

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 096 CDMX, NORTE.

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO MÉTODO
DIDÁCTICO EN ALUMNOS DE PRIMARIA**

TESIS

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



PRESENTA:

CRISTINA ISABEL ISLAS CHARGOY

ASESOR:

MTRO. JAVIER TREJO TABARES



CDMX, ABRIL DE 2024

DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

La comisión de titulación tiene el agrado de comunicarle que ha sido designado miembro del Jurado del Examen Profesional de la pasante **ISLAS CHARGOY CRISTINA ISABEL** con matrícula **190960017**, quien presenta el Trabajo Recepcional en la modalidad de **TESIS** bajo el título: "**EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO METODO DIDACTICO EN ALUMNOS DE PRIMARIA**". Para obtener el Título de la **LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Jurado	Nombre
Presidente	MTRO. ROGELIO GUEVARA ZETINA
Secretario	DR. RAMIRO DANIEL MACIAS ORTIZ
Vocal	MTRO. JAVIER TREJO TABARES
Suplente 1	-----
Suplente 2	-----

Con fundamento al acuerdo tomado de los sínodos y de la pasante, se determina la fecha de examen para:

el martes 25 de junio de 2024 a las 1:00 pm
EXAMEN PRESENCIAL

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

MIGUEL ANGEL OLIVO PEREZ

PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Cadena Original:

||89|2024-06-13 14:08:35|096|190960017|ISLAS CHARGOY CRISTINA ISABEL|P|LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA|1|F|3|13|EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO METODO DIDACTICO EN ALUMNOS DE PRIMARIA|MTRO.|ROGELIO GUEVARA ZETINA|DR.|RAMIRO DANIEL MACIAS ORTIZ|MTRO.|JAVIER TREJO TABARES|||||2024-06-25|13:00|1265|0|uvPwr9i6KT|

Firma Electrónica:

KqLU+qwWvUteQBMt/wjQy4/Kms5SMwsheXzTpa5/Ril7+p3xb9rjVdD6yoem+//DhTATiK9DkdvankcehjRirdFTDU7vnbweh5XSKFo2WR4eQnF0TLVEPjwi1Oc6b0B98mQN+b1BjOxVEH5iaHjI/Ux8tvtU+CGAAWThqSI6BirC9O0DU1zLXefLpSyBoHD1g/W6DQ9A3VJv00UbNy1cEyXIdYfMXJZCM4RpnOsrCvurQUdTW4TFQ5JwhDBPdMQlklpXHUhyL4Ojqak+3hgGStTeFZSsqTo0M+40ymu1grqU4CRLtX/Bp/IDepGnpaRP2yw0sC4xPu2XulpoJXMb/6Tf/v1JysUIKi04fbzuBYCkFtr6Y+DydyLfQu6aXvcrJy2F+jaZVpAjEwIWhJ/EP61TgA/11oIfqvALDYxsKoVK3jXyMH2y2TbXXVcAcRM8S84Z3wMHSaAWAJD6eQsb7u++qYzBn5Yy7r+SogslWuY14ZdxBg7uB0Ce5TlajCMPEfnTm/RhE/b+nB6abF480igSAy18L7G0cNPktjTvoeiq2eEKVUxqGccHegs2ylqhx/i+Uq5SIHW5ZQQTPdNxAcR1GVkJKLOVRuIEh9xAuPLDEL8bk3T+ALE0UN8hmC9L/Pqh3oaxSAOwcMnUQO3WARnOsoz+//r2/qeaE9WN8=

Fecha Sello:

2024-06-13 14:08:35



"El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada del funcionario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con los artículos 38, párrafos primero, fracción V, tercero, cuarto, quinto y sexto, y 17 D, tercero y décimo párrafos del Código Fiscal de la Federación. De conformidad con lo establecido en los artículos 17-1 y 38, quinto y sexto párrafos del Código Fiscal de la Federación."

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
I: LOS VIDEOJUEGOS COMO MÉTODO DIDÁCTICO	24
1.1 LOS VIDEOJUEGOS	28
1.2 MITOS DE LOS VIDEOJUEGOS	33
1.3 LA ADICCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS	35
1.4 ¿CÓMO INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE?	38
II: DESARROLLO CEREBRAL, GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE.	41
2.1 EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO	43
2.2 LA MOTIVACIÓN Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS	44
2.3 EL APRENDIZAJE Y LA GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS	49
2.4 MINECRAFT DENTRO DEL AULA COMO MÉTODO DIDÁCTICO	55
III: DISEÑO METODOLÓGICO	60
3.1 TIPO DE ENFOQUE METODOLÓGICO A UTILIZAR	61
3.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	63
3.3 ESCENARIO	64
3.4 PARTICIPANTES	65
3.5 TEMPORALIDAD DE LA INTERVENCIÓN.....	66
3.5.1 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.....	67
3.6 ESTUDIO PILOTO	68
IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS	69
CONCLUSIONES	98
ANEXOS	105

INTRODUCCIÓN

Los métodos didácticos normalmente se utilizan para conseguir un objetivo o un aprendizaje esperado; para la aplicación de dichos métodos es importante tener en cuenta el contexto del alumno o grupo al cual se aplicará, así como los recursos con los que cuenta la escuela.

Etimológicamente la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: “iocus”, que significa broma, gracia, chiste, y “lūdus”, que significa diversión. En este sentido, Gallardo & Gallardo (2018) señala que “los niños y niñas juegan para experimentar y aprender a comprender y poner en práctica sus descubrimientos, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven” (p.42); aparte de entretener también es una forma de aprendizaje interactivo con su alrededor. En el caso de los videojuegos al ser una aplicación o programa que se basa en gráficos y sonidos llamativos para captar la atención del consumidor, que entre otras cosas cumplen con la función de entretener y generar ciertas habilidades, se convierten en una opción para ser incorporados y lograr mayor interés en los estudiantes.

En la actualidad la tecnología ha tenido un avance grande e importante en la sociedad y los videojuegos no son la excepción; sin embargo, hay quienes los siguen considerando como una pérdida de tiempo o como simple ocio, aun así, estos medios son usados con más frecuencia por los niños, jóvenes y adultos, entonces vale la pena preguntarse ¿por qué no emplearlos también en el ámbito escolar? Con su integración se podrían lograr aprendizajes significativos, sobre todo en aquellos temas que a los alumnos les cuesta trabajo comprender.

En 2019 se creó en las escuelas primarias el programa Cuantrix (2023), iniciativa de izzi, AMITI y Fundación Televisa, que tiene como objetivo promover el pensamiento computacional y programación, además está diseñado para enseñar a los alumnos de manera didáctica, por ejemplo: el uso de videojuegos como Minecraft para 5° año en donde los alumnos descubren la versatilidad de la programación y sus funciones. Para su integración en las aulas los profesores reciben guías y cursos de capacitación, dónde también existe una página donde los alumnos se registran y tienen los métodos didácticos para la elaboración de las actividades, cada grado tiene actividades diferentes de acuerdo con su desarrollo educativo y la mayoría utiliza al menos un videojuego.

A pesar de que existen otros métodos con los cuales los alumnos pueden conseguir un aprendizaje significativo, el uso de los videojuegos es actualmente un medio bastante utilizado por ellos, por lo cual si usamos un elemento que los alumnos de primaria consideran atractivo y entretenido en aquellos temas que son de mayor dificultad se podría conseguir un aprendizaje significativo o bien concretar conocimientos básicos, siendo también una ayuda didáctica para los profesores.

¿Cuáles serían los beneficios de esta investigación? El uso de los videojuegos y la lúdica puede ser de ayuda para aquellos alumnos que tienen conflictos para aprender de una manera convencional, por lo cual esta investigación busca funcionar como un apoyo didáctico para los profesores, psicólogos educativos y escuelas (López, 2016).

¿Cuál es el alcance de este trabajo? ¿Es viable, es factible, es útil? Dado el avance tecnológico que se han dado en los últimos años, el impacto que ha tenido en la sociedad y el impacto que sufrió la educación por la pandemia de covid-19, ya que los docentes no contaban con el conocimiento de qué medios se podían utilizar en la virtualidad, esta investigación resulta útil, ya que los objetivos de este trabajo es investigar el impacto, los beneficios y posibles usos de los videojuegos dentro del aprendizaje educativo en México, así como los aspectos que se pueden presentar por medio de estas herramientas. (Morales & Bustamante, 2021).

Los videojuegos pueden ser usados en la educación y de este modo romper algunos paradigmas, debido a que pueden ser un método para llegar a aquellos alumnos que tienen problemas para aprender de manera convencional. Como bien sabemos en México la forma de enseñar de las escuelas puede ser un tanto compleja y tradicional, más para los alumnos que en la actualidad están acostumbrados al medio de interacción como lo son los aparatos electrónicos (Tablet, celular, computadoras, consolas de videojuego, etc.) siendo cada vez más accesibles para los usuarios, no obstante, hay que tener en cuenta que los videojuegos están presentes desde los años 50's pero no fue hasta finales de los 80's que empezó a tener más fuerza, ya que se empezaron a crear los videojuegos para PC's y apareció una de las primeras consolas para la casa, haciéndolos un poco más accesibles (Eguia et al., 2013).

Debido a que los videojuegos y las tecnologías son parte de la vida cotidiana y actualmente de la cultura, es importante e interesante conocer cuáles son los beneficios que tienen no solo como una distracción, si no cuál es la forma en que los podemos emplear en la educación. Los videojuegos no tienen una buena reputación en México, ya que se

tienen algunas creencias negativas, por lo cual uno de los objetivos de este trabajo es demostrar aquellos aspectos positivos que tienen, explotando todos aquellos beneficios para enriquecer la educación de nuestro país.

Un punto necesario para esta investigación y el cual es mencionado por varios investigadores del tema, es que muchas veces los padres de familia no están al pendiente de las clasificaciones que tienen los juegos, compran el videojuego que “está de moda” y no ven la clasificación de este, ya que al igual que muchas cosas tiene una restricción de edad que está al reverso del empaque, lo que causa que en ocasiones se quejen del contenido violento o sexualizado de estos, creando una mala reputación a los videojuegos. Si le entregamos a los niños los videojuegos de acuerdo con su edad el impacto de estos podría ser más beneficioso.

El beneficio que tendrá esta investigación es ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje con nuevos métodos didácticos, los cuales pueden generar un mejor rendimiento escolar, ya que al ser un elemento cotidiano en la vida de los estudiantes podríamos causar mayor interés en aquellas materias que sea complicada o aburrida para ellos y así obtener aprendizajes significativos y una mayor interacción en el aula. Según Ramírez (2017) “perder” una partida le genera al niño el deseo de seguir intentándolo hasta lograrlo, generando un constante aprendizaje para lograr pasar el nivel, creando nuevas habilidades que en cierto modo serán de ayuda en algunas actividades cotidianas.

Gracias a la tecnología y al internet los niños están al alcance de la información haciendo que la figura del profesor ya no sea vista como el “trasmisor de conocimiento” sino más bien como una “guía para lograr los conocimientos”, por lo cual ha obligado que él y las docentes encuentren otros métodos de enseñanza.

Como recordamos, pasamos por un encierro de 2 años a nivel mundial por la pandemia del COVID-19, lo que generó un gran impacto en la educación, ya que los maestros no contaban con el conocimiento necesario para realizar clases en línea, generando un gran atraso en las escuelas (Morales & Bustamante, 2021). Este trabajo de investigación pretende ayudar a los alumnos de primaria para generar aprendizajes significativos y en todo caso reforzar los conocimientos que tengan.

De acuerdo con (Prensky, 2001) actualmente los niños son un nativo digital, es decir todas aquellas personas que crecieron rodeadas de tecnología, desde pequeños la han integrado a su vida y desarrollo. Los adultos de una edad más avanzada son considerados

como inmigrantes digitales, ellos se han tenido que ir adaptando a todos los cambios tecnológicos, creo entender una de la resistencia que tienen los docentes al integrarlas en las clases, no obstante, considero necesario integrar los temas o materias con la realidad en la que viven los estudiantes.

Los videojuegos, que son un medio de interés para todas las edades, pueden tener un impacto positivo en la educación al motivar a los estudiantes y ofrecer una forma atractiva de aprender. Al integrar videojuegos en el aula, los docentes pueden mejorar la comprensión de los estudiantes en materias que les resultan desafiantes y aumentar su participación y motivación en el proceso de aprendizaje.

Propongo clasificar a los videojuegos en dos: los educativos que están creados especialmente para enseñar algo, y los videojuegos que son creados para el entretenimiento. Esta investigación se centra en aquellos videojuegos que son para el “entretenimiento”, buscando los que sean aptos para la edad de los alumnos y el tema que abordan.

A lo largo de este trabajo, se abordó diversos temas relevantes en relación con los videojuegos. En el primer capítulo: se explorará la naturaleza de los videojuegos, incluyendo su historia, clasificaciones existentes, géneros disponibles y la percepción negativa que algunos tienen sobre ellos, así como sus aspectos positivos, se analizará el impacto de la tecnología en las nuevas generaciones, centrándonos en la autonomía asociada con los videojuegos y las posibles adicciones que pueden generar, también se destacarán recomendaciones acerca del uso adecuado de las pantallas, adaptadas a las diferentes edades de los niños, y se examinará cómo esta influencia tecnológica incide en el proceso de aprendizaje de los más jóvenes.

En el capítulo dos: se profundizó en aspectos clave del desarrollo infantil y su relación con los videojuegos, donde, se abordará el cerebro infantil, explorando el desarrollo cognitivo en el contexto de la interacción con los videojuegos, se analizará cómo los videojuegos pueden influir en la motivación de los niños y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales, al final del capítulo se mencionará la implementación de la gamificación en entornos educativos, destacando sus beneficios y cómo se integra en las aulas, además, se tratará el concepto de aprendizaje significativo y su vínculo con los videojuegos como herramientas didácticas. Se proporcionará una explicación detallada del videojuego Minecraft, explorando su estructura, potencial educativo y cómo puede ser utilizado como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se abordarán una serie

de habilidades que se han dividido en cuatro categorías principales para ilustrar cómo los videojuegos pueden contribuir al desarrollo de habilidades de los jugadores. Estas categorías abarcan cómo los videojuegos pueden ser herramientas eficaces para su fortalecimiento, las cuales incluyen **habilidades cognitivas, habilidades sociales, habilidades motoras y habilidades de aprendizaje**. Los videojuegos son una plataforma diversa y dinámica que puede impulsar el desarrollo en cada una de estas áreas.

El tercer capítulo se centró en el diseño metodológico de la investigación, donde se desarrollará el enfoque metodológico, detallando las razones de su elección, la técnica de investigación, su aplicabilidad al estudio, se discutirá la técnica de investigación empleada y se describirá el escenario donde se llevó a cabo la intervención educativa, se profundizará en la caracterización de los participantes, perfil sociocultural y otras consideraciones relevantes, se expondrá la temporalidad de la investigación, incluyendo la fase de gestión, el diagnóstico inicial y los pasos posteriores para el desarrollo de la intervención educativa. Se explicará el proceso de validación de los instrumentos utilizados, detallando cómo se llevó a cabo esta validación y destacando la fiabilidad y validez de dichos instrumentos, se abordará también el estudio piloto de los instrumentos, resaltando su utilidad y efectividad durante la intervención educativa.

Para llevar a cabo esta investigación, se realizó una intervención con los alumnos de 4º grado de la escuela primaria Ramón López Velarde, ubicada en el estado de México, trabajando con aproximadamente 21 niñas y 27 niños.

Se empleó una metodología mixta con enfoques en triangulación que combinó instrumentos cualitativos y cuantitativos (encuestas) y tomó como base la observación participante. Los instrumentos que se usaron fueron cuestionarios de entrada y salida, bitácora de campo y rúbrica, los cuales se pueden ver en los anexos, ubicados al final. Para esta investigación, dicha metodología se usará para ver cómo los alumnos interactúan con los videojuegos, conociendo sus opiniones a lo largo de la investigación y la forma en que van desarrollando la actividad: la observación participante “proporciona a los investigadores métodos para revisar expresiones no verbales de sentimientos, determinan quién interactúa con quién, permiten comprender cómo los participantes se comunican entre ellos, y verifican cuánto tiempo se está gastando en determinadas actividades” (Kawulich, 2006), con respecto a la triangulación esta es “la expansión o ampliación, la profundización y el incremento de evidencia mediante la utilización de diferentes enfoques metodológicos nos proporcionan mayor seguridad y certeza sobre las conclusiones científicas” (Hernández,

2014. p.537). Esta estrategia permitió abordar de manera integral la recolección y análisis de datos por vía de encuestas, proporcionando una comprensión más completa y enriquecedora de los resultados obtenidos. “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (Óp. Cit., p.532).

Este enfoque metodológico proporcionó una visión completa de la experiencia, permitiendo un análisis profundo y diverso de los resultados, así como una comprensión más integral del impacto de la intervención en el aprendizaje y la percepción de los estudiantes hacia el uso de videojuegos como herramienta educativa, “si se emplean dos métodos con fortalezas y debilidades propias que llegan a los mismos resultados, aumenta nuestra confianza en que éstos son una representación fiel, genuina y fidedigna de lo que ocurre con el fenómeno considerado” (Óp. Cit., p.537).

En cuanto a los instrumentos utilizados, se diseñaron y aplicaron dos cuestionarios: uno inicial y otro de salida. El cuestionario inicial se utilizó para recopilar información antes de la intervención, mientras que el cuestionario de salida se aplicó al finalizar la intervención para evaluar la percepción y el aprendizaje de los estudiantes. Además, se llevó una bitácora detallada para registrar todos los acontecimientos, observaciones y datos relevantes durante el desarrollo de la intervención. Asimismo, se empleó una rúbrica para evaluar el desempeño del grupo en las actividades propuestas durante.

Para el desarrollo de este trabajo, se realizó la intervención para demostrar cómo los videojuegos pueden ser utilizados en el ámbito educativo, por lo cual, durante todo el proceso de esta intervención, se hizo la selección de un videojuego que fuese de genuino interés para los alumnos de 4º grado de primaria. Se buscó cuidadosamente un tema que estuviera alineado con el plan de estudios del currículum. De esta manera, la intervención se planificó meticulosamente considerando las posibles necesidades y expectativas de los estudiantes, el objetivo principal era mostrar de manera concreta y práctica que los videojuegos pueden ser una valiosa herramienta educativa.

La intervención se diseñó para ser una experiencia educativa significativa, aprovechando las características del videojuego seleccionado para brindar un enfoque educativo y divertido. Se consideró que el videojuego se integrará de manera coherente con los objetivos de aprendizaje y el contenido curricular establecido para los alumnos de esa edad.

Además, se tuvo en cuenta la adaptabilidad del juego para crear un entorno propicio para el aprendizaje, fomentando así la participación de todos los estudiantes, buscando demostrar que los videojuegos, cuando se usan con un propósito educativo bien definido, pueden involucrar a los alumnos de manera dinámica y motivadora, lo que les permite aprender de manera más efectiva y significativa.

Esta intervención no solo pretendía mostrar el potencial educativo de los videojuegos, sino también subrayar la importancia de adaptar los recursos educativos al contexto y los intereses de los estudiantes. En resumen, se trató de una oportunidad para demostrar cómo los videojuegos, seleccionados y utilizados de manera estratégica, pueden transformarse en herramientas valiosas que complementen y enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas.

¿En qué consiste el marco teórico? El juego a formado parte del desarrollo de los niños desde mucho tiempo atrás, ya que es una forma de relacionarse con su ambiente de una forma divertida, para varios autores e investigadores; el juego es una parte importante para el desarrollo psicomotor ya que genera diversas habilidades que serán de utilidad en la vida adulta. “El ser humano juega desde tiempos remotos, jugar y aprender son términos que están relacionados entre sí, ambos sugieren superar obstáculos, encontrar otros caminos, deducir, adivinar para ganar, avanzar, mejorar, superarse” (Paredes, 2020 p.53).

El juego se convierte en el escenario ideal para que los niños asimilen, aprendan y relacionen su entorno desde los contenidos, actitudes y valores. El contexto del juego de los niños se ha modificado notablemente a través de la historia, como hemos visto la tecnología ha tenido una gran influencia en el desarrollo de juegos nuevos, haciendo que estos sustituyen las áreas verdes o las calles por la sala de su casa o una pantalla. “El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral, el juego ofrece al participante una coyuntura para aplicar comportamientos nuevos a la vida cotidiana” (Paredes, 2020 p.52).

A través del juego se genera libertad creativa, se fijan metas y propósitos haciendo que el niño sea responsable de su desarrollo personal ya que es motivado para seguir intentándolo o crear nuevos estímulos, por lo cual, es realmente importante que no solo los niños sean los únicos que utilicen esta herramienta, ya que si se emplea bien en otros procesos es muy probable conseguir resultados favorables.

Ahora, si movemos todo esto al entorno digital, podemos usar sus ventajas para poder crear mejores y mayores oportunidades de aprendizaje a través del juego, con lo antes expuesto “el juego” ha estado desde hace mucho tiempo en la humanidad, e inclusive los niños de educación inicial aprenden jugando, así que, si se utiliza en los alumnos de educación básica, media superior y superior; se puede crear los aprendizajes esperados y que tanto se ha batallado que aprendan. “El juego virtual puede considerarse una herramienta que debe de explotarse, porque propicia el aprendizaje autónomo, la colaboración, el desarrollo de habilidades en la resolución de problemas y el monitoreo en tiempo real de procesos” (Arancibia & Padilla, 2018 p.157, 158).

El término lúdico se origina del latín “ludus” que significa juego, dado que es todo aquello que está relacionado con lo recreativo, entretenimiento o la diversión. Es entonces que la lúdica puede ser una gran alternativa para el mejoramiento académico, ya que se puede emplear como herramientas facilitadoras de conocimientos o solucionar problemas de baja motivación o habilidades cognitivas. “Lo lúdico [...] comienza con el descubrimiento y enseñanza de la libertad entendida como autorresponsabilidad o disciplina activa” (Padilla 2012 p.106). Por ello, es recomendable que se enseñe a través de la lúdica en esta sociedad tecnológica donde uno puede aprender sin necesidad de una escuela o un docente, es decir; dar las herramientas necesarias para que los niños puedan aprender nuevos temas sin la limitación de un aula física.

“Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje” (Paredes, 2020 p.35). A pesar de que uno se divierte con dichas actividades, el niño es un sujeto activo en el proceso de aprendizaje de una manera indirecta con ayuda de su entorno social, de igual forma cada individuo es responsable de su aprendizaje, ya que este puede manipularlo a su realidad, tiempo, edad, etc.

Gracias a la tecnología lo lúdico también ha tenido avances interesantes, en la actualidad los niños ya no salen mucho de sus casas por culpa de la inseguridad que se vive en las calles, lo que ha generado que se adapte en los interiores de las casas, pero esto no quiere decir que se pierdan las habilidades que se desarrollan con este medio, “la función lúdica, el juego ya sea computarizado o no, en el desarrollo cognitivo del niño al crear sus propios constructos, mediante el lenguaje, no la elaboración únicamente del plan de un programa...” (Padilla 2012 p.104).

Hay que tener presente que el entorno digital no puede suplir todo el juego, debido a que el ser humano es un ente que se relaciona con su ambiente, es necesario la interacción con el mundo físico, dando pie a que no solo se enseñe a través de una pantalla, sino que el juego debe ser utilizado como un complemento a los elementos lúdicos ya existentes, provocando una evolución que tome en cuenta las capacidades y los recursos de cada institución educativa. Si se complementa lo lúdico con los métodos didácticos, se pueden desarrollar clases que sean de mayor interés para los alumnos, generando motivación en ellos para seguir aprendiendo y logrando de forma autónoma un conocimiento propio y significativo más allá de lo establecido en un programa.

El término didáctico proviene del griego “didajein”, que significa enseñar, para generar la autonomía siendo así un factor igual de importante en el desarrollo académico de los alumnos. Entonces un método didáctico consiste en una forma de realizar actividades académicas con materiales que ayuden a conseguir los objetivos esperados de la educación desarrollando habilidades útiles en la vida; es poner de manera práctica y creativa, los medios con la finalidad de crear aprendizaje significativo en los estudiantes. De acuerdo con Peterssen como se citó en Verona (2004).

Todo proceso de aprendizaje tiene una dimensión ‘metodológica’, entendiendo por ella la forma en que se enfrentan los alumnos a los contenidos de aprendizaje, siendo el contenido aquello con lo que se enfrenta el alumno y a través de lo cual adquiere lo que debe aprender (p.91).

Los métodos didácticos son usados con frecuencia en la educación, ya que su principal objetivo es servir de ayuda a los alumnos como a los docentes para ejemplificar los temas vistos, estos métodos pueden ser de diferentes tipos: lúdicos, visuales, auditivos, mixtos, etc. “Cada método de enseñanza tiene sus ventajas e inconvenientes, ninguno es plenamente satisfactorio ni suficiente para todos los alumnos ni para todos los objetivos” (Verona, 2004 p.92). Podemos tener en cuenta las habilidades de los estudiantes, como se sabe nadie aprende de la misma manera, por lo tanto, las herramientas que le pueden ayudar al aprendizaje de un alumno pueden ser de conflicto para otro dando como resultado una barrera de aprendizaje.

“Los métodos de enseñanza son inconsistentes con las características y perfiles de las nuevas generaciones [...] la escuela podría tener mayor apertura para proponer proyectos innovadores que le permitan adaptarse a las nuevas necesidades que exige la

sociedad contemporánea” (Arancibia & Padilla, 2018 p.151). Es aquí donde los profesores tienen que buscar la manera más “adecuada” para el aprendizaje de cada niño, sin embargo, si hablamos de un ámbito de educación pública, esta tarea se torna complicada o inclusive los mismos docentes no se molestan en implementar dichas medidas, debido a la gran cantidad de alumnos que tienen en sus aulas.

La educación que buscar estar actualizada en sus métodos de enseñanza y pensar en los intereses del alumno, por desgracia y al menos en México, si se habla de la educación pública; el adaptar los métodos didácticos a cada alumno se vuelve una tarea compleja por no decir imposible, es entonces que llevar a cabo tal hazaña solo se enfoca en aquellos alumnos que realmente la necesiten, dejando de lado a aquellos más capaces dando como resultado un menor aprovechamiento académico en esta área. Por ello no solo tiene que actualizarse la educación, sino lo que es más urgente modificar el mismo sistema educativo. Los métodos didácticos son de mucha ayuda para lograr aprendizajes en los estudiantes de una manera dinámica y divertida.

El aprendizaje es un proceso por el cual se adquieren conocimientos o conductas por medio de experiencias, el cual, el estudiante tiene la finalidad de adaptarse al medio en el que se desarrolla. La psicología educativa es una rama donde se estudian los procesos de aprendizaje, de acuerdo con Ortiz (2015), el aprendizaje implica la totalidad de habilidades y destrezas de un ser humano, en todos los ámbitos que lo caracterizan. Cuando se aprende se están usando un sinnúmero de habilidades que a la par se van desarrollando. De acuerdo con (Papalia, Feldman, & Martorell, 2012), el aprendizaje se realiza gracias a la interacción de dos procesos:

- Asimilación: El contacto que el individuo tiene con los objetos de su alrededor.
- Acomodación: 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.

De acuerdo con Pulgar (2005) como se citó en Ortiz (2015). “El proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas (motoras e intelectuales), incorpora contenidos formativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción”

Es aquí donde con varias estrategias de aprendizaje se puede llegar al mismo resultado, ya que no existe un solo camino para poder aprender.

El aprendizaje es un proceso en el que se recibe y relaciona información nueva, con elementos conocidos en la estructura cognitiva, vinculándolo con conocimientos previos y despertar el interés del alumno. “El aprendizaje si se encuentra motivado y también si la actividad que realiza llama su atención, esto se puede lograr a través de la aplicación de juegos lúdicos en las horas de clase” (Paredes, 2020 p.37).

El proceso de aprendizaje puede ser muy amplio y complejo, pero es un acto necesario e importante en la vida humana, por lo cual es importante seguir generando estrategias que ayuden en el aprendizaje de las nuevas generaciones. Como sabemos su entorno ha ido cambiando lo que genera que su proceso de aprendizaje también, gracias a las tecnologías es más fácil estar al alcance de la información o de métodos de enseñanza.

No obstante, existen algunos tipos de aprendizaje, uno de los más importantes para este trabajo es el aprendizaje significativo. De acuerdo con Ausubel como se citó en Rodríguez (2011) el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. “El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado” (Romero, 2009 p.2).

De acuerdo con Rivera (2004) el aprendizaje significativo tiene algunos puntos básicos a tomar en cuenta, por ejemplo:

- Las experiencias previas (conceptos, contenidos, conocimientos).
- El profesor es un mediador, facilitador u orientador de los aprendizajes.
- Los alumnos en proceso de autorrealización.
- La interacción para elaborar un juicio valorativo (juicio crítico).

Es decir que el aprendizaje significativo parte de las experiencias previas de los alumnos y el profesor siendo este una guía, que refuerza dichas experiencias con ejemplos diferentes haciendo más amplio el aprendizaje, cuando el alumno es capaz de relacionar y aplicar el aprendizaje en más áreas de su vida es cuando aparece el aprendizaje significativo.

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero sólo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado (Torres, 2016).

Para este aprendizaje es importante tener en cuenta cómo el alumno realiza el proceso mental que lo lleve a dicha acción, es decir no hay un aprendizaje significativo si el estudiante no entiende los significados, según Rodríguez (2011) el profesor de igual forma tiene un papel importante en este proceso, ya que, si él no realiza su parte de manera adecuada, el alumno no podrá realizar este aprendizaje de la manera esperada.

Actualmente, como se ha mencionado a lo largo de esta investigación, la tecnología y el internet permiten a los alumnos tener acceso a la información de manera rápida, lo cual posibilita al estudiante contar con la misma información que el docente, en la actualidad el profesor es más como una guía, sin embargo, aun cuenta con un papel importante en el desarrollo académico.

El proceso de aprendizaje significativo está definido por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz; las mismas que le proporcionan experiencia, y a la vez ésta produce un cambio relativamente permanente en sus contenidos de aprendizaje (Rivera, 2004 p.48).

De acuerdo con Romero (2009) el aprendizaje significativo se desarrolla en dos ejes:

- La actividad constructivista
- La interacción con los otros

El estudiante es un ser activo en el proceso de aprendizaje, por lo tanto, es importante contar con las herramientas necesarias que sirvan como apoyo complementario en dicho proceso, ahora bien, si se logra el aprendizaje significativo, el alumno será capaz de implementarlo en diversas áreas haciendo que su visión sea más amplia. "El aprendizaje significativo es importante debido a que los estudiantes adquieren conocimientos mediante la relación del estudio con las experiencias y motivaciones vividas diariamente a través del

tiempo” (Baque & Portilla, 2021 p.79). Así que es necesario reforzar o corregir dichos aprendizajes, ya que, al formular experiencias y motivaciones, que ayuden a los alumnos a conseguir conocimientos que ayuden en su desarrollo académico y social. Por lo que el constructivismo está relacionado con el aprendizaje significativo, ya que es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento, siendo esta una construcción propia del ser humano, cada persona percibe la realidad de manera diferente dependiendo de sus capacidades.

De acuerdo con la teoría de Piaget como se citó en Ortiz (2015).

La teoría sostiene que este proceso de maduración biológica conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas, cada vez más complejas; lo cual facilita una mayor relación con el ambiente en el que se desenvuelve el individuo y, en consecuencia, un mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación (p.19).

De igual forma siguiendo las ideas de Piaget en Ortiz el desarrollo de la inteligencia es producto del desarrollo espontáneo, que depende de ciertos factores:

- El desarrollo del niño en término de crecimiento biológico y maduración psicológico.
- La experiencia.
- La transmisión social.

El constructivismo menciona que el individuo construye o reconstruye su aprendizaje mediante la asimilación o la experiencia, ya que al ser el sujeto activo en el aprendizaje es capaz de adaptarlo a sus conocimientos previos, a que el profesor es una guía que busca motivar al estudiante a indagar y descubrir nuevos conocimientos, de igual forma válida y valora los conocimientos previos. “El constructivismo es un término que se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes activamente, creando nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados” (Romero, 2009 p.4).

Con el actual mundo de la tecnología y la información, todo conocimiento está al alcance de un “clic”, no obstante, la falsa información también lo está, es por ello que no

solo se trate de orientar al alumno en términos de conocimiento, más bien es implementarlo conjunto a la responsabilidad que cada individuo tiene hoy en día en términos de información, ya que como se sabe estas fuentes falsas no se extienden por sí mismas, sino que los mismos usuarios son los responsables de compartir esto, es importante enseñar a los alumnos a construir su propio criterio.

En la actualidad es necesario dotar a los alumnos con el criterio y las herramientas necesarias para discriminar y seleccionar la información que obtuvo en internet y así ayudarlo a poder construir su propio concepto del tema e integrarlo en su entorno personal, social o educativo. “Para los constructivistas el aprendizaje surge cuando el alumno procesa la información y construye sus propios conocimientos” (Romero, 2009 p.5).

Los videojuegos pueden ser un aliado para el constructivismo, ya que con ayuda de esto el alumno puede construir su propio aprendizaje de una manera dinámica para ellos. Entonces, los videojuegos son aplicaciones o programas audiovisuales que son controlados por mandos, controles o en ocasiones puede ser controlado con el cuerpo humano, los cuales permiten tener experiencias recreativas ya que se puede introducir a diversas historias o mundos.

Los videojuegos permiten crear nuevos espacios que sean de ocio, su utilización en el proceso de aprendizaje puede ser factible, ya que estos son interesantes para el estudiante, lo motivan y se relacionan con sus intereses personales, propiciando la disponibilidad del estudiante hacia el aprendizaje, aunque en la mayoría de los casos no es consciente de esto. “Los hombres y las mujeres tienen perspectivas diferentes sobre el impacto de los videojuegos en el público consumidor. Ellas tienen el pensamiento de que son más perjudiciales; sin embargo, ellos ven lo contrario, que aportan beneficios a quienes los juegan” (Núñez, Sanz & Ravina 2020 p.12). Esto se puede deber a que la mayoría de las mujeres no está relacionada en el mundo de los videojuegos, ya sea por un motivo de género o por interés propio. Marqués Graells afirma:

Que los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotora) (Pérez, 2014).

Como se observa el uso de los videojuegos tienen bastantes beneficios, no hay que dejar de lado que al igual que todo, el exceso de uso produce efectos negativos, por lo cual, hay que saber controlar los tiempos que pasamos enfrente de estos dispositivos, de acuerdo con Culebro & Orantes (2010) existen tres tipos de jugadores:

- El jugador serio: juega de modo regular, dedicando tiempo y dinero considerable, no le causa problemas en otras áreas personales.
- El jugador dependiente: ocupa al juego como escape a sus emociones desagradables, descuidando sus obligaciones, pero es capaz de suspender el juego cuando el jugar amenaza su relación familiar o laboral.
- El jugador compulsivo: la persona que no es capaz de parar de jugar, a pesar de los problemas que esta conducta le ocasiona, este jugador experimenta una pérdida del control sobre el juego.

Los videojuegos proporcionan un entorno de aprendizaje completo, aunque aún es necesario modificar las estrategias educativas para poder integrarlos de una forma adecuada a las aulas, ya que, como sabemos la educación en México no ha tenido muchas actualizaciones y tanto como el sistema educativo como las escuelas no están del todo diseñadas para incorporarlas, de igual forma hay docentes o padres de familia que no les encuentran la utilidad o los consideran como una pérdida de tiempo. De acuerdo con Prensky (2001) como se citó en Arancibia & Padilla (2018) señala que:

Posiblemente, el cerebro de los estudiantes de hoy haya cambiado físicamente, ya que de acuerdo con las cifras que presenta en su estudio, los graduados universitarios han pasado menos de 5000 horas de su vida leyendo, pero más de 10,000 horas jugando videojuegos, sin contar las 20,000 horas viendo la televisión en promedio. Estos nuevos comportamientos frente a las pantallas generan cambios cerebrales (p.152).

Por lo cual es importante desarrollar métodos de enseñanza para los alumnos, ya que desde pequeños han integrado a sus vidas la tecnología y entre estas se encuentran los videojuegos, al integrarlas en la educación como un reforzador de conocimiento, con la ayuda de estos se pueden ejemplificar temas complejos o se puede formar una motivación en los alumnos para estudiar o aprender los temas que son importantes en su desarrollo

académico. En la actualidad hay dos términos que se deben de tomar en cuenta para entender más a fondo el objetivo de esta investigación, los cuales son: los nativos y los inmigrantes digitales. Los nativos digitales son aquellos niños que nacieron con la tecnología, desde pequeños la conocen y la han formado parte de su desarrollo, son todos aquellos menores de 30 años los que se consideran de esta forma.

Los nativos digitales, estudiantes de hoy en día y del mañana, no son los sujetos para los que los sistemas educativos y sus procesos de aprendizaje fueron diseñados. Sus profesores son, en el mejor de los casos, inmigrantes digitales que han hecho el esfuerzo de acercarse a las nuevas tecnologías e intentan enseñar en un lenguaje muchas veces incomprensible para estos nativos digitales, pudiendo producirse cierto rechazo, o pérdida de atención o de interés (Benito et al., 2007 p.4).

Aquí un motivo por el cual la educación en el país se podría actualizar, ya que hoy en día la población de estudiantes son nativos digitales, entonces, no es viable seguir usando las mismas formas de enseñar que tiempo atrás, si realmente se quiere crear un interés en los alumnos recomiendo buscar otras formas de enseñar, sobre todo formas que los motiven a seguir aprendiendo. Hoy en día los alumnos no están diseñados para solo estar en silencio y poner atención en clase, ya que, según Benito et al., (2007) “a los nativos digitales les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitarea” (p.2).

No obstante, se entiende que la mayoría de los docentes son inmigrantes digitales, aquellas personas que se tuvieron que adaptar a la tecnología, lo que explica la resistencia de los profesores a integrarla a las clases, ya que no la consideran útil o necesaria en el proceso de aprendizaje. “No se trata de cambiar solamente temas y contenidos, [...], sino la forma de abordarlos, presentarlos y dinamizarlos. No debemos caer en el error de suponer que el único lenguaje del aprendizaje es el que monopolizamos los inmigrantes digitales”. (Benito et al., 2007 p.4).

Actualmente todo el entorno está cambiando gracias a los avances del mundo, ¿por qué la educación no puede cambiar?, si se realizan los cambios apropiados se puede realizar un mejor aprovechamiento en los alumnos, se usa la tecnología en diversos aspectos de la vida cotidiana. “Los Inmigrantes Digitales piensan que aprender no puede (o no debería) ser divertido” (Prensky, 2001 p.3). Lo que hace que las clases sean pesadas o aburridas para los nativos digitales, ya que ellos se relacionan de diferente manera con su entorno. “Los profesores Inmigrantes Digitales asumen que los alumnos son los mismos que siempre han sido, y que los mismos métodos que funcionaron para los profesores

cuando ellos eran estudiantes funcionarán ahora para los suyos” (Óp. Cit., 2001 p.3). Es decir que los profesores podrían aprender a relacionarse con sus alumnos en el lenguaje actual (la tecnología) para de este modo generar las habilidades que necesitan los alumnos para el mundo actual.

Por todo lo anterior, es importante que el psicólogo educativo tenga los conocimientos necesarios para poder implementar nuevas técnicas de aprendizaje. A pesar de que el desarrollo de la psicología educativa se remonta a la época de Platón y Aristóteles, con la educación diferenciada, donde se habla del desarrollo de las habilidades psicométricas, formación del carácter, proceso de enseñanza-aprendizaje, etc. De igual forma otras figuras históricas forman parte del desarrollo de la psicología educativa, por ejemplo: Pestalozzi, creó instituciones dirigidas a los padres y enfatizó el aprendizaje por observación y experiencia; Wundt, fundó el laboratorio de Leipzig; Binet, desarrolló el test de inteligencia individual; Dewey, dio origen al manejo de técnicas enfocadas en los niños; pero no fue gracias a Thorndike y Judd que se dio el nacimiento de la psicología educativa a principios de 1900. (Macazana et al. 2021)

La psicología educativa es la rama de la psicología relacionada con el estudio del aprendizaje humano, la cual identifica y analiza problemas relacionados con la formación académica de todos los niveles, buscando la facilitación y la mejora del conocimiento con ayuda de procesos, herramientas, métodos o teorías para lograrlo. De acuerdo con el psicólogo William James como se citó en Macazana, Sito & Romero (2021) “La psicología es una ciencia, y la enseñanza es un arte; y las ciencias nunca generan artes directamente de sí mismas. Una mente inventiva intermedia debe hacer esa aplicación, mediante el uso de su originalidad” (p.9). Las áreas más comunes de la psicología educativa según Müller (2008) son:

- Orientación educativa
- Orientación vocacional
- Orientación profesional
- Educación especial docencia
- Planeación y asesoría educativa

Se requiere de propuestas, alternativas y estrategias para abordar las nuevas problemáticas que se presentan, por lo que dentro del campo de trabajo del psicólogo educativo, actualmente se puede decir que es el de intervenir para mejorar las prácticas educativas, promoviendo y facilitando el desarrollo humano en el plano psicológico, educativo y social, se involucra en el fenómeno y mejora de procesos de desarrollo de los escolares en el contexto de los escenarios educativos a los que asisten, así mismo aborda las problemáticas que se encuentran a su alrededor (Cortés, et al, 2014 p.45).

No obstante, la psicología educativa es importante en la elaboración de este trabajo, ya que una de las principales funciones del psicólogo educativo en facilitar el aprendizaje y la resolución de problemas educativos, principalmente en nuestro país esta rama no es aprovechada o bien está dejada en el olvido ya que, si analizamos el aprendizaje de los alumnos remontándonos años atrás, se encontrará múltiples problemas de aprendizaje y educativos. A pesar de los intentos burdos del gobierno, estas problemáticas solo han sido arrastradas, ya que como se mencionó la psicología educativa se ha menospreciado dando como resultado la educación actual del país.

Los alumnos están en un crecimiento continuo en distintos aspectos como: físico, mental y emocional, este desarrollo constante y dinámico es el campo de estudio principal de la psicología evolutiva, esta rama de la psicología se centra en entender cómo se producen y evolucionan los procesos psicológicos a lo largo de la vida de los seres humanos, la psicología evolutiva investiga cómo las personas adquieren habilidades cognitivas, emocionales y sociales, y cómo se enfrentan a los desafíos y cambios que surgen en cada etapa del desarrollo.

La psicología evolutiva es la disciplina que se ocupa de estudiar los cambios psicológicos que en una cierta relación con la edad se dan en las personas a lo largo de su desarrollo, es decir, desde su concepción hasta su muerte (Palacios, 1999, p.25).

Desde la perspectiva de la psicología evolutiva, se puede entender que cada estudiante atraviesa un proceso único de desarrollo en su camino hacia la madurez, por lo cual, durante este proceso, es crucial brindarles el apoyo adecuado para que puedan desarrollar sus habilidades emocionales y académicas de manera integral, los desafíos en el aprendizaje pueden estar influenciados por diversas razones, como diferencias en el

ritmo de desarrollo cognitivo, necesidades emocionales no atendidas o dificultades en el procesamiento de la información.

Algunos alumnos no cuentan con el apoyo necesario en las áreas emocionales o académicas, normalmente los niños que tiene mayor problema en su aprendizaje son hechos a un lado por sus profesores ya que en ocasiones no cuentan con el conocimiento necesario para ayudarlos, de este modo es importante contar con especialistas en las escuelas que desarrollen las adaptaciones necesarias para todo aquel que lo necesite y de este modo obtener mejores resultados académicos.

Por lo cual, en este tipo de casos se puede usar la gamificación, ya que, es el proceso de aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos que no son juegos o diversión, es decir, se puede aplicar en la educación, en el ámbito laboral, la salud, etc., teniendo como objetivo motivar, aumentar la participación y fomentar el aprendizaje.

Gamificar es un esfuerzo mancomunado, no es solo responsabilidad del docente, requiere que los estudiantes se comprometan y empoderen de sus roles dentro de la narrativa mientras asumen las reglas por igual. Además, es necesario que las directivas de la institución educativa comprendan y respeten el proceso y, finalmente, que los padres de familia entiendan que, aunque ¡se está jugando, no es un juego! (Gaviria, 2021. p.105).

La gamificación en la educación puede fomentar diferentes habilidades, por ejemplo; la participación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la interacción entre grupo, etc., al mismo tiempo ofrece retroalimentación inmediata, lo que puede aumentar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, esto puede hacer que el aprendizaje sea una experiencia dinámica y entretenida para los alumnos, lo que ayuda a retener mejor la información y motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo y superando obstáculos que algunos alumnos pueden tener en su desarrollo académico.

La gamificación (o ludificación) está cada vez más extendida en las distintas etapas educativas: desde la etapa infantil, pasando por primaria, hasta los niveles educativos post-obligatorios. Esto es porque permite generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación y participación sirviéndose de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo de los juegos (UNIR, 2023).

Así mismo y como se mencionó anteriormente, en el área de la psicología educativa se menciona a la orientación educativa, la cual tomará un papel importante en el desarrollo de esta investigación. La orientación es aquel proceso de acompañamiento y de ayuda continua para los estudiantes, profesores o padres de familia, el papel del orientador se centra en el acompañamiento personal o grupal, escuchando a los alumnos y brindarles una reflexión o ayuda dependiendo el caso, aun así, para desarrollar las funciones de orientador, es necesario que los docentes encargados de estas áreas estén en constante actualización con respecto a su formación teórica y prácticas, el orientador debe tener cierto desarrollo de prácticas, según Müller (2008):

- Lúdica
- Informativas
- Cuestionarios/entrevistas
- Dinámicas grupales
- Observación
- Fichas de seguimiento

Tomando en cuenta estos puntos, es importante que el orientador esté actualizado no solo con teorías, sino también con los intereses de los alumnos, ya que de esta forma puede generar estrategias de intervención que sean de interés para ellos. Según Shertzer y Srone, (1980) como se citó en Müller (2008) “Otra definición de orientación sostiene que es un proceso interactivo que facilita una comprensión de sí mismo y del ambiente y que lleva a establecer y/o clarificar metas y valores para la conducta en el futuro” (p.43).

A pesar de que la mayoría de los autores ven a la orientación más relacionada a las conductas, cabe mencionar que su desempeño puede ir más allá, también están relacionados con el aprendizaje y buscar técnicas o herramientas que le faciliten ese proceso por lo cual siguiendo las ideas de Müller, el cual menciona algunas funciones y objetivos del tutor son:

- Ayudar a los alumnos, ya sea de manera grupal o individual.
- Procurar un buen desempeño académico.
- Promover una comunicación fluida en el grupo.

- Conocer e informar sobre las situaciones académicas-administrativas de cada alumno a su cargo.

Es aquí, donde el profesor tiene el papel de orientar correctamente a los alumnos, debido a la gran responsabilidad que conlleva esta área, por lo tanto, no solo se trata de ser un experto en el tema, sino que también es tener la práctica y ser observador para poder notar aquellos problemas de cada alumno, de este modo se logrará obtener la información necesaria para poder llevar a cabo una orientación funcional de acuerdo con las necesidades educativas de cada alumno. Hay que tomar en cuenta que el orientador es una guía que ayuda o facilita algún aspecto académico, en este trabajo se verá como un apoyo en la construcción de aprendizajes, partiendo de la utilización de medios didácticos audiovisuales. Del mismo modo el orientador debe de tener conocimiento de técnicas que sean de interés para el alumno, por ejemplo: implementar elementos lúdicos al igual de juegos que ayuden en el aprendizaje del estudiante.

CAPÍTULO I:

LOS VIDEOJUEGOS COMO MÉTODOS DIDÁCTICOS

A lo largo del desarrollo humano el juego ha sido un elemento usado por las niñas y niños en la educación, de igual forma se ha llegado a usar para fomentar a que los alumnos aprendan dinámicamente, “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018, p.7), los alumnos pueden aprender y divertirse a la vez, “Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo” (UNICEF, 2018, p.7).

La educación es un factor importante en el desarrollo de los seres humanos, ya que, con ella se dan diferentes herramientas para integrarse a la sociedad, se influye en el desarrollo personal, cultural, de valores e incluso ayudan a encontrar trabajos, que la economía crezca y se pueda tener un mayor ingreso económico, a lo largo de la historia se han realizado diferentes programas educativos que han sido beneficiarios para la humanidad, de acuerdo con Aníbal (2007).

La educación presupone una visión del mundo y de la vida, una concepción de la mente, del conocimiento y de una forma de pensar; una concepción de futuro y una manera de satisfacer las necesidades humanas. Necesidad de vivir y estar seguro, de pertenecer, de conocerse y de crear y producir. Todas las herramientas, para entender el mundo, vivir, pertenecer, descubrirse y crear, las proporciona la cultura (p.598).

En la actualidad no hay tantos cambios que estén relacionados en el entorno educativo actual, los profesores en la mayoría de los casos siguen realizando las clases de la forma en la que les enseñaron a ellos, incluso hay quien sigue creyendo en la frase “la letra con sangre entra” lo que provoca que algunas clases sean “aburridas” o incluso monótonas para los alumnos, siguiendo las ideas de González, Paoloni, & Rinaudo (2013).

El estudiante la experimenta cuando considera escasamente controlable una actividad poco valorada. El aburrimiento provoca la sensación de que el tiempo no pasa, por lo que se desea escapar de esa situación, y se caracteriza por posturas o gestos que denotan falta de ilusión, de interés y de valoración de la actividad (p.427).

Por lo cual, en la mayoría de las ocasiones no se toman en cuenta algunas estrategias o herramientas actuales como las tecnologías, las cuales son instrumentos que se puede tomar en consideración para implementarlas en el entorno escolar, el internet es en la actualidad una manera de conseguir información rápida y concisa, por lo que facilita la búsqueda y el acceso de información, siendo así una forma de aprendizaje que favorece tanto a chicos y grandes.

El juego ha sido parte del desarrollo de los seres humanos desde el inicio de los tiempos y con ayuda de esto, el niño puede interactuar con su entorno de una manera divertida permitiéndole que construya habilidades que le serán útiles en su desarrollo y posteriormente en su vida adulta. “La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción y la activación de la memoria” (Meneses, & Monge, 2001, p114).

Las nuevas generaciones han estado en constante contacto con las tecnologías desde su nacimiento, de acuerdo con datos del INEGI (2021) sobre la distribución de los usuarios de internet en México, el 68.3% de usuarios de entre 6 a 11 años usan el internet, mientras que el 90.2% de los usuarios de entre 12 a 17 años usan el internet, se puede ver cómo es bastante común que desde pequeños tengan acceso al internet, los niños cuentan con Tablet, celulares, consolas de videojuegos, computadoras u otros dispositivos electrónicos que dan diferentes estímulos que generan satisfacción a las personas.

Es recomendable que las clases estén diseñadas para enseñar de acuerdo con las habilidades de los alumnos, no obstante, esta técnica no es para todos los alumnos, como se ha mencionado anteriormente cada persona aprende de manera diferente, existen diferentes formas de comprender el entorno que los rodea y como se ha visto en los últimos años, la tecnología ha sido un factor de cambios en la actualidad.

Usuarios de internet según equipo de conexión, 2019 y 2020



Nota: Los usuarios pueden utilizar más de un equipo para conectarse a Internet.
¹Incluye a los usuarios de laptop y/o Tablet.

INEGI 2021 COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 352/21

La tecnología como los videojuegos pueden ser usadas en la educación como un método didáctico o como un apoyo para reforzar conocimientos o para crearlos en caso de que los alumnos tengan problemas de aprendizajes, ya que este medio es una herramienta sencilla de realizar dinámica que sean entretenida para los alumnos y puede ser usado para la mayoría de los niveles educativos.

El juego es una acción innata de los seres humanos, es decir que es una actividad importante para el desarrollo principalmente de las niñas y niños, a través del juego el ser humano aprende de una manera dinámica e interactiva con su entorno. “La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo” (Meneses & Monge (2001).

Lamentablemente en la actualidad es un tanto peligroso que los niños salgan a la calle a jugar por la inseguridad que se vive en nuestro país, ya que, si un menor quiere salir a jugar a la calle, al parque o a un deportivo, etc., tiene que ser en compañía de un adulto y en ocasiones no se tiene el tiempo para acompañarlos a jugar, por lo cual los padres de familia prefieren que sus hijos se mantengan dentro de las casas para una mayor seguridad, es por ello, que los niños de hoy en día pasan un mayor tiempo jugando videojuegos.

La autonomía infantil se ha visto afectada en cierto modo, ya que en este medio se fomenta la interacción con su entorno que ayuda a desarrollar las habilidades ya sean de movimiento o de cómo relacionarse con su entorno tanto social como ambiental.

Cuando niñas y niños se comportan con cierta autonomía, pueden hacer proyectos para buscar lo que les interesa, descubrir cómo realizarlos, imaginar las posibilidades, aceptar las dificultades que se presentan, crear otras alternativas, asumir pequeñas responsabilidades y convencerse de la existencia de ciertos límites (D'Angelo & Medina, 1997. p.80).

Los videojuegos pueden brindar en alguna forma la autonomía de una manera virtual, este tipo de juegos permiten que las niñas y niños desarrollen en cierto modo su autonomía, a pesar de que se necesita una supervisión con respecto al contenido, al tiempo de uso, etc., puede ser menor en comparación de salir a un parque, por lo cual, algunas acciones y habilidades que fomentan los videojuegos con respecto a la autonomía son:

ACCIONES	HABILIDADES
Permitir que jueguen de manera independiente (solo si el juego es apto)	Toma de decisiones
Elección del tipo de juego que quiera jugar (es necesario que sea apto a su edad y madurez)	Pensamiento crítico
Delimitar el tiempo de uso	Resolución de problemas

Cuadro de habilidades que se desarrollan con los videojuegos. Elaboración propia.

Con esto, se puede observar cómo los menores también pueden desarrollar la autonomía con estos medios de una manera segura, puede ser de igual manera de complementar o de ayudar el desarrollo de las niñas y niños. No obstante, este método no va a desarrollar en los niños todas las habilidades que se pueden desarrollar mediante el movimiento.

1.1 LOS VIDEOJUEGOS







Según Begoña (1998), los videojuegos son una aplicación o un software en donde se puede interactuar de diferentes formas, los videojuegos a pesar de que fueron creados en 1958, a lo largo de la historia y gracias a los descubrimientos de la tecnología, han ido mejorando y teniendo más funciones, esto se puede ver con el lanzamiento del juego Pong, uno de los primeros programas que salieron al mercado hace aproximadamente 50 años, posteriormente, aparecieron las máquinas recreativas y con ellas los videojuegos como Pac-man, Space Invaders, entre otros, a finales de los 80', empresas como Nintendo impulsaron el mercado de los videojuegos gracias a la creación de las consolas y del personaje de Mario Bros, y años después Sega lanza su propia consola y el personaje Sonic, ya para los años 90' los videojuegos tuvieron una mejoría notable en las animaciones, sonidos y empezaron a distribuirse por el formato de CD, siendo más accesibles para el público, de igual forma, empezaron a salir más tipos de juegos, como los de simulación, deportivos, *shooter* (disparos) y con ello las clasificaciones de edad, en la actualidad, los videojuegos tiene una mejor resolución auditiva, al igual que mejores imágenes, efectos especiales, el doblaje de voz e incluso más funciones, modos, tipos o géneros de videojuegos, como por ejemplo:




- Acción: para este género es importante la destreza, velocidad y el tiempo de reacción.
- Aventura: son aquellos juegos donde se pueden presentar experiencias arriesgadas, están enfocadas en el relato, cuentan con elementos narrativos y se abarca una amplia variedad en géneros literarios.
- Deportes: provocan la emoción del deporte, debido a su espíritu de compañerismo y competencia, ya que las reglas son accesibles y reducidas.
- Estrategia: este juego estimula habilidades como la inteligencia, planeación y despliegue, siendo necesaria la gestión de recursos para ganar las partidas, conseguir dinero o determinadas posiciones.
- Simulaciones: producen sensaciones que en realidad no están sucediendo, ya que se pretende reproducir las sensaciones físicas (velocidad, percepción del entorno) es entonces, que la función principal es dar experiencias reales sin poner en riesgo la vida de los usuarios.

- Educativos: son aquellos juegos que están creados para que los usuarios aprendan.
- Mundo abierto: ofrece al jugador la libertad de moverse por un mundo virtual, así como alterar cualquier elemento a su voluntad.
- MMO: este juego permite que miles de jugadores puedan introducirse a un mundo virtual de manera simultánea a través de internet y poder interactuar entre ellos.
- Multijugador: es un juego diseñado para varios jugadores, pueden ser oponentes o equipos, a diferencia del anterior el número de jugadores es reducido.
- Sandbox: da al jugador una gran libertad para ser creativo, jugar sin restricciones o hacer lo que uno desee.
- Plataforma: se caracteriza por las mecánicas de tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre plataformas, acantilados o enemigos, todo esto mientras se recogen objetos o incluso se realizan misiones para completar el juego.
- RPG: el jugador controla las acciones de un personaje inmerso en algún detallado mundo, la mayoría de estos tienen sus orígenes en juegos de rol de mesa.

A continuación, se mostrarán algunos ejemplos de videojuegos de acuerdo con su género:

GÉNERO	VIDEOJUEGOS	EJEMPLO
Acción	Hogwarts legacy Resident evil 4 Spider-man Fallout	 <p>LIES OF P</p>
Aventura	God of Ward Horizon Zero Dawn Assassin´s creed mirage The legend of Zelda	 <p>ZELDA</p>

<p>Deporte</p>	<p>EA SPORTS FIFA 23 PGA TOUR 2K 23 WWE 2K 23 NBA 2K20</p>	 <p>FIFA</p>
<p>Estrategias</p>	<p>Age of Empires Factorio Dune Spice Wars Starcraft</p>	 <p>Dune</p>
<p>Simulaciones</p>	<p>Microsoft Fligth simulator The Sims Stardew Valley Planet Coaster</p>	 <p>Goat Simulator</p>
<p>Educativos</p>	<p>Minecraft educativo Pipo Super Lucky's Tale Discover Babylon</p>	 <p>Pipo</p>
<p>Mundo abierto</p>	<p>Minecraft Elden Ring Grand Theft auto V Skyrim</p>	 <p>Batman Arkham Knight</p>
<p>MMO</p>	<p>World of Warcraft Elite Dangerous Atlas The Elder Scrolls Online</p>	 <p>League of legends</p>

Multijugador	Roblox Call of duty Stumble Guys Amongus	 <p>AMONGUS</p>
Sandbox	Minecraft Universe Sandbox Rimworld Ark: Survival Evolved	 <p>CITY SKYLINES 2</p>
Plataforma	Mario Bros Sonic Rayman Crash	 <p>MARIO BROS</p>
RPG	Dungeons & dragons Monster hunter: world Persona 5 Final Fantasy	 <p>Dungeons & dragons</p>

Géneros de videojuegos con ejemplos. Elaboración propia.

Cada uno de estos géneros han sido desarrollados para cubrir diferentes necesidades, la mayoría de estos tienen la función de entretener a las personas, no obstante, existen diferentes habilidades que se pueden desarrollar gracias a estos medios. En la actualidad es más fácil jugar, ya que se pueden conseguir en consolas, computadoras, teléfonos, tablet, etc. Hay juegos gratis o de bajos costos, lo que permite un mayor acceso a estos medios.

La mayoría de los videojuegos tienen clasificación de edad ya que no todos los juegos son aptos para todas las edades, la gente considera que los videojuegos son solo

para niños, lo que implica que los padres de familia no estén presentes para moderar lo que consumen sus hijos, entonces, cuando llegan a ver alguna escena inapropiada para su edad es cuando asumen que todos los videojuegos no son apropiados para ellos, pero es bien sabido que en la actualidad, estos se pueden desarrollar para cualquier edad, a continuación, se presentarán las diferentes clasificaciones que existen:



Clasificaciones de los videojuegos. Vivir mejor

En el siguiente cuadro se explican detalladamente las diferentes clasificaciones que se pueden encontrar en el mercado de los videojuegos basadas en la ESRB (2023) (Entertainment Software Rating Board) creada en 1994 en Estados Unidos:

ESBR	REGULACIÓN MX	SIGNIFICADO
E	A	Todas las edades, con cantidad mínima de violencia.
E+10	B	Para 10 años o más, puede contener violencia.
T	B15	Contenido apto para 13 años o más, puede contener violencia, temas insinuantes, humor grosero.
M	C	Apto para 17 años o más, puede contener violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.
A	D	Sólo apto para adultos de 18 años o más, puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Clasificación de los videojuegos. Elaboración propia basado en la ESRB.

Como comenta Salas (2020) en diciembre de 1993, el asistente del senador demócrata Joe Lieberman, le compró a su hijo el juego de Mortal Kombat y se percató del contenido violento que este presentaba, dando paso a que el senador encabezará una audiencia en el Congreso donde plasmó la violencia del videojuego, mostrando las escenas más violentas es una pantalla. Provocando que en 1994 se formará el Consejo Calificador de la Industria de los Videojuegos, anunciando que las compañías iban a tener un sistema calificador fácil para que el consumidor pudiera entenderlo y el cual iría en los paquetes de

videojuegos y el marketing, sin antes advertirle a las compañías las duras sanciones que estas recibirían por una calificación fraudulenta, así nació Entertainment Software Rating Board (ESRB); lo que había llegado al Congreso de Estados Unidos como un escándalo, se había convertido en un sistema clasificador de la industria al que todos debían adaptarse si es que querían seguir creando videojuegos o vendiéndolos.

MORTAL KOMBAT	
ANTES DE ESRB	DESPUES DE ESRB
	

Fotografías promocionales Mortal Kombat. Acclaim.

1.2 MITOS DE LOS VIDEOJUEGOS

A lo largo del desarrollo de los videojuegos se han creado algunas creencias o mitos sobre el uso de estos, mucha gente los considera dañinos o sin ningún beneficio para las personas que los consumen, solo los ven como una forma de pasar o perder el tiempo. Al igual que muchas cosas de nuestro entorno, los videojuegos tienen tanto aspectos negativos como positivos, es decir que hay cuestiones que se deben tomar en cuenta, y así poder generar los criterios necesarios para su consumo. Los consideran violentos por los temas que se pueden abordar en cada uno de estos, por el mismo motivo se tiene la creencia que los videojuegos hacen violentas a las personas, ejemplos específicos son las matanzas de los alumnos en Estados Unidos, que de acuerdo con El Universal (2020), mencionó algunos de los tiroteos más impactantes que se han dado, en los últimos años, uno de los más conocidos fue en una escuela de Parkland, Florida en mayo del 2018, posterior al hecho,

familiares y amigos de los estudiantes asesinados lideraron una campaña contra el lanzamiento del videojuego Active Shooter, el cual simula un tiroteo en una escuela. Tras el ataque, el presidente Trump apuntó que los videojuegos podrían ser un factor que ha contribuido a la violencia armada en Estados Unidos, por lo que se reunió con representantes de la industria de los videojuegos para tratar dicho punto. Esta creencia se puede mostrar en la película Toys dirigida por Barry Levinson protagonizada por Robin Williams en 1992, donde se discute la posibilidad de que adolescentes controlen aviones de guerra pensando que se trata de un solo videojuego.

Otro caso, también expuesto en El Universal (2020), se dio en abril de 1999, Dylan Klebold y Eric Harris asesinaron a 13 alumnos y maestros del Instituto Columbine, en Connecticut, Estados Unidos. Después de la matanza se suicidaron. El hecho fue reportado en medios estadounidenses como el tiroteo más mortífero en una escuela secundaria en toda la historia de Estados Unidos. Días después del tiroteo, se dio a conocer por medio de reportes policíacos junto con testimonios de personas cercanas a los perpetradores, que los jóvenes eran fanáticos del videojuego Doom, un título de disparos en primera persona, del cual llegaron a crear niveles y escenarios de la escuela para ensayar el tiroteo. En aquel momento se relaciona a los videojuegos de este tipo con los tiroteos.

Con estos dos casos se puede ver, cómo se les echa toda la culpa a los videojuegos por la violencia, pero no se analizan los posibles problemas psicológicos o emocionales que tienen los agresores y el fácil acceso a las armas que se tienen en su país.

El cine, la televisión, los cómics, los dibujos animados, las lecturas... todos ellos son instrumentos que transmiten unos valores determinados; los medios de comunicación de masa y la publicidad determinan pautas de conducta en nuestra sociedad occidental y es tarea de padres y educadores dotar de recursos para filtrar y dirigir los valores que queremos transmitir (Begoña, 1998 p.51).

Como se mencionó anteriormente, muchas veces los padres no están presentes cuando sus hijos juegan, porque lo ven como una distracción durante la que ellos pueden realizar otras actividades, o incluso utilizan los videojuegos como “niñera” por lo cual, es común que hoy en día a los niños se les dé un celular o una Tablet y que ellos puedan descargar el juego que quieran sin autorización, supervisión o aceptación, “es importante, en las primeras edades, acompañar a los niños en el juego para introducir conductas, analizar valores y actitudes, para filtrar contenidos y mensajes” (Begoña, 1998 p.51) aquí

la importancia de estar presentes mientras juegan, mínimamente cuando el juego es nuevo para que, de este modo se tenga conciencia de qué es lo que los pequeños están consumiendo, qué se tiene que realizar y los estímulos que se reciben y de igual forma, se estarían creando momentos diversos y memorables con el niño o niña. Los padres de familia deberían de estar conscientes de que ellos son los encargados de la educación de sus hijos, es decir que no tienen que culpar a videojuegos, programas de televisión o publicaciones en redes sociales de la conducta de sus hijos.

Antes de prohibir es mejor jugar juntos; nuestra presencia y participación en el juego puede compensar los efectos perniciosos dándole la vuelta, convirtiendo ese momento en un contacto formativo que puede significar, con el tiempo, una vacuna para este tipo de productos (Begoña, 1998, p.52).

Con esto se puede dar cuenta de cuánto está influyendo los videojuegos en la conducta de las niñas y niños que consumen diferentes tipos de juegos, ya que como lo menciona Begoña (1998) en algunos casos no están relacionando los actos del juego como violentos, simplemente lo ven como una forma de obtener la puntuación necesaria para completar el nivel o para lograr o completar las misiones.

No es responsabilidad de los videojuegos, de la televisión o de las redes sociales educar a las niñas y niños, los padres, tutores, educadores o incluso profesores son los encargados principales de guiarlos para que generen un balance en su vida.

Otro tema que causa interés es el hecho de que con los videojuegos las niñas y niños dejan de socializar, este hecho en la actualidad podrá descartarse, ya que con la llegada de los juegos multijugador o los MMO es más común que los usuarios se conecten con sus amigos de la escuela, de su calle o con aquellos amigos que viven lejos, de igual forma, estos tipos de juegos permiten la interacción con personas de otros lugares, ya sean lejanos y cercanos de acuerdo con Begoña (1998) “los videojuegos no solo crean nuevos modos de socialización sino que permiten en la mayoría de los casos iniciar un trabajo cooperativo”

1.3 LA ADICCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

De acuerdo con la RAE (2022) se define como adicción a la dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico o a la afición extrema a alguien o algo. En la actualidad se cree que los videojuegos generan adicciones, este punto se puede convertir en verdad, pero no por el hecho de que contenga algo dañino, si nos ponemos a analizar a fondo, todas las cosas que nos rodean nos pueden generar adicciones, de esta forma, los videojuegos no están exentos de generarlas, siendo así, la ludopatía en niños un tema esencial. Según Gallego (2018): “el juego compulsivo se puede definir como una alteración del comportamiento que consiste en perder el control de nuestros impulsos ante el juego o, de forma más sencilla, es un trastorno por el que nos volvemos adictos al juego” (p.20).

Existen factores psicológicos, neurológicos y sociales tal y como lo menciona Aequilibrium (2020):

- Ansiedad y dependencia: Los videojuegos o las apuestas atraen recompensas, lo que genera un alivio pasajero.
- Publicidad exponencial: Con una sobreexplotación publicitaria y sin restricciones es más fácil llegar a todos.
- Impacto psicológico en menor tiempo: La exposición por unos pocos meses puede volver adicto a los niños.
- Satisfacción las 24 horas: Está disponible en cualquier lugar y a cualquier hora.

De acuerdo con Fernando Marchant como se citó en MUJERES Y MÁS (2023) menciona que “la frecuencia e intensidad de la exposición al juego, no medir las consecuencias de esto y perder el control sobre el tiempo que se le dedica a esta actividad, son síntomas de una adicción”. Por otro lado, Fernández (2022) habla sobre las “loot boxes” (cajas de botín) y cómo éstas pueden ser una entrada a la ludopatía, ya que, como su nombre lo menciona, las cajas que contienen cualquier elemento del juego “*loot*” (botín), si compramos una (que se pueden comprar con dinero real) en estas encontraremos; *skins*, monedas del juego, personajes, mejoras, piezas de equipo, etc. Haciendo de estas un juego de azar, ya que las cajas tienen aleatoriedad, justo como lo que sucede en un casino.

“Muchas personas juegan por la distracción, placer, excitación o relajación. Varios autores han estudiado las motivaciones que animan a los jugadores” (Carbonell, 2014, p.93), se debe de entender el porqué a los niños les agrada jugar videojuegos.

Fernández (2022) hace hincapié en que, si los padres se pueden permitir las micro transacciones en los juegos de sus hijos, esto puede escalar a algo peor, debido a que si no descubren las compras no deseadas y no se abordan los comportamientos problemáticos pueden ocurrir daños potenciales asociados con la exposición de *loot boxes* y otros trucos en los videojuegos para sacar dinero. Estos gastos pueden indicar una ludopatía o juego patológico temprano, que seguramente va a perdurar y quizá se intensifique a lo largo de la edad adulta. Algunas características que presentan los ludópatas según el DMS-V son:

- Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

De igual forma, para evitar que el niño o niña desarrolle una adicción a los videojuegos se puede regular las horas de consumo, de acuerdo con (Cartanyà et al., 2021) realizaron una comparación de las instituciones sanitarias, OMS, AAP, MSSSI, CPS y GA. Los niños pueden pasar tiempo frente a la pantalla. En la siguiente tabla se describe el consumo del tiempo:

EDAD	TIEMPO FRENTE A PANTALLA
0 a 2 años	Se recomienda que no tengan nada de contacto con pantallas
2 a 5 años	Se recomienda un máximo de 1 hora diaria
5 a 17 años	Se recomienda un máximo de 2 o 3 horas diarias
17 años en adelante	Más de 3 horas

Tabla de tiempo frente a las pantallas. Elaboración propia basado en Cartanyà, Lidón & Martínez.

Estas recomendaciones son para evitar que se pueda generar dependencia a este tipo de dispositivos, y que los niños aprendan desde temprana edad a manejar apropiadamente estos aparatos electrónicos, de acuerdo con Unicef (2023):

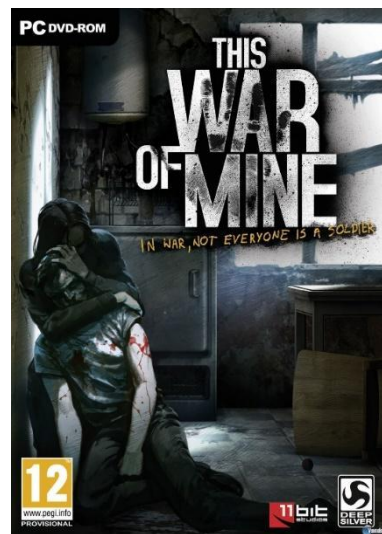
Los niños pequeños necesitan su dosis de aburrimiento. Les enseña cómo lidiar con la frustración y controlar sus impulsos. Si los niños pequeños están siendo estimulados constantemente por las pantallas, olvidan cómo confiar en sí mismos o en otros para entretenerse. Esto conduce a la frustración y dificulta la imaginación y la motivación.

Es verdad que los dispositivos electrónicos son herramientas útiles y diversas en la vida moderna, es crucial que los niños aprendan a relacionarse con su entorno de otras formas, se les puede proponer involucrarse en actividades artísticas o culturales, fomentar la lectura de libros físicos, propiciar juegos imaginativos y promover interacciones sociales directas con amigos y familiares, estas prácticas enriquecen su desarrollo emocional, social y cognitivo.

1.4 ¿CÓMO INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE?

Los videojuegos permiten desarrollar habilidades a sus consumidores, a pesar de que la persona se está divirtiendo puede aprender a la vez y en ocasiones no se da cuenta de ello. Como se ha mencionado antes, los niños de la actualidad han crecido con tecnología desde el momento de su nacimiento, aprenden cosas básicas como los colores, los animales, las letras entre otras cosas de una manera dinámica, ya sea con canciones, dibujos o juegos sencillos, de este modo se van adaptando a su realidad o a su entorno. En la actualidad hay gobiernos de diferentes países que han habilitado diferentes videojuegos para estudiantes de manera gratuita para ayudar a desarrollar habilidades educativas.

Países como Polonia han empezado a implementar el uso de los videojuegos para enseñar, de acuerdo con Grzegorz Mlechowski, director ejecutivo de 11 bit studios, como se citó en Portilla (2020) “los videojuegos ya se usan para enseñar matemáticas, química o para desarrollar habilidades cognitivas, pero creo que no hay otro ejemplo de inclusión oficial de un videojuego en el sistema educativo a nivel nacional como lectura escolar”. Los alumnos pueden descargar los videojuegos como This War of Mine de forma gratuita, usándolo para enseñanza de literatura.



This War of Mine. 11 bit studios

Como se ve, ya hay países que están ocupando estos instrumentos como método didáctico para diferentes materias, e incluso, el mismo gobierno está fabricando y distribuyendo de manera gratuita los videojuegos a todos los que estén en años escolares.

En México, a partir del 2019, se creó un programa llamado “CUANTRIX”, iniciativa de izzi, AMITI y Fundación Televisa, donde se capacitó a los profesores para enseñarles a los alumnos sobre cómo programar en computadora. Los alumnos pueden entrar a la página y con ayuda de sus profesores, ver varios tipos de programación, ellos mismos pueden empezar a crear su propio videojuego. Aún se puede ampliar y explotar un poco más este tipo de recursos, y en un futuro empezar a crear juegos gratuitos donde se toquen temas como la conquista de México, la revolución mexicana, el desarrollo de las civilizaciones, entre otras posibilidades.

Los videojuegos, aparte de fomentar y ayudar en el aprendizaje, puede generar algunas habilidades en las personas que lo juegan, en la actualidad, se ha demostrado que, si se tiene un balance con el consumo de los videojuegos estas habilidades, pueden ayudar en el desarrollo de los alumnos.

Las habilidades por desarrollar dependen del tipo de videojuego, se pueden desarrollar diferentes destrezas y en algunos de los casos se puede dar más de una, algunas de las habilidades más comunes que, según mi investigación, se pueden presentar con el uso de los videojuegos son:

- Reflejos
- Memorización
- Datos de cultura generar
- Habilidades matemáticas
- Geometría
- Estructuración
- Creatividad
- Coordinación visomotora y espacial
- Toma de decisiones o resolución de problemas
- Motivación

Algunos videojuegos que pueden generar estas habilidades pueden variar de acuerdo con el tiempo de consumo y las características de cada persona, ya que todos aprenden de manera diferente. A continuación, presento un cuadro mencionando algunos juegos y las habilidades que desarrollan.

HABILIDAD	VIDEOJUEGO
Reflejos	<ul style="list-style-type: none"> ● Geometry dash ● Star Fox 64
Memorización	<ul style="list-style-type: none"> ● Tetris ● World of Goo
Datos de cultura general	<ul style="list-style-type: none"> ● Rock Band ● Guitar Hero
Habilidades matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> ● Plants vs zombies ● Minecraft
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Minecraft ● Terraria
Coordinación visomotora y espacial	<ul style="list-style-type: none"> ● Stumble Guys ● Subway surfers
Toma de decisiones y resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> ● The walking dead A telltale games series ● Life is strange
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ● Call of duty ● Crash team Racing ● Helo

Videjuegos y habilidades. Elaboración propia.

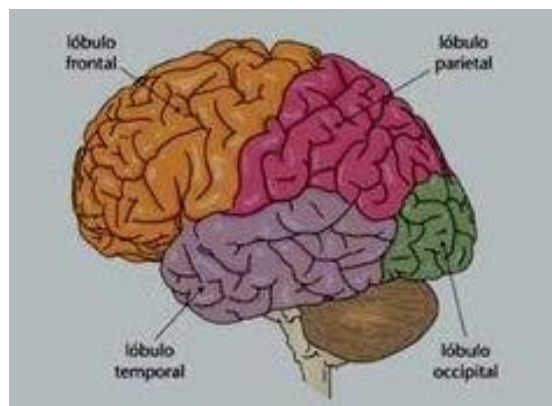
Todos los juegos tienen o están desarrolladas en diferentes historias o modos, las cuales tienen diferentes mecánicas, patrones o comandos que ayudan a generar las diferentes habilidades. El juego colaborativo en línea también permite desarrollar el trabajo en equipo, ya que se pueden dividir las tareas o funciones del juego, logrando ganar la partida en conjunto. En la actualidad también ayudan a la socialización, permite interactuar con personas de su entorno o de otros países permitiendo conocer diferentes culturas, creencias o incluso ampliar los gustos personales y los conocimientos de manera general.

II. DESARROLLO CEREBRAL, GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE

El cerebro de los niños aún no está desarrollado en su totalidad, lo que hace que sea altamente adaptable y maleable a medida que crecen y se desarrollan. A lo largo de esta evolución, el cerebro se adapta y crea las funciones necesarias para la vida de los alumnos, permitiéndoles aprender y desarrollarse de manera óptima. En primer lugar, hay que comprender algunas de las funciones clave del cerebro:

Los hemisferios izquierdo y derecho cumplen funciones distintas y controlan diversas áreas del cuerpo, el izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y contienen los centros del habla, de la audición, de la memoria verbal, la toma de decisiones, el procesamiento del lenguaje y la expresión de emociones positivas. El hemisferio derecho controla el lado izquierdo del cuerpo y contiene los centros donde se procesa la información visual-espacial, los sonidos no lingüísticos como música, las sensaciones táctiles y la expresión de emociones negativas (Shaffer & Kipp, 2007, p.202).

Además de la división en dos hemisferios, el cerebro está compuesto por cuatro lóbulos principales “los cuales tienden a relacionarse con procesos particulares, aunque en buena medida comparten una estructura común y pueden modificarse de manera flexible en cuanto respecta a su alcance a lo largo del desarrollo”. (Johnson, Kirmiloff-Smith & Oates, 2012, p.4)



Lóbulos del cerebro. Johnson, M., Karmiloff-Smith, A. & Oates, J.

A continuación, se describe el funcionamiento de cada uno de los lóbulos del cerebro (Johnson et, al., 2012):

- El lóbulo frontal, como podemos ver, es el más grande, también está encargado de los procesos relacionados con el control motor o algunas funciones, la toma de decisiones y la planificación.
- El lóbulo parietal es el encargado de la percepción sensorial, la percepción del dolor, la temperatura y la percepción del espacio que lo rodea.
- El lóbulo occipital procesa e interpreta la información visual que llega desde los ojos, permitiendo la percepción de formas, colores y movimientos.
- El lóbulo temporal este lóbulo desempeña un papel crucial en la audición, la memoria a largo plazo, la comprensión del lenguaje y la identificación de objetos y rostros.

Esta capacidad de adaptación del cerebro está en constante crecimiento, por lo cual estas funciones son útiles para el aprendizaje y el desarrollo de los alumnos, ya que les permite adquirir nuevas habilidades, conocimientos y competencias a medida que avanzan en su educación y en la vida en general.

La interacción que se da en los distintos lóbulos cerebrales desempeña un papel necesario en el desarrollo de habilidades cognitivas, por ejemplo: cuando estos lóbulos trabajan en conjunto, se potencian las capacidades cognitivas, lo que permite una mayor integración y procesamiento de información para llevar a cabo tareas complejas de manera más eficiente. Esta comunicación entre los lóbulos es esencial para un buen funcionamiento del cerebro, facilitando la realización de actividades intelectuales.

Como menciona Zepeda (2008): “el cerebro también sirve de base para la operación de la inteligencia, de la voluntad y de la memoria, entre muchas capacidades” (p.85) Su capacidad de adaptación constante, conocida como plasticidad cerebral, es clave en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los individuos. Esta adaptabilidad brinda a los estudiantes la oportunidad de adquirir habilidades, conocimientos y competencias a medida que avanzan tanto en su educación como en su vida en general.

En este sentido, los videojuegos han demostrado ser una herramienta efectiva para estimular diversas áreas del cerebro en niños. Su utilización adecuada y supervisada puede contribuir al desarrollo integral al permitir que el cerebro infantil explore y fortalezca habilidades cognitivas, emocionales y sociales. A lo largo de este capítulo, se analizarán en detalle los beneficios que los videojuegos pueden aportar al desarrollo cerebral, destacando

su influencia en la mejora de la memoria, el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la empatía, entre otras capacidades fundamentales para el crecimiento y el aprendizaje de los niños.

2.1 EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO

Se entiende como cognición al “sistema de construcción y procesamiento de conocimiento e información” (González, & León, 2013. p.52). Se refiere a los procesos mentales que sirven para que se desarrollen diferentes tipos de aprendizaje, algunos de los procesos mentales que se dan gracias a la cognición, las definiciones de cada uno de acuerdo con Zepeda (2008) son:

- Atención: es un ajuste de los órganos sensoriales y del organismo en general; hay una conciencia clara y vívida de ciertos estímulos o ideas, provoca una disposición para la acción.
- Memoria: es una función psíquica que consiste en fijar, conservar, producir, reconocer y localizar estados de conciencia adquiridos anteriormente.
- Creatividad: se fomenta con el pensamiento divergente y con el pensamiento intuitivo.
- Pensamiento: Se utiliza el pensamiento para analizar información, encontrar soluciones a desafíos y generar ideas nuevas.
- Lenguaje: Incluye la comprensión y producción de palabras y frases, así como la gramática y la semántica.
- Percepción: es el mecanismo que nos ayuda a interpretar lo que captan nuestros órganos de los sentidos.
- Aprendizaje: intervienen todas las facultades humanas. Las sensaciones, la percepción, la atención, la memoria, la conciencia, la inteligencia, la voluntad y la imaginación. Todo aprendizaje conduce a una modificación en el organismo que aprende.

En algunos juegos como Minecraft, el cual es el que se eligió para realizar esta investigación, se pueden desarrollar algunas de estas habilidades, como, por ejemplo: la creatividad, el aprendizaje, la percepción, la memoria y la atención, de igual forma y como lo vimos en el sub Acapítulo anterior, al momento de jugar se están usando y desarrollando funciones del cerebro.

En la actualidad, aún hay un debate sobre si los videojuegos ayudan a la cognición en los niños, un estudio reciente de la NIH (2022) menciona que:

JAMA Network Open, analizó los datos del estudio en curso de desarrollo cognitivo y cerebral del adolescente (ABCD, por su sigla en inglés), el cual realizó un estudio con alrededor de 2.000 niños descubrió que los que declararon haber jugado a los videojuegos durante tres horas diarias o más obtuvieron mejores resultados en las pruebas de habilidades cognitivas relacionadas con el control de los impulsos y la memoria funcional en comparación con los niños que nunca habían jugado a los videojuegos.

No obstante, es necesario tener en cuenta que no todos las niñas y niños van a tener el mismo resultado, ya que, cada persona procesa la información de manera diferente, de igual forma, no todos los niños juegan los mismos juegos o el mismo tiempo, ni tienen la misma educación o el tipo de crianza, cada uno de estos factores determinará los resultados que los videojuegos generen en cada niño.

2.2 LA MOTIVACIÓN Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

La motivación es una habilidad que tiene la capacidad de impulsar a que las personas realicen una actividad cumpliendo un objetivo, esforzándose de diferentes maneras para conseguirlo, “la motivación es un proceso intrínseco a la persona; es decir, que sucede dentro del individuo por la interacción de sensaciones, emociones, sentimientos e ideas” (Zepeda, 2008, p. 269).

Una de las claves del aprendizaje autónomo es que se logre que el alumno se sienta motivado, Blanco y González (2008) expresan que: “los videojuegos poseen el suficiente atractivo o despiertan la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes se sientan conectados a su dinámica interna”, dicha dinámica incluye; su carácter lúdico y de

entretenimiento, conjunto a estimulaciones auditivas, visuales y kinestésicas, además de la incorporación de niveles de dificultad progresivos al igual que graduales debido a que es necesario el dominio de niveles anteriores. A la motivación se le ha visto comúnmente como una fuerza psíquica que es capaz de mover al individuo en cierta dirección. (Zepeda p.270)

De igual modo, la motivación es vital para que los usuarios se mantengan interesados y se comprometan con la experiencia de juego, autores como (Llorens, et al.,2016) menciona que, los videojuegos educativos usan estrategias específicas para lograr que los alumnos participen activamente en el proceso de aprendizaje tales como:

- **Objetivos claros:** Se deben establecer objetivos claros y concisos para llegar a metas y que puedan verse reflejados en el avance logrado.
- **Recompensas:** Incluir un sistema de recompensas y logros provoca que se refuerce el logro y la motivación para continuar avanzando.
- **Desafíos:** Estos deben ser de acuerdo con el nivel y habilidades del alumno, se trata de un equilibrio entre dificultad y el éxito, el cual permite a los alumnos enfrentar obstáculos y que los puedan superar logrando motivación.
- **Competencia:** Fomentar una competencia amistosa puede crear un ambiente en que los alumnos puedan colaborar y a su vez establecer o mejorar habilidades sociales.
- **Retroalimentación inmediata:** Si se proporciona una retroalimentación inmediata los alumnos pueden comprender rápidamente sus errores y en el momento corregirlos, de esta forma se promueve un aprendizaje y mejora continuos.

Según las ideas de Zepeda (2008): “siguiendo a la escuela de estímulo-respuesta, visualizan la motivación como resultado de procesos asociados y de conexiones aprendidas. Los reforzadores condicionados son un ejemplo que explica los fundamentos de esta perspectiva” (p.270). Así como un contexto relevante, es posible involucrar al alumno en la experiencia, generando interés y motivación debido a una conexión emocional que se puede generar.

Inclusive Blanco y González (2008) mencionan que las emociones pueden influir de manera positiva o negativa en el aprendizaje, principalmente en la motivación, entonces los

videojuegos pueden servir como entrada para lo que se llama en psicología “factores dinamizadores de la conducta” los cuales con: situaciones de retos continuos, situaciones de competitividad, enfrentamiento asertivo de alumnos, incentivos. Todo esto provoca que la autoestima aumente a medida que los objetivos sean cumplidos.

Las metodologías que se basan en los videojuegos utilizan las mecánicas del juego y estrategias de este, para poder crear experiencias y poder involucrar a los individuos o incluso llegar a modificar su comportamiento, lo que nos lleva a crear un cambio en su motivación, donde se promoverá el aprendizaje activo. El objetivo es ofrecer un espacio atractivo y motivante al usuario, donde exista un equilibrio entre el contenido educativo y el entretenimiento. Siguiendo las ideas de Barsalou, Brown, Glemberg y Robertson (Blanco y González, 2008):

Los buenos videojuegos proporcionan a los usuarios información bajo demanda y en el momento en el que la necesitan, no fuera de contexto como ocurre frecuentemente en las aulas. A las personas nos resulta mucho más difícil recordar o entender información que nos es dada fuera del contexto de uso, o mucho antes de usarla (p.75).

De acuerdo con lo anterior, si tenemos un videojuego educativo “bueno” este nos podrá dar la información o retroalimentación en el momento que la necesitamos rompiendo con el esquema antiguo del aula, provocando que los alumnos se vean más interesados en su aprendizaje a raíz que se logra un mayor estímulo usando estos recursos, inclusive los docentes también pueden verse afectados en términos de motivación, ya que tendrán la percepción de que los temas vistos realmente están impactando a sus alumnos, por consiguiente seguirán creando y actualizando juegos de este estilo para su uso. Los videojuegos pueden motivar a los alumnos a conocer y relacionarse con personas tanto de su edad, ciudad o incluso de lugares diferentes del mundo, ya que, en la actualidad existe la posibilidad de jugar en línea.

Los seres humanos son seres sociales, las emociones siempre estarán presentes en la vida de las personas, puede ser recomendable ver como los recursos que están al alcance de los niños afectan e influyen en sus habilidades socioemocionales. De acuerdo con Rebollo (González & Blanco, 2008):

Esta perspectiva científica de las emociones se sustenta en las siguientes consideraciones: a) los sentimientos no constituyen un proceso exclusivamente individual e interno, sino un proceso relacional, por tanto la emoción se construye socialmente; b) las emociones están mediadas por instrumentos y recursos culturales de naturaleza simbólica, provenientes de los contextos sociales; y c) los sentimientos suponen indicadores de la relación que establecemos con los contextos, por ello, actuamos en relación con los valores culturales aceptándolos o rechazándolos (p.77).

Actualmente y gracias a los avances que se ha tenido de los videojuegos, se ha podido desarrollar ampliamente en diversas áreas, una de ellas es la posibilidad de conectarse a jugar con personas que no estén necesariamente en el mismo cuarto o incluso en la misma ciudad, permitiendo que se hagan amistades de otros lados o incluso jugar con amigos fomentando la interacción entre las personas. De esta manera, “la experiencia en un videojuego se transforma en una experiencia emocional tan natural como la que se produce en el mundo real” (González & Blanco, 2008. p. 80).

Uno de los ejemplos recientes sobre el tema se dio en la pandemia por covid-19, en la cual se suspendieron las actividades sociales por más de dos años, donde se tuvo que buscar nuevas formas para socializar, los videojuegos como Amongus, Call of Duty, Minecraft, Stumble Guys y Free Fire, permitieron que se interactuara con amigos y familiares de una manera divertida para todos, ya que de esta forma se podía platicar mediante los micrófonos del juego.

Como se mencionó en el video de YouTube de BaityBait (2023), donde cuenta historias de algunos de sus seguidores, en donde los videojuegos los ayudaron a relacionarse con personas de otros países, compañeros de clases o de trabajo que son tímidos para iniciar una conversación en persona. Después de conocerse mediante los videojuegos, es más fácil interactuar con sus compañeros en las clases o en las áreas laborales.

Otro caso que menciona BaityBait (2023), es el de una chica con paraplejia que usar silla de ruedas, ella comenta cómo las personas se acercan a ella con estigmas, tratándola de manera delicada o la hacen a un lado por su condición, sintiéndose excluida, pero con ayuda de los videojuegos online a conocido a personas que en la actualidad son sus mejores amigos y que no la conocieron como “la chica de la silla de ruedas” sino como ella misma haciendo que se sienta aceptada. Con esto se puede ver cómo los videojuegos la han ayudado a lo socioemocional.

Los jóvenes piensan que los videojuegos no condicionan a sus usuarios para que se aíslen de los demás, pero tampoco les ayudan a relacionarse con otros. En cambio. Sí, piensan que los videojuegos aumentan la sociabilidad la mayoría de los alumnos que tienen una actitud positiva ante los videojuegos y que los consideran como un medio educativo, quienes a su vez señalan que los videojuegos sirven para motivar y no sólo para pasar el tiempo (Sánchez, Alfageme, Serrano. 2010, p. 51).

Algunos autores mencionan algunas habilidades socioemocionales, las cuales se pueden relacionar con los videojuegos (Cedeño et al., 2022):

- Trabajo en equipo
- Toma de decisiones
- Empatía
- Resolución de problemas
- Manejo de emociones

En la mayoría de los videojuegos actuales los jugadores interactúan en comunidades virtuales formando alianzas, lo que permite que aprendan a trabajar en equipo para superar desafíos dentro del juego. Estas interacciones fomentan la comunicación, el liderazgo y la colaboración entre los participantes, algunos videojuegos están diseñados para simular situaciones de la vida real, donde los jugadores deben resolver conflictos, tomar decisiones y comprender las consecuencias de sus acciones, este tipo de juegos pueden ser útiles para mejorar la empatía, al enfrentar a los jugadores a dilemas morales que los llevan a considerar diferentes puntos de vista.

Por ejemplo, el videojuego Bread & Fred se juega en colaborativo con una pareja de pingüinos que están unidos por una cuerda y deben explorar diversos mapas, recolectando objetos que les ayuden a avanzar niveles. Se requiere la participación de ambos jugadores para superar los desafíos, lo que implica la coordinación, sincronización y resolver los problemas que se presentan en el juego, juntos.



BREAD & FRED, SANDCASTLES STUDIO



Keep Talking and Nobody. Steel Crate Games Explodes

Otro videojuego es Kepp Talking and Nobody Explodes, este juego también es grupal: un jugador está encerrado con una bomba, mientras que otro jugador tiene las instrucciones para desactivarla. Se comunican únicamente por voz para resolver juntos los diferentes problemas y desactivar la bomba.

Recordemos que no todos los videojuegos desarrollan este tipo de habilidades, ya que existen diferentes tipos de videojuegos y cada uno tiene un objetivo diferente y los niños deben de conocer medidas de seguridad para no ponerse en peligro debido a que mucha gente tiene acceso a estas aplicaciones.

2.3 APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS Y CATEGORÍAS DE HABILIDADES QUE DESARROLLAN LOS VIDEOJUEGOS

El aprendizaje al igual que las anteriores capacidades, son innatas de los seres humanos, para Zepeda (2008): “en el aprendizaje intervienen todas las facultades humanas. Las sensaciones, la percepción, la atención, la memoria, la conciencia, la inteligencia, la voluntad, la imaginación, todas ellas participan en alguna forma en este proceso fundamental de los seres humanos” (p.181), el aprendizaje es un proceso general, el cual involucra una variedad de funciones cognitivas, emocionales y sociales que permiten adquirir, asimilar, aplicar o replicar conocimientos que se han ganado a lo largo de la vida ya sea en diferentes situaciones y contexto.

El proceso de aprendizaje puede darse de diversas formas y entornos, es decir, no se limita que nada más se obtengan conocimientos a través de la educación escolar, sino que también puede ser de manera informal a través de experiencias cotidianas, juegos o de manera no formal mediante actividades recreativas, ya sean dentro o fuera de la escuela, “El aprendizaje no solamente ocurre en las situaciones escolares, si no en cada momento en que interactuamos con nuestro ambiente” (Zepeda, 2008. p.182).

El aprendizaje es un proceso dinámico y diverso que no solo involucra la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales, la plasticidad cerebral, la capacidad cognitiva y la motivación de parte del estudiante y la constante evolución de los métodos educativos que use el docente en respuesta a los avances tecnológicos, culturales y sociales. Entre los tipos de aprendizaje, destaca el aprendizaje significativo "el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento" (Ausubel, 2023, p.1). El aprendizaje significativo va más allá de la memorización, ya que implica una comprensión profunda y la capacidad de aplicar los conocimientos en diversas situaciones, por lo tanto, promover estas conexiones entre lo aprendido y la experiencia previa es fundamental para lograr un aprendizaje duradero y útil en la vida académica y cotidiana de los alumnos, como mencionan Martín y Solé (2001):

Según la clave para el aprendizaje significativo se encuentra en la medida en que produce una integración entre los nuevos contenidos simbólicamente expresados y según aspectos relevantes de la estructura de conocimientos que ya posee el aprendizaje, con algún concepto o proposición que le es significativo (p.93).

Esto se refiere a que cuando el alumno establece conexiones significativas entre lo que ya sabe y la información nueva, el aprendizaje se vuelve más profundo, duradero y aplicable en distintos contextos. Para Ribes (2002) "el término aprendizaje se emplea con gran profusión en el lenguaje cotidiano. [...] Se utiliza en el ámbito de la educación para hablar acerca del aprovechamiento de los estudiantes y su desempeño durante los cursos y los exámenes".

De igual forma, "el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje" (Ausubel, 2023, p.5), existen algunos tipos de aprendizaje significativo, los cuales se desarrollarán a continuación:

- Aprendizaje de representación: este aprendizaje consiste en dar un significado a los símbolos, cuando un niño le da un símbolo a un objeto, no solo los relaciona, sino que también inicia un proceso mental de asociación, es a través

de esta acción que comienza a desarrollar la capacidad de reconocer y entender la representación simbólica de algo concreto.

- Aprendizaje de concepto: Ausubel menciona que hay dos procesos de este aprendizaje, los cuales son: formación y asimilación, la formación se adquiere a través de experiencias directas en diferentes etapas, estando en constante contacto con los símbolos, la asimilación se va desarrollando a lo largo de que el niño va ampliando su vocabulario, para que el niño vaya comprendiendo los símbolos que hay en común.
- Aprendizaje de proposiciones: este aprendizaje implica una comprensión más profunda, se da cuándo varias palabras se pueden relacionar a un solo objeto, haciendo que se produzca un nuevo significado relacionando diferentes funciones cognitivas, contribuyendo significativamente a la formación de ideas más elaboradas y al desarrollo de un pensamiento más complejo.

En este sentido, el proceso de aprendizaje se vuelve significativo cuando los estudiantes establecen conexiones directas entre los nuevos conocimientos que están adquiriendo y su bagaje previo de información y experiencias. Esta relación entre lo nuevo y lo familiar permite que el aprendizaje no se limite a una simple memorización de datos o conceptos, sino que se convierta en un proceso integral de comprensión y asimilación.

En la actualidad, se pueden usar algunos elementos como la gamificación, ya que, al combinar conceptos que los alumnos experimentan a lo largo de un rato de juego se pueden llegar a que generen nuevos aprendizajes, la gamificación es una herramienta que puede servir para enriquecer y potenciar el proceso de aprendizaje, al integrar diferentes métodos didácticos o lúdicos y estrategias empleando los videojuegos en entornos educativos, se espera que haya un aumento de la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, favoreciendo así la adquisición de conocimientos y habilidades de manera más dinámica y efectiva.

La gamificación es el uso de elementos y técnicas del juego o videojuegos en contextos que no están relacionados entre sí, tales como la educación, el marketing, la salud o el trabajo, entre otros, con el fin de motivar, estimular el aprendizaje, resolver problemas y comprometer a las personas en conseguir objetivos a través de la competencia, obtención de logros y premios, convirtiendo las tareas aburridas o tediosas en unas más “interesantes” y atractivas.

Así mismo como lo mencionan García y Renobell (2023): la finalidad de la gamificación es la de influir en la conducta psicológica y social del jugador a través del uso de elementos presentes en los juegos tales como; puntos, niveles, avatares, etc. Con ello los jugadores incrementan su tiempo de juego, así como su disposición psicológica de seguir en él. La diferencia que existe entre la gamificación y el uso de juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no (Kapp, 2012).

Kapp (2012) expone en su libro “The Gamification of Learning and Instruction” que los juegos estimulan el razonamiento y la planeación, también permiten la memorización a través de la gamificación con el uso de la asociación con imágenes y videos, se puede enseñar aprendizaje de concepto ya que se presentan ideas relacionadas, también es posible desarrollar habilidades blandas tales como la negociación y habilidades psicomotoras. Sin embargo, cabe mencionar que los beneficios de estos juegos fueron más notorios cuando los contenidos de estos estaban bien dirigidos y los objetivos estaban bien definidos. Los juegos pueden generar otros procesos de aprendizaje tales como: estimulación de creatividad, desarrollo de habilidades sociales, emocionales, fomento de la colaboración y el trabajo en equipo Kapp (2012) menciona “el espacio de juego” y este se basa en dos conceptos clave y esenciales en la gamificación que son las mecánicas y las dinámicas de juego.

El primer concepto son las reglas y recompensas (que varían dependiendo del tipo de juego y los objetivos a conseguir) estos provocan que los juegos se vuelvan divertidos, tengan dificultad, generen satisfacción o cualquier otra emoción que el sistema de gamificación busca causar, entonces estas emociones son el resultado de la satisfacción de deseos y motivaciones dando como consecuencia las dinámicas del juego.

El segundo concepto son las mecánicas del juego, que tratan ni más ni menos que las acciones y sistemas que los jugadores deben usar para interactuar con el juego y de esa forma lograr objetivos, lo cuales son: misiones, desafíos, retos, premios o puntos, que pueden ser aplicados en el aula debido a que pueden modificar conductas en los alumnos dependiendo de las situaciones a las que se quiere llegar. Estas son fundamentales para que funcione el juego, ya que no solo se trata de integrar un videojuego sin sentido a la educación, sino que debe ser con base en una planificación cuidadosa pensando en el diseño de experiencias que sean significativas y relevantes para los alumnos, ya que con

su uso adecuado se puede tener un impacto en el aprendizaje, en el compromiso de estos y la motivación.

Para García y Renobell (2023) las dinámicas de juego son: los aspectos globales a los que un sistema de gamificación tendría que orientarse, ya que están relacionados con las motivaciones y deseos que se pretenden generar en el sujeto. Para seleccionar, realizar y utilizar diferentes tipos de mecánicas de juego.

Los alumnos de la actualidad son “nativos digitales” que desde su nacimiento están involucrados con la tecnología, desde pequeños saben cómo utilizar celulares, tablets, computadores, etc., con los cuales han aprendido y seguirán aprendiendo diversas cosas con ayuda de estos aparatos, es decir, que es un factible para usar en las clases o en aquellos temas que son difíciles de entender para el grupo.

La gamificación puede estar relacionada con el constructivismo en el ámbito educativo, ya que el constructivismo es una teoría del aprendizaje que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, a través de la interacción con el entorno y la resolución de problemas.

La gamificación, al introducir elementos de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede alinearse con los principios constructivistas al ofrecer oportunidades para que los estudiantes aprendan de manera activa y participativa. Aunque el constructivismo y la gamificación son enfoques distintos, comparten elementos que promueven un aprendizaje significativo y centrándose en el estudiante, con la finalidad de mejorar la motivación y el compromiso del estudiante en el proceso educativo.

En el transcurso de este capítulo, se ha hablado sobre el impacto positivo de los videojuegos en el desarrollo de algunas habilidades. Estas habilidades las he clasificado en cuatro categorías principales, las cuales son: aprendizaje autónomo y significativo, habilidades cognitivas, habilidades sociales y conductuales y habilidades locomotrices. A continuación, describiré en qué consisten.

- Aprendizaje autónomo, adaptativo y significativo: se pueden desarrollar cuando se juega con cierto tipo de videojuegos los alumnos pueden ser capaces de crear sus propios aprendizajes de acuerdo con su ritmo y necesidades, “el modelo de enseñanza sustentado en la autonomía se concibe como un sistema interactivo para compartir las experiencias de los aprendizajes y tomar decisiones que afiancen el crecimiento en la autonomía intelectual, moral y científica” (Chica, 2020, p.160). Este

proceso dirigido por el estudiante no solo aumenta su motivación, sino que también les brinda una sensación de control sobre su proceso de aprendizaje, lo que es fundamental para el desarrollo de habilidades, destrezas y la adquisición de conocimientos significativos. Esta categoría puede incluir: aprendizaje interactivo, aprendizaje significativo, pensamiento crítico.

- **Habilidades cognitivas:** en la mayoría de los videojuegos se pueden desarrollar estas habilidades, las cuales, abarcan un amplio espectro que incluye la resolución de problemas, la toma de decisiones, la memoria, la atención, el razonamiento lógico, etc., aun así “La comprensión del desarrollo cognitivo requiere la especificación de los procesos o mecanismos a través de los cuales se desarrolla el pensamiento de los niños” (Blumen, 1997, p.64), se puede recalcar que, aunque muchos videojuegos tienen el potencial de desarrollar habilidades cognitivas, algunos juegos pueden ser más efectivos que otros para la mejora de habilidades, es por esto que se recomienda seleccionar los videojuegos apropiados para su edad y jugar con los niños. Esta categoría puede incluir: resolución de problemas, reflexiones, toma de decisiones, motivación.
- **Habilidades sociales y conductuales:** a través de los juegos en línea, es posible que los jugadores puedan socializar con diversas personas, esto no sustituye la socialización presencial, pero en diversos casos esto puede ayudar a que los alumnos se integren o se reforzar la amistad con algunos compañeros de clase, “las habilidades socioemocionales son las destrezas con las que nos relacionamos con el otro por medio de asertividad y el adecuado manejo de las emociones” (SEPH, 2021, p.18). Los videojuegos en el ámbito escolar pueden ser de utilidad, ya que permite que los alumnos trabajen en equipo y a la vez resuelvan problemas juntos desarrollando la comunicación. Esta categoría puede incluir: Adaptación social, integración de las tecnologías, trabajo en equipo, aprendizajes sociales, tolerancia a la frustración.
- **Habilidades locomotrices:** o habilidades motoras son habilidades que en la mayoría del tiempo se asocian con actividades físicas o deportivas, sin embargo, algunos videojuegos ayudan a su desarrollo “se trata, [...] de la capacidad de movimiento humana adquirida por aprendizaje, entendiendo el desarrollo de la habilidad motriz como producto de un proceso de aprendizaje motor” (Cidoncha & Días, 2010). Algunos videojuegos pueden contribuir en cierta medida al desarrollo de habilidades locomotoras, pero no deben considerarse como un sustituto de la actividad física

regular y el ejercicio al aire libre. Esta categoría puede incluir: Coordinación ojo-mano, reflejos, inteligencia espacial, imaginación espacial y observación.

2.4 MINECRAFT DENTRO DEL AULA COMO MÉTODO DIDÁCTICO

Los métodos didácticos ayudan en el proceso de aprendizaje, a lo largo de la educación se han creado diferentes tipos de material que con de acuerdo con la época ayudan a generar habilidades a los alumnos. A lo largo de la historia se han desarrollado diferentes métodos didácticos que van desarrollando o van dirigidos a las habilidades o conocimientos que se espera que los niños aprendan o desarrollen, esto es de acuerdo con su entorno o a su época. Un ejemplo es la escuela de Montessori, la cual realizó actividades didácticas para que los niños aprendieran a realizar actividades específicas donde les permitía a los alumnos construir sus aprendizajes de una manera libre, permitiendo que el niño construya su conocimiento relacionándose con su entorno. En la actualidad la tecnología cumple un papel muy importante en la vida de los alumnos, de ahí su importancia para adaptarlos en la educación, de hacerlo de manera adecuada, se puede generar aprendizajes significativos en los alumnos.





Para esta investigación, se usará en videojuego Minecraft para ayudar a los alumnos de primaria a entender la naturaleza de una manera dinámica y divertida, no obstante, y como se mencionó en el capítulo anterior, este videojuego se puede utilizar para favorecer el aprendizaje en diferentes materias. Minecraft es un videojuego que fue creado en el año 2010 por Markus 'Notch' Persson, dicho juego tiene una textura pixelada y todo su alrededor está hecho de cuadrados. No tiene límite de tiempo de uso y permite que el jugador vaya creando y explorando a su ritmo y de la forma que quiera. El juego ha tenido diferentes modificaciones y actualizaciones, se le van agregando más materiales, animales o recursos, dicho juego cuenta con 2 modos de juego las cuales son:



Imagen promocional de Minecraft, Mojan

Aventura o supervivencia: En este modo se pueden encontrar cuatro dificultades: Pacífico, fácil, normal y difícil. El jugador entra a un mundo creado aleatoriamente, o se

puede escoger al bioma que quiera entrar, donde podrá realizar diversas actividades (farmear: esta es una palabra muy usada en el mundo de los videojuegos, que significa recolectar “x” cantidad de recursos con un fin específico) para ganar la experiencia y herramientas necesarias para matar un dragón o hacer lo que uno quiera; desde construir una casa hasta crear esculturas gigantes. Es importante mencionar que en este juego se cuenta con un elemento sugerente que permite crear todo tipo de sistemas lógicos y mecanismo, fomentando la creatividad.

<p style="text-align: center;">TAIGA</p> 	<p style="text-align: center;">SABANA</p> 
<p style="text-align: center;">MESETA</p> 	<p style="text-align: center;">TUNDRA</p> 
<p style="text-align: center;">JUNGLA</p> 	<p style="text-align: center;">BOSQUE DE CEREZO</p> 




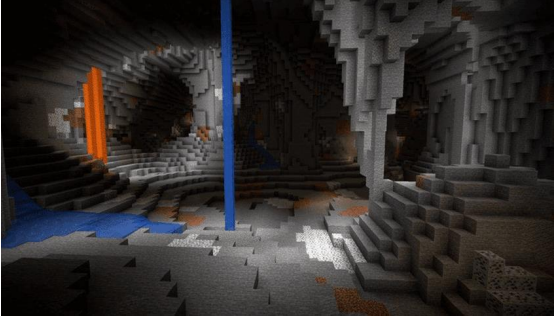

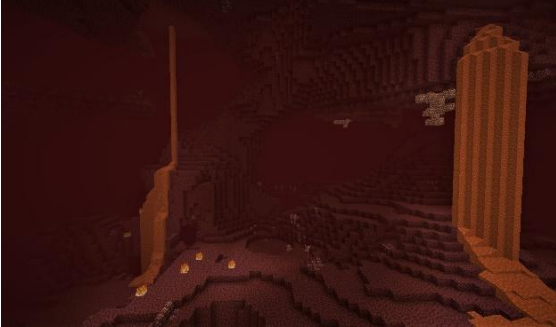
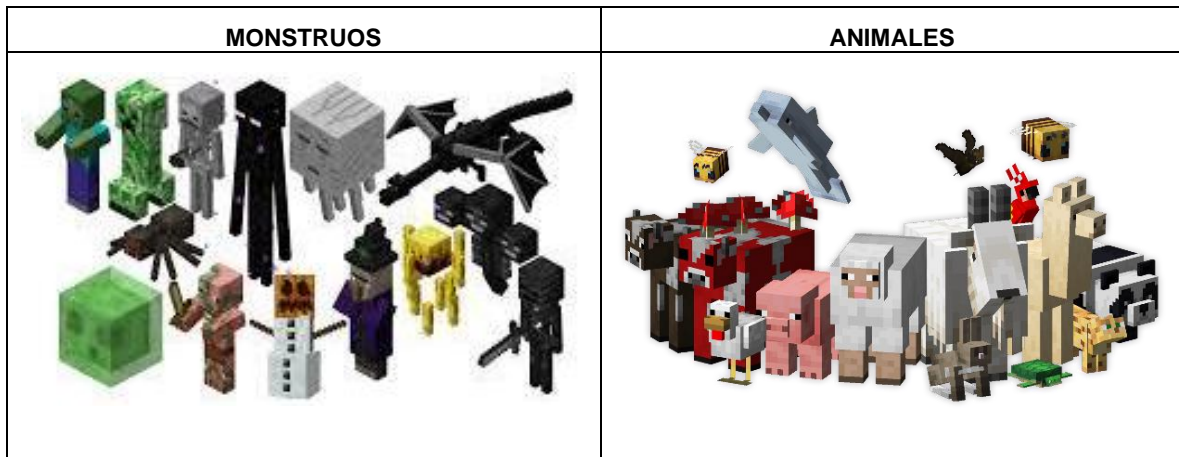
TAIGA	DESIERTO
	
PANTANO	CUEVAS
	
BOSQUE	NETHER
	

Tabla de biomas de Minecraft. Elaboración propia



Monstruos y animales en Minecraft. Elaboración propia.

A pesar de eso, a lo largo del desarrollo del juego, el jugador puede aprender diversas cosas ya que el ambiente en donde se desarrolla son biomas naturales, es decir podemos encontrar la selva, sabana, bosques, desiertos, etc., también se encuentran diversos animales, flora y el clima característicos de cada zona, al igual que cuevas donde hay diversos minerales, este juego permite que se tenga una interacción con el medio ambiente de una forma dinámica, ya que el jugador puede explorar abiertamente el mundo y el tiempo que dese. No obstante, el jugador se tendrá que enfrentar a monstruos, los cuales la mayoría aparecen de noche o en aquellos lugares donde no hay luz (cuevas).

Creativo: en este modo el jugador puede crear libremente su entorno, tiene acceso a todos los recursos del juego, este modo puede explotar la creatividad, ya que permite que se creen diversas actividades, de igual forma es sin límite de tiempo.

En la actualidad existe también una versión educativa, teniendo su primera aparición en el año 2016, pero no fue hasta el 2022 que se lanzó para Android lo cual facilita su accesibilidad ya que su descarga es de manera gratuita y se necesita de un correo institucional para poder usarlo, está basado en el juego original.

También se puede jugar juegos específicos en el mundo de Minecraft (en línea o mapas personalizados) los cuales han sido creados por jugadores, Mojan o terceros, estos pueden ser de paga o gratuitos, a su vez, estos pueden ser de diferentes dinámicas por lo que se podría realizar un entorno de un tema específico en caso de ser necesario. Este juego puede ser empleado para diferentes motivos ya sea en la forma tradicional o con los

juegos personalizados, ya que al ser un mundo abierto permite interactuar a los jugadores con el medio ambiente.

A pesar de las diversas formas de juego, se utilizará para esta investigación en el ámbito de Ciencias Naturales en el tema de los ecosistemas, ya que el alumno podrá explorar libremente dos biomas del juego y el aplicador será una guía en el transcurso de la actividad, levantando datos de observación y de este modo comprobar si realmente se puede aprender usando este método.

Este juego se puede utilizar como estrategia de aprendizaje, donde su principal objetivo es: que los alumnos aprendan jugando, en este modo los estudiantes se divierten mientras aprenden, una de las ventajas de este método es que se puede adaptar en diferentes entornos y a diferentes estudiantes, es decir, puede darse dentro de las aulas, en la casa, puede ser en equipos o de manera individual, de igual forma, se puede realizar con diferentes tipos de juego, ya sea de competencia, de habilidad, creatividad, etc.

Este videojuego cuenta una gran variedad de usos por lo cual, permite que los docentes o especialistas puedan crear actividades de manera lúdica que ayude a los alumnos. Esto permite que el profesional pueda crear una dinámica que él considere que ayudará de una manera efectiva, fomentando la creatividad tanto de los docentes como de los alumnos.

III. DISEÑO METODOLÓGICO

Como lo mencionamos anteriormente, el objetivo de este trabajo es determinar los beneficios y posibles usos de los videojuegos como método didáctico en el aprendizaje de alumnos de primaria. ¿De qué manera podemos obtener datos que nos ayuden a detectar que tan beneficiosos pueden ser los videojuegos en el aprendizaje? Elegí el camino de una metodología mixta con enfoque en triangulación a través de una observación participante con apoyo en instrumentos cualitativos y cuantitativos, como cuestionario inicial, bitácora de campo, rúbrica y cuestionario de salida. Lo que pretendía con esta investigación era conocer la cercanía que tienen los alumnos con los videojuegos, su forma de relacionarse y su interés por ellos, al igual que observar cómo se desenvuelven, su manera de interactuar con estas estrategias dentro del aula de clase y conocer la forma en que pueden aprender a través de los videojuegos; mi objeto de estudio es el uso de los videojuegos actuales para emplearlo en el ámbito escolar y así, conocer el impacto que tienen como método didáctico en alumnos de primaria. Elegí una metodología mixta porque no todos reaccionan a los videojuegos de la misma manera y no todos los estudiantes aprenden de la misma forma, es decir que el problema también es mixto y los resultados obtenidos también lo son.

Esta investigación se fundamenta en la premisa de que los videojuegos pueden ser una herramienta educativa valiosa, capaz de captar el interés de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más interactivo. Esta exploración intenta ofrecer innovaciones a la educación, proporcionando evidencia sobre la pertinencia y utilidad de integrar los videojuegos de manera efectiva en el entorno escolar, lo que podría resultar en una mejora palpable en la comprensión y retención de conceptos por parte de los alumnos, así como en una mayor creatividad y diversidad en las estrategias didácticas empleadas por los maestros.

Al emplear los videojuegos como un medio didáctico, se abre la posibilidad de introducir conceptos complejos de manera más dinámica y atractiva. Los videojuegos bien diseñados pueden ofrecer entornos simulados que permiten a los estudiantes experimentar, explorar y aprender a su propio ritmo, promoviendo un aprendizaje autónomo y adaptativo. Además, estos juegos pueden cultivar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y el pensamiento crítico, habilidades cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes en la sociedad actual.

Investigar es un proceso inherente a la vida misma; no obstante, la investigación en educación conlleva, además de un interés y una necesidad, una búsqueda para la profundización y comprensión de los fenómenos educativos, más allá de lo meramente evidente. Involucra una búsqueda constante por aumentar conocimientos y transformar, de manera positiva, la realidad circundante, siempre buscando la comprensión y desarrollo integral del ser humano (Pereira, 2011. p. 15).

Para comenzar la investigación, se realizó una serie de actividades para determinar el conocimiento que tienen los videojuegos en alumnos de 4º de primaria, también se realizó una actividad con videojuegos para averiguar si puede ser viable la intervención o no. A continuación, se explicará detalladamente a lo largo de este capítulo el procedimiento que se desarrolló para realizar esta intervención.

Por lo cual, el propósito de este trabajo es promover y fomentar el uso de los videojuegos como herramienta didáctica en el ámbito educativo, intentando ayudar, especialmente, a los alumnos que encuentran dificultades en la comprensión de temas o materias, permitiéndoles reforzar conocimientos o alcanzar aprendizajes más profundos y significativos. Asimismo, se pretende brindar a los docentes algunas alternativas que pueden ser creativas y atractivas para enriquecer las clases o tareas, generando un mayor interés y participación por parte de los niños.

Para llevar a cabo este estudio, se implementaron diversas actividades destinadas a evaluar el nivel de conocimiento y opinión acerca de los videojuegos entre alumnos de 4º de primaria. Además, se llevó a cabo una intervención usando videojuegos para determinar la viabilidad y efectividad de esta herramienta como recurso pedagógico, a lo largo de este capítulo, se detallará el procedimiento que se realizó durante esta intervención, proporcionando una visión clara de la metodología y los resultados obtenidos. Por lo cual los resultados obtenidos muestran una versión más precisa de los datos.

3.1 TIPO DE ENFOQUE METODOLÓGICO A UTILIZAR

Para la realización de esta investigación se usó una metodología mixta o también conocida como triangulación, la cual implica el uso combinado de distintos métodos o enfoques en una investigación, estos enfoques permite una visión más completa y rigurosa, ya que los

hallazgos de un método pueden ser corroborados o complementados por los hallazgos de otro, lo que fortalece la validez y la fiabilidad de los resultados obtenidos para afirmar la validez y la comprensión de los datos obtenidos, la forma de analizar los datos en la triangulación de acuerdo con Vera & Villalón (2005):

Los reportes cuantitativos y cualitativos en una primera fase se obtienen de un modo independiente. En una segunda fase, la que denominaremos de integración, es donde los haremos dialogar. En otras palabras, haremos que la información cuantitativa se complementa con la información cualitativa y viceversa (p. 87).

En este caso particular, la investigación utilizó tanto el método cualitativo como cuantitativo, lo que permite abordar el problema desde diferentes perspectivas y enriquecer la comprensión del análisis de resultados. Los métodos cualitativos, pueden proporcionar una comprensión más profunda y detallada de las experiencias y percepciones de los participantes. Por otro lado, los métodos cuantitativos, pueden brindar datos numéricos y generalizables sobre ciertos aspectos del fenómeno. Siguiendo las ideas de Pereida (2011):

En los años 80, se fortaleció ese tipo de opción metodológica y los planteamientos en investigación continuaron combinando los enfoques cuantitativo y cualitativo [...] se amplió el concepto de triangulación llevándola más allá de la comparación entre cualitativo y cuantitativo, de modo que aparecieron diversos tipos de triangulación, entre los que es posible mencionar: teorías, métodos e investigadores (p.16).

Esta investigación permite usar las dos metodologías, ya que se quiere cuantificar las habilidades (metodología cuantitativa) que son necesarias para usar este modo de aprendizaje y a la vez recolectar las experiencias (metodología cualitativa) que individualmente tuvieron los alumnos a lo largo de la intervención; la triangulación de estos dos tipos de dato consiste en el cruce de datos. El uso combinado de ambas metodologías se complementa mutuamente en esta investigación, la cuantificación de habilidades permite obtener datos numéricos que aportan precisión y medición a los resultados, mientras que la perspectiva cualitativa ofrece una comprensión de las experiencias individuales de los alumnos. Esta integración metodológica tiene como objetivo proporcionar una visión integral del impacto y la efectividad del uso de los videojuegos en el proceso educativo.

3.2 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN

Al ser una investigación mixta, se utilizó un instrumento cuantitativo y otro cualitativo. El instrumento que se utilizó como método cuantitativo durante la intervención fue el cuestionario, siguiendo las ideas de Meneses (2016), los corchetes son míos:

[El cuestionario es] la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, empleando tratamiento cuantitativo y agregado de las respuestas para describir a la población a la que pertenecen y/o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés.

Principalmente, se realizaron dos cuestionarios, el primero se les aplicó a los alumnos al inicio de la intervención para conocer su opinión sobre los videojuegos: si les gustan, cuánto tiempo juegan, con quien juegan y qué significa para ellos jugar con videojuegos. El segundo, al finalizar la intervención para conocer qué les pareció actividad que se realizó, siguiendo las ideas de García Ferrando (Chiner,2011):

Una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población (p.2).

Para el método cualitativo se utilizó una bitácora de observación para recopilar las acciones, las opiniones, experiencias, etc. de los alumnos y profesores en el transcurso de la intervención, así como las propias valoraciones del investigador; el que el investigador lleve una bitácora puede ser beneficioso para los alumnos, siguiendo las ideas de Barrios, Ruiz & González (2012):

La bitácora es una forma de comunicación con el estudiante en la que se involucra como parte activa de su propio proceso de formación; su gestión es sencilla, complementa las actividades presenciales, favorece la interacción docente-estudiante y proporciona soporte a las actividades de evaluación y retroalimentación (p.405).

Se busca la posibilidad de observar y de utilizar técnicas de recolección de datos que sean de utilidad para reunir la información de una manera más amplia o que permita describir detalles que se pueden y otros que no se pueden medir, de igual forma especificar los distintos escenarios, permitiendo hacer las comparativas necesarias para la realización de esta investigación.

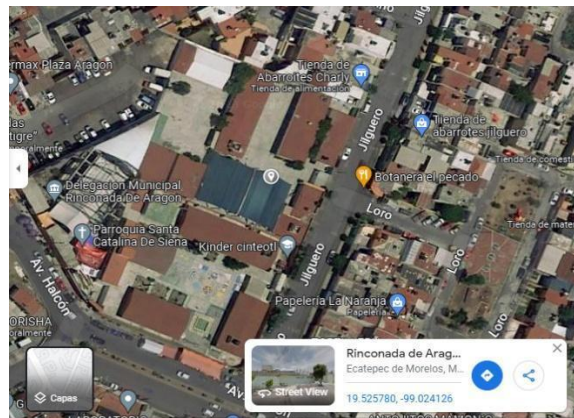
Para la actividad de la intervención se usó el videojuego Minecraft, recordemos que este juego no cuenta con un tiempo límite, los jugadores pueden salir cuando lo deseen y guardar los avances obtenidos, ningún mundo es igual, cada que se crea un mundo nuevo es totalmente diferente, todo su alrededor es de cubos con diferentes texturas, permite jugar individualmente o con equipo, es denominado “mundo abierto”, ya que cuenta con diferentes biomas y criaturas correspondientes de cada uno.

El juego al contar con muchos recursos y formas de juego ayudará a fomentar la creatividad, la toma de decisiones, entre otros, ya que, al ser un mundo abierto, ellos formarán su aprendizaje a su ritmo y a su percepción, por lo cual, será fácil adaptarlo de acuerdo con las necesidades de los alumnos.

3.3 ESCENARIO

Los salones de clases de la Escuela Primaria Federalizada "Ramón López Velarde", C.C.T 15DPR2702D, está ubicada en Jilguero, Rinconada de Aragón, Ecatepec de Morelos, Méx. En esta escuela se trabajó con los dos grupos (“A” y “B”) de cuarto grado.

La escuela primaria cuenta con 13 profesores, 6 son hombres y 7 son mujeres, 1 directivo y una subdirectora, personal de limpieza, 1 encargado de USAER, encargado de los alumnos con necesidades especiales, el cual solo va 2 veces a la semana y un psicólogo, que solo visita la escuela ocasionalmente. La escuela está distribuida en 7 secciones de un piso, cuenta con 12 salones, es decir dos grupos por grado, 1 bodega, una pequeña biblioteca, salón de cómputo, dos patios, oficina de dirección, dos baños de



UBICACIÓN. PRIMARIA RAMÓN LÓPEZ VELARDE

hombres y dos de mujeres, uno de profesores y uno de profesoras, una entrada principal y una entrada secundaria, es una escuela amplia.



FACHADA. PRIMARIA RAMÓN LÓPEZ VELARDE

Los alumnos pertenecen a un nivel económico medio bajo. Ya que la mayoría de los padres de familia se dedican al comercio. La escuela está rodeada de una zona escolar, ya que, al lado se encuentra un preescolar y a unas calles hay otra primaria privada, también una secundaria. Es una zona comercial, al estar ubicada cerca de

la Av. Halcón se encuentran muchos negocios, ya sea, farmacias, comida, papelerías, etc. Se encuentra cerca de la estación del metro y centro comercial “Plaza Aragón”. La zona tiene una ligera incidencia delictiva.

3.4 PARTICIPANTES

El estudio se llevó a cabo con la participación de los alumnos de dos grupos de 4º grado de primaria de la escuela Ramón López Velarde, la intervención se realizó con un total de 48 estudiantes. La elección de trabajar con el 4º grado de primaria se basó en la estructura curricular establecida por la Secretaría de Educación Pública (SEP); ya que, en este nivel, se introduce por primera vez en el plan de estudio el tema de los ecosistemas. Yo consideré un área de oportunidad para convertir este grado en un momento clave para explorar nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje.

Este nivel educativo representa una etapa significativa en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes ya que se encuentran en el estadio de las operaciones concretas (entre los 7 a 12 años) de Piaget “empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas” (Triglia, 2015). Se consideró oportuno trabajar con este grupo de edad debido a su disposición para adquirir nuevos conocimientos y su capacidad para adaptarse a metodologías psicopedagógicas innovadoras, lo que

ofrecía un escenario propicio para la evaluación de la efectividad de la intervención con videojuegos como herramienta didáctica.

3.5 TEMPORALIDAD DE LA INTERVENCIÓN

17 de abril	18 de abril	19 de abril	20 de abril	21 de abril
	Presentación del trabajo con docente 4º A	Aplicación del cuestionario inicial y entrega de consentimiento informado al 4º A	Presentación del trabajo con docente 4º B	Aplicación del cuestionario inicial y entrega de consentimiento informado al 4º B
24 de abril	25 de abril	26 de abril	27 de abril	28 de abril
Actividad con minecraft 4º A y aplicación de cuestionario de salida	Actividad con minecraft 4º A y aplicación de cuestionario de salida		X	X

Calendario de las actividades de la intervención

La intervención tuvo una duración de 2 semanas, se realizó del 17 al 21 y del 24 al 26 de abril, en el horario en que los docentes dieron espacio para realizar la actividad, es decir dos sesiones por semana aproximadamente.

Los pasos por seguir para el desarrollo de esta investigación se desglosan a continuación:

1. Gestión. Se le entregó al director de la primaria, Ramón López Velarde, los siguientes documentos: propuesta de intervención, consentimiento informado (*Anexo 1*) en la semana del 20 al 24 de marzo. Se preparó el cuestionario, otro material, la planeación, para aplicar el día de la intervención.

2. Diagnóstico. La aplicadora se presentó con el grupo, se les hizo algunas preguntas como si les gustaban los videojuegos y si les gustaría que los maestros usarán videojuegos en las clases, posteriormente se aplicó el cuestionario inicial (*ANEXO 2*) con los grupos de 4to grado. La encuesta contó con 20 preguntas para saber cuál es la opinión de los alumnos con respecto a los videojuegos; si los han llegado a usar en alguna clase, cuál es su opinión sobre éstos o cuáles son los que más les gustan entre otras cosas.

3. Intervención. Se trabajó con un grupo por día, cada grupo se tuvo que dividir en dos ya que las tablets eran limitadas. Los alumnos tuvieron un tiempo de 15 a 20 minutos con el videojuego, donde a cada grupo se les dio un ecosistema que pudieron explorar de la forma en la que ellos quieran, se les monitoreo, haciéndoles preguntas relacionadas con el ecosistema que se veían en el juego.

Paso 1: Se le preguntó a todo el grupo ¿Qué son los ecosistemas? Posterior se les explicó en qué consiste la actividad, se hicieron 5 equipos de 3 personas.

Paso 2: Una vez hechos los equipos se les dio las tablets a los alumnos, se les dio la indicación de que podrán investigar y explorar libremente el juego, a la par se les hizo retroalimentaciones y observaciones que les ayudaron a comprender el tema.

A lo largo de todas las sesiones se recolectó datos que se observaron en la aplicación de la intervención, al igual que opiniones de los alumnos y los docentes, como también los ámbitos que se pueden cambiar, etc., todo esto se anotó en la bitácora de observación, de igual forma, se utilizó una rúbrica (*Anexo 6*) para evaluar la sesión.

Paso 4: En la última sesión se aplicó el cuestionario de salida (*Anexo 7*) para saber qué les pareció a los alumnos la actividad, si aprendieron y de esta forma verificar que tan acertada es la hipótesis.

3.5.1 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Se validaron los instrumentos por 3 profesores de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 096, donde se pidió que se revisará el contenido, la estructura, la pertinencia y la relación de las preguntas con los indicadores. Los instrumentos fueron: cuestionario inicial, bitácora y cuestionario de salida, donde se marcaron indicadores relacionados con los videojuegos y el aprendizaje. Con ayuda de las observaciones perfeccionaron los instrumentos, especialmente la rúbrica, los criterios y se precisaron las preguntas de los cuestionarios.

INDICADORES	PREGUNTAS
Videojuegos	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 15, 16
Aprendizaje	9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18

Cuestionario de entrada. Lista de indicadores.

INDICADORES	PREGUNTAS
Videojuegos	7, 8, 9, 10
Aprendizajes	1, 2, 3, 4, 5, 6

Cuestionario de salida. Lista de indicadores.

3.6 ESTUDIO PILOTO

El estudio piloto es un “estudio corto de factibilidad o viabilidad, conducido para probar aspectos metodológicos de un estudio de mayor escala o complejidad. La naturaleza de estos estudios es evitar la aparición de un defecto que sería nefasto en un estudio posterior” (Díaz, 2020). Es decir, se aplican previamente los instrumentos para verificar la claridad con una población que tenga características similares a la de la intervención y de este modo realizar cambios en caso de ser necesario.

El estudio piloto se realizó con 5 alumnos de 4º grado de diferentes escuelas (dos niña y tres niños), a los cuales 3 se les aplicó el cuestionario inicial en sus casas y a 2 en su salón de clases, se les dio la indicación de que leyeran las preguntas y contestaran lo que ellos consideraban y en caso de tener duda o no entender algún inciso preguntaran y podrían dar su opinión al finalizar el cuestionario. Con ayuda de este proceso se pudo observar la claridad de las preguntas lo que sirvió para perfeccionar el instrumento. Los niños no sabían contestar cuánto tiempo jugaban en total y no conocían algunos de los géneros de juegos que se mencionan en el cuestionario, esta información obtenida fue útil para mejorar los instrumentos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En la intervención se aplicó un cuestionario de 20 preguntas (ANEXO 2) para conocer la opinión y la interacción que tienen los alumnos con los videojuegos, los días 24 y 25 de abril del 2023 se llevó a cabo la actividad con el videojuego Minecraft, donde se usó la bitácora para anotar todo lo que se vio. El cuestionario fue el primer instrumento aplicado al 4º grado grupos “A” y “B”, el cual tenía como finalidad conocer la opinión de los alumnos sobre los videojuegos, se decidió trabajar con todos los integrantes de los grupos, no obstante, solo se trabajó con aquellos alumnos que entregaron el consentimiento informado firmado por algún padre de familia o tutor. Como nuestro objetivo era determinar los beneficios y posibles usos de los videojuegos en el ámbito educativo, elabore dos grandes dimensiones: aprendizaje escolar y ludismo en los videojuegos, creando indicadores que pudieran dar luz a este proyecto: retención de información, autonomía, resolución de problemas, aprender cosas nuevas. Se realizaron matrices para concentrar los resultados, los cuales se mostrarán más adelante, en una matriz de datos encontraremos datos ordenados que describen las características de una muestra o de una población para su exploración e interpretación argumentativa y estadística (Westreicher, 2021). Los indicadores de las matrices fueron:

- En la matriz 1 se puede ver los datos generales.
- En la matriz dos se montaron las preguntas 1, 6, 7, 9 y 12 para mostrar la opinión de los alumnos sobre los videojuegos, sus clases y si consideran que han aprendido con ayuda de estos (aprendizaje).
- En la matriz tres se abordarán las preguntas 2,3,4 y 5 para conocer la interacción que tienen los alumnos con los videojuegos (ludismo).
- En la matriz cuatro se mostrarán las preguntas 10,11,13,16,19 y 20 para mostrar la percepción que tienen los alumnos sobre su aprendizaje, tanto directo como indirecto (valoración subjetiva).

MATRIZ DE DATOS GENERALES

4° A

NO. CUESTIONARIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SEXO	Hombre	Hombre	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Mujer	Mujer	Mujer
EDAD	9	9	10	9	9	10	9	9	9

NO. CUESTIONARIO	10	11	12	13	14	15	16	17	18
SEXO	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Hombre	Mujer
EDAD	9	9	10	9	11	9	10	10	9

NO. CUESTIONARIO	19	20	21	22	23	24	25	26
SEXO	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Hombre	Hombre	Mujer	Hombre
EDAD	9	9	9	9	9	9	9	9

4° B

NO. CUESTIONARIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SEXO	Mujer	Hombre	Hombre	Hombre	Hombre	Mujer	Mujer	Hombre	Hombre
EDAD	9	9	9	9	9	10	10	9	10

NO. CUESTIONARIO	10	11	12	13	14	15	16	17	18
SEXO	Mujer	Mujer	Mujer	Hombre	Hombre	Mujer	Hombre	Hombre	Hombre
EDAD	9	9	10	9	9	9	9	9	10

NO. CUESTIONARIO	19	20	21	22
SEXO	Hombre	Mujer	Mujer	Hombre
EDAD	10	9	9	10

MATRIZ DE OPINIÓN SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

4º A

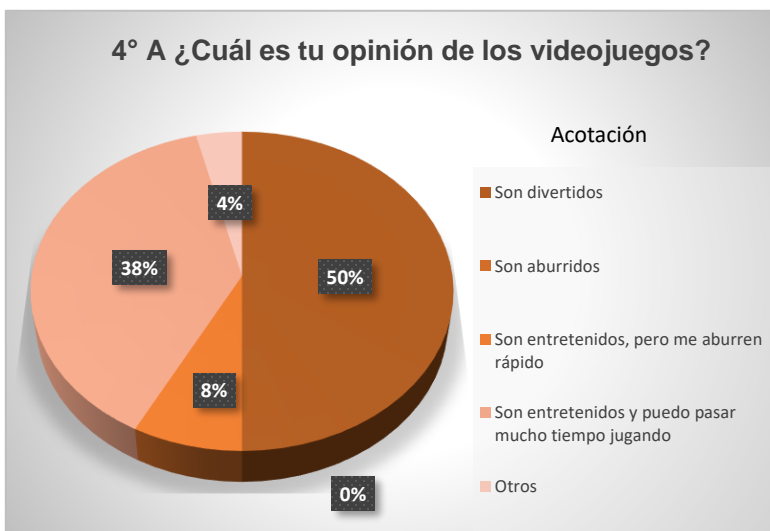
No.C	Percepción sobre los videojuegos	Valoración de actividades con videojuegos	Integración de videojuegos en clase	Experiencia de aprendizaje en clase	Se puede aprender con videojuegos	Perspectiva de las clases
1	Son divertidos	Sí	No	Sí	A veces	Sí
2	Son divertidos	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí
3	Son entretenidos	Sí	No	Sí	Sí	Sí
4	Son divertidos	Sí	No	Sí	A veces	Sí
5	Son divertidos	Sí	No	Sí	No	Puede ser
6	Me aburren	Sí	A veces	Sí	A veces	Puede ser
7	Son entretenidos	Sí	No	Sí	A veces	No
8	Son divertidos	Sí	Sí	Sí	A veces	Sí
9	Son entretenidos	Sí	No	Sí	Sí	No
10	Son entretenidos	Sí	A veces	Sí	No	Puede se
11	Son entretenidos	Sí	A veces	Sí	A veces	Puede ser
12	Son divertidos	Sí	Sí	Sí	A veces	Sí
13	Son divertidos	Sí	No	Sí	Sí	--
14	Son entretenidos	Sí	A veces	Sí	Sí	Puede ser
15	Son divertidos	A veces	No	Sí	No	Puede ser
16	Son entretenidos	Sí	No	-	A veces	Sí
17	Son divertidos	Sí	No	Sí	Sí	Sí
18	Son divertidos	A veces	No	Sí	No	Puede ser
19	Me aburren rápido	Sí	No	Sí	A veces	No
20	Son entretenidos	Sí	No	No	No	Sí
21	Son divertidos	Sí	A veces	Sí	A veces	No
22	Son divertidos	Sí	No	Sí	Sí	No
23	Son entretenidos	Sí	No	Más o menos	No	Sí

24	Son entretenidos	Sí	No	Sí	A veces	Sí
25	Son divertidos	A veces	No	Sí	Sí	Sí
26	Son divertidos	Sí	A veces	Más o menos	A veces	Puede ser

4º B

No. Cues	Percepción sobre los videojuegos	Valoración de actividades con videojuegos	Integración de videojuegos en clase	Experiencia de aprendizaje en clase	Se puede aprender con videojuegos	Perspectiva de las clases
1	Son entretenidos	Sí	No	Más o menos	A veces	Sí
2	Son divertidos	A veces	No	Sí	A veces	Puede ser
3	Son divertidos	Sí	No	Sí	A veces	Puede ser
4	Son divertidos	Sí	A veces	Sí	A veces	Sí
5	Son divertidos	A veces	No	Sí	No	No
6	Son divertidos	Sí	No	--	Sí	-
7	Son divertidos	Sí	No	--	Sí	Puede ser
8	Son divertidos	Sí	Sí	Sí	Sí	Puede ser
9	Son divertidos	--	Sí	Sí	--	Puede ser
10	Me aburren rápido	Sí	A veces	Sí	--	--
11	Son divertidos	Sí	A veces	--	Sí	Sí
12	Son divertidos	A veces	--	Sí	Sí	No
13	Son divertidos	Sí	No	Más o menos	A veces	Puede ser
14	Son divertidos	A veces	No	Sí	No	Puede ser
15	Son divertidos	A veces	No	Sí	A veces	No
16	Son entretenidos	A veces	No	Sí	Sí	Puede ser
17	Son divertidos	A veces	Sí	Sí	A veces	--
18	Son divertidos	Sí	No	Sí	A veces	--
19	Son divertidos	Sí	No	--	A veces	Puede ser
20	Son divertidos	Sí	Sí	Sí	A veces	No
21	Son divertidos	Sí	A veces	Sí	A veces	Sí
22	Son entretenidos	Sí	No	Más o menos	A veces	Sí

Los niños tienen un gran contacto con los videojuegos, por otro lado, podemos ver, en las siguientes gráficas que para el grupo “B” los videojuegos han influido más en los alumnos, debido a que para la gran mayoría son divertidos. Siguiendo las ideas de (Reyes et al, 2014) “Es natural que los seres humanos necesitemos tiempo de descanso alternado con lapsos de distracción para un mejor rendimiento en nuestras actividades diarias, a este respecto, los videojuegos permiten combatir la monotonía y el aburrimiento” (p.75).



En el grupo A, el 50% de los alumnos afirmaron que los videojuegos son divertidos, mientras que el 0% indicó que son aburridos, el 8% mencionó que son entretenidos, aunque se aburren rápidamente, y el 38% restante afirmó que son entretenidos y pueden jugar durante largos periodos.

En el caso del grupo B, el 82% mencionó que los videojuegos son divertidos, el 0% dijo que son aburridos, seguido por el 14% que los consideró entretenidos y pueden jugar durante largos periodos. Además, el 4% restante expresó que son entretenidos, pero se aburren rápidamente. Hubo una diferencia significativa del 32% en cuanto a la apreciación de que los videojuegos son divertidos.



Los alumnos muestran interés en la incorporación de actividades que involucren videojuegos en sus clases. De igual forma evidencian que los niños son conscientes de que

los videojuegos no son aplicables a todas las materias o temas, indicando un interés en su uso de manera ocasional.

Es común que los profesores no utilicen videojuegos como herramienta didáctica. Algunos alumnos mencionaron haber empleado un programa de realidad virtual en clase, ya que una compañía fue hacer una muestra de su producto, esto nada más se limitó a narrar la experiencia como actividad del tema, lo que refuerza la falta de utilización de este tipo de herramientas en el aula.

Algunos alumnos reconocen haber aprendido con la ayuda de los videojuegos. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes no espera aprender, sino divertirse. Es probable que aquellos que afirmaron no haber aprendido sí lo hayan hecho, pero quizás no sean conscientes de ello, ya que su principal enfoque es la diversión. Esto podría dificultar el aprendizaje a través de este medio, lo que destaca la importancia del rol del docente o el padre para guiar a los alumnos hacia el logro de los objetivos educativos.

MATRIZ INTERACCIÓN DE LOS ALUMNOS CON LOS VIDEOJUEGOS

4º A

No. C	Tiempo de juego al día	Género de videojuego de preferencia	Videojuego favorito	Con quien juegan
1	3 horas o más	Aventura	Minecraft	Solo
2	No juegos mucho	Terror	Free fire Fornite	Con toda su familia
3	2 horas	Acción	Minecraft Fornite	Solo papá o mamá
4	30 min	Aventura	Minecraft	Solo Amigos Hermanos Papá y mamá
5	1 hora	Aventura	Roblox Stumble guys	Amigos
6	1 hora	Acción Terror	Fornite Free fire	Hermanos
7	3 horas o más	Terror	Minecraft	Solo
8	1 hora	Terror	Roblox	Solo
9	3 horas o más	Acción Terror	Fornite Free fire Roblox	Amigos Hermanos

10	30 min	Aventura Acción Terror	Minecraft	Solo Hermanos
11	2 horas	Aventura destreza terror	Fornite Free fire Minecraft Roblox	Solo Amigos
12	3 horas o más	Carreras	Stumble guys	Amigos
13	2 horas	Acción Terror	Roblox Fornite Free fire	Solo
14	3 horas o más	Acción Destreza	Minecraft Fornite Free fire	Solo Amigos
15	1 hora	Aventura	Minecraft Roblox	Hermanos
16	3 horas o más	Aventura Acción Destreza Terror	Minecraft Doom Roblox Free fire	Solo
17	3 horas o más	Acción	Roblox	Primos
18	1 hora	Aventura	Roblox	Hermanos
19	1 hora	Aventura Terror	Minecraft Free fire Fornite	Solo Con hermanos
20	7 horas	Aventura	Minecraft Fornite Free fire Mortal kombat	Con mi tío
21	Más de 5 horas	Terror	Fornite Free fa Mario Bros	Familia
22	30 min	Aventura	Roblox	Solo
23	5 horas	Aventura Acción Destreza Estrategia	Minecraft Free fire Roblox	Amigos
24	1 hora	Acción Terror	Minecraft Roblox	Con amigos Con hermanos
25	1 hora	Terror Acción	Minecraft Roblox	Amigos Hermanos
26	1 hora y media	Terror Misterio	Among Us	Hermano Papá

4º B

No. Cues	Tiempo de juego al día	Genero de videojuego de preferencia	Videojuego favorito	Con quien juegan
1	9 horas	Aventura Acción Dibujar	Fornite Free fire Roblox Dibujar	Solo
2	3 horas o más	Terror Competencias	Roblox Minecraft Stumble guys	Solo

3	30 min	Aventura Destreza Terror	Minecraft Fornite Free fire Pac-man	Solo Primos
4	5 horas	Terror	Fornite Free fire	Solo
5	30 min	Terror	Roblox	Hermanos
6	30 minutos	Aventura Terror	Roblox Toca boca	Solo
7	30 min	Aventura Terror	Minecraft Toca boca	Solo
8	30 min	Aventura	Fornite Free fire Roblox	Solo Amigos
9	30 min	Aventura	Minecraft Fornite Free fire	Hermanos
10	2 horas	Aventura	Roblox	Sola
11	2 horas	Aventura	Juego de hacer uñas	Hermanos
12	1 hora	Aventura Terror	Roblox	Solo Amigos Hermanos
13	2 horas	Aventura Acción	Fornite Free fire	Solo Papá o mamá
14	30 min	Aventura	Minecraft	Solo
15	1 hora	Terror	Free fire Roblox	Amigos Hermanos Primos
16	1 hora	Aventura	Minecraft Roblox Fifa	Solo Papá o mamá
17	2 horas	Terror	Fornite Free fire	Solo
18	3 horas o más	--	Minecraft Fornite	Solo Amigos
19	3 horas o más	Acción Terror	Fornite Free fire	Amigos
20	3 horas o más	Terror	Fornite Free fire	Solo
21	30 min	Aventura	Roblox	Solo
22	1 hora y media	Aventura Acción Terror	Free fire	Amigos

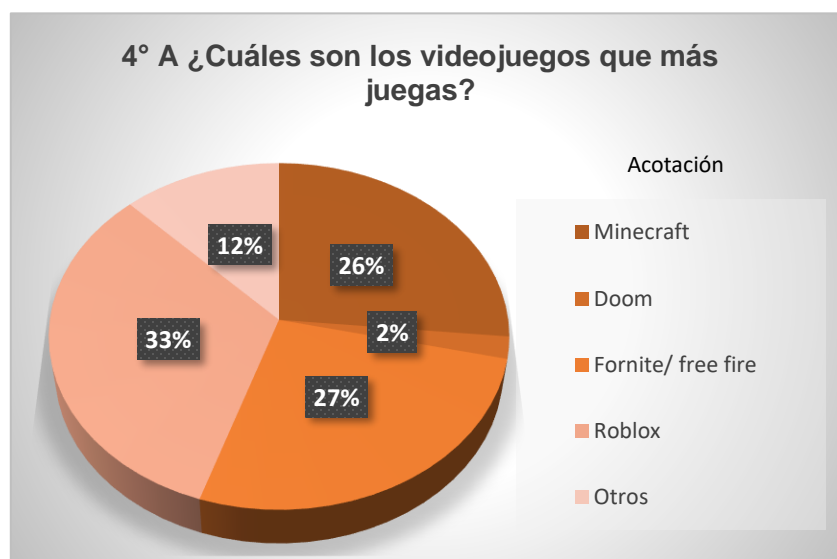
En la actualidad, en el mundo de los videojuegos existe una amplia variedad de tipos y géneros que cautivan la atención de los jugadores, en las matrices anteriores, se observa que muchos alumnos muestran una clara preferencia por géneros como la aventura, la acción y el terror, no obstante, esta inclinación puede estar influida por la popularidad de contenido audiovisual que exhibe a personas disfrutando de este tipo de juegos, generando así un notable interés en los niños que consumen estos contenidos.

Dadas las respuestas obtenidas, es innegable que los alumnos están accediendo a videojuegos que no son apropiados para su edad, por ejemplo: Fortnite, Free Fire y Doom, los cuales están clasificados como "C" (recomendados para mayores de 17 años). Estos juegos se repiten notablemente en ambas matrices, por lo cual, las preferencias de los niños por este tipo de juegos sugieren una falta de supervisión por parte de los padres o, incluso, un desconocimiento acerca de las clasificaciones que determinan la idoneidad de los videojuegos para determinadas edades.

En contraste, existen videojuegos como Minecraft o Roblox, con recomendaciones destinadas a niños de 8 años en adelante, estos juegos, gracias a su enfoque y contenido, se alinean mejor con las edades de los jugadores más jóvenes, proporcionando experiencias más acordes con su desarrollo y ofreciendo un entorno de juego más seguro y apropiado.

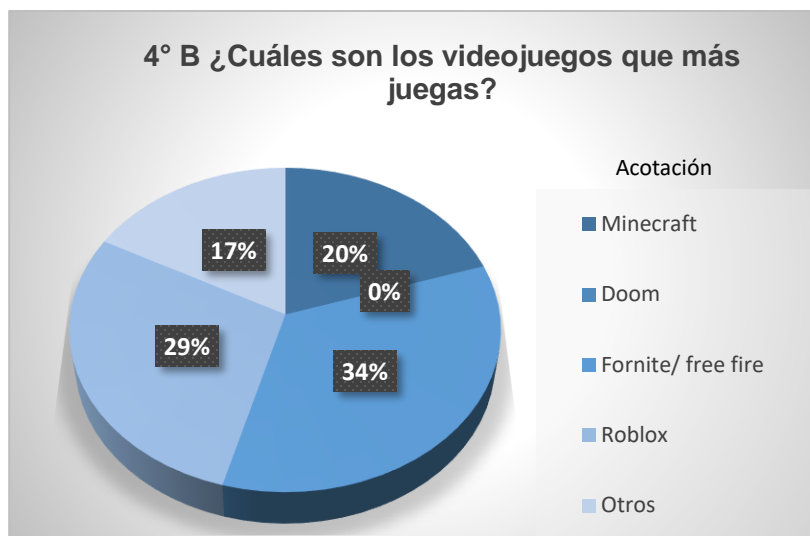
En cuanto a la cuestión de género, en el grupo A el 54% son niños y el 46% son niñas, demostraron, mediante sus encuestas, que tanto niños como niñas juegan mayoritariamente Minecraft, Fornite, Free Fire y Roblox. En el Grupo B, el cual está compuesto por un 56% de niños y un 44% de niñas, las niñas también tienen preferencia a juegos como Minecraft, Fornite, Free Fire y Roblox.

Aunque niñas y niños juegan los mismos videojuegos, un pequeño número de niñas expresaron preferencia por juegos de simulación de uñas o por un videojuego específico llamado Tocaboca, más que un videojuego se define como un simulador de juguetes digitales, aun así, también juegan los videojuegos populares como el resto del grupo.



En el Grupo A, el 26% juega Minecraft, el 2% Doom, el 27% Fornite y Free Fire, el 33% Roblox, y el 12% juega otros tipos de videojuegos. En el Grupo B, el 20% juega Minecraft, el 0% Doom, el 34% Fornite y Free Fire, y el 17% juega Roblox.

Una realidad es que los padres y tutores se involucren activamente en la supervisión de las actividades de juego de sus hijos, comprendiendo y respetando las clasificaciones por edades de los videojuegos. Esta acción no solo garantiza una



experiencia de juego más adecuada y segura para los niños, sino que también fomenta una relación más saludable con el entretenimiento digital, promoviendo el desarrollo integral de los pequeños jugadores.

MATRIZ PERCEPCIÓN DE APRENDIZAJE

4° A

No. C	Lo que no gusta de las clases	Lo que gusta de las clases	Materias que les cuesta entender	Jugar videojuegos ayuda a	Como consideran que aprenden	Actividades que les atraen
1	No le entiendo a los temas	Son divertidas	Español	Resolver problemas	Cuando realizo una actividad	Jugar
2	Me gusta todo	Me gusta aprender cosas nuevas	Ninguna	Aumentar el reflejo	Cuando el maestro explica	Leer
3	Ninguna	Me gustaría aprender cosas nuevas	Matemáticas	Aprender datos nuevos	cuando trabajamos en quipo	Jugar
4	No me gusta cuando hacen ruido	Aprender cosas nuevas	Matemáticas	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema y realizando actividad	Leer Jugar
5	No le entiendo a los temas	Me gusta aprender cosas nuevas	--	Memorizar casa Aprender datos Resolver problemas	Cuando el maestro explica Al realizar actividades Al leer	Leer Hacer actividades en cuaderno o libro Jugar Ver video

					Al hacer actividades en equipo	
6	Que a veces me estreso	Me gustan las actividades que hacemos	Matemáticas	Desestresarte un poco de la escuela	Cuando el maestro explica	Leer
7	No le entiendo a los temas	Me gustan las actividades que hacemos	Matemáticas	Memorizar temas	Cuando el maestro explica el tema	Hacer actividades en el cuaderno o libro
8	No te dejan concentrar	Aprender cosas nuevas	Geografía	Memorizar cosas	Aprender datos nuevos Cuando el maestro explica	Leer
9	No le entiendo a los temas	Me gustan las actividades que hacemos	Matemáticas Geografía	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema	Hacer actividades en el cuaderno o libro
10	No le entiendo a los temas	Hacer maquetas	Matemáticas	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema Cuando realizamos actividad	Jugar Ver videos
11	No le entiendo a los temas	Me gusta las actividades que hacemos	Matemáticas Español	Memorizar cosa Aprender datos nuevos Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema Realizar actividad Realizar trabajo en equipo	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro
12	No respetan	Aprender cosas nuevas	Historia	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Hacer actividades en el cuaderno o libro
13	No le entiendo a los temas	Me gusta aprender cosas nuevas	Matemáticas	Memorizar cosas Aprender datos nuevos	Cuando el maestro explica el tema Leer información del tema	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro
14	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Español	Memorizar cosas	Cuando realizamos trabajos en equipo	Leer Jugar
15	Todo me gusta	Los temas que vemos en clase	Geografía	--	Cuando el maestro explica el tema	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro
16	No le entiendo a los temas	Son divertidas	Matemáticas	Memorizar cosas Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Leer Hacer actividades em el cuaderno o libro
17	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Matemáticas Ciencias naturales	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema	Jugar ver video

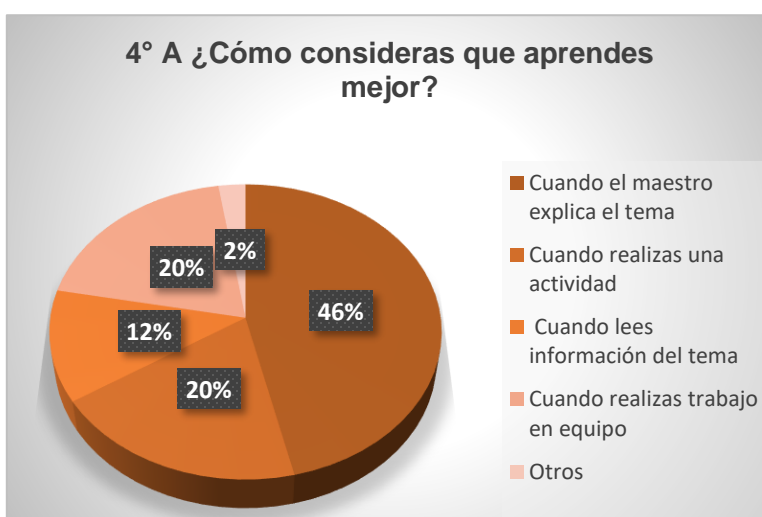
			Geografía		Cuando realizamos actividad	
18	Son divertidas	Aprender Cosas nuevas	Matemáticas Español Artes	Aprender datos nuevos	Cuando lees información del tema	Leer
19	No le entiendo a los temas	Las actividades que hacemos	Español Ciencias naturales	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema Cuando realiza alguna actividad Trabajo en equipo	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro Ver video
20	No me gusta la escuela	Son divertidas	--	Aprender datos nuevos	Al realizar trabajo en equipo	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro Jugar
21	No le entiendo a los temas	Los temas que vemos en clase	Español Artes	Aprender cosas nuevas Resolver problemas	Al realizar trabajos en equipo o solito	Leer Descansar
22	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Español Historia	Resolver problemas	Al leer información del tema	Jugar Hacer equipo
23	A veces me aburro	Las actividades que hacemos	Ciencias Naturales Geografía	Ser independiente Memorizar cosas Resolver problemas	Cuando realizas una actividad Al leer información del tema Al hacer trabajo en equipo	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro Jugar Ver un video
24	El tiempo	Los temas que vemos en clase	Matemáticas Ciencias naturales	Aprender datos nuevos Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Leer Jugar
25	Ni una	Los temas que vemos en clase	Matemáticas	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Leer
26	Se me hace tardado	Las actividades que hacemos	Ciencias naturales	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Jugar

4º B

No. C	No gusta de las clases	Lo que gusta de las clases	Materias que son difíciles de entender	Jugar videojuegos ayuda a	Percepción de aprendizaje	Actividades que les atraen
1	Las divisiones No hacer equipos	Aprender cosas nuevas	Ciencias naturales Geográfica Historia	Ser independiente Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema	Jugar Matemáticas

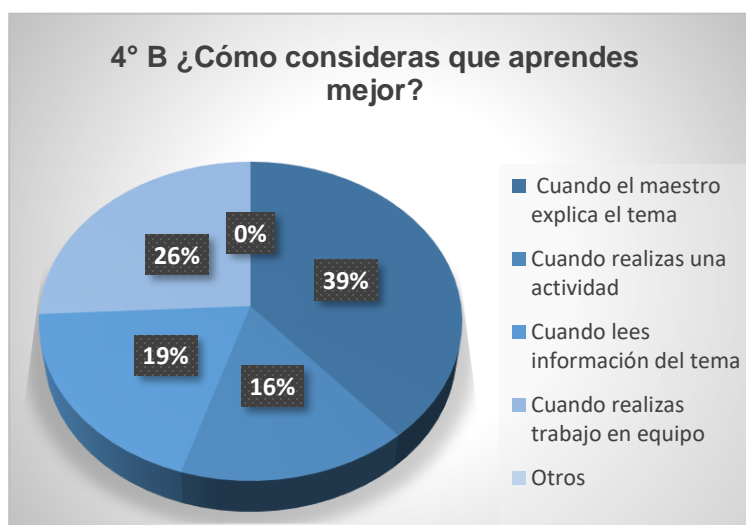
				Aprender datos nuevos Resolver problemas Ser hábil y ágil	Leer información del tema Hacer trabajo en equipo	
2	Todo me gusta	Me gusta aprender cosas nuevas	Geografía	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema Leer información del tema	Hacer actividades en el cuaderno Ver un video
3	Todo me gusta	Aprender cosas nuevas	Matemáticas	Memorizar cosas Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema Cuando realizar actividades Leer información del tema	Trabajar en equipo
4	No le entiendo a los temas Las actividades que hacemos	Aprender cosas nuevas	Ciencias naturales Geografía	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema Al realizar actividades	Jugar Ver videos
5	No le entiendo a los temas	Los temas que vemos	Español	Memorizar cosas	Al leer información del tema	Hacer actividades en el cuaderno o libro
6	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Matemáticas Historia	Resolver problemas	Cuando realizas trabajo en equipo	Jugar
7	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Español Ciencias naturales Geografía	Resolver problemas	Cuando lees información del tema	Leer Dibujar
8	No entiendo los temas	Aprender cosas nuevas	Geografía	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Leer Jugar Matemáticas
9	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Geografía	Aprender datos nuevos	Cuando el maestro explica el tema	Leer
10	Las actividades que hacemos	Cosas nuevas	Matemáticas	Aprender datos nuevos	Al realizar trabajos en equipo	Dibujar
11	Son aburridas las clases	Aprender cosas nuevas	Matemáticas	Aprender datos nuevos	Al realizar trabajos en equipos	Hacer actividades en equipo
12	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Español Ciencias naturales Geografía	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema Al leer información de tema	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro Jugar
13	Son aburridas	Las actividades que hacemos	Matemáticas	A ser creativo	Cuando realizas una actividad	Hacer actividades en el cuaderno o libro Jugar

14	Todo me gusta	Aprender cosas nuevas	Ninguna	Aprender datos nuevos	Al realizar actividades	Hacer actividades en el cuaderno o libro
15	No le entiendo mucho	Aprender cosas nuevas	Matemáticas	Memorizar cosas	Cuando el maestro explica el tema	Actividades en el cuaderno o libro
16	Son aburridas las clases	Aprender cosas nuevas	Matemáticas Geografía Historia	Resolver problemas	Al realizar actividades	Leer Jugar
17	Son aburridas las clases	Aprender cosas nuevas	Ciencias naturales	Aprender datos nuevos	Cuando el maestro explica el tema	Hacer actividades en el cuaderno o libro
18	No me gustan las actividades que hacemos	Aprender cosas nuevas	Geografía	Memorizar cosas Aprender datos nuevos	Cuando el maestro explica el tema Al realizar trabajo en equipo	Jugar Leer
19	No le entiendo a los temas	Las actividades que hacemos	--	Resolver problemas	Al realizar trabajos en equipo	Jugar
20	Hacen ruido	Aprender cosas nuevas	Matemáticas Geografía	Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Hacer actividades en el cuaderno o libro
21	Hacen mucho ruido	Aprender cosas nuevas	Matemáticas Español	Aprender datos nuevos Resolver problemas	Cuando el maestro explica el tema	Leer Hacer actividades en el cuaderno o libro Ver videos
22	No le entiendo a los temas	Aprender cosas nuevas	Matemáticas Geografía	Ser independiente Memorizar cosas Aprender datos nuevos Resolver problemas	Al realizar trabajo en equipo	Hacer actividades en el cuaderno o libro



En el Grupo A, el 46% menciona aprender cuando el maestro explica el tema, el 20% mediante la realización de actividades, el 12% al leer información del tema, el 20% trabajando en equipo y el 2% a través de otras formas de aprendizaje.

En el Grupo B, el 39% menciona aprender cuando el maestro explica el tema, el 16% mediante la realización de actividades, el 19% al leer información del tema y el 26% trabajando en equipo y el 0% mediante otras formas. Encuentro en los resultados como ambos grupos aprenden de manera similar.



Dado que todos aprenden de manera diferente, es fundamental comprender la opinión de los alumnos sobre cómo consideran que aprenden mejor. En las gráficas se reflejan la variedad en los métodos de aprendizaje; la mayoría de los alumnos consideran que aprenden cuando los maestros les explican los temas, a través de la lectura, participando en actividades ya sean individuales o grupales y jugando, esto sugiere que el proceso de aprendizaje se desarrolla de manera dinámica y diversificada, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los alumnos.

Algunos videojuegos como los RPG, entre otros, ofrecen explicaciones detalladas de las historias de los videojuegos, ya sea mediante videos introductorios o a lo largo del juego, lo cual permite a los jugadores, o en este caso a los alumnos, sumergirse en la historia del juego, esta característica resulta relevante, ya que este tipo de videojuegos puede despertar un mayor interés en los alumnos hacia la actividad, por ejemplo: el juego Assassin's Creed Origins es un videojuego que salió al mercado en 2017, a pesar de que el juego es de acción y aventura se desarrolla en el antiguo Egipto durante el reinado de Cleopatra, el juego sigue la historia del protagonista (Bayek), quien busca al responsable por la muerte de su hijo. Mientras avanza en su búsqueda,



Assassin's Creed Origins. Ubisoft Montreal

Bayek se involucra con los "Antiguos", una civilización antigua y misteriosa que influyó en

gran parte de la historia humana. También se puede mencionar que este videojuego tiene un apartado especial llamado Discovery, donde se puede explorar el antiguo Egipto con lujo de detalle, desde la forma de vida, sus habitantes, la cultura y sus edificios enigmáticos, dando fechas y un contexto histórico adecuado, además dicho juego fue desarrollado de la mano de varios historiadores y expertos que nos aseguran que es lo más exacto posible.

Con ayuda de este juego se puede introducir a los alumnos a conocer la historia de una manera dinámica y explicativa, ya que permite que los alumnos reciban explicaciones históricas dándoles algo de contexto de lo que pasó y también ayuda a fomentar que los alumnos busquen más al respecto sobre el tema.



Age of Empires. Microsoft Windows

Otro videojuego que puede cumplir con estas especificaciones es el juego Age of Empires, este juego cuenta con varias versiones, del I al IV, donde se da un acercamiento histórico de temas como batallas entre imperios, la conquista, entre otras guerras, por lo cual, pueden ser usados para la educación ya que los jugadores deben recolectar recursos como madera, comida, oro y piedra para construir edificaciones, entrenar unidades militares y avanzar en la investigación tecnológica, el juego abarca diversas épocas históricas y civilizaciones, ofreciendo campañas y modos multijugador donde se compite estratégicamente contra otros jugadores o la inteligencia artificial, sin perder el contexto histórico, por lo cual las batallas son casi idénticas a lo que pasó. Estos videojuegos pueden brindar la explicación, ya que tomando en cuenta la gráfica anterior podemos interpretar el hecho de que a los alumnos les gusta el proceso en el cual se logra el aprendizaje a través de la explicación, mostrando un interés por las explicaciones detalladas de los temas.

BITÁCORA

La bitácora de campo o diario de campo es un instrumento cualitativo, donde se documenta información detallada, como observaciones, progresos, opiniones, acciones o resultados, de acuerdo con Valverde (1993).

Puede definirse como un instrumento de registro de información [...] con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior (p. 309).

Incluso se recomienda el uso de la bitácora para los procesos de aprendizaje de los estudiantes siguiendo las ideas de Barrios, Ruiz, & González (2012):

Las bitácoras son una herramienta de evaluación y de enseñanza altamente flexible, adaptable a diversos currículos, edades de estudiantes, niveles de educación y contextos administrativos, que deben ser promovidos en la educación médica porque representan el desempeño y, por lo tanto, pueden ser integrados a cualquier currículo como una herramienta de aprendizaje y evaluación (p. 406).

Con el instrumento de la bitácora de campo, se recolectó toda la información que se pudo observar, bajo el criterio de que fuera información explicativa o relacionada con los observables o indicadores buscados, a lo largo de la intervención con el videojuego Minecraft, con ayuda de este instrumento se recolectó la retroalimentación, comportamiento, actitudes y situaciones que se dieron con los alumnos y de los profesores durante la actividad. A continuación, se presentarán los datos a manera de reconstrucción narrativa y se analizarán.

Primero se trabajó con el grupo “A” el lunes 24 de abril del 2023. A pesar de que se llegó a las 8 am la maestra nos hizo esperar más de dos horas y nos pidió que permaneciéramos en silencio, fue hasta después del descanso que nos permitió intervenir. La maestra solicitó que se viera el tema de la tundra como repaso, de igual forma, solo se dio 30 minutos para trabajar con este grupo. Se dividió el grupo en dos ya que no se tenían suficientes Tablet. Se hicieron 5 equipos de 3 y 2 integrantes, por este motivo, se les dio un límite de tiempo de 10 minutos para que exploren libremente el bioma y al terminar contestarán el cuestionario de salida.

Antes de comenzar a jugar, la maestra se acercó e hizo el comentario de que varios padres de familia estaban preocupados por la actividad que se iba a realizar, ya que consideraban el videojuego “violento”, con esto se puede ver cómo los padres y los docentes no tienen información ni sobre las clasificaciones de los juegos y ni sobre los videojuegos que consumen los alumnos, ya que, si tomamos en cuenta los resultados

anteriores, la mayoría de los niños ya juegan ese videojuego. Como menciona Begoña (1998) al referirse a los menores:

Los padres y educadores debemos mensurar cuidadosamente aquello que forma parte de su educación, aplicando el sentido común en la mayoría de los casos cuando la ignorancia nos ofusca [...] siempre es mejor jugar a videojuegos con los hijos que dedicar el mismo tiempo a retirar la maquinita (p. 50).

Cuando estábamos por empezar a jugar, la maestra hizo una advertencia a los alumnos: “¡si gritan o hacen mucho ruido se cancela la actividad!” lo que podríamos considerar un factor que hizo que los alumnos se involucraran menos. Se les dieron indicaciones a los alumnos, no podían salir del bioma asignado (tundra), anotarían las características que encontrarán, como fauna, flora y clima, los alumnos se mostraban motivados y emocionados ante la actividad y el videojuego que se iba a utilizar, la motivación es un factor destacable en el ámbito de la educación.

Conforme iban jugando se fue supervisando que siguieran las indicaciones que se les dio al inicio, los alumnos se mostraban entretenidos y felices, en diversas ocasiones se les tenía que recordar que no podían salir del ecosistema. Una vez concluido el tiempo (10 minutos por cada mitad del grupo), se les recogieron las Tablet. Los alumnos externaron que fue muy poco el tiempo de la actividad.

Posteriormente, se le entregaron las tabletas a la otra mitad del grupo. Ellos jugaron con un bioma de taiga, se les dio las mismas indicaciones que al primer grupo, de igual forma, se hicieron 5 equipos de 3 y 2 personas, se les dio a los alumnos también 10 minutos para que jugaran y explorarán el bioma a su ritmo. Los alumnos también se mostraron motivados y alegres por realizar la actividad.

Lamentablemente la maestra encargada del grupo se mostró molesta y en ocasiones hizo comentarios “deberías checar bien tu actividad, los alumnos sólo están jugando” o preguntaba cuál era la finalidad que hubiera zombis en el juego, con esto, se puede ver cómo hay una resistencia a implementar el ludismo y los videojuegos en las aulas, como menciona Begoña (1998):

Lo novedoso siempre asusta, es difícil adaptarse a ello [...] estamos inmersos en la tecnología y no podemos ir contra corriente en lo que se refiere a la educación de

nuestros niños y adolescentes, de lo contrario haríamos de ellos seres culturalmente desadaptados al entorno actual (p.50).

Los alumnos realizaron la actividad de manera adecuada, cuando se les preguntaba qué iban encontrando contestaban correctamente. En algunas ocasiones, la aplicadora les tenía que decir a los alumnos que dejaran jugar a los demás integrantes del equipo. Al finalizar el tiempo se les recogieron los aparatos y se les preguntó cuál fue la experiencia que tuvieron con la actividad. Hubo quien mencionó que no aprendió mucho por el poco tiempo que se dio para jugar, se les preguntó que encontraron en los biomas, los alumnos se mostraron distraídos porque la maestra empezó a anotar una actividad en el pizarrón, dificultando que prestaran atención a las preguntas que la aplicadora les hacía. Dando por terminada la actividad.

El martes 25 de abril de 2023 se llevó a cabo la actividad con el grupo “B”. A comparación con el grupo “A” no se dio un tiempo límite y se seleccionó el bioma de la selva para trabajar con ellos. Al inicio de la actividad se les preguntó a los alumnos que es lo que sabían de los ecosistemas, supieron decir las características de lo que son los ecosistemas. Se les preguntó qué características tenía la selva, los alumnos de igual forma dieron algunas características del ecosistema, posteriormente se les dio la indicación para comenzar a jugar. Nuevamente se dividió el grupo en dos formando 5 equipos de 2 o 3 integrantes. Este grupo se mostró mayormente implicado, con un ambiente propicio y el profesor se mantuvo al margen de la actividad retirándose del salón.

Los alumnos se mostraron muy motivados y participativos a lo largo de toda la actividad, ya que se emocionaban cuando encontraban cosas y hacían partícipes a los aplicadores, con lo cual, podemos ver una parte de la gamificación, ya que, siguiendo las ideas de Contreras & Eguia (2017) “La gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios” (p.8) es decir, que de una forma indirecta este medio se ha desarrollado en los alumnos.

Cuando fue el turno de la otra mitad del grupo, los alumnos realizaron correctamente la actividad, realizaron anotaciones y todos los integrantes jugaron y participaron entre ellos. Hubo equipos que se mostraban más animados que otros: “¡Mire, nos hicimos amigos de una guacamaya!”, llegó a exclamar un niño.

Al terminar de jugar se les recogió la Tablet a los alumnos y se les entregó el cuestionario de salida, una vez que todos los alumnos terminaron de llenar el cuestionario, se le preguntó a todo el grupo qué habían encontrado, los alumnos se mostraron participativos, dijeron lo que encontraron, lo que hicieron, cómo lo hicieron entre otras cosas, todas las preguntas que se realizaron al grupo fueron contestadas correctamente y con mucho entusiasmo.

RÚBRICA

La rúbrica es un instrumento cuantitativo de evaluación, que establece logros y criterios claros, enfocándose en los objetivos y expectativas del trabajo, adaptándose a las necesidades del trabajo, proyecto o tarea. Se aplicó la rúbrica para ambos grupos y se calificó a todo el grupo en conjunto para medir los conocimientos que obtuvieron al término de la actividad. Fue llenada al final de la intervención. Se usó para evaluar qué tan efectiva fue la intervención. ¿Cómo se elabora la rúbrica? Siguiendo las ideas de Cano (2015):

Se identifica con cualquier pauta de evaluación, preferentemente cerrada (tipo check-list o escala). En sentido estricto se asimila a una matriz de valoración que incorpora en un eje los criterios de ejecución de una tarea y en el otro eje una escala y cuyas casillas interiores están repletas de texto [...] En cada casilla de la rúbrica se describe qué tipo de ejecución sería merecedora de ese grado de la escala (p. 266).

La presente rúbrica fue elaborada por la investigadora y revisada por tres expertos, para confirmar su utilidad en la intervención, por lo cual se realizaron algunas modificaciones resultantes de las observaciones y sugerencias de los expertos. A continuación, se muestra la rúbrica de cada grupo. Las casillas sombreadas representan la evaluación de los participantes.

4º A

Criterios	Mala 5	Regular 6	Buena 8	Excelente 10
-----------	-----------	--------------	------------	-----------------

Los alumnos distinguen las características de los biomas.	No reconoce ninguna característica	Reconoce pocas características del bioma	Reconoce la mayoría de las características del bioma	Reconoce todas las características del bioma
Los alumnos se mostraron en la intervención	Poco entusiasmado y sin interés con las actividades	Parcialmente entusiasmado y con poco interés con las actividades	Entusiasmado, pero con poco interés con las actividades	Entusiasmado y con mucho interés con las actividades
Los alumnos tienen un dominio del tema	No conoce nada de los temas	Tiene poco dominio de los temas	Demuestra un buen manejo de los temas	Tiene un excelente manejo de los temas
Los alumnos reaccionan al apoyo didáctico	No mostró interés al videojuego	El videojuego ayudó para ejemplificar el tema, pero el alumno se aburría en las sesiones	El videojuego ayudó para comprender el tema parcialmente	El videojuego ayudó para comprender el tema adecuadamente
Los alumnos comprendieron los temas	No sabe distinguir ni explicar ninguno de los biomas	Explicó la minoría los elementos del bioma	Explicó la mayoría de los temas correctamente	Supo explicar cada bioma correctamente

A pesar de que los resultados fueron buenos, este grupo se mostró poco participativo, no obstante, los alumnos no pudieron realizar la actividad de una manera esperada, ya sea por el poco tiempo de la intervención o probablemente faltó explicar a mayor profundidad el tema, considero que la falta de apoyo de la docente contribuyó al menor aprovechamiento de la actividad, aun así, no hubo ese acercamiento de dudas en ningún momento, al inicio se mostró un amplio interés y conforme fue avanzando ese entusiasmo se fue apagando.

4º "B"

Criterios	Mala 5	Regular 6	Buena 8	Excelente 10
los alumnos distinguen las características de los biomas.	No reconoce ninguna característica	Reconoce pocas características del bioma	Reconoce la mayoría de las características del bioma	Reconoce todas las características del bioma

Los alumnos se mostraron en la intervención	Poco entusiasmado y sin interés con las actividades	Parcialmente entusiasmado y con poco interés con las actividades	Entusiasmado, pero con poco interés con las actividades	Entusiasmado y con mucho interés con las actividades
los alumnos tienen un dominio del tema	No conoce nada de los temas	Tiene poco dominio de los temas	Demuestra un buen manejo de los temas	Tiene un excelente manejo de los temas
Los alumnos reaccionan al apoyo didáctico	No mostró interés al videojuego	El videojuego ayudó para ejemplificar el tema, pero el alumno se aburría en las sesiones	El videojuego ayudó para comprender el tema parcialmente	El videojuego ayudó para comprender el tema adecuadamente
Los alumnos comprendieron los temas	No sabe distinguir ni explicar ninguno de los biomas	Explicó la minoría de los biomas	Explicó la mayoría de los temas correctamente	Supo explicar cada bioma correctamente

A comparación de la rúbrica anterior, los resultados de este grupo fueron mejores, esto se puede deber a que la interacción tuvo un tiempo mayor, no obstante, se puede observar cómo la intervención ayudó a los alumnos para comprender el tema, de igual forma, la motivación y la participación de este grupo se mantuvo a lo largo de toda la actividad, con la rúbrica podemos ver cómo hubo un gran aprovechamiento por parte de los alumnos.

CUESTIONARIO DE SALIDA

Como último instrumento, se empleó un cuestionario de salida. Al igual que los otros instrumentos cuantitativos, este fue revisado por tres expertos, modificado y estructurado, resultando en un total de 10 preguntas (ANEXO 4).

A continuación, se presentará la opinión de los alumnos con respecto a la actividad relacionada con el videojuego. Además de comprender lo experimentado desde la perspectiva de los profesores y la aplicación, es crucial entender cómo lo vivieron de manera personal los alumnos. Al igual que el cuestionario de entrada, se utilizarán matrices para exponer los resultados, comenzando con el grupo "A". Al concluir la presentación de

las tablas, se proporcionará una explicación detallada uniendo los resultados de los dos grupos.

Este cuestionario fue administrado al finalizar la actividad con el videojuego Minecraft. Como se mencionó previamente, el grupo “A” tuvo solamente 10 minutos para llevar a cabo la actividad, mientras que el grupo “B” tuvo un límite de 20 minutos. Asimismo, algunos alumnos estuvieron ausentes el día de la actividad, por lo que su participación se considerará como inasistencia. Para la realización de las matrices se tomó en cuenta las preguntas: 1, 2, 4, 5, 7 y 8.

MATRIZ OPINIÓN DE ACTIVIDAD CON VIDEOJUEGO COMO MÉTODO DIDÁCTICO

4º “A”

No. cues	Agrado de la actividad	Aprendizaje con Minecraft	Quedó claro el tema	Que no gustó de la actividad	Implementación de este método en clases	Hay más videojuegos que ayudarían al aprendizaje
1	Sí	Minerales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
2	INASISTENCIA					
3	Sí	Distinguir el ecosistema Vegetación	Más o menos	Fue poco tiempo	Sí	Sí
4	Sí	Distinguir el ecosistema Animales	Más o menos	Fue poco tiempo Nos moríamos a cada rato	Sí	Sí
5	Sí	Distinguir el ecosistema Minerales Vegetación Animales	Sí	No le entendí mucho Fue poco tiempo	Sí	Sí
6	Sí	Distinguir el ecosistema	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
7	INASISTENCIA					
8	Sí	Vegetación Animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
9	Sí	Distinguir el ecosistema	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
*10	Sí	--	Más o menos	Fue poco tiempo	Sí	Sí

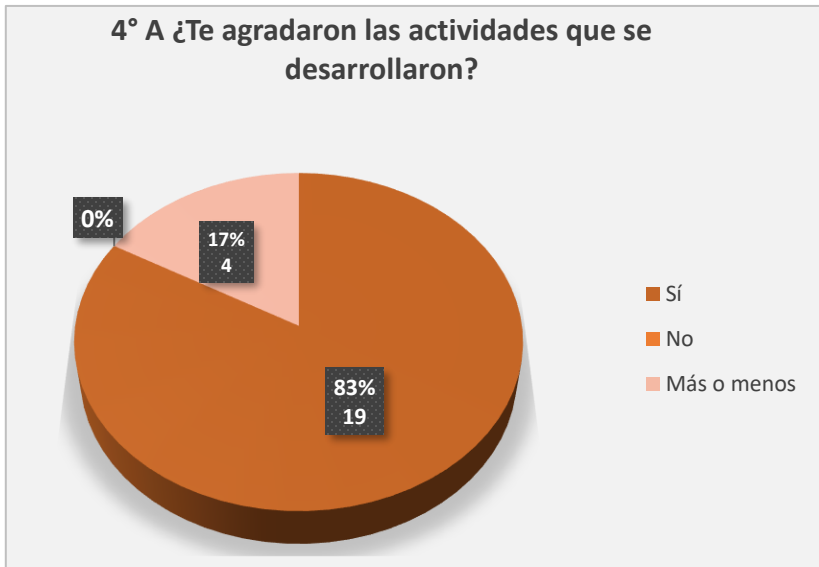
11	Sí	Distinguir el ecosistema Minerales Vegetación Animales	Sí	Una amiga a cada rato me quitaba la Tablet	Sí	Sí
12	Más o menos	Los animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
13	Sí	Distinguir el ecosistema Animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
14	INASISTENCIA					
15	Sí	A distinguir el ecosistema Vegetación Animales	Sí	Me gusto todo	Sí	Sí
16	Sí	Minerales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
17	Más o menos	Distinguir el ecosistema	No	No me dejaron ir a otra parte	Sí	Sí
18	Sí	Animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
19	Sí	La vegetación Los animales	Más o menos	Fue poco tiempo	Más o menos	Sí
20	Sí	Vegetación Los animales	--	No le entendí mucho Fue poco tiempo	Sí	Sí
21	Sí	Los osos polares	Sí	Fue mucho tiempo Me gusto todo	Sí	No
22	Sí	Los animales	Sí	Fue poco tiempo	No	Sí
23	Más o menos	Distinguir el ecosistema Los animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
24	Más o menos	Distinguir el ecosistema	Sí	No jugué	Sí	Sí
25	Sí	Los animales	Sí	Fue poco tiempo	Si	Puede ser
26	Sí	Los animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	No

4º "B"

No. C	Agradó de la actividad	Sobre que aprendizaje con Minecraft	Quedo claro el tema	Que no gustó de la actividad	Implementación de este método en clases	Hay más videojuegos que ayudarían al aprendizaje
1	INASISTENCIA					
2	INASISTENCIA					
3	Sí	Distinguir el ecosistema	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
4	Sí	Distinguir el ecosistema Minerales Vegetación	Sí	Fue poco tiempo No nos dejaron usar creativo	Sí	No

5	Sí	Vegetación	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
6	Sí	Los animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
7	Sí	Distinguir el ecosistema	Sí	Me gusto	Sí	Sí
8	Sí	La vegetación	Sí	Me gusta todo	Sí	Puede ser
9		Minerales	Sí	Fue mucho tiempo	Sí	Sí
10	Sí	Animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
11	Sí	Distinguir el ecosistema	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Puede ser
12	Sí	Los animales	Sí	Fue mucho tiempo	Sí	Sí
13	Sí	La vegetación	Sí	Fue poco tiempo No nos dejaron usar creativo	Sí	Puede ser
14	Sí	Distinguir el ecosistema	Sí	Todo me gustó	Más o menos	Sí
15	Sí	--	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí
16	Sí	La vegetación	Más o menos	No entendí mucho	Más o menos	Sí
17	Sí	Los animales	Más o menos	Fue poco tiempo	Sí	No
18	Sí	La vegetación	Sí	Fue poco tiempo Me Moría rápido	Sí	Sí
19	Sí	Distinguir el ecosistema	Más o menos	Fue poco tiempo	Sí	Puede ser
20	Sí	Distinguir el ecosistema Vegetación	Sí	Los zombis	Sí	Sí
21	Sí	Distinguir el ecosistema Los animales	Sí	Todo me gustó	Sí	Sí
22	Sí	A distinguir el ecosistema Minerales Vegetación Animales	Sí	Fue poco tiempo	Sí	Sí

Con la ayuda de los instrumentos anteriores, se pudo evaluar la percepción de los alumnos al utilizar los videojuegos como método didáctico. Se observó que a los alumnos les gustó la actividad y aprendieron a distinguir las características del ecosistema presentado en cada grupo. La mayoría considera que podrían aprender otros temas mediante el uso de videojuegos.

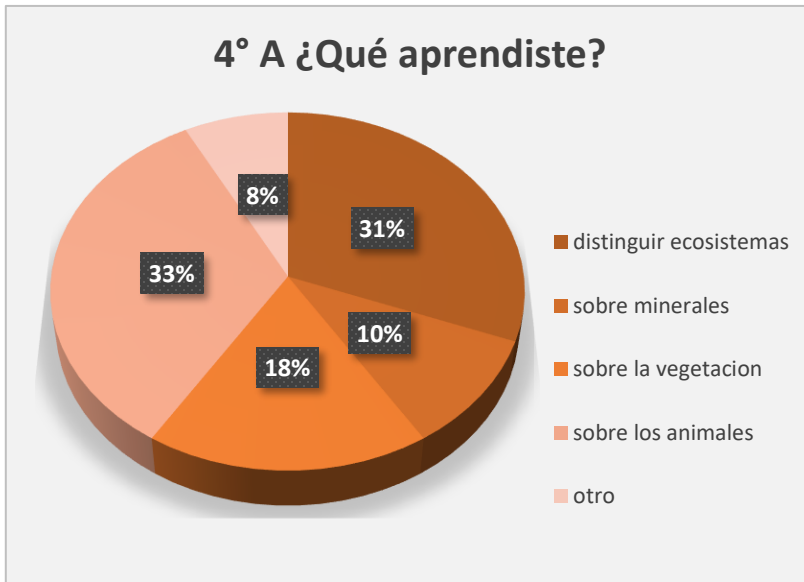


En el Grupo A, al 83% le gustó la actividad, mientras que el 17% indicó estar más o menos satisfecho, y el 0% mencionó que no le gustó la actividad.

En el Grupo B, el 100% mencionó que les gustó la actividad.

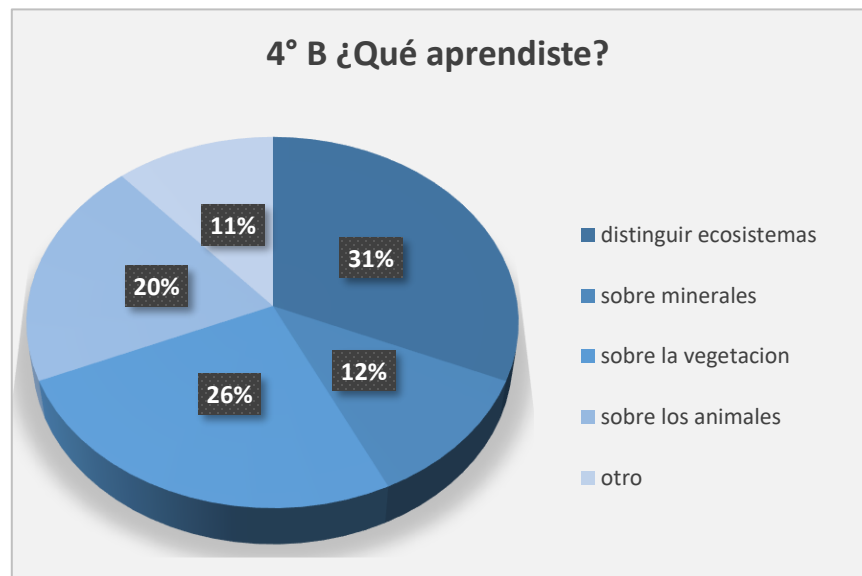


Sin embargo, se manifestó la insatisfacción por el tiempo limitado para explorar el ecosistema, según las palabras de los alumnos pudieron aprender más con mayor tiempo de interacción. También se señala el deseo de tener más dispositivos, lo que impidió que todos los niños pudieran jugar al mismo tiempo. Se recalca que no todas las escuelas cuentan con estos dispositivos. Además, se evidenció la dificultad de algunos alumnos para trabajar en equipo, ya que se mencionó que algunos no pudieron jugar o que otros les quitaban la tableta cuando era su turno.



En el Grupo A, el 31% afirmó haber aprendido a distinguir los ecosistemas, el 10% sobre los minerales, el 18% sobre la vegetación, el 33% sobre los animales y el 8% mencionó otros temas.

En el Grupo B, el 31% indicó haber aprendido a distinguir los ecosistemas, el 12% sobre minerales, el 26% sobre la vegetación, el 20% sobre los animales y el 11% mencionó otros temas.



A pesar de estas limitantes, los alumnos demostraron un interés significativo en la actividad. Además, la mayoría comprendió el tema con la ayuda de la explicación brindada, y que en todo momento se les fue acompañando y guiando para lograr resultados favorables, se notó también un deseo por parte de los alumnos de elegir el modo de juego que les gustaría, como se mencionó en capítulos anteriores, Minecraft ofrece varios modos de uso y algunos preferían jugar en el modo creativo. Esta preferencia no fue considerada en la realización de la actividad, ya que se utilizó la opción de supervivencia.

Sin duda, este tipo de actividades podrían mejorarse disponiendo de las herramientas adecuadas y contando con más tiempo. Lamentablemente, no fue factible extender el tiempo de los maestros para llevar a cabo las actividades de una manera más completa, no obstante, se agradece que se haya brindado tiempo de sus clases para llevar a cabo esta intervención. A pesar de estas limitaciones, los resultados obtenidos a lo largo de esta actividad son valiosos para la investigación. La expresión de alegría por parte de los alumnos durante el juego y su compromiso al finalizar la actividad sugieren que se puede aprender utilizando este método didáctico. Es simplemente cuestión de continuar buscando la mejor manera de implementarlo en el aprendizaje de los alumnos.

Con ayuda de los instrumentos pude observar cómo se presentaron algunas de las habilidades que se enmarcan en las categorías que presenté en el capítulo II. A pesar de que esta investigación no se centra en todas ellas, se pudieron observar algunas, por ejemplo:

El **aprendizaje significativo**, los alumnos fueron capaces de relacionar lo que se vio con el videojuego con sus conocimientos previos, esto se pudo ver cuándo al final los alumnos contestaron correctamente las preguntas que se les hizo.

La **motivación** también fue un elemento que se notó desde el momento que se les comentó a los niños que actividad se iba a realizar. Esta anticipación positiva impulsó su participación y su entusiasmo durante todo el desarrollo de la actividad.

El **trabajo en equipo**, a pesar de que algunos alumnos se les tenía que recordar que tenían que compartir la Tablet, otros alumnos jugaron juntos, involucrándose de manera cooperativa, compartiendo el juego y promoviendo la cooperación y la comunicación entre los participantes.

La **observación** también fue un aspecto que se pudo desarrollar en los alumnos, ya que estuvieron al pendiente de todas aquellas características que eran parte del ecosistema con el que se trabajó.

En resumen, la intervención reveló el interés de la mayoría de los alumnos por los videojuegos, de igual forma, se mostró cómo la actividad motivó a los estudiantes desde el momento en que se les explicó en qué consistiría y qué actividades se llevarían a cabo. Esto también evidenció la ausencia de métodos didácticos de este tipo dentro de las aulas de clase, lo que subraya la persistencia de enfoques convencionales en las clases.

A pesar de ello, es relevante señalar que algunos alumnos manifestaron haber aprendido diversas cosas gracias a la integración de los videojuegos en su vida diaria. Esta percepción sugiere que, si se emplean de manera adecuada, los videojuegos podrían convertirse en herramientas efectivas para el proceso de aprendizaje.

Resulta evidente que los padres y docentes se encuentran desconectados en gran medida de los contenidos que consumen sus hijos en el ámbito de los videojuegos, esto se refleja en la diversidad de juegos a los que acceden los alumnos, muchos de los cuales podrían no ser apropiados para su edad o nivel de madurez.

A pesar de las posibles carencias en la supervisión de los padres, se observa cómo los videojuegos han contribuido al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes. Algunos informes sugieren que ciertos juegos pueden mejorar la resolución de problemas, la toma de decisiones y promover la colaboración entre los jugadores, aspectos que podrían influir positivamente en el aprendizaje y el desarrollo integral de los alumnos.

En última instancia, esta experiencia podría subrayar la necesidad de un mayor involucramiento por parte de los psicólogos educativos en colaboración con los docentes en la exploración y aplicación de métodos pedagógicos innovadores, mayormente orientados al ludismo, así como de una mayor conciencia por parte de los padres sobre la importancia de supervisar y comprender el contenido de los videojuegos que consumen sus hijos, reconociendo así su potencial tanto en el ámbito educativo como en el desarrollo personal de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Los juegos no solo son un pasatiempo o una actividad individual, sino que también pueden ser usados para que los niños puedan desarrollar habilidades cognitivas, de igual forma permite que los niños aprendan a resolver problemas, que desarrollen su imaginación, creatividad y descubrir su entorno de una manera divertida desarrollando a la vez algunas habilidades socioemocionales y que de esta forma comprendan algunas de las reglas sociales, ya sea con ayuda de adultos o de otros niños que compartan su cultura.

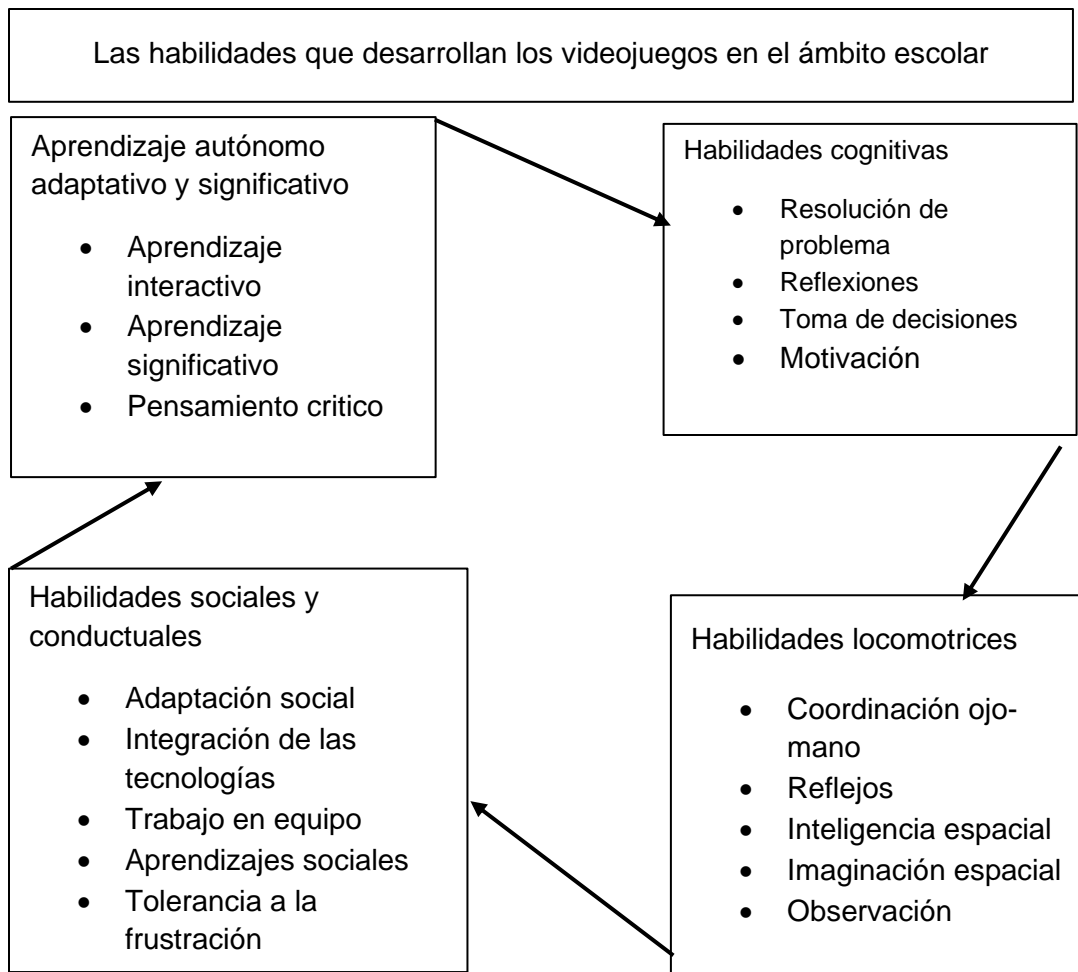
Actualmente, es difícil que los niños puedan salir a jugar a las calles debido a la inseguridad que se vive en el país, es más difícil que los niños estén solos sin supervisión de un adulto, y aun estando con supervisión no se garantiza su seguridad total, por lo cual una opción es que los niños y jóvenes estén dentro de sus casas y de esta forma puedan utilizar la tecnología para entretenerse. Dados los avances que se tienen actualmente es más fácil estar en contacto con amigos y familiares a través del internet, de la misma forma, permite que el juego ahora sea virtual, es común que niños y jóvenes se conecten con sus amigos en plataformas para jugar videojuegos juntos, permitiendo que platiquen y que se diviertan, esto quiere decir que en la actualidad los videojuegos forman parte de la cultura de las nuevas generaciones modificando el entorno que las rodea.

Recordemos cómo los alumnos de estos tiempos son nativos digitales, es decir que, ellos desde que nacieron han estado en contacto con la tecnología, mientras que la mayoría de los profesores, padres de familia y tutores son inmigrantes digitales, ellos se han tenido que adaptar a la tecnología a lo largo de los años, lo que ocasiona que tengan cierta resistencia a ella, ya que no saben muy bien los usos y alcances que esta puede tener en la vida diaria.

Los videojuegos son aplicaciones que a lo largo de la historia y con ayuda de la tecnología se ha ido actualizando, es impresionante ver los videojuegos que se encuentran en el mercado actualmente, por las mejoras gráficas, la mecánica y la versatilidad, al igual que el fácil acceso que se tiene en la actualidad, gracias a esto, los videojuegos pueden realizar más funciones. Hoy en día existen diferentes modos y tipos de juegos, al igual que existen las clasificaciones, para que los niños no estuvieran en contacto con contenido que no estaba apto para su edad.

Los videojuegos en cuando a la labor del psicólogo educativo y cómo pueden ayudar en procesos cognitivos, socioemocionales, sociales y en el desarrollo de competencias y habilidades, ya hemos hecho referencia a los procesos cerebrales que se llevan a cabo con el uso de videojuegos, también en su aplicación en los entornos educativos donde se hizo referencia a la gamificación, como herramienta de lúdica en procesos de enseñanza-aprendizaje lo que se ve en la intervención. También es posible implementar habilidades sociales a través del juego colaborativo y plantear los espacios virtuales como espacios sociales. Desde pequeños, los seres humanos son seres sociales, las habilidades socioemocionales son lo primero que se aprende, la escuela les permite interactuar con el entorno que los rodea.

La cognición es un proceso que utiliza varias funciones mentales como el almacenamiento, la adquisición, la manipulación y el uso del conocimiento, abarcando diferentes capacidades como la memoria, razonamiento, atención, lenguaje, percepción, creatividad, resolución de problemas y aprendizaje. A pesar de que la investigación científica continúa explorando y analizando los impactos específicos de los videojuegos en la cognición infantil, se han observado tendencias y patrones interesantes. Se han registrado mejoras en aspectos como la capacidad de atención, la toma de decisiones, el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y la mejora en la coordinación ojo-mano. A continuación, presento un esquema con las diferentes habilidades que se desarrollan a través de los videojuegos.



Elaboración propia.

En el cuadro anterior se pueden ver las habilidades que se desarrollan con los videojuegos, las cuales se pueden dar en la educación. Como vimos en el capítulo II, propongo cuatro categorías: aprendizaje adaptativo y significativo, habilidades cognitivas, habilidades sociales y conductuales y habilidades locomotrices. Cada categoría concentra y reúne otras habilidades, las cuales considero que se pueden desarrollar de manera simultánea cuando se juega, siempre y cuando el videojuego esté bien orientado, seleccionado y supervisado por un adulto para lograr un aprendizaje. Algunas de las habilidades, de las cuatro categorías, se observó que, se desarrollaron a lo largo de la intervención como aprendizaje significativo y adaptativo, la reflexión, integración de la tecnología, trabajo en equipo y observación. Cabe mencionar que se puede observar una mejoría significativa en el aprendizaje por videojuegos cuando es supervisado por un adulto.

Aún hay niños que juegan videojuegos que no son aptos para su edad o padres que no saben qué es lo que sus hijos juegan, esto se pudo demostrar gracias al comentario que realizó la maestra de 4º A al inicio de la intervención, dónde mencionó como padres de familia estaban preocupados de que sus hijos jugaran el videojuego Minecraft, el cual es un videojuego apto para su edad, y que la mayoría de los alumnos mencionaron el hecho de que ese videojuego era uno de sus favoritos, es decir que ya lo jugaban. Sin mencionar que ese videojuego tiene que ser comprado para poder tener acceso a él, por lo cual, los padres de familia pagaron por el juego y aun así no están al pendiente del tipo de videojuegos que consumen sus hijos, de igual forma, se mencionó que juegan videojuegos como Free Fire o Fornite los cuales contienen un índice más alto de violencia.

Con esto, podemos ver cómo los padres y docentes no están al tanto de lo que consumen sus hijos o en todo caso de las clasificaciones que tienen cada uno de los videojuegos que normalmente usan, dejando con la duda qué más consumen los niños que no está de acuerdo con su edad, pero ese es otro tema.

Aun así, es necesario recalcar que los videojuegos también tienen aspectos negativos, como el hecho de que pueden generar adicción si no se limita el uso de estos dispositivos, como se mencionó anteriormente, los niños han estado en contacto con los videojuegos desde pequeños. Por lo cual es necesario capacitar a los docentes, padres de familia y tutores a manejar de manera adecuada los dispositivos electrónicos y del internet para que así ellos puedan enseñarles a los alumnos desde tempranas edades a manejar los dispositivos donde se tiene acceso a los videojuegos y a las redes sociales, ya que es un mundo de información bastante amplio y si los niños no tienen una supervisión continua pueden llegar a sitios peligrosos para ellos. El psicólogo educativo puede realizar estas capacitaciones del manejo adecuado de las tecnologías mediante la orientación educativa.

Muchas personas tienen la creencia de que los videojuegos vuelven violentas a las personas, en la mayoría de los casos, se asocia esta idea a los videojuegos de disparos o aquellos con un alto índice de violencia o incluso a los asesinatos que se han dado en países como Estado Unidos como se dio en el caso de la escuela de Parkland, sin tener en cuenta los posibles problemas personales y psicológicos que los alumnos puedan llegar a tener, es más fácil culpar a este tipo de aplicaciones que realmente buscar soluciones para problemas de raíz.

A pesar de esto, la mayoría de quienes usan este tipo de videojuegos no los interpretan como si estuvieran realmente dañando a una persona o animal; simplemente lo ven como una forma de ganar el juego, no lo perciben como un acto violento.

El videojuego tiene aspectos positivos, por ejemplo, el hecho de que ayuda a que los niños sean más independientes ya que aprenden a realizar diferentes funciones como el tomar decisiones, algunos videojuegos pueden variar de acuerdo con la opción que tomes.

Hay situaciones que pueden ser favorables y a la vez de riesgo para los niños, en el caso de los videojuegos que son online que te conectas con personas que conoces o que no conoces y te puedes comunicar con ellos a través de micrófonos que tiene el juego, el niño puede tener interacción con adultos y revelar información que los vulnere, como se mencionó anteriormente se puede conocer a personas del mismo rango de edad, generar amistades nuevas o incluso tener contacto con amistades las cuales es difícil de frecuentar o simplemente pasar un rato agradable con amigos de la escuela, del trabajo y familiares.

El ser humano está en constante desarrollo, pero en la primera infancia es cuando hay un mayor desarrollo, el cerebro infantil es más maleable y adaptable de acuerdo con Zepeda 2008: "El cerebro es el principal órgano del sistema, ya que de él depende numerosas funciones, sus centros nerviosos rigen todas las actividades sensitivas y motrices" (p.85). No es recomendable que niños menores de 2 años tengan exposición a las pantallas ya que este tipo de dispositivos absorben la atención de los pequeños haciendo que el cerebro no se desarrolle de la manera adecuada, (Cartanyà et al., 2021) ya que el menor necesita la mayor interacción posible para poder ir desarrollando habilidades motoras, sociales y de lenguaje, de igual forma esto puede afectar al sueño de los menores dadas la cantidad de luces y cambios de colores de se puede presentar, por lo cual es que instituciones de salud como la OMS recomienda que en los primeros años de vida no se esté en constante contacto con las pantallas como celulares, tabletas, computadores, televisiones, etc.

La motivación es un proceso personal, que impulsa a las personas a lograr sus objetivos, como lo menciona Zepeda (2008) "la motivación presupone relación entre el individuo y su ambiente" (p.269) es decir que podemos motivar a los alumnos a que aprendan de una manera autónoma con ayuda de estos dispositivos.

Esta investigación puede ser útil para los padres de familia, tutores, docentes o psicólogos educativos, ya que permite tanto tener en cuenta cuales son los gustos de los alumnos, poder crear estrategias de aprendizaje que puedan ser significativas y motivantes para ellos y a la vez generar que lo alumnos puedan ser independientes en su aprendizaje, fomentando la autonomía.

Desde hace varias décadas no hay cambios significativos en la forma de enseñar en las escuelas de México. Esta investigación muestra cómo la idea de que el aprendizaje no está limitado únicamente a los métodos tradicionales de enseñanza, como los videojuegos pueden brindar grandes oportunidades para explorar, experimentar y absorber conocimientos de una manera lúdica y divertida, rompiendo así con la noción convencional de que el aprendizaje sólo ocurre en un ambiente formal, serio y agresivamente estructurado.

Una posible salida es la implementación de los juegos educativos y la gamificación, la diferencia entre la gamificación y los juegos educativos es que la gamificación se refiere a la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la participación y motivación, mientras que los juegos educativos son herramientas diseñadas exclusivamente con propósitos escolares, con objetivos de enseñanza o reforzamiento de conocimientos y habilidades específicos.

En cuanto al proceso de la intervención para esta investigación, se puede decir que fue uno de los trabajos más complicados junto con el análisis de resultados, la elaboración de los instrumentos y revisión de los resultados tuvo que ser detallada para así levantar la información. A pesar de que el tiempo que se tuvo para la aplicación de la intervención con videojuegos fuera poco, considero que los resultados que se obtuvieron fueron bastantes favorables, lamentablemente se contó con tan poco tiempo ya que no se le puede quitar tantas horas de clases a los alumnos y a los profesores, a pesar de eso fue muy valioso el tiempo que nos dieron para trabajar con los alumnos ya que se obtuvo información necesaria. Y fue gratificante ver los resultados de todo el proyecto. Cabe mencionar que a partir de la implementación de esta intervención a la investigadora se le ha solicitado impartir un taller de aprendizaje con videojuegos en la primaria Gral Felipe Ángeles el día 30 de junio del 2023, el cual fue aplicado de manera satisfactoria.

En el cuestionario inicial, se pudo ver cómo la mayoría de los alumnos están en contacto con los videojuegos y les gusta pasar tiempo con ellos, de la misma forma podemos ver cómo estas aplicaciones ayudan a los alumnos a pasar tiempo con amigos,

hermanos, sus padres o con diferentes familiares, de este modo se está generando e implementando habilidades sociales.

La motivación aumentó considerablemente, desde el momento que se les dijo que actividad se iba a realizar y que se iba a involucrar un videojuego. Cuando se les preguntaba acerca de la actividad sabían contestar y muchas de sus respuestas eran con emoción en la voz y en su conducta.

Se demostró que, si se puede aprender con ayuda de los videojuegos, si se hubiera contado con mayor tiempo los resultados de esta intervención serían aún más favorables, solo es cuestión que los docentes busquen formas que puedan implementarse tomando en cuenta las características de los alumnos, de esta manera las clases podrían ser más dinámicas y de interés para ellos. El juego se podría dejar como una tarea o una actividad extra o como un premio, aun así, se tiene que guiar a los alumnos para que se logre el objetivo que se planteó con la actividad, ya que si los dejamos que sólo jueguen o que jueguen solos es probable que no aprendan o que aprendan cosas inadecuadas, no logrando el objetivo.

Actualmente, en Alemania, se realizó un estudio con el videojuego Super Mario Odyssey “Los resultados mostraron que el porcentaje de participantes con altos niveles de síntomas depresivos disminuyó más en el grupo "Super Mario Odyssey". Su número casi se redujo a la mitad. Las disminuciones en los otros dos grupos fueron menores e insuficientes para excluir la posibilidad de que se debieran a variaciones aleatorias en las respuestas en lugar de a efectos del tratamiento” (Hedrih, 2023). Con esto nos damos cuenta cómo los videojuegos pueden ayudar a las personas no solo en la educación y con los temas que se expusieron a lo largo de este trabajo, también ayudan a la salud mental de las personas, pero esto puede ser motivo de otra investigación.

Es factible aprender a través de los videojuegos, estos juegos no solo representan una actividad entretenida para los alumnos, sino que también demuestran que el conocimiento puede adquirirse incluso a través de elementos inicialmente diseñados con el único propósito de entretener. Esta investigación subraya que el aprendizaje a través de los videojuegos ofrece una perspectiva innovadora y efectiva para enriquecer el proceso educativo. Estos hallazgos resaltan los beneficios de considerar y aprovechar las herramientas tecnológicas existentes como una alternativa valiosa y complementaria en el desarrollo de habilidades y conocimientos en los alumnos dando paso a un mejor sistema de educación que evoluciona junto a las necesidades de su comunidad.

ANEXOS

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estado de México, a ____ de ____ del ____ 20 ____

SR. PADRE/SRA. MADRE DE FAMILIA

Soy Isabel Islas Chargoy, estudiante de octavo semestre de la carrera de Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional: estoy desarrollando una investigación titulada “El impacto de los videojuegos como método didáctico en alumnos de primaria” para optar por mi título profesional. El estudio está dirigido a alumnos de 4º grado de nivel primaria. Por tal motivo, solicito su autorización para que su hijo(a) pueda participar en la investigación arriba mencionada.

El estudio se llevará a cabo en las instalaciones de la escuela primaria Ramón López Velarde, en horario de clases y con la autorización de las autoridades y profesores(as) de la escuela arriba mencionada. El objetivo de la investigación es determinar los beneficios y posibles usos de los videojuegos como método didáctico en el aprendizaje de alumnos de primaria.

Los resultados de dicho estudio se manejaron confidencialmente y con fines estrictamente académicos. En la investigación, se realizarán las siguientes actividades:

1. Se llevará a cabo la intervención con el objetivo de que los participantes realicen actividades con el videojuego Minecraft para determinar los beneficios y posibles usos que estos medios pueden tener en la educación en donde todos los datos serán recolectados en una bitácora.
2. Se realizarán cuestionarios para reconocer la experiencia y opinión de los alumnos con respecto a la intervención
3. Re realizará una entrevista a los alumnos con el objetivo de conocer sus experiencias con los videojuegos.

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

NOMBRE DEL PADRE O TUTOR: _____

FIRMA DEL PADRE O TUTOR: _____

CUESTIONARIO INICIAL

Nombre: _____

Edad: _____

Instrucciones: el propósito de este cuestionario es conocer tu opinión sobre los videojuegos y tus clases, por favor lee las siguientes y subraya la opción que consideres adecuada, si tienes alguna duda puedes preguntarles a los asesores. No hay respuestas buenas o malas, contesta libremente, tampoco afectara a tus calificaciones.

- 1- ¿Cuál es tu opinión de los videojuegos?
- a) Son divertidos
 - b) Son aburridos
 - c) Son entretenidos, pero me aburren rápido
 - d) Son entretenidos y puedo pasar mucho tiempo jugando
- Otro: _____

- 2- ¿Cuántas horas aproximadamente al día juegas con videojuegos?
- a) 30 minutos
 - b) 1 hora
 - c) 2 horas
 - d) 3 o más
 - e) Otro: _____

- 3- ¿Qué tipo de videojuegos son los que más te gustan? (puedes marcar más de una opción)
- a) Aventura
 - b) Acción
 - c) Destreza
 - d) Terror
 - e) Otro: _____

- 4- ¿Cuáles son los videojuegos que más juegas? (puedes marcar más de una opción)
- a) Minecraft
 - b) Doom
 - c) Fornite/ free fire
 - d) Roblox
 - e) Otro: _____

- 5- ¿Normalmente con quien juegas? (puedes marcar más de una opción)
- a) Solo
 - b) Con amigos
 - c) Con hermanos(as)
 - d) Papá o mamá
 - e) Otro: _____

- 6- ¿Te gustaría que en tus clases hubiera actividades con videojuegos?
- a) Sí
 - b) No
 - c) A veces

- 7- ¿Tu profesor(a) ha utilizado algún tipo de videojuegos en clase? (en caso de que la respuesta sea "No" saltar a la pregunta 9)
- a) Sí
 - b) No
 - c) A veces

- 8- ¿Qué tipo de videojuegos utilizas?
- a) Estrategia
 - b) Aventura
 - c) Acción
 - d) Mundo abierto
 - e) Otro: _____

- 9- ¿Te gustan tus clases?
- a) Sí
 - b) No
 - c) Más o meno

RÚBRICA

Criterios	Mala	Regular	Buena	Excelente
los alumnos distinguen las características de los biomas.	No reconoce ninguna característica	Reconoce pocas características del bioma	Reconoce la mayoría de las características del bioma	Reconoce todas las características del bioma
Los alumnos se mostraron en la intervención	Poco entusiasmado y sin interés con las actividades	Parcialmente entusiasmado y con poco interés con las actividades	Entusiasmado, pero con poco interés con las actividades	Entusiasmado y con mucho interés con las actividades
los alumnos tienen un dominio del tema	No conoce nada de los temas	Tiene poco dominio de los temas	Demuestra un buen manejo de los temas	Tiene un excelente manejo de los temas
Los alumnos reaccionan al apoyo didáctico	No mostró interés al videojuego	El videojuego ayudó para ejemplificar el tema, pero el alumno se aburría en las sesiones	El videojuego ayudó para comprender el tema parcialmente	El videojuego lo ayudó para comprender el tema adecuadamente
Los alumnos comprendieron los temas	No sabe distinguir ni explicar ninguno de los biomas	Explico la minoría de los biomas	Explico la mayoría de los temas correctamente	Supo explicar cada bioma correctamente

CUESTIONARIO DE SALIDA

Nombre: _____	Edad: _____
Instrucciones: El propósito de este cuestionario es conocer tu opinión de las actividades que se hicieron con el videojuego Minecraft, por favor lee las preguntas y subraya la respuesta que consideres adecuada, recuerda que no hay preguntas buenas o malas, si tienes alguna duda puedes preguntar a los asesores.	
1- ¿Te agradaron las actividades que se desarrollaron? a) Sí b) No c) Más o menos	
2- ¿Qué aprendiste? a) A distinguir los ecosistemas b) Sobre minerales c) Sobre la vegetación d) Sobre los animales e) Otro: _____	
3- ¿Te gustó jugar con el videojuego Minecraft? a) Sí b) No c) Más o menos	
4- ¿Te quedaron claros los temas que se vieron? a) Sí b) No c) Más o menos	
5- ¿Qué no te gustó de la actividad? (puedes seleccionar más de una opción) a) Fue aburrido b) No le entendí mucho c) Fue poco tiempo d) Fue mucho tiempo e) Otro: _____	
6- ¿Cuál otro ecosistema te hubiera gustado explorar? (puedes seleccionar más de una opción) a) Los bosques b) Los pantanos c) Sabana d) Desierto e) Tundra	
7- ¿Te gustaría que se usaran los videojuegos en clase? a) Sí b) No c) Más o menos	
8- ¿Crees que hay más videojuegos que se puedan usar para tu aprendizaje? (en caso de que tu respuesta sea "No", saltar a la pregunta 10) a) Sí b) No c) Puede ser	
9- ¿Cuáles videojuegos te gustaría? (puedes seleccionar más de una opción) a) Call of duty b) Minecraft (en otra forma de juego) c) Assassins creed d) Plantas vs zombies e) Otro: _____	
10- ¿Te gustaría que tus profesores jugaran videojuegos contigo en clase? a) Sí b) No c) Más o menos	

REFERENCIAS

- Aequilibrium. (2020). *ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: ¿CÓMO Y POR QUÉ SE PRODUCE?* Clínicas Y Centros De Tratamiento Y Terapia De Adicciones Aequilibrium. <https://residenciaequilibrium.es/adiccion-a-los-videojuegos-como-y-por-que-se-produce/>
- Aníbal, L. (2007) *Qué es la educación*. Educere, vol. 11, núm. 39, pp. 595-604, Universidad de los Andes Venezuela <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>.
- Arancibia, M & Padilla, S (2018) *Uso educativos de las tecnologías*. Ulloa & Wiant Editores S. de R.L. de C.V.
- Ausubel, D. (15 de mayo 2023) *Teoría del aprendizaje significativo* En: <https://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/>
- Baque, G. & Portilla, G. (2021) *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje*. Revista Polo del Conocimiento. (Edición núm. 58) Vol. 6, No 5, pp. 75-86, ISSN: 2550 - 682X
- Barrios Castañeda, P., Ruiz, L. A., & González Guerrero, K. (2012). *La bitácora como instrumento para seguimiento y evaluación*. Formación de residentes en el programa de Oftalmología. Investigaciones Andina, 14(24), 402-412.
- Bazán, A. & Butto, C. (2013) *Psicología y contextos educativos*. Horizontes educativos, Universidad Pedagógica Nacional.
- Begoña, G. (1998) *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Editorial Desclée de Brouwer.
- Benito, M., Garcia, F., Portillo, J., & Romo, J. (2007) *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Fecha de consulta: 23 de octubre del 2022
- BityBait (31 de enero 2023) Los videojuegos como MEDIO PARA SOCIALIZAR [Video]. YouTube: <https://youtu.be/kkQYJ1LLuD8?si=JsJaAiUFbUPLAIJx>
- Bizquerra, R. (2009) *Metodología de la investigación educativa*. Barcelona: Ediciones CEAC

- Blanco, F. & González, C. (2008). *Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje*. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9(3), 69-92.
- Blumen, S. (1997) EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITNAS SEGÚN LOS AVANCES EN LAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS. Revista de Psicología de la PUCP. Vol. XV, 1.
- Carbonell, X., (2014). *La adicción a los videojuegos en el DSM-5*. Adicciones, 26(2), 91-95.
- Cartanyà, A. Lidón, C. & Martínez, J. (2021) *Tiempo y uso de pantallas en niños y adolescentes: revisión y comparación de las guías de cinco instituciones sanitarias*. BOL PEDIATR. VOL. 61 Nº 257.
- Cano, E. (2015) *las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿uso o abuso?* Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 19(2), 265-280.
- Capilla, R., (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. Cuadernos de Investigación Educativa, 7(2), 49-62.
- Cedeño Sandoya, W. A., Ibarra Mustelier, L. M., Galarza Bravo, F. A., Verdesoto Galeas J.-R., & Gómez Villalba, D. A., (2022). *Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes*. Revista Universidad y Sociedad, 14(4), 466-474.
- Chiner, E. (2011) *Tema 8: Investigación descriptiva mediante encuestas*. Universidad de Alicante. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208-Encuestas.pdf>
- Chica, F. (2020) Reflexiones tecnológicas: Enseñanza del aprendizaje autónomo. Revista de Estudiantes de Teología, ISSN 2011-1991, Nº. 6 p. 167-195
- Cidoncha, V. & Días, E. (2010) Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, Nº 147
- Contreras, R. & Eguia, J. (2017) *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions.

Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
ISBN 978-84-

944171-6-0

Cortés, F. Delgado, Z. & Pérez, R. (2014) *El Papel del Psicólogo Educativo y su Campo de Intervención*. Revista en Ciencias Sociales y Humanidades Apoyadas por Tecnologías. Vol. 3, Núm.1. 30-48.

Cuantrix (2023) *Lecciones para enseñar pensamiento computacional y programación*. México, SEP.

Culebro, C. & Orantes, O. (2010) *Repercusiones del videojuego en el estudiante de preparatoria, primera edición*. México, editorial UNICACH

D'Angelo, E. & Medina, A. (1997) La asamblea en educación: su relación con el aprendizaje y con la construcción de la autonomía. Investigación en la escuela no.33. en: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59831/La%20asamblea%20en%20educación%20infantil%20su%20relación%20con%20el%20aprendizaje%20y%20con%20la%20construcción%20de%20la%20autonomía.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delfín. L., Escudero, J. & Gutiérrez, L. (2008) *El estudio de caso como estrategia de investigación en las ciencias sociales*. Revista Ciencia Administrativa.

DSM-5 (2015) *Guía de consulta de los criterios diagnóstico*. Washington, DC London, England.

Díaz, G. (2020). *Metodología del estudio piloto*. Revista chilena de radiología, 26(3), 100-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-93082020000300100>

Eguía, J., Contreras, R & Solano, L. (28 de febrero 2013) *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Revista de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

El Universal (2020) *5 casos donde se culpó a los videojuegos por tiroteos* <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/5-casos-donde-se-culpo-los-videojuegos-por-tiroteos/>

ESRB Ratings. (2023). *Guía de Clasificaciones*. ESRB Ratings. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

- Fernández-Mayoralas, D. M. (2022). *Sobre los videojuegos: niños, adolescentes y familias en el siglo XXI*. Blogs Quirónsalud. <https://www.quironsalud.es/blogs/es/neuropediatra/videojuegos-ninos-adolescentes-familias-siglo-xxi>
- Gallardo, J & Gallardo, P. (2018) *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos, 24.
- Gallego, N. (2018) diplomado en: Pedagogía y lúdica. Medellín, politécnico de Colombia.
- García, F. & Renobell, V. (2023) Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. Revista científica y de divulgación Anual - Año 18 - Nº 41 - ISSN: 1699-3748. Red Educativa DIM-EDU
- Gaviria, D. (2021) *Pedagogía de la gamificación*. Creative commons. Primera edición, Colombia
- González, A., Paoloni, V., & Rinaudo, C. (2013). *Aburrimiento y disfrute en clase de Lengua española en secundaria: predictores motivacionales y efectos sobre el rendimiento*. *Anales de Psicología*, 29(2), 426-434.
- González, B., & León, A. (2013). *Procesos cognitivos: De la prescripción curricular a la praxis educativa*. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (19), 49-67.
- Hedrih, V. (21 de diciembre 2023) *Los entrenamientos cognitivos mediante videojuegos podrían aumentar el bienestar subjetivo de las personas con depresión*. En: <https://www.psypost.org/2023/12/cognitive-trainings-using-video-games-might-increase-subjective-well-being-of-individuals-with-depression-215084>
- INEGI (2021) *COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 352/21*
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2014) *Metodología de la investigación*. México. Mc Graw Hill Education
- Johnson, M., Karmiloff-Smith, A. & Oates, J. (2012) *El cerebro en desarrollo. La primera infancia en perspectiva 7*. The Open University.
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, San Francisco, CA.

- Kawulich, B. (2006) *La observación participante como método de recolección de datos* [82 párrafos]. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research [On-line Journal], 6(2), Art. 43. Disponible en: <http://www.qualitativeresearch.net/fqs-texte/2-05/05-2-43-s.htm>
- Levinson, B. (1992) Toys. 20 th century fox.
- Llorens, F., Gallego, F. J., Villagrà, C. J., Compañ, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). *Gamificación del proceso de aprendizaje: Lecciones aprendidas*. VAEP-RITA, 4(1).
- López, C., (2016). *El videojuego como herramienta educativa*. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. Apertura, 8(1), 1-15.
- Macazana, D. Sito, L & Romero, A (2021) *Psicología educativa*. Perú. NSIA Publishing Hause.
- Martín, E. & Solé, I. (2001) El aprendizaje significativo. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/572838527/Martin-Sole-2001-El-aprendizaje-significativo>
- Meneses, J. (2016) *El cuestionario*. Universidad Oberta de Catalunya. GNUFDL PID_00234754. Recuperado de: <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25(2), 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mujeres y más. (19 de mayo 2023) *Ludopatía en niños: el límite entre el juego y la adicción*. En: <https://mujeresymas.cl/ludopatia-en-ninos-el-limite-entre-el-juego-y-la-adiccion/>
- Müller, M. (2008) *Docentes Tutores. Orientación Educativa y Tutoría*. Buenos Aires. Bonum
- Morales Bonilla, Y., & Bustamante Peralta, K. E. (2021). *Retos de la enseñanza en la pandemia por COVID 19 en México*. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, IX (1), 43. Recuperado de <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- NIH (2023) *Los videojuegos pueden estar asociados a un mejor rendimiento cognitivo en los niños*. En: <https://nida.nih.gov/es/news-events/news->

[releases/2022/10/videojuegos-pueden-estar-asociados-mejor-rendimiento-cognitivo-ninos](#)

- Núñez, E, Sanz, Y. & Ravina, R. (2020) *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios*. Revista electrónica educare EISSN: 1409-4258 Vol. 24(2)
- Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, No.19 1390-3861. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Padilla, E. (2012) *Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño*. Revista Repertorio Americano. Segunda nueva época No.22
- Palacios, J. (1999) *Psicología Evolutiva: conceptos, enfoques, controversias, y métodos*. En: desarrollo psicológico y educación v. 1 psicología evolutiva (pp. 23-78). Madrid.
- Papalia, E., Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo humano* (12ª ed.). McGraw-Hill.
- Paredes, E (2020) *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Tesis para obtener título en Maestría en Educación. Universidad de Andina Simón Bolívar
- Pérez, A (2014) *El Aprendizaje Con Videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas*. Revista, Escuela Abierta. ISSN: 1138-9608. No.17.
- Pereira Pérez, Z., (2011). *Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta*. Revista Electrónica Educare, XV (1), 15-29.
- Pole, K. (2009) "*Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas*". En Renglones, revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades, núm.60. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.
- Portilla, C. (2020, 18 junio). *El videojuego This War of Mine se suma a las lecturas escolares recomendadas en Polonia*. La Tercera. <https://www.latercera.com/mouse/el-videojuego-this-war-of-mine-se-suma-a-las-lecturas-escolares-recomendadas-en-polonia/>
- Prensky, M. (2001) *Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*. En On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 6.
- Rafael, A. (2008) *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky*. Universidad autónoma de Barcelona.

- Ramírez, A. (2017) *El videojuego Minecraft como recurso didáctico en la asignatura de ciencias naturales para niños de 5° de primaria*. Año XI. pp. 41-51
<file:///C:/Users/isaac/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSulImportanciaComoroRecursoEducat-6542602.pdf>
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2014). *Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños*. Revista Mexicana de Pediatría, 81(2), 74-78.
- Ribes, E. (2002) *Psicología del aprendizaje*. México. Manual moderno.
- Rivera, J. (2004) *el aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Revista de investigación educativa. Año 8 N.º 14
- Rodríguez, M. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, V. 3, n. 1, PAGES 29-50.
http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3_num1/rodriguez/index.htm.
- Romero, F. (2009) *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. N.º 3 ISSN: 1989-4023.
- Salas, A. (2020). *Clasificación de los videojuegos: orígenes e historia*. PlayerOne.
<https://www.playerone.vg/2020/06/11/clasificacion-videojuegos-origenes-historia/>
- Sánchez, P.; Alfageme, M, y Serrano, F. (2010) *Aspectos sociales de los videojuegos*. Revista Latinoamérica de tecnología educativa RELATEC, 9 (1), 4352
[\[http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/\]](http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/)
- Secretaría de Educación Pública de Hidalgo, SEPH (2021) *CAJA DE HERRAMIENTAS. Desarrollo de habilidades sociales y emocionales para entornos educativos armónicos*. México. Secretaría de Educación Pública de Hidalgo, Segunda edición.
- Serna, A. (1985) *El método didáctico*. Revista educación física y deporte. Medellín 7 (1-2)
- Shaffer, D. & Kipp, K. (2007) *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. Tercera edición. Thomson.
- Torres, J., & Perera, V. (2010). *La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior*. Revista de Medios y Educación No, 36 pp: 141-149.

- Torres, A. (2016) *La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Psicología y mente.* <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Triglia, A. (2015) Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Un resumen sobre la teoría del psicólogo suizo. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- UNICEF (2023) *Los bebés necesitan humanos, no pantallas.* <https://www.unicef.org/costarica/historias/los-bebés-necesitan-humanos-no-pantallas#:~:text=Las%20pantallas%20reducen%20la%20empatía,clave%20necesarios%20para%20desarrollar%20empatía>
- UNIR (2023) *La gamificación en el aula; qué es y cómo aplicarlo.* <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/gamificacion-en-el-aula/#:~:text=La%20gamificación%20>
- Valverde, L. (1993) *El diario de campo.* Revista trabajo social, 18(39), 308-319.
- Verá A, Villalón M. (2005) *La Triangulación entre Métodos Cuantitativos y Cualitativos en el Proceso de Investigación.* Cienc trab. Abr-Jun; 7 (16):85-87.
- Verona, M (2004). *Métodos didácticos aplicables a materias de las disciplinas administrativas.* De la lección magistral al campus virtual. Tiempo de Educar, 5(9),89-114. ISSN: 1665-0824. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31100904>
- Westreicher (2021) Matriz de datos. Economipedia. En: <https://economipedia.com/definiciones/matriz-de-datos.html>
- Zepeda, F (2008) *Introducción a la psicología. Una visión científico humanista.* Tercera edición. Editorial: Pearson.