



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 095, CDMX CENTRO**

**PROGRAMA EDUCATIVO  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**TÍTULO  
VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS: PERSPECTIVA DE DOCENTES Y ALUMNOS DE  
NIVEL PRIMARIA**

**OPCIÓN DE TITULACIÓN  
TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADAS EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**P R E S E N T A:**

**ARELI HERNÁNDEZ ANDRADE**

**ASESORA: DRA. BLANCA ESTELA RETANA FRANCO**

**CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2023**



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**Unidad 095, Azcapotzalco**  
**Azcapotzalco, CDMX**  
**Comisión de titulación**

CDMX. A 15 de agosto del 2023

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

**C. ARELI HERNÁNDEZ ANDRADE**

**Presente:**

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de la dictaminación a su tesis: **"Videojuegos educativos: perspectiva de docentes y alumnos de nivel primaria"**, que usted presenta como opción de titulación de la Licenciatura en Psicología Educativa, le manifiesto que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

Atentamente  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

S. E. P.  
UNIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 095  
A. F. AZCAPOTZALCO

**MARGARITA BERENICE GUTIÉRREZ HERNÁNDEZ**  
DIRECCIÓN DE UNIDAD UPN 095

MBGH/CEC/pzc  
*MBGH*

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mis padres, hermanos y familia por su amor incondicional y por creer en mí desde el primer día, por sus sacrificios y su apoyo constante que han sido la clave de mi éxito.

A mis profesores por su dedicación y pasión por la enseñanza y por guiarme en mi camino, a mi asesora y sinodales quienes estudiaron mi tesis y la aprobaron. A mis grandes amigos por los momentos que compartimos juntos, ustedes han estado a mi lado, brindándome consejos valiosos y compartiendo momentos de alegría y tristeza. Gracias por ser un faro de esperanza y amistad en mi vida académica y personal.

A todos aquellos que han sido una parte integral de mi camino académico y personal.

¡Muchas gracias!

## Índice

	Pág.
<b>Introducción</b>	1
<b>Capítulo 1 Constructivismo y Constructivismo radical</b>	2
<b>Capítulo 2 Las TIC/TAC en la educación y los videojuegos</b>	<b>8</b>
2.1 Las TAC/TIC	8
2.2 ¿Qué es el juego?	12
2.3 ¿Qué son los videojuegos?	13
2.4 ¿Qué son los videojuegos educativos?	15
2.4.1 Características de los videojuegos educativos	20
2.4.2 Páginas con videojuegos educativos	22
2.5 Características educación primaria	24
2,5.1 Aspectos positivos	26
2.5.2 Aspectos negativos	28
2.5.3 Obstáculos para poner en práctica los videojuegos educativos	29
<b>Método</b>	
Pregunta de investigación	33

Justificación	33
Objetivos específicos	34
Tipo de investigación y de estudio	34
Población	35
Muestreo	35
Participantes	35
Instrumento	36
Análisis de resultados	36
<b>Resultados</b>	37
<b>Discusión</b>	98
<b>Limitaciones y sugerencias</b>	104
<b>Referencias</b>	105
<b>Anexos</b>	109

## INTRODUCCIÓN

El modelo educativo de México llamado " **La Nueva Escuela Mexicana** " no ha funcionado en algunos aspectos, no se ha logrado cambiar la forma de enseñanza de los docentes que llega a ser muy tradicionalista esto conlleva a ser poco atractivo para los alumnos, ya que los docentes no cuentan con el material o no todos tienen conocimiento de cómo usarlos. Martínez (2019) indica que los alumnos que tienen acercamiento a las tecnologías son conocidos como nativos digitales, los cuales están muy relacionados con las tecnologías y la mayoría de sus actividades están estas tecnologías por lo tanto es algo que les llama la atención, por lo mismo es importante que se haga uso de este tipo de tecnologías como material didáctico que pueda apoyar a los docentes y uno de estos son los videojuegos educativos.

Es importante realizar esta investigación para saber qué tan preparados están los docentes de nivel primaria hacia el uso de medios tecnológicos, si están dispuestos a innovar sus clases y hacer uso de nuevas herramientas (videojuegos educativos) si se les brinda las herramientas y el apoyo necesario para mejorar la educación en México.

En este trabajo se encontrará el cómo la educación tradicional se ha visto afectada por todos estos avances tecnológicos que han surgido en los últimos años, ya que actualmente para los jóvenes las tecnologías les son llamativas y es algo que saben manejar, por lo tanto, el seguir llevando un modelo tradicional para ellos les es aburrido y no llegan a tener un aprendizaje significativo. Por lo tanto, es importante saber que los docentes sin tener conocimiento sobre esta herramienta didáctica (videojuegos educativos) tienen dificultades al hacer uso de las tecnologías o no cuentan con el material para ponerlas en práctica.

Antes no se le consideraba al juego como una herramienta didáctica hasta que fue aceptada por pedagogos, ya que eran pocos los videojuegos educativos que realmente logran el objetivo de transmitir algún conocimiento a los alumnos y tener esa parte divertida, de igual manera hay pocos videojuegos educativos que han sido aceptados uno de ellos "Wii sports" que se utilizó con niños con parálisis cerebral.

Esta investigación se realizó con el propósito de conocer la visión que tienen los maestros y alumnos de nivel primaria de escuelas públicas y privadas, en relación con los videojuegos educativos como herramienta didáctica. Por lo cual se utilizó el tipo de investigación cualitativa y el diseño fue el de constructivismo radical en el cual Anderson, Reder y Simon (2001) hace hincapié en el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje en situaciones complejas y el aprendizaje en contextos sociales, y al mismo tiempo desconfía mucho de la evaluación sistemática de los resultados de la educación.

## Capítulo 1. Constructivismo y constructivismo radical

Principalmente existen varios autores que hablan sobre esta corriente constructivista, en el cual González Serra (2002) comenta que el constructivismo tiene un principio fundamental que es que los seres humanos construyan ideas sobre el mundo, las cuales evolucionan y cambian y les han servido para regular las relaciones consigo mismo, con la naturaleza y con la sociedad y que en mayor o menor grado han tenido un relativo éxito en su propósito (p. 188). De igual manera González Mercado y Chaires García (2011) indica que el Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas, a partir de las cuales procesa otras construcciones mentales o cognitivas; considera que la construcción se produce (p. 84).

Así mismo, González Mercado y Chaires García (2011) indican que:

- a) Retomando la visión de Piaget en el cual argumenta que cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento se realiza un proceso interno. En este sentido, es importante destacar que el espacio en línea es una herramienta fundamental que permite a los alumnos interactuar en todo momento con el objeto de estudio; incluso, con mayor frecuencia en relación con las clases presenciales, que si bien son de suma trascendencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no ofrecen una atención tan «individualizada», como la que sugieren las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC).
- b) Cuando se realiza en colaboración con otros estudiantes se toma la visión de Vigotsky. Bajo este enfoque, se da especial relevancia al aspecto social que tiene la construcción del conocimiento, y son muchos los especialistas que coinciden con esta aproximación. Así, el aprendizaje en línea debe fomentar el trabajo en equipo y la interrelación en sus procesos; además, concebir el uso de las NTIC como una herramienta de apoyo al proceso de formación del alumnado, ya que capacita a los estudiantes para participar activamente en su propia construcción del conocimiento.
- c) Cuando el conocimiento es significativo para el sujeto. Para Ausubel, el aprendizaje es una actividad que se construye de manera activa por medio de las interpretaciones, ideas, conceptos y esquemas que el estudiante ya posee, en donde el aprendizaje significativo debe ocurrir por lo que él llamó el «descubrimiento» (p.84).

En cuanto a Ortiz Granja, Dorys (2015) señala que, a lo largo de los años, varios autores han planteado diversas teorías sobre el aprendizaje y las teorías de Piaget, de Ausubel y de Vygotsky, son consideradas más cercanas a los planteamientos del constructivismo:

1. La teoría cognitiva de Piaget. - También se la conoce como evolutiva debido a que se trata de un proceso paulatino y progresivo que avanza, conforme el niño madura física y psicológicamente. El aprendizaje se realiza gracias a la interacción de dos procesos:

asimilación y acomodación. El primero hace referencia al contacto que el individuo tiene con los objetos del mundo a su alrededor; de cuyas características, la persona se apropia en su proceso de aprendizaje. El segundo a lo que sucede con los aspectos asimilados: son integrados en la red cognitiva del sujeto, contribuyen a la construcción de nuevas estructuras de pensamientos e ideas; que, a su vez, favorecen una mejor adaptación al medio.

2. El aprendizaje significativo de Ausubel. - Afirma que el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal. Este proceso se realiza mediante la combinación de tres aspectos esenciales: lógicos, cognitivos y afectivos (Lamata & Domínguez, 2003: 78). El aspecto lógico implica que el material que va a ser aprendido debe tener una cierta coherencia interna que favorezca su aprendizaje. El aspecto cognitivo toma en cuenta el desarrollo de habilidades de pensamiento y de procesamiento de la información. Finalmente, el aspecto afectivo tiene en cuenta las condiciones emocionales, tanto de los estudiantes como del docente, que favorecen o entorpecen el proceso de formación.
3. El aprendizaje social de Vygotsky. - Esta teoría sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio. Cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento. Para Vygotsky (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007) es esencial lo que ha denominado la zona de desarrollo próximo; es decir, la distancia entre lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con la ayuda un experto en el tema (p.98-99).

Así mismo, Anderson, Reder y Simon (2001) indica que, en los Estados Unidos, la educación de corte conductista nunca fue muy común y prácticamente ha desaparecido. Las razones de ello son complejas y no se conocen muy bien. De igual manera mencionan que el constructivismo radical hace hincapié en el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje en situaciones complejas y el aprendizaje en contextos sociales, y al mismo tiempo desconfía mucho de la evaluación sistemática de los resultados de la educación (pp. 92-93).

De acuerdo con Serrano y Pons (2011) nos encontramos ante cuatro sujetos del constructivismo: el sujeto individual, el sujeto epistémico, el sujeto psicológico y el sujeto colectivo. Esta forma de entender al sujeto está en relación directa con las condiciones que concurren en el proceso de construcción (p.4).



Igualmente, Castillo (2008) muestra a algunos autores muy conocidos por sus aportes y concepciones constructivistas en los procesos de aprendizaje y enseñanza de las ciencias (p. 173) [Ver Tabla 1].

**Tabla 1.**

*Posturas constructivistas: sus representantes y principios*

Constructivismo Cognitivo	Constructivismo Sociocognitivo	Constructivismo Radical	
Piaget	Vigotsky	Maturana	Von Glaserfeld
Principios:	Principios:	Principios:	Principios:
1. El rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente	1. El aprendizaje y el desarrollo es una actividad social y colaborativa que no puede ser enseñada a nadie. Depende del estudiante construir su propia comprensión en su propia mente	1. Autoorganización: los seres vivos recogen la información para autoorganizarse internamente	1. La realidad es percibida a partir de su construcción por el sujeto perceptor. Este principio obliga a una reformulación de todas las bases tradicionales del conocimiento por afectar a su raíz. No es una teoría más, sino un punto de partida radical
2. El aprendizaje es un proceso activo en el cual se cometerán errores y las soluciones serán encontradas. Estos serán importantes para la asimilación y la acomodación para lograr el equilibrio	2. La Zona de Desarrollo Próximo puede ser usada para diseñar situaciones apropiadas durante las cuales el estudiante podrá ser provisto del apoyo apropiado para el aprendizaje óptimo	2. Este proceso de autoorganización produce el reconocimiento de la realidad desde muchos dominios y en relación particular a cada observador	2. No hay una realidad racionalmente accesible: existe un mundo completamente externo por el cual verificamos las afirmaciones del conocimiento, o la
3. El aprendizaje es un proceso social que debería suceder entre los grupos colaborativos con la	3. Cuando es provisto por las situaciones	3. Relación observador-observado: es crítico el entendimiento de que lo que se dice de la realidad procede siempre de un observador	

interacción de los pares en escenarios lo más natural posible.	apropiadas, uno debe tomar en consideración que el aprendizaje debería tomar lugar en contextos significativos; preferiblemente donde el conocimiento va a ser aplicado	4. Experiencia vital humana: la experiencia es el mecanismo del conocimiento	verdad reside exclusivamente en lo que los grupos individuales construyen
--	---	--	---

Fuente: Castillo (2008).

Por su parte Von Glasersfeld (1996 como se citó en Hernández Rojas, 2008) argumenta que el constructivismo radical se distingue de cualquier otra forma de constructivismo (a los cuales llama “constructivismos triviales”) porque si bien considera que el conocimiento es adaptativo (en términos de “viabilidad”) y es un intento de organizar el mundo experiencial, no tiene como fin descubrir realidad ontológica alguna o la supuesta “verdad” sobre la realidad que se manifiesta. Es decir, para el constructivismo radical sólo conocemos la “realidad experiencial” y no el mundo exterior (p.55).

En cuanto a Delgado (1999) expresa que el desplazamiento, por parte del constructivismo radical, de la fuente de las regularidades que dan lugar al conocimiento, desde el mundo exterior de los realistas (y especialmente de los realistas contemplativos) al sujeto constructor, puede esquematizarse como la «reconstrucción» de algunos conceptos tradicionales como «conocimiento, verdad, comunicación y comprensión». Esta reconstrucción, con cierta frecuencia, se reduce a la mera sustitución formal de términos como observar, objetos exteriores, objetivo aprendizaje por descubrimiento..., característicos de la teoría realista, por los correspondientes a construir (o inventar), mundo experiencial, viable, aprendizaje por invención..., más acordes con la orientación constructivista. (pag. 494)

Por su parte Koval (2006) menciona que el punto de inflexión es la relación entre saber y realidad: Por un lado, la concepción de que el saber es sólo saber si permite conocer el mundo tal como es, y, por el otro, la idea de que nosotros construimos nuestra propia realidad imponiéndole nuestras leyes. El constructivismo toma la idea kantiana del conocimiento adjudicándole un papel principal al sujeto cognoscente. Así, la idea fundamental consiste en

pensar en los sujetos como constructores de la realidad. El mundo que experimentamos dice los constructivistas, lo construimos automáticamente nosotros. De este modo de entender la realidad, se sigue la forma de comprenderla en su relación con el saber humano (p. 3.)

Según Glaserfeld (s/f como se citó en Koval, S.2006) la realidad objetiva se refiere:

Esto en modo alguno nos da idea de cómo puede estar constituido el mundo “objetivo”; quiere decir únicamente que conocemos un camino viable que nos conduce a un fin que hemos elegido en las circunstancias particulares en nuestro mundo de la experiencia. No nos dice nada -ni puede decirnos- acerca de cuántos otros caminos pueden haber ni cómo esa experiencia que consideramos el fin puede estar conectada con un mundo situado más allá de nuestra experiencia. Lo único que entra en nuestra experiencia de aquel mundo “real” es, en el mejor de los casos, sus fronteras... (Von Glasersfeld 1993, p. 25).

Esto explica por qué el constructivismo es radical. Lo es en tanto desarrolla una teoría del conocimiento cuyo objeto de estudio no es una realidad ontológica, sino el ordenamiento y la organización de un mundo formado por nuestras experiencias (p. 5).

Así mismo, Maldonado Alemán (2009) comenta el mundo que experimentamos es, por tanto, un mundo cognitivo construido por nosotros mismos, un modelo estructurado y determinado por el observador y su cerebro de acuerdo con sus características propias. El constructivismo radical ha dedicado numerosos estudios precisamente al análisis de la función que el observador desempeña en el proceso cognitivo y a la dilucidación de la organización y estructura de los seres vivos en las que el conocimiento se enraíza (p. 37).

Del mismo modo Von Glasersfeld (1981 como se citó en Maldonado Alemán, 2009) lo que vivimos y experimentamos, lo que conocemos y llegamos a saber está necesariamente construido con nuestros propios materiales y sólo se puede explicar de acuerdo con nuestra manera y forma de construir» (p.38).

De acuerdo con Serrano González-Tejero y Pons Parra (2011) sostiene que el constructivismo radical, cuyo máximo representante es Von Glasersfeld (1995), hace referencia a un enfoque no convencional del problema del conocimiento y del hecho de conocer y se basa en la presunción de que el conocimiento, sin importar cómo se defina, está en la mente de las personas y el sujeto cognoscente no tiene otra alternativa que construir lo que conoce sobre la base de su propia experiencia (p. 6).

En cuanto a Von Glasersfeld, (2001 como se citó en Hernández Rojas, 2008) indica que en relación con su postura educativa, ésta es un tanto similar a la propuesta Piagetiana, aunque llevada a los extremos: se sostiene la importancia de dar oportunidad a que los alumnos tengan

experiencias personales y directas con los contenidos curriculares y, que luego, tengan espacios de reflexión sobre dichas experiencias (p. 56).

De igual manera Von Glasersfeld (1996) argumenta que los dos principios básicos del constructivismo radical son 1) El conocimiento no es recibido pasivamente por medio de los sentidos ni por vía de la comunicación, sino que es activamente construido por el sujeto cognoscente. Y 2) La función de la cognición es adaptativa y sirve para la organización del mundo experiencial del sujeto, no para el descubrimiento de una realidad ontológica objetiva (p. 2). Además, menciona que los cuatro principios sobre los que se asienta el constructivismo radical son los siguientes: a) El conocimiento “no se recibe pasivamente, ni a través de los sentidos, ni por medio de la comunicación, sino que es construido activamente por el sujeto cognoscente”. b) “La función del conocimiento es adaptativa, en el sentido biológico del término, tendiente hacia el ajuste o la viabilidad”. c) “La cognición sirve a la organización del mundo experiencial del sujeto, no al descubrimiento de una realidad ontológica objetiva”. d) Existe una exigencia de “socialidad”, en términos de “una construcción conceptual de los otros” y, en este sentido, las otras subjetividades se construyen a partir del campo experiencial del individuo. Según esta tesis la primera interacción debe ser con la experiencia individual (p. 6).

Acorde con Anderson, Reder y Simon (2001) expresan que el constructivismo radical es la idea de que no se puede enseñar a los alumnos, sino que hay que permitirles que ellos creen los conocimientos que necesitan. Esto suele describirse como un contraste entre “instructivismo” y “constructivismo” (p.102).

De igual manera Anderson, Reder y Simon (2001) postulan que el problema que se plantea a la psicología y a la educación es diseñar una serie de experiencias que les permitan a los alumnos aprender eficazmente, e inducirlos a realizar las actividades pertinentes. En ambos aspectos, prácticamente no hay desacuerdo entre los constructivistas radicales y otros psicólogos cognitivos. Lo más difícil es determinar cuáles son los objetivos de aprendizaje y las experiencias que, incorporadas en el diseño de la instrucción, servirán mejor para que los alumnos alcancen estas metas (p. 103).

Los mismos autores expresan que algunas de las situaciones de aprendizaje que recomiendan los escritos de los constructivistas radicales involucran tareas que pueden ser resueltas por un solo sujeto, pero hay creciente tendencia a convertirlas en situaciones de aprendizaje en grupos. Sin duda ello se debe en parte a la influencia ejercida por el movimiento de aprendizaje contextualizado (p. 109).

Por esta situación se necesita implementar en los nuevos cambios que se han generado en los últimos años.

## **Capítulo 2. Las TIC/TAC en la educación y los videojuegos**

La educación está constantemente en cambio, esto debido a los avances tecnológicos que se han ido incorporando poco a poco a la educación, las cuales han ayudado a complementar, enriquecer y transformar la educación. Actualmente la preparación que tienen los docentes debe estar adentrada a estos medios tecnológicos, los cuales hacen que se vea afectado el rol del docente en su práctica. Esto ha permitido crear herramientas que pueden ser de ayuda para los docentes al momento de transmitir conocimientos a los alumnos y que los mismos alumnos vayan construyendo su propio aprendizaje. Por ello hoy en día las tecnologías han adquirido un papel muy importante en la vida cotidiana.

### **2.1 Las TAC/TIC**

De acuerdo con Velasco Rodríguez (2017) expresa que las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) tratan de reconducir las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) hacia un uso más formativo y pedagógico. De este modo, las TAC van más allá de aprender a utilizar las TIC y nos permiten explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento (p.771)

De igual manera Cabero (1998 como se citó en Belloch 2012) argumenta que las TIC en líneas generales son las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e inter conexas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas (p.1).

Así mismo Valarezo Castro y Santos Jiménez (2019) argumenta que las TAC son producto del uso de las TIC, con el propósito de aprender de una forma efectiva, a través de dinámicas y prácticas formativas sustentadas en los usos didácticos de la tecnología digital, gracias a sus atributos de interactividad, que convierte al aprendiz en protagonista de la construcción de su propio conocimiento, ajustando el proceso a sus individualidades, estilo y ritmo de aprendizaje; así como a la interconectividad que facilita la combinación de distintos medios y recursos digitales con propósitos multitareas, rompiendo las barreras de espacio y tiempo (p.183).

Además, Cortes Ocaña (2013) indica que introducir de forma efectiva las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje se pone una serie de cuestiones a tener en cuenta, cómo la

actualización continua de conocimientos habilidades procesos estrategias sobre los contenidos tanto cognitivas como meta- cognitivas (p.6).

De acuerdo con Belloch (2012) que existen múltiples instrumentos electrónicos que se encuadran dentro del concepto de TIC, pero sin lugar a duda, los medios más representativos de la sociedad actual son los ordenadores que permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas (presentaciones, aplicaciones multimedia, programas ofimáticos, etc.) y más específicamente las redes de comunicación, en concreto Internet (p. 2).

De igual manera Belloch (2012) comenta que la web ha evolucionado desde su creación de forma rápida en diferentes aspectos como son la rapidez de acceso y número de usuarios conectados. En el ámbito de aplicación que se refiere al uso de las redes de comunicación que ha ido aumentando exponencialmente desde su creación, actualmente múltiples de las actividades cotidianas que se realizan se pueden efectuar de forma más rápida y eficaz a través de las redes. Y por último el tipo de interacción del usuario en donde la evolución que ha seguido la web con relación al rol que los usuarios tienen en el acceso a la misma, que ha ido también evolucionando (p. 5).

Como se mencionó las TIC/ TAC se han ido incorporado y han penetrado varios ámbitos y uno de los cuales ha generado aspectos positivos es en la educación. Durante los últimos años se ha visto un gran avance en cuanto a las tecnologías, las cuales están presentes en casi todas las actividades diarias que se realizan, incluyendo las del ámbito educativo, las cuales van a ayudar a los niños a desarrollar su alfabetización digital para que puedan realizar ciertas actividades educativas para favorecer su aprendizaje y en otros ámbitos y los docentes podrían crear contenidos educativos digitales, para sus clases e innovar.

Bajo diferentes puntos de vista, para los niños unos de sus primeros acercamientos a la tecnología son los videojuegos y eso es algo que les llama mucho la atención y se pueden utilizar de una forma positiva dentro del ámbito educativo, al llegar a tener este acercamiento a temprana edad se les llega a conocer como Nativos Digitales, los cuales están muy involucrados con el lenguaje digital (computadoras, internet, etc.) También se encuentran los Migrantes Nativos que son los que no tuvieron un acercamiento a estos medios por lo tanto no cuentan con ese lenguaje y tratan de adaptarse a ellas y adquirirlas.

Por todo este proceso de mejorar la educación Ferrer Covarrubias (2013) señala que mejorar la labor docente en México es una acción educativa que se intenta permanentemente en cada reforma y en la que se puede incorporar los instrumentos de la tecnología, como son las computadoras y la internet, estas bondades son características de la era digital que se vive, la cual no tiene destinatarios exclusivos; cualquiera con interés y posibilidad económica puede

acceder a ellas (p. 5). Sin embargo, por las escasez de recursos educativos y tecnológicos en las escuelas y de preparación de los docentes no se han alcanzado los indicadores esperados en los diferentes espacios educativos, además de que también existe una brecha en los alumnos, ya que algunos o mejor dicho la mayoría de los estudiantes no cuentan con las herramientas tecnológicas para el aprendizaje, dicho aspecto se vio evidenciado durante la pandemia de COVID19

Siendo así Martínez (2019) plantea que:

La generación de nativos digitales no abarca a todos los jóvenes, pues los teóricos explican que esta realidad no alcanza a asentarse debido a que los medios tecnológicos no llegan a masificarse, quedando muchos de ellos condicionados por la desigualdad social, las diferencias culturales, el factor económico e, incluso, el geográfico (p. 3).

No todos los jóvenes tienen este conocimiento con relación a los medios digitales en muchos lugares rurales no cuentan con materiales (computadoras, luz, internet, etc.) y para ellos el tener acceso a ellos es muy complicado.

Respecto a Marín Díaz (2011) sugiere que “desde que se comenzará a hablar de competencias básicas en los sistemas educativos, la competencia digital e informacional, cobra mayor fuerza la vinculación del aprendizaje tradicional con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)” [p. 15]. Tomando en cuenta todos estos avances tecnológicos que ha surgido en los últimos años, se considera que se deben hacer modificaciones en el modelo educativo tradicional, porque este ya no logra ser atractivo para estas nuevas generaciones ya que tienen acceso a otros medios que antes no había.

Por consiguiente, Ferrer Covarrubias (2013) opina que las escuelas formadoras de profesores de educación básica (públicas o privadas) saben de estos cambios sociales que afectan el desarrollo de la vida académica. Por lo tanto, la actualización representa una constante tanto en los contenidos de los planes de estudio como en la didáctica de las clases, para no quedarse rezagados en el tiempo, debido al surgimiento y rápido avance de las tecnologías (p. 5).

De tal forma García, Portillo, Romo y Benito (2007 como se citó en Solano Nogales & Santacruz Valencia, 2016) mencionan que:

Los modelos educativos tradicionales no son capaces de abordar completamente la brecha digital existente entre la cultura que enseñan los docentes y la que poseen los nativos digitales, lo que genera cierto rechazo o pérdida de atención e interés (p. 102).

Por lo tanto, Calatayud (2008 como se citó en Ferrer Covarrubias, 2013) señala que indudablemente el cambio vertiginoso de la sociedad está demandando una transformación radical de la formación de los profesionales de la educación. Formación que posibilite dar respuesta a todos los desafíos que en la actualidad nuestra sociedad presenta (p. 7).

Como señala Ferrer Covarrubias (2013):

La educación primaria, en sus planes y prácticas, deberían actualizarse cada cierto tiempo valiéndose de los materiales, recursos, herramientas, conocimientos que la época le permitan o le requieran, en búsqueda de la calidad del acto educativo. Para realizar estas tareas la escuela puede aprovechar las posibilidades que le ofrecen los medios de comunicación y las tecnologías tecnológicas digitales; no solo puede incorporarlos para facilitar la enseñanza, sino que debe educar a los alumnos para que reciban de forma inteligente, selectiva y crítica la información transmitida a través de los artefactos tecnológicos (p. 17).

Al igual Prensky (2001 como se citó en Padilla Zea, Collazos Ordoñez, Gutiérrez Vela & Medina Medina, 2012) comenta que los escolares ya no encajan bien en el sistema educativo tal como se concibió, debido a que han crecido en un entorno rodeado de ordenadores, videojuegos, reproductores de música digital, videocámaras, teléfonos móviles y toda clase de juguetes y herramientas de la era digital. Por lo tanto, se les puede considerar Nativos Digitales (p. 141).

Realmente se cuenta con las herramientas para que los docentes los pongan en práctica y así innovar sus clases, sin embargo, como mencionan Muñoz y Valenzuela (2014) “se observa que, aun disponiendo de recursos didácticos, el profesor hace un escaso uso de éstos, tales como guías de ejercicios, textos de estudio, textos literarios, recursos multimedia o material didáctico” (p. 2).

Prensky (2011 como se citó en Capell Masip, Tejada Fernández & Bosco, 2017) declara que “el alumnado actual busca tener aprendizaje significativo lo que aprende y estudia espera que guarde relación directa con su vida cotidiana para hacer los propios protagonistas de su propio proceso de aprendizaje tomando decisiones al respecto” (p. 135).

De igual manera Marín Díaz (2011) menciona que el sujeto aprenda a recuperar, redefinir y reutilizar la información que obtiene a través o con las TIC (“Aprendizaje a tres R o A3R”), conlleva que los estudiantes de hoy aprendan, además, cinco aspectos básicos: sepan acceder, analizar, evaluar, crear y reflexionar para llevar a la acción a la práctica curricular (p. 151).



Este aprendizaje significativo lo puede ir obteniendo por la interacción que tenga con sus compañeros e ir conectándolo con sus conocimientos previos, esto por medio de la relación con su entorno sea física o virtualmente.

## **2.2 ¿Qué es el juego?**

Muchos docentes principalmente en preescolar y los primeros años de primaria han puesto en práctica el juego para que los niños aprendan e interactúen en su entorno, ayudándolos a desarrollar ciertas áreas, y esto hace que para los alumnos sea interesante y llamativas las clases y lograr retener su atención y esto se puede hacer de igual manera con los videojuegos educativos.

Por lo tanto, Meneses Montero & Monge Alvarado (2001) enfatiza que “el juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos” (p. 115)

Al igual que Vygotsky (1967 como se citó en Muñoz & Valenzuela, 2014) “declara que, al jugar con otros, el niño despliega su zona de desarrollo próximo, involucrándose en actividades más complejas de las que normalmente experimenta en la vida diaria” (p. 2).

Por lo tanto, el niño va a ir adquiriendo aprendizajes por medio de las experiencias que están viviendo al interactuar con su entorno, al igual que empezar a realizar cosas nuevas con ayuda de alguien que lo guiará a alcanzar nuevos aprendizajes.

Así mismo Vázquez-Alonso y Manassero-Mas (2016) indica que la educación mediante el juego (o ludificación) es una técnica de aprendizaje la cual tiene como objetivo de mejorar resultados de aprendizaje en conocimientos, habilidades, esta puede transformar aprendizajes áridos o aburridos en actividades interesantes y entretenidas, donde el aprendizaje tiene lugar de una manera natural porque incentiva la motivación de los jugadores (p. 153).

En cuanto a Román y Cardemil (2014, como se citó en Sampedro Requena, Muñoz González & Vega Gea. 2017) describe que el juego y todas sus variantes (aunque sean de naturaleza tecnológica o digital) se convierten en un principio didáctico y psicopedagógico para las primeras edades, dado que al considerarlos desde una esencia pedagógica favorecen, entre otros aspectos, el lenguaje, el pensamiento lógico y la resolución de problemas y normas de comportamiento y de relaciones con los demás (p. 90).

De acuerdo con Gros Salvat (2006) hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Desde el punto de vista educativo, este

hecho cambio gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza (p. 1).

Al igual que cambio esa percepción que tenían los docentes hace algunos años sobre que el juego solo era para poder entretener y divertir al alumno, se puede hacer lo mismo con el uso de los videojuegos y darnos cuenta de que nos ayudarían a poder cambiar la forma de enseñanza y actualmente serviría por todos estos cambios que ha surgido y que de cierta forma la educación se ha visto afectada.

### **2.3 ¿Qué son los videojuegos?**

Referente Estallo (1995 como se citó en Pérez García. 2014) “los videojuegos tienen una larga historia, destaca que el primer videojuego nace en los años 1940, siendo un simulador de vuelo para el entrenamiento de pilotos, creado por técnicos americanos” (p. 136).

De igual manera Pérez García (2014) indica que la extensión masiva de los videojuegos en los años 90 provocó una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial (p. 137).

Esta visión que se tiene en relación con los videojuegos ya tiene bastantes años y es algo que siguen transmitiendo en los medios de comunicación los cuales observan tanto docentes como padres de familia, por lo tanto, es importante conocer si actualmente se sigue visualizando de la misma manera como algo negativo.

Por lo que respecta a Rodríguez-Hoyos y João Gomes (2013) señala que el mercado y la industria de los videojuegos han adquirido una enorme importancia, tanto en términos económicos como de penetración en la población a nivel mundial, lo que le ha llevado a superar en volumen de negocio a otras industrias culturales como el cine (p. 480).

Como opina Olveda Sánchez (2004) los ordenadores evolucionaron y llegaron las tarjetas gráficas en color. El ratón se hace famoso con la entrada del entorno Windows, produciéndose la revolución; esa facilidad en el manejo del PC. Si a ello se añade la rápida evolución en velocidad y almacenamiento, y el gran éxito que estaban teniendo las videoconsolas, se puede comprender la gran aceptación de los juegos en los ordenadores personales (p. 35).

De igual manera este autor menciona que: a mediados de los 90, los gráficos, imágenes, animaciones y el sonido mejora notablemente dando lugar a programas de aventuras en donde

el protagonista esencial eran los aspectos gráficos. De este modo, vemos cómo los juegos de simulación se benefician de este avance, puesto que pueden ser más semejantes con la realidad. La evolución de los videojuegos, como la de la informática en general, está directamente relacionada con las mejoras tecnológicas y el gran avance en nuevas y mejores máquinas.

Desde el punto de vista de Prensky (2001 como se citó en Capell Masip *et al.*, 2017) entiende por videojuego el juego que se desarrolla en un ambiente virtual que contiene retos, normas, objetos, retroalimentación, interacción e historia (p. 134).

De igual manera Juul (2006 como se citó en Capell Masip *et al.*, 2017) declara que “los videojuegos son un software gráfico y de animación altamente desarrollado y en muchos casos de múltiples plataformas tecnológicas, que engloba los más diversos campos temáticos, incluso los juegos más tradicionales” (p. 134).

De igual modo Olveda Sánchez (2004) señala que los videojuegos, al igual que los programas informáticos en general, admiten diversos criterios de clasificación, en la cual toma en cuenta la estructura del videojuego, las habilidades que se utilizan, estableciendo las diferentes categorías (Ver Tabla 2).

**Tabla 2.**

*Clasificación de los videojuegos*

Habilidades	Tipo de videojuego	Modalidades	Ejemplos
Psicomotricidad	Arcade	Plataformas, laberintos, aventuras	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Streetfighter
	Deportes	Fútbol, tenis, baloncesto, conducción	FIFA, PC Football, NBA, Fórmula I, Grand Prix.
	Juegos de aventura y Rol	Luchas, peleas	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon
	Simuladores y constructores	Aviones, simuladores de una	Simulador de vuelo Microsoft, Sim City,

		situación o instrumentales	Tamagotchi, The Incredible Machine.
Razonamiento, lógica, estrategia, memoria.	juegos de estrategia	Aventura, rol, juegos de guerra	Estratego, Warcraft, Edge of Empires, Civilization, Lemmings
	Puzzles y juegos de lógica	Habilidad, preguntas y respuestas	th Guest, Tetris
	juegos de mesa	Ajedrez, cartas	Trivial

Fuente: Olveda Sánchez (2004)

Como señala Gros (2004) y Raña (2003 como se citó en Marín Díaz, 2011) los videojuegos en general, y los de corte educativo en particular, pueden ser entendidos como un elemento que va introduciendo a los niños y a las niñas, así como a los y las adolescentes, en la cultura tecnológica, más allá de la simple perspectiva lúdica que por su diseño y naturaleza presentan.

Acorde con Ferrer Covarrubias (2013) refiere que los videojuegos han atraído la atención de los niños y adolescentes, la educación tiene la posibilidad de valerse de su amplio uso, agregándoles el contenido académico (p. 16).

Los videojuegos están orientados al entretenimiento de las personas que van a permitir la interacción con otras personas, pero también existen videojuegos que van a permitir adquirir conocimientos y habilidades que los van a ir adentrando a toda esta cultura tecnológica que es necesaria adquirir, estos videojuegos que van a ayudar a adquirir estas habilidades y conocimientos se les conoce como videojuegos educativos. De igual forma está sería una gran oportunidad dentro del ámbito educativo para que innoven sus clases y favorecer el aprendizaje.

#### 2.4 ¿Qué son los videojuegos educativos?

Como se mencionó anteriormente existen videojuegos que sirven para poder entretener a las personas, sin embargo, también están los que transmiten conocimientos a las personas y les permite desarrollar ciertas habilidades.

Por ello Muñoz y Valenzuela (2014) mencionan que:

Los juegos serios han sido diseñados con el explícito de ayudar a los estudiantes a aprender materias importantes, tales como estrategias de resolución de problemas y habilidades sociales o cognitivas; pocos son los juegos, según Graesser et al. (2009) que hayan merecido la valoración por parte de los pedagogos (p. 2).

Pocos son los videojuegos educativos que realmente logran el objetivo de transmitir algún conocimiento a los alumnos y tener esa parte divertida, para algunos podría llegar a ser simplemente un libro de forma digital ya que no conservan la esencia de un videojuego que es divertir mientras aprenden.

Como afirma Rodríguez-Hoyos y João Gomes (2013) que una de las cuestiones que es necesario cuidar en el diseño de los serious games es que deben asemejarse todo lo posible a los videojuegos comerciales, dado que muchas veces resultan aburridos para los usuarios porque, sólo se presta atención a su dimensión pedagógica (p. 484).

No obstante Freitas (2007 como se citó en Marcucci, Aliciardi Agustina., Collino, De Cunto, Bosio & Chiodi, 2015) en el informe sobre el uso de juegos en educación sostiene que para que exista aprendizaje, los juegos han de tener relación con los resultados del aprendizaje, y al mismo tiempo han de ser relevantes para contextos de práctica del mundo real. Por lo tanto, al hacer uso de algún videojuego educativo se necesita tener claro los aprendizajes que se quieren obtener y de igual manera que los aprendizajes obtenidos puedan ser aplicables en asuntos cotidianos que viven los alumnos y a si ser significativo para ellos.

Sin embargo, García, Cortés y Martínez (2011 citado en López Raventós, 2016) nombran que uno de los problemas más importantes a la hora de introducir videojuegos en los procesos de aprendizaje ha sido conservar el elemento lúdico, su diversión. Se ha potenciado su misión transmisora de cierto conocimiento en detrimento de lo lúdico; es decir, en el contexto educativo se ha antepuesto la transmisión de cierto contenido curricular a través de los contenidos más que en el aprendizaje producido por la experiencia de juego.

De igual manera García, Cortés y Martínez, (2011) señalan que: el docente deberá analizar qué características y posibilidades ofrecen este tipo de medios, en este caso los videojuegos, para ver cómo transformarlo en un recurso educativo, definirá sus propósitos en función del objetivo didáctico a alcanzar en relación con el contenido curricular y las posibilidades propias que definen al juego (p. 255).

Al igual López Raventós (2016) menciona que, durante este proceso, es importante que el docente sea capaz de trasladar la acción puramente lúdica (de la que parten los alumnos) a una situación de reflexión (tras el juego), estableciendo así un distanciamiento que supera el efecto de “inmersión participativa” y que va a permitir transformar estos objetos culturales en transmisores de conocimiento (p. 257).

De acuerdo con García Pernía, Cortés Gómez y Martínez Borda (2011) indican que no solo es poner en uso los videojuegos educativos, se necesita que el docente vea las estrategias que implementara para hacer uso de eso: estrategias educativas, nos estamos refiriendo a las

acciones o propósitos del profesor a partir de las propias cualidades del medio que va a utilizar, en este caso el videojuego. El docente, por tanto, definirá sus propósitos en función del objetivo didáctico a alcanzar en relación con el contenido curricular y las posibilidades propias que definen al juego.

A partir de lo referido antes se puede decir que se deben crear buenos juegos educativos para que transmitan ese conocimiento a los alumnos y tener claros los objetivos y así lograr alcanzarlos, pero es complicado no quitarles ese lado divertido a los videojuegos mientras uno aprende y que los alumnos se sigan interesando por ellos.

En cuanto a Gros Salvat (2006) declara que el profesor o profesora que utiliza videojuegos debe replantearse su propio papel dentro del aula ya que, en muchos casos, se le escapará el control del videojuego en sí mismo ya que no es extraño que los estudiantes estén mucho más capacitados que los profesores en el dominio técnico del programa. Por ello, su incidencia no está en el juego sino en su uso, su análisis y utilización para adquirir unos objetivos educativos concretos (p. 9).

Por ello es importante capacitar a los docentes para hacer uso de estos de manera correcta y obtener los objetivos que se esperan, sin que se le escape el control al momento de su uso y como menciona los alumnos puede que tengas más dominio en estas actividades, pero siempre pueden ayudar a sus docentes.

Algo muy importante que se debe tomar en cuenta a la hora de poner en práctica algún videojuego educativo como señala Salvat (2006) es “la edad para la que van destinados los juegos sea la adecuada, ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no son demasiado acertadas, por lo general dan un margen de edad tan amplio que no tiene ningún valor” (p. 9).

Respecto a Rodríguez-Hoyos y João Gomes (2013) señala que para el diseño de este tipo de artefactos ha de realizarse en equipos multidisciplinares en los que convendría incorporar a educadores/as y, por otra parte, el alfabetismo crítico en videojuegos exige que los docentes que utilizan este tipo de recursos desarrollen competencias que les permitan ir participando progresivamente en la producción de estos artefactos y no limitarse únicamente a consumir productos ya elaborados (p. 483).

De modo que Dondim, Edvinsson y Moretti (2004 como se citó en Soto-Ardila, Niño Melo., Caballero & Luengo. 2019) consideran los videojuegos como herramientas para desarrollar algunas habilidades sociales necesarias para que el niño interacciona con el entorno. Otros aspectos como las habilidades sociales, el rendimiento, o el aprendizaje motivado, se ven beneficiados con el uso de los videojuegos (p. 50).

Los videojuegos podrán ayudar mucho como herramienta didáctica como se menciona anteriormente es algo que a las personas les llama mucho la atención en especial al niño, contribuiría a desarrollar ciertas habilidades, una de ellas son las sociales las cuales podrían influir en las personas que les cuesta expresar sus ideas. Sin embargo, para llevar esto de la mejor manera posible y mejorar el aprendizaje de los niños se necesita una buena preparación de los profesores para ponerlas en prácticas en sus clases, junto con el apoyo de los padres de familia para que lo usen de una manera adecuada y moderada.

Asimismo, Marín Díaz (2011) considera que las estudiantes participantes en su estudio señalan que están de acuerdo en que los videojuegos pueden ser contemplados como una herramienta para trabajar de forma colaborativa y para ayudar a desarrollar contenidos curriculares relacionados con las ciencias naturales, en concreto con el cuerpo humano en general. Por lo tanto, existen testigos de que los videojuegos educativos pueden ser de mucha ayuda para desarrollar habilidades que contribuirán en el aprendizaje de los alumnos, sin embargo, sería interesante conocer si resultase positivamente en diferentes niveles educativos (p. 161).

Varios autores han realizado investigaciones para conocer estas experiencias que se tiene en relación con los videojuegos educativos como herramienta didáctica. Soto-Ardila *et al.* (2019) realizaron un estudio el cual se pretendió conocer las opiniones y percepciones de los estudiantes del tercer curso del Grado de Educación Primaria, de la Facultad de Educación (Universidad de Extremadura, Badajoz) sobre el uso, las ventajas e inconvenientes que los videojuegos puedan tener como recurso educativo. Para recoger los datos, se utilizó el foro que permite establecer diálogos entre los participantes de una forma intuitiva y sencilla, obteniendo información sobre ¿Los estudiantes del Grado están a favor del uso de los videojuegos como recurso educativo o se posicionan en contra del uso de los mismos?, ¿Cuáles son los motivos que llevan a los estudiantes del Grado a declinarse por utilizar, o no, los videojuegos como recurso educativo?, ¿Qué percepción tienen, en relación a la formación de los profesores, sobre el uso de los videojuegos como recurso educativo?

En el cual encontraron que: a mayor parte de los sujetos participantes se muestran a favor de utilizar esta metodología (los videojuegos) como recurso didáctico, dado que afirman que los videojuegos presentan numerosos beneficios para el desarrollo del alumno.

Otra investigación fue realizada por Sánchez Ambriz (2013) su objetivo general: desarrollar de manera gradual el aprendizaje por descubrimiento, experiencial y autorregulado a través del uso de videojuegos comerciales como recurso didáctico en el aula. Se utilizaron dos instrumentos, el primer instrumento de medición, fue de tipo cuantitativo con seis

preguntas cerradas y se diseñó para conocer el nivel de familiaridad de los profesores con los videojuegos y su uso como recurso didáctico. El segundo cuestionario fue de tipo cuantitativo-cualitativo, con veintinueve preguntas cerradas y una abierta, que se aplicó a todos los niveles educativos durante 14 semanas. En el cual encontraron: una variación en cuanto al desarrollo de las habilidades medidas en los diferentes niveles educativos, destacando las siguientes:

- En el nivel preescolar, se logró desarrollar más el aprendizaje colaborativo.
- A nivel de primaria se logra avanzar en el aprendizaje por descubrimiento.
- En secundaria, se observó mayor desarrollo del aprendizaje por descubrimiento y por experiencia.

De igual manera como señala Soto-Ardila et al. (2019) de igual manera: los videojuegos educativos pueden ser de mucha ayuda para incorporar a niños con alguna Necesidad Educativa Especial (NEE) y así facilitar la inclusión (p. 52).

Así mismo Deutsch, Borbely, Filler, Huhn y Guarrera-Bowlby (2008 como se citó en Soto-Ardila *et al.*, 2019) muestran cómo, utilizando videojuegos (más concretamente “Wii sports”), niños con parálisis cerebral pueden mejorar su movilidad funcional, los procesos perceptivo-visuales o el control postural y pueden conseguir que, los niños que necesiten algún tipo de rehabilitación realicen durante un mayor tiempo los ejercicios, dado que estarán mucho más motivados (p. 52).

Los videojuegos educativos no sólo podrían ayudar a los niños que tienen parálisis cerebral e incluso contribuir a diversas discapacidades e incorporar a estos alumnos en escuelas regulares para que tengan un desarrollo social normal al igual que los otros niños haciendo uso de estos y mejorar ciertos aspectos que les impida tener un buen desarrollo en su aprendizaje.

Por tanto, Solano Nogales y Santacruz Valencia (2016) expresa que la concepción de los videojuegos como herramienta didáctica, principalmente debida al desconocimiento, dudas de la comunidad educativa con respecto al cambio, a las posibles dificultades del profesorado para su incorporación en el aula y a la estructura y planteamiento del sistema educativo (p. 102).

Por el hecho de que muchos docentes no están muy adentrados a los medios digitales les cuenta hacer uso de estos y genera un conflicto en ellos por no saben cómo transmitir este conocimiento a sus alumnos ya que ellos tienen un mayor conocimiento de estos.

El planificar cómo llevar a cabo las clases hace que los docentes invierten mayor parte de su tiempo para que no surja ningún inconveniente al momento de ponerlos en práctica y todos los alumnos tengan la posibilidad de usarlos y así realizar una evaluación que le permitan saber si ha tenido resultados positivos.



### 2.4.1 Características de videojuegos Educativos

Así pues, Contreras Espinosa (2013, p. 383) indica que existen diferentes características que definen a los videojuegos y cada una puede aportar oportunidades para facilitar el aprendizaje.

- a. **Reglas:** Las reglas representan los límites de la experiencia ficticia, la definición de lo que puede, o no, hacer el jugador y marcan los objetivos que se han de cumplir bajo unas condiciones determinadas en cada fase del juego.
- b. **Metas y objetivos:** Cuando los juegos son utilizados en un contexto educativo, normalmente los objetivos de aprendizaje deben coincidir con los objetivos del juego, lo que añade motivaciones para hacer que el aprendizaje sea más divertido.
- c. **Fantasía:** a mayoría de los juegos contienen algún elemento de fantasía en un intento de proporcionar motivación y dar mayor emoción al juego, los estudiantes se embarquen en mundos de fantasía.

De igual forma argumenta que la taxonomía de Lepper y Malone (1987 como se citó en Padilla Zea et al., 2012) un juego educativo debe tener las siguientes características:

- a. **Desafío:** Es necesario crear unos objetivos claros y relevantes para el estudiante. Ofrecer varios niveles de dificultad, información oculta y aleatoriedad. La actividad que se realiza debe promover sentimientos de competencia en los participantes.
- b. **Curiosidad:** Existe en dos formas diferentes: sensorial y cognitiva. Los efectos audiovisuales, particularmente en los juegos de ordenador, acentúan la curiosidad sensorial. Cuando los aprendices se sorprenden o intrigan por paradojas o información incompleta, se incentiva la curiosidad cognitiva.
- c. **Control:** Se experimenta por medio de sentimientos de autodeterminación y control por parte del aprendiz. Cuando los jugadores afrontan las decisiones, se incrementa su sensación de control personal.
- d. **Fantasía:** Las fantasías deben referirse no sólo a las necesidades emocionales, sino que deben proporcionar metáforas y analogías relevantes. Además, las fantasías deben tener una relación directa con el material que se está tratando.

Por lo que López Raventós (2016) comenta que lo más importante es ver cuáles son las diferencias entre estos videojuegos pensados para educar y los que tienen un carácter comercial:

- 1- En primer lugar, los serious games están pensados para una función educativa. Estas funciones pueden ser de diversos tipos: el entrenamiento de determinadas habilidades,

la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos.

- 2- En segundo lugar, estos videojuegos están relacionados, a partir de su simulación, con algún aspecto de la realidad, lo que genera una identificación entre el jugador y la parte de la realidad representada en la simulación virtual.
- 3- En tercer lugar, la recreación de una simulación virtual en la cual se le permite al jugador una experimentación sin riesgos. Esta simulación no sólo es mucho más económica en el sentido monetario del término, sino que elimina las posibilidades de dañar, de alguna u otra forma, al aprendiz o al ambiente involucrado en la simulación.

Por medio de estas características se puede diferenciar entre un videojuego normal o uno que va a brindar la oportunidad de aprender de manera implícita y los alumnos se van a ir dando cuenta de los avances que irán logrando al paso del tiempo. Una de las cosas que se debe tomar en cuenta es el tipo de juego que mejor favorezca al niño dependiendo la etapa de desarrollo en la que se encuentre.

Es por esto que Johnson y Johnson (1994 como se citó en Padilla Zea et al., 2012) proponen un conjunto de elementos para que las actividades puedan obtener mayores beneficios:

- a. Interdependencia positiva: aprender a trabajar en equipo de forma que el éxito o el fracaso del grupo representa su propio éxito o fracaso personal.
- b. Exigibilidad personal: cada miembro del grupo debe ser capaz de aportar su conocimiento al grupo y de aprender lo que sus compañeros le aporten, con el fin de beneficiar a todo el grupo.
- c. Interacción positiva cara a cara: compartirán sus conocimientos para así poder ayudar a los que han tenido alguna dificultad
- d. Habilidades interpersonales y de grupo: los estudiantes deben organizar el trabajo y tomar decisiones, manifestando sus dotes de liderazgo, conciliación, etc.
- e. Autoanálisis del grupo: el grupo debe autoanalizarse para saber si su trabajo está siendo efectivo, se alcanzan las metas y se está trabajando en el ambiente adecuado.

Con base en todas estas características que debe contener un videojuego educativo, se pueden obtener aspectos positivos al momento de su uso.

Por lo tanto, el hacer uso de los videojuegos educativos en las aulas podría ayudar a los docentes, en este caso enfocándonos a nivel primaria.

### **2.4.2 Páginas con videojuegos educativos.**

Se han creado varias páginas de apoyo a los maestros para que puedan realizar sus propios materiales didácticos y así ayudar a los alumnos a obtener un aprendizaje más interactivo, actualmente por la pandemia los docentes han hecho uso de nuevas herramientas para trabajar con los alumnos de modalidad a distancia, a continuación, se presentaran algunas páginas que pueden ser de ayuda para realizar videojuegos educativos para los alumnos.

La plataforma digital cuantrix (<https://cuantrix.mx/inicio>) apoya a los maestros y padres de México para que niños y niñas desarrollen habilidades de programación a través de videojuegos, ejercicios y actividades desconectadas, en un ambiente virtual seguro y divertido. Para poder acceder a la plataforma se deberá registrar a los padres, alumnos y docentes, dependiendo su perfil. Esta plataforma fue mencionada por algunos docentes participantes de esta investigación (Ver Figura 1).

En la plataforma Wordwall (<https://wordwall.net/es>) apoya a los docentes con diferentes plantillas a realizar diferentes actividades juegos para los alumnos, Algunas plantillas son gratuitas y otras se deben pagar. Las actividades que se realizan por medio de las plantillas se pueden llegar a imprimir o realizar virtualmente las actividades, para poder hacer uso de esta y crear sus actividades se necesita registrarse (Ver Figura 2).

En la plataforma Genially (<https://genial.ly/es/>) los docentes encontrarán diferentes actividades y videojuegos educativos para poner en práctica con sus alumnos sobre diferentes materias de igual manera hay videojuegos ya realizados por otros docentes e incluso puede crear su propio videojuego haciendo uso de las plantillas que se encuentren dentro de esta plataforma. Cuenta con dos versiones, la gratuita y la Premium, por lo cual se pide que se registres para poder acceder (Ver Figura 3).

En esta plataforma Wumbox (<https://www.wumbox.com/>) los docentes podrán encontrar diferentes actividades educativas o crear sus propias actividades en las cuales también van a poder llevar un control del proceso que tengan los alumnos en dichos temas, de igual manera se encuentran material para que se pueda imprimir. Se encuentra la versión gratuita y otra versión la cual se debe de pagar (Ver Figura 4).

**Figura 1.**

*Página de inicio de Cuatrix*



Fundación Televisa. <https://cuatrix.mx/inicio>

**Figura 2.**

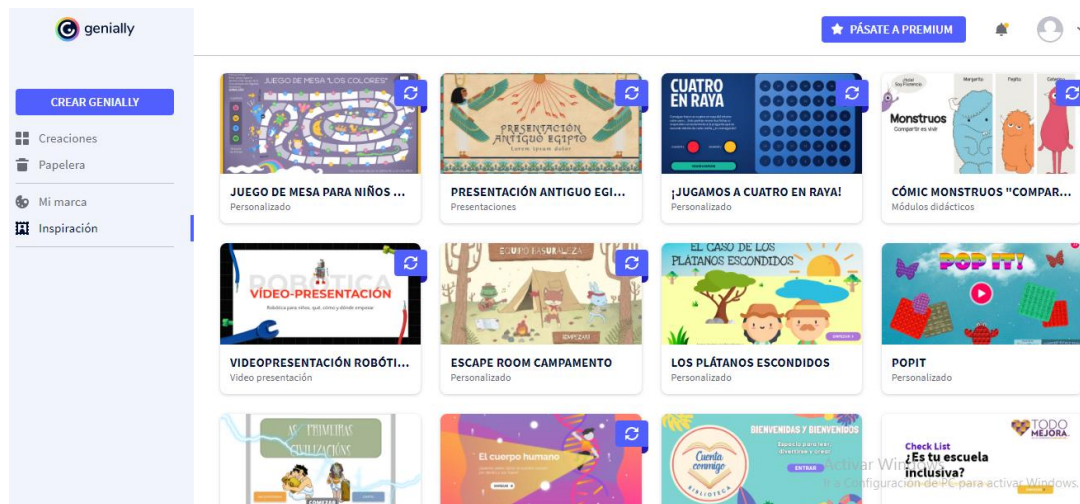
*Página de inicio de Wordwall*



Wordwall, <https://wordwall.net/es>

**Figura 3**

*Página de inicio de Genially*



Genially, <https://genial.ly/es/>

#### Figura 4.

*Página de inicio de Wombox*



Wombox,

### 2.5 Características Educación primaria

La Secretaría de Educación Pública (2015) refiere que: La Educación Primaria constituye el segundo nivel de la Educación Básica, ofrece un trayecto formativo coherente y consistente que da continuidad al desarrollo de competencias que los alumnos adquieren en la Educación Preescolar; además sienta las bases para que en el nivel de Educación Secundaria los estudiantes alcancen el perfil de egreso y desarrollen las competencias para la vida.

Es por esto que el Sistema de Información de tendencias educativas en América latina (2019) alude que el nivel primario es el segundo tramo educativo de los sistemas nacionales de educación y forma parte del tramo de educación básica. La edad de referencia del nivel primario abarca, según el país, a los niños de entre 6 y 12 años (p. 2).

Por ende, Cárdenas Olivares (2015) menciona que la mayoría de los maestros de educación básica lo son por vocación profesional, es decir, eligieron ser maestros como profesión de vida, lo cual no ocurre con los maestros de educación media superior y superior, quienes inicialmente son profesionistas de otras áreas que devinieron en la docencia (p. 1).

Así mismo menciona Ser maestro es una vocación con la que se puede nacer o la que se puede descubrir y construir en el trayecto del ejercicio profesional. Quienes nacen con la vocación por el magisterio y quieren ejercer oficialmente suelen prepararse para ello en la Escuela Normal, lo cual no ocurre con quienes descubren su vocación docente en el trayecto de una carrera profesional o posteriormente.

De igual manera Cárdenas Olivares (2015) indica que en México la selección docente funciona de manera distinta. Para ingresar a una licenciatura en educación básica es necesario contar con el certificado del bachillerato sin requisito mínimo de calificación, hacer trámites

de ingreso a la escuela normal y obtener nivel satisfactorio o sobresaliente en el examen de conocimientos del Centro Nacional de Evaluación, CENEVAL (El otro nivel es el insuficiente). Si hay espacio disponible, se ingresa a la Escuela Normal (p. 4).

La Secretaría de Educación Pública (2015) menciona que durante la Educación Primaria los estudiantes experimentan diferentes cambios en sus procesos de desarrollo y aprendizaje por lo que es necesario que en este nivel tengan oportunidades de aprendizaje que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

Así mismo, Martín Haro (2015) postula que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en el artículo 2. Principios generales establece que la finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajos, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria (p. 5)

De igual manera Martín Haro (2015) describe algunas características que deben tener los alumnos de tercero y cuarto nivel de primaria (8 a los 10 años) son

- Desarrollo moral: Los niños empiezan a analizar los hechos desde un punto de vista personal a entender la justicia y las normas de forma más crítica y a disfrutar aceptando pequeñas responsabilidades.
- Desarrollo personal: los niños y niñas llegan a este nivel educativo con experiencias escolares y vital previa importante. Es un marco de referencia se amplía y lentamente se va independizando de su contexto.
- Desarrollo del lenguaje: empiezan a tener El dominio de las habilidades de la lectura y la escritura, van ampliando Su vocabulario y el lenguaje corporal se utiliza de manera más precisa
- Desarrollo cognitivo: su periodo de organización de las operaciones lógico- concretas, aumentar la plasticidad del pensamiento, capacidad de análisis y síntesis, aumento de la curiosidad y del interés por conocer detalles y clasificar, aumentar la capacidad memorística de comprender o integrar acciones realizadas y de dar sentido a la experiencia.

El mismo autor describe algunas características que deben tener los alumnos de quinto y sexto nivel de primaria (10 a los 12 años). Los alumnos de 10 a 12 años van abandonando la infancia progresivamente entran a la preadolescencia.

- Desarrollo moral: el alumno entiende las normas morales de una forma más reflexiva y consistente y elaborar sus criterios propios para corregir su conducta. Y en el caso de su autoestima irá formándose mediante la interacción con el grupo y la adaptación de un sistema de valores.
- Desarrollo motor: los alumnos son capaces de llevar a cabo actividades más sistemáticas sí precisas obteniendo un mayor rendimiento de su potencial psicomotor.
- Desarrollo del lenguaje: el lenguaje a esta edad se caracteriza por utilización de la sintaxis más compleja, comprensión de las formas sintácticas de la voz pasiva, etc.
- Desarrollo cognitivo: consolidación de las operaciones lógico-concretas, amplio desarrollo de la capacidad de síntesis y atracción que les permitirá apreciar y diferenciar características de los objetos y fenómenos y su pensamiento es más sistemático ordenado y más flexible.

Conociendo las características que se tienen en este nivel educativos, también se deben tomar en cuenta que puede haber aspectos tanto positivos como negativos que obstaculizan el uso de videojuegos educativos como herramienta didáctica.

### **2.5.1 Aspectos positivos**

Algunos de los aspectos positivos que los alumnos aprenden y desarrollan son habilidades de resolución que se presentan ante determinada situación, el aprender a trabajar en equipo es algo que los ayudará mucho no solo en su ámbito escolar sino en otros a futuro y el aprender a pedir apoyo al momento de tener una dificultad y ayudar a otros compañeros.

Acorde con Loftu y Loftus (1983 como se citó en Sánchez Ambriz, 2013) comenta que los videojuegos aprovechan diversos estímulos tanto auditivos como visuales, que resultan relevantes para el juego, además producen inferencias entre los videojuegos aprendidos con anterioridad, o los anteriores pueden verse interferidos por el nuevo juego, lo que provoca que trabaje la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo (p. 4)

Para que estas implementaciones de los videojuegos educativos se desarrollen en las escuelas se necesita además de una buena formación en los docentes en relación con los medios digitales “un cambio de mentalidad en toda la comunidad educativa integrada por profesores, padres y alumnos”.

Así mismo Solano Nogales y Santacruz Valencia (2016) señalan que tantos docentes como padres de familia tienen una visión negativa sobre el uso de los videojuegos y no les agrada la idea de ponerlos en práctica en el ámbito educativo, consideran que esto puede generar que los alumnos bajen calificaciones y lleguen a tener actitudes violentas (p.102)

Por otro lado, Marcucci *et al.* (2015) describe algunas ventajas del uso de videojuegos en educación:

- Favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y espaciales
- Mejoran las habilidades en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)
- Permiten enseñar hechos, conocimientos, principios y resolución de problemas complejos con mayor facilidad.
- Desarrollan la creatividad
- Permiten mostrar ejemplos prácticos de conceptos y reglas que, de otra forma, son difíciles de ilustrar
- Permiten simular experimentos peligrosos eliminando los riesgos, por ejemplo, en química
- Fomentan la colaboración real entre estudiantes.

De igual modo Gros Salvat (2006) menciona que otro efecto positivo de los videojuegos a nivel de sociabilidad es que a través de la red de comunicación los adolescentes comparten una interacción con grupos de amigos y pares y no necesariamente permanecen aislados, es posible jugar en grupo con personas que están en lugares diversos (p.5)

Uno de los aspectos más importantes que se debe tomar en cuenta a la hora de realizar algún videojuego, es su atraktividad ya que esto logrará llamar la atención de las personas. Por lo que Crawford (2003 como se citó en Marcano Lárez) afirma que la atraktividad de los videojuegos es el relacionado con los aspectos gráficos y el diseño, es decir, todos aquellos elementos destinados a estimular los sentidos y que se denomina gratificación sensorial (...) los convierten en ambientes emocionales por excelencia (p. 132).

Estos aspectos emocionales son determinantes para el aprendizaje y hay razones neurofisiológicas que respaldan estos hechos explicados mediante el modelo de Cerebro Triuno. Marcano Lárez (2006) plantea que este modelo se basa en la evolución del ser humano, en el cual el cerebro está dividido en tres partes:

- Sistema reptiliano o básico: primario evolutivamente, encargado de las funciones autónomas, de las respuestas motoras y automáticas, de los hábitos, y de las funciones más básicas del organismo. Es la parte del cerebro más antigua y la que nos ayuda a controlar el comportamiento ante ciertas situaciones, de algún peligro o a la adaptación



de algún entorno. Esto puede ayudar a que las personas reaccionen o tengan algún comportamiento en el uso de los videojuegos y se adapten a los cambios.

- El sistema límbico: el cual se encarga de las emociones, las motivaciones, los sentimientos; controla el sistema autónomo del organismo. Trabaja en armonía con el sistema reptil, procesando toda la información sensorial antes de enviarla a la neocorteza. Son todas las emociones, motivaciones que se tienen ante esa situación y junto con el sistema reptiliano va a ser la forma de su comportamiento ante una situación, pues puede ayudar a que quiera de nuevo sentir cierta emoción jugando y va repetir ciertas acciones para lograrlo y se sentirá motivado en alcanzar la meta.
- Neocorteza o cerebro humano: se encarga de la actividad intelectual, de los procesos superiores del hombre. Procesa información, genera conocimientos, imagina y anticipa, se encarga de la solución de problemas, de los procesos de este análisis y síntesis, del pensamiento crítico y creativo. Este va a ayudar a que los alumnos vayan procesando esa información sobre el uso de los videojuegos educativos y la información que este les brinde para su aprendizaje, utilicen su pensamiento crítico para solucionar problemas que se les presente, para poder alcanzar los aprendizajes esperados por el profesor en relación con el uso de los videojuegos educativos.

Otro de los aspectos positivos que tiene el uso de videojuegos educativos es que Marcano Lárez (2006) considera que “repercuten en la autoestima, en la seguridad personal, en la motivación de logro y la capacidad de auto superación, además de otras repercusiones a nivel de la atención, prerequisite para cualquier proceso de aprendizaje” (p. 136).

### **2.5.2 Aspectos negativos**

Una gran parte de los profesores como los padres de familia pueden tener visiones negativas sobre el uso de los videojuegos como herramienta, ya que la ven como mero entretenimiento para las personas y esto puede desencadenar hábitos negativos en los alumnos que pueda perjudicar su rendimiento en la escuela.

Además, Marín Díaz (2011) opina que la incorporación de las TICs a las aulas de cualquier nivel educativo es hoy una realidad, sin embargo, algunas de ellas son contempladas desde una perspectiva bien de incredulidad bien de negatividad que hacen que herramientas como los videojuegos sean desechadas de la esfera formativa sin brindarles una oportunidad (p. 162)

Por otro lado, Padilla Zea et al. (2012) considera que “una característica negativa que se ha adjudicado a los videojuegos es la referente al aislamiento, argumentando que los

videojuegos hacen que los jugadores se aíslen del mundo y se conviertan en seres asociales” (p. 142)

Esta característica no necesariamente se presenta, se debe de diferenciar entre lo que es adicción y pasar un período largo jugando. Al momento de que el alumno experimente el videojuego educativo por primera vez va a querer jugarlo por un gran tiempo hasta familiarizarse con él, pero posteriormente de esto su uso será normal.

En cuanto a Marín Díaz (2011) señala que a pesar de que los videojuegos pueden ser de mucha ayuda hay quienes consideran desde los años setenta que se crearon, ha sido elemento de polémica tanto dentro del ámbito de la educación como fuera de ella (p. 63).

Esto se debe a que muchas personas consideran a los videojuegos como mero entretenimiento y hace que las personas se descuiden de sus obligaciones, que se aíslen e incluso, actualmente muchas personas tienen una concepción negativa de ellos y que solo les pueden generar actitudes negativas hacia los niños y adolescentes. Existen diferentes tipos de videojuegos y si están los que pueden ayudarte a distraerte un rato, pero también están los videojuegos que van dirigidos al ámbito educativo.

### **2.5.3 Obstáculos para ponerlos en práctica**

Uno de los obstáculos que se consideran que puede llegar a tener el poner en práctica los videojuegos educativos en las aulas es que muchas personas no tienen conocimiento en relación a los medios digitales, en especial lugares rurales lo cual me hace pensar que si en algún punto México llegaran a poner en práctica los videojuegos ciertos lugares serán excluidos y hará que siga creciendo la brecha digital no solo en personas adultas, sino también en jóvenes, lo cual a mi parecer sería otro obstáculo en la educación y desigualdad.

Además, Martínez (2019) menciona que algunos docentes señalan que hay sistemas escolares que prohíben el uso de dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o computadores portátiles. En estos contextos la tecnología no da frutos, porque hay directivos y profesores que no logran zafarse de sus prácticas tradicionales, demostrando no tener conciencia de la innovación, la oportunidad y la novedad que representan los videojuegos para la enseñanza y la vida de sus estudiantes (p. 11).

Normalmente las instituciones restringen el uso de dispositivos en las aulas, porque consideran que esto puede llegar a ser un gran distractor para los alumnos, lo cual puede ser cierto, pero también si se les da un uso adecuado dentro del aula y con reglas específicas se podrá hacer uso de estos.

Por otra parte, Bourgonjon et al. (2010 como se citó en Rodríguez-Hoyos & João Gomes, 2013) menciona que su trabajo va dirigido a conocer las opiniones del propio alumnado sobre la utilización de estas herramientas, se constata que el colectivo discente es heterogéneo a la hora de valorar estos recursos dado que, entre otras cuestiones, las mujeres que participaron mostraron una visión más negativa hacia el uso de los videojuegos en la educación que los hombres (p. 10).

Ante esto es importante buscar el tipo de juego que les llamaría la atención tanto a las niñas y a los niños, para que ambos puedan tener el mismo interés y que a ambos beneficie y se sientan animados.

De igual manera varias investigaciones hacen referencia al sexismo en los videojuegos, uno de los primeros autores que hablo de este tema fue Provenzo (1991 como se citó en Gros Salvat (2006) que tras efectuar un análisis exhaustivo de los juegos en el mercado llegó a la conclusión de que, en la mayor parte, los personajes femeninos eran inexistentes o tenían un papel pasivo: la princesa a la que el protagonista del juego tenía que salvar. Es importante que exista una variedad de personas femeninos también en los videojuegos educativos que se utilizaran, sin brindar un estereotipo a las niñas y que ellas puedan sentirse identificadas con su personaje, tal vez así les pueda llamar la atención estos (p. 6)

El Instituto Andaluz de la Mujer (2005) refiere que la red está llena de productos de pornografía basados en el uso del cuerpo de las mujeres como meros objetos, el soporte videojuego es sólo un recurso técnico más para “jugar” con el cuerpo femenino como un objeto al servicio del placer del jugador (p.15).

De igual manera indican que la distorsión del cuerpo femenino también se ve reforzada en el mundo de los videojuegos con el éxito del estilo Manga y Hentai, dibujos asiáticos que actualmente están muy de moda en el mundo de los videojuegos y en Internet (p. 16). El estudio de Amnistía Internacional 2004 (como se citó en El Instituto Andaluz de la Mujer 2005) la imagen de la mujer que aquí aparece es la de una eterna adolescente nunca envejecen, con ojos enormes que ocupan casi toda su cara y otros rasgos distintivos de este mundo: “es ya característica habitual que las chicas protagonistas luzcan estupendas delanteras, ropa ceñida, faldas cortas y que adopten posturas y vivan situaciones bastante eróticas (p. 17).

Asimismo, Santana Rodríguez (2020) refiere que los personajes femeninos son, a menudo, hipersexualizados y los personajes masculinos son hipermasculinizados. Se ha encontrado en la investigación que nueve de cada diez personajes femeninos protagonistas (90%) tiene un cuerpo atractivo (pechos grandes y caderas muy contorneadas). Un 67% de los personajes femeninos tiene un cuerpo demasiado delgado o extremadamente

desproporcionado. Es decir, un 80% de los personajes femeninos protagonistas de los videojuegos mostraban un cuerpo de proporciones poco creíbles y sanas. En cuanto al tipo de videojuegos en los que más predomina esta imagen de mujer, hemos encontrado que son en los de acción (92%), en los de rol (75%) y, por último, en los de combate (89%) [p. 11].

De acuerdo con Santana Rodríguez (2020) postula que la industria del videojuego sigue despreciando a la mujer en todas sus versiones: como personaje, como jugadora, y como desarrolladora. En primer lugar, los personajes femeninos en los videojuegos suelen ser muñecas estereotipadas y/o hipersexualizadas con roles menores en el juego, y en situaciones de debilidad (p. 6).

Sin embargo, el autor afirma que la creciente presencia de mujeres como video jugadoras no ha supuesto un cambio o la eliminación de los estereotipos de género en la representación de estas como objeto sexual, cuidadora o princesa que debe ser salvada, como indican los resultados de la investigación La diferencia sexual en el análisis de videojuegos (p. 11).

Así pues, Santana Rodríguez (2020) describe el estudio dirigido por Díez Gutiérrez, chicos entre 8 y 12 años que participaron en un grupo de discusión, manifestaron que ellos jugaban mejor que las chicas y “que éstas sólo juegan a los de Barbies, y los de modelos”. Por otro lado, en otro grupo de discusión, en esta ocasión con chicas y chicos de entre 14 y 17 años, así como personas adultas, ellos declaraban que las chicas “son malas con los juegos”, lo cual contrasta con las manifestaciones de padres y madres que decían que los “juegos más intelectuales o sosegados son mejor desarrollados por sus hijas que por sus hijos” (p. 15).

De igual manera dentro de este estudio dirigido por Díaz Gutiérrez (2004) presenta la utilización de los videojuegos según el sexo, el porcentaje de chicos (76.64%) que usan ordenador es ligeramente mayor que el de chicas (71.26%). Con lo cual parece que no hay mucha diferencia en el uso del ordenador en función del sexo.

Con relación a Estalló (1999 como se citó en Díaz Gutiérrez (2004) en relación con la temática elegida, los contenidos de los videojuegos preferidos por los chicos son los de tipo deportivo (25.68% del total de la población), los de estrategia (23.88%), los de violencia (20.86%) y los de simulación (14.23%). Mientras que los tipos de videojuegos que prefieren las chicas son de estrategia (21.25%), deportivos (11,80%) y de temática general (9,81%) [p. 90].

Además, dentro de esta investigación se constata que hay diferencias importantes por razón de sexo. Los chicos evitan jugar con mujeres, tanto en el modo individual como en el

modo internet. Lo cual es muy significativo, por lo que esto supone en cuanto a la consideración que tienen los chicos respecto a las mujeres como compañeras de juego (p. 24).

Así mismo dentro de los grupos de discusión que se realizó a los chicos: Piensan que ellos juegan mejor que las chicas y que éstas sólo juegan a los de Barbies, y los de modelos. Les gustaría ser como los personajes de los videojuegos de fútbol porque a todos les gusta el fútbol. Suelen jugar juntos chicos con chicos. Prefieren jugar con amigos más que solos. Dicen que no les gustan los de las chicas y que a los que juegan ellos, ellas no saben jugar. La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos padres y madres no les gusta que jueguen mucho, les controlan y sobre todo no quieren que jueguen a los de guerra. En el cole les tiene prohibido llevar estos juegos, aunque, a veces, juegan con los de los móviles (p. 281).

## **Método**

### **Propósito**

Conocer cuál es la visión que tienen los docentes y alumnos de nivel primaria, sobre el uso de videojuegos educativos como herramienta didáctica.

### **Justificación**

Era importante realizar esta investigación para saber qué tan preparados están los docentes de nivel primaria hacia el uso de medios tecnológicos, si están dispuestos a innovar sus clases y hacer uso de nuevas herramientas (videojuegos educativos) y llevar a cabo cambios en el modelo educativo y mejorar la educación en México. Al igual conocer si los alumnos y docentes saben hacer uso de estas herramientas o si les llamaría la atención su uso en el aula.

De igual manera esta investigación servirá para comentar sobre cómo los docentes de nivel primaria tanto de escuelas públicas como privadas están preparados para afrontar todos estos cambios que están surgiendo en especial los avances tecnológicos, que cada día están más presentes en la vida cotidiana de los niños y como lo están afrontando frente a un grupo.

Esta investigación aportara información a los docentes mexicanos sobre como algunos docentes de nivel primarias de escuelas públicas y privadas se han preparado para hacer uso de medios tecnológicos y poner en práctica esos conocimientos adquiridos en sus clases, de igual manera su conocimiento hacia los videojuegos educativos y la perspectiva que tienen sobre su uso como herramienta didáctica para mejorar o facilitar el aprendizaje de los alumnos, sus experiencias tanto positivas como negativas. Brindará información de alumnos de nivel primaria sobre el uso de videojuegos y videojuegos educativos, su conocimiento sobre estos y si han llegado a tener una experiencia y que tipos de videojuegos les gusta más jugar. De igual manera brindara información sobre la historia de los videojuegos y como podrían ayudar los videojuegos educativos a los alumnos en su aprendizaje, los aspectos que los docentes deben tomar al momento de introducirlos en las aulas, los aspectos positivos y negativos que estos generan en los alumnos y los obstáculos que presentaran los docentes para poder implementarlos, las características que debe tener un videojuego educativo para poder diferenciarlo de los videojuegos de esparcimiento.

Con los datos obtenidos y como sugerencia a futuras investigaciones se podría poner en práctica un videojuego educativo en algún grupo pequeño o realizar una comparativa entre dos grupos y ver si se obtienen resultados positivos. Pero antes de poner en práctica alguno se

necesita una adaptación o la creación de videojuegos educativos especializados para la población mexicana.

### **Objetivos específicos**

1. Diseñar una entrevista para poder conocer la visión que tienen los docentes sobre los videojuegos educativos, como herramienta didáctica.
2. Diseñar una entrevista para poder conocer la visión que tienen los alumnos sobre los videojuegos educativos, como herramienta didáctica.
3. Aplicar una entrevista a docentes de nivel primaria, para conocer su punto de vista sobre el uso de videojuegos educativos como herramienta didáctica.
4. Aplicar una entrevista a los alumnos de nivel primaria, para conocer su punto de vista sobre el uso de videojuegos educativos como herramienta didáctica.
5. Comparar las respuestas de los docentes y alumnos, para saber la visión que tienen sobre el uso de videojuegos como herramienta didáctica.

### **Tipo de investigación**

Cualitativa estudia la realidad en su contexto natural de una determinada situación o problema, en el cual no se requiere de datos numéricos o estadísticos, sino que se obtienen datos descriptivos por medio de diversos métodos (Álvarez, 2003). El cual me ayudará a conocer la perspectiva que tienen los docentes y alumnos por medio de datos descriptivos.

### **Diseño de investigación**

Constructivista radical, este diseño se centra en la educación, el cual por medio de sus experiencias las personas van a ir creando sus propias visiones y conocimientos. Me va a ayudar a conocer las experiencias que han tenido las personas o la visión que tienen con relación a los videojuegos educativos.

El constructivismo radical hace hincapié en el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje en situaciones complejas y el aprendizaje en contextos sociales y de igual manera realiza el mejoramiento de las actitudes. (Anderson, Reder y Simon (2001, p. 93). Esto ayudará a conocer las experiencias que han tenido las personas o la visión que tienen con relación a los videojuegos educativos.

## **Población:**

7 maestros de educación básica y niños de tercero a sexto de primaria de escuelas públicas y privadas, que hayan tenido un pequeño acercamiento a los videojuegos.

## **Muestreo**

Muestreo no probabilístico el cual “está basado en seleccionar a los sujetos siguiendo determinados criterios” (Arias-Gómez, Villasís-Keever & Miranda-Novales, 2016, p. 205).

Para los docentes se utilizó la técnica bola de nieve que Arias-Gómez et al. (2016) menciona que se localiza a algunos individuos, los cuales conducen a otros, y estos a otros, y así hasta conseguir una muestra suficiente. Los docentes no son una población difícil de encontrar, sin embargo, por la situación de la pandemia fue difícil encontrar docentes y es a partir de una maestra conocida que me facilitó el contactar con otros docentes

Para los alumnos se utilizó muestreo intencional o de conveniencia el cual Otzen y Manterola (2017) menciona que permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.

## **Participantes**

### **Profesores**

Criterios de inclusión

- Profesores de nivel básico que imparta a niños de 3 a 6 años de primaria
- Impartan clases en escuelas públicas y privadas

Criterios de exclusión

- Maestros que imparten en preescolar o menor a 3° de primaria

### **Alumnos**

Criterios de inclusión

- Alumnos de 3 a 6 años de primaria
- Ser de escuelas públicas y privadas

Criterios de exclusión

- Alumnos que vayan en preescolar o menor a 3° de primaria



## **Instrumentos**

Entrevista para los docentes se realizó una entrevista semiestructurada dirigida a los docentes, la cual se divide en 4 apartados, conformada por un total de 19 preguntas, algunos ejemplos de preguntas: ¿Podría indicarme el tiempo de antigüedad en su centro de trabajo (institución)? ¿Ha tomado algún taller por su cuenta y de ser así, que le ha aportado? ¿Qué opinión le merece los videojuegos? (Ver Anexo 1).

## **Entrevista a alumnos**

Se realizó una entrevista semiestructurada dirigida a los alumnos, la cual se divide en 4 apartados, conformada por un total de 19 preguntas, algunos ejemplos de preguntas: ¿Conoces los videojuegos o has tenido acceso a ellos? ¿Qué es lo que conoces sobre el uso de la computadora? ¿Alguna vez has escuchado acerca de los videojuegos educativos? (Ver Anexo 2).

## **Análisis de resultados**

Una vez terminada la creación de las entrevistas semiestructuradas, se buscó la población de docentes y alumnos y se les aplicó la entrevista, terminadas las aplicaciones se realizó la transcripción literal de todas las entrevistas, posteriormente se realizó un análisis de contenido para crear categorías y se agruparon en la categoría correspondiente estas a su vez se dividieron en subcategorías, posteriormente se realizaron esquemas conceptuales para plasmar los aspectos más importantes encontrados de los docentes y alumnos, para así poder realizar un mapa situacional que nos permitiera examinar los aspectos que ambos coincidieron.

## RESULTADOS

Anteriormente se habló sobre la educación en México, el cómo la tecnología ha llegado a cambiar la forma de enseñanza de los docentes los cuales se han visto afectados ya que algunos no se relacionan mucho con las TICS así como hacer uso de material didacta, como es los videojuegos educativos las ventajas y desventajas de hacer uso de estos en la educación. A continuación, se mostrará los datos obtenidos en las entrevistas realizadas a los docentes y alumnos de nivel primaria, en el cual fue agrupados primero en una tabla sobre datos sociodemográficos y el cómo se fueron clasificando las respuestas obtenidas tanto de los maestros como alumnos.

En la tabla 3 se puede observar los datos sociodemográficos de las 7 maestras entrevistadas en la cual sus edades van de los 24 a los 48 años, participaron 4 maestras de escuelas públicas y 3 de escuelas privadas, las cuales imparten clases en los grados de 3° a 6° de primaria. En el cual la mayoría de las maestras llevan varios años ejerciendo su profesión.

**Tabla 3**

*Datos sociodemográficos de los docentes*

Participantes	Edad	Grado	Escuela	Formación profesional	Tiempo de trabajo	Información en institución	Opinión de videojuegos	Videojuegos educativos	Videojuegos como herramienta
1	40 años	4	Pública	En la normal de maestros	En la institución donde actualmente trabajo llevo 5 años, pero anteriormente laboré por más años en otras instituciones	Los docentes no tenemos el tiempo para poder asistir a talleres o conferencias todos juntos, por lo tanto, son muy pocos los docentes que	hay algunos que sí son muy violentos, y considero que los niños pequeños no deberían jugar este tipo de videojuegos tan violentos.	No, pero si he oído hablar de ellos	Yo digo que sí, ya que por lo que notado a los niños les gusta mucho jugar videojuegos y el hecho de que existan

						aprovechan esta oportunidad.		videojuegos que van relacionados a la educación, puede ayudarnos	
2	24 años	4	Privada	Universidad Autónoma del Estado de México	tengo dos años	no	Pues en general considero que son buenos, siempre y cuando tenga ciertos límites de tiempo para jugar. Considero que hay muchos videojuegos que son para cierta edad,	Sí, hay unos juegos que vienen en una plataforma que se llama mundo primaria, ahí hay muchos juegos educativos precisamente,	sí como herramienta de apoyo para reforzar o retroalimentar, tomarlo como base de enseñanza, sobre todo para el nivel educativo

3	25 años	5	Privada	Universidad Autónoma del Estado de México, la licenciatura en educación.	Este es el primer trabajo que yo tomo como maestra titular, y este sería mi segundo año laborando en ese colegio, estamos hablando de 1 año y medio.	No, de hecho, lo que nosotros hemos aprendido es por nuestra propia cuenta.	No, no digo que sean malos mmm... pero, pero ahí viene el, pero hay muchos papás le dan, por ejemplo, les dan el celular el Play o lo que se tenga a la mano para entretener a sus hijos	Podría entrar esta parte el de Duolingo, el que te mencioné anteriormente que es para que los niños empiecen a leer,	Sí siempre y cuando se tenga bien definido el objetivo al que se quiere llegar y la estrategia que vas a manejar porque esto siempre pasa cuando no planear una clase bien
4	35 años	6	Privada	la Universidad Autónoma del Estado de México	Actualmente como docente llevo 22 años, pero en la institución en donde labora tengo 12 años	Todas estas herramientas de Google como ya había mencionado Meet, la plataforma de classroom. De hecho, la SEP iba a	Nos encontramos que los videojuegos son sumamente violentos en su mayoría no hay algunos, Como por	Algún videojuego educativo no, te digo que no soy muy de mucho de videojuegos,	Qué les favorecería porque aprenderían las estrategias serían más hábiles,

					implementar como varias plataformas en las cuales podemos poner a los niños a realizar ciertas actividades	ejemplo among us tiene estrategias y todo eso	mmm... no se dependiendo de videojuego o lo que les vaya a enseñar		
5	48 años	3	Pública	En la escuela nacional de maestros	En la escuela en la que estoy actualmente ya voy para 11 años en este mes, bueno en este año en agosto cumpliría los 11 años, pero ya son 22 años de servicio.	Escuelas implementaron lo que era el aula de medios también implementaron la enciclopedia que eran salones de quinto y sexto grado con programas especiales para trabajar con ellos	Me gustan son atractivos son divertidos, desafortunadament e para nuestros niños pues a veces por el espacio que cuentan en casa es la única forma que tal vez tienen de jugar	Sí como te menciono el de ivoox para mí es educativo es algo que les sirve a los niños es así como una referencia más próxima ahorita que estoy trabajando con el cuantrix,	Claro que sí Como te menciono, siempre y cuando se emplean de manera correcta bajo supervisión de adultos y con las indicaciones adecuadas.

6	41 años	3	Pública	mi título es del Ceneval.	llevo 20 años	Si, Sí hemos tenido bastantes, de hecho, por parte de la supervisora nos mandan los cursos las ligas de acceso Y si son muy buenos y muy funcionales y si es lo que nos ha ayudado mucho ahorita con la pandemia y con esas herramientas digitales.	Mientras no estén controlados Pues sí se la pueden pasar ahí por horas la verdad siéndote sincera perdiendo el tiempo y luego los vuelven tolerantes	Una plataforma para docentes especial en donde el docente la puede manejar y ya le manda actividades a sus alumnos	Consideró que sí les ayudaría A los maestros a llamar su atención O poder con vos retroalimentar algún tema de una manera más fácil y divertida para ellos
7	25 años	4	Pública	en la normal de maestros	Siendo docente apenas voy a cumplir dos años y es lo que llevo en la institución donde trabajo	Sí de hecho para los profesores de la institución en donde laboré fue obligatorio tomar como estos talleres para que nosotros podemos	Pues mira por experiencias que tenido o lo que observo en mis alumnos Pues siento que, si llegan a ser como	escuchado sobre ellos que son videojuegos que te ayudan a facilitar el aprendizaje de	Consideró que sí les ayudaría A los maestros a llamar su atención O poder con vos

aprender a hacer uso de estas herramientas digitales y ponerlas en práctica	algo obsesivos, los niños o adolescentes normalmente quieren siempre estar jugando	los alumnos lo que no sé si es como de ciertas materias	retroalimentar algún tema de una manera más fácil y divertida para ellos
---	--	---	--

En la tabla 4 se puede observar las categorías que fueron creadas dando un total de 25 categorías las cuales se dividieron en subcategorías, para si posteriormente agrupar las respuestas obtenidas por los docentes en cada categoría y subcategoría correspondiente.

**Tabla 4**

*Categorías de los docentes*

<b>Categorías</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Respuesta</b>
<b>Formación</b>		Pa 1: En la normal de maestros
		Pa 2: En la Universidad Autónoma del Estado de México
		Pa 3: Yo estudié en la Universidad Autónoma del Estado de México, la licenciatura en educación.
		Pa 4: en la Universidad Autónoma del Estado de México
		Pa 5: En la normal de maestros
		Pa 6: Mi título es del Ceneval.
		Pa 7: En la normal de maestros



---

**Antigüedad en  
su centro de  
trabajo**

Pa 1: Claro, en la institución donde actualmente trabajo llevo 5 años, pero anteriormente laboré por más años en otras instituciones

Pa 2: Tengo 2 años

Pa 3: Este es el primer trabajo que yo tomo como maestra titular, y este sería mi segundo año laborando en ese colegio, estamos hablando de 1 año y medio.

Pa 4: Actualmente como docente llevo 22 años, pero en la institución en donde labora tengo 12 años

Pa 5: Tengo como antigüedad en el empleo ya ejerciendo como maestra 22 años en la escuela en la que estoy actualmente ya voy para 11 años en este mes, bueno en este año en agosto cumpliría los 11 años, pero ya son 22 años de servicio.

Pa 6: Llevo 20 años

Pa 7: Siendo docente apenas voy a cumplir dos años y es lo que llevo en la institución donde trabajo

---

**Acercamiento a  
medios digitales**

Plataformas

Pa 1: Si, normalmente uno de los medios digitales que más utilizo como parte de mi trabajo es mi correo (gmail), La red social de Facebook ahorita por la pandemia he empezado a utilizar otros medios digitales que me están permitiendo poder impartir mis clases o utilizarlas para subir actividades a mis alumnos, Y una de estas es la aplicación de ZOOM, Classroom, Meet, que he aprendido un poco de ellas y a manejarlas.

Pa 2: Sí bastante, con respecto ahorita en las clases en línea Pues nos hemos acercado a lo que es Zoom, classroom, Meet, redes sociales como Facebook y WhatsApp

Pa 3: mmm... las herramientas como zoom, Meet, classroom, en la escuela donde estoy laborando nosotros impartimos clases de las 8:00 a las 2:30 de la tarde, sale hacemos uso de la herramienta de Google Meet para la videoconferencia con los alumnos y utilizamos classroom.

---

---

Pa 4: si, Pues ahorita por la situación de la pandemia Pues estamos utilizando por ciertas plataformas para poder impartir nuestras clases como un Google Meet , zoom Claro que son como aplicaciones que al menos en este momento he empezado utilizar para ponerles actividades a mis alumnos.

Pa 5: pues normalmente soy una persona muy curiosa y pues a raíz de que empezaron los teléfonos celulares pues he empezado como que a conocer conforme van avanzando incluso de tenido la oportunidad de que los primeros celulares mis alumnos fueron los que me instruyeron para enseñarme algunas cosas que yo no conocía porque pues ellos sí ya trae un chip diferente que al mío no, entonces me válido tanto de ellos como de mis hijos para utilizar los medios tecnológicos conforme a mi alcance, pues ahorita con esta cuestión de la pandemia pues ahora fue como un chapuzón total en todo lo que son los medios

durante la pandemia ahora sí que nos dimos a la tarea de aprender de todo desde zoom, Meet classroom, todo lo de Google ahorita son 28 cursos en línea para aprender a manejar classroom para aprender a manejar todo lo que es el chip de Google, a final de cuenta tenemos que entrarle a todo porque todo esto no sirve a nosotros para trabajar con los niños.

Pa 6:si, Pues ahorita por la pandemia tuvimos que conocer muchas herramientas digitales como por ejemplo Zoom, Google Meet mmm... classroom qué son las que manejamos ahorita para las clases en distancia.

Pa 7: si por todo esto de la pandemia de la situación nos obligó a que tuviéramos de acercarnos más a todo esto de los medios digitales pues tuve que informarme mucho más sobre su manejo y pues una de las plataformas que usó para mis clases con los niños es Google Meet, classroom y pues a veces algunos

---

		<p>alumnos aprender a realizar diapositivas para sus exposiciones, aunque sea algunos se les dificulta pueden presentar como su lámina.</p>
<b>Acercamiento por medio de la institución</b>	No	<p>Pa 2: No</p> <p>Pa 3: no, de hecho, lo que nosotros hemos aprendido es por nuestra propia cuenta.</p>
	Talles, cursos y SEP	<p>Pa 1: Si, pero hay veces que los docentes no tenemos el tiempo para poder asistir a talleres o conferencias todos juntos, por lo tanto, son muy pocos los docentes que aprovechan esta oportunidad. Incluso ya casi no se hacen estos tipos de talleres en la institución por lo mismo que son muy pocos los que asisten y pues aparte no es obligatorio, incluso yo luego no asisto a estos talleres que la institución.</p> <p>Pa 4: si, De hecho, por Todo esto de la pandemia a los profesores nos hicieron tomar cursos para aprender a manejar pues todas estas herramientas de Google como ya había mencionado Meet, la plataforma de classroom. De hecho, la SEP iba a implementar como varias plataformas en las cuales podemos poner a los niños a realizar ciertas actividades</p> <p>Pa 6: si, Sí hemos tenido bastantes, de hecho, por parte de la supervisora nos mandan los cursos las ligas de acceso Y si son muy buenos y muy funcionales y si es lo que nos ha ayudado mucho ahorita con la pandemia y con esas herramientas digitales.</p> <p>Pa 7: Sí de hecho para los profesores de la institución en donde laboró fue obligatorio tomar como estos talleres para que nosotros podemos aprender a hacer uso de estas herramientas digitales y ponerlas en práctica con nuestros alumnos y poder nosotros pues poder transmitir este conocimiento a ellos y enseñarles a manejarlas, Entonces sí tuvimos como este acercamiento de información por medio</p>

		de los talleres que la institución nos brindó pero pues sin embargo hay veces en las cuales los maestros o no todos podían Cómo asistir.
	Implementación de aulas digitales	Pa 5: si también, desde que empezamos con el uso de las tecnologías en las primarias, en las escuelas implementaron lo que era el aula de medios también implementaron la enciclopedia que eran salones de quinto y sexto grado con programas especiales para trabajar con ellos las asignaturas de desde qué será ciencias naturales, español, matemáticas pues ahí tuvimos que tarde todos no, pues primero con el uso de la computadora y después conocer paquetes como tal como la enciclopedia para poder utilizarla con los niños pues después ya en el aula de medios ya no era una computadora para todo el grupo sino ya era un aula digital en la que ya había equipo para qué cerca de 20 niños o 25
<b>interés por informarse</b>	Buscar información	Pa 1: incluso cuando me pongo a buscar vídeos de cómo utilizar cierto medio digital Y sí he aprendido muchas cosas para mejorar ciertas habilidades para el manejo de las tecnologías. actualmente no he tomado ningún taller para obtener más información sobre el manejo de estos medios digitales, poco a poco voy aprendiendo, pero por medio de ayuda que me brindan mis hijos y mis alumnos. Pa 2: No, todo lo que yo sé desconforme a lo que investigó en internet, tutoriales etc. No he realizado ningún taller ni cursos. Pa 3: mmm... no como tal taller no pero sí es buscado por ejemplo algún vídeo o me acerco a las herramientas YouTube o el internet, buscar información sobre cómo vamos a utilizar Meet, cómo transmitir un video, como subir a la mejor un examen a classroom. Pa 4: No Pa 6: mmm... realmente no he tomado un taller tal cual pero en la pocas dudas que llegó a tener sobre el uso de estos medios digitales pues me pongo a buscar información en Google o pongo videos de

		<p>YouTube para saber cómo se se usa o se tiene que hacer algo que yo quiero realizar, pero creo que al menos lo básico que necesito ahorita para mis clases pues me lo ha brindado Pues los talleres de la institución.</p>
	Talleres	<p>Pa 5: Sí yo creo que ahorita por la pandemia es cuando más talleres e tomado Ahora sí como que casi casi estábamos en un taller por cada 15 días o máximo al mes, también antes de la pandemia ya casi para que iniciará tomé el curso de cuantrix, fue obligatorio a nivel escuela y pese a que no teníamos en la escuela condiciones de manera que nos mandó a tomar este curso, este curso no fue voluntario fue obligatorio y fue uno de los cursos que más que me ha gustado bastante, porque tiene monitores capacitados y especializados muy jovencitos así como tú, que nos han dado sus conocimientos nos han brindado ehh todo lo que ellos saben en esos cursos Y aunque te digo que fueron obligatorios yo ya sea por mi cuenta u obligatorios me encanta irme a capacitar y estos cursos han sido de gran utilidad y ahorita ya lo tomamos nuevamente por línea por las condiciones de la pandemia Y actualmente yo ya lo estoy trabajando con los niños, Ahora yo soy la que está trabajando y usando con ellos.</p> <p>Pa 6: Sí también, Pues yo creo que me han aportado todo el conocimiento porque yo te puedo decir qué yo no sabía ni manejar ni zoom, Meet ni classroom entonces ya con todos los cursos o talleres que nos han dado y he tomado aparte han sido una gran herramienta para ahorita nuestras herramientas de apoyo.</p>
<b>Acercamiento a los videojuegos</b>	Gusto por ellos	<p>Pa 1: Si, normalmente a mi hijo le gusta jugar videojuegos y luego me quedo a observar que juega o quiere que juegue con él y trata de enseñarme, pero me cuesta trabajo, es el único acercamiento que he tenido a los videojuegos.</p>

---

Pa 2: Sí he tenido acercamientos, de todo tipo de videojuegos, incluso me atrevo a decir que a mí me gustan los videojuegos, este si he tenido.

Pa 3: algún videojuego mmm... Pues de manera personal A mí me gusta mucho jugar el juego Candy Crush, este se considera un videojuego, es el único que yo me gusta jugarlo, Pero no es así por ejemplo qué lo juegue porque estoy aburrida o a lo mejor porque tengo tiempo y me lo pongo a jugar los y al cabo los vuelvo a dejar y ya lo vuelvo a jugar tiempo después cuando me acuerdo. Sí conozco muchas personas que tienen como ésta interés de seguir jugando y jugando, pero en lo personal a mí conmigo no es así.

Pa 5: Sí sí mucho acercamiento desde que yo era niña hasta la fecha, como te digo también tengo hijos y como yo estando en ahora sí que rodeada por niños en una escuela primaria en la que a veces puede tener de primero, segundo hasta sexto O sea tienes que tener este acercamiento, primera por conocimiento propio curiosidad o entretenimiento y en segunda por porque tú tienes alumnos qué les gusta a los videojuegos y tienes que conocer de videojuegos para poder entender de lo que ellos hablan y a ti te sirve como una herramienta a la hora que tú vas a enseñar también los videojuegos.

Pa 7: mmm... no tenido como un gran acercamiento hacia los videojuegos, pero me gustan y sí conozco sobre ellos, a mis sobrinos les gusta mucho jugar y pues yo él como el único videojuego que es juego es Candy Crush.

---

No gusto o acercamiento	Pa 4: si, no me gustan mucho pero sí he tenido acercamientos
	Pa 6: mmm... eh... sí, he tenido un acercamiento, pero como tal no ha llegado a jugar, hay un videojuego que los niños mencionan mucho es un tal amoung us. Pero pues casi no es cómo que yo haya tenido este acercamiento a los videojuegos.

---

<b>Videojuegos que conocen o le gustan</b>	Guerras	<p>Pa 2: pero también tengo conocimiento de los que ahorita son muy conocidos, Cómo free Fire, fortnite, los conozco, pero no los juego, si tengo conocimiento de estos juegos.</p> <p>Pa 4: Pues ahorita los que están actualmente cómo among us, free Fire, son los que normalmente ahorita he tenido más acercamiento, pues porque tengo una sobrina ellas juegan estos y a veces pues no invitan a jugar.</p> <p>Pa 5: free Fire que es como de peleas pues esos son a los que les gusta a mis hijos que aunque a mí no me gusta la violencia y todo eso pues al estar aquí en la convivencia familiar también uno así se pone a jugar con ellos y te enseñan</p> <p>Pa 6: among us,</p> <p>Pa 7: pero por mis sobrinos conozco como éste que está de moda el free Fire, among us,</p>
	Variedad	<p>Pa 2: Actualmente ahorita, juego estos juegos clásicos cómo, Candy Crush, Mario Bros más apegadas a este tipo de videojuegos</p> <p>Pa 3: Candy Crush</p> <p>Pa 5: uyyy si el de Pacman, Mario Bros</p>
<b>Opinión sobre videojuegos</b>	Negativos	<p>Pa 1: hay muchos videojuegos bastante tranquilos, pero hay algunos que sí son muy violentos, y considero que los niños pequeños no deberían jugar este tipo de videojuegos tan violentos. Pero ayudan a las personas a entretenerse un poco y más ahorita por la pandemia que debemos pasar la mayor parte del tiempo en casa.</p> <p>Pa 3: mmm... no no digo que sean malos mmm... pero, pero ahí viene el, pero hay muchos papás le dan por ejemplo, les dan el celular el Play o lo que se tenga a la mano para entretener a sus hijos y qué pasa, los niños se vuelven un poco adictos a esta parte de estar jugando, estar compitiendo con sus</p>

---

compañeros o amigos y por ejemplo yo y lo puedo decir por mis clases que tengo niños qué en vez de estar en clases conmigo se la pasan jugando.

Pa 4: ahh... pues actualmente tenemos situaciones en las que nos encontramos que los videojuegos son sumamente violentos en su mayoría no hay algunos, Como por ejemplo among us tiene estrategias y todo eso a lo mejor ese lo vemos con una parte estratégico Pero hay otros como el free Fire qué se trata de matar pues aniquilando a tu oponente para que quedes vivo tú este... a lo mejor por esa cuestión sí negativa pues incita la violencia aunque esto no quiere decir que los niños que estén que estén jugando este pues vayan a querer matar a alguien si es totalmente distinto, pues sin embargo si me gustaría que fuera algún tipo de videojuego mejor a diferencia de los que son muy violentos.

Pa 7: Pues mira por experiencias que tenido o lo que observo en mis alumnos Pues siento que si llegan a ser como algo obsesivos, los niños o adolescentes normalmente quieren siempre estar jugando Y eso hace que ellos se olviden de otras actividades que tienen que realizar aparte pues la mayoría de los videojuegos que yo observado que ellos juegan de violencia e incluso luego se llegan como insultar muy fuerte, Entonces yo Considero que los videojuegos Si llegan a ser como malos en cierto punto, pero no todos pero depende del gusto de los jóvenes hoy en día Pues sí les genera como ésta violencia.

---

Entorno y falta de supervisión

Pa 2: Pues en general consideró que son buenos, siempre y cuando tenga ciertos límites de tiempo para jugar. Considero que hay muchos videojuegos que son para cierta edad, sin embargo, esto no se respeta muchos niños juegan estos videojuegos, pero es bueno llevarlos a cabo tomando en cuenta la supervisión, los principios y los valores que tienen en la casa, no consideró que influyan de una manera negativa con los niños.

---



---

Pa 5: pues mira a mí me gustan son atractivos son divertidos, desafortunadamente para nuestros niños pues a veces por el espacio que cuentan en casa es la única forma que tal vez tienen de jugar porque muchos a la mayoría viven en departamentos o viven en lugares que son muy pequeños. El espacio al aire libre como nosotros los tuvimos en otras generaciones en donde la calle era casi casi lo nuestro y ahora por las condiciones actuales son pues... ahora sí que es riesgo para ellos el salir a la calle es un riesgo que las condiciones de que roban niños no hay lo necesario para que ellos puedan estar y ahorita por la pandemia estamos peor no, entonces yo creo que ahorita para muchos es la única forma de distracción y que en serio es necesario que se mida el tiempo una vez que esto se regularice

Pa 6: Mira mientras no estén controlados Pues sí se la pueden pasar ahí por horas la verdad siéndote sincera perdiendo el tiempo y luego los vuelven tolerantes llega un momento en los que no les prestas el teléfono y se enojan y con tal de que no molesten es así como pues ten Ya sigue jugando y pues no debería ser así y es la triste realidad.

---

**Beneficios de videojuegos**

Si hay

Pa 1: Considero que sí, cuando asistí a uno de los talleres que la institución organizó, mencionan que los videojuegos podrían ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades motoras su pensamiento crítico para poder resolver problemas, Entonces yo digo que sí ha de tener algún beneficio los videojuegos

Pa 2: mmm... de manera educativa no, bueno tomando estos videojuegos que yo te mencionaba no porque, si puedes desarrollar ciertas habilidades tecnológicas, vaya, pero no es como que lleven comúnmente aún aprendizaje.

Pa 4: pues sí... y no, tienen estrategias que los hace como muy perceptivos pero lo malo es que son muy agresivos

---

---

Pa 5: sí pueden desarrollar los alumnos diferentes habilidades Cómo la socialización cómo a percibir más las cosas Les ayudaría mucho en su motricidad, pero sin embargo Podrían desarrollar yo siempre y cuando Los niños jueguen bajo la supervisión de un adulto responsable Y con un tiempo límite

Pa 7: Pues sí Considero que los videojuegos podrían Cómo ayudar a los alumnos a desarrollar pues su motricidad ya que eso pues el estar jugando al ayuda mucho y a lo mejor un poco en socializar porque pues Ellos hablan mucho sobre los videojuegos que que juegan entonces pues eso también les ayuda entenderse más y compartir sé cómo videojuegos estrategias que los han ayudado como a ganar.

---

Pa 3: yo creo que esto, ellos empiezan a ver esta parte de los videojuegos la violencia como una cosa normal es algo que ya es parte de su vida Y entonces ellos por ejemplo cuando empiezan a jugar cuál va hacer su juego, como en los videojuegos a golpearse, que ellos creen que al estar con un videojuego más...mmm... cómo decirlo, comprarlo porque hay varios chicos, juegan con el que ya se descarga gratis Pero hay unos que en los que vas teniendo que subir como de nivel y quieren ir comprando como para ser el mejor entonces, se vuelve más que dentro de un juego una competencia entre ellos y esta competencia llega a generar violencia.

No hay

Pa 4: hay muchos niños que a veces si se van por lo agresivo que también tiene que ver con la educación qué se les da en casa, pero yo creo que sí, si se ocupa otro tipo de videojuegos en lo que los niños interactúen más y tengan más cosas con su aprendizaje a estos que solamente se dedican a generar más violencia.

Pa 6: sí sin duda, sí son bien aplicados, pero desafortunadamente se está yendo por otro lado óseas están ocupando para más que para ayudarlos a desarrollar pues alguna habilidad para algo más es para entretenerlos.

---

<b>Conocimiento sobre videojuegos educativos</b>	Escuchado o no conoce de ellos	<p>Pa 1: No, pero si he oído hablar de ellos</p> <p>Pa 4: mmm... algún videojuego educativo no, te digo que no soy muy de mucho de videojuegos, no es algún videojuego educativo... estoy pensando, pero no</p> <p>Pa 6: una plataforma para docentes especial en donde el docente la puede manejar y ya le manda actividades a sus alumnos de hecho están en línea y deja checo pero es que realmente no recuerdo pero es muy muy buena y muy interesante.</p> <p>Pa 7: escuchado sobre ellos que son videojuegos que te ayudan a facilitar el aprendizaje de los alumnos lo que no sé si es como de ciertas materias o no pero realmente no conozco como ninguno he puesto como en práctica alguno, pero pues yo Considero que pueden Cómo ayudar a que sea como más entretenido e interactivo del aprendizaje de los alumnos</p>
	Si conoce	<p>Pa 2: si, hay unos juegos que vienen en una plataforma que se llama mundo primaria, ahí hay muchos juegos educativos precisamente, acercados a los temas, bueno tú pones el grado y te lanza varios juegos con temas más específicos, como fracciones, ángulos, ehh... las tablas de multiplicar, si nos vamos a lectoescritura, adjetivos pronombres, pues se presta para este tipo de enseñanzas, también pues en cómo rompecabezas, completando ciertas oraciones, sopa de letras, crucigramas. sí, hay unos juegos que vienen en una plataforma que se llama mundo primaria, ahí hay muchos juegos educativos precisamente, acercados a los temas, bueno tú pones el grado y te lanza varios juegos con temas más específicos, como fracciones, ángulos, ehh... las tablas de multiplicar, si nos vamos a lectoescritura, adjetivos pronombres, pues se presta para este tipo de enseñanzas, también pues en cómo rompecabezas, completando ciertas oraciones, sopa de letras, crucigramas.</p>

	<p>Pa 3: mmm... podría entrar esta parte el de Duolingo, el que te mencioné anteriormente que es para que los niños empiecen a leer, pero creo esto es como más interacción más como un videojuego así yo lo considero, ahorita de videojuegos de buscado y ya me causó como esa duda tal vez si haya una clasificación en tanto a los videojuegos o a lo mejor algún juego de destreza</p> <p>Pa 5: sí como te menciono el de ivoox para mí es educativo es algo que les sirve a los niños es así como una referencia más próxima ahorita que estoy trabajando con el cuantrix, también hay muchas actividades que por medio del celular o la computadora</p>
<p><b>Que es lo que más le gusta de los videojuegos educativos</b></p>	<p>Pa 2: para ellos son juegos, pero nosotros los vemos como retroalimentación o reforzamiento de conocimientos, si se prestan para este tipo de enseñanza y de ciertos temas nada más.</p> <p>Pa 5: con el cuantrix lo que es el aibook es un robot que va a seguir instrucciones esto le ayuda al niño también a captar lateralidad derecha izquierda arriba abajo enfrente atrás o sea para mí estos juegos les sirven bastante a los niños porque aprenden también a poner más atención a las clases a las indicaciones a lo que tienen que realizar. Pero ellos pueden hacer trabajo de lectura o escritura tablas, sumas restas multiplicaciones operaciones básicas entonces, así como juego sólo te puedo manejar en ivoox, pero yo creo que hay muchísimos más Ahorita hay infinidad al meterte a la red.</p>
<p><b>interés por conocer más sobre videojuegos educativos</b></p>	<p>Ponerlos en practica</p> <p>Pa 1: si, conozco que son videojuegos con van relación a la educación a nuestros alumnos Y así pues mejorar su aprendizaje, pero no conozco ningún videojuego educativo, Cómo ponerlos en práctica qué se necesita tomar en cuenta para llevarlos a la práctica o si existen videojuegos aquí en México. Creo que sobre todo información de estos para utilizarlos de la mejor forma.</p> <p>Pa 6: Y sí me gustaría conocer como un poco más sobre estos videojuegos educativos que se creen Me podrían ayudar en mi futuro para poder hacer uso de ellos con mis alumnos</p>

	<p>Pa 7: si realmente me gustaría en algún momento poder hacer uso de algún videojuego educativo que favorezca el aprendizaje de mis alumnos</p>
Si hay clasificación	<p>Pa 3: me causó como esa duda tal vez si haya una clasificación en tanto a los videojuegos o a lo mejor algún juego de destreza, ejemplo este también que es de preguntado lo utiliza en la clase porque hay preguntas que son en base a la asignatura de historia, o preguntas que pueden ayudar que vayan en beneficio a como es juego tú lo puedes recordar entonces yo no involucro tanto en los videojuegos.</p> <p>Pa 7: Sí realmente sí me gustaría conocer más sobre ellos Sí existen como videojuegos educativos que estén como relacionado a ciertas materias porque creo que nos ayudaría mucho a materias que consideramos que los alumnos se les hace difícil es y podríamos hacer las como más interactivas,</p>
Por mi trabajo	<p>Pa 4: Sí para qué como docente poder decirle a los alumnos que jueguen cierto tipo de videojuegos para que también vean estrategias conoce a lo mejor algo de español, matemáticas que si los hay porque si estuve trabajando con un niño que tenía alguna dificultad de aprendizaje y con él yo quería trabajar con equipo de aplicación donde él aprendiera a leer bueno con ayuda de la plataforma, pues sin embargo no lo pude llevar a cabo pues porque en el colegio tienen ciertas reglas, por eso no lo pude llevar a cabo pero Si me hubiera gustado también que en el colegio me hubieran dado oportunidad de acercarme por medio de una aplicación o algún juego videojuego para que el niño prestar atención a las clases</p> <p>Pa 5: Claro que sí me interesaría conocer más, pues como te digo yo estoy en esta parte en la que yo trabajo con niños y entre más atractivo es para ellos lo que yo quiero que ellos aprendan, entonces Claro que sí me interesaría</p>

	<p>Pa 6: Sí yo creo que ya nos alcanzó el tiempo de la tecnología ya nos está alcanzando ya tenemos que conocer nuevas herramientas para la educación Y sí sí me gustaría porque ya va a hacer lo de hoy ya va a hacer como lo llaman la nueva normalidad.</p>
<p><b>Características que los diferencian</b></p>	<p>Su contenido y desarrollo</p> <p>Pa 1: mmm... Pues yo creo que su contenido ya que los videojuegos educativos van a tener información que va a ir aprendiendo el alumno y que los otros no van dirigidos a enseñar algo.</p> <p>Pa 2: Pues si tiene varias diferencias, porque ehh algunos te desarrollan la habilidad de concentración de competencias, de desarrollo e incluso de lenguaje oral, hay una aplicación que se llama Duolingo para aprender inglés, entonces tú también te grabas y escuchas tu audio. Si existe gran diferencia de los juegos de entretenimiento y los videojuegos educativos.</p> <p>Pa 3: mmm... pues a veces que son muy bueno yo los consideró se diría que son como muy de pelea, de ganar alguna carrera de que compites con una persona no, y a lo mejor estás qué son de alguna parte educativos pues qué serían más enfocados a lo mejor alguna asignatura y que vamos a lograr algún aprendizaje</p> <p>Pa 4: ehhh... que características ...mmm pues simplemente en el hecho de que el contexto en el que se desarrolla un videojuego de aprendizaje a uno de cualquier otro, obviamente el contexto los programas, los personajes, los objetivos del juego, porque te digo los que ahorita son como muy comunes son como de matar de ser tú el ganador y en el otro pues sería igual obviamente el ganador pero aprendiendo algo a partir de estar jugando ese juego, entonces yo creo que sí lo que diferencia de cada uno</p> <p>Pa 5: Pues que además de que te divierten aprendes desarrollando áreas del conocimiento que quizás con un juego que únicamente para entretenimiento no lo desarrollarías Y yo que estoy en la educación pues me interesa los juegos que desarrollen algo más.</p>

	<p>Objetivos</p> <p>Pa 6: Pues mira por ejemplo ya los educativos devenir bajo una supervisión Pues de un docente que él tiene un adjetivo bueno principalmente lo que te digo yo quiero que mis alumnos aprendan esto yo creo que igual con todos los videojuegos educativos tienen un objetivo que los niños aprendan y los otros no al contrario no es como para que ellos aprendan vuelvo a repetir es para que se entretengan como para que entren en una competición y pues no aprende nada, nada más matar y golpear al otro</p> <p>Pa 7: pues principalmente yo Considero que sobra diferencia es el objetivo que tienen los videojuegos educativos pues tienen como objetivo transmitirles algún conocimiento a los alumnos de una manera divertida y que probablemente que ello no se esté dando cuenta que están aprendiendo algo.</p>
<p><b>Los videojuegos educativos como herramienta útil</b></p> <p>Para reforzar y retroalimentar</p>	<p>Pa 1: Yo digo que sí, ya que por lo que notado a los niños les gusta mucho jugar videojuegos y el hecho de que existan videojuegos que van relacionados a la educación, puede ayudarnos a los docentes a ponerlos en práctica para mejorar ciertos aspectos o ayudar a los niños a las cosas que se les dificulte de una forma que consideró a ellos se les puede hacer divertido, aunque no sé qué tan divertido sean los videojuegos educativos.</p> <p>Pa 2: sí como herramienta de apoyo para reforzar o retroalimentar, tomarlo como base de enseñanza, sobre todo para el nivel educativo en el que estoy trabajando que es primaria, puede ser contraproducente puede ser incluso un elemento o un factor de distracción para los niños. para ellos son juegos, pero nosotros los vemos como retroalimentación o reforzamiento de conocimientos, si se prestan para este tipo de enseñanza y de ciertos temas nada más.</p> <p>Pa 7: Consideró que sí les ayudaría A los maestros a llamar su atención O poder con vos retroalimentar algún tema de una manera más fácil y divertida para ellos</p>

	<p>Pa 3: mmm... si siempre y cuando se tenga bien definido el objetivo al que se quiere llegar y la estrategia que vas a manejar porque esto siempre pasa cuando no planear una clase bien estructurada yo sé que en muchos momentos no te permiten llevarlos a cabo, pero a mí me pasó lo que por ejemplo al inicio cuando yo empiece decía pues vamos a hacer esto el juego este vamos a jugar a la papa caliente y yo decía pues sí me va a salir pero ya después cuando ya estábamos en clases pues no se lograba el objetivo</p> <p>Objetivo y estrategia Pa 4: si, como te lo había comentado sí me parece que este... qué les favorecería porque aprenderían las estrategias serían más hábiles, mmm... no se dependiendo de videojuego o lo que les vaya a enseñar el videojuego pues les estaba enseñando ya sea sí es un videojuego que se trató de aprendan a redactar porque a muchísimo les cuesta mucho redactar o tener coherencia en la redacción pues a lo mejor ahí les enseñarían cómo hacerlo de qué manera hacerlo o las matemáticas también los quebrados o las fracciones que son las que más se les complica o también se les enseñaría cómo hacerlo de manera divertida</p> <p>Pa 5: Claro que sí Como te menciono, siempre y cuando se emplean de manera correcta bajo supervisión de adultos y con las indicaciones adecuadas.</p>
<p><b>Cambios en la educación</b></p> <p>Dejar la forma tradicional</p>	<p>Pa 1: si es muy importante que se realicen cambios en la educación y no seguir enseñando de la forma tradicional... si es necesario hacer un cambio e incorporar nuevas cosas en la educación para hacer diferentes nuestras clases diferentes cosas que probablemente a los niños hoy en día les llame la atención más.</p> <p>Pa 5: ahorita si no fuera por esta situación por todo lo de la tecnología llegó así como bomba te lo juro que es así como, bueno para ustedes que son jóvenes es normal para nosotros y para nosotros que ya</p>



	<p>estamos un poquito más grandes ahí te va ahí te va (sonriendo) Agarra lo que puedas no entonces pues es así como a ponerse las pilas y vámonos por aquí por allá Agarra lo que puedas y ahora trabaja con ellos muestra celos a tus alumnos y con esto vas a trabajar o sea ahorita no llovió por todos lados cursos ,capacitación herramientas y demás por supuesto que yo considero que lo que es favorable para mis alumnos yo lo voy a seguir empleando.</p> <p>Pa 7: sí Completamente de acuerdo Creo que se tienen que hacer muchos cambios en los programas educativos en la forma de enseñanza Pues que la mayoría Pues de los docentes implementamos que es una manera muy tradicionalista, que Esto hace que de cierta forma los alumnos no se les haga como llamativas las clases porque pues ellos y están adentrados a estos cambios que ha habido últimamente en especial en la tecnología</p>
Situación de COVID	<p>Pa 2: pues frente a las circunstancias en las que nos encontramos ahorita, si va a tener que haber muchos cambios sobre todo porque el aprendizaje de los niños, el estilo de aprendizaje que se está desarrollando a los niños va a ser muy visual, entonces este definitivamente va a tener que haber muchos cambios para el regreso a clases de manera presencial. Y sobre todo si se trabaja de manera presencial o a distancia sí las herramientas de apoyo son totalmente diferentes</p> <p>Pa 6: sí sin duda, va a ser necesario pues ya lo estamos viviendo por todo este cambio que estamos viviendo durante la pandemia pues probablemente sigamos utilizando como estas herramientas cuando regresemos a la normalidad Entonces yo creo que sí es importante que se realizan estos cambios.</p>
Reducir contenidos	<p>Pa 3: mmm... Yo creo que un cambio sería que fuera un cambio en los contenidos, por semestre que tema se van a ver no queremos saturar a los chicos de información y a veces son tantos temas qué no has visto ni el primero y ya el programa de estudios ya quiere que avances a sumas, restas o</p>

---

multiplicaciones con números más grandes, entonces yo creo que se reduzca con poco estos contenidos.

Pa 4: sí muchísimo (se ríe) actualmente estamos muy mal y más por todo lo que está pasando en la escuela pues los niños si debería haber muchos cambios en la forma de aprendizaje de los niños en cuánto a los contenidos que se les da a los niños que la verdad para mí se me hace muy metódica y hay veces que no los hacemos pensar de la manera lógica, les damos las cosas como por partes y hay niños que ya lo tienen así como por lógica hay niños en los que les cuesta, pero yo creo que sí, sí les enseñaremos a usar la lógica.

Pa 7: Actualmente siento que saturamos mucho los niños con información, es muy teórico y pues a ellos no les llama la atención eso llegan a quedar con muy poca información te considero que no llega a ser como significativa para ellos, entonces también estaría el hecho como de reducir como toda la información que les brindamos y pues hace llegar de una manera como más divertida y que para ello sea significativo

---

**Responsabilidad  
de incorporarlos**

Docentes

Pa 1: Pues de todos los que trabajamos en el ámbito educativo, más en buscar la forma de obtener los materiales necesarios para ponerlos en práctica.

Pa 2: mmm... si tuviera que ser obligatoriamente pues nosotros como docentes, implementarlos nosotros los docentes o como tú me menciona antes anteriormente un curso un taller de capacitación para que así nosotros como docentes lo sepamos manejar.

Pa 7: posteriormente pues cada maestro tendrá la responsabilidad de entrar a los talleres para poder capacitarse es un trabajo en conjunto.

---

El secretario de  
educación y  
(SEP)

---

Pa 3: mmm... porque eso ya vendría desde la parte alta bueno podría decirse del mando más fuerte de la educación, que sería el secretario de educación primero que nada necesitaríamos capacitarnos a nosotros como docentes, para nosotros poder darles una buena enseñanza a los alumnos porque si nosotros no dominamos esta parte de los videojuegos a los chicos

Pa 4: mmm... Consideró que sería iniciando con la propuesta de los profesores y de ahí a que no lo apruebe la SEP, o puede ser que la SEP es que salgo complicado por qué si hablamos de videojuegos tendríamos que darle a los niños el acceso a los videojuegos y hay algunos que por ejemplo las escuelas públicas no se cuenta con la posibilidad económica de tener el acceso a internet o algún aparato móvil, sin embargo, si le hicieron dentro de la escuela que en algún momento hubo lo dé encarta o algo así, creo que sí era creo que a mí me tocó cuando estaba el pizarrón digital entonces esa parte estaba muy buena, pero los maestros no lo sabían utilizar entonces es importante y sería por parte de la SEP.

Pa 5: pues yo creo mira primero que nada la SEP hace planes de programas y estudios nos da libros, pero creo que yo con la actualidad y la tecnología ya tiene que empezar a implementar otros tipos de materiales e incluso ahora que regresemos a clases para que los tengamos dentro de las escuelas. Entonces nosotros como maestro siempre estamos buscando materiales, cursos, talleres que nos sirva para nuestro trabajo la mayoría de los docentes es lo que hacemos sin embargo yo creo que también el gobierno la SEP

Pa 6: Pues de nuestras autoridades Pues yo creo que son ellos a los que les corresponde como ahorita que nos han echado la mano con ahorita concursos y todo eso puedes mandarnos a talleres de actualización y contratar así como contrataron a la plataforma de Google para ayudarnos a hacer nuestras video clases para darnos tutoriales en YouTube y debe ser igual también para implementar

---

	<p>algún tipo de videojuego Yo también caí en la responsabilidad de los de los docentes que quieran enfrentarse al cambio Pues yo creo que sí que las autoridades son que tienen que implementar algo para que nosotros aprendamos</p> <p>Pa 7: Pues yo Considero que de nuestras autoridades creo que ellos ven como esa orden de implementar los videojuegos educativos van a bueno principalmente a capacitar a todos los docentes de una manera adecuada mandándonos ya sea cursos o talleres para aprender a hacer uso como de estos videojuegos educativos brindarnos como esta información</p>
<p><b>Aspectos a desarrollar V. educativos</b></p>	<p>Pa 1: Probablemente les ayude a desarrollar como la atención para que Se les facilite como ciertas materias o actividades que se verían por medio de estos videojuegos educativos</p> <p>Pa 2: algo que los alumnos desarrollan mucho a través de estos videojuegos en línea sobre todo muchos de estos que utilizo yo, son diseñados por mí misma entonces los niños despierta nuestra curiosidad Y esa creatividad también ellos realizar la o llevarla a cabo para sus actividades o esté... trabajos escolares</p> <p>Pa 4: Entonces yo creo que socializan más que son muy estratégicos entre ellos se dicen que cosas deben hacer no sé para terminar alguna estrategia para el videojuego o cosas así entonces yo creo que si lo sabía más sociables para trabajar más en equipo porque eso les falta mucho a los niños, muchas veces ellos nada más hablan por ellos o participan pues cada quien Pues sí le falta esto de la empatía, entonces estás y les iría muy bien con un videojuego educativo. Okay ser más lógicos, pensar más rápido ser estratégicos mmm... a lo mejor ser un poco más entusiastas porque se están divirtiendo</p> <p>Pa 5: prendan a socializar incluso, muchas veces entiende que un juego es individual como que cerrado para el alumno, pero en juegos que son interactivos y que pueden interactuar con otros niños e incluso</p>

de equipos incluso puede estar interactuando con personas de otros lados con otras personas de otros países a nivel mundial Entonces esto les brinda a los niños más herramientas Pero como te digo siempre tiene que haber adultos responsables cuidando que la intención de ese juego se lleve a la práctica como debe ser para que no se salga de la línea no, pero si hay muchísimos aspectos o sea e incluso en un juego podrías estar trabajando las materias de civismo socioemocional haces infinidad. Discriminación no en el sentido de Cómo se toma la palabra de discriminar sino de elegir que ellos aprendan a escoger lo que es bueno lo que no lo que sirve lo que no sirve.

Pa 6: hay sin duda la agilidad mental (se ríe) yo creo que matemáticas si las matemáticas sin duda ya que son una materia que creo a la mayoría se les dificulte o se le salga algo aburrida y difícil de entender.

Pa 7: Pues Consideró que uno de los aspectos que podrían desarrollar los alumnos por medio de estos videojuegos educativos es la creatividad creo que es algo que nos hace mucho más creativos porque a veces es como muy visual todo Entonces pueden llegar a ser como trabajos muy creativos Incluso para atrás es materia

No hay

Pa 3: porque a veces matemáticas mmm... va mucho a desarrollo entonces como tal yo creo que un videojuego no sería de gran ayuda además por ejemplo para pensamiento matemático, razonamiento matemático pero muy mínimo yo creo en esas áreas.

**Experiencia sobre el uso de videojuegos educativos**

Buena o complicada

Pa 2: sí Duolingo y el de mundo primaria, han sido positivas, han sido experiencias buenas a los niños les gusta mucho, cómo te comento si hay que tener ciertos límites para llevarlo a cabo, porque es que llega a ser incluso mmm... todo lo contrario a lo que tú esperas, se distraen, se enfocan en algún personaje o en la forma en cómo se desarrolla el juego, en lugar del tema del que se está viendo,

---

entonces como menciono ser una herramienta de apoyo, Y si las experiencias que he tenido han sido buenas.

Pa 3: mmm... recuerdo podría ser que una vez puse en práctica una ruleta, no es como tal un videojuego, pero tiene esta parte interactiva, ruleta por ejemplo tocaba una suma y ellos tenían que resolver la, al principio la primera vez sí funcionó, pero ya después era así como ya ya otra vez su ruleta o por ejemplo jugar memorama virtual, pero a veces no todos participan y a veces eso te quita mucho tiempo, entonces yo creo que sería complicado.

Pa 5: Yo creo que esa es la parte que más me ha gustado de trabajar con niños pequeños precisamente por esta situación porque las características son favorables y a mí me gusta bastante utilizarlos el juego, el canto las artes, entonces este nivel me ha permitido trabajar con ellos y muy bien y me siento tengo satisfacción personal y el verlos a ellos de la misma manera es satisfactorio.

---

**Como usaría los  
videojuegos  
educativos**

Informarme

Pa 1: si, mmm... es una pregunta un tanto difícil ya que no conozco mucho del tema, Pero principalmente tendría que informarme para así utilizarlo de la manera adecuada y ponerlos en práctica con mis alumnos. Consideró que lo haría en el salón de computación, mmm... no sé si existen videojuegos para una materia en específico, pero si fuera así les pondría sobre temas que se les dificulte de ciertas materias.

Pa 6: Si realmente me gustaría mucho creo que me ayudaría a que mis alumnos les pueda Cómo llamar la atención y gustar un poco más pues ciertos temas o materias que a ellos se les considera difíciles o aburridos, Pero principalmente sería como comentarlo a mi supervisor es para ver si me dan como este apoyo de poder implementar los Y también puedes pedirle apoyo a los padres de familia para ver si

---

---

ellos quieren y pues como no disponemos como de material en la escuela Pues sería pues ver qué material o herramientas digitales cuenta los niños en sus casas.

Pa 7: si realmente me gustaría llegar en algún momento a poner en práctica alguno, creo que principalmente sería como informarme sobre ser como clasificaciones o sea de los juegos como para que estas materias

Puntos débiles

---

Pa 4: Como lo haría... mmm... conforme a cómo veo a mi grupo les falta mucha lógica matemática pues entonces habría juegos como qué los motivó a tener esta parte a desarrollar esta parte más de lógica matemática, las fracciones en español la comprensión de textos y la redacción de textos. Me gustaría un juego en el que no se vayan el juego en el que puedan o les facilite, pero ahorita como tal no te puedo decir qué juego sin embargo si me gustaría tomar estos temas por medio de un videojuego para que se le sea más fácil el aprendizaje y ellos entren con ganas de aprender a usar estos videojuegos.

Pa 7: al menos en mi grupo Consideró que alguna de las materias que se les dificulta más o que se les hace poco interesantes pues Serían como las matemáticas el español. Sería muy interesante Investigar sobre si existen videojuegos que nos ayuden a facilitarle los temas que vemos con los alumnos por ejemplo se les dificulta las multiplicaciones hay algunos las sumas restas en español a redactar leer

---

Pa 1: pues la que consideró que a los niños se les hace un poco más complicada es matemáticas y español

**Materias para su  
uso**

Pa 2: matemáticas y español

Pa 3: en las materias de historia, geografía, ciencias naturales y matemáticas creo que esa sería a las que nos ayudarían como apoyo, tal vez para darles algún dato interesante y que ellos a partir del videojuego ellos vayan escogiendo, a mí en lo personal o yo porque soy mucho de hacer como

---

---

manualidades o cosas así con papel para que ellos mejoren su conocimiento, pero tal vez en algún momento los incorporarían esas asignaturas.

Pa 4: español y matemáticas, me gustaría en historia, geografía, historia porque le aburre mucho entonces yo creo que no les toman interés, Entonces sí me parece que historia me gustaría mucho geografía cómo se llama tal país, los continentes eso les falla mucho y pues yo soy de sexto ya deberían saber al menos los continentes dónde se encuentran y hay veces en las que se encuentran todavía perdidos en este punto entonces pues ya los apoyo pero pues sí lo sé notado muy perdidos en esta parte me gustaría, historia y geografía

Pa 5: cuantrix qué es cómo los juegos que ya te mencioné que es el ivoox me gusta también utilizar las matemáticas porque es una forma divertida de aprender jugando y es algo que a los niños les llama mucho la atención y también es una forma de que ellos aprendan lo que yo quiero, pero como a ellos les gusta.

Pa 6: en matemáticas y a lo mejor en exploración y comprensión del mundo natural y social, pero más más en pensamiento matemático

Pa 7: Consideró que sería interesante hacer uso de estos videojuegos educativos en todas las materias, pero creo que principalmente en español y matemáticas

---

**Competencias  
digitales**

Pruebas

Pa 1: principalmente yo debería meterme en un taller para el uso de los medios digitales, pues Consideró que existen como pruebas o ejercicios para saber eso y observar que tan buenos son manejando estos medios digitales.

Pa 2: Pues a través de lo que ellos la sepan utilizar, nosotros llevamos a cabo proyectos finales por cada unidad de nuestros libros, se les puede dejar una exposición, hacer una presentación y entonces



---

es dónde se ve reflejado lo que los niños conocen, bueno de lo que han aprendido y han desarrollado a través de las clases en distancia o los videojuegos en línea.

Pa 3: tal vez una lista o cuadro para cotejar cada una de las características que presenta cada alumno, puede ser desde que él sepa prender la computadora, la cámara el micrófono, domina la aplicación sabe abrir y cerrar la aplicación a esta parte esa la que me refiero.

Pa 4: ehh... a lo mejor por medio de una encuesta mmm... por si por una encuesta individual sería que les preguntara a ellos y a los papás, pues sino solamente sería los alumnos sino a los papás para que me brinden su aprobación de poner en práctica los videojuegos, yo no puedo implementar un videojuego sin autorización de los padres como de los directivos para que ellos me digan si se puede no se puede, pues a lo mejor no todos los niños tienen acceso a un móvil pues sí se puede por esta parte de que tengamos el material en la institución.

Pa 6: primero tú necesitas hacer tú entrevista con Qué herramientas digitales cuentan tus alumnos primero sería Quién no se interne o Quién usa datos, Pues la verdad porque el que no sea datos imagínate Cuántos datos va a consumir

Pa 7: Pues yo creo que sería como por medio de ejercicios para ver si saben utilizar la computadora o al menos lo básico, también podría ser hacerle como una pequeña entrevista a los papás para saber si ellos como observan a sus hijos sobre el manejo de estos de esta tecnología

---

Cuantrix

Pa 5: Qué son actividades que puedes jugar o qué jugamos en el patio con tu familia, en la sala en el comedor en cualquier espacio que no se necesita estar directamente conectado en el celular o la computadora, son actividades que incluyen el aula hemos trabajado cómo darles indicaciones mediante órdenes por ejemplo el de arriba abajo adelante atrás, Cómo Qué es el mapa del tesoro en donde ellos

---

---

van a encontrar un objeto en el que se guardó, pero con las indicaciones qué se le van dando. Hay otro juego en el que un niño es el robot y el otro es el que da las órdenes, pero están jugando ambos y están jugando o van siguiendo las instrucciones que uno le va dando al otro y luego cambian el papel otro que hemos hecho también en el salón es por ejemplo cultivar una plantita de frijol para que ellos sigan instrucciones que ellos aprendan a que hay un instructivo

---

**Competencias a desarrollar**

Pa 1: relaciones sociales, fueron habilidades motrices, resolución de problemas y trabajar en equipo.

Pa 2: probablemente les ayude un poco a la socialización el trabajo en equipo ya que hay juegos que se juegan en equipo entonces ellos hablan y ven la forma de ganar entre todos entonces también su creatividad o el poder resolver problemas ellos mismos y razonamiento lógico.

Pa 3: pensamiento matemático mmm... ayudaría un poco en su razonamiento lógico,

Pa 4: Pues sí le falta esto de la empatía, entonces estás y les iría muy bien con un videojuego educativo. Entonces yo creo que socializan más que son muy estratégicos entre ellos se dicen que cosas deben hacer no sé para terminar alguna estrategia para el videojuego o cosas así entonces yo creo que si lo sabía más sociables para trabajar más en equipo.

Pa 6: pensamiento matemático y ya dependiendo del juego pues ya sin duda las matemáticas es un todo es la transversalidad con todas las demás áreas, pero ya Dependiendo el juego ya se verían más competencias, Pero yo creo que sí sean como las de matemáticas.

Pa 7: yo creo que podría ayudarles en su pensamiento matemático, si es que hubiera un juego para todo esto de matemáticas, razonamiento lógico

---

---

**Motivación a los  
alumnos**

Divertido y  
emocionante

Pa 1: si, Claro si es algo que a ellos les llama la atención se les hace divertido y emocionante y sería algo diferente en las clases entonces estarían como muy curiosos al conocer cómo funciona y así probablemente entenderán un poquito más ciertos temas.

Pa 4: si, muchísimo yo creo tengo alumnos que son muy hiperactivos y mucho de ello quiero estar haciendo esto o cuando terminan algo pues hay niños que terminan muy rápido pues entran al juego y se entretengan ahí y hagan algo para aprender y ahora regresan conmigo, hay niños que les cuesta más trabajo, Pero estaría más padre que hubiera esto de un videojuego educativo en el que Okay terminaste temprano o antes de tiempo Pues ponte a jugar y a lo mejor hasta motivar a los alumnos Pues bueno les está dando una oportunidad de jugar unos 10 15 minutos entonces yo también quiero jugar y a lo mejor hasta puedo jugar pero una vez que ya terminen su actividad.

Pa 5: yo creo que sí, yo siempre veo que para ellos los videojuegos es algo que los motiva De hecho cuando tú les preguntas cuál es tu juego favorito gran parte de los niños se dice que el Xbox los videojuegos gran parte de un aula completa tanto para niños como para niñas sucede que los videojuegos son divertidos y atractivos para ellos.

Pa 6: sí qué crees que sí porque lo he visto tengo un sobrinito que su maestra ya implementada esta plataforma que te digo se emocionan se emocionan los niños, y es así como Qué padre ya va a empezar la clase y y que ojalá nos deja un jueguito y lo más padre de aquí es que los niños dicen vamos a jugar, pero tú como docente sabes que ellos están aprendiendo.

Pa 7: Consideró que si los alumnos se sentirían más motivados por qué es algo que a ellos les gusta mucho y les llama la atención entonces para ello sería Más divertidas las clases y probablemente prestarle mayor atención y tendría como emoción de decir que quieren ir a la Divertida.

---

	<p>Pa 2: si, si se sienten motivados, como te menciono puede ser este un punto totalmente diferente para ellos ya no solamente sería ver letras sino también un juego esté premio la copa, esta competencia que tiene entre alumnos entre compañeros o los equipos que se realizan, entonces sí.</p> <p>Solo al principio Pa 3: yo creo que en un inicio si los motiva, pero después, yo lo he visto que implementos de una nueva cosa y les aburre en un tiempo y los desechan entonces yo creo que sí sería un videojuego como muy interesante para ellos que les cauce interés por seguir el siguiente nivel y seguirlo dominando.</p>
<p><b>Videojuegos en clases virtuales</b></p>	<p>Mas interactivas</p> <p>Pa 1: tengo de 2 a 3 clases por semana una hora cada día Y sólo se logra ver un pequeño repaso de ciertas actividades que se vieron en la televisión o de actividades de sus libros. Consideró que para ellos puede ser un poco aburrido esta modalidad virtual entonces con los videojuegos podría dejarles tarea o que practiquen ciertos temas de una manera que consideró para ellos podría ser muy llamativa y entretenida.</p> <p>Pa 2: pues me han ayudado de manera positiva, me ayudan como herramienta de apoyo nada más para retroalimentar y para reforzar</p> <p>Pa 4: pues esto serían de mucha ayuda, Pues los alumnos y se Me aburren le estamos dando clases de 8 de la mañana a 2:30 de la tarde, tienen dos recesos, pero todo el tiempo estamos conectados y esos dos descansos podrían estar perfectos para que los alumnos pudiéramos entrar a jugar el videojuego ellos no sé me aburren, A lo mejor tal vez maestra podemos jugar tal día y yo les daría la oportunidad de jugar</p> <p>Pa 6: Sí por supuesto muchísimo, sería novedoso algo novedoso sin duda sería algo como Con más ganas y pues yo igual fíjate qué que aún no como docente le ayudaría aquel videojuego ya le mandaría</p>

---

resultados y pues hasta nos ahorraríamos la calificada. Ya es lo de hoy es lo que vas a hacer en la nueva normalidad aquí lo único que nos frenaría es que no todos tenemos las mismas condiciones.

Pa 7: Sí yo creo que si en algún momento para los alumnos suele ser algo aburrida las clases al menos en estos momentos en línea Y Consideró que se distraen fácilmente entonces con los videojuegos educativos podríamos de manera más fácil captar su atención Que para ellos sea divertido aprender

Complicado y no esencial

---

Pa 3: mmm... te comento los que implementado si me funcionan en determinado momento ya después ya no, quieren que busque por ejemplo ya otras herramientas y a veces no es como que yo no quiera buscarlas sino el tiempo, De hecho, mi grupo si sr ha llegado a decir groserías fuertes en frente de mí, Porque el otro le ganó y el otro no aguanto y cosas así y yo por esa parte lo evitó porque también es meterse es más problemas tú como docente con los papás por esta parte yo siempre los he evitado.

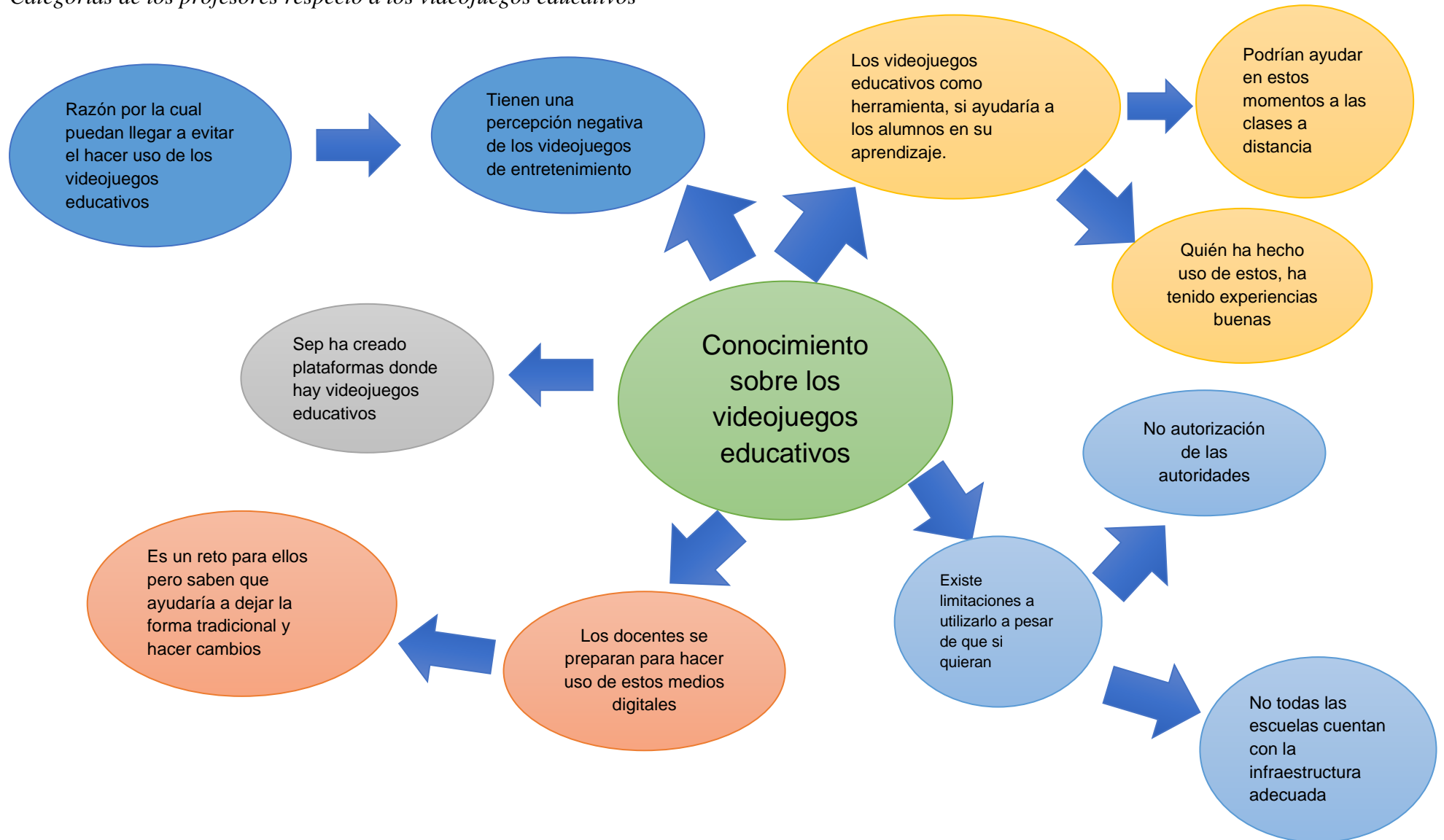
Pa 5: Sí de hecho es como te digo nos han ayudado ha sido parte pues...mmm... No esencial pero también podemos trabajar, sin embargo, cuando tú le das a un niño una actividad en la que interactúa en un videojuego también Incluso te dicen que estuvo muy padre me divertí pasó esto y pasó esto aún no lo ve porque incluso a veces parte de las evidencias es que me envíen fotografías en donde juega con sus familiares

---

En las respuestas obtenidas por los docentes, se puede ver en la figura 1 que poseen un conocimiento acerca de los videojuegos educativos, sin embargo, tiene una percepción negativa de los video juegos de entretenimiento y eso crea un obstáculo. Aparte de existen otros obstáculos que impiden que ellos hagan uso de estos, se han empezado a preparar para hacer uso de estos recursos por medio cursos para ponerlos en práctica pero a pesar de todo si les gustaría ponerlos en práctica.

**Figura 5.**

*Categorías de los profesores respecto a los videojuegos educativos*



Pasando a los resultados obtenidos por parte de los alumnos en la tabla 5 se puede observar los datos sociodemográficos de los ocho alumnos entrevistados, las edades van de los 8 años a los 11 años, de los cuales participaron 4 niñas y 4 niños, de 3° a 6° grado de primaria, en donde 6 alumnos asisten a escuelas públicas y 2 a escuela privada.

**Tabla 5**

*Datos sociodemográficos*

P	Edad	Sexo	Grado	Escuela	Salones de computación	Videojuegos educativos	Apoyo videojuegos educativos	Interés por que se usen videojuegos e.
ar								
ti								
ci								
p								
a								
nt								
e								
s								
1	11 años	Masculino	6°	Pública	Si	Este... mmm... no sé, son juegos en los que aprendes cosas. sí he escuchado de ellos	Yo creo que si en lo que no entiendo a los maestros	Si, porque se me haría más divertidas las clases y tal vez aprenda mucho mejor las materias que no entiendo, y pues a mí me gusta mucho jugar videojuegos.

2	11 años	Masculino	6°	Pública	No	Si	Sí a entender más	Más divertidas
3	10 años	Femenino	5°	Pública	Si, apenas pusieron el salón de computación	Si, una maestra me explicó que eso videojuegos que nos enseñan cosas de una materia de una manera divertida, algo así nos dijo, pero es lo que yo recuerdo que son los videojuegos educativos.	Pues yo digo que sí porque me gusta mucho jugar Entonces sí es una forma de aprender me va a gustar mucho y me va ayudar a entender cosas	Si, pues porque a mí me gusta mucho jugar videojuegos y creo que a la mayoría de mis compañeros también Entonces serían más divertidas las clases, entenderíamos mucho más los temas
4	9 años	Masculino	4°	Pública	Si tengo un salón de computación, pero está muy chiquito.	Creo que no	Aprender de una manera divertida y tal vez así saqué puro 9 o 10 en mi boleta.	Si... mmm... porque serían más divertidas las clases y pondríamos más atención y aprendería muchas cosas más que al profesor no le entiendo, y aparte me gustaría jugar con mis amigos.



5	8 años	Femenino	3°	Pública	No	No, bueno si, como de sumar más o menos y que no traigan cosas que no son para niños	Yo creo que sí, a entender mejor los temas que no le entienda a mi maestro	Bueno si porque mmm... a lo mejor así entenderíamos un poco más y sería un poco más divertido, pero no mucho
6	9 años	Femenino	3°	Privada	Mmm... si pero casi antes de la pandemia casi nunca íbamos	Si, son videojuegos que nos enseñan como una que tengo de ingles que esta divertida porque tiene dibujos que explica más y se le entiende.	Yo creo que si... mmm... sería más divertido y aparte son dos cosas que te gustan aprender y jugar	Si, porque así mis compañeros podrían concentrarse más otros cuando pues... no se ponen a jugar en el chat
7	9 años	Femenino	4°	Pública	Mmm... si	no.	Si, porque sería más fácil aprender y divertido	Para que así yo le entienda, y sean más divertidas mis clases y aprendería un poco más

8	9 años	Masculino	4°	Privada	Si.	Sí que mi maestra me ha dicho que son para que aprendamos de una manera divertida jugando	Sí me ayudarían a poner más atención a las clases porque es algo que me gusta ver cómo imágenes y todo eso Que para mí me gusta mucho ver en mis clases	Me gustaría que lo utilicen y también cuando regresemos a la escuela y ya no estemos en la computadora tomando clases. Serían también más divertidas cuando estemos en la escuela
---	--------	-----------	----	---------	-----	---	---	---

En la tabla 6 se pueden observar las categorías que fueron creadas dando un total de 22 las cuales se dividieron en subcategorías, para su posteriormente agrupar las respuestas obtenidas por los alumnos en cada categoría y subcategoría correspondiente.

**Tabla 6**

*Categoría de los alumnos*

<b>Categorías</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Respuesta</b>
<b>Conocimiento de videojuegos</b>		Pa 1: mmm... si conozco algunos videojuegos que me gusta mucho jugar
		Pa 2: si
		Pa 3: sí... los conozco y he jugado
		Pa 4: Si, los conozco de hecho hay algunos videojuegos que juego con mis hermanos y pues... mmm... si tengo acceso a ellos, tengo muchos
		Pa 5: he tenido acceso a ellos
		Pa 6: Si he tenido Acceso a ellos y juego videojuegos

		Pa 7: si
		Pa 8: Sí he tenido acceso a ellos y me gusta jugar videojuegos
<b>Videojuegos que les gustan</b>	De guerra	Pa 4: este es Fortnite también de mis favoritos, me gustan sus personajes y bailar y también me gusta como los personajes... ahh... hay potro que me gusta jugar mucho, pero ese no se puede jugar en Xbox ya que lo tienes que descargar en un celular y se puede jugar con varias personas y a veces con personas de otros lugares, y muchos juegos más, yo soy muy bueno jugando si quieres te enseño Pa 8: me gusta mucho jugar ahorita among us, Free Fire,
	Aventura	Pa 1: Me gusta mucho jugar Minecraft ... ya me acorde de otro que ahorita muchos juegan se llama Among us Pa 2: Minecraft Pa 3: mmm... ahorita me gusta mucho jugar Among us, Pa 4: te voy a enseñar algunos de los videojuegos que juego mucho y que son míos y de mis hermanos, este es Minecraft, es de mis favoritos... Pa 5: el de Sonic y ya no recuerdo cual otro Pa 6: among us Pa 7: ehh... Minecraft este... Plantas vs Zombies, among us y otros más
	Entretenimiento	Pa 3: hay uno de barbie que me gusta mucho porque la puedo arreglar o juegos en los que cocino me gustan mucho. Pa 5: lego móvil Pa 6: Hotel Transilvania mmm uno de Transformers y nada más Pa 7: de vestir muñequitas

<b>Habilidades de la computadora</b>	Plataformas	Pa 1: Este... mmm Ahorita he aprendido a usar Zoom para mis clases y también classroom
		Pa 3: ahorita he aprendido a usar Meet para mis clases. Porque la maestra nos da clases dos días, mmm... creo que es lo único que sé manejar.
		Pa 4: también he aprendido a meterme a las clases en Meet qué es la que ocupamos para tomar clases ahorita.
		Pa 5: ahh.... el buscador y Meet para mis clases
		Pa 6: ehh... lo de las reuniones
		Pa 8: mmm... Pues ahorita aprende a manejar todo esto de classroom para meterme a mis clases Bueno entregar tareas Y aprende a usar Google Meet Para poder tomar mis clases Antes no sabía usar las pero ahorita ya un poco
	Documentos	Pa 1: para hacer algunas tareas que debo entregar y las hago en Word.
		Pa 2: pues... solo para hacer tareas
		Pa 3: Ya me acordé también sé manejar un poquito Word.
	Entretenimiento	Pa 1: este también sé usar la computadora para jugar algunos videojuegos
		Pa 3: mmm... pues se poner y buscar videos en YouTube, buscar juegos
		Pa 4: mmm... pues casi o mucho, se buscar en Google imágenes o busco videos en YouTube...
		Pa 5: YouTube
		Pa 6: mmm... muy poco, Hace mucho tenía una pero ya no Sé dónde quedó Y tomó mis clases en mi Tablet, Se Buscar vídeos o juegos en la Tablet
		Pa 7: se buscar vídeos en YouTube mmm... y también buscó juegos.

<b>Aparatos tecnológicos</b>	Entretención	<p>Pa 1: Mi mamá y mi papá tienen celular y mi hermana mayor utilizo la computadora para tomar mis clases y también tengo mi Xbox para jugar algunos juegos. Este ... Mi hermana tiene una laptop y una televisión.</p> <p>Pa 2: solo una computadora y celulares... mmm... la televisión</p> <p>Pa 3: ah... mi mamá y mi papá tienen celular, al igual que mi hermana mmm... tenemos tres televisiones una de la sala, una en el cuarto de mis papás y la otra en el cuarto de mi hermana y mío. Mmm... tenemos una computadora.</p> <p>Pa 4: mmm... pues... Tengo la televisión, el celular, la computadora y tengo un Xbox en el que juego mis videojuegos</p> <p>Pa 5: televisión, mmm... teléfono de la casa, Tablet y celular</p> <p>Pa 6: En mi casa tenemos la televisión, la tablet de mis papás, el celular de mamá y el de mi papá</p> <p>Pa 7: mmm... las tabletas, la tele mmm... las computadoras mmm... y ya.</p> <p>Pa 8: Tengo una televisión una computadora los celulares que tienen mis hermanos y mis papás.</p>
<b>Edad de acceso</b>	Edad	<p>Pa 1: su mamá responde- Pues desde pequeña mi hija más o menos cuando tenía dos años y medio</p> <p>Pa 2: ahh... como a los 10 años</p> <p>Pa 3: Mmm... cuando estaba chiquita. (Mamá)- empezó a usarlo más o menos a la edad de los 4 o 5 años</p> <p>Pa 4: mmm... como a la edad de los 6 años empecé</p> <p>Pa 5: A los 6 años</p> <p>Pa 6: pues... creo que era cuando tenía más o menos 6 años. mamá No, Como a los 5 años</p> <p>Pa 7: A los 7 años</p> <p>Pa 8: Yo creo que como cuando tenía como cinco o 6 años</p>

Entretenimiento	<p>Pa 1: (mamá) yo trabajo entonces no podía estar todo el rato con él y el celular lo mantenía un poquito distraído y le ponía videos o luego su hermana le enseñaba ciertos videos y dice que él jugaba, Claro pues que no se lo dejáramos todo el tiempo también él jugaba con sus juguetes, pero sí más o menos como a esa edad fue cuando empezó a utilizar por así decirlo el celular</p> <p>Pa 3: Utilizaba el celular para ver videos, o jugando juegos que luego su hermana jugaba, creo que desde cerrar allí ya le gustaba jugar juegos y Aprender a usar un poquito más el celular.</p> <p>Pa 4: solo veía videos, pero ahorita ya aprendí a jugar y también juego con el celular</p> <p>Pa 5: Mamá_ era para ver videos o solo estar entretenida apretando botones y así no era como que supiera manejarlo solo para meterse a YouTube y ver los videos que le salieran.</p> <p>Pa 8: normalmente lo utilizaba para ver videos en YouTube.</p>	
<b>Aspectos llamativos</b>	Contenido	<p>Pa 1: mm.. Me gusta mucho de qué tratan los videojuegos, Me gusta que tengan misiones y que yo tenga que vencer o resolverlo para poder ganarle a alguien.</p> <p>Pa 2: mmm... me llama la atención como son, como se desarrollan y de que tratan</p> <p>Pa 3: Me gusta mucho de lo que trata, y que cada uno puede elegir el personaje que quiere ser mmm... me gusta mucho la música que luego le ponen a los juegos. Me gustan muchos los videojuegos que tienen como retos y que tienes que vencer a todos para ganar.</p> <p>Pa 4: me gustan sus personajes y bailar y también me gusta como los personajes. mmm... Pues me gusta mucho cómo están creados mmm... Qué puedes elegir a tu personaje y ponerle ciertos accesorios, me gusta que sean divertidos, hay algunos juegos que tienen música y te pone a bailar... mmm... Creo que es lo que más me gusta de los videojuegos.</p> <p>Pa 5: su contenido de que tratan, su música.... mm... si los hicieron bien</p>

		<p>Pa 6: Lo que más me gusta de ellos, es que te puedes divertir mmm... Y que puedes intentarlo una y otra vez</p> <p>Pa 7: este... qué podemos construir... mmm... los personajes... su música.</p> <p>Pa 8: me gusta De qué trata los los juegos sus personajes y su música y que haya como retos para que podamos ganar.</p>
	Forma de jugar	<p>Pa 1: Aparte el de la FIFA me gusta mucho porque a mí me gusta mucho jugar fútbol. Una vez fui con un amigo y jugamos un videojuego Y me dijo que era en 3D o algo así y teníamos que movernos y los muñequitos se movían igual y me gustó mucho.</p> <p>Pa 4: Y que podríamos Jugar muchas personas a la vez para hacer equipos</p> <p>Pa 8: la forma en la que se puede jugar juegos que son como que tú te mueves con un control y hace que tu muñeco en la pantalla se mueve igual que tú.</p>
<b>Interacción al jugar</b>	Amigos o solo	<p>Pa 1: Me gusta de las dos formas a veces fuego solo y a veces con mis amigos, pero creo que me gusta jugar un poco más con mis amigos. Por qué así hacemos equipos entre todos</p> <p>Pa 2: solo</p> <p>Pa 3: mmm... de las dos formas me gusta jugar sola y con mis amigos. Porque hay algunos juegos que son más entretenidos que jugar solo o solamente se puede jugar con varias personas. A mí me gusta mucho jugar among us, este juego se juega con varias personas y me gusta mucho jugarlo con mis amigas, es muy entretenido. Pero hay otros juegos que sólo se puede jugar una persona como los de Barbie Y luego el jugarlo solita mmm... no te enojas con nadie porque perdimos.</p> <p>Pa 4: pues los he jugado de las dos formas con mis amigos</p> <p>Pa 6: Con amigos</p>

		<p>Pa 8: me gusta jugarlo con mis amigos porque es más divertido y la mayoría de los juegos que yo juego se juega con varias personas, y así entre mis amigos hacemos equipos para derrotar a otros de mis amigos y para mí es más divertido así jugarlos, pero pues hay veces que mis amigos no pueden jugar conmigo entonces juego solo, entonces Pues también me divierto, pero pues no es tanto.</p>
	Familia	<p>Pa 4: y también con mis hermanos y si me gusta hacerlo así</p> <p>Pa 5: con mi familia es más divertido</p> <p>Pa 6: con la familia</p> <p>Pa 7: los juego con mi hermana y me gusta jugar con ella</p>
<b>Emoción al momento de jugar</b>	Alegría y desagrado	<p>Pa 1: mmm ... me divierto mucho con ellos y luego hacemos apuestas de quien pierde debe hacer algo</p> <p>Pa 2: cuando juego con amigos no me gusta mm... que no te pongan atención</p> <p>Pa 3: se juega con varias personas y me gusta mucho jugarlo con mis amigas</p> <p>Pa 4: ahhh... Porque así es más entretenido jugar y hay muchos juegos que se necesita jugar en equipo o de dos, mmm... creo que sí me gusta más jugarlo con mis hermanos.</p> <p>Pa 6: Porque así Puedo estar más tiempo con ellos Y divertirme con ellos</p> <p>Pa 7: Pues... porque hacemos equipo y luego ella está haciendo algo y yo hago otra cosa, nos apoyamos</p>
<b>Tiempo jugando</b>	Tiempo	<p>Pa 4: pues... poco tiempo depende de cuánto tiempo mi mamá me deje.</p> <p>Mamá- normalmente lo dejó jugar de 30 minutos a una hora, porque no me gusta que esté mucho tiempo en el celular y él aparte debe realizar otras actividades, o debe ir turnándose con sus hermanos.</p> <p>Pa 5: poquito, Mamá _ más o menos una hora la dejo jugar</p> <p>Pa 6: Pues casi poco tiempo Mamá _ más o menos una hora</p>



		Pa 7: Pues no mucho tiempo porque mi mamá me dice que deje de jugar o no me deja, como unos 30 minutos a 1 hora
	Entre semana	<p>Pa 1: Pues mmm... Entre semana hay días que no juego porque tengo tarea y no me apuro, Pero cuando me dejan poquita si me da tiempo de jugar un ratito. (mamá- Normalmente entre semana suele llegar a jugar como 30 minutos o menos, eso depende de qué tan rápido haga su tarea porque es un niño muy distraído</p> <p>Pa 2: poco tiempo...mmm... como 30 minutos</p> <p>Pa 3: pues... No mucho ya que mi mamá no me deja jugar mucho tiempo porque tengo que hacer otras cosas, pero normalmente los fines de semana juego un poquito más de tiempo.</p> <p>Mamá- normalmente entre semana juega entre 30 minutos a 1 hora,</p> <p>Pa 8: mmm pues no mucho solo un ratito como, 30 min más o menos bueno eso es los días que voy a la escuela</p>
	Fines de semana	<p>Pa 1: Los domingos son cuando juego mucho tiempo con mis amigos. (mamá) los domingos normalmente lo dejo jugar como una hora con sus amigos, porque no quiero que le llegue afectar la vista como a su hermana.</p> <p>Pa 3: los fines de semana juega una hora máximo 1 hora y media.</p> <p>Pa 8: los sábados y domingos mucho más tiempo Como una hora o más</p>
<b>Emoción a la derrota</b>	Negativas	Pa 1: Pues... a veces sí me llegó a enojar mucho conmigo o con un amigo y le echó la culpa de que perdimos y dejamos de jugar porque uno se enojó

		<p>Pa 3: mmm... A veces yo me enojo porque no me faltaba mucho para ganar y pues pierdo, pero pues normalmente no, no siento nada y sigo jugando normal. Hay veces que hasta nos reímos porque perdemos entre todos.</p> <p>Pa 4: mmm... Pues cuando juego con mis hermanos me enojo porque ellos se burlan de mí, porque perdí o hice qué perdiéramos Entonces ellos se enojan conmigo y a veces triste</p> <p>Pa 5: mmm... un poco triste</p> <p>Pa 8: mmm... Pues a veces sí me enojo cuando estoy casi a punto de ganar y pierdo, juego con mis amigos luego nos enojamos entre todos porque nos echamos la culpa de haber perdido mmm... Pero no siempre a veces no pasa nada y seguimos jugando y yo no me enojo ni nada y ellos tampoco conmigo.</p>
	Nada	<p>Pa 1: mmm... o a veces no pasa nada y volvemos a seguir jugando</p> <p>Pa 2: no siento nada</p> <p>Pa 6: Pues cuando pierdo un juego mmm... Pues normal se siente</p> <p>Pa 7: pues normal</p>
<b>Abandonar actividades</b>	Si	<p>Pa 1: A veces</p> <p>Pa 2: mmm... si un poco</p> <p>Pa 3: si, se me olvida que debo hacer otras cosas</p> <p>Pa 4: mmm... sí a veces se me olvida que tengo que... hacer otras cosas y mi mamá es la que me recuerda o me regaña porque no voy a hacerlas.</p> <p>Pa 7: si</p> <p>Pa 8: si</p>
	No	<p>Pa 5: no</p>

	<p>Pa 6: No. mamá: _ No es que se le olvide que debe hacer otras actividades, no las hace porque quiere se le debe recordar que debe realizar las, aunque ella no quiera</p>
<p>Obligaciones</p>	<p>Pa 1: Como...mmm... hacer mi tarea, mi mamá llega a regañarme mucho cuando primero me pongo a jugar en vez de hacer mi tarea.</p> <p>Pa 2: mmm... como hacer la tarea... hacer mi quehacer en la casa</p> <p>Pa 3: mmm... A veces se me olvida que tengo que realizar mis tareas y entonces mi mamá es la que me recuerda que debo dejar de jugar.</p> <p>Pa 4: Qué tengo que hacer mi tarea o tengo que ir a cursos de regularización mmm... Mamá- ahorita si lo estoy mandando a regularización porque notado que le fallan como muchas cosas de la escuela por lo mismo de que pues no está yendo presenciales, por lo tanto, va 1 hora con esa maestra en la cual están otros tres niños más y a veces por estar jugando con sus hermanos sus videojuegos se le olvida o no quiere ir a tomar sus clases.</p> <p>Pa 7: mmm... qué estaba haciendo algo y luego hago otra cosa, y ya se me está olvidando hacer lo que tenía que hacer, como que tengo que hacer mi tarea y se me olvida y luego recuerdo que tengo que hacerla.</p> <p>Pa 8: veces se me olvida que tengo que realizar actividades Y mi mamá es la que me recuerda que tengo que hacer otras cosas, mmm Las cosas que se me olvidan hacer es hacer mi tarea cuando estoy jugando</p>
<p>Aspectos personales</p>	<p>Pa 1: luego también se me olvida que tengo que comer o irme a dormir</p> <p>Pa 3: mmm... A veces se me olvida que ya es muy tarde para irme a dormir entonces mi mamá es la que me recuerda que debo dejar de jugar.</p> <p>Pa 4: se me olvida que tengo que meterme a bañar...mmm...o dormir</p> <p>Pa 8: me tengo que ir a dormir porque ya es tarde porque a veces no me doy cuenta de la hora</p>

<b>Acceso a salones de computación</b>	Salones	<p>Pa 1: si</p> <p>Pa 2: no</p> <p>Pa 3: si, apenas pusieron el salón de computación</p> <p>Pa 4: si tengo un salón de computación, pero está muy chiquito.</p> <p>Pa 5: no</p> <p>Pa 6: mmm... si pero casi antes de la pandemia casi nunca íbamos</p> <p>Pa 7: mmm... si</p> <p>Pa 8: si</p>
<b>Clases de computación</b>	Uso de maquina	<p>Pa 1: Pues antes de que empezara a todo esto del covid y teníamos clases mi maestro nos enseñaba a utilizar Word, él nos explicaba y nosotros teníamos que hacerlo y ya luego nos pedía un pequeño trabajo o un dictado con lo que veíamos.</p> <p>Pa 6: Mamá _ Apenas empezaban, Primero les daban introducción a la computación, Les enseñaron que era la computadora sus partes, etc y ya en segundo los iban a meter a las aulas Pero ya no se dio por la pandemia entonces Si tienen una aula de computación.</p> <p>Pa 8: mmm... Nos enseña Cómo prender la computadora Y Cómo usar el ratoncito, Y el maestro pone una pantalla blanca Y nos muestra Algunos ejercicios Sobre cómo debemos hacerlo en nuestra computadora Y ya nosotros seguimos Lo que él hace</p>
	Entretenimiento	<p>Pa 1: mmm... y en lo que terminaba la clase jugábamos y unos veían videos.</p> <p>Pa 3: mmm... pues no llegué a entrar muchas veces al salón de computación, porque empezó todo esto del covid, pero las veces que entre Pues el maestro solamente nos dejaba hacer lo que quisiéramos, unos</p>

---

se ponían a jugar juegos otro se metía a sus redes sociales, yo a veces me metí a mis redes sociales o me ponía escuchar música.

Pa 4: pues... realmente no nos enseñó nada, solo a prender computadora, estábamos en parejas y después de ahí dijo que iba a ir a un lado y se tardó, después ya cada quien hizo lo que quería y yo y mi amigo nos pusimos a jugar y ver vídeos de personas jugando en YouTube.

Pa 7: entrado pocas veces y no nos enseña nada... pero si pone una pantalla y ahí nos ponen unas cuantas cosas, pero nada más no es como que usemos las computadoras.

---

**Gustos por  
unas clases**

Interactivas

**Pa 1:** Una que me haya gustado mucho (pensativo) mmm... pues de este año no tengo, pero una vez... la maestra nos puso un video para aprender las tablas de multiplicar y luego salimos al patio a jugar, como un tipo mmm... serpientes y escaleras y cada que decíamos correcta la multiplicación y vamos avanzando, fue muy divertido y aparte la maestra nos dio unos dulces a todos porque nos dijo que lo hicimos muy bien y que si nos sabíamos las tablas. Y este juego lo jugamos por un tiempo y yo aprendí las tablas así más fáciles y me fue muy divertido, pero ningún otro maestro me ha enseñado así las tablas de divertido.

**Pa 3:** mmm... pues... en mi clase de español estábamos viendo cómo poder llegar a un lugar, diciendo ciertas características...mmm... como un croquis qué te dice que a dos calles está tu escuela algo así. Este...mmm... la maestra nos dijo que escribiéramos en un papelito como una ubicación, entonces unos decían en la mesa 3 de la derecha, en el asiento tal... Entonces todos metimos otro papelito en un frasco... y cada uno sacó un papelito y tenía que encontrar su lugar en el salón era entretenido ver si todos los logramos, después de ahí salimos al patio hicimos algo similar, me gustó mucho y pues fue divertido, ya que muchos terminamos en el mismo lugar.

**Pa 5:** Ehh cuando hicimos un pez en casa, con sopa, como de caracolito

---

		<p><b>Pa 7:</b> mmm... las de arte, luego... a veces nos piden acuarelas, Pon en un cuadrito con dibujos y ya nosotros lo tenemos que pintar, o luego nos enseña en varias cosas que no sabíamos</p> <p><b>Pa 8:</b> Una clase que me gustó mucho fue de Artes la maestra nos pidió pintura y hojas grandotas para poder pintar, Antes de salir al patio a pintar la maestra nos puso un dibujo, Perdón un video de un cuento y Nos dijo que saliéramos a pintar un dibujo de lo que había tratado, Me gustó mucho y ya después pusimos nuestras manos en una hoja grandota de color café y la maestra le puso a nuestros nombres y sí me gustó mucho esa clase.</p>
	Explicando tema, uso de herramientas	<p><b>Pa 2:</b> una clase que me gustó mucho fue una de matemáticas era sobre sacar volumen me gusto como explico</p> <p><b>Pa 4:</b> una vez la maestra nos puso un cuento... bueno un vídeo de un cuento en una pantalla grande, todos llevamos palomita o dulces y era como ir a ver una película en el cine y cuando termino nos hizo unas preguntas y fueron fáciles, me gusto esa clase.</p> <p><b>Pa 6:</b> Pues no me acuerdo muy bien, he tenido muchas, pero solamente me acuerdo una vez mi maestra nos puso una leyenda En una pantalla así grande mmm... De fondo blanco, Que nos puso la leyenda de Iztaccíhuatl Y Popocatépetl.</p>
<b>Normalidad en sus clases</b>	Aburridas	<p><b>Pa 1:</b> pues ahorita son muy aburridas, porque no vamos a la escuela y sólo dejan tarea y que veamos el programa de la tele, mmm... y un día tenemos clases virtuales, Pero son muy aburridas sólo es leer y a veces solamente ponen un video. Antes de la pandemia a veces no dejaba trabajar en equipo para resolver algún problema de matemáticas o pone ejemplos y nos explica la actividad que vamos a ver y muy rara vez ponía algún video para que entendiéramos mejor, se me hacían aburridas</p>

---

**Pa 2:** mmm... son muy ruidosas, a veces casi nadie pone atención mmm... se paran o se ponen a platicar y cuando el profesor se va luego se ponen a pelear.

**Pa 3:** clases ahorita en línea son pues muy aburridas, excepto las de inglés, son muy entretenidas. Con mi maestra normalmente solamente nos pregunta cómo hacer las tareas que nos deja, y nos pone mmm... ejercicios que vimos en la semana o que se dieron en el programa de la televisión. A mí no me gustan sus clases, pero lo bueno es que solamente tengo a veces 2 clases. Mis clases antes de que empezara el covid, también luego llegaban hacer algo aburridas...mmm.. Ya que mi maestra sólo explicaba el tema y ya después nos preguntaba si tenemos alguna duda y si no, Pues nos ponía a realizar trabajos o ejercicios ya sea solos o en equipo. Y ya después tendríamos que pasar nosotros para explicarles a nuestros compañeros para que ellos vieran cómo resolvimos nosotros el problema. Mmm... así son mis clases, pero casi nunca son divertidas para mí

**Pa 4:** este... pues mis clases son aburridas el maestro nos Explica cómo debemos sumar a restar si estamos viendo matemáticas o las multiplicaciones, y también pone unos ejercicios en el pizarrón y unos deben pasar a resolver...mmm... y nos explica si nos equivocamos en algo, normalmente Hay mucho ruido en el salón cuando el maestro sale o nos pasamos los ejercicios para que todos estemos bien Y nos deje salir antes al recreo.

**Pa 5:** mmm... escribir en los libros, resolverlo o ver como videos para que entendamos

**Pa 6:** Pues normalmente la maestra Iniciamos con el saludo Y después nos ponemos Hacer ciencias naturales Unos ejercicios y después Cómo tenemos poquito tiempo Ya después cambiamos a español una hora Y de matemáticas mmm... una hora igual y son algo aburridas

---

	<p><b>Pa 7:</b> a veces son aburridas, sí explica el maestro, pero aun así son aburridas, nos pone a resolver ejercicios o a veces a copiar o escribir</p>
Entretenidas	<p><b>Pa 3:</b> si maestra de inglés nos pone videos o canciones que van con el tema.</p> <p><b>Pa 4:</b></p> <p><b>Pa 5:</b> eran un poco divertidas, Como que... mmm... decía cosas como que divertidas luego, como chistes</p> <p><b>Pa 8:</b> mmm: Normalmente mi maestra nos pone a ver videos en una pantalla muy grande de color blanco y ahí nos pone como historias o cuentos Sobre Cosas que ya pasaron en México o videos de animales o de plantas y a mí me gustan mucho que ponga videos porque me gusta verlos Y ya después de ahí nos hace preguntas sobre qué trató</p>
<b>Materias complicadas</b>	<p><b>Pa 1:</b> matemáticas, inglés, historia y geografía</p> <p><b>Pa 2:</b> mmm... matemáticas y un poco historia</p> <p><b>Pa 3:</b> matemáticas, no le entiendo a mi maestra a veces son muy complicadas, ingles se me dificulta entender cuando la maestra habla en inglés o el hablar yo inglés, geografía es una materia aburrida y tampoco le entiendo</p> <p><b>Pa 4:</b> matemáticas, inglés y un poquito español porque no le entiendo al maestro y no me gusta esa materia.</p> <p><b>Pa 5:</b> conocimiento del medio, un poquito se me dificulta ingles</p> <p><b>Pa 6:</b> Pues... matemáticas principalmente y un poquito de lectura Con las palabras que no conozco</p> <p><b>Pa 7:</b> matemáticas</p> <p><b>Pa 8:</b> Yo casi no le entiendo mucho a las matemáticas no me gusta, Y también se me hace difícil el inglés</p>



<b>Conocimiento de videojuegos educativos</b>	Si	<p><b>Pa 2: si</b></p> <p><b>Pa 3:</b> si, una maestra me explicó que eso videojuegos que nos enseñan cosas de una materia de una manera divertida, algo así nos dijo pero es lo que yo recuerdo que son los videojuegos educativos.</p> <p><b>Pa 6:</b> mmm... si, son videojuegos que nos enseñan como una que tengo de ingles que esta divertida porque tiene dibujos que explica más y se le entiende.</p> <p><b>Pa 8:</b> Sí que mi maestra me ha dicho que son para que aprendamos de una manera divertida jugando</p>
	No o solo conoce	<p><b>Pa 1:</b> Este... mmm... no sé, son juegos en los que aprendes cosas. sí he escuchado de ellos</p> <p><b>Pa 4:</b> creo que no</p> <p><b>Pa 5:</b> No, bueno si, como de sumar más o menos y que no traigan cosas que no son para niños.</p> <p><b>Pa 7:</b> no</p>
<b>Interés por conocer sobre videojuegos educativos</b>		<p><b>Pa 1: si</b></p> <p><b>Pa 4:</b> Si me gustaría</p> <p><b>Pa 5:</b> si</p> <p><b>Pa 7:</b> si</p>
<b>Ayuda de los videojuegos educativos</b>	Entender mejor y diversión	<p><b>Pa 1:</b> Yo creo que si en lo que no entiendo a los maestros</p> <p><b>Pa 2:</b> si a entender más</p> <p><b>Pa 3:</b> mmm... Pues yo digo que sí porque me gusta mucho jugar Entonces sí es una forma de aprender me va a gustar mucho y me va ayudar a entender cosas</p> <p><b>Pa 4:</b> aprender de una manera divertida y tal vez así saqué puro 9 o 10 en mi boleta. sí, mmm... porque así haría dos cosas que me gusta que es jugar y aprender de una manera divertida</p> <p><b>Pa 5:</b> yo creo que sí, a entender mejor los temas que no le entienda a mi maestro</p>

**Utilización de  
videojuegos  
educativos en  
clases**

Si

---

**Pa 6:** yo creo que si... mmm... seria más divertido y aparte son dos cosas que te gustan aprender y jugar

**Pa 7:** si, porque sería más fácil aprender y divertido

**Pa 8:** Sí Me ayudarían a poner más atención a las clases porque es algo que me gusta ver cómo imágenes y todo eso Que para mí me gusta mucho ver en mis clases entonces si me ayuda mucho a que yo le entienda y le ponga atención a lo que me dicen

---

**Pa 1:** mmm... en la escuela no, pero... mi mamá me llevaba con un maestro donde había otros niños y ese maestro nos ponía juegos que nos enseñaban muchas cosas o para resolver algún problema.

(Mamá- les ponía como videojuegos de razonamiento matemático o resolver algún problema en los que ellos Pensarán cómo solucionar lo de hecho una vez les puso uno de física, que a pesar de que ellos no ven esa materia se les hizo fácil pasar de nivel y jugar ese juego. Creo si mal no recuerdo trataba sobre crear electricidad y ellos tenían que acomodar ciertos elementos para crear electricidad, pero les venía instrucciones y a ellos se les hizo muy muy fácil y les gustó.

**Pa 3:** si, pues son videojuegos que a mí me han ayudado a aprender colores y frutas en inglés, me gustan mucho mis clases de inglés Porque la maestra luego hace uso de estos juegos en el cual pues ella, nos ha puesto memoramas para que nosotros aprendamos a escribir y a pronunciar los colores son las frutas en inglés. No sé si sea tanto juego, pero es entretenido estar aprendiendo inglés mientras utilizo Duolingo

**Pa 6:** No mamá \_ si, en navidad pusieron un concurso de tablas en classroom y los pusieron a contestar mmm... pues si la maestra ha hecho varias cosas, una vez la maestra utilizó una aplicación y si ha tratado de hacer uso de las tecnologías, pero sí algo que nos ha dicho es que los alumnos no pueden tener el celular porque tiene más hermanos, no pueden prender la cámara ahorita porque se acaban los datos, básicamente eso pero si se conecta la mayoría

---

		<p><b>Pa 7:</b> que yo sepa no (Creo era su Mamá)- si la lotería, La ruleta, otro que era para aprender a multiplicar</p> <p><b>Pa 8:</b> mmm... Sí empezamos a usar ahorita por la pandemia y la maestra nos da como un número para poder acceder bueno eso se lo dará a mi mamá, no recuerdo cómo se llama la página pero ahí luego ahí juegos para qué aprendemos a sumar restar leer y luego la maestra nos dice que nos metamos cuando estamos en clases y hacemos una actividad de las que están ahí, pero solamente puedes entrar si tienes una clave también los maestros nos hacen las actividades.</p>
	No	<p><b>Pa 2:</b> no</p> <p><b>Pa 4:</b> Que yo recuerde no</p> <p><b>Pa 5:</b> mmm... no</p>
<p><b>Interés por que se usen en clases</b></p>	Diversión	<p><b>Pa 1:</b> Si, porque se me haría más divertidas las clases y tal vez aprenda mucho mejor las materias que no entiendo, y pues a mí me gusta mucho jugar videojuegos.</p> <p><b>Pa 2:</b> si, porque mmm... Sería más interactiva la clase y más divertidas</p> <p><b>Pa 3:</b> si, Pues porque a mí me gusta mucho jugar videojuegos y creo que a la mayoría de mis compañeros también Entonces serían más divertidas las clases, entenderíamos mucho más los temas y nos gustaría ir a la escuela porque sería más divertida las clases de mi maestra. Y tal vez Así me gustan las materias que se me hacen difícil como las matemáticas que no me gustan y si juego tal vez me gusten</p> <p><b>Pa 4:</b> si... mmm... porque serían más divertidas las clases y pondríamos más atención y aprendería muchas cosas más que al profesor no le entiendo, y aparte me gustaría jugar con mis amigos.</p> <p><b>Pa 5:</b> bueno si porque mmm... a lo mejor así entenderíamos un poco más y sería un poco más divertido, pero no mucho</p>

**Materias por  
aprender con  
videojuegos**

---

**Pa 6:** Si, porque así mis compañeros podrían concentrarse más otros cuando pues... no se ponen a jugar en el chat

**Pa 7:** para que así yo le entienda, y sean más divertidas mis clases y aprendería un poco más

**Pa 8:** me gustaría que lo utilicen y también cuando regresemos a la escuela y ya no estemos en la computadora tomando clases. Serían también más divertidas cuando estemos en la escuela

---

**Pa 1:** creo que en matemáticas se me hace muy difícil entender y también historia no me aprendo las fechas y me aburre un poco.

**Pa 2:** historia y matemáticas

**Pa 3:** mmm... Pues creo que las que se me hace más difíciles de entender porque no me gusta serían las matemáticas, mmm... pues inglés me gusta, pero se me dificulta, a veces español y formación cívica y ética se me hacen muy aburridas, y como dije Creo que me podrían llegar a gustar más estas clases y aprendería mucho mejor.

**Pa 4:** las materias que me gustaría aprender sería matemáticas porque así tal vez le entienda mejor y me guste... Porque no sería tan aburrida como en clase, también me gustaría que fuera inglés porque luego hay palabras que no le entiendo a la maestra y tal vez así aprenda más rápido hablar.

**Pa 5:** la única es conocimiento del medio y ingles

**Pa 6:** Por medio de los videojuegos educativos pues...mmm... inglés porque se me dificulta un poco, también matemáticas, español y ciencias naturales

**Pa 7:** matemáticas e inglés.

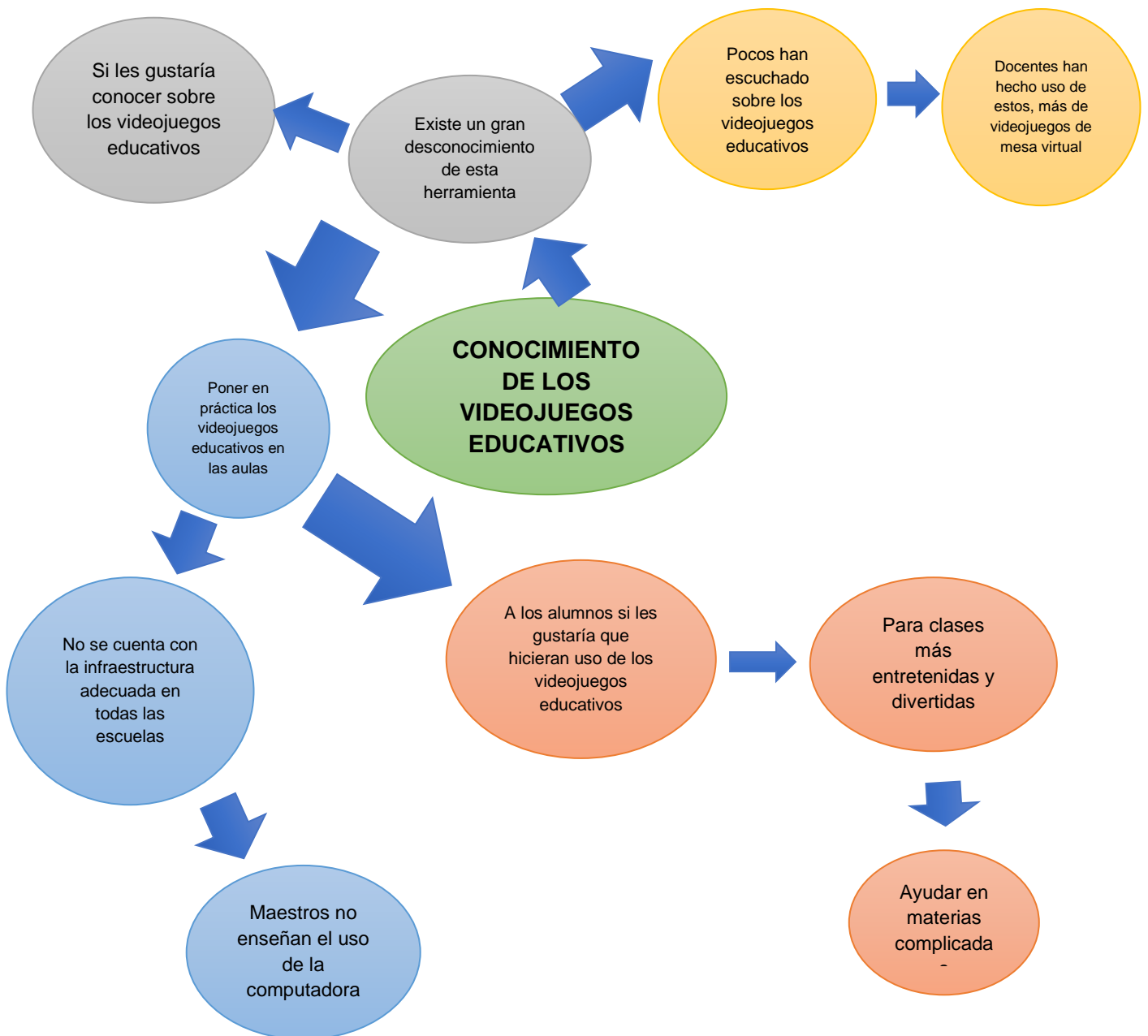
**Pa 8:** matemáticas e inglés.

---

A partir de las categorías y subcategorías se realiza un análisis que se presenta en la figura 2 que los alumnos poseen un desconocimiento acerca de los videojuegos educativos, aunque no se ponen en práctica por ciertos motivos, si les gustaría que sus docentes los usaran para hacer más entretenidas las clases y en materias difíciles.

**Figura 6.**

*Alumnos y los videojuegos educativos*



Una vez realizado el análisis en cada grupo, se procedió a evaluar que categorías compartían los docentes y los alumnos, en donde entra la infraestructura como obstáculo, su opinión sobre los videojuegos y gusto porque se haga uso de esta herramienta en el aula (Ver Figura 7).

**Figura 7.**

*Relaciones de las categorías compartidas entre los maestros y alumnos sobre los videojuegos educativos*



## Discusión

En esta investigación se conoció la visión que tiene los docentes y alumnos hacia los videojuegos educativos como herramienta didáctica. Esto se trabajó mediante entrevistas semiestructuradas realizadas a los participantes, obteniendo en las respuestas, la visiones que tienen y aspectos importantes que se deben tomar en consideración para poner en práctica esta herramienta.

Con base en los resultados obtenidos los docentes reportan tener algún conocimiento acerca de los videojuegos educativos y los que han hecho uso de estos han tenido buenas experiencias, por lo tanto, tienen una visión positiva de que pueden generar avances en los alumnos que podrá ayudarlos en su aprendizaje y de igual manera mencionan que los videojuegos educativos ayudarían mucho en la forma de enseñanza que se lleva por la pandemia. Apoyando lo anterior Muñoz y Valenzuela (2014) mencionan que los juegos serios han sido diseñados con el explícito propósito de ayudar a los estudiantes a aprender materias importantes, tales como estrategias de resolución de problemas y habilidades sociales o cognitivas que como mencionaron los docentes ayudaran en su aprendizaje.

Sin embargo, también se obtuvieron resultados referentes a la percepción que tenían acerca de los videojuegos de entretenimiento, y se encontró una percepción negativa de estos, al menos la mayoría de los docentes entrevistados indican que estos llegan a afectar la visión positiva que tienen de los videojuegos educativos, llevándolos a evitar su uso para no meterse en problemas tanto con sus autoridades o con los padres de familia y generar distracciones en los alumnos. Esta percepción negativa que se tiene acerca de los videojuegos de entretenimiento tiene una trayectoria bastante larga y es algo que en la actualidad se sigue viendo, se dice que pueden generar violencia en los jóvenes, al menos es algo que se piensa, pero algo que se debe de considerar es que en otros países ya no suele verse así, sin embargo, los docentes entrevistados consideran que los videojuegos por sí mismo no producen actitudes violentas, pero en algunos casos y acompañados de contextos problemáticos si podrían ser un detonante y que el principal factor se debe a los valores y la educación que les brindaron sus padres desde la infancia y de igual manera si no se llega a tener una supervisión adecuada puede generarse aspectos negativos. Pero a pesar de eso los docentes opinan que los alumnos si pueden obtener beneficios por parte de los videojuegos de entretenimiento, como por ejemplo a la resolución de problemas, razonamiento lógico, coordinación y ayudarlos a acercarse a esta cultura tecnológica. Lo anterior concuerda con lo mencionado Pérez García (2014) quien indica

que las valoraciones que los juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, es que son negativos y perjudiciales.

Pero a pesar de esta visión que se obtuvo por parte de los docentes, declararon que les gustaría utilizarlos en las escuelas, sin embargo, mencionaron limitaciones que impiden que se lleven a cabo y un aspecto en el que coincidieron fue que sus autoridades no les brindan el apoyo, además de que no todas las escuelas cuentan con la infraestructura adecuada y la se tiene que luchar contra mentalidad de algunos y de familia. A este respecto Solano Nogales y Santacruz Valencia (2016) menciona que para que los videojuegos educativos se desarrollen en las escuelas se necesita un cambio de mentalidad en toda la comunidad educativa integrada por profesores, padres y alumnos. Porque si no se hace ese cambio seguirán negándose a realizarlo y no se necesita que sean obligados a realizarlo.

De igual manera se obtuvieron resultados de la preparación que tienen los docentes ante estos medios digitales, declarando que se han preparado para saber hacer uso de estos medios y al menos en México los docentes de nivel primaria, por cuestiones de la pandemia las instituciones hicieron obligatorio que entran a cursos o talleres para prepararse, por lo cual comentaron que les ha ayudado mucho ya que la mayoría no se acercaban a estos medios y empezaron a utilizarlos pero esto fue porque se vieron en la necesidad de hacerlo. Esto se ve apoyado también por Solano Nogales y Santacruz Valencia (2016) quienes puntualizan que para que se implemente los videojuegos educativos en las escuelas se necesita una buena formación de los docentes en los medios digitales. Siendo una carencia evidente que han tenido los docentes de nivel básico durante muchos años y que se vio evidenciado cuando tuvieron que enfrentarse a los medios digitales durante la pandemia y el confinamiento.

Una característica particular de la investigación es que se entrevistaron a docentes de escuelas privadas y públicas, y los primeros mencionan que el tener los recursos en sus escuelas no hace que utilicen en mayor medida los videojuegos, ya que reconocieron que no tienen el conocimiento acerca de su uso, lo cual provoca que no las utilicen, lo cual concuerda con lo reportado por Valenzuela (2014) quien refiere que se observa que, aun disponiendo de recursos didácticos, el profesor hace un escaso uso de éstos, tales como guías de ejercicios, textos de estudio, textos literarios, recursos multimedia o material didáctico. Y los de escuelas públicas no tienen ni el recurso, no la capacitación lo cual complejiza aún más la utilización de estos.

Otro resultado interesante que se encontró es que los docentes siguen enseñando de una manera muy tradicional y reconocen que deberían de presentar la información de manera



llamativa y con menos información, porque si no, no llega a ser significativo y pierden el interés los estudiantes, por lo tanto, concluyen que deberían cambiar la forma en la que enseñan.

En lo que respecta a los resultados de los alumnos, estos reportan tener un desconocimiento de esta herramienta, sin embargo, mencionan que si les gustaría conocer sobre ella y saber en qué les puede ayudar. Algunos entrevistados mencionan haber tenido un acercamiento a los videojuegos, pero sus maestros utilizan más juegos de mesa virtuales. También indicaron que perciben sus clases aburridas y no son de su agrado, por lo que les gustaría que los docentes cambiaran la forma de enseñar. Al respecto García et al. (2007) mencionan que los modelos educativos tradicionales no son capaces de abordar completamente la brecha digital existente entre la cultura que enseñan los docentes y la que poseen los nativos digitales, lo que genera cierto rechazo o pérdida de atención e interés. Lo cual se confirma con lo dicho en esta investigación que los niños pierden el interés en las clases.

Lo que se pudo encontrar en la investigación es que a los niños les llama mucho la atención todas las herramientas digitales, esto porque estas están muy presentes en sus actividades cotidianas, de hecho, al momento de manifestar sus gustos por lo videojuegos se escuchaban emocionados, y a partir de ello se deberían de diseñar videojuego educativo que tenga esa temática para que sea divertido e interesante. También se encontró que la mayoría de los alumnos entrevistados saben hacer uso básico de los ordenadores, entonces es algo que deberían aprovecharse para cambiar la forma de enseñanza, como menciona Prensky (2001) los escolares ya no encajan bien en el sistema educativo tal como se concibió, debido a que han crecido en un entorno rodeado de ordenadores, videojuegos, reproductores de música digital, videocámaras, teléfonos móviles y toda clase de juguetes y herramientas de la era digital. Evidentemente es algo que llama mucho la atención de los alumnos y es algo que podrían utilizar más en las escuelas y obtener cambios y aspectos positivos en el aprendizaje de una manera que para ellos sea más fácil y divertido, algo que se debe de resaltar es que los alumnos hicieron mención que los docentes no les enseñan el manejo de la computadora y después existe una queja de que las usan de maneras inadecuadas.

Por lo tanto, se debe de recalcar la necesidad de impartir cursos específicos para el manejo de las computadoras y las tecnologías, sin embargo, existen dificultades por ejemplo algunos alumnos de escuelas públicas mencionaron no contar con salones de computación ni internet, mientras que los docentes de escuelas públicas mencionaron que no cuentan con máquinas en buen estado, mientras que los docentes de escuelas privadas mencionan que si se

llegaran a implementar de manera obligatoria se crearía una desigualdad entre los alumnos que pertenecen a escuelas públicas y privadas, por no contar con la infraestructura adecuada.

De manera general tanto los alumnos como docentes cuentan con un conocimiento básico del manejo de la computadora y poco a poco podrían ir aprendiendo más, sin embargo, los docentes deben tener la confianza de transmitir este conocimiento ya que como mencionan los alumnos los docentes *“no nos enseña nada... pero si pone una pantalla y ahí nos ponen unas cuantas cosas, pero nada más no es como que usemos las computadoras”*, por lo tanto, se necesita que los docentes pongan ese esfuerzo por enseñar el manejo básico de la computadora, pero mucho del miedo y por lo que no lo hacen es porque muchos de los alumnos saben más sobre su manejo. Esto es algo que ya menciono Gros Salvat desde el 2006 y dice que el profesor o profesora que utiliza videojuegos debe replantearse su propio papel dentro del aula ya que, en muchos casos, se le escapará el control del videojuego en sí mismo ya que no es extraño que los estudiantes estén mucho más capacitados que los profesores en el dominio técnico del programa.

A manera de conclusión se puede decir que a partir de los hallazgos encontrados coinciden con García et al. (2007) cuando indica que los modelos educativos tradicionales no son capaces de abordar completamente la brecha digital existente entre la cultura que enseñan los docentes y la que poseen los nativos digitales, lo que genera cierto rechazo o pérdida de atención e interés.

Esto quiere decir que los modelos tradicionales en los cuales se han basado los docentes por varios años para impartir sus clases ya no están funcionando, ya que las generaciones han cambiado y esto se debe a factores como los avances tecnológicos que han surgido en los últimos años y por lo tanto las nuevas generaciones tienen este involucramiento a temprana edad formando parte de su vida cotidiana, por lo cual es algo que les llama mucho la atención y deberían aprovecharlo dentro de las aulas. Los docentes están de acuerdo de que se deben realizar cambios en la educación ya que se satura a los alumnos y no es interesante para ellos, los alumnos confirman que son aburridas y deberían realizar cambios sus docentes.

Por lo tanto, se les menciono sobre los videojuegos educativos como herramienta didáctica, Muñoz y Valenzuela (2014) indican al respecto que los juegos serios han sido diseñados con el propósito de ayudar a los estudiantes a aprender materias importantes, tales como estrategias de resolución de problemas y habilidades sociales o cognitivas. Los docentes mencionaron que les puede ayudar mucho para utilizar para reforzar o retroalimentar temas vistos o para que los alumnos desarrollen habilidades que ayudara en su aprendizaje, tienen

una visión positiva de esta herramienta, a pesar de tener una visión negativa de los videojuegos de entretenimiento.

De igual manera se encontró coincidencia con Valenzuela (2014) cuando indica que se observa que, aun disponiendo de recursos didácticos, el profesor hace un escaso uso de éstos, tales como guías de ejercicios, textos de estudio, textos literarios, recursos multimedia o material didáctico. Las escuelas cuentan con algunos materiales que les pueden ayudar a realizar esos cambios en sus prácticas, sin embargo, por no saber usarlas dejan a un lado estos materiales y siguen con su forma tradicional de enseñanza, por lo cual los docentes deben sentirse confiados para utilizarlos, pues las instituciones les han brindado talleres para capacitarse y mejorar sus habilidades tecnológicas y así hacer uso de estas de la mejor manera y aprovechar para ayudar en el aprendizaje de los alumnos. Realmente el único inconveniente grande que se podría tener esta relaciona con la infraestructura no todas las instituciones cuentan con una adecuada para que se pueden llevar acabo esta herramienta. Pero poco a poco se ha logrado que las escuelas cuenten con internet gratuito que es esencial para llevar a la práctica esta herramienta, para que las escuelas tengan esta infraestructura se necesita el apoyo de los papas, maestros y sobre todo del gobierno para que brinde los equipos.

Recapitulando los docentes tienen una percepción negativa de los videojuegos de entretenimiento, esto hace que exista un impedimento a que se usen los videojuegos educativos en el aula para así evitar problemas con padres de familia. Consideran que los videojuegos educativos como herramienta si puede ser de ayuda positiva para brindar clases más llamativas para los alumnos. Los docentes han llegado a tomar talleres impartidos por la SEP para así aprender más a hacer uso de estas herramientas e ir cambiando la forma tradicional de enseñanza. Por otro lado, los alumnos poseen un desconocimiento de esta herramienta, sin embargo, si les gustaría que los docentes hagan uso de estas para que las clases sean más llamativas para ellos y puedan ser más entendibles unas materias. Comentando que los docentes no les enseñan el uso de la computadora lo cual esto es un factor que impide que se pongan en práctica. Actualmente ocurrió un suceso a nivel mundial COVID 19 que hizo que hubiera cierre en todas las escuelas e hizo que se recurriera más al uso de las tecnologías. Se han reanudado las clases presenciales por lo cual considero que los docentes no deberían dejar de tomar cursos o investigar sobre cómo hacer uso de estas, deben seguir preparándose. De igual manera los alumnos deberían seguir brindando ayuda a sus docentes en cosas que para ellos les es fácil, pero para sus docentes es complicado, que sea un trabajo en equipo para ir mejorando estas habilidades.

Tanto docentes y alumnos concuerdan que un impedimento para llegar a hacer uso de esta herramienta es la infraestructura que se tiene en las escuelas y que existe una diferencia entre una escuela pública y privada, ambos consideran que esta es una herramienta que sería de mucha utilidad, para ello se necesita primero aprender a hacer uso básico de la tecnología (computadora).

## **Limitaciones y sugerencias**

Conseguir a los participantes (maestros) por ello se optó por entrevistar en escuelas públicas y privadas también la dificultad al realizar las entrevistas (internet) la Pandemia, conseguir que los participantes niños (que quisieran realmente participar) porque los papas querían contestar por los niños y el tamaño de la muestra.

Como sugerencia poner en práctica algún videojuego educativo en el aula y observar las diferencias y hacer comparación con otros niveles educativos

## Referencias

- Álvarez, L (2003). Como hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. *Paidós ecuator*.
- Anderson, J. R., Reder, L. M., & Simon, H. A. (2001). Educación: el constructivismo radical y la psicología cognitiva. *Estudios públicos*, 81, 89-128.
- Arias-Gómez J, Villasís-Keever MÁ, Miranda-Novales MG. (2016) El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Rev Alerg Méx.* 63(2):201-206.
- Belloch, C. (2012) Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.
- Capell Masip, N., Tejada Fernández, J. & Bosco, A. (2017). Los videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en matemáticas en Educación Primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (51) ,133-150.
- Contreras Espinosa, R. S. (2013). Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje. *Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. 381-394
- Cárdenas Olivares, G. (2015) Diacronía y sincronía: una problematización de la vocación docente (primera parte). *Revista Sincronía*, (67), 1-18. <https://www.redalyc.org/pdf/5138/513851505021.pdf>
- Calandra Bustos, P. y Araya Arraño, M. (2009). Conociendo las TIC. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/120281>
- Castillo, S. (2008). Propuesta pedagógica basada en el constructivismo para el uso óptimo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, 11(2), 171-194.
- Delgado, A. M. (1999). Constructivismo radical, marco teórico de investigación y enseñanza de las ciencias. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 493-502.
- El Instituto Andaluz de la Mujer (2005). Violencia y sexismo en los videojuegos. <https://www.inmujeres.gob.es/Publicacioneselectronicas/documentacion/Documentos/DE0219.pdf>
- Ferrer Covarrubias, J. A. (2013). Los videojuegos: recursos didácticos de apoyo al docente; en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional].

- García Pernía, M.R., Cortés Gómez, S. & Martínez Borda, R (2011) De los videojuegos al currículum escolar. Las estrategias del profesorado. *Revista ICONO*, 9 (2), 249-261 [https://www.researchgate.net/publication/271183890\\_De\\_los\\_videojuegos\\_comerciales\\_al\\_currículum\\_Las\\_estrategias\\_del\\_profesorado](https://www.researchgate.net/publication/271183890_De_los_videojuegos_comerciales_al_currículum_Las_estrategias_del_profesorado)
- Gros Salvat, B. (2006). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (12), 1-11
- Glaserfeld (1996). Aspectos del constructivismo radical (Aspects of radical constructivism), en M.Pakman (ed.), *Construcciones de la experiencia humana* (23– 49). Barcelona, España: Gedisa Editorial.
- González, I., & Chaires, C. (2011). El constructivismo: Teoría pedagógica para una propuesta didáctica sustentada en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC). *Revista Apaunam. Academia, Ciencia y Cultura*, 2, 83-87.
- González Serra, D.J., Instituto Superior Pedagógico Y Varona, E.J. (2002). El constructivismo: reseña del libro corrientes constructivistas de Royman Pérez miranda y Rómulo gallego\_Badillo. *Revista cubana de Psicología*. (19) 2, 188- 192.
- Rojas, G. H. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Perfiles educativos*,30(122), 38-77.
- Koval, S. (2006). Constructivismo radical: la realidad como construcción. *Kubernética. Recuperado de <http://www.santiagokoval.com/documentos/articulosacademicos/constructivismo-radical-la-realidad-como-construccion.pdf>*.
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), 1-15.
- Marcucci M, Aliciardi Agustina, E., Collino F, De Cunto G., Bosio M. A. & Chiodi, G.A. (2015). Videojuegos como parte del aprendizaje. *44 JAIIO-STS*.
- Marín Díaz, V (2011). La perspectiva educativa de los videojuegos, una realidad tangible. *Revista Digital de Investigación Educativa Conecta2*, 60-75.
- Maldonado Alemán, M. (2009). Constructivismo radical y enseñanza de la literatura. *Magazín*, (2), 35–41. <https://doi.org/10.12795/mAGAzin.1997.i02.05>
- Muñoz, C. & Valenzuela, J. (2014). Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. *Relieve. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 20(1) ,1-15.

- Marcano Lárez, B. E. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 128-140.
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL)*, 56(2), 1-21
- Meneses Montero, M, & Monge Alvarado, M. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Marín, V., Cabero Almenara, J & Ramírez-García, A. (2010). Los videojuegos en el aula de Primaria. Propuesta de trabajo basada en competencias básicas. *Comunicación y Pedagogía*. 244
- Martin Haro, A. (2015). Características generales del alumnado de educación curso 2014-2015 primaria. objetivos generales de etapa. competencias clave gestión e innovación en contextos educativos.
- Otzen, T. & Manterola C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232.
- Olveda Sánchez, C. (2004). El impacto de los videojuegos en el rendimiento escolar. [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional].
- Ortiz Granja, Dorys (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia: colección de Filosofía de la Educación, 19 (2), pp. 93-110.
- Padilla Zea, N., Collazos Ordoñez, C. A., Gutiérrez Vela, F. L. & Medina Medina, N. (2012). Videojuegos Educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, 22(1), 139-150.
- Pérez García, A. (2014) El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Escuela Abierta*, 135-156
- Rodríguez-Hoyos, C & João Gomes, M. (2013) Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. *Profesorado Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 17(2), 479-494.
- Soto-Ardila, L.M, Niño Melo, L., Caballero, A & Luengo, R. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (33), 48-63.



- Sánchez Ambriz, M. L. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. *Didáctica, innovación y multimedia*, (25), 0001-018.
- Solano Nogales, L. & Santacruz Valencia, L. P (2016). Videojuegos como herramienta en Educación Primaria: Caso de estudio con eAdventure. *Red UNCI-UNLP*, (18), 101-112
- Sampedro Requena, B.E., Muñoz González, J.M., & Vega Gea, E. (2017) El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53(1), 89-107.
- Secretaría de Educación Pública (2015). *Primaria. Educación Básica*. Disponible <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/primaria-educacion-basica>
- Serrano, J. M. & Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1).
- Santana-Rodríguez, N. (2020). Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. Cátedra Telefónica de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria
- Velasco Rodríguez, M. Ángel. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 771-777.
- Vázquez-Alonso, A. & Manassero-Mas, M.A (2017) Juegos para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico. *Educar*. 53 (1), 149-170
- Valarezo Castro, J. W., & Santos Jiménez, O. C. (2019). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la formación docente. *Revista Conrado*, 15(68), 180-186.
- Zapata Lesmes, C., Barro Hernández, A.R. & Suárez Contreras, L.M. (2017). Videojuegos Educativos desde la Perspectiva de la Educación para Todos. *Revista científica virtual Hexágono Pedagógico*, 8(1), 63-79.

## Anexos

### Anexo 1

#### Entrevista a docente

- edad:
- sexo:
- grado en el que imparte:

¿En dónde realizó su formación profesional?

#### 1.1 Formación

1. ¿Podría indicarme el tiempo de antigüedad en su centro de trabajo (institución)?
2. ¿Ha tenido algún acercamiento con algún medio digital? ¿Cuál?
3. ¿La institución en donde labora lo ha acercado a información o taller sobre el manejo de medios digitales?
4. ¿Ha tomado algún taller por su cuenta y de ser así, que le ha aportado?

#### 1.2 Conocimiento sobre los videojuegos

1. ¿Ha tenido acercamiento con algún video juego? De ser si, ¿cuáles?
2. ¿Qué opinión le merece los videojuegos?
3. ¿Considera que los videojuegos pueden tener beneficios? ¿Cuáles?  
Si la respuesta es NO ¿Por qué?

#### 1.3 videojuegos educativos

1. ¿conoce algún videojuego educativo?  
Si, ¿Qué es lo que más le ha llegado a interesar?  
¿Conoce algún videojuego educativo?  
NO, ¿Le gustaría conocer sobre ellos? ¿Por qué?
2. ¿Qué características consideras que diferencian a los videojuegos educativos de los videojuegos de esparcimiento?

3. ¿Considera que los videojuegos educativos son una herramienta útil para favorecer el aprendizaje de los alumnos?  
¿Por qué?      ¿Consideras que los videojuegos educativos podrían ayudar a favorecer el aprendizaje en los alumnos? ¿Por qué?
4. ¿Considera que es importante realizar cambios en la educación e incorporar nuevos elementos (¿cómo cuáles? ¿Por qué?
5. ¿De quién sería la responsabilidad de implementar los videojuegos educativos?      ¿Quién consideraría que tiene la responsabilidad de implementar los videojuegos educativos?
6. ¿Qué aspectos considera pueden desarrollar los alumnos por medio de los videojuegos educativos?

#### 1.4 práctica y experiencia

1. ¿Ha puesto en práctica algún videojuego educativo? ¿Cómo fue su experiencia?      ¿Le gustaría poner en práctica alguno? ¿Cómo lo haría?
2. ¿En qué materias haría uso de los videojuegos educativos?
3. Antes de poner en práctica los videojuegos ¿Cómo comprobaría las competencias digitales que tienen sus alumnos?
4. ¿Qué competencias considera pueden desarrollar los alumnos por medio de los videojuegos educativos?

- 5 ¿Cree que los videojuegos educativos pudieran motivar a los alumnos?
- 6 ¿Considera que los videojuegos educativos le ayudarían en este momento a sus clases por el entorno virtual? ¿Por qué?

## Anexo 2

### Entrevista a alumnos

- Edad:
- sexo:
- grado que cursa:

¿Conoces los videojuegos o has tenido acceso a ellos?

#### 1.1 manejo de los medios digitales

1. ¿Qué es lo que conoces sobre el uso de la computadora?
2. ¿Con qué aparatos (tecnológicos) cuentas en tu casa?
3. ¿A los cuantos años empezaste a utilizar la computadora o el celular?

#### 1.2 videojuegos

- |  |   |
|--|---|
| 1. ¿Te gustan los videojuegos? De ser si ¿qué es lo que más te gusta o te llama la atención de ellos?  | ¿Te gustan los videojuegos? De ser NO ¿Qué es lo que no te agrada de ellos?     |
| 2. Al momento de jugar ¿Te gusta jugar solo o con tus amigos/familia? ¿Por qué?                        | Si llegaras a jugar ¿Te gustaría jugar solo o con tus amigos/familia? ¿Por qué? |
| 3. ¿Pasas mucho o poco tiempo jugando?   | Si llegaras a jugar ¿pasarías mucho o poco tiempo jugando?                      |
| 4. ¿Cómo te sientes normalmente al haber perdido alguna partida?                                       | ¿Cómo te sentirías al perder una batalla?                                       |
| 5. ¿Consideras que los videojuegos hacen que abandones tus actividades? Si la respuesta es sí ¿Cuáles? |   |

#### 1.3 clases

1. ¿En tu escuela cuentan con un salón de computación?
2. ¿Qué es lo que les enseña su profesor en tus clases de computación?
3. ¿Podrías explicar cómo es una clase te haya gustado mucho?
4. ¿podrías describirme como son tus clases?
5. ¿Qué materias se te hacen difíciles?

#### 1.4 videojuegos educativos

1. ¿Alguna vez has escuchado acerca de los videojuegos educativos? ¿Estás interesado en conocer los videojuegos educativos?
2. ¿Crees que te ayudarían los videojuegos educativos en tus estudios?
3. ¿Algún maestro ha utilizado algún videojuego educativo en clases? ¿Cómo fue?
4. ¿Te gustaría que tus profesores utilizaran videojuegos educativos en las clases?  
¿Por qué?
5. ¿Qué materias te gustaría aprender por medio de los videojuegos educativos