejos. Hay un nuevo tipo de lenguaje audiovisual en este campo que ellos, gracias a su corta edad, y por ello con una capacidad muy alta de comprender nuevos lenguajes, son capaces de adquirir de una manera rápida y dinámica (Gros, 2008). Forman parte de un nuevo lenguaje, y que desarrollan una serie de competencias, divididas en cuatro grandes grupos: -

Competencias instrumentales para gestionar entornos multimedia. Son programas de diseño avanzado en entornos multimedia en el que se aglutinan elementos de tipo: textual, verbal, icónico, procesamiento de tareas, retroalimentación, comunicación, interacción, intencionalidad, planificación, control de situaciones... Aprendemos a leer,

a escribir, a hablar, a escuchar y a ver en función de los avances tecnológicos que se producen en el campo de la comunicación. - Competencias en la gestión de recursos. Se trata de cómo interpretan y utilizan la información que les proporciona el juego sobre los recursos disponibles de cada civilización y como los gestionan conforme a las reglas establecidas del videojuego hasta evolucionar y convertir su civilización en más evolucionada, avanzar en la consecución de los objetivos y para ello deben dominar estas cuatro competencias básicas:

- Gestión de la información
- Gestión de los recursos digitales
- Gestión y desarrollo de estrategias de diseño y planificación
- Gestión de la información y de las variables del juego

Competencias para la comunicación. La utilización del videojuego en el aula como recurso comporta distintos niveles de comunicación, por un lado la relacionada con los medios electrónicos y por otro lado la comunicación verbal y escrita. Favorece el debate ya que todos los alumnos han participado en una experiencia individual y grupal al mismo tiempo. La facultad de este juego en concreto permite la conexión entre todos los alumnos en una serie de equipos (las civilizaciones) que pueden o no, trabajar juntas para la consecución de los objetivos propuestos y para ello se facilitan discusiones-negociaciones donde los participantes, a modo de foro discuten sus alianzas y sus próximos pasos, los de su civilización. (Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social issn: 1995 – 6630)

Competencias para la crítica reflexiva Al favorecer el diálogo entre los alumnos a partir de la competencia anterior se forma la crítica entre los participantes. La creación de estrategias conjuntas o no, el avance en un determinado campo o investigación... todas las decisiones tienen consecuencias directas en el videojuego que deben ser valoradas en su justa medida; en función del tipo de decisiones tomadas así serán las acciones. Dar competencias para ejercer la crítica reflexiva en los medios favorece la resistencia a la manipulación que dichos medios puedan ejercer creando ciudadanos competentes para construir la vida social. (Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social, 1995).

6. METODOLOGÍA

Los videojuegos como estrategia educativa se han convertido en insumo importante para los educadores actuales que ven en estos la posibilidad de incrementar la creatividad en el estudiante en la medida que haya una adecuada orientación y capacitación por parte de quienes están implementando en el aula los instrumentos tecnológicos como estrategia pedagógica, la metodología utilizada con relación al tema estará discriminada en cuatro fases que son: sensibilización en este punto, se llevarán a cabo actividades de reconocimiento con el objetivo de hacer un análisis de la población y establecer un cuadro comparativo relacionado con el antes y después de la incursión de las tecnologías en el sector; la fase de capacitación se orientará desde la perspectiva de la utilización tecnológica como estrategia de desarrollo social y la interacción global; posteriormente se llevará a cabo las fases de ejecución y proyección las cuales se constituyen en la última parte del proyecto con miras a obtener los resultados esperados, así:

- **Fase de sensibilización:** Basados en las prácticas pedagógicas, y direccionados hacia un mejor aprovechamiento de las herramientas tecnológicas como los videojuegos, se incentivará a los niños y niñas para que conozcan las distintas alternativas que estos tienen a la hora de adquirir aprendizajes. Sin lugar a dudas, desde esta perspectiva, los infantes se acercarán al mejoramiento en sus prácticas lúdicas y se potenciará el aprendizaje, esto se hará con distintas personas: maestros, psicólogos, padres de familia.

- **Fase de capacitación:** En busca de un mejor aprovechamiento del tiempo libre, se brindarán diferentes talleres que apunten al descubrimiento de las distintas habilidades que el niño pueda tener, para desde allí direccionar estas de tal manera que los estudiantes logren sacar lo mejor de sí. Teniendo en cuenta lo anterior, y basados en el principio de las inteligencias múltiples, se tendrán distintos espacios en donde se beneficie a los niños con actividades que despierten su interés.
- **Fase de ejecución:** Este es el momento en el que los niños, tendrán los elementos necesarios para el desarrollo de sus habilidades, ya que anteriormente se habían establecido dichas destrezas. Basados en esto y aprovechando herramientas Tics como tabletas, computadores, pantallas inteligentes, entre otros, los estudiantes interactuarán con distintos videojuegos buscando el enriquecimiento cognitivo, emocional y lúdico que les permita obtener capacidad de análisis, crítica, de resolución de problemas, de interacción con el otro, entre otras que estén encaminados a su proceso formativo.
- **Fase de proyección:** Dentro de las distintas áreas o asignaturas, se tendrá una clase semanal en la cual se adelantarán distintas actividades que se relacionan con la práctica de estos videojuegos, buscando siempre el mejoramiento de las habilidades comunicativas, cognitivas y sociales. Llevando un proceso juicioso y sistemático, se espera obtener resultados positivos que transformen la práctica académico – pedagógica.

7. PLAN DE ACCIÓN

Fecha	Nombre de la actividad	Objetivo	Estrategia	Recursos
02/10/2017	Conversatorio.	Dialogar frente a la importancia de los videojuegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Fortalecimiento de la comunicación y la escucha.	Humanos.
06/10/2017	Carrusel tecnológico.	Resaltar la utilidad de los medios tecnológicos en la actualidad.	Interacción con la tecnología.	Tecnológicos.
09/10/2017	Diseño de videojuego.	Fomentar el trabajo cooperativo para la puesta en común de diversas actividades.	Creatividad, socialización, imaginación.	Tecnológicos.
13/10/2017	Vamos a jugar.	Interactuar de manera directa con videojuegos.	Lenguaje verbal y no verbal.	Tecnológicos.
17/10/2017	Foro de discusión.	Participar de manera activa en la aplicación de un foro de opinión.	Fortalecimiento de la comunicación y la escucha.	Humanos, tecnológicos, papel, lápices.
20/10/2017	Movamos el cuerpo.	Desarrollar actividad física, mediante el uso de videojuegos.	Creatividad, motricidad, didáctica.	Humanos, tecnológicos.
23/10/2017	Crucigrama.	Desarrollar habilidades frente a la motricidad y lateralidad.	Interacción con herramientas tecnológicas, creatividad, motricidad.	Humanos, tecnológicos.
27/10/2017	Super Mario Flash	Desarrollar habilidades direccionas a evadir obstáculos y ganar premios.	Agilidad mental para evadir obstáculos y/o recibir premios.	Humanos, tecnológicos.
30/10/2017	SHAPE SHIFTER	Interactuar de manera directa con un videojuego.	Rapidez, agilidad mental, motricidad y lateralidad.	Humanos, tecnológicos.

8. CRONOGRAMA

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
02/10/2017	Conversatorio.	Se realizará una reunión con los padres de familia, estudiantes y comunidad en general en la que se expone la importancia y beneficios de las herramientas tecnológicas. En este conversatorio se tratará de cambiar la percepción de los videojuegos.
06/10/2017	Carrusel tecnológico.	Cada integrante del grupo interactuara con su instrumento tecnológico como: <ul style="list-style-type: none"> ● Computadores ● Tabletas ● Celulares ● Consolas de videojuego ● Cámaras de video Después de compartir y apreciar cada aparato por unos minutos cada uno expondrá la importancia del mismo para la humanidad. Así comprenderá de una manera más directa la utilidad que se le puede dar a cada uno
09/10/2017	Diseño de videojuego.	Se conformarán grupos de 5 integrantes los cuales deberán reunirse y diseñar entre ellos un videojuego, solo deberán plasmar la idea de que quieren que sea su videojuego, el tema debe ser educativo, crearan personajes los cuales se deberán socializar al final de la clase. Entre todo el grupo se escogerá la mejor idea del videojuego.
13/10/2017	Vamos a jugar.	El grupo hará una visita al aula de tecnología, allí tendrán la opción de elegir un videojuego que quieran jugar durante unos minutos, encontrarán: Juego de misiones, Juegos de roles, Juegos de guerras, Juegos educativos para aprender idiomas, Entre otros. Después de haber jugado durante un rato, los alumnos expondrán que sintieron con cada videojuego, si les dejo alguna enseñanza, que fue lo que más les gusto de cada uno.
17/10/2017	Foro de discusión.	Aunque los niños aun estén a una corta edad, tienen la suficiente capacidad para tener una apreciación de que es lo bueno y que es lo malo. Es así pues como después de esta

		interacción anterior con los videojuegos, los alumnos en compañía del docente harán uno foro en el cual discutan las diferentes posiciones y puntos de vista con respecto al uso o beneficio de los mismos en el aula de clase.
20/10/2017	Movamos el cuerpo.	Por medio de videojuegos también se puede realizar actividad física. Existen videojuegos en los cuales por medio de controles mueves tu cuerpo y así se moverá el personaje, de esta manera se puede interactuar con todo el cuerpo, sea cumpliendo misiones o practicando algún deporte virtual. Con esta opción a los niños y niñas que no les guste hacer deporte lo podrán realizar de una manera más divertida y dinámica.
23/10/2017	Crucigrama.	Los estudiantes, interactuarán de manera directa con el videojuego, Shape Switcher, que se encuentra en http://www.friv.com/juegos.html . El cual permite el reconocimiento de figuras geométricas y colores primarios, de igual manera permite desarrollar capacidades como lateralidad y motricidad.
27/10/2017	Super Mario Flash	Cada estudiante a través de su computador o tableta, accederá a la página http://www.friv.com/juegos.html , en el juego Super Mario Flash, allí, en equipos deberán escoger en nivel que se va a trabajar, con el fin de desarrollarlo, esquivando obstáculo y recibiendo premios.
30/10/2017	SHAPE SHIFTER	Este juego de SHAPE SHIFTE, de http://www.friv.com/juegos.html . Permite el desarrollo de diversas capacidades y habilidades, partiendo de este se desarrollarán actividades en diversas áreas del conocimiento.

9. CONCLUSIONES

Una vez terminado este proyecto se puede concluir que:

- Los videojuegos se pueden considerar como una herramienta dinamizadora de los procesos de enseñanza – aprendizaje, debido a que motivan al estudiante al desarrollo de diversas actividades, generando conocimientos más significativos, llevando además al docente a lograr una verdadera transformación del aula a través de la interdisciplinariedad de contenidos.
- El juego es un mecanismo de participación innovador, que fortalece capacidades existentes en los niños y jóvenes, desarrolla habilidades como la creatividad, la atención, la memoria y el trabajo cooperativo.
- La vigilancia permanente por parte de docentes, padres de familia y tutores, frente al uso que hacen los niños de los videojuegos, es de suma importancia, puesto que se hace necesario llevar un control del tiempo que se emplea en este, y el tipo de contenido con el cual se está interactuando.

10. REFERENCIAS

Dr. Patrick Felicia, Profesor, Investigador, Departamento de Ciencia Informática,
Instituto de Tecnología Waterford, Irlanda, videojuegos en el aula, 2009

11. ANEXOS













