UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

LOS VIDEOJUEGOS: RECURSOS DIDACTICOS DE APOYO AL DOCENTE, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

JUAN ANTONIO FERRER COVARRUBIAS

ASESOR: DR. JUAN PABLO MÉNDEZ POZOS

MÉXICO, D.F. SEPTIEMBRE DEL 2013

Este trabajo es una de las principales metas en mi vida, se cumple a pesar de los obstáculos que pude haberme encontrado, y está dedicada a esas personas que han enriquecido mi trayecto: escolar, laboral, social, sentimental y familiar; aunque algunos ya no estén físicamente en este complicado mundo, o que se encuentren alejados por la distancia a veces no tan larga, se que están ahí apoyando a la causa de alguna o otra manera. Pueden estar contentos al igual que yo lo estoy…!Ánimo!

Sé que no soy el mejor, pero por lo menos lo intento día a día. Y como alguna vez alguien me dijo hace no mucho tiempo…esto va por los que creyeron en mí y por los que no, ¡también! Gracias a Dios.

Cada mañana en el África un León despierta, el sabe que tendrá que correr más rápido que la Gacela o morirá de hambre.

Cada mañana en el África una Gacela despierta y sabe que tendrá que correr más rápido que el León o esta morirá.

Cada mañana no importa si eres Gacela o León solo “corre”.

Atte. Yo.

INDICE

Introducción…….. 2

Capítulo 1. El Docente de Educación Primaria en la era globalizada……..... 5

1.1 Formación del Docente de Educación Primaria en el uso de Tecnologías en el salón..7

1.2 De la Didáctica Tradicional a la Didáctica asistida por Tecnologías. Un cambio en la enseñanza Primaria……... 17

1.3 La comunicación y la dinámica dentro de los salones de Educación Primaria..……21

Capítulo 2. Las y los alumnos de Educación Primaria y sus aprendizajes fuera de la escuela……. 26

2.1 Los alumnos y sus pasatiempos……. 28

2.2 Escuela, Familia y otros agentes educativos...……..... 31

2.3 ¿Mayores Aprendizajes en contextos informales?..... 35

Capítulo 3. Los videojuegos recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Primaria…….. 41

3.1 ¿Los videojuegos un pasatiempo productivo?..... 44

3.2 Los videojuegos como motivadores lúdico-digitales para las y los niños en Escolaridad Primaria……... 47

3.3 Aprendizajes escolares, valores y habilidades, a través de jugar videojuegos. ¡Me divierto mientras aprendo, dentro y fuera de la escuela!..... 50

3.2.1. Videojuego Plantas vs Zombies……. 55

Conclusiones……... 59

Referencias…….. 63

Anexos……..... 65

INTRODUCCIÓN

Hoy día la mercadotecnia y el consumismo de productos generalmente extranjeros, se encuentra entre las principales preferencias adquisitivas de la sociedad mexicana, como posiblemente en el ámbito mundial. Las tecnologías de la información y la comunicación (Tic) han venido a abarrotar el mercado; celulares, computadoras (generalmente portátiles) y consolas de videojuegos son las tecnologías más representativas. Todas estas tienen en común la opción de conectarse a internet, a través de un pequeño pero muy funcional invento: el Wi-Fi. Sin este invento tal vez las Tic no serían lo mismo que hoy conocemos.

Se es consciente de que el mundo en el que vivimos, cada vez más cibernético, dinámico, comunicado, etc., está provocando grandes transformaciones no sólo en los aspectos socioeconómicos y culturales sino también en la manera de pensar, conocer y captar la realidad al igual que los conocimientos. Las tecnologías comienzan a relegar el libro, esencial hasta ahora para el conocimiento, como herramienta básica de estudio. Uno de los más atrayentes instrumentos de la tecnología para el entretenimiento, que cuenta con un amplio número de seguidores son los videojuegos, ¿Pueden estos atraer más que un novedoso libro? y si lo hacen, ¿Por qué o cómo lo hacen? ¿Podemos aprovechar sus características positivas dentro del salón de clases? Estas son algunas preguntas que nos hacemos.

De acuerdo con la experiencia, se puede ver que es común que las familias adquieran videojuegos comerciales con la intención de divertir y entretener a los niños, niñas y adolescentes, mientras se encuentran en la casa, ocupando los tiempos de ocio y siendo estos aparatos tecnológicos algo atractivo y enajenante para ellos. Generalmente, los padres no compran videojuegos educativos sino que adquieren videojuegos de entretenimiento (comerciales) que más que educar, entretengan en los tiempos libres. En contraste con los juegos de video, en las clases escolares no pasa lo mismo que en las pantallas; todo transcurre más lento y de manera lineal.

Los videojuegos de entretenimiento comercial han demostrado ser transmisores de conocimientos o comportamientos observables, y lo hacen de manera tal vez no intencionada, esto es comprobable con el desarrollo eficaz de estrategias de juego, logro de misiones complicadas, conquistas de mundos virtuales distintos, etc., esto y más por parte de los que videojuegan. Dando como opción de aprovechamiento escolar la atracción que provocan y sus características especiales, no siendo lo educativo el motivo principal para el que fueron creados; también hacemos mención de que existen los videojuegos marcadamente educativos que sí tienen un objetivo en el reforzamiento de alguna materia educativa o valor social, y que estos pueden ser más comúnmente utilizados en las clases, aunque estos no resultan igual de atractivos para los alumnos como los comerciales.

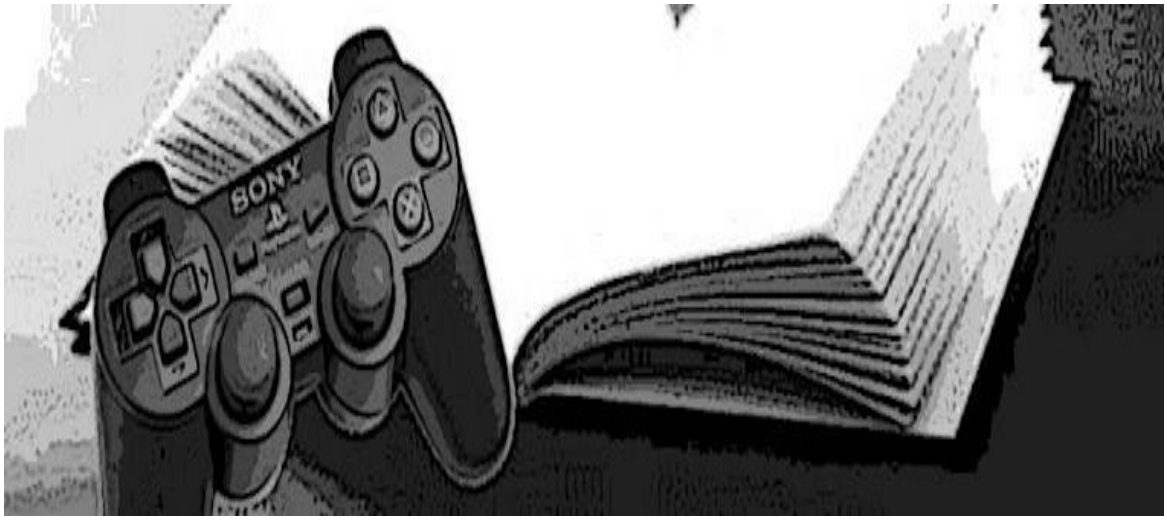
Así pues, los objetivos generales y particulares de esta investigación se ubican en la argumentación de los videojuegos comunes del entretenimiento, como recursos didácticos de apoyo al docente en las clases de Educación Primaria, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Podemos recordar, que lo lúdico es la forma inicial como aprendemos los seres humanos en los primeros años de vida[1], aun cuando en esos momentos de la infancia, los aprendizajes que vienen del juego no sean valorados como productivos o que sólo puedan ser vistos como simples juegos sin beneficio alguno. En los casos en que los videojuegos se logren utilizar dentro de la propia escuela, el papel del profesor se llegara a convertir en una tarea aún más importante, ya que se trata de que actúe como un monitor que acompaña a los estudiantes en su aprendizaje y los ayuda a agilizar su pensamiento.

El manejo de la información, de la presente tesina en modalidad de ensayo, es de análisis de textos y documentos, que hablan del futuro, presente y pasado de los videojuegos, así como también de información de la evolución de la didáctica

[1] L. S. Vigotsky (1896-1934) quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Disponible en http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php fecha de consulta: 19 de Agosto del 2013.

educativa. El desarrollo de la misma, es de carácter descriptivo y constructivista; retomando varias opiniones de los sujetos y personales acerca de los temas principales. La investigación está sustentada en citas de autores, encuesta realizada a niños de Educación Primaria, opiniones de maestros y padres de familia, observaciones de campo, imágenes obtenidas de las redes sociales y fotos personas usando videojuegos tomadas personalmente.

El trabajo consta de tres capítulos, en el primero analizo la formación universitaria de los docentes de primaria y el perfil con el que egresan de la Benemérita Escuela Nacional de Maestros; en el segundo el principal objetivo es dar cuenta de la realidad social que vive el alumno empezando por la familia y el contacto que tienen con los medios digitales, específicamente con los videojuegos. Y por último en el capítulo tres, exponemos la idea principal que engloba todo el trabajo, de apoyar al docente y por lo mismo a las clases, mediante el uso de aparatos novedosos tan atractivos para los niños y jóvenes, como lo son los videojuegos comerciales, comunes en los hogares y locales públicos. En la parte ultima del presente material, incluyo un apartado con anexos que sustentan y evidencian los temas principales del ensayo, con la intención de ayudar a dejar más claras las premisas expuestas.



CAPÍTULO I

EL DOCENTE DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA ERA GLOBALIZADA

En este capítulo se analiza el Plan de Estudios (P.E.) de la Benemérita Escuela Nacional de Maestros (BENM) actual, puesto en práctica a partir del segundo semestre del año escolar 2012. Se eligió el Plan de Estudio de la BENM por serla principal institución de educación superior formadora de profesores de educación básica, en particular para las escuelas primarias. Esta primera parte del presente trabajo es el principio de una triple relación que se desea establecer, y por lo mismo, son los conceptos principales del presente trabajo: escuela-docente, sociedad-alumno y tecnología-videojuegos, deseando proponer a estos últimos, como posibles estimulantes y facilitadores de aprendizajes dentro y fuera de las escuelas de Educación Primaria.

Mejorar la labor docente en México es una acción educativa que se intenta permanentemente en cada Reforma y en la que ahora se pueden incorporar los instrumentos de la tecnología, como lo son las computadoras y la internet, estas bondades son características de la era digital que se vive, la cual no tiene destinatarios exclusivos; cualquiera con interés y posibilidad económica puede acceder a ellas, lo recomendable es estar orientado, principalmente los más jóvenes, para utilizarlas y no enajenarse, obteniendo beneficios y no problemas. Esta situación orilla al docente a modificar su papel de único poseedor y transmisor de conocimientos, y ser un guía o mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Seguramente en las escuelas formadoras de profesores de educación básica (públicas o privadas), saben de estos cambios sociales que afectan el desarrollo de la vida académica. Por lo cual, la actualización representa una constante tanto en los contenidos de los planes de estudio como en la didáctica de las clases, para no quedarse rezagado con el tiempo, en una época donde los procesos se

agilizan, los hechos son efímeros, debido en parte al surgimiento y rápido avance de la tecnología. Los nacidos en la época actual, conocidos comúnmente como nativos digitales, quizá tendrán en la tecnología una opción atractiva de formación escolar porque“un sistema educativo que aproveche esta motivación tendría una probabilidad mucho mayor de éxito” (Cambero, 1996: 85).

Actualmente la Benemérita Escuela Nacional de Maestros, formadora de profesores de educación primaria, hace lo propio al actualizar su plan de estudios de 1997 y, a partir de la segunda mitad del año 2012,pone en marcha uno nuevo, que incluye la inserción de las tecnologías en el aula en apoyo del docente para una mejor apropiación de los conocimientos. El Plan 2012, a diferencia del anterior, marca una de las diferencias relevantes en la línea llamada *Lengua adicional y Tecnologías de la Información y la Comunicación,* y es la que se resalta de su mapa curricular en este trabajo de análisis. Se integran las tecnologías dentro del salón y el idioma inglés como lengua adicional al español, “se realizan las actualizaciones con los propósitos de preparar íntegramente a los egresados de tan importante institución educativa” (Plan 2012 de la BENM).

Este cambio en el Plan de Estudios de la BENM es propuesto en beneficio de la educación; sin embargo, existen sectores docentes que dudan de su eficacia, tal vez por el miedo al cambio, o a la incredulidad de los posibles aportes de la tecnología a lo educativo. Con el desarrollo del presente Capítulo, se tratan los aportes del cambio curricular, las exigencias de la sociedad a la escuela y el perfil de los egresados que la BENM desea formar, denotando la dependencia mutua de las instituciones educativas con la sociedad, y viceversa; todo con el fin común de tener una sociedad más productiva y competitiva.

1.1 Formación del Docente de Educación Primaria en el uso de Tecnologías en el salón.

Los profesionales de la educación que están al frente de un grupo cumplen con una tarea exhaustiva al tratar con alumnos diferentes en las formas de aprender y en los hábitos de estudio, cada uno con historiales de aprendizajes distintos. Las características cambian de alumno en alumno, de zona en zona territorial y de generación en generación. Hacer que las y los alumnos asistan con gusto y formen un grupo participativo es tarea del docente, así como buscar las mejores estrategias para favorecer la construcción de conocimientos en los escolares.

Muchas veces el docente se encuentra ante la exigente tarea de hacer frente a los problemas que le vienen desde fuera de las paredes de la escuela. Se hace referencia al entorno social y familiar del alumno (escasez de hábitos de estudio, costumbres, pérdida de valores morales, etc.), lo que está provocando un aumento en las responsabilidades de la educación, y en particular de la profesión de los docentes. Y muy a pesar del esfuerzo hecho por responder a dichas exigencias externas, la profesión docente no cuenta con respaldo social o reconocimientos a su labor.

Calatayud (2008: 98) menciona que “indudablemente el cambio vertiginoso de la sociedad está demandando una transformación radical en la formación de los profesionales de la educación. Formación que posibilite dar respuesta a todos los desafíos que en la actualidad nuestra sociedad presenta”. El reto es formar a ciudadanos capaces de integrarse en una sociedad cada vez más cambiante. Todo un gran desafío necesita compromiso y acciones por parte de los involucrados, en este caso: la educación, las familias, instituciones y la sociedad en general. Así entonces, la pregunta está en ¿Cómo afrontar los cambios traídos por la evolución humana y tecnológica?

Ante esta realidad posmoderna el profesorado ha de cambiar su rol docente, a un rol de profesor más centrado en la enseñanza de estrategias para el tratamiento y descubrimiento de la información, utilizando las tecnologías digitales. Estas intenciones de actualización para el desempeño docente se ven reflejadas en la

inclusión de materias en el Plan de Estudios actual de la Benemérita Escuela Nacional de Maestros (Plan 2012) que se lleva en marcha, a partir del segundo semestre del año 2012.

El anterior plan (1997) tuvo una vigencia de 15 años, al realizar una revisión del actual mapa curricular 2012 de la BENM, existen dos materias del Plan que tienen relación con las *Tecnologías Educativas*. Estas materias, así como otras más, han sido cambiadas o renovadas a diferencia del Plan anterior de esta Licenciatura. Es así como el tema principal de este Capítulo está en la exposición del perfil de egreso y de estas materias relacionadas con el tema de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Las competencias que definen el perfil de egreso se agrupan en cinco campos: habilidades intelectuales específicas, dominio de los contenidos de enseñanza, competencias didácticas, identidad profesional y ética, y capacidad de percepción y respuesta a las condiciones de sus alumnos y del entorno de la escuela. Todos los rasgos del perfil están relacionados, se promueven articuladamente y no corresponden de manera exclusiva a una asignatura o actividad específica. Con base en las consideraciones anteriores, el perfil marca que cada uno de los egresados contará con las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que se describen a continuación.

El perfil de egreso del docente de la BENM, marcado por la SEP es el siguiente:

Habilidades intelectuales específicas

a. Posee alta capacidad de comprensión del material escrito y tiene el hábito de la lectura; en particular, valora críticamente lo que lee y lo relaciona con la realidad y, especialmente, con su práctica profesional.

b. Expresa sus ideas con claridad, sencillez y corrección en forma escrita y oral; en especial, ha desarrollado las capacidades de describir, narrar, explicar y argumentar, adaptándose al desarrollo y características culturales de sus alumnos.

c. Plantea, analiza y resuelve problemas, enfrenta desafíos intelectuales generando respuestas propias a partir de sus conocimientos y experiencias. En consecuencia, es capaz de orientar a sus alumnos para que éstos adquieran la capacidad de analizar situaciones y de resolver problemas.

d. Tiene disposición y capacidades propicias para la investigación científica: curiosidad, capacidad de observación, método para plantear preguntas y para poner a

prueba respuestas, y reflexión crítica. Aplica esas capacidades para mejorar los resultados de su labor educativa.

e. Localiza, selecciona y utiliza información de diverso tipo, tanto de fuentes escritas como de material audiovisual, en especial la que necesita para su actividad profesional.

Dominio de los contenidos de enseñanza

a. Conoce con profundidad los propósitos, los contenidos y los enfoques que se establecen para la enseñanza, así como las interrelaciones y la racionalidad del plan de estudios de educación primaria.

b. Tiene dominio de los campos disciplinarios para manejar con seguridad y fluidez los temas incluidos en los programas de estudio.

c. Reconoce la secuencia lógica de cada línea de asignaturas de educación primaria y es capaz de articular contenidos de asignaturas distintas de cada grado escolar, así como de relacionar los aprendizajes del grado que atiende con el nivel y el conjunto de la educación básica.

d. Sabe establecer una correspondencia adecuada entre la naturaleza y grado de complejidad de los contenidos educativos con los procesos cognitivos y el nivel de desarrollo de sus alumnos.

Competencias didácticas

a. Sabe diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas, adecuadas a los grados y formas de desarrollo de los alumnos, así como a las características sociales y culturales de éstos y de su entorno familiar, con el fin de que los educandos alcancen los propósitos de conocimiento, de desarrollo de habilidades y de formación valoral establecidos en los lineamientos y planes de estudio de la educación primaria.

b. Reconoce las diferencias individuales de los educandos que influyen en los procesos de aprendizaje y aplica estrategias didácticas para estimularlos; en especial, es capaz de favorecer el aprendizaje de los alumnos en riesgo de fracaso escolar.

c. Identifica las necesidades especiales de educación que pueden presentar algunos de sus alumnos, las atiende, si es posible, mediante propuestas didácticas particulares y sabe dónde obtener orientación y apoyo para hacerlo.

d. Conoce y aplica distintas estrategias y formas de evaluación sobre el proceso educativo que le permiten valorar efectivamente el aprendizaje de los alumnos y la calidad de su desempeño docente. A partir de la evaluación, tiene la disposición de modificar los procedimientos didácticos que aplica.

e. Es capaz de establecer un clima de relación en el grupo que favorece actitudes de confianza, autoestima, respeto, disciplina, creatividad, curiosidad y placer por el estudio, así como el fortalecimiento de la autonomía personal de los educandos.

f. Conoce los materiales de enseñanza y los recursos didácticos disponibles y los utiliza con creatividad, flexibilidad y propósitos claros, combinándolos con otros, en especial con los que ofrece el entorno de la escuela.

Identidad profesional y ética

a. Asume, como principios de su acción y de sus relaciones con los alumnos, las madres y los padres de familia y sus colegas, los valores que la humanidad ha creado y consagrado a lo largo de la historia: respeto y aprecio a la dignidad humana, libertad, justicia, igualdad, democracia, solidaridad, tolerancia, honestidad y apego a la verdad.

b. Reconoce, a partir de una valoración realista, el significado que su trabajo tiene para los alumnos, las familias de éstos y la sociedad.

c. Tiene información suficiente sobre la orientación filosófica, los principios legales y la organización del sistema educativo mexicano; en particular, asume y promueve el carácter nacional,

d. Conoce los principales problemas, necesidades y deficiencias que deben resolverse para fortalecer el sistema educativo mexicano, en especial las que se ubican en su campo de trabajo y en la entidad donde vive.

e. Asume su profesión como una carrera de vida, conoce sus derechos y obligaciones y utiliza los recursos al alcance para el mejoramiento de su capacidad profesional.

f. Valora el trabajo en equipo como un medio para la formación continua y el mejoramiento de la escuela, y tiene actitudes favorables para la cooperación y el diálogo con sus colegas.

g. Identifica y valora los elementos más importantes de la tradición educativa mexicana; en particular, reconoce la importancia de la educación pública como componente esencial de una política basada en la justicia, la democracia y la equidad.

Capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela

a. Aprecia y respeta la diversidad regional, social, cultural y étnica del país como un componente valioso de la nacionalidad, y acepta que dicha diversidad estará presente en las situaciones en las que realice su trabajo.

b. Valora la función educativa de la familia, se relaciona con las madres y los padres de los alumnos de manera receptiva, colaborativa y respetuosa, y es capaz de orientarlos para que participen en la formación del educando.

c. Promueve la solidaridad y el apoyo de la comunidad hacia la escuela, tomando en cuenta los recursos y las limitaciones del medio en que trabaja.

d. Reconoce los principales problemas que enfrenta la comunidad en la que labora y tiene la disposición para contribuir a su solución con la información necesaria, a través de la participación directa o mediante la búsqueda de apoyos externos, sin que ello implique el descuido de las tareas educativas.

e. Asume y promueve el uso racional de los recursos naturales y es capaz de enseñar a los alumnos a actuar personal y colectivamente con el fin de proteger el ambiente (P.E. de la BENM: 2012).

El contenido de las nuevas materias es el siguiente:

a) *Las Tic en la Educación,* y b) *La Tecnología Informática Aplicada a los Centros Escolares.*

Las dos pertenecen a la línea de *Lengua adicional y Tecnologías de la Información y la Comunicación,* una se imparte en el primer semestre de la Licenciatura en Educación Primaria y, la otra, en el segundo, semestre respectivamente. A partir del tercer semestre y hasta el séptimo de la carrera cambia la materia a inglés, materia también de nueva incursión en el Plan 2012. A continuación abordaremos los objetivos de enseñanza de estas dos materias relacionadas con la tecnología, que de una u otra manera pretenden innovan en la preparación de los docentes de Educación Primaria.

a) Las Tic en la Educación

El curso está dividido en cinco unidades de aprendizaje, la primera tiene como finalidad proporcionar a los estudiantes las competencias necesarias para utilizar las tecnologías de la información que les permita acceder a ella y evaluar su calidad (búsqueda, análisis y evaluación de la información), así como los aspectos éticos y legales asociados a la información digital. La unidad dos hace referencia a las tecnologías para la comunicación y la colaboración, herramientas que permiten el trabajo colaborativo y un mejor acercamiento entre docentes y estudiantes, así como una comunicación y colaboración más efectiva. En la unidad tres se muestran las distintas herramientas que permiten presentar y publicar la información. La cuarta unidad aborda los temas relacionados con el almacenamiento, organización y distribución de la información, debido a que el trabajo con diferentes archivos multimedia hace imprescindible una mayor capacidad de almacenamiento, de ahí la necesidad de buscar alternativas para guardar y distribuir grandes cantidades de información. Por último, en la unidad cinco, se aborda el tema de proyectos de aprendizaje integrando las Tic.

Las competencias y los puntos del perfil de egreso a los que contribuye el curso según lo que marca la SEP, son:

1. Usa las Tic como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
2. Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y aceptación.
3. Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.
4. Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación.
5. Utiliza de manera crítica y creativa las herramientas de productividad capaces de solucionar problemas.
6. Usa las Tic como herramienta para publicar, comunicar, colaborar y reproducir información de calidad que contribuya a la sociedad.
7. Actúa de manera ética ante el tratamiento de la información (P.E. de la BENM: 2012).

Esto en relación con la primera de las asignaturas que corresponde al primer semestre de esta Licenciatura, que sienta las bases de lo que será la siguiente materia a desarrollar y que se cursa en el segundo semestre, a continuación se describe para su posterior análisis:

b) La Tecnología Informática Aplicada a los Centros Escolares.

Este curso tiene como propósito desarrollar en el alumno de las escuelas normales las habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para el uso de las Tic en la educación con las cuales se busca que el alumno, como futuro docente, sea capaz de implementar las herramientas digitales para la educación en el aula, adaptándolas al contexto o ambiente educativo que se le presente. Así mismo, los futuros docentes serán capaces de crear y gestionar comunidades virtuales para el aprendizaje que brinden soporte a la clase presencial mientras se fomenta el trabajo colaborativo en línea a través de múltiples actividades.

En la primera unidad de aprendizaje se abordan las herramientas digitales educativas clasificadas de acuerdo con su función. Entre algunas de éstas se encuentran: los videojuegos, simuladores, herramientas para el trabajo colaborativo y educación en línea. La finalidad de conocer y utilizar estas herramientas digitales es identificar su potencial educativo y las competencias que

desarrolla el estudiante con su uso. La segunda unidad considera el ambiente educativo como un espacio en donde se desarrolla la práctica docente con el uso de la tecnología, tomando en consideración las ventajas y desventajas de infraestructura, así como las necesidades y la adaptación de las Tic a ellas. En esta unidad de aprendizaje el estudiante conoce distintos tipos de modelos de equipamiento y, mediante una planeación didáctica, elige y adapta el uso de las herramientas digitales.

La unidad tres incluye contenidos como el aprendizaje colaborativo, comunidades virtuales y las plataformas para su desarrollo, desde la perspectiva del impacto que tienen en la educación. Para ello, los estudiantes revisan, utilizan y crean contenidos con herramientas digitales propias de las plataformas. También en esta unidad se describen las principales funciones y utilidades de dichas plataformas.

Igualmente, las competencias y los puntos del perfil de egreso a los que contribuye el curso según lo que marca la SEP, son:

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.
3. Usa las Tic como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
4. Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.
5. Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación.
6. Usa herramientas digitales objetos de aprendizaje, herramientas de colaboración y educación en línea, software libre para la educación, herramientas para la gestión de contenidos en la web, entre otras, en las que identifica el potencial educativo para su uso.
7. Planea el uso de las herramientas acordes a los ambientes educativos, y evalúa el impacto que tienen en el aprendizaje de los estudiantes.
8. Crea, revisa y utiliza comunidades virtuales educativas asumiendo diferentes roles (docente, estudiante, administrador), con un comportamiento ético dentro de la

> misma. Utiliza las aplicaciones propias de la plataforma que considere apropiadas para el desarrollo de una asignatura (P.E. de la BENM: 2012).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en la preparación del Docente de Educación Primaria es por el momento un aspecto nuevo, pero importante para la mejora de la profesión docente y por consecuencia de la futura preparación educativa que recibirán los alumnos en las aulas. En la cultura globalizada que vivimos en estos días existe una crítica a la educación en la medida que no responde a las exigencias que la sociedad le plantea; pero al mismo tiempo existe conciencia de la importancia del papel que la educación debe cumplir y de la necesidad de su transformación para lograrlo.

Como menciona Calatayud (2008):

> En la actualidad existe una gran variedad de factores que de forma directa e indirecta están condicionando el desarrollo de la profesionalidad docente. Los constantes cambios sociales, propios de la sociedad neoliberal, de carácter altamente capitalista, donde el consumismo reina en todo su esplendor, también se están dejando sentir en la formación de los profesionales. Vivimos momentos de cambios vertiginosos promovidos por el avance incesante de las tecnologías, por las telecomunicaciones, por las demandas sociales y laborales, por los avances científicos, etc. que reclaman una mejor y mayor formación del profesor, del pedagogo, etc., para ejercer la profesión y responder a los retos que plantea la sociedad. (p.57)

Pero, si se trata de mejorar la educación, habrá que reconocer que la tecnología es sólo una herramienta. “Los nuevos medios de enseñanza: televisión, radio, proyecciones, máquinas de enseñar, etc., parecen promisorios auxiliares de la enseñanza pero no son más que instrumentos, cuyo valor depende de cómo y para qué se les usa” (Avolio, 1975: 27). Serán la actitud y el profesionalismo de quienes enseñan, lo que conforme la esencia de la educación transmitida. Elevar la calidad de la docencia es el aspecto más importante y crucial del programa de formación del profesorado. Cuando se establece un nuevo plan o sistema en la formación del profesorado que se dedicará a la docencia, se recomienda ser innovador y congruente con la actualidad social mundial.

Con esto nos referimos al contenido actualizado; una clase o un acto de enseñanza bien organizado (cognitivamente fácil de seguir); el uso correcto de técnicas audiovisuales y medios de comunicación; y un docente motivado por el aprendizaje de los estudiantes. Aunque estas características parecen simples, no todos los maestros demuestran que las poseen, y esto incide de modo negativo en el momento de las evaluaciones en los estudiantes. Estos criterios pueden ser positivamente impactados por el uso razonable de tecnologías, en el rango de su posibilidad y adecuación.

Algo de lo que se piensa es que no debería aislarse tanto el ámbito educativo de lo que sucede en la realidad social, pero por el contrario, tampoco sería adecuado caer en una competencia contra la tecnología; ya que estaríamos cometiendo un error absurdo, puesto que en la actualidad la tecnología no deja de avanzar, momento a momento. “El fenómeno de la mundialización de la economía está teniendo un impacto no sólo en lo social, cultural, político, etc., sino también en la escuela, en el currículo, en el aprendizaje, en la enseñanza, en la consideración de la función docente, etc.” (Calatayud, 2008:83).

La Benemérita Escuela Nacional de Maestros hace lo propio al poner en activación el Plan 2012; los egresados de esta institución educativa tendrán el conocimiento del uso de las tecnologías presentes en su educación y las de sus futuros alumnos, para poderlas utilizar y valerse de ellas para el desarrollo de la clase en los salones de primaria. Se puede decir que se capacitará a los docentes para utilizarlas, así como también se les “autoriza”, dicho de alguna manera, el uso de estas herramientas dentro del salón, hasta donde los materiales existentes en el momento lo permitan. Susana Avolio (1975) ya advertía hace algunos años lo siguiente:

> […] uno de los objetivos de la educación es capacitar al hombre para que pueda comunicarse, es decir, para que pueda comprender a los demás y autoexpresarse. Para lograr este objetivo es necesario transformar el aula y la escuela. Ambas deben ser centros de comunicación; la comunicación es objetivo y método indispensable; sólo en un clima adecuado los alumnos podrán aprender a participar y dialogar; la escuela encerrada entre sus cuatro paredes, la didáctica basada en la transmisión de

> información, han entrado en crisis y no responden a las necesidades de la educación actual. (p. 90)

Para que las tecnologías puedan ocupar el lugar que demandan en nuestra sociedad, éstas han de formar parte importante en la formación del profesorado, pues para adaptarlas y utilizarlas se presupone que las deben conocer. Es importante el enfoque con qué se forme al profesorado, pero la preparación en este campo moderno es algo que falla o falta en ocasiones en los modelos.

En la era de la información actual, el trabajo pedagógico es complicado, debido a tendencias sin sentido que resultan del mercado consumista que vende tecnología y promueve el uso de éstas, pero no siempre cumplen con sus extraordinarias promesas. Sin embargo, creemos que se debe estar dispuesto a utilizar cualquier herramienta que apoye el proceso de enseñanza, seleccionando las mejores herramientas para determinada situación educativa y, por lo tanto, volver productivo el consumo de dichas tecnologías.

Es el caso particular de los videojuegos han atraído la atención de niños y jóvenes, deduciendo esto de la observable demanda de consolas de distintos tipos de características y precios. Al ser los videojuegos atractivos para este amplio sector, la educación tiene la posibilidad de valerse de su amplio uso, agregándoles el contenido académico. Esto sería una oportunidad más de la educación por innovar en los medios didácticos que favorezcan la educación de las actuales generaciones. Siempre decidiendo los docentes, si es lógico y productivo, su uso en cada una de las materias o temas que se quieran desarrollar.

La sociedad mexicana actual, como posiblemente mundial, manipula los aparatos digitales de manera cotidiana, les da el uso principal para el que inicialmente fueron creados, pero también se les incorporan usos secundarios para volverlos aún más novedosos y funcionales. Desde temprana edad los individuos tienen contacto con estos aparatos digitales, ya cuando llegan a la etapa de asistir a la escuela llevan a los salones los malos hábitos y habilidades que estos les han proporcionado, dejando alumnos con inquietudes, raras costumbres, como también nuevas formas de querer obtener las enseñanzas.

1.2 De la Didáctica Tradicional a la Didáctica asistida por Tecnologías. Un cambio en la enseñanza Primaria.

Este cambio socioeducativo del que hablamos y del que somos testigos, hace replantearse las formas de trabajar dentro de las aulas de Educación Primaria, por los mismos avances del tiempo, los actores y ambientes dentro y fuera de la escuela también son otros. “Así se cree que el aula del futuro es diferente físicamente hablando. El profesor del futuro es diferente en la medida que él brinda la formación y luego ayudará a discernir al alumno sobre la información que obtenga. Y el alumno del futuro es diferente en tanto que cada vez menos necesitará invertir tiempo en el salón de clase y más en la búsqueda de información a través de una terminal de computadoras” (Cambero, 1996: 93).

La Educación Primaria, en sus planes y prácticas, deberían actualizarse cada cierto tiempo valiéndose de los materiales, recursos, herramientas, conocimientos que la época le permitan o le requieran, en búsqueda de la calidad del acto educativo. Para realizar esta tarea la escuela puede aprovechar las posibilidades que le ofrecen los medios de comunicación y las tecnologías digitales; no sólo puede incorporarlos para facilitar la enseñanza, sino que debe educar a los alumnos para que reciban en forma inteligente, selectiva y crítica la información transmitida a través de los artefactos tecnológicos mencionados. La sociedad necesita de la educación para subsistir y progresar continuamente a través de la comunicación a las generaciones jóvenes de toda su herencia cultural.

La finalidad de la educación actual implica formación humana; hoy más que nunca se trata de fortalecer interiormente a la persona, para que no sucumba frente a los adelantos científicos y técnicos y, por el contrario, sepa servirse de ellos, manejarlos y ser un miembro no masificado, sino integrado creadoramente en la sociedad en que vive. La necesidad de formar un hombre nuevo plantea un desafío a la escuela, nunca como ahora existió tanta preocupación acerca de cómo educar; primero es necesario determinar el tipo de hombre que se desea formar, luego se seleccionarán los medios, que serán eficaces o no, en la medida que atiendan al logro de los objetivos.

La didáctica en las clases de Educación Primaria ha planteado la búsqueda de los medios que mejoren la apropiación de los conocimientos académicos, ayudando a que cada uno de los alumnos encuentre tanto la facilidad de aprender como el gusto por estudiar y mejorar en las materias que cursan en el año escolar. Las formas de aprender entre alumnos es diferente de acuerdo con lo observado en las aulas; las capacidades para aprender serán diferentes entre los alumnos, "[…] encontramos, como mínimo, siete maneras de conocer el mundo[2] y de relacionarse con él. A raíz de todo ello, cada individuo aprende, representa y utiliza el conocimiento de modo diferente" (Gardner en Calatayud, 2008: 120). Este es el objetivo de la didáctica, y que cada maestro busca día a día en las aulas. ¿Cómo enseñar? esta es la primera pregunta a la que atiende la didáctica, y por la cual podemos afirmar que no es lo mismo enseñar hoy que en las generaciones anteriores.

Avolio (1975) menciona que anteriormente:

> En la llamada didáctica tradicional la comunicación didáctica tenía un sentido unidireccional, el estudiante sólo recibía el saber acumulado por el docente, se desconocía una de las fases más importantes del aprendizaje, la creatividad del alumno. Actualmente se considera que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en una comunicación multidireccional; educador y educandos son sujetos activos; en un grado y modo diferentes, ambos cumplen funciones que tienden a integrarse para lograr un fin, que es la educación del hombre. La comunicación es actualmente una condición indispensable para que se produzca la relación pedagógica entre docente y alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p.100).

[2] 1. Lógico-matemática: basada en la capacidad de observación y deducción. 2. Lingüística: basada en la capacidad de manejo del lenguaje verbal. 3. Espacial: basada en la capacidad de resolver problemas espaciales, visualización de objetos. 4. Cinético-corporal: basada en la habilidad de utilizar el propio cuerpo para expresar emociones. 5. Musical: basada en la capacidad de manejo del lenguaje musical. 6. Interpersonal: basada en la capacidad para leer las intenciones y deseos de los demás. 7. Intrapersonal: basada en la capacidad para acceder a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimientos, discriminar las emociones, interpretarlas, etc. (Gardner en Calatayud, 2008: 120)

Anteriormente, instrumentos como el pizarrón el gis y alguno que otro esquema eran los normalmente utilizados para trabajar en el salón, con la intención de hacer más claras explicaciones del maestro. Después se pasó a los salones audiovisuales (con televisión y reproductor de VHS) al igual que las láminas ilustrativas en papel bond (rotafolio), en los últimos años eran las proyecciones de acetatos y ya más recientemente las presentaciones en PowerPoint las herramientas didácticas más utilizadas. Lo anterior, en tanto a los recursos de apoyo a la clase; por el lado de las prácticas dentro del salón, se le da la principal atención a las necesidades del alumno y a la comunicación (docente-alumno) dentro del salón, antes se instruía de una forma tradicional. Entonces lo que antes funcionaba para la preparación académica de los alumnos de Educación Primaria, ahora puede quedarse limitada o ser poco útil para los aprendices, y en general para la sociedad. Esta renovación pedagógica, si bien puede implicar el empleo de tecnologías digitales, requiere empezar por una comunicación activa en las relaciones humanas entre los educadores y los alumnos.

Esto puede significar que la formación en la introducción de las tecnologías y creación de ambientes tecnológicos debe partir de maestros convencidos y con libertad para trabajar. Deben contar con cierto tiempo y apoyo para aprender, sin esperar resultados demasiado temprano. Usualmente resulta interesante que se les permitan exploraciones, combinaciones creativas y desarrollar nuevas aplicaciones, en donde tanto los docentes como los estudiantes puedan “convivir con la tecnología”. Esto último es lo que se propone en el presente trabajo, desde una perspectiva educativa y en la medida de las posibilidades materiales.

En el anterior subtema se mencionó que ya existe una renovación en el Plan de Estudios, para la formación de los profesores de la BENM. Ahora, el siguiente punto está en la cuestión de los materiales de apoyo al docente, aunque de alguna forma uno que otro plantel de nivel primario se encuentra medianamente preparado para llevar a cabo la labor docente de forma digna e integral. Con salones equipadas y maestros preparados, estaremos contando con lo esencial para una moderna educación básica, esperando que se formen mejores

estudiantes de Educación Primaria, educados y motivados para continuar con los estudios secundarios; con esto desde la Educación Primaria se estaría fomentando la calidad de la educación, como lo pregonan cada uno de los gobiernos en México.

Las instancias de gobierno y la iniciativa privada han equipado, en la medida de lo posible, las primarias públicas con aparatos digitales que apoyen la clase, tal es el caso del programa de Enciclomedia en las Primarias[3], por algunos recordada y por otros no tanto, pretendiendo agilizar e innovar en las formas de aprender dentro del aula. Por otra parte, está la preparación de los docentes, que es igual de importante como la incorporación de los aparatos y programas (hardware y software). Cambero (1996) plantea que: "[…] al no contar con un aula debidamente equipada o actualizada; o no estando el personal debidamente capacitado, los instrumentos tecnológicos no servirían de nada o serian mal empleados" (p.94).

Es por ello que posiblemente estemos cerca de un avance significativo, en lo que respecta a los avances en las "didácticas modernas" (si es que así se les puede nombrar) en apoyo a las tareas docentes. Teniendo en marcha un nuevo plan de estudios, para la profesionalización de los alumnos en la BENM, que incluye estas incursiones en el aula, con el objetivo social de formar ciudadanos completamente capacitados para laborar, pero también con mayor conciencia del mundo que los rodea. La escuela y los maestros tienen, junto al enorme desafío que les planean las innovaciones didácticas, un enorme potencial por desarrollar.

[3] Anunciado por Vicente Fox al inicio del ciclo escolar 2004-2005, cuando Reyes Tamez Guerra ocupaba la titularidad de la Secretaría de Educación Pública (SEP). En octubre de 2010, el entonces titular de la SEP, Alonso Lujambio, anunció el fin de Enciclomedia y el reequipamiento de los salones de quinto y sexto año de primaria con Aulas Telemáticas con acceso a internet. En aquella ocasión, el funcionario admitió que el primer programa no tuvo un proyecto pedagógico ni de capacitación a los docentes. Disponible en http://www.24-horas.mx/arrumban-enciclomedia-costo-mas-de-25-mil-mdp/ fecha de consulta: Febrero 2013.

1.3 La comunicación y la dinámica dentro de los salones de Educación Primaria.

Año con año en las escuelas de Primaria se viven distintas experiencias de convivencia escolar entre los alumnos, padres de familia y maestros, pero las de mayor relevancia en este punto del presente trabajo, son las que los alumnos y maestros llevan a cabo durante las horas de clase. La realidad actual de la relación maestro-alumnos es distinta a la que en años pasados era, ahora existen mayores influencias del exterior dentro del salón, mayores libertades para el alumno y aumento en las responsabilidades del docente (aun así la tareas del docente no son de las más valoradas en la Sociedad Mexicana).

En la actualidad los alumnos de Primaria son aun más conscientes de la realidad, y se interesan por otro tipo de asuntos más prácticos, “los estudios más recientes sobre los procesos didácticos, sistemáticos parecen indicar que el interés del niño por los fenómenos técnicos es particularmente marcado durante los primeros años de escolaridad, La técnica es una área vinculada al campo vivencial y empírica del niño ya que tiene un efecto fuertemente motivador” (Cambero, 1996: 96). Tal vez por esta primera modificación por parte del alumno, la relación maestro-alumno cambio en búsqueda de un mejor entendimiento escolar.

Los alumnos en los salones relacionan la mayoría de los contenidos educativos con lo que ven en la televisión o en internet, lo hacen de manera improductiva para las analogías educativas que se pretenden hacer con el tema expuesto por el docente en ese momento. Por lo que el docente recurre a relacionar (encaminar en medida de lo posible) lo que él o los alumnos comentan en clase, con el tema académico expuesto. Esto conduce a deducir una influencia de los medios externos, que hacen al alumno pensar más en el contenido de las pantallas electrónicas que en el contenido escolar. El alumno llega a pensar que todo en el día es un “juego”, poniendo a trabajar a los docentes en la recuperación de su atención, y la ubicación del lugar donde él está presente, o sea la escuela.

Con el aumento en las tareas del docente, también la expectativa es mayor en saber si adquiere o no las competencias en tiempo y forma; en ocasiones por más que el docente realice el esfuerzo por cumplir con lo que la sociedad y las autoridades le demandan como extra a su trabajo, siendo por esto que los padres de familia, señalan al docente su “mal trabajo”. Los padres de familia, en gran medida, han dejado de realizar la parte que les toca en la educación integral de los alumnos, se puede decir que ésto quizá sucede en general, por la actual modernización de la familia urbana mexicana; lo cual no debe sonar a justificación, ya que si se desea una mejor sociedad se tendrá que trabajar en conjunto con las escuelas, siendo la propia sociedad la beneficiada.

Los cambios en la sociedad urbana mexicana han determinado también un cambio en la finalidad de la educación; ya no se puede considerar valioso que el alumno adquiera en la escuela gran cantidad de información, debido a la explosión de conocimientos en las distintas ciencias, es posible y además lo más probable que cuando el hombre domine un campo de saber, éste habrá evolucionado tanto, que la información adquirida no tendrá vigencia. El docente debe ubicar al alumno en el mundo real en que vive, para que éste no piense que siempre las cosas han sido así, siendo esto lo principal para que no exista una posterior pérdida del alumno en el abismo de imágenes y sonidos; también debe auxiliar al alumno con el gran contenido de información que la sociedad y los medios le ponen enfrente de forma accesible. El profesor ahora no es exactamente una fuente de información, es una fuente de educación. Como dice Savater (1997) un alumno puede informarse dándole a un botón, lo que no puede hacer es educarse (Savater en Calatayud, 2008: 98)

Los videojuegos son uno de los pasatiempos en que mayor tiempo y dinero invierten muchas familias mexicanas, artefactos que tienen la atención de niños y jóvenes, con esto demuestran su poder de atracción y con su uso, se observa la lucha por llegar a otros niveles, saber más de ése y muchos otros juegos **(Ver anexo 1, preguntas 1 y 3).** Por esto mismo, los usuarios de videojuegos están recibiendo información de manera virtual, no existiendo nadie que los oriente de la

manera correcta para saber que sólo es un juego y que hay que tratar de sacar provecho positivo de estos. De ahí lo que Savater menciona sobre la educación y el simple click en los botones, “el trabajo de asesoramiento de lo que hacen los niños frente a las pantallas es de los familiares y de los profesionales de la educación"(Calatayud, 2008: 55).

En los salones de primaria, las evidencias de un cambio en las generaciones estudiantiles son claras, existe un avance en lo social y lo tecnológico, lo que afecta en la actitud de los alumnos, quieren pasar sus horas dentro del aula de manera rápida y de manera atractiva, de tal manera como lo hace la sociedad en el exterior. Los docentes enfocan tiempo de su trabajo en bajarle el ritmo acelerado a los alumnos, en lugar de aprovecharlo positivamente y llegar a acuerdos de aprendizaje en clase y proporcionales las herramientas, hábitos y valores para su aplicación dentro y fuera del aula. Habrá aprendizaje significativo cuando el alumno aprenda a reaccionar creativamente frente a los demás y frente al mundo; para cumplir estas tareas a favor de lo educativo, deberá existir comunicación efectiva entre los participantes de los actos formativos, así como coherencia en los planes de estudio para poder cumplir con un perfil de egreso actualizado.

Por un lado, la educación del siglo XXI debe dar un giro muy grande, que necesita modernizarse y utilizar los nuevos recursos; ir a la par con lo más actual para que el niño se desenvuelva mejor en esta época, donde sólo el que estudia y se actualiza adquiere mayores oportunidades. Por otro lado, existe la preocupación acerca de los niños en la actualidad, que sólo hacen lo que se les dice no van más allá y su mayor contacto lo tiene con artefactos tecnológicos. Por lo mismo, como se menciono anteriormente, debe existir una mediación por parte de la sociedad y en especial dentro de las escuelas.

Sin padres de familia y docentes interesados en educar de manera correcta a las actuales generaciones, se perderá el sentido de la educación integral e innovadora que pretenden las autoridades y sociedades, en conjunto alcanzar. Es decir, es necesario formar maestros con actitudes positivas para el diálogo, comprensivos,

cuyos mensajes sean verdaderos y reales, que sean significativos para la vida de sus alumnos contribuyendo a su realización personal, que exploten las ventajas de las tecnologías digitales y en particular, que reutilicen los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Lo vivido en el Sistema Educativo Nacional no deja de ser normal ante la realidad mundial, la renovación de contenidos es requerida en las empresas o instituciones, si es que no quieren dejar de existir. También las personas deben ser actualizadas en sus conocimientos para no rezagarse social y laboralmente. La escuela, en combinación con otras instituciones, deberá evitar que los educandos sean potenciales analfabetos del siglo XXI. Habrá entonces, que integrarlos en el mundo de las tecnologías digitales y de los videojuegos, ayudándoles a integrarse a la aldea global, ese mundo digital que hoy más que nunca está al alcance de nuestras manos. Para ello, el universo de presentaciones audiovisuales se convertirá en un recurso didáctico propio del ecosistema escolar, dejando de ser mera golosina de consumo (Calatayud, 2008: 67).

Si sabemos que las miradas jóvenes de los alumnos están puestas en los artefactos de la tecnología, también que las imágenes proyectadas son llevadas a las aulas de educación primaria, la interrogante principal seria ¿qué hace la educación para no ser despojada como la principal fuente de conocimientos? La respuesta y propuesta principal, está en valerse de los artefactos digitales como medios lúdicos del contenido educativo. Para ésto, primero debe estar preparado o mínimamente convencido el personal docente de las escuelas primarias, después de esto; tener los materiales audiovisuales y videojuegos que apoyen esta propuesta didáctica. Con ésto se hará el intento por aprovechar las bondades que las tecnologías ofrecen y que ya se hacen sentir fuera de las aulas educativas, y de las cuales la escuela no puede ni debería aislarse.

En los siguientes Capítulos del presente trabajo, se abundará mas en el tema de los videojuegos y en el ámbito de lo social, cuestiones que denotan un cambio importante en las formas de aprender, de ver la escuela primaria y de los niveles a los que ha llegado la tecnología de las imágenes. Los videojuegos enseñan cosas

y más de las que pensamos comúnmente, no todas son negativas; el desarrollo de habilidades psicomotrices es una de las positivas **(Ver anexo 1 pregunta 6)**, pero aun así los vemos como distractores o como simples pasatiempos. Siendo este nuestro tema desarrollado y en el cual, abundo más en las siguientes páginas con base en autores, documentos y una encuesta realizada acerca de este tema.

CAPÍTULO II

LAS Y LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SUS APRENDIZAJES FUERA DE LA ESCUELA

Anteriormente, los avances tecnológicos que existieron especialmente en el cine, la radio, los periódicos y la televisión, supusieron mayores formas de entretenimiento y acceso a la información. También supusieron para la sociedad la ampliación de la cultura y, entre otras cosas, la posibilidad de la alfabetización generalizada así como un sinfín de beneficios sociales. Sin embargo, los medios de comunicación fueron desde su creación, adaptados por las empresas y las instituciones convirtiéndose así en agentes de transmisión de necesidades comerciales, en beneficio del capitalismo promovido subliminalmente, y en los últimos años, a todas luces. La influencia comercial por parte de los medios está lograda, y entonces por qué no lograr hoy, por parte de los actuales medios informáticos, una influencia educativa aún más eficiente.

La sociedad del siglo pasado se educó en el modelo de los medios de comunicación tradicionales; es decir, en el modelo unidireccional que no permitía respuesta alguna, su objetivo es sólo recibir información. Pero ahora nos encontramos en la era digital. Es la época con mayores posibilidades para la creatividad; antes no había tantos recursos para la comunicación y para la producción. Ésto significa que las generaciones más jóvenes han sido educadas en un nuevo tipo de realidad que permite un modelo de comunicación bidireccional; es decir, que el receptor también puede convertirse en emisor respondiendo a las noticias o produciendo las propias.

En pocas palabras, la realidad es que las personas adultas están educados en el modelo informativo (solo reciben la información) y los más jóvenes en el modelo comunicativo (hay posibilidad de réplica). Las escuelas o los institutos no

responden a las necesidades que demanda la sociedad actual, y mucho menos, a las del alumnado que, fuera de las paredes escolares, están inmersos en contextos comunicacionales y tecnológicos que le permiten "vivir otra realidad", "otra educación". "Como se puede ver, se trata de introducir una recta visión pedagógica de la tecnología y métodos introducidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también de reflexionar sobre su dimensión e influencia en el contexto social y particular de cada uno, porque el educando no vive sólo en la escuela, vive en una familia, un barrio, una ciudad, una cultura, una aldea global[4]" (Arellano, 2005: 322).

Todo esto conlleva replantearse los objetivos educativos, cómo conocer de forma crítica los medios de comunicación, sus recursos técnicos, los mecanismos de funcionamiento, el dominio de sus lenguajes y sus elementos de manipulación. Pero, para plantear estos objetivos, el profesorado necesita una adecuada formación, de manera que sepa aprovechar los recursos que el entorno le brinda y favorecer el aprendizaje de los alumnos no sólo en el aula, sino también fuera de ella para dar elementos de valor sobre lo que no se ve. La sociedad ha cambiado y uno de los ejemplos es el cambio de los roles en el aprendizaje del ciberespacio: los niños y niñas, son los que muchas de las veces enseñan a los adultos en cuestiones tecnológicas.

[4] MacLuhan hablo de la "aldea global" de manera metafórica para referirse a la sociedad tecnificada, a las formas de comunicación humana mediadas tecnológicamente (Cuadrado, 2008: 35).

2.1 Los alumnos y sus pasatiempos.

Los medios audiovisuales y las tecnologías han modificado el ritmo vital de los niños. Los juegos tradicionales en los niños, han sido poco a poco sustituidos por otros más pasivos. La aparición de los medios de comunicación, las nuevas dinámicas familiares y la creación de los nuevos entornos de relación humana mediados tecnológicamente, han modificado el medio y por lo tanto, los fines de la socialización, que ya no son sólo consecuencia de relaciones humanas espontáneas y presenciales, por ejemplo, ahora las amistades se pueden conseguir por internet, y sin tenerse que conocer personalmente.

Así como la amistad, entre las diferentes formas de aprendizaje y socialización destaca el entretenimiento o juego. El juego es una actividad muy importante, especialmente durante la infancia y la adolescencia ya que permite relacionarse con los demás, y aprender pautas de comportamiento, normas y valores como la cooperación y la deportividad. Los niños de cualquier época juegan la mayor parte del tiempo como acto normal para su edad, esta afirmación se respalda en las investigaciones de varios autores que son especialistas y que en su momento hablaron de las etapas y el juego en el niño, los principales representantes de estas ideas son Piaget y Vigotsky. Los juegos ayudan a los niños a desarrollar su imaginación, y fomentaban la interacción social o la autonomía, así como la actividad física. El niño que no suele jugar revela un estado de ausencia de salud o armonía, puesto que el juego es contribuyente del desarrollo del cuerpo, la inteligencia y la efectividad (Moreno, 2005: 18).

Se requiere encontrar un punto de equilibrio entre los juegos de la actualidad y los tradicionales; si bien es real que a los niños les gusta estar inmersos en internet con sus amigos, para interactuar y jugar en esta era digital; también requieren jugar con plastilina o arena, armar rompecabezas, o volar un papalote para desarrollar sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras. Reforzando esta propuesta, Redding (2005: 31) menciona que la mala utilización de la tecnología está transformando los entretenimientos tradicionales como los juguetes o juegos. Que la función del juego debe ser ayudar al niño a desarrollar

su creatividad e imaginación; el juego debe facilitar la interacción humana, la comprensión y aceptación de los roles y obligaciones sociales y ayudar al desarrollo intelectual, moral y físico del los menores.

En nuestros días se reduce el tiempo de juego de los niños. Y no sólo se debe a la falta de tiempo de los adultos para compartir esta actividad con sus hijos, sino a que los espacios para practicar esta actividad son cada vez más reducidos e inseguros. Además de las pocas horas disponibles, entre estudios, transporte, comidas, tareas domésticas y descanso nocturno. Y qué decir de la fascinación que ejercen las pantallas televisivas, las computadoras y los videojuegos. Los ideales lúdicos son día con día más globalizados, y la oferta de juguetes artesanales o caseros se vuelve cada vez más escasa.

Es cada vez mayor el uso de artefactos mediadores en el juego infantil; el consumismo de la actualidad, afecta ya a esta actividad y este sector de la sociedad, que a veces se deja tan desprotegido y que actualmente es el mayor detonador de consumo, nos referimos al sector de los menores de edad. Pujol (1996) sobre esto menciona que:

> Es cada vez más la influencia que los niños ejercen sobre las decisiones de compra familiares; mas tempranamente disponen de dinero propio que les permite decidir en que van a gastarlo; constituyen el objetivo de muchos de los mensajes publicitarios y a la vez son protagonistas de algunos de ellos, siendo muy vulnerables a la manipulación debido a la falta de criterios propios, consecuencia de su corta edad. Todo ello plantea la necesidad de que la educación del consumidor deba plantearse desde las primeras edades y que no sea algo exclusivo del mundo adulto (p. 34).

Como leemos, el consumo no sólo afecta al mundo de las personas adultas, sino también al infantil desde temprana edad; la interacción de niños con la sociedad de consumo, se inicia con los medios de comunicación, porque les acercan constantemente a los parámetros propios de la sociedad de consumo y dejan huella en ellos. También, por imitación los niños aprenden a comprar y a querer cada vez cosas más nuevas y por lo mismo más costosas; a lo cual, los padres terminan cediendo con tal de ver a su hijo feliz. Los pasatiempos de hoy en día no

tendrían que implicar un gasto, como también anteriormente no lo eran, y como se puede escuchar en palabras de los abuelos.

Observando las características de los juegos tradicionales de hace ya tiempo, por lo general, casi todos ellos eran realizados al aire libre, además de que eran juegos colectivos y baratos; y sobre todo, eran creados y transformados por los niños. Los juegos tradicionales, pasaron de ser espontáneos y, en los que no se requerían instrumentos mediadores, como juguetes o aparatos, al menos no que tuvieran un costo tan alto; a ser juegos algunos violentos, pasivos, y que requieren de tales instrumentos costosos, que con el pasar de un tiempo pierden su utilidad, o como comúnmente se dice su “chiste”. Tal “chiste” se pierde por que salen los nuevos modelos, esto hace que lo anterior se vuelva viejo. Volviendo esto un círculo vicioso, en que pocos saben que lo están. Como dice Cuadrado (2008: 56) vivimos en lo que podría llamarse “sociedad kleenex”.

De modo que reafirmamos la idea previa a este trabajo, de que lo vivido por los alumnos fuera de la escuela debería formar parte integral de los planes de estudio, aspectos importantes como los videojuegos, el internet, la televisión etc., y en general las tecnologías, podrían conservar el interés del alumno por el estudio. Pasatiempos tan famosos y ahora tan comunes como los videojuegos, que resultan de la digitalización de los juegos tradicionales en las pantallas, son una opción importante para incluirlos en la educación formal. De lo contrario la vida fuera de la escuela, también conocida como educación informal, será ajena a lo enseñado en las aulas escolares, causando con esto problemas de preparación para la vida social y laboral.

Desde hace tiempo se estudia la influencia del entorno en el aprendizaje; sin embargo, tal entorno es un espacio cambiante que ha evolucionado impulsado por el avance de las tecnologías. Estas tecnologías han traído un nuevo modelo comunicativo que permite una audiencia más activa y participativa e incluso productora de información. Aún así aunque estamos en época de mayores posibilidades para la creatividad, la libertad de expresión, y el sentido crítico, la sociedad permanece en estado de adormecimiento intelectual y pasividad ante los

grandes cambios que existen y que tienden a seguir sucediendo. “El resultado más inmediato de este espacialismo no compensado, ha sido que hoy, cuando hay mayor número de hombres de ciencia que nunca, haya mucho menos hombres cultos que, por ejemplo, hacia 1750” (Arellano, 2005: 303).

En estas ideas principales se indaga e investiga a lo largo del presente trabajo, sugiriendo una manera más de innovar en el nivel de Educación Primaria, y así apoyarla en el logro de sus objetivos educativos en ésta compleja realidad vivida. Cuadrado (2008: 28) menciona lo siguiente: “respecto a las herramientas tecnologías de comunicación, gran parte, se dedica a la diversión y entretenimiento y sólo en contadas ocasiones las tecnologías intervienen en los campos productivos-sociales”. Esto mismo, es lo que aquí se pretende realizar: una relación de instrumentos actuales y novedosos, ocupados para el entretenimiento, como lo son los videojuegos y su aprovechamiento en la educación formal principalmente en los salones de primaria, como fuera de ella.

2.2 Escuela, Familia y otros agentes educativos.

> “Si las formas y espacios de socialización han sufrido transformaciones a lo largo de la historia, los agentes educativos también han ido evolucionando de forma similar” (Cuadrado, 2008: 25).

En general, podría parecer que la educación sólo interesa a docentes y pedagogos; porque por un lado, las clases dirigentes y los grupos de poder, utilizan a la educación como una poderosa herramienta social que puede enfocarse para cambiar las cosas o para todo lo contrario, hacer que todo siga como está. Sin duda, existen muchas vinculaciones entre la educación y el contexto social, pero en la mayoría de los casos, sólo se aborda esta vinculación desde la misma perspectiva; es decir, lo negativo que puede ser el exterior (contexto informal) y cómo afecta a la escuela.

Y por otra parte, los padres que piensan que preocuparse por la educación de los hijos es solo escoger una buena escuela y asistir a las reuniones de padres. Es

así, que si delegamos la labor educativa sólo a la escuela, se descuida el efecto educativo del resto de los agentes que conforman el entorno, o bien, no se le da la importancia que deberían tener. Por ejemplo, cuando los niños se sientan frente a la televisión a ver una película o a jugar un videojuego, mientras los adultos hacen otras actividades, en realidad los niños están llevando a cabo un aprendizaje, y se deja este aprendizaje sin la supervisión del adulto. “Los niños se benefician cuando los adultos que están a su alrededor comparten valores básicos, sobre su educación y formación, cuando se comunican entre sí y cuando les proporcionan un apoyo y orientación consistentes” (Redding, 2002:37).

La sociedad sigue relacionando educación con escuela cuando en realidad los procesos educativos suceden en un entorno mucho más amplio y complejo, entornos en los cuales existen desde asuntos formales hasta intereses perversos, tal vez llegando casi a competir, de manera oculta por audiencia que haga caso de los mensajes que estos emiten. Por lo tanto, la educación es una actividad que se ejerce desde múltiples partes y que debe abordarse en conjunto con la sociedad ya que la escuela no puede atender a todas las necesidades de la educación global y, a veces, su trabajo es insuficiente para contrarrestar las influencias educativas negativas. A continuación lo que Arellano (2002) dice al respecto:

> Es sumamente importante el que la escuela y casa vayan de la mano, así será más fácil consolidar los valores y la formación en la medida en que la coherencia de los padres se asume a la de la escuela. La escuela tiene que ser una instancia útil de dialogo para los padres, pues ellos son los que interfieren positiva o negativamente en la educación de los hijos. Si no se educa a los adultos, es difícil el cambio, pues la educación de los niños no sólo se logra dándoles conocimientos, sino enseñándoles valores, y estos los aprenden de los adultos con los que viven, de allí que su mirada educativa deba integrar también a los padres como los agentes principales en el proceso educativo. (p.322)

El concepto de educación ha sufrido profundas transformaciones a lo largo de la historia aunque siempre se ha podido relacionar con el perfeccionamiento y la mejora de las personas, como resultado de algún tipo de aprendizaje. Se trata de un proceso de transformación individual y colectivo para convertir la sociedad que

existe en la sociedad deseable. Si bien es claro, y se acepta, que el adulto enseña al niño, en las sociedades de hoy se entiende que la educación es un proceso que dura toda la vida y en el que intervienen diversos agentes externos e instituciones educativas. Estos factores forman un gran poder educativo y comunicativo con objetivos diferentes o intereses diversos.

Lo que hoy es conocido como educación informal, es entonces evidentemente una fuerte influencia para las generaciones infantiles y jóvenes, y es paradójico que se ignore el espacio de la educación fuera de la escuela y que se deje este espacio a los medios de comunicación, cuyo único objetivo es vender y conformar a los futuros ciudadanos y ciudadanas en prácticas y competencias para ser cada vez más consumidores, más competitivos, más individualistas. “El mundo que construimos en nuestras mentes no solo debe tomar en cuenta la educación formal sino también, el que se da a través de la educación informal, la que no se ve, la que no se instruye en los muros de una institución educativa” (Cuadrado, 2008: 45).

El plan invisible de la educación informal que se articula, sobre todo, a través de los medios de comunicación y las tecnologías digitales tiene como único objetivo conformar a la ciudadanía del futuro a imagen y semejanza de los medios. Pocos aceptan que detrás de ese proyecto hay un proceso de educación por separado a la escuela, que es tal vez invisible y cuyas consecuencias pueden ser imprevisibles. Arellano (2005) es claro y menciona que la propiedad de las empresas recae en muy pocas manos y casi todas repiten los mismos mensajes, los mismos valores, el mismo tipo de representaciones. Videojuegos, televisión, internet, telefonía móvil incluso la radio tienen, aparentemente, objetivos como informar, educar y divertir. Pero todo está muy lejos de cumplirse, se queda en una frase que se repite, y que incita al consumismo.

Al parecer el objetivo de la educación informal es desarrollar un plan, aparentemente inofensivo, pero que tiene una fuerte intención por que busca reforzar la ideología consumista y capitalista, la formación en valores y competencias que entran en contradicción con los de un estado democrático

promovido a través de sus instituciones educativas. Ahora bien, no se debe olvidar, que la globalización está modificando significativamente las sociedades y los valores a través de los influjos que se producen mediante los medios de comunicación y las tecnologías. Los valores de esta sociedad de consumo, que se transmiten a través de las pantallas de cualquier dispositivo electrónico, son el individualismo, la diferenciación social, el poder adquisitivo, los bienes materiales, etc.

Los mensajes explícitos que se imparten en la educación formal son visibles, decodificables e interpretable en función de los cánones establecidos en la propia escuela. Pero ¿qué pasa con los mensajes que no se ven? Los individuos se encuentran en una situación incierta cuando ninguna institución se ocupa de los mensajes que no son visibles, de los contenidos que no se saben leer, del mundo artificioso que construyen los medios de comunicación. A lo anterior Cuadrado (2008: 148) argumenta que “la alfabetización audiovisual y digital, así como una educación menos enciclopédica y más adaptada a las necesidades de la vida cotidiana, son herramientas imprescindibles para una educación que permita una verdadera transformación de la sociedad”.

La crisis de la familia y la aceleración del cambio han plantado demandas mayores sobre la institución escolar, esta es una realidad para la cual la escuela tiene que estar preparada, creando redes que generen estabilidad, sentido de permanencia de valores, y a partir de allí, de esa vida orgánica, se podrán elaborar planes de acción, buscar recursos, actualizar profesores y auxiliares, sensibilizar a los padres de familia para que promuevan una educación coherente y participativa. Nunca como ahora los docentes se han enfrentado a una sociedad con tantos cambios y tan acelerados. Antes, los adultos participaban y preparaban a los jóvenes según su experiencia y sus conocimientos de la vida. Esto ahora ha cambiado porque en la actualidad le resulta muy difícil al adulto saber cómo van a vivir sus hijos.

Aunque en el pasado el contexto de aprendizaje y socialización se consideraba un marco natural, es decir, fruto de las interacciones de los integrantes de la

sociedad, no podemos decir lo mismo del marco actual, que está configurado por la acción de los grupos de poder. Reafirmamos que los medios de comunicación y las tecnologías, impulsados por la globalización cada vez más extendida, han construido un nuevo marco de conocimientos y socialización creado según las necesidades del nuevo orden social. Es por esto último que la recomendación en este tema se ve expresado en el siguiente dicho común en otros momentos: “Si no puedes contra ellos, úneteles”; y nos referimos a retomar las bondades tecnológicas para algún uso educativo, así como vemos que actualmente, ya los medios publicitarios lo están haciendo para su informal conveniencia.

2.3 ¿Mayores Aprendizajes en contextos informales?

Los tipos de aprendizajes van de la mano de los tipos de educación existentes, y clasificarlos es una tarea compleja si se tiene en cuenta que cada uno de los autores que se consultan, atienden a sus diversos criterios y factores personales. Una de las clasificaciones más conocidas y aceptadas es la que realiza el autor de apellido Cuadrado y que tomaremos como referencia; “la educación puede ser *formal*, como sistema educativo organizado, *no formal*, como educación organizada fuera de los lineamientos académicos, e *informal* para referirse a los aprendizajes obtenidos como consecuencia de la interacción del los individuos con el medio o medios (2008: 39).

En la modalidad formal o no formal predomina el orden en el tratamiento de las clases. Se trabaja en espacios y tiempos controlados, dirigidos por la autoridad imponente del maestro, el lenguaje técnico e inflexible, supone que el avance es lineal y seguro, siempre que se sigan las indicaciones, paso a paso. Esto no entusiasma al niño, por el contrario, un niño en situaciones educativas informales se esfuerza por aprender más que en la escuela, pero nunca más allá de lo que le es posible según su maduración y desarrollo cognitivo, ni por debajo de sus capacidades. Al niño le fascina el esfuerzo que le demanda el aprendizaje

informal, por lo que responde con exigencia, seriedad y en ocasiones hasta con perspicacia.

Los aprendizajes informales aprendidos en contextos igualmente informales, conforman parte importante de la formación los alumnos, por la razón de que tales individuos viven la mayor parte del tiempo en sociedad y no solo están dentro de la escuela. Para reforzar esta idea, Cuadrado (2008:11) menciona que "está comprobado que un alumno en edad escolar pasa más horas en contacto con los medios, la tecnología y la telefonía, que en la escuela y que esos medios están interactuando entre sí y reforzando sus propios valores". El Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI, 2004) informa que los niños pasan frente a las pantallas un promedio de 4 horas diarias.

Para tratar de entender el problema fundamental de por qué los alumnos de Primaria no están motivados en aprender cómo sería de esperar, tenemos que detenernos en examinar de que manera llevan a cabo sus funciones las escuelas; porque las instituciones escolares desempeñan variedad de funciones, la principal es transmitir conocimientos, al igual es la principal en la cual no siempre se cumplen los objetivos, que al inicio de cada ciclo escolar marca el maestro con tanta firmeza. Así, como ésta, otras situaciones comunes. Ahora, si se juntan los problemas de atención de los alumnos en la escuela, con los malos hábitos de estudio que los alumnos traen desde casa, por falta de compromiso de los familiares, y del ritmo de vida acelerado que se vive en los hogares, se estará en un juego de pelota, donde se lanzan la bola unos a otros (profesores-alumnos-padres de familia) argumentando no ser ellos los principales responsables del problema.

Son varios los elementos que participan directa o indirectamente en la educación; la cultura en la que estamos todos inmersos es el gran marco donde se afecta positivamente o no, la formación de los alumnos-hijos. Sin embargo vamos a reflexionar en esta parte sobre tres elementos que directamente, y por vocación, están ligados intrínsecamente al hecho educativo. El contexto familiar, como ambiente natural en el que se inicia la formación de la persona y donde convive a

diario, en particular la participación de los padres; en segundo término, los maestros, quienes encarnan desde la profesión a la educación; y por último el contexto social, que constituye el medio donde se norma e interactúan alumnos.

Se hace importante el que la escuela deje de ser una isla que proporciona conocimientos utilizables sólo para circunstancias determinadas, específicamente académicas, y pase a ser una comunidad enmarcada en un contexto real que constantemente nos interpela y nos afecta, en esa medida estaremos otorgando verdadera formación integral. La escuela será entonces un elemento vivo que comparte lo mismo que vive el alumno y que le prepara a vivir la vida en la realidad misma. Con esta parte del trabajo concretado por los maestros, quedara en los padres de familia, y en la sociedad en general, el terminar con lo ya empezado.

Siendo positivo, diremos que la materia prima del mejoramiento de los aprendizajes escolares, que son los alumnos, tienen el coeficiente intelectual para concretar todos los objetivos de la educación, solo que hay que relacionar cada vez más lo formal (conocimientos académicos y valores sociales) con lo informal (juegos, experiencias, ejemplos comparables, etc.). El aprendizaje práctico que se realiza en la vida cotidiana tiene una serie de características que lo hacen muy eficaz frente al aprendizaje escolar (Delval, 2001:116).

Respondiendo a la pregunta de ¿Cómo podemos aprovechar las ventajas del conocimiento informal? En primer lugar no hay que verlo como un enemigo, sino como un aliado de la enseñanza escolar. En segundo lugar da pautas sobre cómo proponer un conocimiento más atractivo y vinculado con el entorno. Debemos partir de las representaciones espontaneas de los alumnos, conocerlas y actuar sobre ellas. “El conocimiento cotidiano se inicia siempre con situaciones que tienen un significado para el sujeto, en cambio sin el significado que se le asigna a las acciones o cosas, en este caso del aprendizaje, no serán productivas ni para el sujeto ni para la sociedad en su conjunto” (Arellano, 2005: 105).

Resulta sorprendente la capacidad que tienen los alumnos para realizar problemas prácticos, así como el gran interés por realizarlos. Todo esto a partir de su propia experiencia y de las fuertes realidades de que viven fuera de la escuela. Un ejemplo contundente y claro es el que el propio autor Delval (2001) menciona acerca de una niña:

> Odette tiene 9 años y ya está en el cuarto, pero también trabaja con sus padres vendiendo fruta en el mercado. Se le pregunta que cuánto cuestan dos cocos y responde que 80 cruzeiros. Le damos un billete de 200 y le preguntamos cuánto es la vuelta. Contesta sin dudarlo que son 120. Sin embargo, cuando se le pide que reste 80 de 200 el resultado que ofrece son 800. Esta conducta puede parecer sorprendente y anómala, pero resulta muy usual. […] Muchos niños que tienen experiencia en la compra-venta realizan operaciones aritméticas de una cierta complejidad en la cabeza, sin cometer errores, pero no son capaces de hacerlas con un papel y lápiz, como se exige en la escuela, aunque asistan a ella (p.94).

Cuesta comprender por qué estos muchachos, hábiles, despiertos, inquietos y divertidos fuera de la escuela, no lo son en el interior de los salones, donde se aburren por no entender y se molestan por pasar el tiempo enclaustrados. Lo mismo podemos decir de muchos profesores, que se refugian en prácticas rutinarias de enseñanza y sanción disciplinaria. “El niño busca el desafío, por lo que va directo al desorden. Sin exagerar, se puede decir que su motivación básica esta en encontrar el peligro. Le fascina y lo encuentra rápidamente, lo que cansa a cualquier adulto encargado de su seguridad” (Arellano, 2005: 127).

Es curioso porque fuera de la escuela, las equivocaciones les divierten y entusiasman, pero en la escuela los desalientan, transformándolos lentamente en probables desertores, ya que no soportan la evidencia ante los demás, o la reprobación escolar. Una de las causas de lo anterior, es que en la informalidad no existe la burla diaria por parte de los compañeros de la clase; en los últimos años se ha observado que uno de los motivos de la baja participación de los alumnos, en la mayoría de los salones de clase (tal vez no importando el nivel escolar) no es por apatía, sino por la reacción que pueden tener los compañeros de clase, y en otros casos por la reprimenda, por parte del maestro.

Mientras se estudie en un mejor ámbito escolar donde los alumnos encuentren respuestas a sus dudas o mayores casos prácticos, ellos probablemente, se involucren más y mejor, con los temas expuestos por el profesor o por sus propios compañeros. Igualmente se podrían ver mayores resultados en aspectos de asistencia y rendimiento escolar. Ya en el futuro, una vez terminada su educación escolar, estarán mejor preparados para su desempeño laboral o simplemente en el desarrollo de lo cotidiano de sus vidas.

Padres de familia, profesores como todas las personas cercanas a los niños, niñas y adolescentes, deberían motivar más a los alumnos en seguir con los estudios, cada uno desde el lugar de convivencia que los acerca a ellos. Convivir y platicar con ellos, formaría el carácter, los valores, como también los hábitos. El cambio de calidad educativa, no será logrado en poco tiempo, y no tendrá el mismo impulso, si alguna de las instancias interesadas dejara de formar con el ejemplo y de manera congruente a los alumnos. Pujol menciona que (1996):

> "El aprendizaje de valores, actitudes y normas supone siempre educar en contextos reales, he iniciando desde la familia, y en el entorno en el que vivimos a diario; no podemos por ejemplo, enseñar el valor del ahorro de energía y dejar encendida la luz de la casa o el salón al salir al patio. Su aprendizaje es siempre una tarea a largo plazo y no puntual, para ello se requiere del esfuerzo continuo de la vivencia de un determinado clima familiar, escolar y social" (p.102).

Se debería tener conocimiento de que se educa desde la familia y se complementa con los conocimientos escolares, tomando en cuenta también los conocimientos informales (de la cotidianidad). Así como mencionan algunos autores, la escuela actual no es la única que educa, la educación y el acceso a la información de diferentes tipos, están a la mano de cualquiera. Los alumnos tienen acceso amplio a las tecnologías, situación que antes no era posible tan fácilmente; pero, ¿Qué hacen los sujetos con esas bondades tecnológicas e informáticas? Según lo observado, la mayoría las ocupa para el entretenimiento y para la búsqueda de información que se vuelve mediocre al no ser analizada. La Educación Primaria puede acercarse a las nuevas generaciones, incorporando a estas herramientas del ámbito informal pero con un enfoque académico y

didáctico, complementado con planes de estudio más realistas con la sociedad, motivando así de manera positiva a los alumnos.

Muchas personas como también autores mencionan que nunca se deja de aprender en la vida, esta es una afirmación muy cierta, y que la pedagogía tiene presente. Se aprende de las personas, de los hechos de la vida cotidiana, de lo que se lee, de los medios de comunicación, etc. En el caso de los mensajes enviados por los medios, casi siempre son para promocionar productos o lugares, por lo tanto para promover el consumismo, son sólo algunos los mensajes o imágenes, que tienen un sentido socialmente responsable que pueda ayudar a la educación en cualquiera de sus distintas áreas o modalidades.

El aprovechamiento de las bondades de la tecnología es una cuestión que se vuelve más evidente día con día en la mayoría de los establecimientos e instituciones, ya sean de gobierno o dependencias privadas. Varios son los ejemplos de la afirmación anterior, nombraremos algunos: 1. Para iniciar cualquier trámite se tiene que hacer citas por computadora ya que ahora los formatos son digitales, 2. Las ventas de artículos varios ahora se pueden realizar desde algún portal de internet, 3. Para solicitar alguna vacante laboral ya no es necesario el asistir directamente ahora todo es por internet y teléfono celular, etc.,

Entonces las nuevas generaciones se están formando en otro entorno social, en el cual manejan diferentes y mayores aparatos, también sus formas de pensar y de obtener los conocimientos son distintos. En el siguiente capítulo se seguirá abundando en este tema tecnológico y más exclusivamente en los videojuegos como entretenimiento y como recursos didácticos de apoyo a los docentes.

CAPÍTULO III

LOS VIDEOJUEGOS RECURSOS DIDACTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

En las últimas décadas junto con el explosivo desarrollo tecnológico de las actualmente llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (Tic) que influyen en la televisión, radio, música, videojuegos, telefonía, Internet, etc., se ha comprobado la real influencia de estas tecnologías, a través de su omnipresencia en los hogares, instituciones, negocios, lugares de convivencia social, etc., **(Ver anexo 3)**. Estas Tic tienen en común, que son principalmente utilizadas por los niños y jóvenes en un ambiente informal, otorgándoles distracciones motivantes al instante. En el caso exclusivo de los videojuegos, se puede decir que su ventaja sobre los demás, es la combinación entre colorido visual y manipulación automática de los llamativos personajes a través de diferentes pasajes o misiones.

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado primordialmente al entretenimiento, que puede funcionar en diversos dispositivos: computadoras, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad. Los videojuegos comerciales son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación no intencionada, un objeto de investigación y un fenómeno social. En ocasiones, estos también son llamados simuladores, por el hecho de ser cada vez más parecidas (en graficas y movimientos) a la realidad debido a los avances tecnológicos.

Como se ha mencionado los videojuegos pueden ser una poderosa herramienta educativa, ya que posee características especialmente motivantes. En primer lugar, el niño en el videojuego, no es solo un espectador, si no que interactúa y se transforma en el actor principal del juego. Por lo que consigue su atención

absoluta, por lo emocionante del juego, y tiene una acción que se ve reflejada inmediatamente a través de las pantallas. Éstas son algunas características de los videojuegos, por las cuales, es observable su atracción para niños y jóvenes, de México y del mundo.

La propuesta de utilización de los videojuegos como herramientas en las escuelas en México, puede responder a una necesidad motivacional-funcional, de dicha creación de la tecnología, ya que la mayoría de los estudiantes participan activamente en este tipo de actividad de forma habitual; casi ninguno lo hace de manera analítica, o con un enfoque productivo. La complejidad de la mayor parte de los videojuegos actuales, permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc. Desde el punto de vista afectivo, los juegos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el trabajo de aspectos relativos a la sociabilidad.

Lo dicho anteriormente ha sido definido, a partir de completos e innovantes trabajos de investigación, por parte de la gente interesada en las Tecnologías, y en la Educación, generalmente en Europa. En otras partes del mundo puede que aun no les parezca (o bien no tengan la infraestructura mínima), de cómo es que un instrumento de la informalidad, siendo este: videojuegos, televisión, cine, etc., pueda servir de apoyo, para alcanzar el cumplimiento de los objetivos en la educación formal. Pero lo importante, no está en cambiar las formas de dar clase, sino en atender a las personas interesadas en renovarse en las formas de transmitir los conocimientos, escuchar opciones de acción en el presente, no importando tanto la incumbencia de los ámbitos, a las que pertenecen las cosas.

Además de los videojuegos, recientemente la industria tecnológica ha empezado a diseñar los denominados juegos educativos. ¿Qué diferencia hay entre unos y otros? La respuesta es clara, la intencionalidad: en los videojuegos comerciales la intención es entretener, divertir, pero los juegos educativos se diseñan para que el niño aprenda a través de una actividad aparentemente lúdica, y que dejan aprendizajes positivos en los sujetos.

Este trabajo se centra, principalmente en los videojuegos comerciales como recurso didáctico, porque, por lo general, estos son los que mayormente se adquieren y juegan en los hogares **(Ver anexo 1, preguntas 8 y 9)**; los videojuegos comerciales necesitan un trabajo de investigación para saber qué tan educativos y pertinentes pueden ser, en las clases de primaria, del Sistema Educativo Nacional. Los videojuegos educativos ya tienen en si una meta fija, la cual es, adquirir con ellos algún tipo de conocimiento formal, por el contrario, los comerciales solo son para vender y entretener.

En ocasiones cuando el niño (educando) se da cuenta que a través del videojuego (medio) se le está tratando de educar, el videojuego puede dejar de llamar su atención, es posible causa, por la que los videojuegos educativos no motivan tanto como uno de uso comercial hecho para la diversión; "por lo tanto, no son juegos en stricto sensu,[5] son software académico disfrazado de juego". (Revuelta y Guerra, 2012). Es así, como avanzamos en el presente esbozo de propuesta de un medio más didáctico de trabajar los temas dentro del salón, como son los videojuegos comerciales.

[5] Sensu stricto o stricto sensu: Indica que una cosa se hace o se dice en sentido estricto, estrictamente hablando, disponible en: http://es.thefreedictionary.com/sensu fecha de consulta: Marzo 2013.

3.1 ¿Los videojuegos un pasatiempo productivo?

Los gustos por el juego, son naturales en el ser humano y varían con la edad[6]. Y a la hora de jugar las preferencias de un niño de 6 años tiene muy poco en común con las de los niños de 12 años. Los videojuegos actuales, suponen la actividad de ocio preferida por los niños de cualquier edad, por encima de toda una larga lista. Los juegos, juguetes y pasatiempos, que antes encabezaban las preferencias de ocio de los niños, han sufrido cambios, toman la forma e influencia de la época en que se desarrollan **(Ver anexo 2)**. Y para muestra, un ejemplo de la autora Marks (1984):

> Pac-Man, cuando juegue por primera vez lo había visto en numerosas ocasiones y creí que podría llevarlo a cabo aunque sin demasiada habilidad. Pero cuando comencé a jugar me di cuenta de que ni siquiera podía distinguir a Pac-Man, al cual debía controlar, de las manchas que aparecían en la pantalla. Una niña de 5 años tuvo que explicarme el modo de actuar. (p.145)

Los avances tecnológicos de nuestra era, facilitan las labores y actividades humanas, también amplían el abanico de opciones de entretenimiento, sin embargo, ello ha traído consigo serias consecuencias cuando se usan de mala forma o de manera excesiva. En especial, los videojuegos, antes de decidir que son malos por el simple hecho de que son atrayentes, convienen considerar cuales con las características que les dotan de tal poder de atracción. "Si tenemos en cuenta el boom que provocó el videojuego, primero en las salas recreativas y más tarde a través de las videoconsolas, podemos entender la preocupación de padres y educadores ante el fenómeno" (Gros, 1998:49).

[6] "La tarea lúdica constituye la ocupación esencial del niño pequeño y aunque pasen los años y vaya adquiriendo nuevos intereses siempre subsistirá esa necesidad aún hasta la edad adulta" (Cambero, 1996: 50).

A la luz de lo observado, durante ya bastante tiempo[7], se ha hablado sobre los rasgos negativos que los videojuegos han aportado, desde la óptica de la sociedad, como pueden ser: adicción, aislamiento, fomento de la agresividad, sedentarismo. Sectores de la sociedad, han visto en los videojuegos un pasatiempo sin utilidad, que solo sirve para eso, a pasar el tiempo de libre. Otros piensan que son una mala inversión de dinero, la cual no tendrá productividad para los individuos que los adquieren y juegan. Aunque la mayoría coincide que el problema está en la falta de control, ya sea de horas de juego o del contenido propio de los videojuegos.

Ya antiguamente, se pensaba que el simple hecho de jugar representaba una pérdida de tiempo; no obstante, diversos y muy profundos estudios han demostrado que el juego es una actividad sumamente valiosa en el proceso de aprendizaje; incluso las escuelas han reconocido el valor educativo de los juegos y han incluido en los planes de estudio diversas actividades como deportes, representaciones, cantos, competencias de diversas índoles, festivales, etc. Ahora en el caso de los juegos electrónicos, mejor conocidos como videojuegos la historia se viene repitiendo. “Hace diez años algunos psiquiatras decían que los videojuegos fomentaban el deseo de omnipotencia de los adolescentes. ¡Pero seguro que nunca los habían probado!” (Tisseron, 2004:122).

En Europa, desde hace unas décadas, existen ya investigaciones muy avanzadas sobre los beneficios de los videojuegos en la educación; en México, la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), imparte un diplomado[8] que reconoce la importancia de los videojuegos en el campo educativo y de investigación, con lo que empieza a quedar atrás la visión de servir sólo para el entretenimiento o el

[7] “La historia de los efectos por el uso prolongado o no de los juegos de video comenzó a mediados de enero de 1993” (Cambero, 1996: 73)

[8] Con esta nueva óptica de los videojuegos, la UAM se dio a la tarea de abrir el diplomado en desarrollo de videojuegos "Planeta videojuego: cultura y desarrollo integral", primero en su tipo en esa casa de estudios. Disponible en http://www.uamero.uam.mx/UAMeros/insides/newsd.aspx?pid=2239 fecha de consulta: Marzo 2013.

ocio. “Con los videojuegos se aprenden tanto los contenidos del currículum como otras habilidades que los estudiantes necesitarán en su vida futura fuera de las aulas” (Marín, 2011:7).

Los simuladores son otra forma de llamarle a los videojuegos, y las fuerzas policiacas del país, han empezado a utilizarlos, para el adiestramiento de sus nuevas generaciones. Por el contrario, otras objeciones hechas a los videojuegos suelen ser que son simplemente juegos sensomotores de coordinación vista-mano y por tanto, que no interviene la inteligencia. Marks (1984) menciona que:

> Yo me opongo a esta afirmación, basándome para ello en dos motivos. En primer lugar, las capacidades sensomotoras como la coordinación ojo-mano son importantes en sí mismas. Son de utilidad en multitud de tareas, así como en la vida cotidiana y, de acuerdo con la teoría de Piaget, construyen la base de estadios posteriores del desarrollo cognitivo (p.145).

Haciendo una comparación, con el afán de resaltar las cualidades de los videojuegos, es de suponerse que las cualidades de un espectador de televisión son menos estrictas que las de un videojugador. Porque, los niños en los videojuegos requerirían habilidades: cognitivas, motoras y visuales, mismas que para ver televisión no serían tan necesarias.En cuanto al tiempo que los videojuegos pueden robar a la lectura, no olvidemos que mucho antes de internet ya muchos niños leían muy poco. Además, internet es también una forma de lectura (Tisseron, 2004:123).

De modo positivo los videojuegos estimulan al niño a saber recuperarse después de cada fracaso.Por otra parte también contribuyen a que los alumnos dialoguen, tengan pensamiento crítico y colaboren con sus compañeros. Los jóvenes que juegan con videojuegos resultaban estar mejor socializados que otros. Es lógico, puesto que para avanzar en esos juegos, a menudo difíciles, los jóvenes deben hablar entre ellos, leer revistas especializadas, comentarlos con los vendedores, etc. (Tisseron, 2004:123)

Se cierra el presente subtema con lo que mencionan Domínguez y Guerra Antequera (2012) y que también resalta el importante reconocimiento social que se ha empezado a otorgar en los últimos tiempos al ámbito de los videojuegos:

> El reciente premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades ha recaído en el "padre" de los videojuegos modernos, Shigeru Miyamoto creador de *Mario*, *Zelda*, *Pikmin*, etc. Lo que supone un gran impulso para la cultura del videojuego y la cultura en general para tener en cuenta este campo del arte, del conocimiento y de la sociedad en general. Shigeru es famoso por hacer sus juegos para todos y todas con contenidos blancos, sencillos y divertidos que engloban posibilidades infinitas de aprendizaje y capaces de ser aprovechados en muchas dimensiones por la educación formal. Es un observador de lo cotidiano y simplemente lo adorna y lo plasma en forma de videojuego, pero siempre buscando algo que tenga una utilidad patente, algo que no desmerezca jugar con un videojuego (p. 23).

Es claro que cada uno de los creadores de videojuegos le imprime a su creación su estilo, toque personal o intencionalidad. Uno de los videojuegos más conocidos y que con el tiempo se volvió un clásico de la mercadotecnia es Mario Bros. este ejemplo es suficiente para evidenciar lo exitoso que puede ser un videojuego sin necesidad de excederse en alguna de sus características de juego o de imagen.

3.2 Los videojuegos como motivadores lúdico-digitales para las y los niños en Escolaridad Primaria.

Antes de analizar cómo educar a la generación digital, es pertinente reflexionar acerca de la manera en que construimos el conocimiento, la forma en que aprendemos. Hasta ahora, la herramienta principal para llevar conocimiento a nuestros alumnos ha sido a través de la palabra impresa, pero a los chicos de la generación digital tal vez no les agrada leer. A diferencia de los que nos educamos solamente con la palabra impresa, la generación digital está ejercitando habilidades mentales diferentes que son igual de importantes que los que se ejercitan al leer.

Muchos intentan motivar su aprendizaje empleando parte de nuestro tiempo en elaborar presentaciones digitales animadas, cada vez más graficas, haciendo referencia a los materiales interactivos complementarios al libro de texto o con

alguna “visita a internet”, en el mejor de los casos. La posible incursión de los videojuegos en los colegios ayuda a crear escenarios educativos que motivan a los niños y jóvenes, quizás porque unen lo que se aprende en las aulas con la vida cotidiana. Los videojuegos son medios de comunicación que se encuentran “en sintonía” con los adolescentes actuales, ya que ofrecen una oportunidad única para que los jugadores puedan experimentar y construir un conocimiento que les sea significativo (Olvera, 2004:71).

Se puede ver que los niños, niñas y adolescentes no sólo se acercan a los videojuegos en búsqueda de diversión sino que también esperan que el juego sea desafiante y permita resolver problemas o superar obstáculos **(Ver anexo 1, pregunta 5)**. Parece ser que lejos de emperezarse o buscar juegos que exijan menos esfuerzo intelectual, los niños desean aquellos que supongan un reto a sus capacidades. Prueba de ello es que los jóvenes no encuentran ningún interés en jugar un videojuego en el que les cueste poco ganar (Tisseron, 2004:122).

Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias en el conjunto de las enseñanzas. Además pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor: desarrollo del pensamiento reflexivo. Los estudios encontrados son bastante positivos, es decir, casi todos concluyen que los videojuegos son una herramienta efectiva en la educación de niños, jóvenes y personas adultas. Valderrama (2011) al respecto menciona lo siguiente:

> El uso de videojuegos es muy útil porque es una forma de entrenar y desarrollar habilidades que es barata, con amplia disponibilidad y portabilidad, previene errores y auxilia en el reclutamiento de nuevos cirujanos. En el futuro, los autores creen que los cirujanos pueden usar videojuegos como un procedimiento para “calentar” antes de cirugías y que se desarrollarán videojuegos específicos para la cirugía (p.85).

Entendemos que el juego es una herramienta a disposición de la educación como cualquier otra; por lo tanto, podría incluirse dentro del proceso de aprendizaje. No se trata de realizar actividades lúdicas sin más, el juego implica realizar una

programación, incluir estas actividades en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje, controlar, guiar y asesorar, se requiere de una planificación, en donde se consideren edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos, además de la cantidad de personas que conforman el grupo.

Ya con la puesta en práctica de seleccionados videojuegos[9] en el salón de clases, el registro automático de la puntuación obtenida, los efectos sonoros que subrayan la conquista del objetivo o fracaso, la retroalimentación en grupo de lo que se hizo mal o bien durante el desarrollo del videojuego, así como otros ejercicios, son poderosos instrumentos motivantes para reforzar y estimular a los jugadores. "Los estudiantes valoran muy positivamente su experiencia cuando los videojuegos se han introducido en sus clases. Es decir, no solo creen que se puede aprender sino que lo confirman una vez que lo han probado" (Lacasa, 2010: 88).

Al inicio, los videojuegos empezaron como sólo diversión e incluso se llegaba a pensar que era mala influencia para los más pequeños pensando que podrían ser perjudiciales, tanto para los estudios como para su entorno (como se ha venido exponiendo desde el subtema anterior), ya que los podría abstraer del mundo real. Después de varias investigaciones[10] por parte de gente especializada, se ha podido comprobar que los videojuegos no son tan perjudiciales como se pensaba y, además, se ha empezado a demostrar que se pueden adquirir habilidades y

[9] "No todos los videojuegos son válidos como herramientas didácticas, deben de contener una serie de elementos que faciliten y mejoren las técnicas curriculares utilizadas normalmente para desarrollar los contenidos que el docente quiere impartir" (Montero, 2010).

[10] "Uno de los estudios realizados por expertos han determinado que los niños cuando se sientan a estudiar se desmotivan fácilmente, y esto es debido a que no saben cuál es el objetivo del estudio, sin embargo a la hora de utilizar los videojuegos como método de aprendizaje, los niños están mucho más motivados. De esta forma al aumentar la autoestima del estudiante también se aumenta tanto su rendimiento escolar como su aprendizaje a largo plazo." (Marín, 2011)

conocimientos a través de ellos, simplemente el presente trabajo es un ejemplo más de estas propuestas educativas tecnologizadas.

3.3 Aprendizajes escolares, valores y habilidades, a través de jugar videojuegos. ¡Me divierto mientras aprendo, dentro y fuera de la escuela!

Los videojuegos tal vez fueron la primera tecnología informática a la cual tuvieron acceso directo y personal un gran número de personas. Este tipo de entretenimiento ocupan un lugar relevante en la industria de la tecnología; los primeros eran una combinación del televisor con otra máquina de tamaño considerable, lo que contribuyó a su éxito inicial. “Asimismo, permitieron por primera vez la posibilidad real de dirigir lo que sucedía en la pantalla del televisor y son el primer fruto del encuentro de la televisión y la informática. Los videojuegos son designados como el matrimonio de la TV y el ordenador” (Gardner en Marks, 1984: 65).

En la actualidad, son las siguientes tres consolas las que se han consolidado como los líderes en el mercado de las consolas de videojuegos: Microsoft lanzó el Xbox 360 a fines de 2005, Sony dio salida al PlayStation 3 (PS3) y ahora Nintendo está innovando en el área con el sucesor del Game Cube: el Wii. Esta consola se caracteriza por el tipo de interactividad que permite. Ahora el jugador no usa un control estático, sino que los controles responden a los movimientos de su cuerpo. La consola que eliminó los controles totalmente es el Xbox 360 con el sensor Kinect, misma que fue lanzada al mercado a finales de 2010, la cual reconoce los movimientos del jugador sin necesidad de controles, tiene reconocimiento de voz para entender comandos y de gestos, objetos e imágenes, conexión a internet, entre otras cosas.

Pero las consolas no son las únicas que reproducen videojuegos, también los celulares y computadoras reproducen videojuegos de muchos tipos. Entonces existe, una variedad de dispositivos que ponen videojuegos en sus herramientas de menú para la parte del entretenimiento de las personas, por ejemplo “el ordenador suele entrar en nuestros hogares junto con los videojuegos, ya sea a

partir de consolas como a través de los propios ordenadores” (Gros, 1998: 91). Se define en esto último, que tanto las consolas pueden ya servir como computadoras, y las computadoras como consolas; esto gracias en gran medida a la implantación del Wi-Fi en los aparatos más recientes, es decir, se vuelven productos multifuncionales tecnológicos.

Como se menciona existe también la posibilidad de jugar los mini videojuegos que se incluyen en los celulares y tabletas, vienen previamente descargados, con opción de descargar otros del gusto del jugador. Estos aparatos que son más pequeños se pueden ocupar también como una consola de videojuegos portátil, dejando en la persona que videojuega una habilidad en la respuesta de los dedos de la mano, en coordinación con la mirada que se encuentra fija en lo que pasa en la pequeña pantalla, esto con el tiempo y la práctica. En sí, existe variedad de plataformas o aparatos desde los cuales se puede videojugar, sea desde casa o hasta en cualquier lugar en que se encuentre la persona.

Igualmente las temáticas de los videojuegos son variados, unos pueden favorecer más otros menos a la apropiación de aprendizajes. Los primeros juegos que aparecieron en el mercado son los denominados *arcades*. Esta denominación responde, básicamente, a los juegos cuya estructura se fundamenta en actividades de mucha destreza que permiten al jugador recorrer distintas pantallas. “Los *arcades* son los juegos más apropiados para desarrollar las habilidades psicomotrices, viso-motrices, lateralidad, organización espacial, etc. aspectos imprescindibles para el desarrollo posterior integral de la persona” (Gros, 1998: 25).

Si bien es cierto que existen videojuegos poco recomendados, también es importante resaltar la existencia de videojuegos productivos para el jugador(es), por tanto, no resulta conveniente etiquetar a los videojuegos como elementos dañinos, ya que el efecto por el uso de los mismos dependerá del material lúdico, es decir, de los que adquieran y del asesoramiento que den las personas adultas a los niños, cuando los ponen en marcha. Se trata de aprender jugando pero, también, de formar en el uso de productos que, aunque diseñados para el ocio,

poseen elementos formativos de interés y aspectos que precisamente por ser controvertidos, deben ser tratados en la escuela. (Gros, 1998: 95)

Como herramientas de aprendizaje, los videojuegos pueden ofrecer elementos diferenciadores que hacen que las dinámicas de trabajo y de relaciones que se generan con su utilización sean muy interesantes desde el punto de vista pedagógico-didáctico. “Si partimos del elevado porcentaje de adolescentes [niñas y niños] que tiene ordenadores y videoconsolas en sus hogares, así como de sus creencias acerca de si es posible aprender a través de los videojuegos comerciales, se hace evidente la posibilidad de aprovechar todo el potencial que estos recursos ofrecen” (Lacasa, 2010: 24).Teniendo los videojuegos adecuados y los alumnos motivados, faltarían únicamente los maestros capacitados.

El profesor en la clase sólo tiene una desventaja, debe permanecer más de 45 minutos en un salón, sin cambiar de color, sin que su fondo se mueva demasiado, sin que el alumno pueda sacarlo de la pantalla con su control remoto, sin sonidos de música estimulante y, a veces, sin sorpresa. Algunos alumnos si no es que todos, se aburren en la monotonía, “Si una imagen dura menos de 1,11 segundos, los jóvenes y los niños aceptarán ver el clip o el programa, porque ese el tiempo en que fragmentan su atención. Sin embargo no hay garantías de que integren después el rompecabezas” (Ottobre, 2005:125).

Tal vez por esto muchos de los juegos tradicionales, en la actualidad, ya no se juegan o se venden tanto, como en la actualidad las consolas de videojuegos[11]. La más obvia e importante comparación es quizá la establecida entre los juegos de ordenador y los de mesa que existían antes; juegos de tablero como el ajedrez, las damas y el monopoly; de naipes, dominó, etc. algunos de estos juegos están adaptados ahora al ordenador, aunque no fueron creados, por supuesto, para un medio electrónico. Esto posiblemente para aprovechar las bondades de la

[11] “Siendo que son considerados hoy los videojuegos como los juguetes de la era tecnológica, es importante ofrecer a los mismos una oportunidad a fin de integrarlos a las actividades lúdicas y de aprendizaje” (Olvera, 2004: 46).

tecnología actual, como también para llamar más la atención de las nuevas generaciones.

Los populares videojuegos comerciales conllevan una enorme acción visual y esto puede ser una de las fuentes de su atractivo. Se combina el dinamismo visual con una participación activa del niño. “Los estudios realizados con niños con dificultades de aprendizaje hallaron que los videojuegos constituían, de múltiples modos, mejores instrumentos educativos para estos niños que los juegos *educativos* o la educación en general” (Marks, 1984: 163).

En conclusión, los videojuegos:

- Permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.
- Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no solo desde el punto de vista de la socialización, sino también en la propia dinámica del aprendizaje.
- Permite introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.
- Y con una planeación-adaptación de los videojuegos, se pueden enseñar temas de las materias del curso escolar. [Pilar Lacasa (2010: 97) experta en el tema de tecnologías en el aula, menciona al respecto que lo más recomendable para este trabajo de planeación y adaptación es que se pueda juntar un equipo interdisciplinario con el propósito de hacer aún más íntegras las clases apoyadas en videojuegos.]

El futuro de los videojuegos es incierto debido a todos los cambios que se han dado en tan poco tiempo. Esto hace suponer que, a medida que la tecnología se desarrolle en los diferentes terrenos, también los efectos, ya sean positivos o negativos, se tendrán que vivir. Seguramente, lo más valioso que podemos aprender en este sentido, no es cómo hacer que los juegos ocasionen menos adicción, sino conseguir otras experiencias de aprendizaje, sobre todo que en la escuela sean capaces de producirla. “La gran mayoría de los encuestados/as se muestran totalmente de acuerdo (88%) en jugar con sus hijos/as, hermanos/as, primos/as…si el profesor lo recomienda como estrategia para afianzar ciertos

conocimientos y como complemento a la acción educativa realizada en el salón de educación formal" (Revuelta y Guerra, 2012: 45). **[Ver anexo 1, pregunta 11]**

La Reforma Educativa del presente sexenio ha causado variedad de opiniones entre los maestros, y es bastante realista con la actualidad de la Sociedad Mexicana, se reformaron temas importantes como la evaluación continua a los maestros, designación de funciones dentro de la escuela y resaltan puntos importantes del artículo 3° constitucional. En lo que respecta a la los avances tecnológicos importantes para este trabajo menciona lo siguiente:

> Adicionalmente, el acelerado avance en los conocimientos científicos y tecnológicos y las exigencias de la convivencia en la comunidad escolar y del desarrollo económico y social, han significado nuevas demandas a las escuelas y al quehacer de los maestros (Reforma Educativa, 2013: 5).

Y sobre la importancia de la escuela y del conocimiento social que existe acerca de la influencia del ámbito externo en lo educativo, detallan esto:

> La sociedad sabe bien que gran parte de los logros que México ha podido alcanzar tienen que ver con los esfuerzos realizados en materia educativa; entiende también que muchos de los problemas y desafíos están estrechamente vinculados con las limitaciones del Sistema Educativo Nacional y con factores sociales, culturales y económicos ─externos a la escuela─ que impactan su funcionamiento y con los que la educación también debe contender a fin de contribuir a superarlos. (Reforma Educativa, 2013: 3)

En el siguiente subtema se ejemplifica un videojuego lanzado en mayo del 2009, muy conocido y premiado[12] que empezó siendo un juego para PC, y que pocos

---

[12] *Plantas contra Zombis* fue nominado para el "Juego Casual del Año" y "logro excepcional en diseño de juego" Interactive Achievement Awards por la Academia de Artes y Ciencias Interactivas. El juego recibió nominaciones a "Mejor Diseño de Juego", "Innovación" y "Mejor juego de descargas" en los Game Developers Choice Awards 2010.*Plants contra Zombies* fue elegido por Gamezebo como uno de los mejores juegos del año 2009. Disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Plantas_contra_Zombis fecha de consulta: Agosto 2013.

años después empezó a ser fabricado para la variedad de consolas que existen en el mercado y para los distintos sistemas operativos de teléfonos móviles. La intención es relacionarlo con alguna habilidad o proceso de aprendizaje escolar.

3.2.1. Videojuego Plantas vs Zombies

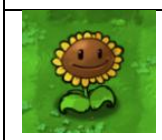
Una horda (grupo) de zombis intenta invadir tu hogar y para defenderlo tienes que usar un amplio arsenal de plantas y evitar que lleguen a la puerta de tu hogar. Como dueño de la casa te encargarás de obtener y colocar de manera inteligente, las plantas en tu patio (tablero). Describir el modo de juego estratégico de Plantas contra Zombis es sencillo, pero las claves para salir victorioso es conocer el comportamiento de cada personaje y colocar de manera correcta tu defensa. Anteriormente era juego de un solo jugador, actualmente se pude jugar en línea con más jugadores.

Este juego puede parecer una analogía del clásico juego de ajedrez. Cada una de las Plantas y de los Zombies (mutuamente enemigos) tiene ciertos poderes, y avanzan de una forma característica. Existen los contrapoderes que contrarrestan el poder del enemigo y retrasan su avance ganando la partida de juego o nivel cuando logras deshacerte de todos los zombies sin que entren en la casa (tu área

a defender). Son cinco niveles a superar, en los cuales va aumentando la complejidad.

El siguiente cuadro muestra tan solo algunos ejemplos de los personales de plantas y zombies junto con sus características de ataque, estos corresponden al primer nivel del juego:

NIVEL 1

PLANTAS	CARACTERÍSTICAS	ZOMBIES	CARACTERÍSTICAS
	Lanzaguisantes: Tiene la capacidad de lanzar un guisante por intervalo y con diez derrotas a un zombi normal.		**Zombie:** Es el zombie básico del juego. Camina lentamente y se come a tus plantas. Muere cuando le disparas con 10 guisantes o esporas.
	**Girasol**: Como su nombre lo dice es un girasol. Tiene la capacidad de proporcionar sol (monedas de energía solar). Es la planta principal para obtener las otras plantas.		**Zombie abanderado**: Es exactamente igual al zombie, solo que trae una bandera con el dibujo de un cerebro y es un poco más rápido. Indica la llegada de una gran ola de zombies o un asalto final.
	Petacereza: Es una pareja de frutas explosivas. Se usa una sola vez y ataca en una zona mediana. Después de unos segundos explota y todos los zombis que haya en la zona quedarán carbonizados.		**Zombie caracono:** Es un zombie con un cono en la cabeza. Es tres veces más resistente que el zombie normal, con una resistencia media.

* Con el aumento de nivel, los personajes van cambiando, como también sus formas de ataque.

Las posibles habilidades o conocimientos que se pueden adquirir con este videojuego son:

- Agilidad en el cálculo matemático: al sumar los puntos, que dan los girasoles al darles click. Igualmente habilidad para ir viendo en que

planta de ataque, puedes o no gastar los puntos obtenidos para hacer más fuerte tú defensa contra los zombies.

- Coordinación vista-mano: al reaccionar rápidamente para hacer click en los soles que son los que te dan puntos para adquirir más plantas de ataque para tu defensa de lo zombies.
- Visualización y la verificación de posibilidades de un mejor ataque: elegir de manera correcta cuál planta debes adquirir, de acuerdo a sus características de ataque, así como en qué parte de tu parcela (tablero) debes colocarla(s).
- Debate grupal: se puede aprender en grupo a perfeccionar las técnicas de juego, para no cometer los mismos errores y así mismo, repetir lo que se hizo bien (ensayo y error). Fomentando con esto la participación y socialización del grupo.
- Se desarrolla la lectura, en este caso al leer las indicaciones de juego (ya que en la realidad muchos videojugadores empiezan a jugar por intuición y no leen las indicaciones); existen casos de personas, que practicaron su nivel del idioma inglés, al videojugar constantemente con juegos que están en este mismo idioma.

Los argumentos sobre este juego pueden ser considerados y observado para otros videojuegos más, de toda la variedad existente en el mercado del entretenimiento interactivo. El o los videojuegos seleccionados se podrían ocupar como simples motivadores, para que los alumnos estudien dentro y fuera del salón de clases, permitiendo que videojueguen después de estudiar las lecciones escolares. Pero también se le podría ocupar como medio transmisor del conocimiento al relacionar el desarrollo del videojuego con las materias escolares, los valores sociales, las destrezas de coordinación motora (psico-motora o viso-motora).

El siguiente cuadro muestra solo algunos videojuegos comerciales famosos que seleccione e investigue, y que considero podrían ser portadores de algún conocimiento o habilidad en su puesta en marcha por los alumnos, se incluye

también una columna con las posibles consecuencias de una excesiva y adictiva practica de estos mismos artefactos tecnológicos sin que se tenga asesoría de algún adulto que establezca limites o aconseje al videojugador.

Nombre del Videojuego comercial	Desarrolladores	Aprendizajes o habilidades	Algunas consecuencias por el uso excesivo
Plantas vs Zombies	PopCap Games	Destreza, coordinación psico-motora y viso-motora	Enajenación, sedentarismo (excepto los videojuegos de kinect), distracción, violencia, racismo, discusiones de género, perdida de la realidad y hasta posibles problemas de salud (ataques epilépticos, desmayos o disminución visual)
Age of Empires	Ensemble Studios/Microsoft Games Studios	Historia, estrategia y administración de recursos	
Sims	Electronic Arts	Simulación social	
Guitar Hero	Harmonix Music Systems	Apreciación musical y coordinación	
World of Warcraft	Blizzard Entertainment	Aprendizaje colaborativo	
Spore	Will Wright	Creatividad	
Portal	Valve Corporation	Desafíos de lógica	
Kinect Sport	Microsoft Games Studios	Entrenamiento y coordinación física	

*Se ha creado una versión pedagógica de Pacman llamada PacWriter para mejorar la mecanografía.

Como bien es conocido por el ser humano todo en exceso en la vida puede resultar perjudicial para la propia persona o para las personas que lo rodean. Al igual se sabe que todo lo correctamente hecho y mediado, puede resultar satisfactorio o productivo.

La innovación en todos los ámbitos es un término que supone retos, la educación no es la acepción y pocos son los que se atreven a ir más allá que los demás. Los videojuegos nunca dejaran de ser un invento más del hombre moderno para su entretenimiento, posiblemente con el paso de las generaciones vengan otros inventos mayormente motivantes y desafiantes, pero por el momento han sido éstos unos de los que han atrapado las atenciones de niños, niñas, jóvenes y a últimos días de adultos.

CONCLUSIONES

En la actualidad la tarea educativa que se presenta es doble y por demás ambiciosa; se trata de formar maestros que sean capaces de educar, a contracorriente muchas veces, a las personas en toda su dimensión real. Lejos de rechazar los notables aportes de la tecnología y el saber, tenemos que formar maestros de un alto nivel profesional y que sean capaces de descubrir en el alumno la persona que debe ser, acompañarlo en su capacidad de desplegarse en todas sus dimensiones: física, psicológica y social. Frente a un mundo de cambio, donde el espejismo de lo nuevo tiene una fascinación envolvente, en que los alumnos, niños y jóvenes, se siente atraídos por lo que aparece en las pantallas; la institución educativa en la que el alumno realiza buena parte de su vida debe ser entendida como un apoyo positivo que ayuda a desarrollarse y surge como un espacio de solidez donde lo establecido en las normas y en las maneras de aproximarse a ellos, recoge los valores y virtudes esenciales para la vida real; es decir, lo permanente.

Las tecnologías de la información y la comunicación son en la actualidad herramientas fundamentales para la competitividad social, escolar y laboral. Los fines de estas tecnologías es hacer más práctica la vida del hombre, y en algunos otros casos, entretener al ser humano. En el caso particular de los videojuegos, estos ejercen en los niños y jóvenes una fuerte atracción por jugar y llegar a otros niveles superando cualquier obstáculo. La industria del videojuego ha evolucionado, entrando en los hogares de las familias modernas, en anteriores tiempos eran mayormente comunes los locales con maquinitas, ahora en las últimas décadas, las consolas de videojuegos y los mini juegos descargados en computadoras y celulares, son la forma más normal de videojugar (Ver anexo 3)

Lo expresado o pensado, por los adultos acerca de los videojuegos es que son hechos para el ocio, que no dejan nada productivo y hasta que enseñan cosas malas a los que los usan. Pero desde el punto de vista educativo, se ha investigado que si influyen de manera incorrecta, también lo pueden hacer de

manera positiva, así lo han intentado demostrar los estudios hasta hoy realizados en otros continentes, un ejemplo es el Manual de Videojuegos en el Aula[13] (consultar en: *http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf)*. Parte de la presente propuesta argumentativa es tender un puente entre lo vivido fuera de las paredes de la escuela y un recurso mayormente atractivo para aprender dentro de la propia escuela, cómo también fuera de ésta.

Los alumnos tienden a aburrirse pronto de las cosas en cuestión de momentos, en el acto de estudiar se distraen con facilidad, les interesa más lo tangible y lo divertido, conociendo esto, la escuela primaria podría renovarse. Como se ha mencionado, esta renovación empezaría con la actualización de los docentes, y con una nueva forma de exponer y transmitir los conocimientos, pudiendo apoyarse en alternativos recursos didácticos, en este caso los videojuegos o de otros más. Porque la realidad social actual es diferente, lo coherente sería también analizar los medios auxiliares, por los cuales los alumnos puedan aprender mejor.

En efecto, con la relativización de los valores, la transformación de las condiciones de vida, el consumismo, la ambigüedad de mensajes de los medios de comunicación social, y la pérdida de lo verdaderamente humano, la familia y la escuela se ven afectadas negativamente en gran medida. El espacio social y cultural es un gran campo de fuerzas en el que la escuela y los padres podrían tener el poder de la orientación frente a los grandes medios de comunicación: los videojuegos, los teléfonos móviles, internet, el grupo de amigos y demás influencias de distracción. Se debe recordar que la educación en cualquier sociedad civilizada comienza desde el hogar, pasando por la comunidad y

[13] Este manual se elaboró en el marco del proyecto Juegos en los centros educativos, de European Schoolnet, iniciado en enero de 2008 y finalizado en junio de 2009. Su objetivo era analizar la situación actual de 8 países (Austria, Dinamarca, España, Francia, Italia, Lituania, Países Bajos y Reino Unido) en materia de videojuegos aplicados al aprendizaje. El presente manual está destinado a los docentes interesados en la utilización de videojuegos en sus clases. Aporta la información necesaria para entender los beneficios pedagógicos de los videojuegos y la forma de utilizarlos como recurso educativo y motivacional. Disponible en http://redpex.0.portafolioseducativos.com/juegoseducativos/2010/11/21/videojuegos-en-el-aula-manual-para-docentes-la-experiencia-europea/ fecha de consulta: Septiembre 2013

cerrando este ciclo en la escuela. Las grandes promesas y desafíos de nuestro tiempo no pueden escapar a la mirada del proyecto educativo, pues entre la educación y la cultura social se establece un sistema de mutua dependencia.

En nuestras primeras posturas e ideas del tema, mencionamos que los videojuegos son un extraordinario motivante para las y los alumnos de Educación Primaria, como puede ser de cualquier otra edad, y efectivamente se demostró que lo son (**Ver anexo 1, pregunta 3**), estos tienen un poder visual motivante que atrae a casi cualquiera; otra afirmación demostrada es que el trabajo docente-interdisciplinario es lo más recomendado para una adaptación integral de los videojuegos a la educación formal, y la última de las afirmaciones demostradas es que las habilidades de coordinación y agilidad (ojo-mano-mente) por mínimas que sean, están presentes en la mayoría de los videojuegos **(Ver anexo 1, pregunta 7).**

Lo que no se demostró en la investigación, es que tanto a alumnas como a alumnos les interesan los videojuegos, puesto que no es del todo cierto. Las alumnas se muestran poco menos atraídas por este tipo de entretenimiento virtual **(Ver anexo 1, pregunta 2)**. Pudiendo atraer con esta situación discusiones de género dentro del salón y entre los alumnos, produciendo que no se logre la utilización de los videojuegos comerciales como recurso didáctico tal cual lo proponemos. Vemos como solución probable, el hacer una adecuada selección de los videojuegos, para poder trabajar al parejo con niños y niñas. La investigación sigue dejando algunas interrogantes, que pueden ser más adelante retomadas.

Niños, niñas y adolescentes frente a las pantallas

(Imágenes de internet)

REFERENCIAS

Bibliográficas

Arellano Duque, Antonio. (coord.). (2005) ***La educación en tiempos débiles e inciertos.*** Barcelona: Anthropos Editorial.

Avolio de Cols, Susana. (1975) ***La tarea docente.*** Buenos Aires: Marymar Ediciones

Calatayud, María Amparo. (2008) ***La escuela del futuro.*** Madrid: Editorial CCS

Cambero Altamirano, María Elivier. (1996) ***Los videojuegos y los niños de primaria.*** México: Tesis de Licenciatura UPN-181 unidad Tepic, Nayarit.

Cuadrado Escalante, Toni. (2008) ***La enseñanza que no se ve. Educación informal en el siglo XXI.*** Madrid: Narcea Ediciones.

Delval, Juan. (2001) ***Aprender en la vida y en la escuela.*** Madrid: Ediciones Morata.

Gros, Begoña *et al.* (1998) ***Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento.*** Bilbao: Ediciones DDB.

Lacasa, Pilar. (2010) ***Videojuegos comerciales y aprendizaje escolar***. Investigación de la Universidad de Alcalá y Electronic Arts (EA) España.

Marín, Marcela. (2011) ***Los videojuegos y su impacto en el aprendizaje.*** Barcelona: Universidad de Deusto Facultad de Ingeniería.

Marks, Patricia. (1984) ***El niño y los medios de comunicación.*** Madrid: Ediciones Morata.

Montero Pascual, Eloísa *et al.* (2010) ***Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos pensar dos veces.*** Madrid: Narcea.

Moreno, Inés. (2005) ***El juego y los juegos.*** Buenos Aires: Editorial Lumen.

Olvera Sánchez. Claudia Dolores. (2004) ***El impacto de los videojuegos en el rendimiento escolar.*** México Tesis de Licenciatura UPN- 08-A unidad Cd. Delicias, Chihuahua.

Ottobre, Salvador. (2005) ***¿Dónde quedo mi tamagochi*****?** Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Pujol, Rosa María. (1996) ***Educación y consumo.*** Barcelona: Horsori Editorial.

Redding, Sam. (2005) ***Familia y Escuela.*** International Academy of Education: Bruselas / Ginebra. Guía Traducida por la Dra. Raquel Amaya Martínez González, Profesora titular en el Departamento de Ciencias de la Universidad de Oviedo (España).

Secretaria de Educación Pública. ***Plan de estudios 1997 y 2012 de la Benemérita Escuela Nacional de Maestros.*** SEP: México.

Tisseron, Serge. (2004) ***Internet, videojuegos, televisión…manual para padres preocupados.*** Barcelona: Editorial Graó.

Valderrama Ramos, José Antonio. (2011) ***Videojuegos y Educación.*** Tesis de Maestría del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. Guadalajara: México.

Electrónicas

Plan de Estudios (2012). ***Benemérita Escuela Nacional de Maestros***. Disponible en http://www.dgespe.sep.gob.mx/planes Fecha de consulta: septiembre 2012.

Presidencia de la República (2013). ***Reforma Educativa.*** Disponible en http://www.presidencia.gob.mx/reforma-educativa-para-transformar-a-mexico/ fecha de consulta: Agosto 2013.

Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. (2012) ***¿Qué aprendo con videojuegos?*** Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. RED, Revista de Educación a Distancia. Número 33. 15 de octubre de 2012. Disponible en http://www.um.es/ead/red/33/ fecha de consulta: Marzo 2013.

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta

Encuesta realizada a:

Se realizo una encuesta a 15 niños y a 5 niñas alumnos de entre 6-12 años, de la Escuela Primaria Pública: Estatuto Jurídico, que se encuentra ubicada en calle Jacarandas y Copa de Oro, s/n, Col. Ciudad Jardín, C.P. 04370, Coyoacán, México, D.F. Esta escuela primaria está ubicada en una zona de clase social media, cabe señalar que se tiene acceso permitido a los alumnos para la realización de la encuesta y también para realizar observaciones del grupo durante el desarrollo de las clases en sus diferentes materias y horarios.

Esquema de la encuesta:

1. ¿Cuentas con videojuegos en casa, ya sea consola, computadora o celular?
2. ¿Sientes atracción por los videojuegos?
3. ¿Qué opinas de los videojuegos?
4. ¿Cómo aprendiste a videojugar?
5. ¿No se te hace complicado videojugar?
6. ¿Te enseñan algo o crees que te puedan proporcionar alguna habilidad?
   Si__ No__ (Si tu respuesta es que No, pasa a la 7)
7. Menciona uno o más ejemplos.
8. ¿Sabías tú que existen videojuegos con enfoque educativo?
9. ¿Has videojugado alguno con este enfoque?
10. ¿Tienes problemas con los videojuegos que vienen en idioma inglés?
11. ¿Crees que los videojuegos puedan ayudar a que aprendas más fácilmente?

Los resultados de la encuesta son:

1. **Contar con acceso a videojuegos.**

Casi todos los encuestados 90% cuentan con al menos un equipo de videojuegos en su casa, y sólo dos personas 10% expresó no tener ninguno acceso a los videojuegos en su casa. Aun así esta persona tiene acceso a los videojuegos cuando le prestan los aparatos o cuando él los renta.

2. **Atracción por los videojuegos**

Solo un 25 % de los entrevistados dijo no tener esta atracción por videojugar, de este porcentaje 4 fueron mujeres, el otro 75 % escribió en la encuesta tener atracción cuando de videojuegos se trata.

3. **Opinión por los videojuegos.**

El 75 % de los entrevistados menciona que su gusto por los videojuegos radica en que estos son divertidos, otro 15 % comenta que les parecen entretenidos; un 10 % hizo mención de que con ellos liberan su imaginación.

4. **Cómo aprendieron a videojugar.**

Un 50 % de los entrevistados afirma que aprendieron a videojugar solos, un 30 % manifiesta que necesitaron la ayuda de la familia; y el 20 % restante contaron con el apoyo de los amigos.

5. **Capacidad para jugar cualquier videojuego.**

Una considerable cantidad de entrevistados del 75 % asegura sentirse capaz de videojugar cualquier tipo de juego sin importar la dificultad que éste presente, solo el 25 % señala no sentirse con la capacidad de jugar cualquier tipo de juego.

6. **¿Se aprende a través de los videojuegos?**

Una parte muy significativa del 85 % considera que si aprende a través de los videojuegos; y solo un 15 % piensa que no aprende videojugando.

7. **Que han aprendido**

De los que consideran que sí aprenden con los videojuegos mencionaron que lo que han aprendido son: estrategias un 41 %, rapidez con un 32 % a investigar con un 23 %.

8. **Conocimiento de la existencia de videojuegos educativos.**

El 70 % de los entrevistados manifestó tener conocimiento de que existen videojuegos educativos, y sólo un 30 % declaró no saber de la existencia de este tipo de videojuegos.

9. **Videojugando con enfoque educativo**.

A pesar de que un alto número de encuestados indicó tener conocimiento de la existencia de videojuegos educativos solo un 30 % expresó haberlos jugado alguna vez, pero un 70 % declaró que en ninguna ocasión han videojugado con estos.

10. **¿Entienden las reglas cuando están en inglés?**

Todos los entrevistados señalaron entender las reglas cuando están en inglés, aunque el 70 % indicó que las entienden sólo un poco, y el 30 % restante declaró no tener ningún problema ya que en sus escuelas les enseñan este idioma.

11. **Clases con apoyo de videojuegos**

Casi el total de los entrevistados (85 %) manifestó que les motivaría mas tomar clases con el apoyo de los videojuegos, ya que de esta forma pondrían mayor atención, entenderían más fácil y rápido, porque sería más divertido y aprenderían más ya que de esta forma sería novedoso, pero un 15 % considera que no los videojuegos no aportan nada a los estudios.

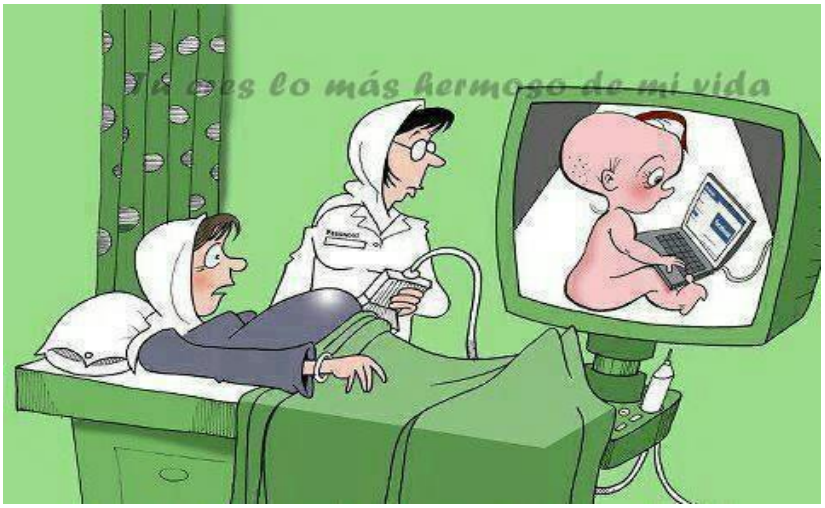
Interpretación de los datos:

- En muchas ocasiones los individuos videojuegan y desarrollan los videojuegos de manera intuitiva sin necesidad de leer instructivos o los tutoriales (instructivos virtuales). Aprendiendo de manera atractiva y práctica.
- Los alumnos de esta muestra expresan independencia, interés, posibilidad y disposición de trabajar con los videojuegos dentro del aula.
- En el caso de los géneros, los niños son los que más videojuegan y en las niñas no hay casi interés. Este es uno de los posibles obstáculos que encontré en la investigación y que dificultan la propuesta inicial y que generaliza. Aun así, se pueden seleccionar mejores videojuegos para la atracción de ambos sexos.
- Algunos refuerzan su entendimiento del inglés básico al leer y tratar de entender los parlamentos de los personajes o indicaciones del juego.

ANEXO 2

Imágenes (tomadas de internet)

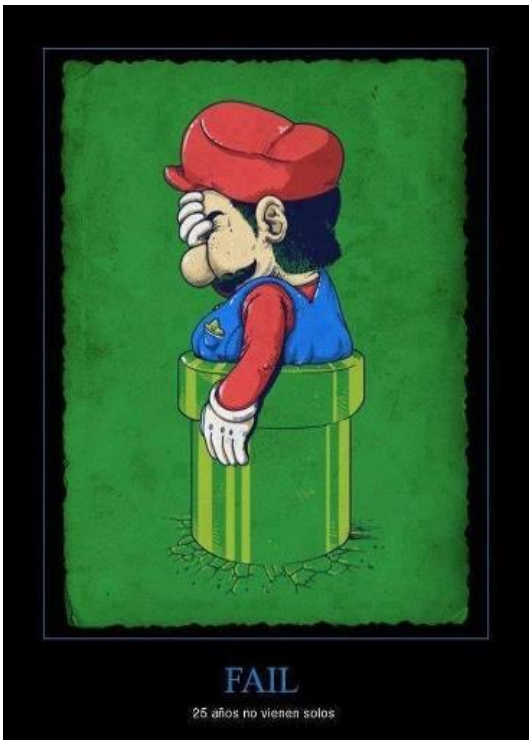
Generaciones donde todo se conecta.



¿Así o mas grafico? Solo la realidad.

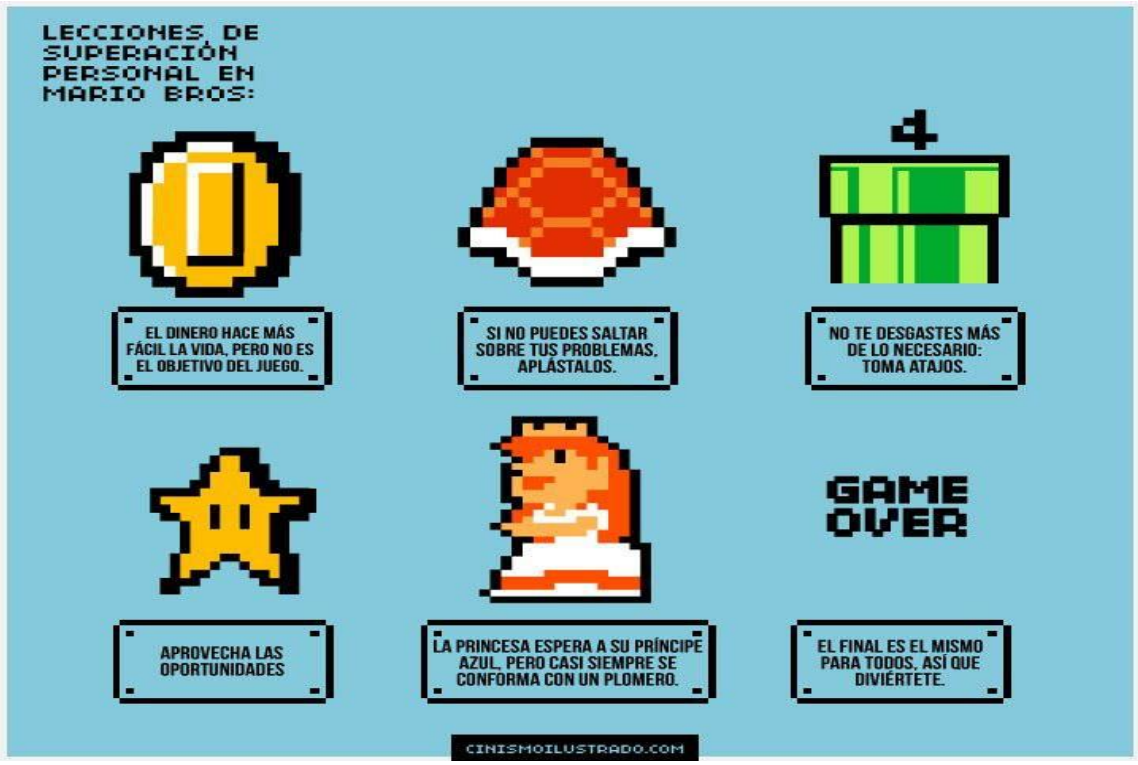
Imagen que circula en las redes sociales y que dice mucho sobre el tema en desarrollo.

Escena chusca de cómo se tiende a digitalizar todo.



Posible daño de los videojuegos en exceso.

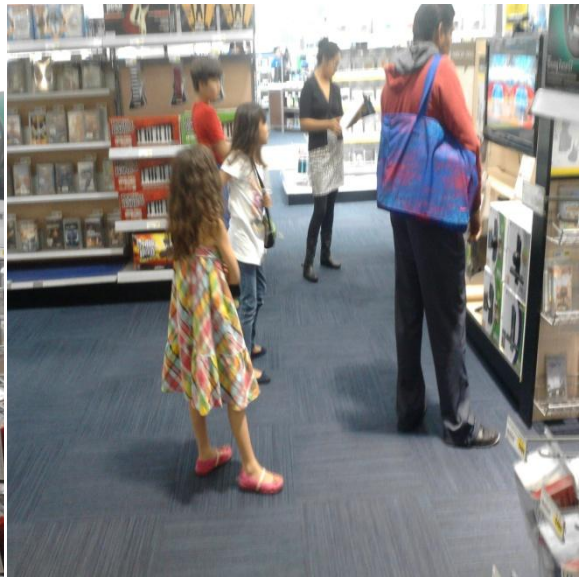
Suele pasar cuando se enajena.



En este ejemplo hay una adaptación sencilla de un videojuego comercial, para apoyar a otro aspecto cotidiano, distinto para el que fue creado, la "superación personal".

ANEXO 3

Fotos (Fotos tomadas por el autor de esta Tesina en un Centro Comercial del Sur de la Ciudad de México, D.F.)



Observamos a niños, niñas, jóvenes y adultos frente a la pantalla con videojuegos de un centro comercial.

Cada vez es más corta la edad de los videojugadores.