

ACERCAMIENTO EDUCATIVO, EN BUSCA DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE DEBE  
TENER UNA SECUENCIA DIDÁCTICA QUE PERMITAN ANALIZAR LAS  
COMPETENCIAS CIUDADANAS, A PARTIR DE LOS VIDEO JUEGOS FAVORITOS DE  
LOS ESTUDIANTES DE 7C, JORNADA MAÑANA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INSTITUTO TÉCNICO DE SANTANDER DE QUILICHAO -2017



Universidad  
del Cauca

ALEJANDRO CALDERÓN LEDESMA

UNIVERSIDAD DEL CAUCA  
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
LÍNEA DE PROFUNDIZACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES  
PROGRAMA BECAS PARA LA EXCELENCIA DOCENTE DEL  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL  
SANTANDER DE QUILICHAO

2019

ACERCAMIENTO EDUCATIVO, EN BUSCA DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE DEBE  
TENER UNA SECUENCIA DIDÁCTICA QUE PERMITAN ANALIZAR LAS  
COMPETENCIAS CIUDADANAS, A PARTIR DE LOS VIDEO JUEGOS FAVORITOS DE  
LOS ESTUDIANTES DE 7C, JORNADA MAÑANA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INSTITUTO TÉCNICO DE SANTANDER DE QUILICHAO -2017

ALEJANDRO CALDERÓN LEDESMA

Trabajo de grado para optar al título de: Magister en Educación

TOMAS GUZMÁN SÁNCHEZ

Director

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

LÍNEA DE PROFUNDIZACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA BECAS PARA LA EXCELENCIA DOCENTE DEL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL

SANTANDER DE QUILICHAO

2019

---

## **Agradecimientos**

*Al Espíritu Santo por dar dirección a mi vida, especialmente durante mis estudios.*

*Al ministerio de educación y su programa de becas para la excelencia.*

*A la universidad del Cauca y sus maestros, por su apoyo, paciencia y conocimientos.*

*A mi esposa Luz Carmenza Acosta por su entera colaboración.*

*A mis hijos Valentina y Mario Alejandro por ser el motor de mi existencia´.*

*A mi familia por su amor.*

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
<b>PRESENTACIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>1 OBJETIVOS</b> .....	<b>20</b>
1.1 Objetivo General.....	20
1.2 Objetivos Específicos .....	20
<b>2 REFERENTE CONCEPTUAL</b> .....	<b>21</b>
2.1 Videojuegos y Aprendizajes.....	21
2.2 Los Videojuegos Y Cambios De Comportamientos Negativos .....	24
2.3 Competencias Ciudadanas, Educación Ciudadana.....	30
2.4 Los videojuegos y el Aprendizaje Significativo.....	31
<b>3 REFERENTE METODOLÓGICO Y RESULTADOS</b> .....	<b>33</b>
3.1 2.1 Tipo de Investigación .....	33
3.2 Tipo De Estudio.....	33
3.3 Secuencia didáctica “Dime qué juegas, qué ves y qué lees” .....	38
3.3.1 Fases de la secuencia didáctica .....	38
3.4 Fase 3. Implementación de la secuencia didáctica .....	46
3.5 Población y muestra.....	51
3.6 Evaluación encuestas.....	53
<b>4 CONCLUSIONES Y RESULTADOS</b> .....	<b>64</b>

4.1	Aprovechando los videojuegos en el aula .....	67
4.1.1	Factor motivación y beneficiosos para el rendimiento escolar. ....	68
4.2	Obtención de habilidades y/o destrezas para la resolución de conflictos.....	68
4.3	Socialización y trabajo colaborativo y de cooperación. ....	68
4.4	Autonomía personal.....	68
4.5	Incremento de la concentración.....	69
4.6	Crecimiento en valores .....	69
4.7	Progreso en la toma de decisiones.....	69
4.8	Autorregulación y autocontrol.....	69
4.9	Habilidades de psicomotricidad.....	70
4.10	Cercanía maestro (a)- estudiante.....	70
4.11	Medio para la transversalidad de las áreas y multitareas.....	70
4.12	Capacidad interactiva.....	70
<b>5</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>71</b>

## LISTA DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. Plataforma de uso de los videojuegos .....	14
Tabla 2. Fases Secuencia Didáctica .....	40

## LISTA DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1. Compañía en el uso de los videojuegos.....	16
Figura 2. Modelo de Encuesta.....	52
Figura 3. Aportes de aprendizaje para mejorar convivencia.....	54
Figura 4. Enseñanza de la resolución de conflictos .....	55
Figura 5. Contribución del orden mundial .....	56
Figura 6. Necesidades .....	56
Figura 7. Sociable.....	57
Figura 8. Contenido de video juego .....	58
Figura 9. Conocimientos, habilidades y actitudes por los video juegos .....	59
Figura 10. Paz y violencia.....	59
Figura 11. Defensa de los derechos humanos .....	60
Figura 12. Efectos negativos de la violencia.....	61
Figura 13. Ética .....	61
Figura 14. Consecuencias en el colegio .....	62
Figura 15. Interfiere negativamente en el estudio.....	63
Figura 16. Interfiere positivamente en el estudio.....	64

## LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Ficha de videojuegos favoritos .....	74
Anexo B. Guía para indagar conocimientos previos.....	75
Anexo C. Prueba de valoración de violencia en videojuegos .....	78
Anexo D. Guía de valoración del costo de un videojuego .....	81
Anexo E. Guía para analizar estereotipos en videojuegos .....	83
Anexo F. Guía para analizar verdades y falsedades en videojuegos.....	87
Anexo G. Fotos de implementación de la secuencia didáctica .....	89



## PRESENTACIÓN

El siguiente informe tiene como propósito mostrar los resultados del proyecto de intervención pedagógica en el aula, “Acercamiento educativo, en busca de las características que debe tener una secuencia didáctica, que permita analizar las competencias ciudadanas inmersas en los videojuegos favoritos de los estudiantes del grado 7C, jornada mañana, I.E Instituto técnico de Santander, 2017”; la cual apunta al enriquecimiento de las facultades cognitivas, habilidades y actitudes positivas para actuar constructivamente en la sociedad, es decir, lo que el MEN titula las competencias ciudadanas, específicamente las de convivencia y paz. Esta intervención pretende ser un aporte didáctico que sirva como alternativa para la resolución de conflictos y problemas de convivencia que hoy tienen gran parte de los estudiantes del sistema escolar colombiano.

Por medio de la observación, las conversaciones espontáneas con los chicos y la experiencia como docente, se logró evidenciar que los videojuegos son del interés y prioridad en las actividades cotidianas de este sector de la población. También se comprobó que el tiempo dedicado por los preadolescentes a los videojuegos es aproximadamente de 20 horas por semana, que la frecuencia de uso de los videojuegos de mayor a menor es, video juegos de lucha, de tiro, de deporte; cabe señalar que padres de familia y algunos docentes se interesan más por la cantidad de tiempo invertido que por los mismos contenidos, que algunos los estudiantes del grado 7C dicen que sus padres realizan una mediación pasiva, es decir, no hacen nada mientras ellos navegan o video juegan, otros de los adolescentes del salón, afirman que sí existe algún tipo de mediación, aunque se trate de una simple labor de control. En este sentido aseguran que sus padres les preguntan qué hacen, mientras que otros dicen que echan un vistazo mientras navegan, o juegan.

Similar a los exploradores, yo también me he encontrado con un nuevo universo, el de los videojuegos, que he hallado demasiado interesante y que, entre más incursiono, aumenta mi capacidad de asombro y me impulsa a seguir ahondando. También me he apoyado en las bitácoras y experiencias de otros navegantes que han transitado por estos territorios que componen los ejes de mi objeto de estudio, el cual vincula tres intereses: Los estudiantes, los videojuegos y una educación pero, significativa.

Este informe es una narración de esa excursión que emprendí durante el tiempo en que desarrolle los estudios de la maestría en educación con profundización en Ciencias Sociales, recorrido donde aborde conocimientos que me eran absolutamente desconocidos y cautivadores. El brinco que se dio desde una clase de ética ajustada a la escuela y pedagogía tradicional, a una clase que incorpora videojuegos para clarificar las competencias ciudadanas y aprendizajes inmersas en ellos, fue casi un viaje a un universo paralelo donde me halle con conceptos y realidades diametralmente distintas (Antes se desarrollaban estos temas superficialmente, ahora profundamente, antes eran ejes temáticos opcionales, ahora son ineludibles, antes se concebían como amenazas, ahora como aliados estratégicos, y oportunidades educativas).

Retomando los ejes que estructuraron esta intervención, algo de los videojuegos siempre han estado presentes en mi labor como docente o como padre, recuerdo por ejemplo el Atari 5200, que venía con el juego de Pacman, que fue el regalo de navidad de mi hijo a sus doce años, otros que he visto jugar o he jugado ocasionalmente con los estudiantes, estos se han convertido cada vez más reales y complejos, según lo han ido permitiendo los avances de la tecnología.

Estos videojuegos se han convertido en todo un prodigio social. Últimamente han ocasionado mucha polémica sobre sus usos y contenidos; y continúan siendo origen de preocupación por parte de padres, educadores, autoridades educativas y comunidades académicas; son unos de los

medios de diversión principales de grandes sectores de la población, especialmente de los jóvenes, los video jugadores han construido toda una subcultura popular en rededor a ellos; la web ha sido aprovechada para video jugar y propagar los trucos que encierran, y a mi juicio tienen un potencial educativo gigantesco.

A pesar de ello, y a que están de moda y las consecuencias socioculturales inmersas en ellos, su investigación está muy fragmentada, sobre todo si se contrasta con investigaciones sobre otros medios de comunicación. En Colombia es un campo de estudio que tiene muy poca investigación académica y en el contexto mundial actualmente se comienza a estructurarse con la indagación de teoría, aplicaciones y medios para su estudio.

Mencionando otro eje entorno del cual se configura el objeto de estudio, debo asegurar que los estudiantes de séptimo grado, de los cuales hoy soy su director de grupo me han dado inmensas satisfacciones, en el nivel personal como laboral. El compartir y relacionarme a diario con niños y preadolescentes me revitaliza y gracias a ello observo la vida de otra manera. Puntualmente gracias a ellos empecé a estudiar la maestría y siempre he estado inquieto y en constante búsqueda de innovadoras y mejores formas para ayudarles a elaborar conocimiento, a su construcción como mejores personas y ciudadanos, a capacitarme y aprender y transferir nuevas cosas que les sean útiles para su vida.

Y este aprender conduce al tercer eje del objeto de estudio: la educación significativa. Creo que la educación da la posibilidad de movilidad social. También que transforma vidas siempre y cuando evolucione, máxime debido a los cambios que existen entre los jóvenes contemporáneos y los que vivían en el siglo diecinueve, época en que se originó el modelo educativo que tenemos. Y en razón a los avances tecnológicos que se dan y que mudan de alguna forma la sociedad, me parece que algo importante que podemos hacer los maestros es contribuir a que los

estudiantes sean innovadores, no prevemos los problemas que van afrontar a futuro, pero si son innovadores podrán hallar alternativas de solución.

Debemos tener en cuenta, de igual manera, que aún más importante que la educación regular, es decir la del currículo, la que se orienta en la institución educativa, hay una educación que adquieren los estudiantes en otros ambientes, la extra curricular. El modelo de escuela tradicional se adapta con dificultad a su contexto o entorno, me parece que la primera está estructurada para el control, y una inflexibilidad de la legalidad. Dentro de esta educación no regular, extra curricular esta toda lo que reciben a través de los medios de comunicación: Internet, televisión, y videojuegos, entre otros. Hacen parte de la generación tecnológica, dedican su tiempo libre a chatear, navegar en internet, ver televisión y video jugar, y considero que es relevante aprovecharlos.

Cuando inicie esta intervención pedagógica en el aula tenía la hipótesis, fundamentada en mis años de experiencia como maestro, de que los estudiantes videos jugadores se apasionan y pueden permanecer absortos con los videojuegos divirtiéndose. También que por medio de estos videojuegos se transmiten mensajes de paz y de violencia, pero hay que saber comprender esos mensajes. Esto desemboco en un primer objetivo elaborar una secuencia didáctica que permitiera analizar los aprendizajes inmersos en los videojuegos favoritos del sector de la población objeto de estudio; además demostrar que videojugando se adquieren capacidades cognitivas y habilidades emocionales, y otras, que articuladas entre si permiten actuar de manera constructiva como ciudadano, en otras palabras, que fortalecen las competencias ciudadanas, sobre todo la de convivencia y paz. Por este motivo formulé como preguntas del ante proyecto: ¿Qué habilidades cognitivas y desempeños de convivencia adquieren los estudiantes de séptimo C jugando sus

videojuegos favoritos? ¿Cómo se pueden analizar más profundamente los videojuegos favoritos que juegan los estudiantes del grado 7C?

Al principio de esta intervención, a pesar de mis intuiciones y suposiciones, no tuve evidencias de que los videos jugadores adquirirían ciertas habilidades, y desempeños formativos. Luego de algunas etapas, del análisis obtuve las pruebas que permiten afirmar que ciertos videojuegos son medios importantes para el desarrollo cognitivo y para mejorar desempeños de convivencia, pero sería exagerado concluir que es el único medio o factor, ya que, en el desarrollo de estas capacidades y habilidades inciden múltiples factores. Como por ejemplo los genéticos, los patrones de crianza, hasta la escuela a la que se asiste, los maestros orientadores, los ritos y costumbres de los amigos con los que se relaciona, los programas televisivos, entre otros. Puedo afirmar que los videojuegos son factores relevantes, pero también que no es el único que influye.

Posterior a la primera etapa decidí observar a algunos estudiantes mientras video jugaban, en conversaciones con ellos al finalizar las rutinas. Me llamó la atención la manera en que interactúan con el videojuego y las maneras que aprendían a resolver conflictos. El proceso comunicativo jugador-videojuego resulto ser atractivo y esto hizo que le agregara el propósito de motivar la necesidad de incorporar en la intervención la lectura crítica de los videojuegos desde una perspectiva no fragmentada, sino holística, así por ejemplo implementar la lectura crítica del lenguaje digital propio de los videojuegos.

Leer un texto escrito de forma lineal, secuencial, es algo relativamente sencillo (en sus aspectos mecánicos), pero enfrentarse a una pantalla de información, en la que en ocasiones no está claro el principio y el final del texto, requiere por parte del lector unas competencias especiales, tanto para elegir la información como para procesarla adecuadamente.

Otro factor, no menos importante, tiene que ver con el dinero que los padres proveen para refrigerios o gastos educativos, que un significativo número de estudiantes utiliza para financiar los videojuegos. En un caso particular una madre de familia del grado asegura que su hijo casi no come y presta dinero para poder jugar.

En la actividad de la secuencia didáctica que llevó el título “Lo que cuestan los videojuegos”, nos aproximamos al costo e inversión de tiempo que los estudiantes dedican en los videojuegos. En este mismo sentido, nos acercamos a las ventajas y desventajas del manejo mesurado o desmesurado de los videojuegos por parte de los estudiantes, con la intención de ayudar a tomar la decisión de autorregular o dosificar el tiempo de juego.

Aunque en algunas salas de videojuegos se le tiene prohibido el ingreso al establecimiento de menores de edad, los estudiantes se las ingenian para evadir esta norma o asisten a otras salas en donde se les permite jugar, como Santander plaza, un sitio céntrico y con buena oferta de máquinas. También los estudiantes se comparten los videojuegos con sus pares, o los juegan en línea. Los más aficionados descargan los videojuegos en sus dispositivos móviles, por ello acceden con facilidad en cualquier escenario y momento. Es importante anotar que estas situaciones del contexto particular de Santander de Quilichao y por siguiente de la población objeto de la intervención, se asemejan a las descritas en la investigación realizada por Arango, Bringué & Sabala. (Año)

A continuación, presento apartes de los estudios de investigación titulado “La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación*” realizado en 2010, con el fin de analizar las pautas de consumo, uso y valoración propias de los adolescentes con edades

comprendidas entre 10 y 18 años, quienes habitan en las principales ciudades del país, esto, referido a los videojuegos. (Arango , Bringué, & Sadaba, 2010)

El 72,9% de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente con videojuegos o juegos de computador. Estamos, por tanto, ante una pantalla que goza de gran penetración entre este grupo de la población, aunque esa realidad se hace todavía más evidente entre los hombres con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres.

El computador (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%) son, por este orden, las plataformas preferidas por los jugadores. Si analizamos esta realidad introduciendo la variable género, vemos que la dinámica descrita varía en los soportes que los adolescentes eligen en primer y tercer lugar, como se aprecia en la tabla 2. Las mujeres emplean como plataforma prioritaria el computador, seguida del celular y de Internet. En el caso de los hombres, la videoconsola pasa a ser la primera plataforma más frecuente, seguida del celular y en tercer lugar de la computadora.

Por último, se podría destacar la penetración de las videoconsolas en Colombia, que se encuentra casi en la media latinoamericana situada en un 39%. En el caso de los adolescentes varones la media es rebasada en casi 10 puntos porcentuales.

Tabla 1. Plataforma de uso de los videojuegos

	Videoconsola	Computadora	Videoconsola portátil	Internet	Celular	Mp3	Otros
Masculino	48,1%	47,5%	15,3%	31,2%	48%	14,7%	19,5%
Femenino	27,9%	58%	14,8%	34,8%	57%	23,2%	22,1%
<b>Total</b>	<b>38,1%</b>	<b>52,5%</b>	<b>15,1%</b>	<b>33,0%</b>	<b>52,2%</b>	<b>18,9%</b>	<b>20,9%</b>

Fuente: Encuestas Generaciones Interactivas en Iberoamérica.

Con relación al tiempo los datos que aporta la investigación permiten establecer diferencias en el tiempo que los adolescentes colombianos destinan a jugar con los videojuegos entre semana y los fines de semana. El porcentaje que invierte menos de una hora diaria a esta actividad se reduce durante los fines de semana en casi 8 puntos porcentuales. En el caso de los *médium users*, el porcentaje es casi idéntico durante los días laborales y festivos: 17,9% entre semana; 18% los fines de semana. Sin embargo, el porcentaje de *heavy users* aumenta en Colombia durante los festivos, pasando de un 10,8%, a un 14,9%.

El tiempo diario dedicado a los videojuegos también varía considerablemente en función del género. La mayor parte de los hombres que juegan de lunes a viernes lo hace entre una y dos horas (21,7%), seguidos de los que juegan menos de una hora (20%). Un 13,5% de ellos admiten jugar más de dos horas. Por el contrario, entre semana, la mayoría de las mujeres afirman jugar menos de una hora (30,6%), siendo el 14% de ellas la que admiten destinar entre una y dos horas a esta actividad. Sólo un 8% de las féminas juegan más de dos horas.

Durante los fines de semana el porcentaje de hombres que juegan a videojuegos se reducen en todas las categorías analizadas a excepción de los *heavy user*. Si entre semana un 13,5% de los adolescentes varones se incluían en esta categoría, el fin de semana el porcentaje aumenta hasta el 19,5%.



En el caso de las mujeres, son las *medium user* y las *heavy user* las que aumentan algo su consumo de los videojuegos los fines de semana: del 14% al 15,1% entre las primeras; y del 8% al 10,3% en la segunda categoría mencionada.

Casi la mitad de los adolescentes encuestados (49,1%) admiten que nunca discuten con sus padres por cuestiones relacionadas con los videojuegos, siendo significativa la diferencia entre mujeres y hombres: un 59,7% de ellas admitió no tener disputas nunca, porcentaje que disminuye hasta el 39,1% en el caso de los hombres. El problema del tiempo se constituye en la principal fuente de discusión entre padres e hijos. El 36,5% de los varones y el 19,9% de las féminas admite discutir por este motivo. Merece la pena destacar también que en todas las problemáticas que pueden generar discusiones que se han analizado, el porcentaje de hombres que discuten con sus padres supera siempre al de las mujeres.

El hecho de que más un 33,2% de los adolescentes encuestados (35,6% hombres, 30,8% mujeres) afirme que los videojuegos les quitan tiempo de estudio ayuda a comprender que el espacio dedicado a los videojuegos sea el foco prioritario de discusión entre padre e hijos. Y es que, para muchos progenitores, como ya hemos constatado, el tiempo dedicado es el principal escollo, por encima de otras fuentes de conflicto como pueden ser el contenido de los videojuegos o el momento escogido para jugar, donde el porcentaje de menores que admiten discutir por ello se reduce significativamente hasta porcentajes siempre inferiores al 17%.

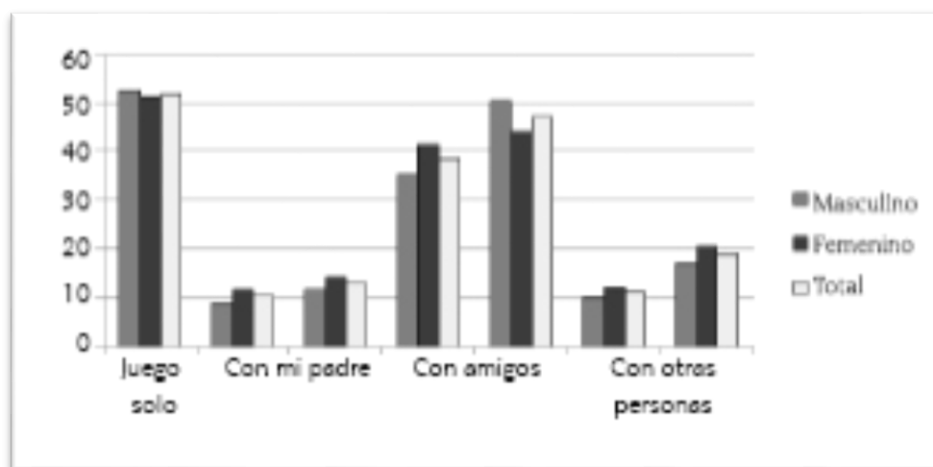
Conforme los niños van creciendo, la importancia individual del juego aumenta sin que la experiencia social del mismo entre iguales decrezca (sobre todo entre amigos y hermanos). A pesar de que la opción de juego en solitario sigue siendo la más habitual, en ambos sexos, la compañía de los amigos también se incrementa considerablemente en este tramo de edad con respecto a los porcentajes obtenidos entre menores de 9 años.

Se produce además un descenso porcentual muy considerable si analizamos la experiencia social del juego de los adolescentes con sus progenitores y los comparamos con los datos obtenidos en la muestra de niños colombianos de 6 a 9 años.

También merece la pena reseñar que los hombres (52,7%) son algo más proclives a jugar en soledad que las mujeres (51,4%). Por el contrario, el número de mujeres que juegan con otras personas supera en todos los casos al número de hombres que lo hacen acompañados, siendo la excepción a esta afirmación el caso del juego compartido con amigos. En este caso, tal y como se muestra en el siguiente gráfico, el porcentaje de varones supera al de fémina Grafico 4.

Compañía en el uso de videojuegos).

Figura 1. Compañía en el uso de los videojuegos



Fuente: Encuestas generaciones interactivas Iberoamérica.

Consideración aparte merecen los juegos en red, que gozan de bastante popularidad entre este público, ya que más del 40% de los adolescentes colombianos asegura que habitualmente los utiliza con su grupo de amigos. El sesgo por género vuelve a ser visible en esta pregunta: el 43,3% de hombres, frente al 37,6% de mujeres reconoce jugar en red con sus amigos. La preferencia por esta modalidad de juegos puede estar relacionada con el componente social que

lleva aparejada. De hecho, un 22,4% de los hombres y el 19,1% de las mujeres afirma que jugar en red permite hacer amigos, al mismo tiempo que es más divertido porque hay más gente jugando: 32,4% hombres y 23,8% mujeres. Esto significa que a una buena parte de los adolescentes le resulta atractivo el hecho de compartir la experiencia con otros y no jugar en soledad, aunque como ya hemos dicho, algo más de la mitad de la muestra opta también por jugar sin compañía.

Gran parte de los estudiantes del grado séptimo C son observados video jugando en los intervalos de clase o en sus horas libres. Algunos ingresan al aula con dispositivos electrónicos y continúan dicha rutina. Esto es percibido por algunos docentes como interferencia a lo planeado para la clase y es castigado con medida disciplinaria; otros docentes, un poco más flexibles, permiten el uso de estos dispositivos siempre y cuando su uso esté regulado en los acuerdos de convivencia del aula y el manual. Otros, más osados, asumen el reto de incorporarlos como medios formativos. Lo cierto es que docentes, administrativos e indirectamente padres tienen que definir el dilema de si prohibir los videojuegos en el quehacer escolar o incorporarlos como parte de aprendizaje.

Esta intervención se hizo reconociendo que el quehacer pedagógico del maestro debe tener en cuenta los intereses y las vivencias de los estudiantes, en tanto que, como sugiere Tobón & García, (2010): “[...] *los seres humanos construimos activamente nuestro conocimiento basado en lo que sabemos y en una relación también activa con los otros, con los que interactuamos*” (Tobón & Garcia, 2010, pág. 36)

En la perspectiva que aquí se adoptó, los videojuegos favoritos de los estudiantes son herramientas agradables donde establecer relaciones entre juego y exploración de contenidos, ya que los estudiantes no los consideran una actividad tan seria, sino algo que les permite divertirse

y desesterarse. Por consiguiente, los estudiantes no rechazan los videojuegos como casi todo lo que contenga el rótulo de educativo, considero que hasta este momento, el instrumento principal para llevar conocimiento a los estudiantes ha sido por medio de la palabra impresa. Pero a los adolescentes de la generación digital no les gusta (ni les interesa) leer. Distinto de los que nos educamos desde la palabra y la oralidad, la generación digital está ejercitando habilidades mentales que son igual de importantes que las que se ejercitan al leer.

En algunas guías -talleres de la secuencia didáctica titulada “Dime a qué juegas, qué ves y qué lees y te diré quién eres”, se indago sobre los videojuegos y series de televisión de la preferencia. De este modo, se puso en evidencia que los estudiantes prefieren juegos de acción como mortal Kombat, Call of Duty, God Of War, Resident Evil, entre otros. Hay videojuegos en donde se pueden descartar vidas en razón a ciertos juicios que propone el juego, por ejemplo arguyendo a razones históricas o ideas sobre cuerpos monstruosos o en donde el otro constituye peligro o en donde quien muestra debilidad o vulnerabilidad en batalla, debe ser eliminado. En el videojuego Mortal Kombat el luchador que avanza debe ser más duro, más verdugo con los nuevos luchadores, sobre todo más sangriento, este videojuego uno de los favoritos de los preadolescentes se destaca por la desbordada cantidad de violencia presente en su contenido, enorme cantidad de sangre, desmembramiento del cuerpo, personajes como scorpion usan armas como lanzas para jalar a sus enemigos y arrancarles la cabeza, otros personajes como sub Zero congela a sus contrincantes hasta quebrarlos. Como si no fuera suficiente tienen un combate final titulado fatality que consiste en acabar con el oponente de la manera más sangrienta y brutal posible, cabezas arrancadas, espinas dorsales arrancadas con las manos, cuerpos explotados y huesos volando. Resultó interesante descubrir que a pesar de los altos contenidos violentos la mayoría de los videos jugadores pudo diferenciar la violencia real de la representada en los

videos juegos. Además, se observaron en la cotidianidad en un estado de imperturbabilidad emocional y relativa calma. Sin embargo, hubo algunos que ante un eventual cambio en el videojuego o, aún peor, a la muerte del personaje principal, generaron verdaderas crisis. Estos reaccionaron violentamente y protestaron. Un dato relevante es que en su mayoría las reacciones violentas las tuvieron los estudiantes considerados indisciplinados. Es por ello que considero que es una reacción normal, pues, estos chicos pueden proyectar en estos héroes sus nostalgias secretas: ellos se saben frustrados, limitados y anhelan con revelarse un día contra las expectativas negativas y los estereotipos que les imponen los mayores.

Otros videojuegos revelan elementos de machismo discriminador hacia las mujeres. En ellos los héroes son representados por personajes masculinos, las pocas figuras femeninas aparecen como personajes en clara situación de inferioridad o como personajes de poca relevancia, secundarios, pasivos, en condición de indefensión, como esclavas que hay que rescatar, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, con carácter dominador. No es de extrañarse que también el machismo imperante en la sociedad permea los videojuegos.

A lo mejor, el atractivo de estos videojuegos sea que a través de ellos se puede pasar de la observación a la acción al menos simulada, y esta acción les da posibilidad de transgredir las normas sociales sin padecer efectos de ningún tipo. Como afirma un estudiante consultado acerca de los videojuegos que le interesan: *“A mí me gustan en los que puedes hacer lo que está prohibido, por ejemplo: robar autos, atropellar a las personas, pero es de mentiras, lanzar bombas, entre otras.”* (Anónimo, comunicado personal, 2018)

Resultó interesante indagar en qué medida los videojuegos son un factor influyente en las conductas violentas de los estudiantes, y en qué medida pueden ser réplica de lo observado en los videojuegos. Sin embargo, resulta quizás más interesante comprobar si la violencia fabulada

presente en estos, puede ser útil para provocar el fenómeno de la catarsis referida a la violencia real.

El estudio se realizó en el año lectivo 2017, y el primer trimestre del año 2018, a una población de estudiantes de grado séptimo jornada mañana de la I.E Instituto Técnico De Santander De Quilichao Cauca, que en su momento asistían a la clase de Ética y valores, orientada desde el área de Ciencias Sociales.

Por otra parte, la caracterización didáctica de las competencias ciudadanas inmersas en los videojuegos me ayudó a descubrir formas para implementar estrategias centradas en lo sensorio-perceptivo, y distanciarme un poco de los modelos tradicionales de escuela iglesia, y escuela estado, donde predomina el psicologismo cognitivo anglosajón, donde, además, se pretende educar individuos sumisos, dependiente de órdenes, instrucciones, entre otros.

## **1 OBJETIVOS**

### **1.1 Objetivo General**

Elaborar una secuencia didáctica que permita analizar los aprendizajes inmersos en los videojuegos favoritos de los estudiantes del grado 7C, jornada mañana, I.E Instituto Técnico año 2017, específicamente los útiles para la competencia ciudadana convivencia y paz.

### **1.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los videojuegos del gusto e interés de los estudiantes de 7C, jornada mañana I.E Instituto Técnico.

- Indagar si videojugando los estudiantes desarrollan capacidades cognitivas, habilidades emocionales y otras, que fortalecen las competencias ciudadanas.
- Visibilizar los aprendizajes inmersos en los videojuegos favoritos, específicamente los que fortalecen la convivencia y paz
- Valorar los resultados de la secuencia.

## **2 REFERENTE CONCEPTUAL**

Durante el desarrollo de esta intervención pedagógica abordamos el concepto de videojuegos, y Aprendizajes, Videojuegos y Cambios de comportamientos negativos Competencias Ciudadanas como educación Ciudadana, estos son el marco referencial y el eje central que transversaliza todo el desarrollo de la secuencia didáctica.

### **2.1 Videojuegos y Aprendizajes**

En primer lugar, partimos de que “[...] todo juego tiene un aprendizaje intrínseco de función demostrativa. De este modo, los videojuegos tienen en función dicho principio, solo que en ellos se ha diversificado el formato del juego.” (Revuelta & Guerra, 2015)

Por lo que resultó interesante comprobar que los estudiantes video jugando, ponen en ejercicio algunos aspectos de lógica y conocimientos matemáticos, en otros videojuegos como de deporte y de lucha desarrollan estrategias para vencer, y en los multijugador el trabajo colaborativo, entre otros. Por otra parte, como lo dice González & Gramigna, (2009):

“Desde lo cognitivo, los videojuegos resultan tan interesantes como cualesquier otro juego, porque si por un lado someten la fantasía del niño a unos procesos preestablecidos cuya estructura compleja le escapa, por otro, precisamente por esta conformación, le sugieren

estrategias, itinerarios y soluciones que tienen un indudable valor gnoseológico y que en caso de error, lo obligan a modificar su conducta.” (González & Gramigna, 2009, pág. 159)

Maturana, (2001, pág. 65) refiere que:

“Vivimos en una cultura que desvaloriza las emociones.” El ámbito escolar reproduce la cultura en donde vivimos inmersos, por ello no es de extrañar que domine la racionalidad, no es así con los videojuegos en donde la mayoría se centra más en las emociones que en lo cognitivo, esto no quiere decir que en estas herramientas falte racionalidad, sino que es una racionalidad instrumental y no es tan preponderante. Los videojuegos provocan en los preadolescentes un efecto absorbente en donde también afloran espontáneamente emociones, que resulta perfecto para orientar en el manejo de la rabia. Podemos sustentar esta premisa en los autores Gramigna y González en su artículo “Video jugando se aprende”: renovar la teoría del conocimiento y la educación.

“Nuestras más consideradas tradiciones académicas y culturales, desde Platón, han infravalorado desde mucho tiempo el valor formativo de la emoción, de lo irracional, de lo subjetivo, en una palabra, del “pathos”, habiéndole concedido plena dignidad gnoseológica solamente al “logos”. (González & Gramigna, 2009, pág. 160)

Desconocimiento en el enlace que constituyen estas dos, se sabe que cuando estamos en cierta emoción hay cosas que podemos hacer y otras que no podemos hacer. Esas conductas se pueden visualizar en los espacios escolares, cuando los niños y niñas entran en ciertos estados emocionales, no actúan en función de los aprendizajes que el docente ha planeado, pero también es de reconocer que nos interesa más lo planeado para la clase y la calificación para el estudiante, que conocer a nuestros niños y niñas en el campo emocional, sus dificultades y razones que provocan ciertas conductas. Tal vez por que desconocemos que las emociones son inherentes del



reino animal y de lo humano, es evidente que los videojuegos generan mayormente disfrute y placer, algo fundamental en la motivación y por consiguiente en cualquier intervención pedagógica.

Según la mayoría de los estudiantes los videojuegos son de su interés por que le acercan a la realidad, con una sensación de dominio sobre las situaciones. A otros les agradan por el mundo fantasioso que presentan, por su relación con la tecnología, por los múltiples mundos simbólicos. En este sentido, el videojuego tiene un potencial educativo, Tal como lo afirma Pintado, (2005):

“[...] o 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. O Frente a todo ello, la escuela aparece como un espacio rutinario, carente de atractivos” (Pindado, 2005, págs. 56-65)

Las transformaciones tecnológicas, específicamente con los medios de información, han cambiado los entornos y demandan hallar nuevas maneras de comunicarnos y enseñar, donde los estudiantes aprendan de una manera distinta; además obtengan nuevas habilidades interactivas para convivir en el entorno social y cultural de hoy. La educación tradicional con sus modelos y estructuras no están respondiendo de una manera pertinente a estas necesidades y se evidencia un alto nivel de fracaso escolar. Joan Ferres acuña el concepto de cultura del espectáculo con ello quiere decir, la cultura popular que convive con la cultura tradicional. Estas dos culturas en ocasiones se potencian o se complementan, mientras que en otros se oponen, pero la mayor parte de los ciudadanos contemporáneos, especialmente los más jóvenes, están más expuestos a la cultura espectáculo que a la tradicional, y más relevante aún, los seduce más.

Según Ferres, (1998):

“[...] puede que algunos docentes no hayan considerado este punto, mientras que a otros pueda que les produzca sensación de fracaso y dificultad; otros rechazan la formula por no estar de acuerdo con la premisa que la sustenta. También pueda que otros no estén de acuerdo en la existencia de dicha cultura pero nieguen que esa realidad influye en el proceso educativo, como no sea para según el contrarrestar sus *“Perniciosos efectos”*.” (Ferrés, 1998, pág. 129)

Esto es una debilidad del sistema educativo colombiano, en razón a que muchos de los docentes de hoy, formados en facultades de educación poco renovadas y con programas, contenidos y metodologías del siglo pasado tienden a ver la tecnología y sus productos de la misma manera: se empeñan en enseñar de la misma manera en que fueron educados. Por ello en el trascurso de este informe y de la misma intervención pedagógica insistimos en que resulta interesante incorporar al proceso enseñanza- aprendizaje lo que le da diversión y le gusta al estudiante.

En este sentido me identifico con Orozco, (2005), quien al respecto dice:

“Es necesario enfatizar la experiencia lúdica de las personas, porque la idea es disfrutar del aprendizaje en lugar de sentirlo como una tortura.” (Orozco, 2005, pág. 125)

## **2.2 Los Videojuegos Y Cambios De Comportamientos Negativos**

El aprendizaje supone transformaciones de conductas o cambios internos. Esta afirmación la corrobora (Feldman, 2005, pág. 2), quien dice que el aprendizaje se define como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona, y generado por la experiencia, la mayoría de los estudios hechos acerca de los videojuegos, muestra que estos instrumentos proporcionan beneficios al aprendizaje gracias a que permiten modificar actitudes, enfrentar retos y aplicar conocimiento en la resolución de problemas.

En este apartado se presentará como la caracterización de los videojuegos puede enriquecer los aprendizajes y comportamientos referenciado con la visión del aprendizaje de Jerome Bruner, quien consideraba que el aprendizaje debía ser situado en un contexto real, vinculando al contexto social. Se ha dicho que los videojuegos provocan un efecto absorbente en el video jugador, además, que pueden dispensar un contexto atractivo, envolvente y motivador para aprender puesto que facilitan la indagación y el descubrimiento brindando a cada video jugador una experiencia individual o grupal que normalmente no se vivencia en las aulas tradicionales.

Brune, (1998), explico algunas maneras como el niño puede experimentar con la realidad, y en: “[...] cómo somos capaces de construir con ello, la ciencia, la literatura, la historia o lo que sea”. (Brune, 1998)

También los estudiantes video jugando pueden elaborar una realidad y organizar una estructura, por medio de estos instrumentos, sin una guía rigurosa, y vivenciando experiencias fantasiosas como si fueran reales, asimilando los sistemas, las estrategias y corriendo el riesgo, cabe anotar que estas hacen parte de lo característico inmerso en los videojuegos; además que estos enfoques pueden ser trasladados y aplicados en otros escenarios de la vida. También Bruner, (1998), tiene en cuenta la curiosidad como uno de las motivaciones para el aprendizaje, en el caso del estudiante video jugador casi siempre la curiosidad es la que le motiva a completar y pasar de nivel, o a conocer su contenido. (Brune, 1998, pág. 127)

Los videojuegos son una herramienta tecnológica que están de manera plena integrados en la sociedad, son un medio de cultura de la sociedad contemporánea por lo que debemos aprovechar ese aliento como oportunidad positiva en la que empezar a elaborar nuevos modelos de aprendizaje.

Los videojuegos son un instrumento que es posible ponderar como elemento didáctico, y aprovechar el aspecto lúdico que poseen, así como la actual popularización, que hace de ellos una herramienta multifuncional, y versátil.

En el lenguaje digital de los videojuegos, tanto las novelas policiacas como los cuentos tradicionales se convierten en un conjunto de imágenes cuyo lenguaje está por encima del televisivo, que también contiene parte de las tácticas de otros medios multimedia como las tiras cómicas. Este lenguaje les permite proyectarse como un personaje más de la historia, al interior de un juego que al mismo tiempo es un juguete. El imaginario de la mayoría de los jóvenes usuarios del videojuego se ha forjado en el universo lúdico y cognitivo, creado en torno a los iconos de los videojuegos, así lo afirma (Marín Díaz, 2013, págs. 231-232) Desde los estímulos complejos, estos juegos formulan respuestas, anhelos, sueños y deseos de heroísmo, acción, diversión y aventura, también los temores sobre la muerte, el sufrimiento, la injusticia y la pobreza.

Para reconocer el potencial de aprendizaje intrínseco de los videojuegos se presentan apartes del trabajo realizado por (LA CASA, 2011) Partiendo de la definición del antropólogo (Huizinga, 2009), esta autora señala lo siguiente:

El videojuego no es considerado como una actividad seria, es un medio para evadirnos de la vida ordinaria, además al centrarse en los aspectos emocionales, y no tanto en lo cognitivo, provoca efecto absorbente en los jugadores

El jugador debe atenerse a unas reglas de juego para continuar jugando

Cada videojuego y jugador establece sus límites espacio- temporales

El videojuego tiene la capacidad tanto de aislar al jugador (Visión del jugador recluido en su casa) como la de crear grupos sociales (Creación de comunidades virtuales que comparten la afición por un mismo juego)

Estos rasgos se pudieron completar con otros que se fueron recopilando del análisis de distintas definiciones, por ejemplo:

Para (McLuhan, 1969), los videojuegos provocan tanto la acción como la reacción de los jugadores.

“Esgrime otras características como: identificación positiva con el protagonista, existencia de desafíos o retos a superar y capacidad de provocar retroalimentación constante.” (González F. , 2012)

(Gramigna, 2009) & (González J. C., 2009) afirman que los videojuegos “plantean respuestas simples a sueños y deseos de heroísmo, acción y aventura, y también a los ancestrales fantasmas de la muerte, dolor, la injusticia y la pobreza”.

Se escudriño más la literatura sobre este tema, se pudo comprobar que hay opositores y defensores de los videojuegos. Los primeros denotan conductas nocivas que éstos provocan:

Evasión, violencia, aislamiento, adicción, sexismo, secuelas perjudiciales para la salud (ataques epilépticos, dolores lumbares), visión estrecha y dual del ser humano (buenos vs malos), caracterización de arquetipos modelos negativos de identidad social. Considerando el tema que nos ocupó las competencias ciudadanas de convivencia y paz, mediatizada por los videojuegos, ciertamente, la violencia en los videojuegos es el enfoque que mayores estudios ha generado, y, se evidencia de la siguiente manera: como única respuesta frente al peligro, insensibilidad e ignorancia de los sentimientos, se distorsionan las reglas y normas sociales, se estimula una mirada de discriminación hacia las mujeres y se promueve una visión caótica del mundo.

Cesarone, (1994), dice que:

“[...] el 70% de los Videojuegos están clasificados con el índice más alto de violencia, por el contrario, los segundos aseguran, y nos identificamos con ellos, que depende de su análisis crítico, la mediación del adulto, además, del control y vigilancia tanto del tiempo como del contenido del videojuego. Para defensores estas herramientas no son sólo fuentes de diversión, sino, que entre otros, pueden favorecer el desarrollo de capacidades de los videos jugadores como: coordinación ojo-manual, habilidad lógica, capacidad espacial, razonamiento mecánico, análisis y resolución de problemas, desarrollo de estrategias, atención, concentración, tolerancia ante el fracaso, razonamiento matemático, competencia para alfabetización digital, trabajo cooperativo y colaborativo, estimulación auditiva, la catarsis, entre otros.” (Cesarone, 1994)

Algunos de los primeros investigadores que analizaron este tema fueron Lowery, B. R., Knirk, F. G. (1982-83), estos autores se enfocaron en las habilidades espaciales, que es una habilidad que se basa en el análisis de cualquier objeto, el ambiente y a nuestra propia persona en nuestro cerebro y sirve para actividades constructivas como por ejemplo el ensamblaje de un todo a partir de sus partes.

Según, Lowery, (1982), en su libro afirma que:

“Los videojuegos proporcionan una retroalimentación instantánea a través de la presentación visual de la puntuación del jugador. Además, cuentan con un componente de refuerzo auditivo de especial interés para el desarrollo de habilidades espaciales, otra componente muy importante para la visualización espacial es la simulación tridimensional” (Lowery, 1982)

Los videojuegos en la actualidad son considerados como elementos de la actividad lúdica audiovisual, este elemento está dentro del campo tecnológico y por su amplia variedad de contenidos es de gran aceptación por las personas en especial por jóvenes y niños.

“Los videojuegos parecen afectar el desarrollo intelectual de quienes los juegan, pero si bien es cierto no hay estudios que demuestran que lo hacen negativamente, pero a diferencia de esto los jugadores de videojuegos suelen ser personas de mayor nivel intelectual pero no se sabe si esto es una causa o efecto de los videojuegos.” (Estallo, 1995)

Un videojuego vincula la interacción de un jugador con una interfaz de usuario para originar una respuesta visual y sonora en un dispositivo electrónico de juego. El videojuego posee un hiper lenguaje dinámico proyectivo, es decir, una herramienta que incluye muchos tipos de lenguajes como son el sonoro, el gestual, el digital, el literario... todos ellos enmarcados en un universo dinámico y versátil a libre elección del creador del mismo y de los consumidores, por ello la parte de proyección y selectiva, pues el que lo utiliza es quien verdaderamente dirige el juego, refleja su personalidad o una personalidad distinta, en esto último crea una personalidad fabulada irreconocible en el universo real pero posible en el virtual.

La incorporación del análisis crítico en los videojuegos es una estrategia clave para el desarrollo del pensamiento crítico como sostiene Gee, (2004):

“[...] los videojuegos tienen el potencial para conducir al aprendizaje activo y crítico. De hecho, estoy convencido de que a menudo tiene mucho más potencial que buena parte del aprendizaje que se imparte en la escuela” (Gee, 2004)

Esta afirmación es un ejemplo del cambio de pensamiento que se está produciendo en los círculos académicos con respecto a estas herramientas. Se empieza a considerar cómo los

elementos de aprendizaje inmersos en el videojuego son necesarios para vincularlos en el aprendizaje formal del aula y porque no contemplarlo en el plan de estudios

### **2.3 Competencias Ciudadanas, Educación Ciudadana**

La reflexión pedagógica de la educación debe abordar entre otros, los siguientes interrogantes que según (Maturana, 1993) se tienen que formular los docentes en Latinoamérica, ¿qué queremos con la educación?, ¿qué es eso de educar?, ¿para qué queremos educar?, y, en último término, a la gran pregunta: ¿qué país queremos?, Al primer interrogante Maturana dice que debemos educar para la convivencia y no para la competencia. Hoy en día se plantea una educación para la competencia individual, a sabiendas que la competencia no es ni puede ser sana, porque se constituye en la negación del otro, educar en la competencia no favorece el desarrollo de espacios de sana convivencia, siempre habrá un perdedor y un ganador, un marco comparativo para exaltar a unos, pero que vuelven invisible a otros, esto termina afectando el trabajo colaborativo y el vivir juntos.

Para responder al segundo interrogante Maturana, (1993), expresa que:

“Educar se constituye en un proceso para convivir que ocurre todo el tiempo y de manera recíproca, además de ser un proceso continuo que dura toda la vida, en la infancia este proceso se funda en la aceptación del otro y en la juventud la aceptación y el respeto por sí mismo.”

Y Al tercer interrogante él manifiesta que “debemos educar para ganar espacios de convivencia en la aceptación y el respeto” afirma que el cuarto interrogante requiere de los anteriores, ya que, no podemos soñar con un país basados en principios como la responsabilidad, que implica hacernos cargo de nuestras acciones y la libertad para construir el país que queremos.



Las palabras de Maturana convocan a la reflexión de docentes y padres de familia acerca del mundo que queremos para nuestros hijos y nuestros estudiantes ,si estamos generando un mundo para que ellos crezcan como personas , que se aceptan y respetan así mismas , si son capaces nuestros hijos y estudiantes de aceptar y respetar a los otros si estamos posibilitando espacios de convivencia en las clases, o si estamos dirigiendo el quehacer educativo en función de las calificaciones o si estamos recalcando el error para negar la aceptación de otro.

Una de las perspectivas que se adoptó como respuesta a la construcción de la ciudadanía se circunscribe a la alteridad. Entendida como la capacidad ética de reconocer al otro como un legítimo otro, es el componente básico de una educación ciudadana. El respeto a esa alteridad es una actitud fundamental que debe ser desarrollada por cualesquier persona que quiere ser competente en la sociedad.

Rosario, (2007), en su *artículo coinciden en afirmar que: " ser un buen ciudadano no es un asunto que depende exclusivamente del conocimiento, (éste juega un papel necesario pero no suficiente) sino, principalmente, de las habilidades para relacionarse con los otros: es aprender a ser competente en las relaciones personales y sociales; es desarrollar habilidades- cognitivas, emocionales y comunicativas- que se pueden afinar en los estudiantes por medio de ejercicios, de prácticas y de reflexiones sobre las decisiones y las acciones dentro de ambientes propicios"* (Rosario, 2007)

## **2.4 Los videojuegos y el Aprendizaje Significativo**

Previo a delinear trazos para responder la pregunta pedagógica sobre el imperativo educativo para estas nuevas generaciones, urge reflexionar acerca de la manera como aprendemos, la forma como elaboramos conocimiento.

Piaget, por ejemplo, cree que los niños no nacen con conocimiento ni se les da ya elaborado, sino que cada niño debe elaborar su propio conocimiento. De esto podemos afirmar que el pensamiento no es pasivo, sino que es la forma activa en que percibimos la realidad. (Gardner, 2004, pág. 26)

Y lo que decimos es la realidad es lo que nos aparece por los medios. Según los estudios del neurobiólogo Z Young, (2000), el individuo aprende siendo selectivo de las percepciones recibidas según su significación para él.

El constructo del conocimiento que se considera útil para para vivir en sociedad, se ha dado de dos maneras. De un lado el que se ha enseñado por instrucción e imitación, donde el profesor demuestra lo esperado y el estudiante lo copia, buscando que se asemeje en lo más posible. Todo lo que desborda el modelo a imitar es rechazado. Por otro lado, se da la aproximación transformativa, en este, en lugar de imitar la conducta esperada, el maestro cumple el rol de facilitador, promoviendo que los estudiantes traigan a memoria ciertas cualidades o términos.

Al diseñar situaciones, el maestro espera poder estimular al estudiante para que ponga a prueba sus propias ideas a fin de aumentar su comprensión. Se vincula un nuevo paradigma pedagógico fundamentado en el descubrimiento que se obtiene al estar experimentando e indagando, para posterior a ello, configurar redes de conocimiento al incluir todos los descubrimientos hechos.

No es pertinente hoy, seguir con una educación de instrucción, de imitación, máxime para esta generación tecnológica, que tiene acceso a basta información que en ocasiones le hace al estudiante más actualizado que el adulto o sus docentes, lo que los hace cuestionar el estatus quo, y los modelos impuestos. Es necesario empoderar el aprendizaje creativo, ya que el estudiante, al

interactuar libremente con el objeto que quiere conocer, asimila el aprendizaje, se convierte en algo significativo para él.

Otro factor imprescindible en el proceso enseñanza aprendizaje es la diversión, es muy frustrante para el maestro que los estudiantes se aburran porque dejan de aprender, la monotonía, el someterlos a las mismas rutinas y estímulos puede desencadenar la apatía e indiferencia, según dice Gardner, los estudiantes vuelven a poner atención cuando los estímulos cambian. (Gardner, 2004, p. 44) El videojuego tiene la característica de que periódicamente transforma radicalmente los estímulos que le presenta al videojugador.

### **3 REFERENTE METODOLÓGICO Y RESULTADOS**

#### **3.1 2.1 Tipo de Investigación**

Los referentes metodológicos sobre los cuales se desarrolló la intervención pedagógica fue el cualitativo descriptivo, en razón, a que el proceso permitió reflexionar sobre los aprendizajes inmersos en los videojuegos favoritos, específicamente los que pueden enriquecer facultades para las Competencias Ciudadanas.

#### **3.2 Tipo De Estudio**

El método descriptivo consiste en determinar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. (Morales, 2017)

Para el desarrollo de los objetivos propuestos se aplicó una secuencia didáctica como unidad de enseñanza. (Camps, 1995)

Basada en este tipo de investigación me permitió, usar técnicas como la observación participante para hacer lectura del contexto a problematizar, luego la aplicación de actividades

con las cuales se implementó la secuencia didáctica, finalmente la evaluación respectiva de las mismas.

La meta de la intervención o investigación descriptiva es conocer el acontecimiento por medio de la descripción del mismo en su contexto, para este caso esta intervención pregunta a los videos jugadores del grado 7-C jornada mañana del instituto Técnico de Santander de Quilichao.

El investigador recoge los datos de acuerdo al planteamiento de la hipótesis de trabajo y los objetivos, después se exponen y analizan los resultados, para extraer la esencia, lo que interesa al investigador. (Morales, 2017).

**Momento 1:** Lectura del contexto: Esta fase se desarrolló previo a la identificación del problema de investigación, mediante la revisión y lectura permanente de la práctica que se pretende mejorar y que está relacionada específicamente con la caracterización de los videojuegos favoritos y sus aprendizajes inmersos que pueden enriquecer las competencias Ciudadanas y, por ende, la construcción de Ciudadanía. También se hizo necesario realizar una documentación inspeccionando las perspectivas desde donde se planteó la secuencia didáctica y sus implicaciones a lo largo de su aplicación.

Este proceso metodológico surgió de la necesidad de elaborar un diagnóstico, institucional a través de la observación directa del contexto escolar, consistió en una apuesta innovadora para incorporar los videojuegos favoritos para su análisis en el área de ética y valores, para ver detrás de los videojuegos, dilucidar el potencial educativo, de estas herramientas que muchos adultos satanizan.

De igual manera, se trató de situar desde la experiencia como maestro, el papel que cumple en la incorporación de estas herramientas tecnológicas, y el que hacer en el aula para lograrlo de manera beneficiosa, lo cual permite aclarar el problema y formular el posible plan de

mejoramiento de la situación descrita. Se inició centrando la atención en el diagnóstico de los videojuegos favoritos, en las estrategias usadas en el manejo de este tema en las clases que lo pueden abordar, experiencias que permitieron delinear la ruta para definir el problema y formular el interrogante de investigación. Estas se nutrieron de diversas acciones como revisar la manera como se afrontaba el tema de los videojuegos en la institución educativa, observar las reacciones y escuchar los comentarios de otros docentes de la misma institución en torno al tema, referenciar teóricamente los conceptos relacionados con aprendizajes inmersos en los videojuegos, de igual manera, lo que creen que aprenden los estudiantes con los videojuegos, de los aprendizajes reales, entre otros.

Así mismo, se diseñó la propuesta de implementación realizando detalladamente la revisión de teorías y tomando decisiones respecto a las características de la intervención realizada. A su vez, se elaboraron los instrumentos que se usaron durante la implementación como la encuesta semi-estructurada y la secuencia didáctica.

Los procesos desarrollados durante este momento fueron:

Lectura del contexto

Determinación del problema de investigación y formulación de las preguntas de investigación

Documentación: Revisión bibliográfica y diseño.

**Momento 2.** Definición Del Problema. Durante esta surgieron interrogantes como: ¿Cómo hacer que los videojuegos favoritos sean beneficiosos en los procesos de enseñanza, aprendizaje? ¿Cómo estos pueden generar disposiciones de cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes? ¿Cómo optimizar el tiempo en el que se video juega? ¿Cómo organizar una secuencia de actividades conducentes a analizar los aprendizajes inmersos en los videojuegos? ¿Cómo organizar una secuencia que permita un análisis más crítico, más profundo de los

contenidos, además del mismo videojuego favorito? Se cree que son más los aspectos negativos de los videojuegos que los beneficiosos, que el video jugar es una pérdida deliberada de tiempo, cuando a lo mejor son la falta de estrategias del docente para incorporar su análisis en las clases. Luego se pasó, a reflexionar sobre lo que los estudiantes creen aprender y realmente aprenden, a partir de las vivencias de los estudiantes y que mejor hacerlo con aquello que a estos les agrada que en este caso es video jugar.

Finalmente se decidió por diseñar una secuencia didáctica para analizar los beneficios de los aprendizajes inmersos en los videojuegos favoritos que pueden enriquecer las competencias ciudadanas, específicamente la de convivencia y paz.

La formulación de las preguntas de investigación, así como la definición del problema se nutrió de varias acciones pedagógicas como desarrollar una guía de análisis de los videojuegos, realizar investigaciones y posterior exposición de lo investigado, entre otras.

Los procesos realizados en este momento fueron:

- A. Revisión de bibliografía
- B. Formulación de las preguntas de investigación.
- C. Definición del problema a intervenir: Incorporar sin temor los videojuegos favoritos en la clase de ética para su análisis y aprovechamiento en beneficio de los aprendizajes y las competencias ciudadanas, a través de una secuencia didáctica basada en las vivencias con los mismos.

**Momento 3:** Diseño e implementación de la propuesta de intervención: Se diseñó la propuesta a desarrollar considerando la problemática identificada, los referentes teóricos y lo propio de la población objeto en estudio. Así mismo se elaboraron los instrumentos de recolección de la información (Encuesta semi-estructura y plan de acción), se concertó con los

estudiantes las actividades que se iban a realizar, como se desarrollaría la implementación, los lugares para video jugar. Luego se dio inicio al desarrollo de la secuencia didáctica explicando los elementos que abordaría, al tiempo que se iba recogiendo la información con los instrumentos diseñados.

Por todo lo anterior, la estructura de la secuencia didáctica fue revalidada y reconstruida, para por ultimo ser aplicada. En esta fase es posible elaborar el marco teórico de referencia que señala los principales conceptos que delinear la ruta de la propuesta de intervención.

Los procesos desarrollados en este momento fueron:

Diseño e implementación de la propuesta de intervención: Secuencia didáctica.

Elaboración del referente conceptual.

**Momento 4.** Análisis de datos. En este se describe todos los datos recogidos durante el proceso de implementación de la secuencia didáctica.

La construcción de categorías: Se cimienta en la revisión teórica y la comprensión de la práctica pedagógica desarrollada en la propuesta y son producto de la triangulación con las actividades que como docente realiza en relación al tema que se aborda, para realizar un análisis profundo, para tal propósito se le asignan nombres a las categorías. Cada categoría representa el tema de interés para el maestro y en ellos trata de fijar su punto de vista conforme a la información recolectada en la indagación y de acuerdo a los objetivos planteados.

Principalmente, el plan de acción sobre la cual se fundamentó este trabajo fue la secuencia didáctica, retomada de (Camps, 1995), ella propone el trabajo en el aula de clase, como una unidad de enseñanza de la composición tanto oral como escrita, para lo cual se debe estructurar acciones e interacciones relacionadas entre sí, que se organizan para alcanzar un aprendizaje,

donde se pueden abordar procesos como: el lenguaje oral y escrito, situaciones discursivas y específicas, construcción de saberes, y la argumentación.

### **3.3 Secuencia didáctica “Dime qué juegas, qué ves y qué lees”**

La secuencia didáctica sobre la cual se hizo la intervención, se llamó “*Dime qué juegas, qué ves y qué lees*” y se desarrolló en tres fases las cuales se describen a continuación:

#### **3.3.1 Fases de la secuencia didáctica**

Fase de preparación, en la que se consideró las propuestas de los estudiantes desde la lluvia de ideas para elegir los mass media a analizar críticamente, para ello se llevó ejemplos de programas televisivos, redes, tiras cómicas, cortometrajes, películas, y videojuegos. Los estudiantes por mayoría eligieron los videojuegos, luego, se asignó una guía didáctica para indagar si el video juego favorito les sirve para entender mejor el mundo real, si les sirve para entender las necesidades, problemas de sus congéneres y de otros grupos sociales e individuos; además analizar, y decodificar mensajes, al mismo tiempo, unas preguntas para investigar los orígenes, propósitos, objetivos, historia de estos video juegos, narrativa digital, y el tema puntual de los derechos humanos, y mensajes subliminales usados en la comunicación, y en la sociedad del consumo, durante el desarrollo de dichas tareas de aprendizaje se tuvo en cuenta el trabajo cooperativo, colectivo y la interlocución de los mismos, una vez tomado el interés de los estudiantes se eligieron los videojuegos a jugar.



### **Fase de Producción**

Se video jugaron algunos de los videojuegos favoritos, se conversó sobre lo que creen que aprenden, sus anécdotas. La producción escrita, se hizo en forma autónoma, basada en sus vivencias y dificultades del aula con los cuales se fortaleció la comunicación escrita y oral además de fomentar el valor de la amistad y por ende la convivencia, en esta fase Ana Camps propone la producción de texto escrito, pero en esta oportunidad se trabajó con la interpretación y expresión de emociones como la rabia y la frustración al perder.

### **Para la fase de evaluación**

Se hizo una evaluación integral no sujeta solo a calificación cuantitativa sino a los objetivos del proyecto basado en el análisis de lo inmerso en los videojuegos para el fortalecimiento de las facultades que posibilitan las Competencias Ciudadanas y del clima de aula y las interrelaciones interpersonales entre docente y estudiantes. La forma de Evaluación es formativa, basada en la adquisición de los objetivos planteados, y sujeta a derivar actividades no propuestas.

Tabla 2. Fases Secuencia Didáctica

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables
<b>Diagnostico</b>	Elaborar una secuencia didáctica para	Comunicarnos con los estudiantes para saber cuáles son sus intereses,	<b>Agosto</b>	<b>Docente</b>
<b>Pregunta</b>	que los estudiantes identifiquen y expresen sus gustos e intereses	expectativas y sus necesidades es muy primordial, para ello tomaremos en cuenta el dialogo constante que nos permita saber: ¿Qué saben sobre las Competencias Ciudadanas? ¿Qué videojuegos prefieren? ¿Qué les atraen de los videojuegos? ¿Qué creen que aprenden de los videojuegos? ¿Cuáles son nuestros problemas grupales ocasionados por los videojuegos? ¿Qué anécdotas relacionadas con videojuegos		

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables

podemos escribir acerca de situaciones que han afectado la tranquilidad de todos? ¿Cómo expresa cada uno los sentimientos que produce el jugar videojuegos? ¿Qué hacer para conocer más sobre las oportunidades de aprendizaje que potencian los videojuegos?

La lluvia de ideas se hizo teniendo en cuenta, que fueron los estudiantes los que también propusieron algunas actividades a desarrollar, ya sean estas grupales o individuales y estuvo sujeta a derivar otras actividades no mencionadas en la secuencia didáctica.

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables
<b>Fase de producción</b>				
<b>Aprender a mirar: El Videojuego ¿Qué hay detrás?</b>	Iniciarse en el acercamiento critico a los mensajes visuales y lingüísticos que proponen los videojuegos	<p>Aproximación al mundo de los videojuegos: Origen, desarrollo, propósitos, intenciones y como construyen la realidad.</p> <p>Identificación de valores y antivalores implícitos en videojuegos, elementos que conforman violencia, discriminación, sexismo, entre otros,</p> <p>Adivinar la identidad de distintos personajes de videojuegos por su descripción, analizando sus rasgos más destacados.</p> <p>Contrastación de realidad y fantasía, verdades y mentiras, en videojuegos</p>	<b>Sep.</b>	<b>Docente</b>

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables
<b>Comprender Y Analizar:</b>	Comprender de manera crítica y analítica los mensajes icónicos de los videojuegos y reflexionar sobre el uso de la imagen como vehículo de prejuicios.	<p>En este espacio se hará uso de la capacidad para comprender desde el Multiperspectivismo la visión del otro(a), diferente, el “enemigo” y ponerse en su piel.</p> <p>Análisis del lenguaje “Subliminal” de la publicidad sobre videojuegos</p> <p>Análisis del estereotipo de mujer y varón que promueven los videojuegos.</p> <p>Esta parte lúdica estará sujeta al interés de los estudiantes y sus proposiciones pueden ser: juegos de roles, dinámicas, dramatizados.</p>		

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables
<b>Criticando a los críticos</b>	Desarrollar estrategias de comprensión lectora en los mensajes transmitidos por los textos de publicidad y especializados sobre videojuegos	Esta actividad consiste, en realizar con los preadolescentes dos secciones de análisis de la visión implícita en los comentarios sobre videojuegos de las revistas especializadas.	<b>Octubre</b>	<b>Docente</b>
<b>Investigación</b>		Investigar en grupos de cuatro integrantes sobre el rol de mujeres y varones en los videojuegos favoritos, luego exponer al curso.		
<b>“Transformar”: Tu propio Videojuego, Diálogos y juego alternativo</b>	Combinar recursos lingüísticos y no lingüísticos para producir mensajes con diversas	Para ello los preadolescentes diseñaran los personajes, la acción, los escenarios, etc. De un propio videojuego ideal, además elaboraran diálogos constructivos y no agresivos. Se posibilitará una entrevista	<b>Octubre</b>	<b>Docente</b>

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables
	intenciones comunicativas.	a un personaje imaginario de un videojuego y un encuentro entre dicho personaje y uno de la vida real y cotidiana.		
<b>Lo que cuestan los videojuegos</b>	Adoptar posiciones favorables para que el uso de los videojuegos auto regulado, y dosificado, además que se oriente hacia valores sociales.	Analizar el tiempo invertido en videojuegos, ponderar las ventajas e inconvenientes y tomar una decisión sobre cómo distribuir el tiempo, para ello se desarrollará un estudio de caso hipotético.	<b>Agosto</b> <b>Septiembre</b> <b>Octubre</b> <b>Noviembre</b> <b>Noviembre</b>	

Nombre de la Secuencia “Dime A Que Juegas, Que ves, y Que lees”				
Fase de preparación				
Actividad	Objetivo	Descripción	Fechas	Responsables
	Generar conciencia y sensibilidad hacia la igualdad	Comprender y analizar los aportes de los grupos minoritarios a lo largo de la historia a la convivencia, al conocimiento, cultura, a la paz y el desarrollo y bienestar de la humanidad.		

Fuente: Elaboración propia

### 3.4 Fase 3. Implementación de la secuencia didáctica

Para este momento se consideró, El desarrollo de la secuencia didáctica “Dime a qué juegas, qué ves y qué lees”. Los estudiantes resolvieron talleres y escribieron textos de manera individual o grupal, hubo un trabajo de investigación, con sus presentaciones, algunas fueron expresiones artísticas. Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para la recolección de la información fueron la encuesta semi-estructurada, la observación, registro fotográfico, y videos.

#### **Actividad 01 de la secuencia didáctica: Diagnostico- pregunta**

**Tema:** Nuestros videojuegos favoritos y las Competencias Ciudadanas

**Objetivo:** Identificar los videojuegos del interés del estudiante.

Exponer lo que se sabe de las Competencias Ciudadanas



**Desempeño:** Reconozco diversos tipos de videojuegos e identifico todos sus usos y oportunidades de aprendizaje.

**Descripción y Desarrollo:** Comunicarnos con los estudiantes para saber cuáles son sus intereses, expectativas y sus necesidades es muy primordial, para ello tomamos en cuenta el dialogo, constante que nos permita saber: ¿Qué saben sobre las Competencias Ciudadanas? ¿Qué videojuegos prefieren? ¿Qué les atraen de los videojuegos? ¿Qué creen que aprenden de los videojuegos? ¿Cuáles son nuestros problemas grupales ocasionados por los videojuegos? ¿Qué anécdotas relacionadas con videojuegos podemos escribir acerca de situaciones que han afectado la tranquilidad de todos? ¿Cómo expresa cada uno los sentimientos que produce el jugar videojuegos? ¿Qué hacer para conocer más sobre las oportunidades de aprendizaje que potencian los videojuegos?

La lluvia de ideas se hizo teniendo en cuenta, que fueron los estudiantes los que también propusieron algunas actividades a desarrollar, ya sean estas grupales o individuales y estuvo sujeta a derivar otras actividades no mencionadas en la secuencia didáctica.

La actividad fue un éxito porque fue asumida con facilidad por los preadolescentes, además se pudo comprobar que a esta población les encantan y apasionan las clases que los saquen de las rutinas, y que consideren sus gustos.

Se comprobó que hay muy poco conocimiento acerca de las Competencias Ciudadanas

**Recursos:** Fotocopias de guía, lapiceros, cuadernos

**Evaluación:** Se hizo por medio del cumplimiento de la tarea propuesta, y la participación individual.

### **Actividad 02: El video juego ¿Qué hay detrás?**

**Objetivo:** Iniciarse en el acercamiento crítico a los mensajes visuales y lingüísticos que proponen los videojuegos.

**Desempeño:** Valoración Crítica de las imágenes y contenidos de los videojuegos estimulando el interés por los diferentes elementos contenidos en su estructura.

**Descripción y desarrollo:** Aproximación al mundo de los videojuegos: Origen, desarrollo, propósitos, intenciones y como construyen la realidad. Identificación de valores y antivalores implícitos en videojuegos, elementos que conforman violencia, discriminación, sexismo, entre otros,

Adivinar la identidad de distintos personajes de videojuegos por su descripción, analizando sus rasgos más destacados.

Contrastación de realidad y fantasía, verdades y mentiras, en videojuegos.

**Desempeño:** Aplica estrategias de desarrollo pensamiento crítico de los contenidos, y de lectura de los elementos que componen la imagen y narrativa en los videojuegos.

**Recursos:** Computador, video beam, Sala de audiovisuales, cuaderno.

**Evaluación:** Aplicar una guía taller en donde en mensajes icónicos de videojuegos, descubran temas que suponen estereotipos negativos y positivos de vida.

En la actividad se enfatizó en la necesidad de valorar los auténticos héroes y heroínas que luchan por mejorar la calidad de vida, y lo hacen desde lo aparentemente pequeño.

### **Actividad 03: Investigación, Criticando a los críticos**

**Objetivo:** Desarrollar estrategias de comprensión lectora en los mensajes transmitidos por los textos de publicidad y especializados sobre videojuegos.

**Desempeño:** Descripción de los mensajes transmitidos por las imágenes de revistas especializadas en videojuegos, aproximándose a comprender la intención del autor(a). Reconociendo los recursos e impacto alcanzado.

**Descripción y desarrollo:** Esta actividad consiste, en realizar con los preadolescentes dos secciones de análisis de la visión implícita en los comentarios sobre videojuegos de las revistas especializadas.

Investigar en grupos de cuatro integrantes sobre el rol de mujeres y varones en los videojuegos favoritos, luego exponer al curso.

**Recursos:** Revistas y artículos de prensa, fotocopias, cuaderno

**Evaluación:** Elabora argumentos a favor o en contra de los mensajes icónicos y textuales de los videojuegos y las revistas de publicidad que los promociona.

Las actividades desarrolladas convergieron en la defensa de los derechos humanos, en la igualdad de derechos y oportunidades entre los sexos. También se expusieron casos reales en donde no se presenta discriminación en relación a las diferencias.

Los derechos humanos: la igualdad de derechos y oportunidades entre los sexos.

#### **Actividad 04: Tu propio videojuego, diálogos y juego alternativo**

**Objetivos:** Producir mensajes con diversas intenciones comunicativas.

Adoptar posiciones favorables para que el uso de los videojuegos auto regulado, y dosificado, además que se oriente hacia valores sociales.

**Desempeño:** Producen mensajes para expresar distintas intenciones, empleando sistemas de comunicación verbal y no verbal. Describiendo acontecimientos coordinando elementos visuales y verbales.

**Descripción y desarrollo:** Para ello los preadolescentes diseñaran los personajes, la acción, los escenarios, etc. De un propio videojuego ideal, además elaboraran diálogos constructivos y no agresivos. Se posibilitará una entrevista a un personaje imaginario de un videojuego y un encuentro entre dicho personaje y uno de la vida real y cotidiana.

**Recursos:** guía taller, fotocopias, cuaderno, lapicero, colores

**Evaluación:** Realizar una ilustración artística de forma individual y grupal, investigando métodos diferentes y críticos en el campo de los videojuegos.

### **Actividad 05: Lo que cuestan los videojuegos- construyendo igualdad**

**Objetivos:** Adoptar posiciones favorables para que el uso de los videojuegos auto regulado, y dosificado, además que se oriente hacia valores sociales.

Generar conciencia y sensibilidad hacia la igualdad.

**Desempeño:** Contrasta el tiempo invertido al uso de los videojuegos con el tiempo invertido a otras actividades, señalando las ventajas y desventajas.

**Descripción y desarrollo:** Analizar el tiempo invertido en videojuegos, ponderar las ventajas e inconvenientes y tomar una decisión sobre cómo distribuir el tiempo, para ello se desarrollará un estudio de caso hipotético. Comprender y analizar los aportes de los grupos minoritarios a lo largo de la historia a la convivencia, al conocimiento, cultura, a la paz y el desarrollo y bienestar de la humanidad.

**Recursos:** Sala de audiovisuales, computadores, celulares, video beam.

**Evaluación:** Aplicar una prueba con estudio de caso sobre inversiones en videojuegos.

### 3.5 Población y muestra

Una de las características más innovadoras en esta intervención en el aula es la población objeto de interés para este estudio, los video jugadores(as) estudiantes. La muestra corresponde a 25 preadolescentes del grado 7C; a quienes se les aplicó una encuesta semi-estructurada y una entrevista; además de implementarse una secuencia didáctica.

La encuesta es semi-estructurada, pues en ella se formulan un listado de preguntas abiertas para cada uno de los participantes. Estas preguntas apuntan a que los video jugadores den a conocer los videojuegos de su gusto e interés, lo que creen ellos que aprenden en estos videojuegos, y los aprendizajes reales, además los conocimientos, habilidades y actitudes que ellos consideran son útiles para actuar constructivamente en sociedad siendo fortalecidos por estos video juegos.

Para su construcción se evitó en lo posible lo que proponen (Manion & Cohen, 1985, pág. 107)

- a) preguntas tendenciosas que induzcan una sola respuesta.
- b) preguntas demasiado cultas.
- c) preguntas complejas.
- d) preguntas negativas.
- e) preguntas irritantes.

Figura 2. Modelo de Encuesta

I.E Instituto Técnico De Santander		Encuesta de Evaluación Del proyecto Competencias Ciudadanas Y videojuegos
Establecimiento Educativo:		
Jornada:	Grado Y Curso:	Asignatura:
Nombres Y Apellidos:		
<p>Estimado(a) Estudiante, tu opinión acerca de los conocimientos, habilidades y actitudes, inmersos en tus videojuegos favoritos, y su incidencia en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, es muy importante para proyectos didácticos de aula innovadores. A continuación se presentaran una serie de aspectos relevantes en este sentido, para valorar los videos juegos favoritos, lo que piensas que aprendes en los videos juegos y los aprendizajes reales, además, los conocimientos que a futuro se puede incorporar en la asignatura, marcando con una (X) frente a cada aspecto la respuesta que mejor representa tu opinión.</p> <p style="text-align: center;">1. Siempre                      2. No Se                      3. Nunca</p> <p><b>Con respecto a los conocimientos, habilidades, actitudes para actuar constructivamente en sociedad, tus videojuegos favoritos</b>                      1. 2. 3.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Aportan aprendizajes para mejorar la convivencia?</li> <li>2. ¿Enseñan acerca de la resolución de conflictos?</li> <li>3. ¿Contribuyen para entender el orden mundial?</li> <li>4. ¿Ayudan a comprender las necesidades y problemas de otras personas?</li> <li>5. ¿sientes que te haces más sociable al usar video juegos?</li> <li>6. ¿Piensas que el atractivo de un videojuego está en su contenido de acción y de violencia?</li> </ol> <p><b>Con respecto a lo que piensas que aprendes, por medio de los videojuegos.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. ¿Estás en capacidad de elaborar una lista de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en los videojuegos favoritos?</li> <li>8. ¿Aprendes sobre el valor de la paz, y antivalores de violencia?</li> <li>9. ¿Aprendes sobre la defensa de los derechos humanos?</li> <li>10. ¿Aprendes sobre los efectos negativos de la violencia?</li> </ol> <p><b>Con respecto a la inclusión de los videojuegos en el aula.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. ¿Puedes entender más fácilmente temas de ética, usando videojuegos que realizando otras actividades?</li> <li>12. ¿Tienes problemas en el colegio por jugar con videojuegos?</li> <li>13. ¿Interfieren negativamente los videojuegos favoritos en el estudio?</li> <li>14. ¿Interfiere positivamente los videojuegos favoritos en el estudio?</li> </ol>		

Fuente: Elaboración propia

Los interrogantes de la encuesta se pueden dividir en diferentes secciones.

Datos de identificación: donde el estudiante escribe el nombre del establecimiento, grado y curso, jornada asignatura y nombres y apellidos.

Aprendizajes, conocimientos, habilidades, actitudes para la convivencia y videojuegos: en esta sección se aborda directamente al encuestado con preguntas relativas al posible aprendizaje,

y no aprendizaje del individuo con los videojuegos, así como los conocimientos, las habilidades, actitudes que aportan los videojuegos para las competencias ciudadanas.

Video juego en el aula y competencia ciudadana: se valorará las respuestas de los encuestados(as) sobre los conocimientos que pueden adquirir los educandos mediante la incorporación de los videojuegos en el aula.

Incidencia positiva o negativa de los videojuegos en el rendimiento escolar: son cuestiones encaminadas a saber el grado de conocimiento de los encuestados de la afectación de los videos juegos en el estudio.

Esta intervención e investigación sigue los siguientes criterios cualitativos de análisis, como son la reflexión personal, el análisis crítico y la comparación.

Reflexión personal: es la observación minuciosa y la posterior elaboración y resumen de los datos.

Análisis crítico: se observan los resultados y establecen unas conclusiones críticamente.

La contrastación y la comparación: el comparar el objeto de estudio con hechos parecidos o totalmente distantes. También se refiere a un antes y un después de unas secuencias didácticas.

### **3.6 Evaluación encuestas**

Se han obtenido 30 respuestas, 20 varones y 10 mujeres, de edades comprendidas entre los 12 y 14 años, de los cuales 25 son usuarios(as) habituales de videojuegos, y 5 ocasionalmente juegan.

Video jugador y aspectos formativos de los videojuegos

Se pudo comprobar cómo el 100% de los encuestados(as) tienen acceso a internet, concretamente el 97% de manera frecuente juegan en internet, el 3% ocasionalmente, aquello aporta una serie de aprendizajes sobre todo de tipo socializador, de empatía, de trabajo

cooperativo y colaborativo. Los videojuegos en línea (online) son muy diversos se encuentran desde los comerciales que se pueden jugar en salas públicas de videojuego, a juegos de navegador como los juegos sociales de Facebook como farmville, un reciente estudio hace referencia al aprendizaje en dicho tipo de juegos, donde las posibilidades son ilimitadas destacando el aprendizaje informal, la comunicación social, y la colaboración entre usuarios. (Revuelta & Guerra, 2015)

Las reacciones y respuestas de los estudiantes mostraron que los videojuegos son significativos, atrayentes y les interesan a esta población.

Figura 3. Aportes de aprendizaje para mejorar convivencia



Fuente: Elaboración propia

Esta encuesta arroja los resultados mostrando que el 50% de los estudiantes video jugadores(as) desconocen los conocimientos, habilidades y actitudes inmersos en los videojuegos y que pueden contribuir al desarrollo de las competencias ciudadanas, específicamente la de convivencia y paz, pero 20 estudiantes reconocen que los videojuegos les sirvieron para



conseguir más amigos; además, que los video jugadores aventajados son respetados y reconocidos por el grupo y estudiantes de otros salones.

Figura 4. Enseñanza de la resolución de conflictos



Fuente: Elaboración propia

El 43.3 % de los encuestados no saben si por medio de los videojuegos se puede aprender a cerca de la resolución de conflictos. La mayoría de los estudiantes juzga los conflictos como algo externo y no interno a los videojuegos; además, dicen que la razón para que no se presenten estos en el juego, son los límites, reglas, rutinas, y turnos establecidos entre los pares o grupos de jugadores. Esto muestra que los estudiantes en la práctica o videojugando disminuyen y a su vez regulan algunos conflictos.

Figura 5. Contribución del orden mundial



Fuente: Elaboración propia

El 60% no sabe si estos contribuyen a la comprensión del orden mundial, mientras que 23.3% dice que nunca los videojuegos ayudan a entender el orden mundial. Siete estudiantes reconocen en los videojuegos, iconos, símbolos e imágenes relacionadas con países considerados potencias mundiales. También identifican colores y logos de instituciones como la ONU, FBI, Gánster, Iluminatis, entre otros.

Figura 6. Necesidades



Fuente: Elaboración propia

En un mayor porcentaje 40% de los videos jugadores afirman que los videojuegos favoritos no les ayudan a comprender las necesidades y problemas de otras personas, y un 33.3% dice que siempre. Entre los estudiantes que afirman siempre, se da una constante ellos se ponen en el lugar de los villanos o héroes dependiendo los orígenes del juego.

Figura 7. Sociable

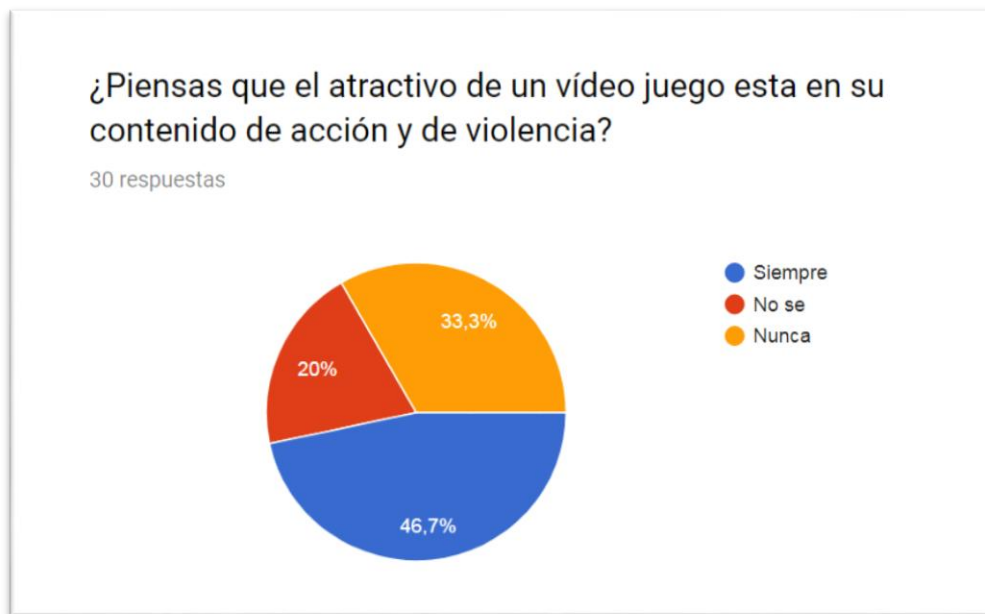


Fuente: Elaboración propia

La mitad de los encuestados (50%) dicen que el uso de los videojuegos los hace más sociables, el 40% dice no saber si estos ayudan a la socialización el 10% afirma que nunca los hace más sociables, Sin embargo, la mayoría dicen que disfrutan y se divierten mucho con la presencia y ayuda de otros.

La mayoría de los estudiantes no son conscientes o ignoran gran cantidad de emociones positivas que sienten y expresan cuando recuerdan y hablan sobre los videojuegos favoritos.

Figura 8. Contenido de video juego



Fuente: Elaboración propia

El 46.7% de los encuestados considera que el atractivo de un videojuego está en su contenido de acción y de violencia, otro 33.3% dice no saber y 20% dice que nunca.

Solo 5 estudiantes desde su cosmovisión sobre los videojuegos infieren la posibilidad de coexistencia de dos o más narraciones, una en forma de norma del videojuego que compone la experiencia lúdica, otra en forma cinemáticas que permite avanzar los contenidos de la historia. Ninguno reconoce que en las narrativas de los videojuegos, existen mínimamente elementos de coherencia, cohesión e intencionalidad y otros elementos del lenguaje digital.

Figura 9 Conocimientos, habilidades y actitudes por los videos juegos



Fuente: Elaboración propia

En relación a la pregunta de si se está en capacidad de elaborar una lista de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en los videojuegos favoritos el 43.3% responde no saber del 30% responde que nunca y el 26.7% responde que siempre.

Figura 9. Paz y violencia



Fuente: Elaboración propia

Al interrogante sobre el valor de la paz y antivalores de violencia inmersos en los videojuegos favoritos los encuestados (as) responden así: un 50% afirma que nunca, el 26.7% afirma no saber y el 23.3 % afirma que siempre.

Diez de los estudiantes encuestados dicen que en juegos de tiro y de lucha el número de personajes descartados o asesinados es ilimitado, según ellos la mayoría son buenos y no malos, también afirman que gracias a estos videojuegos aprenden sobre armas de fuego y armas corto punzantes y sobre los modo de actuar en la delincuencia.

Figura 10. Defensa de los derechos humanos



Fuente: Elaboración propia

Sobre lo que se aprende en la defensa de los derechos humanos: el 56.7% dice que nunca, el 30% dice no saber y el 13.3% dice que siempre. Los estudiantes que afirman siempre, restringen la práctica de los derechos humanos en los videojuegos al hecho de tener o no participación en el mismo cuando se está jugando. Uno de los estudiantes afirma gritando que hay que demandar a los padres que impiden que sus hijos jueguen, porque están vulnerando el derecho de libre expresión.

Figura 11. Efectos negativos de la violencia



Fuente: Elaboración propia

Acerca de los aprendizajes de los efectos negativos de la violencia: el 50% responde que siempre los videojuegos enseñan sobre los efectos negativos de la violencia, el 30% afirma no saber y el 20% afirma que nunca.

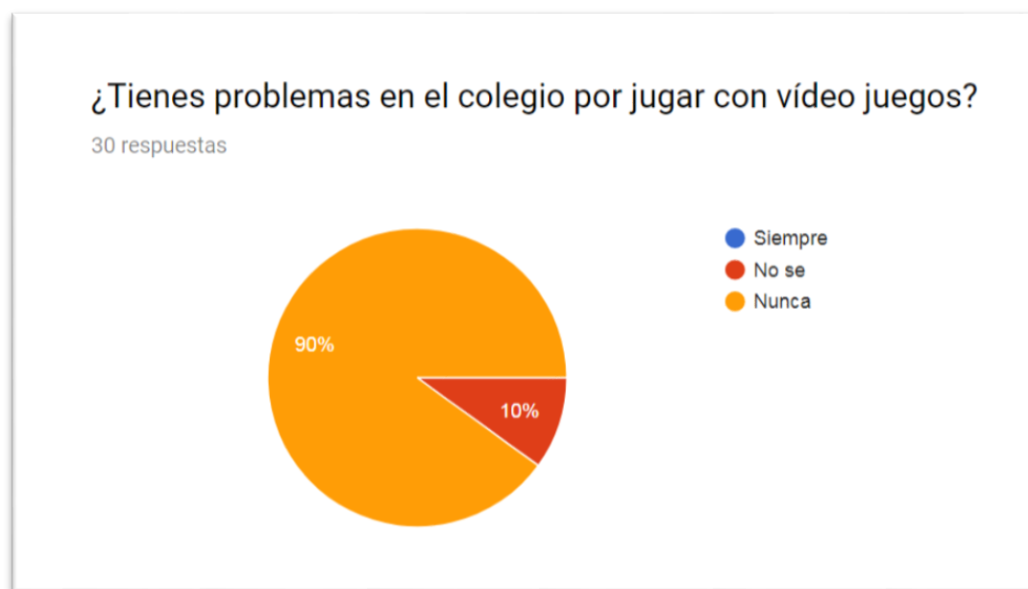
Figura 12. Ética



Fuente: Elaboración propia

Las encuestas arrojan el siguiente resultado a la pregunta ¿se puede entender más fácilmente temas de ética, usando videojuegos que realizando otras actividades?: el 56.7% de los encuestados dice que nunca, el 30% dice no saber y el 13.3 dice que siempre.

Figura 13. Consecuencias en el colegio



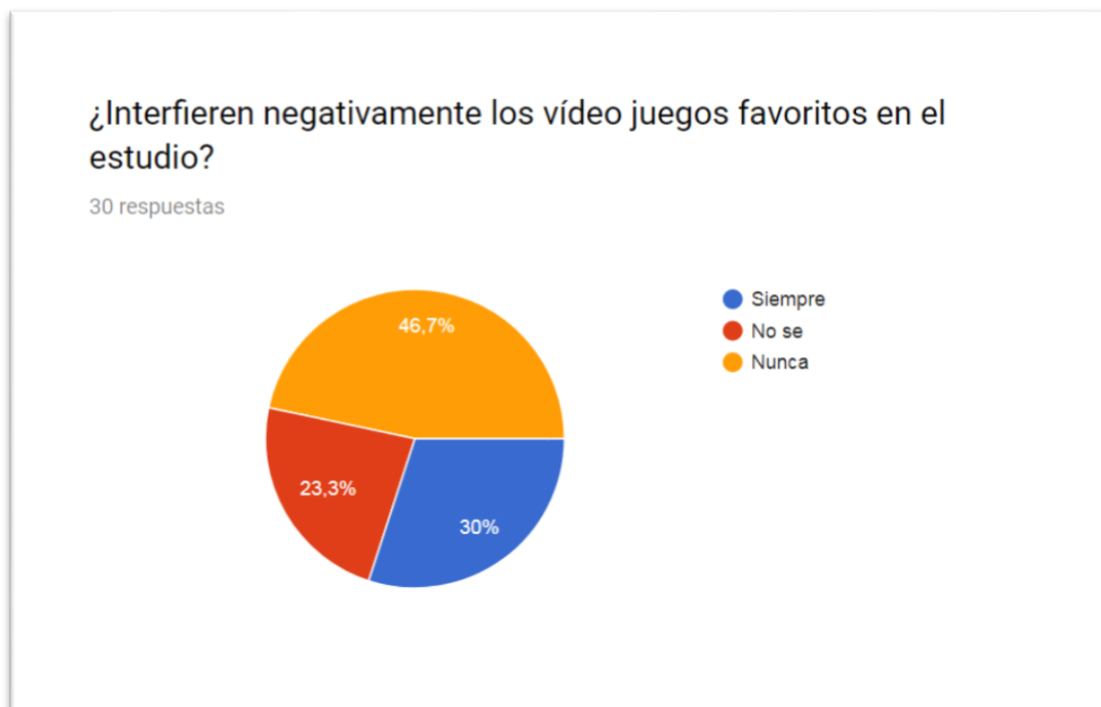
Fuente: Elaboración propia

Al indagar si se tienen problemas en el colegio por jugar con videojuegos: el 90% afirma que nunca y un 10% asegura no saber. El 94% de los estudiantes que corresponde a 28, asegura que sería divertido que en las clases se les permitiera usar videojuegos, por lo menos durante las pausas activas.

Tres estudiantes narran apartes del día en que no ingresaron a clase de historia porque se quedaron videojugando cerca de la tienda escolar, y fueron observados por el coordinador de la jornada y esto les trajo como consecuencia anotación en el observador del estudiante, citación al padre de familia; además de pasantía formativa y rebaja en la disciplina del periodo.



Figura 14. Interfiere negativamente en el estudio



Fuente: Elaboración propia

¿Interfieren negativamente los videojuegos en el estudio?

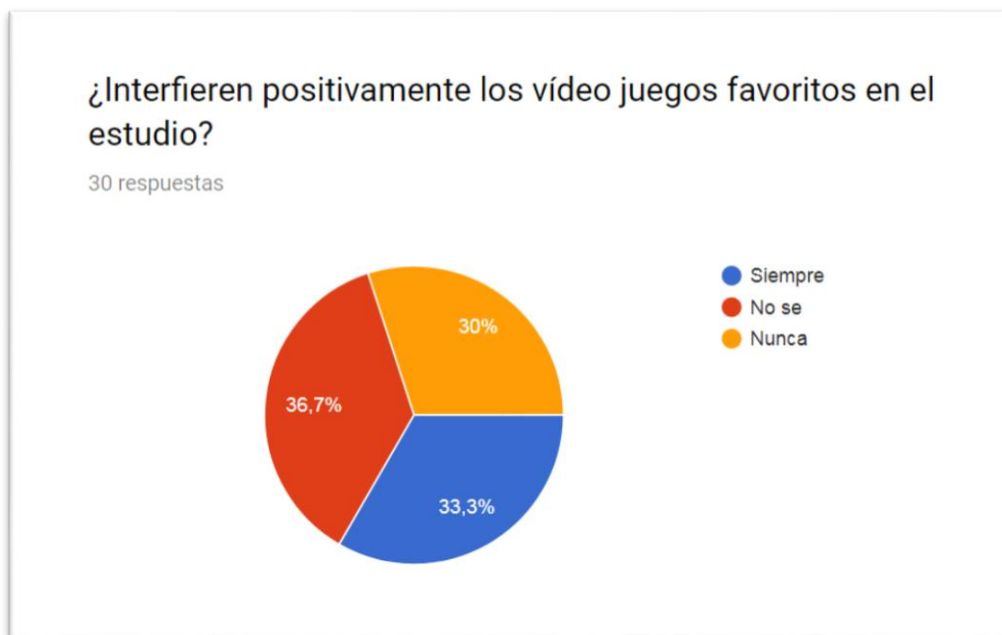
Un 46.7% responde no saber, un 30% responde que siempre y un 23.3% responde que nunca.

La pregunta inversa, es decir ¿intervienen positivamente los videojuegos favoritos en el estudio?

El 36.7% dice no saber, el 33.3% dice que siempre y el 30% dice que no sabe.

Las reacciones y respuestas del 100% de los estudiantes mostraron que probablemente esta pregunta no fue significativa y atrayente para ellos.

Figura 15. Interfiere positivamente en el estudio



Fuente: Elaboración propia

#### 4 CONCLUSIONES Y RESULTADOS

Terminado el proceso de intervención en el aula y conforme a los objetivos trazados y los contextos explorados se procede a presentar las siguientes conclusiones:

El estudio aproximativo a los videojuegos favoritos de los estudiantes del grado séptimo C de la jornada mañana, en busca de las competencias Ciudadanas inmersas en los mismos nos arroja un primer juicio. Los videojuegos son percibidos de manera sesgada, desaprovechando un buen número de oportunidades de formación.

En este trabajo se ha querido plasmar la importancia de considerar el análisis e implementación de los videojuegos como medios que favorecen y facilitan muchos procesos con fines educativos, y formativos y que promueven la formación ciudadana.

Aprender a conseguir y mantener relaciones interpersonales efectivas es una tarea relevante en las instituciones educativas en todos los grados y niveles de escolaridad, pero particularmente entre los preadolescentes, con los que habría que acentuar la educación para la construcción de ciudadanía.

La incorporación de los videojuegos puede contribuir en el desarrollo de habilidades, conocimientos y destrezas para desenvolverse en sociedades contemporáneas, democráticas, ya que se hace necesario conservar relaciones interpersonales efectivas que consideren el tejido social fundamentado en la pluralidad y las diversidades de cada individuo.

Los videojuegos se convierten en medios magníficos para potenciar la motivación y concentración de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, del mismo modo, su uso y aplicación en los espacios pedagógicos como el salón de clases brinda condiciones para vincular una cultura educativa de inclusión al conocimiento de las áreas del saber considerando que aportan muchos desarrollos y aspectos, entre los que cabe mencionar la participación, la presencia y el avance educativo, en otro orden de ideas, el desarrollo de estos principios facilitara el desarrollo de las competencias Ciudadanas, que conducirán a una sociedad inclusiva.

Quizás un factor predominante, no de poca monta es que los videojuegos forman parte de la cotidianidad de la mayoría de los sujetos, en especial de los preadolescentes, por esta razón son un recurso atractivo que se puede y debería incorporar en los espacios educativos, pues, sus potencialidades y características fortalecen la sociabilidad del ser humano.

Hasta ahora, el poco estudio que he encontrado, de igual manera la indagación en el aula apoyan las hipótesis de que si hay Competencias Ciudadanas inmersas en los videojuegos

favoritos de los estudiantes del grado 7C, de la jornada mañana, 2017 y que los videojuegos si pueden ser herramientas muy útiles en el ámbito educativo.

En la actividad de la secuencia didáctica “Aprendiendo a mirar”: El videojuego ¿Qué hay detrás?, se jugaron videojuegos escogidos y recogieron datos mediante preguntas, se identificaron elementos de racismo y sexismo que les preocupan de estos juegos.

Luego de desarrollar la secuencia didáctica criticando a los críticos, investigación en el aula se evidencio mayor interés para asistir a la biblioteca; además un aumento de lectura de libros relacionados con el tema. Una causa de ese interés puede estar en la flexibilidad y la narrativa de estas herramientas.

Los resultados de la investigación (Intervención), muestran que luego de la implementación de la secuencia los estudiantes mejoraron la capacidad para encontrar creencias, estereotipos, verdades y mentiras divulgados a través de los videojuegos. Del mismo modo realizaron numerosas descripciones en donde los videojuegos son usados como medio de control ideológico para por ejemplo mitificar la guerra, pero se dieron ejemplos en donde se justificaron porque no consideran los videojuegos como medios de control ideológico por parte del grupo que elabora el juego, sino que éstos programan la carga ideológica que está incluida en los productos culturales que consume la población a quien va dirigido el videojuego. De esta forma el videojuego refuerza los ideales de la sociedad por medio de industrias culturales.

Finalmente, los resultados revelan que debido a la intervención pedagógica, los estudiantes logran una visión más global de los videojuegos. También me fue posible observar que mejoraron su proceso meta cognitivo en la resolución de conflictos reales e imaginarios, gracias

a las diversas estrategias empleadas para desarrollar el análisis crítico de los contenidos y los mismos videojuegos.

A manera de conclusión, estudios de teóricos, y la experimentación con estas herramientas en el aula, permite reconocer que algunas características de los videojuegos pueden brindar beneficios al aprendizaje, pues los estudiantes pueden modificar sus actitudes o conocimientos al desarrollar tareas en un contexto inter activo como el de los videojuegos. Un análisis serio, profundo y no sesgado de los videojuegos revelaría que la contextualización de un videojuego favorito en relación con el aprendizaje es probablemente más relevante que las características específicas del juego en sí, y por consiguiente como educadores deberíamos ocuparnos de ese contexto que facilita la puesta en marcha de las facultades y habilidades de los estudiantes. La contextualización del videojuego en actividades de colaboración y la naturaleza del discurso inmersa en el juego, es posiblemente, más importante que si se usa un videojuego para apoyar el aprendizaje. Esto significa que video jugando es cuando los estudiantes participan proactivamente recurriendo a múltiples recursos y ayudándose entre sí, sin importar el contenido del juego.

A continuación, se abordará el tema de los videojuegos favoritos desde una mirada más pedagógica, con la intencionalidad de mostrar los beneficios de incorporar estos medios en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, relevando los videojuegos favoritos de la población objeto de la investigación.

#### **4.1 Aprovechando los videojuegos en el aula**

Para cumplir con el segundo y tercer objetivo del proyecto de intervención, se ofrece un listado de aprendizajes y procesos posibilitadores del aprendizaje por medio de videojuegos que

según los resultados de la secuencia didáctica y según la mirada de los videos jugadores pueden ser importantes para la inclusión en el aula.

#### **4.1.1 Factor motivación y beneficios para el rendimiento escolar.**

Los video juegos generan una sensación motivadora en el preadolescente que le impulsa a seguir interesado y en ocasiones absorto en el acto de jugar, debido a ello se pueden lograr aprendizajes significativos e incrementar el rendimiento académico y la predisposición de los estudiantes independientemente de los contenidos que se transmiten en el videojuego.

#### **4.2 Obtención de habilidades y/o destrezas para la resolución de conflictos**

El estudio de casos, la simulación de situaciones y el aprendizaje de habilidades y/o destrezas por medio de los videojuegos favoritos supone un aprendizaje no formal que digiere de las estructuras rígidas y estandarizadas de la escuela que puede ser aplicada a situaciones de la vida diaria y por tanto de utilidad para los estudiantes en la construcción de ciudadanía.

#### **4.3 Socialización y trabajo colaborativo y de cooperación.**

Los videojuegos tienden a implementar cada vez más contenido multijugador, ya sean cooperativo, competitivo o colaborativo, sin embargo estos fomentan la comunicación entre los video jugadores (as) y en los casos de cooperación contribuyen a coordinar las acciones de grupo.

#### **4.4 Autonomía personal**

La resolución de problemas y el formularse situaciones ayudan en la toma de decisiones por parte del video jugador (a) lo que desarrolla una personalidad y una autonomía fundamentada en

lo construido por la personalidad del mismo (a) esto da una sensación de autonomía que fortalece considerablemente al preadolescente.

#### **4.5 Incremento de la concentración**

Se puede demostrar que los videojuegos al dotar de múltiples estímulos al video jugador hacen que éste entre en un estado de concentración que ayuda al autocontrol. Trabajar con este estado en la vida cotidiana y las tareas escolares sería de gran ayuda.

#### **4.6 Crecimiento en valores**

Por medio del videojuego también se puede enseñar que está bien y que está mal, así como los valores ideales de nuestra sociedad. Para ello se puede utilizar por ejemplo los good games, los juegos donde el jugador toma el poder de un dios omnipotente que dirige las vidas de su creación es óptimo aprender que es el bien, y el mal de la mano de algo que permite el libre albedrío.

#### **4.7 Progreso en la toma de decisiones**

Los video juegos pueden simular situaciones depende el video jugador la decisión en sí y recae en sus hombros la decisión y los efectos derivados de la misma. Por lo que los videojuegos ayudan a entrenarse en cuáles decisiones son las más adecuadas según el contexto.

#### **4.8 Autorregulación y autocontrol**

El autocontrol es de suma importancia en la vida social y académica del estudiante, y con los videojuegos se puede aprender con el simple mecanismo del fracaso y del error, es decir al fracasar el personaje se concluye que no es la forma correcta de pasar el nivel por lo que se prueba de otra forma, minimizando el nivel de frustración y aprendiendo a manejar situaciones.

#### **4.9 Habilidades de psicomotricidad**

A través de los videojuegos se pueden aumentar habilidades como los reflejos o las habilidades de percepción que son muy importantes para la maduración de la persona.

#### **4.10 Cercanía maestro (a)- estudiante**

Los videojuegos como vínculo de unión entre maestros y estudiantes es una propuesta novedosa e innovadora pues el estudiante lleva a su terreno al maestro y no al revés.

#### **4.11 Medio para la transversalidad de las áreas y multitareas**

Usar los videojuegos permitirá tratar contenidos desde visiones infinitas, se traduce en tener contenidos en vivo y en directo controlados por los propios estudiantes, se crearía un aprendizaje multidisciplinar y significativo. A demás de su correlación con todas las áreas del plan de estudios.

#### **4.12 Capacidad interactiva**

La capacidad del estudiante de interactuar con el contenido es limitada hoy en día, es difícil hablar con el libro, en cambio por medio del videojuego se puede aprender de personajes virtuales inspirados en personajes reales, es la capacidad de hacer tangible y vivir el aprendizaje.



## 5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arango , G., Bringué, X., & Sadaba, C. (2010). *La generacion Interactiva en Colombia: adolescentes frente a la internet, el celular y los videojuegos*. Obtenido de <https://doi.org/10.22395/angri.v9n17a3>
- Brune, J. (1998). *Accion, pensamiento y lenguaje*. España: Alianza.
- Camps, A. (1995). *Hacia un modelo de enseñanza de la composición escrita en la escuela*. En A. Camps, *Hacia un modelo de enseñanza de la composición escrita en la escuela*. Barcelona: Ediciones Grao. págs. 1-5.
- Cesarone, B. (1994). *Videojuegos y educación* . Obtenido de [https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm)
- Chalezquer, A. B. (s.f.). *Videojuegos Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicacion* .
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Feldman. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. Mexico: McGrawHill.
- Ferrés, J. (1998). *Televisión y Educación*. Barcelona: Paidós.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- González, F. (2012). *La predicción científica*. Barcelona : Montesinos.

- González, F., & Gramigna. (2009). *Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación*. En Comunicar. N 33. Págs. 157-164.
- González, J. C. (2009). *Videojugando se aprende renovar la teoría del conocimiento y la educación*. En Revista científica de Educomunicacion.
- Gramigna, A. (2009). *Videojugando se aprende renovar la teoría del conocimiento y la educación*. En Revista científica de Educomunicacion.
- Huizinga, J. (20 de Mayo de 2009). *Bizkaia* . Obtenido de [https://www.bizkailab.deusto.es/wp-content/uploads/2013/05/estado\\_arte\\_SG4E.pdf](https://www.bizkailab.deusto.es/wp-content/uploads/2013/05/estado_arte_SG4E.pdf)
- LA CASA. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Lowery, B. (1982). *Micro-computer video games and spatial visualization acquisition*. En B. Lowery. Educational Technology Systems.
- Marín Díaz, V. (2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. En Revista de Medios y Educación, núm. 43, 231-232.
- Maturana, H. (1993). *Emociones y Lenguaje en Educación y Política*. Santiago de Chile: Ediciones Pedagógicas chile S.A.
- McLuhan, M. (1969). *El medio y el mensaje*. En M. McLuhan, El medio y el mensaje. Bantam .
- Morales, F. (20 de 09 de 2017). *Tipos de investigación*. Obtenido de [www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/Practica.../Tipos%20de%20investigación.docx](http://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/Practica.../Tipos%20de%20investigación.docx)

- Orozco, G. (2005). *Jugando con las pantallas: Una propuesta analítico- lúdica de intervención pedagógica desde la recepción*. Barcelona: Paper Presented at the Jornadas de Observatorio Europeo de la Television Infantil.
- Pindado, J. (2005). *Las posibilidades educativas de los video juegos, una revision de los estudios mas significativos*. En Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Págs. 55-67.
- Revuelta, F., & Guerra, J. (2015). *Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con minecraft en el aula hospitalaria*. En Internacional de Investigacion e Innovacion Educativa.
- Rosario, J. y. (2007). *Acuerdos mínimos para desarrollar habilidades para la paz*. En Revista Educación y Desarrollo Social. Vol. 1. Págs. 141-156.
- Tobón, S., & Garcia, F. (2010). *Secuencias didácticas, aprendizaje Y evaluacion de competencias*. Mexico: Prentice Hall.

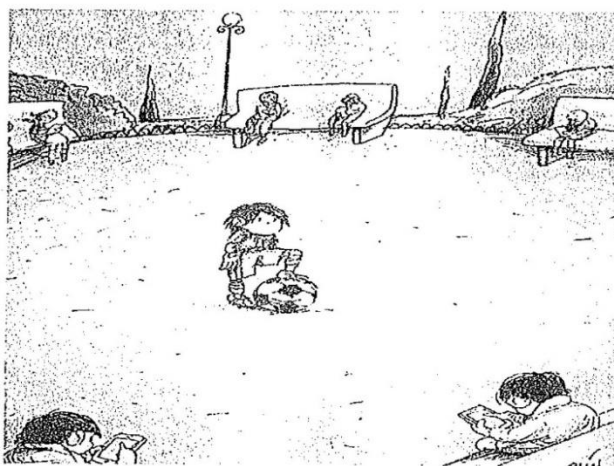
## ANEXOS

## Anexo A. Ficha de videojuegos favoritos

Johnier Narvaez 7C JM #18

I.E Instituto Técnico De Santander Doc. Alejandro Calderón Ledesma

Encuesta Sobre Gustos e intereses en los videojuegos, en estudiantes del grado 7C de La jornada mañana lectivo 2017.



1. ¿Cuántos video juegos, y/o consolas tienes en casa? 2
2. ¿Cuáles son tus videojuegos favoritos? La 11 of duty
3. ¿Qué videojuegos te parecen divertidos? Super Mario Bros
4. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a los videojuegos? ¿Cuántas horas al día? 10?
5. ¿Visitás salas de videojuegos? ¿Cada cuánto asistes? NO
6. ¿Qué sientes al jugar un video juego? Adrenalina
7. ¿Qué buscas al elegir entre un video juego y otro?  A) Diversión  
B. Adrenalina o vértigo C. Liberar tensiones. D. Evadir responsabilidades.
8. ¿Tienes videojuegos en tu computador? ¿Cuántos? ¿Cuáles? No ninguno.
9. ¿Tienes videojuegos en tu celular? ¿Cuántos? ¿Cuáles? " "
10. ¿Realizas otra actividad cuando estás jugando? solo comer.
11. ¿Si tienes la oportunidad de realizar las siguientes actividades, cuál elegirías?  A. Ir al parque B. Jugar video juegos. C. Jugar con otros jóvenes.

## Anexo B. Guía para indagar conocimientos previos

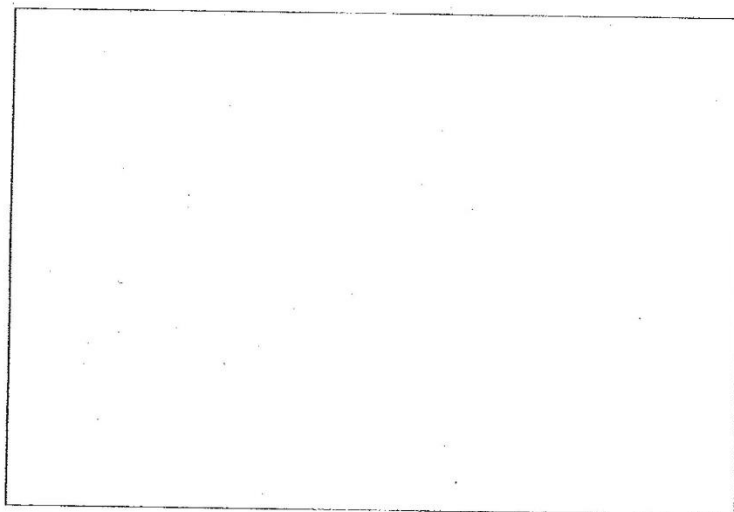
10. En estos videojuegos de personas "buenas" y "malas" ¿de qué nacionalidad es más probable que sea la persona "mala"?

Norteamericana.

Árabe.

Europea.

11. ¿Por qué crees que pasa eso? Redacta las conclusiones a las que has llegado tras realizar esta actividad. Ponlas en común con tus compañeros y compañeras y debate en clase las distintas opiniones.



5. ¿Sabes cuál fue el primer videojuego?

- Space War.
- Super Mario Bros.
- Pong.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Origen y evolución de los videojuegos" del libro)

6. ¿Cuál era la temática del primer videojuego?

- Histórico.
- Guerra.
- Deportivo.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Origen y evolución de los videojuegos" del libro)

7. ¿Sabes cuál es la temática de videojuegos más vendida?

- Históricos y educativos.
- De violencia y guerras.
- Estrategia y simulación.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Los videojuegos más utilizados" del libro)

8. ¿Cómo informan los videojuegos sobre el mundo?

- De forma objetiva y neutral.
- Recordando las situaciones de injusticia y explotación del mundo pobre.
- Desde una visión etnocéntrica y racista.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "el racismo de la cultura macho" del libro)

9. A menudo los videojuegos son de personas "buenas" y "malas". ¿Cuál suele ser la nacionalidad de la persona buena?

- Árabe.
- Rusa.
- Norteamericana.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "el maniqueísmo ideológico de la cultura macho" del libro)

## Desarrollo de las actividades

### ACTIVIDAD 1. "El videojuego: ¿qué hay detrás?"

Contesta al siguiente test. Permitirá que seas consciente de tus conocimientos previos y una primera aproximación al mundo de los videojuegos. En cada pregunta elige una opción (☑) de las tres posibles (sólo una de ellas es la correcta).

1. ¿Qué es un videojuego?
  - Es un cd-rom que contiene imágenes interactivas.
  - Es un juego electrónico interactivo y lúdico en plataforma electrónica.
  - Es una forma de juego virtual que siempre requiere conexión vía internet.
  
2. ¿Sobre qué plataformas o soportes se puede jugar a un videojuego?
  - Videoconsolas, dvds y mp3.
  - Consolas, teléfonos móviles y ordenadores personales.
  - A través de internet (no hace falta ni siquiera estar conectado).

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado "Soportes de los videojuegos" del libro)
  
3. ¿Cuándo empezó el mundo de los videojuegos?
  - Siglo xix.
  - Siglo xx.
  - Siglo xxi.
  
4. ¿En qué país o zona del mundo empezó a jugarse a los videojuegos y se hace con más frecuencia actualmente (señálalo en el mapa)?



Anexo C. Prueba de valoración de violencia en videojuegos

Juan Sebastian Samia Carr #29  
Cristian David Mina Mosquera #16  
y Alejandro Collahuazo c. #8

7C

ACTIVIDAD 7. "Empatizar"

Observa las siguientes imágenes:



Imagen 1: Vietcong (Pterodon)

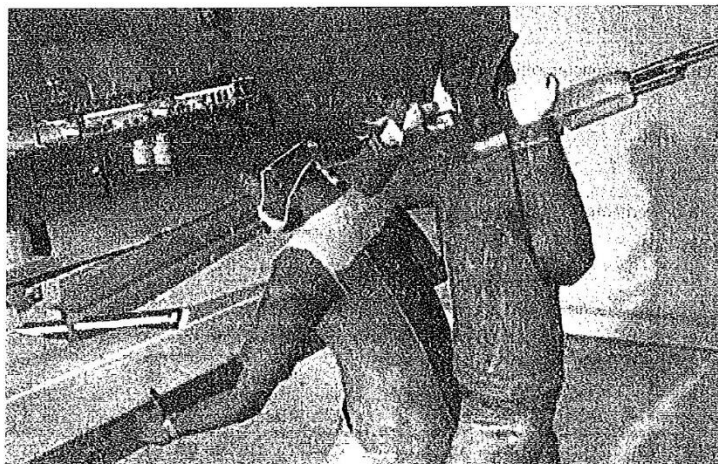


Imagen 2: The Getaway (Team soho & Sony)



En ellas aparecen los "enemigos" que se ven en diversos videojuegos. Fíjate bien en ellos y trata de construir un breve texto inventándote la biografía de alguno de esos dos enemigos.

Ponle un nombre: *William*

Dale una edad: *24*

Describe a su familia: *tiene 2 hermanas, un tío muy molesto y vive con su madre*

Comenta sus aficiones: *guitar y conseguir dinero*

Sítuale en una cultura determinada: *neonazi por que le tiene odio a los fahomo sexuales y otras razas*

Inventate las creencias religiosas e ideológicas que pueda tener: *no le tiene miedo a Dios pero más le da miedo que Dios*

Relata brevemente su historia pasada:

*una vez en el colegio me dijo un señor que le comparto una dulce, se lo comparto pero el día siguiente termine drogado, luego me sacaron de casa y comence a guitar sin fe y conseguir dinero robando bancos.*

Explica las razones por las que se está enfrentando a esa situación:

*por que nunca le dieron buenos valores, y no le enseñaron a respetar las diferentes razas y generos*

Imagínate ahora que puedes encontrarte con ese "enemigo" o "enemiga" en una situación distinta, y teatraliza una charla con él, ellos, ella o ellas donde cada uno intenta defender su postura a través de los bocadillos de los siguientes cómics.

1 Nos intentas eliminar de cualquier forma y no lo permitiremos. Antes que nosotros morirás tú ...

2 *acuate... como... sacate el... nos desordenamos*

3 No sabes ni por qué luchamos, ni el sufrimiento en el que vivimos...

Enemigo UT (GT Interactive) Tú papel es éste Enemigo Warcraft (Blizzard)

4 *ah... no... me importa su sufrimiento*

¿Crees que es posible el entendimiento con el "enemigo" o la "enemiga"? ¿Por qué? En caso afirmativo, imagínate una estrategia de "búsqueda de acuerdos" con él.

no porque dependiendo la situación hay que ver en que estado está el enemigo, si está de buen humor se puede hablar y resolver el problema pero sino está de buen humor le pega el disparo. ejemplo si el enemigo encuentra un psicólogo lo hace cambiar de opinión diciendole que tenerle odio a esa persona y matarla puede acabar con su familia

Anexo D. Guía de valoración del costo de un videojuego

machin - foreiro 7C

I.E Instituto Técnico Ética y Valores grado 7C, JM Doc. Alejandro Calderon Ledesma

ACTIVIDAD. "Cuánto Valen Los Video Juegos"

**Objetivo:** Analizar el tiempo invertido en videojuegos. Valorando ventajas y desventajas, y tomar una decisión sobre la distribución y dosificación del uso y tiempo invertido a los videojuegos favoritos.

**Estudio de caso:** A Luis Miguel, de 12 años, le dan \$ 6.000. Semanales para el refrigerio; además tiene un tiempo de ocio de 25 horas semanales sin contar las del fin de semana.

Actualmente, está ahorrando para comprarse un videojuego Xbox 360 Slim 4gb que en promedio cuesta \$ 670.000, ya que su familia le ha advertido que no se lo van a regalar. También miguel es aficionado a asistir a salas de video juegos, en donde con sus amigos gastan en promedio \$ 10. 000 semanales.

Miguel piensa que, tal vez, no merezca la pena el esfuerzo que supone ahorrar durante tanto tiempo en relación al disfrute que le va a proporcionar el videojuego, especialmente cuando lo compara con el placer de gastar esos \$6.000 semanales en comida, o en helados para disfrutar con sus amigos en el parque.

Luis Miguel te pide que le ayudes a tomar una decisión.

Para ello:

- Calcula cuántos días tiene que estar ahorrando miguel para comprar el Xbox, que es el que quiere y que en promedio en el comercio vale \$ 670.000.

6000  
61,5 semanales  
21000  
x12  
48000  
21000  
288000  
x2  
576000

Tendria que ahorrar 2 años y 3 meses imedios para comprar la xbox 360 que vale 670.000

670.000  
576.000  
94.000

- Calcula el tiempo que tiene que estar jugando para amortizar el gasto.

yo creo que las 25 horas que le queda libre que le queda el la sala de xbox que son 1000 como son los amigos diarias son 2000 y como juega con el amigo le toca de 1000 a cada uno.

24000  
x4  
96000

24000  
x3  
72000

- Calcula el tiempo que tendría para desarrollar otras actividades y para compartir con sus amigos. 5 horas para tareas 2 horas para dormir 7 para futbol
- Expón la opción que te parece más conveniente. ✓ 5 para descansar, 5 para jugar xbox

Pues que me gustaria ahorrar 2 años y 3 meses imedios para comprar lo que yo quiero

- Analiza las ventajas e inconvenientes de cada opción.

e.g.

Ahorrar: videojuego	jugando		Salir con amigos/as	Visitar sala de videojuegos
Ventajas	Inconvenientes	Ventajas	Inconvenientes	
Y prefiero ahorrar para tenerlo mío y no gastar la plata en la sala de xbox	mientras que yo ahorro me gusto de otras cosas	que yo ya tengo mi xbox y mejor invito a mis amigos a jugar a mi casa	que se va la energía o que se daña	

► Argumenta la decisión tomada

pues la decisión tomada es que ahorro a años  
y me permite jugar para completar su xbox 360

► ¿Cuáles son los beneficios de la decisión adoptada?

que le queda muy difícil ahorrar mejor  
que juegue 5 horas sala de xbox 360  
pero como el lo quiere que ahorre

## Anexo E. Guía para analizar estereotipos en videojuegos

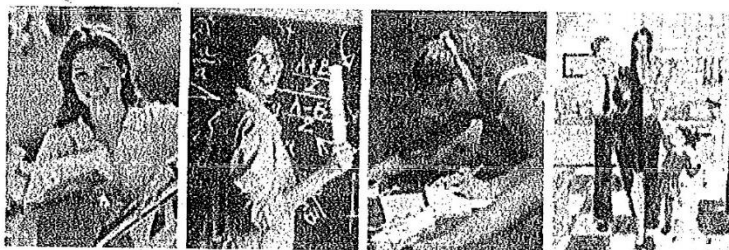
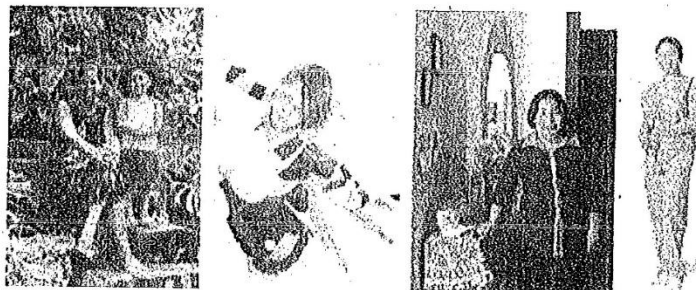
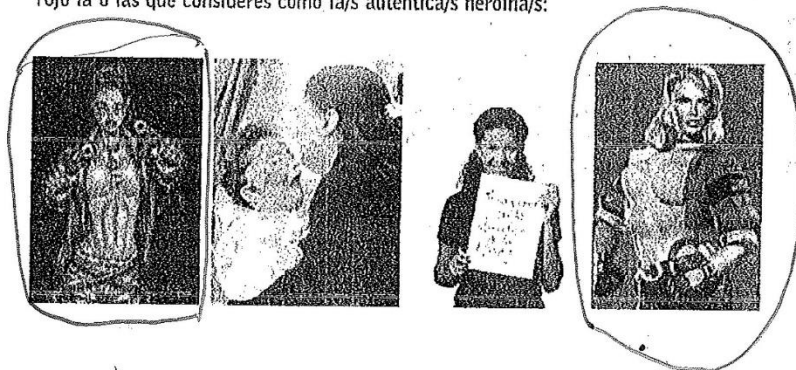
Juan Manuel Koreso Rojas y Juan Esteban Machi

I.E Instituto Técnico Ética Y Valores grado 7C, JM Doc. Alejandro Calderón

7C

### ACTIVIDAD 23. "La verdadera heroína"

De todas las mujeres que aparecen en las siguientes imágenes, señala con un círculo rojo la o las que consideres como la/s auténtica/s heroína/s:



Cuáles serían las características que la/s definen:

- Son víctimas "colaterales" en las guerras.
- Se encargan del cuidado de las otras personas (mayores, niños/as, enfermos...).
- Trabajan para conseguir mantener con vida a los seres queridos.
- Son las protagonistas de las guerras.
- Son duras y despiadadas, sin compasión con el "enemigo".
- Luchan por conquistar territorios y por conseguir el poder.
- Manejan las armas como "herramientas" habituales.
- Vengan la muerte de sus "amigos".

¿Por qué has elegido esa/s imágenes de mujer y la caracterización que has escogido en concreto? Explicalo

Yo y mis Amigos hemos escogido estas Características porque son más actuales en las heroínas y por eso las hemos escogido.

Ponlo en común con el resto de la clase y debate los distintos puntos de vista que habéis tenido, tras haber leído el siguiente texto.

En una cultura basada en los valores que siempre hemos proclamado, de respeto, solidaridad, apoyo mutuo, democracia, etc., los auténticos héroes y las heroínas son las personas que, cotidianamente, luchan y se afanan por cuidar, amar y apoyar a las demás personas.

El modelo de héroe o heroína de nuestros cuentos y películas está plagado de una mitología de violencia, conquista y aventura, propia de un esquema masculino, donde el protagonista ha de demostrar su "hombres" —este término sólo se utiliza en masculino— a través de pruebas que ha de superar sin importarle el sufrimiento suyo ni de las demás personas, con tal de conseguir la meta propuesta. Es el paradigma del "guerrero".

Frente a este planteamiento, surge la visión de la heroicidad cotidiana. La capacidad que ha permitido al ser humano sobrevivir a pesar de todas las guerras y conquistas de los hombres. Ese espíritu de preocupación por los otros y otras, y no sólo por sobresalir y exhibirse uno mismo. Esa acción permanente de cuidado, atención, amor, protagonizada por las mujeres, fundamentalmente, que como un río subterráneo, pero constante, ha alimentado la esperanza y la supervivencia de nuestra especie a lo largo de tantos años en el planeta tierra.

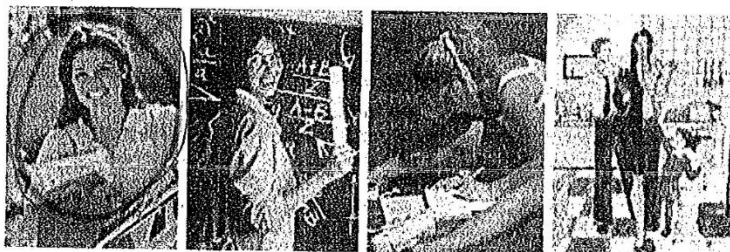
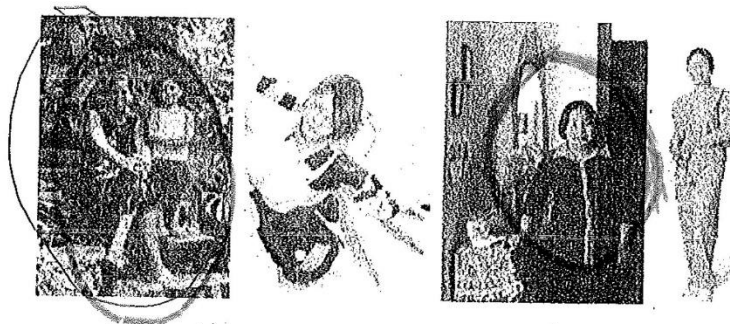
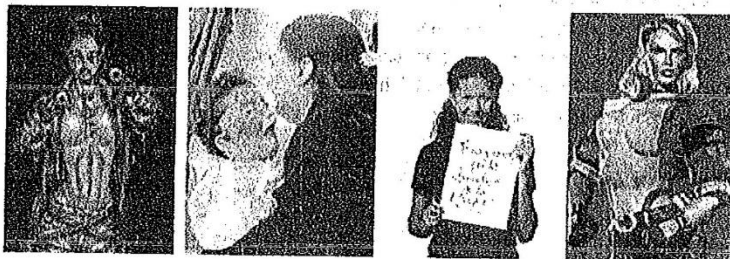
La idea principal son las heroínas son las personas que ayudan continuamente que luchan y se afanan por cuidar, amar y apoyar a las demás personas y son heroína muy Guerreras, que defienden el planeta

María José Sobrte #31 Laura Patiño #19

I.E Instituto Técnico Ética Y Valores grado 7C, JM Doc. Alejandro Calderón

### ACTIVIDAD 23. "La verdadera heroína"

De todas las mujeres que aparecen en las siguientes imágenes, señala con un círculo rojo la o las que consideres como la/s auténtica/s heroína/s:



Cuáles serían las características que la/s definen:

- Son víctimas "colaterales" en las guerras.
- Se encargan del cuidado de las otras personas (mayores, niños/as, enfermos...).
- Trabajan para conseguir mantener con vida a los seres queridos.
- Son las protagonistas de las guerras.
- Son duras y despiadadas, sin compasión con el "enemigo".
- Luchan por conquistar territorios y por conseguir el poder.
- Manejan las armas como "herramientas" habituales.
- Vengan la muerte de sus "amigos".

¿Por qué has elegido esta/s imagen/es de mujer y la caracterización que has escogido en concreto? Explicalo

Imagen porque se asemejan a nuestras mamas  
 Características porque se encargan de uno ser buena persona, trabajan por el bien de los seres vivos  
 las otras imágenes se asemejan a ser ficción o sea de mentiras son más caracterizados a ser ficción

Ponlo en común con el resto de la clase y debate los distintos puntos de vista que habéis tenido, tras haber leído el siguiente texto.

En una cultura basada en los valores que siempre hemos proclamado, de respeto, solidaridad, apoyo mutuo, democracia, etc., los auténticos héroes y las heroínas son las personas que, cotidianamente, luchan y se afanan por cuidar, amar y apoyar a las demás personas.

El modelo de héroe o heroína de nuestros cuentos y películas está plagado de una mitología de violencia, conquista y aventura, propia de un esquema masculino, donde el protagonista ha de demostrar su "hombres" -este término sólo se utiliza en masculino- a través de pruebas que ha de superar sin importarle el sufrimiento suyo ni de las demás personas, con tal de conseguir la meta propuesta. Es el paradigma del "guerrero".

Frente a este planteamiento, surge la visión de la heroicidad cotidiana. La capacidad que ha permitido al ser humano sobrevivir a pesar de todas las guerras y conquistas de los hombres. Ese espíritu de preocupación por los otros y otras, y no sólo por sobresalir y exhibirse uno mismo. Esa acción permanente de cuidado, atención, amor, protagonizada por las mujeres, fundamentalmente, que como un río subterráneo, pero constante, ha alimentado la esperanza y la supervivencia de nuestra especie a lo largo de tantos años en el planeta tierra.

terizan por ser violentos y conseguir victorias, y sobre salir y exhibirse, ellos an alimentado la esperanza en la supervivencia

los derechos que menos se reclama como respeto solidaridad etc an sido buenos porque hay super heroes y heroínas que tienen aspecto masculino donde se caree



## Anexo F. Guía para analizar verdades y falsedades en videojuegos

JENIFER UELASCO

LUISA BALANTA 7C

I.E Instituto Técnico Ética Y Valores grado 7C, JM Doc. Alejandro Calderón

### ACTIVIDAD 20. "La ficción y la realidad"

Esta actividad pertenece al Informe de Amnistía Internacional (2002).

Muchos de los contenidos que transmiten los videojuegos existen en la vida real. Los textos de la columna izquierda pertenecen a los folletos oficiales de algunos videojuegos. En la columna de la derecha la realidad... (no virtual). Lee atentamente los textos de ambas columnas y compara la ficción y la realidad. Después, debatid en grupo, sobre las semejanzas entre la realidad y la ficción de los videojuegos.

### Cuadro comparativo entre los videojuegos y la vida real

<p>"Si has capturado y encarcelado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo [...] Hay distintas torturas [...]".</p> <p>"El Señor del Territorio sólo puede sufrir una tortura, por lo que tienes que hacer click con el botón izquierdo del ratón para seleccionar la tortura. Posteriormente escucharás con placer los agónicos gritos de sufrimiento del Señor [...]".</p> <p>Guardián de la Mazmorra</p>	<p>"Los métodos de tortura incluyen: estirarte el cuerpo sobre una escalera, colgarte de las muñecas, aplcarte descargas eléctricas, arrancarte las uñas, echarte ácido en los pies, introducirte una botella rota por el ano, darte latigazos durante un periodo prolongado... Todos hemos experimentado o hemos presenciado esos terribles métodos de tortura. Hay algunos que tardan años en recuperarse de sus efectos, pero a otros les quedan secuelas permanentes".</p> <p>Carta sacada a escondidas de una prisión de Siria en enero del 2000</p>
<p>"a estas arpas vestidas de cuero les encanta el dolor. Adoran los gritos de los torturados y también les gusta experimentar ellas mismas un poco de dolor. Créeme, un par de turnos empleados en la cámara de la tortura puede hacer maravillas en la tasa de felicidad de una dama...".</p> <p>Guardián de la Mazmorra 2</p>	<p>La violencia en el hogar y la comunidad: Sabira Khan se casó en Pakistán a los 16 años con un hombre que le doblaba la edad. Su esposo le prohibió ver a su familia, pero ella, embarazada de 3 meses lo intentó. Su esposo y la madre de éste la rociaron con queroseno y le prendieron fuego. Sufrió quemaduras en el 60% de su cuerpo. Los estados son responsables de proteger a las personas, no sólo frente a la tortura y los malos tratos de sus propios agentes sino también por individuos particulares. En este caso se encuentra también la mutilación genital femenina que sufren miles de niñas y mujeres a diario.</p>
<p>"Action Man: destruir a X" recomienda su uso para niños mayores de 3 años. Después de describirlo indica como aspecto positivo del mismo, la posibilidad de "utilizar un completo arsenal de destrucción".</p>	<p>Algunos de los instrumentos de tortura con los que se comercia parecen casi medievales: cadenas, grilletes, esposas o látigos. Sin embargo en los últimos años se ha producido una notable expansión de la tecnología de electrochoque. "Las personas que fabrican este tipo de arma (porra de electrochoque) no la prueban en su propio cuerpo y no saben el dolor que causa. La fabrican para que otra gente sufra, y lo hacen sencillamente para ganar dinero".</p> <p>Testimonio de un hombre detenido y torturado en Zaire en 1991.</p>

<p>Cómo ser un eficaz asesino:  1. "Conoce tu vehículo [...] aprende su aceleración [...] y no habrá nadie que pueda escaparse de tu parachoques".  2. "Rechaza Imitadores [...] tu coche es lo único que necesitas para acabar con los vandantes [...]".  " Sé creativo [...] la sangre fácil siempre agrada, pero un asesino con clase busca la forma más imaginativa de atropellar a alguien, no te conformes con pasarles por encima"  Carmageddon</p>	<p>Los niños y niñas también son explotados como combatientes tanto por las fuerzas armadas como por los grupos armados de oposición. En la actualidad más de 300.000 niños y niñas son utilizados como soldados en conflictos en más de 30 países. Muchos de ellos son secuestrados y obligados a unirse a la lucha mediante tortura, tratos brutales e intimidación, incluidas amenazas contra ellos y sus familias. En el norte de Uganda, el Ejército de Resistencia del Señor ha secuestrado a miles de niños y niñas y los ha obligado a combatir contra el ejército ugandés. Mientras permanecen en poder del grupo armado son sometidos a un régimen violento. Poco después de capturarlos, los comandantes del Ejército de Resistencia les obligan a participar en asesinatos de otros niños y niñas, al parecer para quebrar su resistencia, destruir los tabúes en torno a matar e implicarlos en actos criminales. Las niñas secuestradas son utilizadas como "esclavas sexuales". Los que logran escapar deben enfrentarse a una terrible lucha para reconstruir sus destrozadas vidas. Las consecuencias médicas y sociales son especialmente devastadoras para las niñas, pues casi todas ellas sufren enfermedades de transmisión sexual.</p>
<p>"¿Eres un dictador? Entonces Trópico te interesa. Deberás, sobre todo, mantener a raya cualquier foco de disidencia o potestad entre sus súbditos. De lo contrario rodarán cabezas, incluida la tuya...  Un cuartel de policía secreta y medidas como la ley marcial pueden ayudarte a cortar por lo sano las intenciones revolucionarias de tus ciudadanos."  Trópico</p>	<p>La ley no deja lugar a dudas: la tortura está terminantemente prohibida en toda circunstancia. Sin embargo, las mismas personas encargadas de hacer cumplir la ley son con frecuencia quienes la burlan. Algunos gobiernos utilizan la tortura como parte de su estrategia para mantenerse en el poder. Muchos otros hacen grandes discursos sobre los derechos humanos, pero con su retórica ocultan una profunda ausencia de voluntad política de hacer rendir cuentas a los torturadores. En todo el mundo, las personas que infligen torturas lo hacen con total impunidad. La impunidad, más que cualquier otro factor, transmite el mensaje de que la tortura, aunque sea ilegal, será tolerada. La impunidad es uno de los principales factores que permiten que siga existiendo la tortura, y socava los sistemas establecidos a lo largo de los años para proteger a las personas frente a esta práctica. Si los torturadores no comparecen ante la justicia, otras personas creerán que la tortura puede infligirse impunemente, e impedirá que las víctimas y sus familiares establezcan la verdad y reciban justicia.</p>
<p>El videojuego "Grand Theft Auto 2", distribuido por Proein y desarrollado por la empresa Take 2, habla de los "encarguitos que nos asignan nuestros jefes: robar coches, transportar drogas o, peor aún, disparar a alguien... Muy educativo no parece pero controversias aparte "Grand Theft auto 2 "resulta ser un juego muy divertido...".</p>	<p>Los niños y niñas tienen derecho a contar con una protección especial frente a la tortura y a los malos tratos. En muchos casos los niños y niñas sufren malos tratos porque el sistema judicial no tiene en cuenta sus necesidades. En otros, los niños y niñas parecen convertirse en blanco específico de los ataques a causa de su edad o de su situación de dependencia. Algunos niños y niñas son torturados para coaccionar o castigar a sus padres. Los niños y niñas de la calle son considerados "desechables" y los que están bajo custodia constituyen una presa fácil.</p>

## Anexo G. Fotos de implementación de la secuencia didáctica





