

**UNIVERSIDAD
SIGLO 21**



Título: Los videojuegos como nueva herramienta metodológica de aprendizaje.

Caso: Colegio Salesiano Nuestra Sra. de Luján, de Río Gallegos

Carrera: Licenciatura en Educación

Tipo de trabajo: PAP

Autor: Mara Cesilia Billia

DNI: 21.360.306

Año: 2016

Índice

Resumen.....	4
Capítulo 1.....	5
Introducción	5
Tema/área de interés	7
Pregunta- Problema.....	7
Antecedentes	7
Justificación	8
Objetivos	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos	9
Capítulo 2.....	11
Marco teórico	11
La importancia de las instancias lúdicas	11
Aprendizaje significativo	13
Videojuegos y aprendizaje	14
Los videojuegos como herramienta pedagógica	16
Videojuegos y aprendizaje de Ciencias Sociales	21
Videojuegos didácticos para el área de Ciencias Sociales	23
Un ejemplo práctico de los videojuegos como herramienta pedagógica: Age off Empires	24
Las TICs y el aprendizaje escolar	26
Uso y abuso de las nuevas tecnologías de la información en la educación	28
Las posibilidades de enseñanza de los videojuegos para los docentes	30
Capítulo 3.....	31
Metodología	31
Tipo de Investigación: Mixta	32
Instrumentos de trabajo de campo	33
Diseño de muestra y criterio	33
Análisis de la información	34
Procesos de realización	34
Delimitación del objeto.....	34
Criterio muestral	35
Plan de acción	35
Capítulo 4.....	36
Análisis de datos o etapa diagnóstica.....	36
El análisis de los datos de la encuesta.....	36
Resumen conclusivo	65
El análisis de los datos de la entrevista	70
Análisis FODA.....	72
Conclusiones diagnósticas	75
Propuesta de intervención PAP.....	77
Presentación del proyecto	78
Justificación	78
Denominación del proyecto de intervención	80
Población destinataria	80
Definición y fundamentación de los objetivos de la propuesta	80
Plan de acciones	82

Organización del aula virtual	83
Incorporación de la propuesta	83
Evaluación de los efectos en los procesos educativos	89
Evaluación del PAP	90
Recursos necesarios	91
Cronograma de actividades	92
Capítulo 5.....	93
Conclusión final	93
Bibliografía	95
ANEXO 1: Modelo de encuesta a alumnos del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Luján	97
ANEXO 2: Entrevista a docente de Ciencias Sociales	102
ANEXO 3: Índice de propuestas para el área de Ciencias Sociales, 6° año o grado	105
ANEXO 4: Lista de algunos videojuegos comerciales conocidos y sus beneficios formativos	108

Resumen

El siguiente trabajo se inscribe dentro de un Proyecto de Aplicación Profesional (PAP), y pretende comprender las posibilidades que brindan los videojuegos como mecanismo de aprendizaje en el ámbito de una escuela, y a partir de allí proponer cambios concretos en las metodologías de aprendizaje de determinados temas, para generar una mayor empatía e interés de los alumnos con determinados temas curriculares. Para llevar esto adelante se realizará un trabajo de campo que consiste en 9 (nueve) preguntas en formato de encuesta semi-estructurada a los alumnos de sexto grado para poder observar qué temas y tópicos pueden describir en los videojuegos que juegan. En segunda instancia y teniendo en cuenta la información anterior, se propondrá una serie de herramientas metodológicas para incorporar la historia de determinados videojuegos a los contenidos del área de Ciencias Sociales, en pos de pensar los temas desde un abordaje distinto.

Palabras clave: videojuegos-educación-PAP-transformaciones curriculares.

Abstract

The following work is part of a Professional Application Project (PAP), and aims to understand the possibilities offered by video games as learning mechanism in the area of a school, and from there to propose concrete changes in specific learning methodologies issues, to generate greater empathy and interest of students with certain curricular topics. To take this forward fieldwork consisting of 10 questions in semi-structured format to sixth graders to see what themes and topics can be described in interviews playing video games will be held. Secondly, taking into account the above information, a number of methodological tools are proposed to incorporate the history of certain video games to the contents of Social Sciences, after thinking about the issues from a different approach.

Keywords: games-education-PAP-curricular transformations.

Capítulo 1

Introducción

Los videojuegos representan en la actualidad una de las modalidades de consumo más en boga en la población juvenil (Levis, 1997). Desde este fenómeno, se plantea como un desafío la posibilidad de que en el sistema educativo se introduzcan estas nuevas experiencias del juego basadas en la tecnología y la informática. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son elementos ya naturales en la vida cotidiana, especialmente en edades tempranas (Gros, 2008); es por ello que se han convertido en las herramientas del presente, pero lo serán mucho más en el futuro. Por lo tanto, resulta interesante empezar a comprender que los videojuegos, lejos de ser entendidos únicamente de una manera lúdica, pueden utilizarse como una herramienta didáctica para enseñar todo tipo de conceptos y materias educativas (Gros, 2008).

El siguiente trabajo se inscribe dentro de un Proyecto de Aplicación Profesional (PAP), y pretende comprender las posibilidades que brindan los videojuegos como mecanismo de aprendizaje en el ámbito de una escuela, y a partir de allí proponer cambios concretos en las metodologías de enseñanza de determinados temas, para generar una mayor empatía e interés en los alumnos con ciertas áreas de aprendizaje curricular (ejemplo, el área de Ciencias Sociales). Al respecto, Gros (2008) manifiesta que trabajar con herramientas interactivas supone una mejor comprensión del alumnado con conceptos de difícil explicación tradicional.

Por lo anterior, el objetivo principal de este trabajo es implementar una metodología que permita abordar algunos contenidos en el área de Ciencias Sociales, teniendo en consideración determinados videojuegos del mercado que permiten pensar cuestiones del ámbito cívico y social. Metodológicamente, la investigación se llevará adelante con un trabajo de campo que consiste en la aplicación de una encuesta semi-estructurada a 27 alumnos de sexto grado.

En lo que hace al desarrollo de los conceptos en un primer momento se desarrolla la relación entre videojuegos y aprendizaje, describiendo, de modo breve, lo que pueden aportar los videojuegos en los métodos de enseñanza.

En un segundo momento se describe cómo los videojuegos pueden ser útiles para entender determinados problemas de nuestra sociedad. Se expone dentro de este apartado, las potencialidades pedagógicas para los alumnos, como también un ejemplo concreto de cómo se ha procedido pedagógicamente con un videojuego al interior del aula.

Para finalizar, se desarrollan las posibilidades de los videojuegos para los docentes como educadores, y desde dónde pueden abordarlos para la enseñanza.

A continuación se describe brevemente lo que contienen los diversos capítulos de este trabajo:

Capítulo 1: Introducción. En este primer apartado se expone la parte introductoria del trabajo, sus objetivos, justificación y antecedentes.

Capítulo 2: Marco teórico. En este apartado se desarrollarán temas y definiciones referentes al caso de estudio que ocupa la presente investigación.

Capítulo 3: Marco Metodológico. En este acápite se desarrolla el diseño y técnicas a utilizar para la concreción del trabajo.

Capítulo 4: Análisis de datos o etapa diagnóstica. En este apartado se utiliza la metodología cuantitativa a través de un análisis de documentación y análisis de datos estadísticos, referidos a partir de las encuestas que se realizan a alumnos de 6° grado.

Se realizará el análisis FODA acerca de la implementación de los videojuegos en las clases de Ciencias Sociales.

Propuesta de Aplicación Profesional. En este apartado, se propone y fundamenta la propuesta de trabajo. Asimismo, se definen los objetivos y la justificación de la propuesta. Por otro lado, se presentarán las acciones propuestas y los recursos didácticos-tecnológicos sugeridos para llevar a cabo la intervención.

Capítulo 5: Conclusiones del trabajo: se detallaran las conclusiones a las que se abordaron.

Tema/área de interés

El tema/área de interés del que trata la investigación refiere al de las nuevas corrientes pedagógicas que tienen en consideración las nuevas tecnologías y la presencia cada vez más relevante de estos dispositivos sobre la vida de las personas, en especial de las nuevas generaciones; las cuales ya vienen a un mundo diseñado de tal forma, socializándose desde que tienen uso del lenguaje bajo este nuevo paradigma cultural en el que se vive.

Pregunta- Problema

Ante lo expuesto, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

¿Qué posibilidades pedagógicas presentan los videojuegos para la incorporación de nuevas metodologías de aprendizaje? ¿Qué tipo de temáticas e historias pueden reconocer los alumnos en los videojuegos que juegan en sus casas? ¿Qué posibilidades ofrecen los videojuegos para abordar determinados temas de la currícula desde una metodología diferente a la habitual? ¿Cómo es la recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados desde la temática de los videojuegos?

Antecedentes

Como antecedentes se citan tres trabajos que se inscriben en la misma línea temática.

El primero es “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del video-jugador”, de Revuelta Domínguez y Guerra Antequera (s/f). El trabajo fue elaborado en el contexto de la Universidad de Extremadura, siendo la muestra incidental de 115 personas de diferentes nacionalidades obtenida a través de la difusión de un cuestionario online, y no se especifica la fecha. En este trabajo se estudia

la utilización de los videojuegos comerciales como herramienta didáctica, reflexionando sobre su utilidad dentro del aula. El aporte que hace este trabajo es la de tomar a los video juegos no como meros productos de consumo de ocio, sino abriendo una perspectiva didáctica y pedagógica.

Un segundo trabajo es el de González, Cabrera y Gutiérrez (s/f), llamado “Diseño de videojuegos aplicados a la Educación Especial”. El mismo fue realizado en el contexto de la Universidad de Granada, y no se especifica la fecha de realización. En este trabajo se muestra la experiencia en el diseño e implementación de videojuegos como herramienta de aprendizaje, para personas con problemas al leer, que presentan autismo, *“aplicando las nuevas tecnologías del juego como mecanismos de interacción para superar las barreras debidas a la discapacidad”* (González et al, s/f). De este trabajo se toma la experiencia de cómo los video juegos pueden intervenir concretamente en cambios pedagógicos, por más que sea orientado a la educación especial.

Un tercer trabajo que se tomó es el de Enrique Morales (1995), llamado “El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación”, bajo el marco de la Universidad Complutense de Madrid, en el año 1995. Se ha tomado este trabajo ya que su propósito es acercar sus resultados a un público profesional que puedan servir como base en procesos experimentales de proyectos futuros, como es el caso de este PAP.

Justificación

La realización de este trabajo se justifica desde el aspecto motivacional hacia los alumnos, para que puedan involucrarse mucho más con las clases y los contenidos que se dictan a partir de la inclusión de aspectos y temas que se observan en los videojuegos. Se considera que es relevante responder a los interrogantes de esta investigación, dado que el avance de las nuevas tecnologías de la comunicación e información ha repercutido en la sociedad general y el ámbito educativo no puede desconocer esta realidad social contemporánea, debiendo poder introducirse los

cambios necesarios para tener líneas comunicativas con los alumnos de un modo más afectivo a las nuevas subjetividades.

Por lo anterior, las escuelas deben abrir camino a la inclusión de estas herramientas tecnológicas en el aula; ya que, para bien o para mal, es una realidad que ya se ha instalado y el paso de los años sólo fortalecerá esta tendencia tecnológica en la vida de las personas. Por lo tanto, en esta investigación se tiene el interés de generar un acercamiento a esta nueva coyuntura que deben enfrentar las corrientes pedagógicas clásicas, planteando a partir de un caso de estudio, un estado de la situación en lo que hace a la introducción de videojuegos en el ámbito educativo, estudiando las percepciones de los alumnos sobre el tema; y al mismo tiempo, teniendo la voluntad de implementar un plan de acción donde se introduzca al videojuego como herramienta pedagógica en el aula, pasando de la Enseñanza Asistida por Ordenador (Computadora) a los Videojuegos en Clase.

Para finalizar, desde la perspectiva educativa se espera que la encuesta realizada a alumnos, arroje resultados que den cuenta de la importancia que tiene para la comunidad educativa (docentes y alumnos) la incorporación de herramientas tecnológicas con fines didácticos, como son determinados videojuegos educativos.

Objetivos

Objetivo general

Implementar una metodología didáctica que permita abordar algunos contenidos en el área de ciencias sociales, haciendo uso de determinados videojuegos del mercado que permiten pensar conceptos del ámbito cívico y social.

Objetivos específicos

Conocer qué temáticas e historias reconocen los alumnos en los videojuegos que juegan en sus casas.

Conocer la recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos.

Analizar las posibilidades pedagógicas de los videojuegos para la incorporación de nuevas metodologías de enseñanza en las Ciencias Sociales.

Capítulo 2

Marco teórico

La importancia de las instancias lúdicas

Antes de abordar la importancia de la lúdica dentro de la escuela, es necesario comprender de qué manera funciona este precepto.

Para comenzar a ahondar en esta temática, es importante hacer la distinción significativa entre juego y lúdica, que pese a que semánticamente puede significar lo mismo, tienen una diferencia bastante importante: mientras el juego es una práctica y/o acción concreta, la lúdica trasciende este aspecto por lo que tiene un significado mucho más general. De esta forma, podemos entender la lúdica como “*una dimensión del desarrollo humano*” (Bolívar, 2007:53), es decir, “se constituye como un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar” (Bolívar, 2007:53). Al ser aún más precisos, se puede indicar que la actividad lúdica en general “*se refiere a la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias, es decir, emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento*” (Bolívar, 1998, citado por Garnica Montaña et al., 2012:55). En este sentido, el juego forma parte de una sola dimensión de la lúdica, constituyéndose como una entidad más particular.

Sin ir más lejos, se puede entender el juego como una actividad sumamente arraigada al ser humano, pues entrega cualidades exploratorias, de aprendizaje y de conocimiento. Lo anterior permite que el individuo se desenvuelva sin ninguna traba, mostrándose tal cual es, sin reprimir ningún aspecto de su personalidad.

Es importante precisar que de acuerdo a las etapas que los chicos van viviendo y la relación que van forjando con las experiencias lúdicas, se van desarrollando aspectos esenciales que van conformando su personalidad. En nuestro caso de estudio, se trata de niños que fluctúan entre los 11 y los 12 años, pudiendo indicar las diversas características que se van desarrollando:

- El niño empieza a dominarse así mismo, abandona el egocentrismo que le venía caracterizando y aprende a considerar al compañero.
- Es admitido por el grupo de los mayores, aunque con alguna reticencia, sin que esto le preocupe demasiado ya que se siente orgulloso por verse "mayor".
- Busca sin cesar el juego cooperativo, el juego social, el juego de relación, por lo que participa del denominado "Juego en gran colectivo".
- Sus actividades lúdicas son cada vez más complejas, existiendo acciones simultáneas de cooperación, oposición, manipulación de móviles, etc. Todo ello supone participar cada vez con más importancia en el "Juego reglado". Al aparecer estos juegos reglados, la persona se sumerge en un proceso irreversible, la lógica interna del juego adquiere una única dirección, de la que no se puede retroceder ni en el tiempo ni en el espacio. Los participantes del juego, al seguir las reglas hacen mucho más que sólo jugar: inventan sus reglas, las crean, las renuevan entre ellos mismos por lo que son auténticos accionistas del contrato lúdico que entre todos han pactado. En realidad están haciendo ensayos de la vida de los adultos como es el poder organizarse uno mismo en la familia, en el trabajo (Pere, 2000).

De acuerdo a las características enunciadas, es importante que los docentes aprovechen estas instancias para poder entregar a los chicos valores que puedan aplicar a sus vidas.

Por lo tanto, en el contexto de la escuela se puede decir, que la actividad lúdica se constituye hoy en día como una necesidad primordial dentro de las prácticas educativas que pretenden formar un individuo equilibrado.

Para ir resumiendo, se puede indicar que gracias a la experiencia del juego, los niños pueden elaborar significado abstracto, lo cual les permite hacer una separación de los objetos acorde al mundo que pertenece, para así desarrollar relaciones mentales mucho más complejas. Según Ruiz (2001), el juego, entre otras cosas, se presenta como:

- “Una actividad que con frecuencia resulta motivante.
- Ofrece un marco contextualizador de la acción motriz.
- Hace posible un alto grado de interacción entre los alumnos.
- Proporciona situaciones motrices de naturaleza variada.

- Crea las condiciones necesarias para que los alumnos inicien procesos de búsqueda de soluciones.
- Puede ser fuente de aprendizajes significativos” (Ruiz, 2001:19).

Aprendizaje significativo

El concepto de aprendizaje significativo fue desarrollado por David P. Ausubel (1963), cuando formuló por primera vez la Teoría del Aprendizaje Cognoscitivo. No obstante, antes de adentrarnos en esta definición es preciso conocer qué se entiende por aprendizaje:

Alicia Fernández reflexiona lo siguiente:

El aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal; su despliegue creativo se pone en juego a través de la articulación-deseo y del equilibrio asimilación-acomodación. En el humano el aprendizaje funciona como el equivalente funcional del instinto. Para que haya aprendizaje intervienen el nivel cognitivo y el deseante, además del organismo y el cuerpo (...) no podemos continuar ubicando al aprendizaje del lado de la inteligencia y a la sexualidad del lado del deseo, dicotómicamente separados. Tanto la sexualidad como el aprendizaje son funciones en las que intervienen ambos niveles (Fernández, 1999:122).

Por su parte, el aprendizaje significativo se refiere a la situación de los/as estudiantes que adquieren, entienden y retienen los contenidos enseñados por el docente, en este caso, de Ciencias Sociales. Parafraseando al creador de la Teoría del Aprendizaje Significativo, David Ausubel (1963), para que haya aprendizaje significativo son necesarios tres elementos: la motivación por parte del alumnado; los conocimientos previos y la construcción de significados claros y específicos.

Cabe destacar, que *“los conocimientos aprendidos significativamente son funcionales, es decir que se pueden aplicar en situaciones distintas a aquellas en las*

que se han aprendido” (Bolívar de López, 2012:37). El autor hace referencia a que aplicar el aprendizaje significativo no sólo es cuestión de usar lo aprendido, sino también de enriquecer lo ya aprendido.

De esta manera, el docente (por ejemplo de Ciencias Sociales) puede realizar un diagnóstico de grupo y, en base a los conocimientos adquiridos por los alumnos y su relación con las nuevas tecnologías, establecer de qué forma incorporar el uso de videojuegos didácticas –actividad individual o colectiva en el aula o desde la casa- para afianzar conceptos de una manera acorde a los objetivos de la asignatura.

Videojuegos y aprendizaje

El uso de los videojuegos como capacidad pedagógica en las escuelas responde a una necesidad de uso, ya que la mayoría de los estudiantes participan activamente en este tipo de actividad de forma habitual (Gros, 2008). El desarrollo algo complejo de la gran cantidad de los videojuegos que circulan en el presente, *“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 autoestima”* (Gee, 2004:17).

La introducción de los videojuegos en el ámbito pedagógico y su correlación de introducir contenidos didácticos al interior del diseño de programas de ordenador (computadora), *“ha ayudado a evolucionar los recursos didácticos con los que cuentan los docentes a la hora de realizar su profesión”* (Gee, 2004: 21). Los videojuegos han devenido en un canal de atención para los chicos y pueden ser utilizados de forma positiva en un contexto diferente al del hogar, como es el aula. Según McFarlane, los videojuegos en la clase ayudan a lograr una serie de elementos. Algunos de ellos son (McFarlane, 2002):

- Éxito escolar: Los alumnos que utilizaron videojuegos incrementaron notablemente su capacidad de comprensión lectora.
- Habilidades cognitivas: Los videojuegos proponen ambientes de aprendizaje basados en el descubrimiento y en la creatividad.
- Motivación: Los videojuegos suponen un mecanismo de estímulo para los niños, lo que facilita el proceso de aprendizaje y aumenta considerablemente la asistencia a clase.
- Atención y Concentración: Los juegos incrementan la atención del alumnado y su concentración a la hora de resolver un problema concreto debido a su naturaleza lúdica.

Por lo anterior, se puede indicar que los videojuegos generan un medio diferente de aprendizaje, el cual se *“obtiene como resultado de las tareas estimuladas por los contenidos del juego”* (Gee, 2004: 9). En esta modalidad, el conocimiento se practica por medio *“del contenido del juego, y las habilidades cognitivas se desarrollan como resultado de la propia acción de jugar”* (Gee, 2004:10).

Como refiere el informe realizado por Freitas (2007), sobre el uso de juegos en educación:

Para que exista aprendizaje, los juegos han de tener relación con los resultados del aprendizaje, y al mismo tiempo han de ser relevantes para contextos de práctica del mundo real. El hecho de jugar se entiende como un momento lúdico, sin valor pedagógico, hecho que dificulta la implantación del aprendizaje basado en los videojuegos debido a su concepción social meramente basada en el entretenimiento y no analizando el tipo de juego en concreto, lo que puede aportar una u otra herramienta. Hay que valorar que los videojuegos pueden ser potentes herramientas de: simulaciones reales, gestión de recursos, conectividad, red de acceso a fuentes de información, desarrollo de actividades multitareas, reduciendo a mecanismos esenciales la descripción de realidades muy complejas (Freitas, 2007:23).

Los videojuegos como herramienta pedagógica

Gran cantidad de los valores dominantes en nuestra sociedad pueden encontrarse en los videojuegos. Problemas como el sexismo, la competición feroz, el exacerbado consumismo, la velocidad con la que se pareciera vivir en el presente, la violencia cotidiana, los frecuentes impulsos agresivos de las personas, entre otros. Se puede observar una afinidad entre estos valores que son fagocitados por muchos videojuegos, y los que se encuentran presentes en la realidad social, de forma tal que se genera cierta reproducción social (como así también cuando aparecen constantemente en los medios de comunicación sin una mirada crítica sobre ellos).

A la inversa, puede decirse también que los niños y jóvenes van adquiriendo conocimiento y socializándose en estos valores y comportamientos por medio de los videojuegos, como de tantos otros dispositivos y discursos que circulan. Por lo tanto, trabajar con herramientas interactivas sobre este tipo de valores y comportamientos *“puede suponer una mejor comprensión del alumnado de conceptos de difícil explicación tradicional. La realización de expresiones virtuales puede favorecer la inmersión de gran parte del alumnado en los conceptos a destacar de los currículos académicos”* (Gee, 2004:23).

Los videojuegos dan la posibilidad de incrementar la motivación para el aprendizaje de distintas materias educativas, como las matemáticas y las ciencias sociales y naturales. No obstante, también sirven para el entrenamiento *“eficaz en programas de tipo viso-motor desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión, reducir el número de errores de razonamiento, entrenamiento de test, mejorar la eficacia de los trabajadores sociales, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, servir de enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas, etcétera”* (Gee, 2004: 33).

El uso de los videojuegos como herramientas pedagógicas en el ámbito educativo, responde a una necesidad de uso, ya que gran parte de los estudiantes hoy en día (especialmente entre los varones) tienen una participación activa en esta clase de actividad lúdica de manera cotidiana. Ahora bien, en la actualidad muchos de los videojuegos posibilitan desarrollar no sólo elementos motrices, sino también

“procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, el trabajo en conjunto, el despliegue de distintos métodos, la organización, entre otros” (Estallo, 1995:15).

Desde una perspectiva afectiva, los juegos en general (videojuegos o no) producen una importante motivación y pueden usarse para el trabajo de elementos vinculados a la autoestima, de importancia muchas veces entre los más jóvenes. Además de los videojuegos, en los últimos años la industria multimedia ha comenzado a dar vida a los llamados juegos educativos.

La diferencia que se establece entre los videojuegos y los juegos didácticos, es que en primera instancia la intención fundamental en los videojuegos es la de entretener y divertir (Cabrera, 2006); pero los juegos que tienen un enfoque sobre un aspecto educativo, se estructuran en un armado en el cual el niño o joven pueda adquirir conocimientos a través de una actividad en *“apariencia lúdica, la conjunción puede suponer la aceptación y comprensión de términos de difícil asimilación para determinadas edades”* (Cabrera, 2006: 12).

Ante esto es posible preguntarse si es necesario diseñar videojuegos específicos para el ámbito educativo. De manera evidente, los videojuegos que se diseñan para actividades docentes van a presentar una serie de contenidos, destrezas y actitudes mucho más orientadas a las premisas de los *“currículos académicos, pero eso no quiere decir que el resto de videojuegos, en teoría diseñados sólo para entretener, no puedan aportar riqueza cultural o nuevas destrezas a los alumnos”* (Gee, 2004:23).

Es necesario tener en consideración que los videojuegos representan “micro-estados educativos”, ya que cada uno presenta unas normas y unos principios particulares. Como refiere Gee *“se trata de encontrar la teoría del aprendizaje humano incorporada a los buenos videojuegos desde el campo de la teoría cognitiva, la que se encarga de estudiar cómo aprenden más y mejor los seres humanos”*(Gee, 2004:16). Por lo tanto, resulta importante tener en consideración el cuerpo docente en su conjunto que quiera realizar una transformación de enfoque en el ámbito educativo de “los nativos de la era digital”.

Como refiere Gros, *“la escuela tradicional se sostiene en el paradigma del contenido, la mayoría de los exámenes, por no decir todos, miden la cantidad de conocimiento retenido por el alumnado en un momento en concreto, el día del examen, pero son pocos los que ahondan en procesos de razonamiento o de comprensión de herramientas deductivas básicas”*(Gros, 2008:44). El autor plantea que para que se dé un aprendizaje, los juegos han de tener vínculo con los resultados del aprendizaje, y simultáneamente han de ser sustanciales para coyunturas de práctica de la vida cotidiana. El hecho de jugar se comprende como un momento meramente lúdico, sin ningún valor educativo, suceso que dificulta la implantación del aprendizaje sostenido en los videojuegos.

Debido a su concepción social meramente basada en el entretenimiento y no analizando el tipo de juego en concreto, lo que puede aportar una u otra herramienta. Hay que valorar que los videojuegos pueden ser potentes herramientas de: simulaciones reales, gestión de recursos, conectividad, red de acceso a fuentes de información, desarrollo de actividades multitarea. En definitiva, reduce a mecanismos esenciales la descripción de realidades muy complejas. (Gros, 2008: 44).

En esta coyuntura hay que aprovechar la oportunidad que los videojuegos presentan a los docentes, porque se trata de materiales que resultan muy conocidos por los estudiantes. Llevando adelante una buena selección, estos programas posibilitarían trabajar con contenidos curriculares, con procedimientos diferentes y, además, incidir en acontecimientos en relación a los valores que los propios videojuegos encierran.

La utilización de los videojuegos como un elemento informático más en el ámbito educativo, demanda un acercamiento por parte de los docentes, que hasta el momento no ha dado todo su potencial de este producto o simplemente, lo considera excesivamente complejo. Los docentes o maestros que utilizan videojuegos deben poder replantearse su propia función al interior del aula ya que, en muchos casos, se le

escapará el monitoreo del “*videojuego en sí mismo ya que no es extraño que los estudiantes estén mucho más capacitados que los profesores en el dominio técnico del programa*” (Gross, 2008: 27). Es así que su implicancia no está dada en el juego sino en su utilización y su análisis para asimilar unas metas educativas concretas.

Hay que referir que no todos los videojuegos son válidos como herramientas didácticas. Los mismos deben de incluir una serie de elementos que faciliten y mejoren las técnicas curriculares usadas regularmente para desarrollar los contenidos que el docente tiene que dictar. En este sentido, Marín Díaz y García Fernández (2005) sostienen que la selección de un juego debe tener en cuenta:

- La edad para la que van destinados los juegos sea la adecuada y los contenidos no apropiados, ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no son demasiado acertadas.
- El tiempo que se le va a dedicar al juego. Hay juegos que requieren varias sesiones para acabarlos mientras que en otros las partidas pueden durar únicamente algunos minutos.
- Los contenidos del juego antes de ponerlo a disposición de los alumnos. Los juegos que presentan una violencia directa, elementos de sexismo, intolerancia, racismo...etc. no deben utilizarse como juegos habituales, aunque son los más adecuados para tratar específicamente temas de valores que pueden servir para introducir aspectos de reflexión y crítica especialmente en alumnos de ciclo superior de primaria y enseñanza secundaria.
- El diseño de actividades. Estableciendo una diferenciación entre las actividades de exploración de videojuego, el análisis de las exigencias del juego, las actividades de síntesis en el uso de estrategias e instrumentos y la evaluación de los resultados obtenidos” (Díaz y García Fernández, 2005:11).

Por otro lado, se pueden plantear determinadas características que hacen hoy día a los videojuegos más atractivos para el aprendizaje. En este sentido, Gifford (1991) plantea que los mismos:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.

2. Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.

3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.

4. Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.

5. Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.

6. Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega saben que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.

7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual (Gifford, 1991:16).

Siguiendo esta línea de argumentación en base a la potencialidad de los videojuegos como potencial didáctico, Marqués Graells (2000) refiere que los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y

autonomía de las personas, contribuyendo al ámbito educativo con una funcionalidad didáctica. Algunas de estas posibles aplicaciones según los tipos de juegos son:

“Los **juegos de plataformas** pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

Los **puzzles, como el Tetris, y los programas constructores** desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad.

Los **simuladores** (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.

Los **juegos de estrategia** exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, "vidas", armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos.

Los **juegos de aventura y rol** pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase” (Marqués Graells, 2000:11).

Videojuegos y aprendizaje de Ciencias Sociales

Todavía en la actualidad siguen habiendo ciertos prejuicios y estereotipos sobre la función de los videojuegos en el aula. No obstante, cada vez hay más evidencias acerca de las virtudes de este recurso tecnológico para desarrollar aprendizajes significativos.

Al respecto, Gee (2004) enumera 36 principios o formas de aprendizaje a través de los videojuegos. A continuación, se hace mención de algunas ventajas significativas que tiene este recurso tecnológico frente a otros tradicionales en la enseñanza de cualquier nivel:

1. Iniciación a un nuevo alfabetismo: en nuestra sociedad de la imagen y las nuevas tecnologías, el empleo de videojuegos suele significar en muchos casos todo un proceso iniciático a un nuevo lenguaje.

2. Interactividad: la participación activa del jugador en el desarrollo de la historia tiene diversos efectos positivos. Por un lado resulta motivador, capturando la atención del usuario más que con cualquier otro medio pasivo (libro, fotografía, cine). Lo que resulta particularmente importante en un mundo cada vez más regido por el concepto de la “economía de la atención” (Goldhaber,1997). Esta motivación convierte el aprendizaje en significativo. Por otro lado el proceso de aprendizaje que se establece en los videojuegos se basa en la vieja premisa del ensayo error sin que este último sea castigado. Al contrario, es integrando y reflexionando sobre las equivocaciones cómo se avanza en la mayor parte de los videojuegos (Marín y García, 2005).

3. Desarrollo de habilidades: jugar desarrolla habilidades personales y emocionales (superación de retos, autoconfianza, expresión de sentimientos), sociales (interiorización de normas y comportamientos, cooperación, trabajo en equipo), psicomotoras (orientación espacial, coordinación viso-mano, rapidez, precisión) y cognitivas (curiosidad, percepción visual y auditiva, capacidad organizativa, toma de decisiones, solución de problemas, análisis) (Cfr. Téllez Alarcía& Iturriaga Barco, 2014:146).

Por lo anterior, algunos educadores ya están viendo a los videojuegos como una oportunidad de aprendizaje y los usan en las clases o bien sugieren su uso en el hogar (Miller, 2012). Al respecto, la enseñanza de Ciencias Sociales (Historia, Geografía) no puede estar ajena a esta realidad social (Ayen, 2011).

Existe una enorme variedad de videojuegos susceptibles de ser utilizados por los docentes para generar aprendizajes significativos en sus alumnos: juegos de estrategia histórica como Age of Empires, Europa Universalis o Imperium

(Ayen, 2009, 2010), títulos más comerciales como TombRaider o Prince of Persia, shooters como Medal of Honor o Call of Duty, juegos de rol online como World of Warcraft o Everquest, etc (Téllez Alarcia&Iturriaga Barco, 2014:146).

Videojuegos didácticos para el área de Ciencias Sociales

A continuación se presenta una breve descripción sobre una serie de videojuegos didácticos que pueden ser empleados por los docentes para interactuar con los alumnos en el área de Ciencias Sociales, a fin de conseguir un aprendizaje significativo:

- ***Freeciv***: Se trata de un videojuego de software libre, de estrategia por turnos, basado en el juego Civilization. La partida se inicia en el año 4000 a.C., por lo que cada usuario es el jefe de una tribu nómada y deberá asentarse y tratar de fundar ciudades. El juego Freeciv finaliza cuando una única civilización sobrevive erradicando al resto de las comunidades nómades.
- ***FreeCol***: Al igual que el videojuego Freeciv, se trata de un juego libre y de estrategia por turnos y de construcción de imperios.
- ***La Saga Civilization***: "Civilization es un juego basado en una compleja simulación de carácter histórico, geográfico y político. Para jugar con éxito es preciso que los jugadores conozcan conceptos geográficos y usen este conocimiento como herramienta para el desarrollo del juego. Los jugadores se enfrentan a dilemas políticos tales como adoptar una política aislacionista, establecer complejas alianzas para su protección u obtener recursos naturales mediante el uso de la fuerza militar. Finalmente, los jugadores pueden usar herramientas específicas que incluye el juego para examinar de qué modo su «civilización» se desarrolla cultural, geográfica, científica y políticamente a lo largo del tiempo" (Berrocoso, 2010:92). Por lo tanto, La Saga Civilization ha

cambiado la forma de estudiar la historia, es por ello que muchos profesores utilizan esta serie de videojuegos de estrategia en tiempo real, por lo que los estudiantes asumen el rol de gobernante dirigiendo estados, ciudades durante décadas o siglos.

- ***Carmen Sandiego***: Una serie de videojuegos de simulación educativa que propone a los usuarios hacer un recorrido por el mundo en búsqueda de una banda de delincuentes: Carmen Sandiego y sus secuaces, los cuales han robado un supuesto tesoro. Cada videojuego presenta un tema en particular, por lo que los usuarios deben utilizar todo su conocimiento para encontrar a esta banda delictiva. El uso de este juego en el aula permite que los alumnos refuercen y amplíen sus conocimientos adquiridos; ya que en cada videojuego el jugador debe solucionar un problema relacionado con la historia. Algunos de los personajes históricos que aparecen en el videojuego son: Julio César, Marco Polo, Cristóbal Colón, Thomas Edison, entre otros.

Un ejemplo práctico de los videojuegos como herramienta pedagógica: Age of Empires

Gros (2008) explica un ejemplo práctico de cómo un currículo de la asignatura sobre medio social se trabajó en una clase de sexto de primaria sobre el juego “*Age of Empires III*”.

Utilizando videojuegos se desarrollan competencias para el manejo de los programas y de los entornos multimedia; se gestiona información y se administran multitud de recursos mientras se despliegan estrategias de organización, diseño y planificación.

Por lo tanto, a través de los videojuegos los niños y jóvenes se introducen en todo un nuevo sistema de símbolos complejos. No obstante, tienen una elevada capacidad para comprender nuevos tipos de lenguajes audiovisuales; ya que son

capaces de adquirir conocimientos de una manera rápida y dinámica. De esta manera, los niños y jóvenes desarrollan una serie de competencias, divididas en cuatro grandes grupos (Gros, 2008):

1. Competencias instrumentales para gestionar entornos multimedia

Son programas de diseño avanzado en entornos multimedia en el que se aglutinan elementos de tipo: textual, verbal, icónico, procesamiento de tareas, retroalimentación, comunicación, interacción, intencionalidad, planificación, control de situaciones. Los chicos aprenden a leer, escribir, hablar, escuchar y a ver en función de los avances tecnológicos que se producen en el campo de la comunicación.

2. Competencias en la gestión de recursos

Se trata de cómo interpretan y utilizan la información que les proporciona el juego sobre los recursos disponibles de cada civilización, y cómo la gestionan conforme a las reglas establecidas del videojuego hasta evolucionar y convertir su civilización en otra más evolucionada. Los usuarios deben avanzar en la consecución de los objetivos y, para ello, deben dominar cuatro competencias: la gestión de la información, la gestión de los recursos digitales, la gestión y desarrollo de estrategias de diseño y planificación, y la gestión de la información y de las variables del juego.

3. Competencias para la comunicación

La utilización del videojuego en el aula como recurso comporta distintos niveles de comunicación. Por un lado, está la relacionada con los medios electrónicos y, por otro lado, la comunicación verbal y escrita. Asimismo, su uso favorece el debate ya que todos los alumnos han participado en una experiencia individual y grupal al mismo tiempo. La facultad de este juego en concreto permite la conexión entre todos los alumnos en una serie de equipos (las civilizaciones) que pueden o no, trabajar juntos

para la consecución de los objetivos propuestos. Para ello, se facilitan discusiones-negociaciones donde los participantes, a modo de foro, discuten sus alianzas y sus próximos pasos, los de su civilización.

4. Competencias para la crítica reflexiva

Al favorecer el diálogo entre los alumnos a partir de la competencia anterior, se forma la crítica entre los participantes. Todas las decisiones tienen consecuencias directas en el videojuego, que deben ser valoradas en su justa medida. Por lo tanto, dependiendo de las decisiones serán las acciones tomadas. Con lo cual, dar competencias para ejercer la crítica reflexiva en los medios, favorecerá la resistencia a la manipulación que dichos medios puedan ejercer, creando así una conciencia ciudadana de mayor competencia para construir la vida social (Gros, 2008).

Las TICs y el aprendizaje escolar

La importancia que adquirieron las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en los últimos años, denota la necesidad de enfocar la acción educativa en la enseñanza de estrategias y habilidades de reconocimiento, selección y organización de la información; lo cual se considera relevante y oportuno para alcanzar los objetivos propuestos y resolver las tareas asignadas.

Desde la perspectiva docente, es menester aclarar que si bien la incorporación de las TICs en el contexto educativo significa una inmensa fuente de conocimiento al alcance de cada uno; éstas no reemplazan al docente de carne y hueso, siendo siempre necesario el contacto docente-estudiantes.

Desde la perspectiva del estudiante, el aprendizaje auto-regulado, que caracteriza el momento socio-histórico actual, da cuenta de que el alumnado es consciente de su capacidad de conocimiento (el aprendizaje adquiere una dimensión meta-cognitiva) y, por tanto, no está tan pendiente de esquemas e instrucciones (educativas) estructuradas. Por lo tanto, estas variables representan un desafío para la

escuela y su esquema tradicional de enseñanza; buscando un aprendizaje que se acerque a la realidad de los jóvenes de hoy; y en ello está intrínseco el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación e información. De este modo, el uso de las TICs en instituciones educativas no sólo evidencia una actualización de medios, sino que potencia particularmente el proceso de aprendizaje por sobre el de enseñanza, ya que, una vez que los alumnos aprenden a manejar las herramientas tecnológicas y reconocen sus beneficios, pueden desenvolverse solos en su aplicación (ejemplo, uso de videojuegos didácticos, acorde a los objetivos de la materia). Cabe destacar que los beneficios del “buen” uso de las TICs:

- A los docentes les permite adquirir un rol de mediador de los aspectos que tienen que ver con el manejo de las herramientas tecnológicas, atendiendo a aptitudes, intereses y posibilidades propias de cada alumno.
- A los alumnos les permite relacionarse directamente con el objeto de conocimiento y verificar los resultados sin intervención de terceros.

A partir de lo expuesto, se pueden distinguir dos métodos de enseñanza (en este caso de Ciencias Sociales): un método *formalista* y otro denominado, *epistemología constructivista*: El primero busca “*extirpar el significado de los objetos a fin de trabajar exclusivamente con las formas y con las relaciones entre dichos objetos que se derivan de la base axiomática de las teorías*” (Moreno y Waldegg, 1992:52). El segundo método propone que “*el alumno construya su conocimiento en un proceso que podría describirse como el paso de un estado a otro de mayor conocimiento, a través de situaciones que les provoquen desequilibrios que favorecen la reestructuración de sus conocimientos*” (Sierpinska, 1990, cfr. 21).

Por lo anterior, los métodos mecanicistas y estandarizados o normalizados de enseñanza (Fainholc, 1990; Rojas Hernández, 1997), influenciados por la concepción filosófica formalista, han quedado desarticulados en el contexto de un aprendizaje significativo y, además, pueden ser un freno mismo al proceso y, por consiguiente, una limitación para la inserción de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales (por ejemplo, en su aplicación al proyecto de cursos de 6° año de la escuela primaria).

Uso y abuso de las nuevas tecnologías de la información en la educación

Es innegable el acceso y la capacidad de información que hoy en día provee Internet. De esta manera, cualquier usuario puede beneficiar con la data que recaba de un sitio web: información provista por terceros. No obstante, ¿cómo debe tratar la escuela el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación?

El acceso inmediato a información, la rapidez del sistema de búsqueda hacen que el uso de estas herramientas tecnológicas generalmente sea improvisada y no profesional, *“sin confrontación con ningún criterio mínimo de calidad en general y educativa en especial, cobijado todo ello dentro del marco de la gratuidad, la apertura bienvenida del Open Source y la democratización, que realmente aumentan de manera exponencial”* (Fainholc, B., 2007:2).

Por lo anterior, es menester señalar que no cualquier red sirve para desarrollar contenido valioso y creativo. De este modo, si se trata de impulsar un uso consciente y apropiado de las herramientas tecnológicas, es necesario que los usuarios cuenten con ciertas condiciones para aprender a discriminar entre toda la información ofrecida, y así poder dar con contenidos de sólido aporte formativo. Estas son:

- Alfabetización digital.
- Lectura crítica en Internet o la autorregulación (Fainholc, B., 2007:3).

No obstante, con una visión comunicacional-educativa la Dra. Beatriz Fainholc (2007) señala que existen distintos aspectos a tener en cuenta, en particular, los docentes. Estos son:

- 1- La necesidad de entender el cambio cultural telemático que irreversiblemente y de forma caótica se produce en tiempos raudos y veloces.
- 2- La hibridez como categoría central en la configuración de la cultura que provoca, contiene y delinea la construcción de la subjetividad a través de una amplificada, irrefrenable y no siempre ética interacción social.
- 3- La fuerza de (dis)valores narcisísticos, la mediocridad, la anarquización, anonimato y deterioro irreversible del lenguaje, la irresponsabilidad y/o

descontrol dados en las producciones y comunicaciones, sobre todo atendiendo a los blogs y otras herramientas similares (Fainholc, B., 2007:3).

Por lo tanto, hoy en día se monta otra exigencia más en la formación del docente, ya que deben hacer frente a los cambios culturales y, por consiguiente, la presencia de las TICs en la vida cotidiana de los chicos.

Al respecto, como bien señala la Dra. Fainholc Beatriz (2007), es necesario pensar en los cambios que significa

La era de la información, su importancia, desgaste y conversión en residual dentro de relaciones de poder es un gran tema de debate a considerar en la formación del profesor/a con estas tecnologías. Se debería pensar la existente poca predisposición de algunos profesores/as para atender críticas por parte del alumnado y/o de sus colegas que endiosan a la tecnología o huyen de ella, por falta de seguridad en sí mismos, de confrontación en la práctica, etc. Es decir, se requieren otros prerrequisitos cognitivos, socio-emocionales y meta-cognitivos más rigurosos para poder interactuar mediadamente. Para orientar a los estudiantes, con solvencia intelectual a fin de fortalecer confianzas en las mediaciones tecnológico- formativas. Se requiere marcar horizontes y despejar desconfianzas varias; esto es así, si se desea ser una guía meta-cognitiva importante del proceso de aprendizaje en todos los contextos mediados por tecnología para enfrentar la crisis de la racionalidad instrumental como crisis del sentido y anclaje de la persona hoy en el mundo (Fainholc, B., 2007:7).

Las posibilidades de enseñanza de los videojuegos para los docentes

En lo que hace a los docentes y las posibilidades que entrañan los videojuegos, los mismos implican materiales que resultan muy conocidos por los estudiantes. Realizando una correcta selección en relación a la curricular escolar, estos programas permiten que el docente pueda trabajar los contenidos curriculares desde otro enfoque práctico, con procedimientos diversos y, además, incidir en aspectos relativos a los valores que los propios videojuegos encierran.

Por lo tanto, cuando los docentes intervienen y orientan a sus alumnos para que puedan diferenciar contenidos valiosos de otros poco interesantes que se encuentran en los videojuegos, los jóvenes adquieren nuevos criterios de selección más críticos.

El uso de los videojuegos como un material informático más en la escuela supone una aproximación por parte de los docentes, que hasta el momento no ha visto la potencialidad de este producto o simplemente, lo considera excesivamente complejo. En este sentido, el docente que utiliza videojuegos debe replantearse su propio papel dentro del aula ya que, en muchos casos, se le escapará el control del videojuego en sí mismo dado que no es extraño que los estudiantes estén mucho más capacitados que los profesores en el dominio técnico del programa. Por ello, su incidencia no está en el juego sino en su uso, su análisis y utilización para adquirir unos objetivos educativos concretos.

Si se plantea introducir los videojuegos en el ámbito educativo, se ha de añadir la influencia del entorno de uso. El videojuego introducido en la escuela se transforma, ya no es un programa para jugar sino que el juego tiene una intencionalidad educativa. Se debe poder utilizar el juego para desarrollar unas determinadas habilidades o procedimientos, para motivar a los alumnos y/o para enseñar un contenido curricular específico (Marín Díaz y García Fernández, 2005).

Capítulo 3

Metodología

El presente trabajo adopta un enfoque mixto abordando la metodología cuantitativa mediante el análisis de categorías o variables con indicadores potenciales. Se adopta el paradigma cuantitativo nutriendose de fuentes primarias como lo son los alumnos del colegio, a fin de recoger datos estadísticos sobre la posibilidad de implementar el uso de videojuegos didácticos en las clases de Ciencias Sociales. Los datos recogidos responden a los objetivos de la investigación y se organizarán en categorías o variables de análisis. Por otro lado, se utilizará la metodología cualitativa mediante la entrevista en profundidad con la docente de Ciencias Sociales de sexto grado.

Por lo tanto, en función de brindar claridad a la presentación de la metodología utilizada, es conveniente citar las siguientes etapas de trabajo:

- Etapa 1: En esta fase se lleva a cabo el relevamiento de los datos estadísticos que permitan comprender los niveles de utilización de videojuegos educativos y de satisfacción de los alumnos de 6° grado "A", del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. Para ello, se hará una categorización de análisis y, finalmente, se presentará un resumen conclusivo con la matriz de datos que incluya la información de las categorías o variables analizadas. Cabe destacar que para llevar a cabo el análisis se utilizará la escala de Likert, que es uno de los métodos más utilizados en encuestas. La misma nos permitirá conocer el grado de conformidad del encuestado con las clases de Ciencias Sociales y de aceptación respecto la implementación de videojuegos en los contenidos de la materia. Asimismo, en esta fase se presentará el análisis de la entrevista a la docente, correspondiendo con el objetivo específico de analizar las posibilidades pedagógicas de los videojuegos en las clases de Ciencias Sociales.
- Etapa 2: Finalizada la instancia anterior, se procede al desarrollo de la presentación del “Proyecto de Aplicación Profesional”, cruzando estos datos

con los contenidos del área de Ciencias Sociales para detectar aquellos tópicos de los videojuegos conocidos por los alumnos que puedan ser útiles para brindar ejemplos o transmitir los contenidos desde otras perspectivas interesantes.

Tipo de Investigación: Mixta

- ✓ Cuantitativo
- ✓ Cualitativo

Se realizará un análisis mixto con metodología cuantitativa donde el mismo se compondrá de categorías o variables de análisis mediante un cuestionario previamente elaborado por el investigador; y con metodología cualitativa mediante la entrevista a profundidad.

Se realizará un proceso inductivo desde la teoría como orientación general para entrar en materia y poder iniciar un proceso inductivo para generar conceptos y así comprender la trama de relaciones de un hecho social.

Por medio de esta lógica, se concibe el mundo de lo social como complejo, contradictorio y en permanente movimiento. Reconocer tal complejidad supone relacionar distintos niveles y órdenes de mediaciones en los procesos sociales.

- **Carácter:** cuantitativa. Porque se ha presentado un análisis cuantitativo de datos obtenidos. Cualitativo. Porque se ha presentado un análisis cualitativo de la entrevista realizada.
- **Contexto:** De campo. Porque los datos empíricos han sido tomados de encuestas.
- **Modalidad:** Estudio de caso.

- Tiempo de ocurrencia de los hechos: Retrospectiva. Ya que los resultados del trabajo se han obtenido a partir de las encuestas realizadas.
- Alcance de los resultados: Descriptiva.
- Finalidad: Porque los resultados obtenidos se han detallado de modo descriptivo.

En otras palabras, es una investigación no experimental. Lo cuantitativo consiste en el diseño del trabajo de campo con el relevamiento hecho por la zona, realizando una revisión de los datos numéricos, de observación y comparación; y lo cualitativo consiste en el análisis de la entrevista realizada a la docente de Ciencias Sociales.

Instrumentos de trabajo de campo

La metodología cuantitativa cuenta con el instrumento de la encuesta semi-estructurada para realizar un análisis estadístico acerca de las respuestas que se obtienen de los alumnos consultados. La metodología cualitativa cuenta con el instrumento de la entrevista para realizar un análisis interpretativo a partir de las respuestas de la docente de Ciencias Sociales.

Diseño de muestra y criterio

La muestra estará formada por la totalidad de los alumnos (27) consultados. El investigador ha elegido la muestra en relación a los objetivos que se pretenden responder. Asimismo, contará con la participación de la docente a cargo de la materia de Ciencias Sociales de la escuela.

Además de la aplicación de este trabajo de campo, se realiza una revisión sobre los contenidos curriculares del área de Ciencia Sociales (Anexo III) para tener una mejor comprensión de qué tipo de ejes didácticos se llevan adelante y cuál es su propuesta de presentación pedagógica.

Análisis de la información

Se utilizarán categorías de análisis para organizar la información recolectada a través de las encuestas cerradas y estructuradas por medio de porcentajes. Se utilizará análisis de datos a partir de la entrevista dada por la docente a cargo de la materia de Ciencias Sociales de la escuela.

Procesos de realización

En lo que hace a los procesos de realización del trabajo, en una primera etapa se elaborará el marco teórico; posteriormente se diseñará el trabajo de campo que consta de una encuesta semi-estructurada a los alumnos (Anexo I) y una entrevista a la docente (Anexo II); en una tercera etapa se aplicarán el instrumento de la encuesta sobre los alumnos del Instituto, y el instrumento de la entrevista. Finalmente, en una cuarta etapa se realizará la elaboración de resultados y conclusiones.

Delimitación del objeto

El trabajo de campo se realizará sobre los alumnos de 6° grado "A", del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz; y sobre la docente a cargo de la materia de Ciencias Sociales de la escuela.

Criterio muestral

El esquema de selección para los criterios de inclusión/exclusión es el siguiente:

- **Inclusión:** Alumnos de 6° grado "A", del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. Docente de la materia de Ciencias Sociales de 6° grado "A" de dicha Institución.
- **Exclusión:** Alumnos de otros años del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz, y estudiantes de otras instituciones educativas de la región y el país. Docentes de 6° grado "A" de otras áreas y de otros niveles.

Plan de acción

Objetivo/s	Analizar las posibilidades pedagógicas de los videojuegos para la incorporación de nuevas metodologías de aprendizaje.
Estrategias metodológicas	Encuestas semi-estructuradas y entrevista en profundidad.
Recursos	Bibliografía. Material curricular.
Destinatarios	Alumnos de 6° grado "A" del colegio y Docente de Ciencias Sociales de ese nivel.
Propósito	Analizar las posibilidades pedagógicas de los videojuegos en el área de Ciencias Sociales.
Espacio	Edificio escolar

Elaboración propia

Capítulo 4

Análisis de datos o etapa diagnóstica

En este apartado se exponen los resultados de las encuestas a los alumnos de sexto año del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Luján, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz; como así también se presenta un análisis de la entrevista realizada a la docente de Ciencias Sociales (Ver Anexo II).

El análisis de los datos de la encuesta

En esta investigación se adaptan, reforman y reconstruyen (esto es, interpretado) los esquemas teóricos a fin de captar las estructuras de significados que los encuestados (alumnos de 6° grado) emplean para dar sentido a sus actuaciones. Por tanto, es a través de ese “diálogo interpretativo” que se logra la ejecución y desarrollo teórico en la investigación. No obstante, esa “doble hermenéutica” es la clave del análisis interpretativo que se lleva a cabo en el presente estudio.

De acuerdo al caso de estudio, la investigación se orienta hacia el conocimiento de la implementación de videojuegos didácticos en las clases de Ciencias Sociales de sexto grado desde los marcos teóricos y sociales.

Con lo cual, se identifican una serie de unidades de significados (fragmentos del corpus de datos) mediante códigos descriptivos, lo que lleva a la formación de categorías o variables con las que se intenta describir la perspectiva de los participantes (alumnos) respecto la realidad estudiada.

Cabe destacar que en la sección “categoría de análisis” de datos recolectados en las encuestas, se presenta la información que ha surgido del cuestionario aplicado a un total de 27 alumnos de 6° grado "A", del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. Se destaca que el “Modelo de Encuesta a Alumnos” se encuentra disponible en el Anexo 1 de la presente investigación.

Dicha muestra será descriptiva y representativa de la población objetivo que nos interesa analizar, y sólo se limitará a las preguntas que se exponen en las encuestas, siguiendo el mismo orden de interrogantes para cada uno de los encuestados. Con lo cual, las presentes encuestas serán de tipo estructurada y aportarán datos cuantitativos sobre los hechos y puntos de vista de los participantes de la muestra.

Es importante aclarar que las categorías de análisis se regirán por la escala de Likert; con lo cual la misma nos permitirá medir el grado de conformidad de los alumnos respecto las clases de Ciencias Sociales, como así también el grado de conocimiento de videojuegos didácticos y la factibilidad de implementarlos para el desarrollo de algunos contenidos de la materia. Es decir, las categorías de respuestas servirán para medir la posibilidad de incorporar videojuegos en las clases.

Cada ítem o pregunta tendrá cinco (5) niveles de valoración (de 1 a 5 puntos asignados). Primeramente, se analizará cada pregunta por separado y luego se realizará un resumen conclusivo que abarcará el análisis conjunto de cada categoría, no por ítem. Se recuerda que el valor asignado a cada posición estará determinado por el propio investigador/diseñador de la encuesta, según el interés del objeto de estudio; no obstante, para el resumen conclusivo (matriz de datos) se tendrá en cuenta la valoración de cada ítem que mayor porcentaje haya obtenido entre las respuestas de los alumnos.

Por lo tanto, teniendo en cuenta los objetivos específicos de la investigación, a continuación se presentarán las categorías de análisis para el cuestionario efectuado a los alumnos de 6° grado “A” y se determinará el criterio de valoración asignado por el investigador a cada pregunta del cuestionario:

Área de investigación: Implementación de videojuegos en la clase de Ciencias Sociales

Categorías:

- Uso de videojuegos
- Historias reconocidas por los alumnos
- Recepción de los alumnos

- Reconocimiento de tópicos o conocimientos

Categoría A: Uso de videojuegos

Indicadores:

1- ¿Con frecuencia utilizas videojuegos?

Nivel de valoración asignado:

- Todos los días (5 puntos);
- Varios días por semana (4 puntos);
- Una vez a la semana (3 puntos);
- Menos de una vez por semana (2 puntos);
- No utilizo (1 punto)

2- Durante los días lectivos, ¿cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos?

Nivel de valoración asignado:

- Tres o más horas (5 puntos);
- Entre dos y tres horas (4 puntos);
- Entre una y dos horas (3 puntos);
- Menos de una hora diaria (2 puntos);
- No juego (1 punto)

3- ¿Qué tipo de videojuegos usas habitualmente?

Nivel de valoración asignado:

- Juegos de simulación o estrategia histórica (5 puntos);
- Juegos de acción (4 puntos);
- Juegos de psicología (3 puntos);
- Juegos de terror y misterio (2 puntos);
- Otros (1 punto)

4- ¿Juegas solo o en grupo?

Nivel de valoración asignado:

- Juego con amigos/compañeros de grado (5 puntos)
- Juego con mis hermanos/ primos (4 puntos)
- Juego con mis padres (3 puntos)
- Juego con otras personas (2 puntos)
- Juego solo (1 punto)

5- - ¿En qué medida te parecen interesantes los juegos de simulación o estrategia histórica?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastantes (4 puntos)
- Mucho (5 puntos)

Categoría B: Historias que reconocen los alumnos en los videojuegos que utilizan

Indicadores:

6- ¿En qué medida has jugado un videojuego que incluya elementos históricos o geográficos reales?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastante (4 puntos)

- Mucho (5 puntos)

7- ¿Estás de acuerdo con que “se puede aprender jugando”?

Nivel de valoración asignado:

- Totalmente de acuerdo (5 puntos)
- Muy de acuerdo (4 puntos)
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3 puntos)
- Poco de acuerdo (2 puntos)
- Nada de acuerdo (1 punto)

Categoría C: Recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos.

Indicadores:

8- ¿Qué tan interesante te parecen las clases de Ciencias Sociales?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastante (4 puntos)
- Mucho (5 puntos)

9- ¿Qué tan atractiva te resulta la idea usar videojuegos didácticos en el contexto de las clases de Ciencias Sociales?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastante (4 puntos)
- Mucho (5 puntos)

Categoría D: Reconocimiento de tópicos o conocimientos en los videojuegos

Indicadores:

10- ¿Has jugado alguno de los siguientes videojuegos?

Nivel de valoración asignado:

- Age of Empires (5 puntos)
- La Saga Civilization (4 puntos)
- Freeciv (3 puntos)
- FreeCol (2 puntos)
- Carmen Sandiego (1 punto)

11- ¿En qué medida pudiste avanzar de niveles o concretar el juego?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastante (4 puntos)
- Mucho (5 puntos)

12- ¿En qué medida relacionas lo que juegas con los contenidos que se indican para la materia de Ciencias Sociales?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastante (4 puntos)
- Mucho (5 puntos)

13- ¿En qué medida crees que esta “familiaridad” de los juegos con algunos contenidos, te permitirá un mayor aprendizaje respecto de ciertos conceptos de las ciencias sociales?

Nivel de valoración asignado:

- Nada (1 punto)
- Muy poco (2 puntos)
- Algo (3 puntos)
- Bastante (4 puntos)
- Mucho (5 puntos)

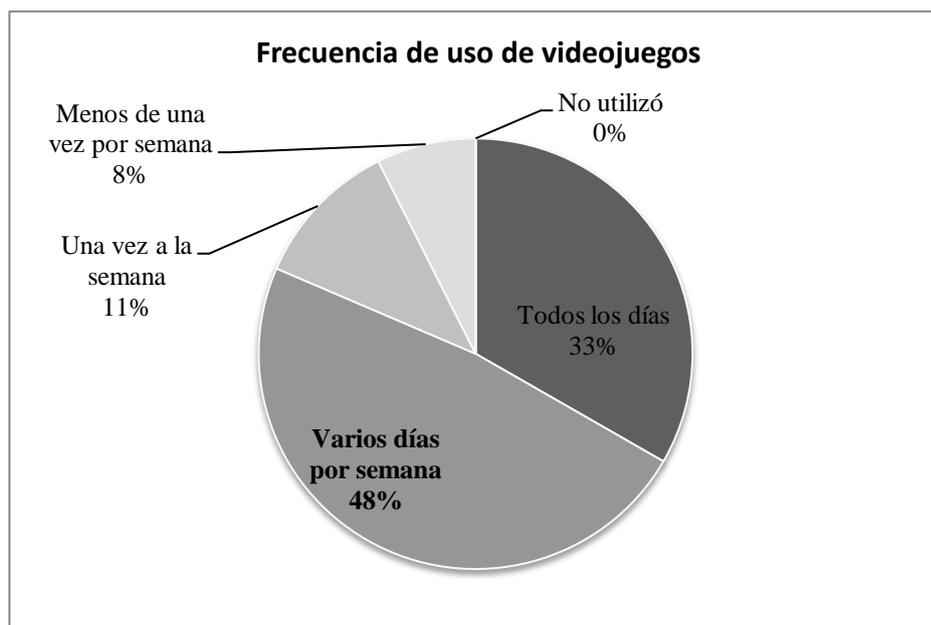
Categoría A: Uso de videojuegos

La primera categoría (A), “*uso de videojuegos*”, comprende cinco (5) indicadores. La encuesta parte de lo general a lo particular, es por ello que en esta instancia se buscará analizar la utilización y frecuencia de los videojuegos por parte de los 27 alumnos encuestados.

1. ¿Con frecuencia utilizas videojuegos?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Todos los días	9 (33%)	(5 puntos)
Varios días por semana	13 (48%)	(4 puntos)
Una vez a la semana	3 (11%)	(3 puntos)
Menos de una vez por semana	2 (8%)	(2 puntos)
No utilizo	0 (0%)	(1 punto)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

El primer indicador de la “Categoría A” se refiere a la frecuencia en la utilización de videojuegos. Al respecto, se comprobó la incidencia que tienen los mismos sobre chicos de 11 a 12 años; dado que prácticamente la totalidad de la muestra (81%) utiliza con bastante asiduidad videojuegos. Específicamente, casi la mitad (48%) de la población encuestada contestó que utiliza videojuegos “varias veces por semana”; mientras que un 33% asintió que “todos los días” juega con videojuegos.

Casi el 20% restante de la muestra (19%) indicó las siguientes variables como indicadores: “una vez por semana” (11%) y “menos de una vez por semana” (8%). Por lo tanto, se destaca que la totalidad de los participantes usa videojuegos con distinta frecuencia, ya que ninguno sostuvo “no utilizarlos”.

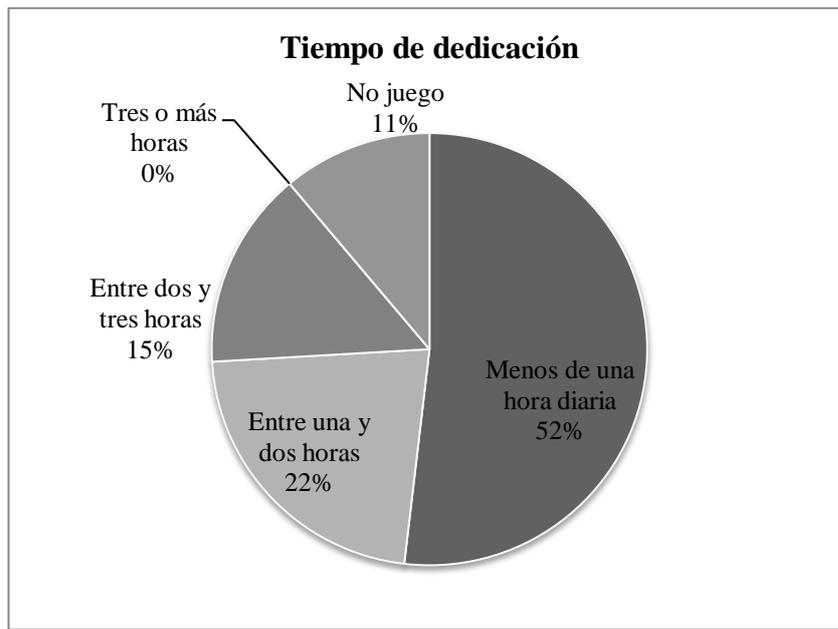
Por lo tanto, si bien la mayor valoración asignada por el investigador correspondía a la primera opción de respuesta, en base a los valores porcentuales reales, la opción número dos (2), “varias veces por semana”, fue la más elogiada por la muestra de alumnos; con lo cual el primer indicador de la “Categoría A” tiene una valoración representativa de cuatro (4) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 1 de Categoría “A” = 4 puntos de valoración obtenida

2. Durante los días lectivos, ¿cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
No juego	3 (11%)	(1 punto)
Tres o más horas	0 (0%)	(2 punto)
Entre dos y tres horas	4 (15%)	(3 puntos)
Entre una y dos horas	6 (22%)	(4 puntos)
Menos de una hora diaria	14 (52%)	(5 puntos)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

El segundo indicador de la “Categoría A” buscó indagar sobre el tiempo que dedican los chicos a los videojuegos durante la semana escolar. Con esta pregunta el interés de la investigación no se basó en descubrir que los niños juegan varias horas al día, sino que estaba más orientado a un tiempo equilibrado, comprendiendo el recurso digital como una distracción y no una obsesión. Con esta lógica, es que el investigador/diseñador valoró la opción “no juego” con un punto y la opción “menos de una hora por día” con la mayor valoración, 5 puntos.

Coincidentemente con la visión del investigador, se comprobó que durante los días lectivos un poco más del 50% (52%) de los alumnos dedica menos de una hora diaria a los videojuegos, y alejado de esta franja un 11% directamente no juega en la semana. Sin embargo, un 22% de los encuestados dedica entre una y dos horas y un 15% entre dos y tres horas. Un dato para recalcar es que la población objetivo no juega tres o más horas durante los días lectivos.

Por lo tanto, a diferencia de la primera pregunta, la mayor valoración asignada por el investigador coincidió con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número cinco (5), “menos de una hora por día”, la más elogiada por la muestra de

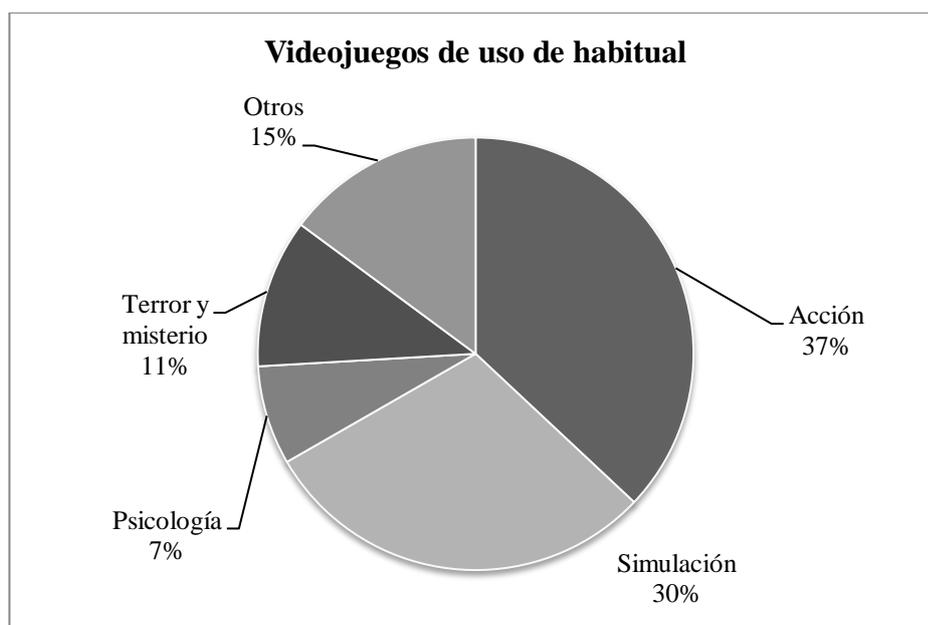
alumnos; con lo cual el segundo indicador de la “Categoría A” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 2 de Categoría “A” = 5 puntos de valoración obtenida

3. ¿Qué tipo de videojuegos usas habitualmente?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Juegos de simulación o estrategia histórica	8 (30%)	(5 puntos)
Juegos de acción	10 (37%)	(4 puntos)
Juegos de psicología	2 (7%)	(3 puntos)
Juegos de terror y misterio	3 (11%)	(2 puntos)
Otros	4 (15%)	(1 punto)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

El tercer indicador de la “Categoría A” buscó indagar sobre el tipo de videojuegos que frecuentan los alumnos participantes. En este sentido, de acuerdo a la temática de los videojuegos, un 37% de los alumnos manifestó que usa videojuegos de acción (lucha). En tanto que el 30% de los chicos encuestados manifestó preferencia por los juegos de estrategia histórica o simulación, como es el caso de los videojuegos Civilization, FreeCol y Age of Empires.

Ahora bien, un 11% utiliza juegos terror o misterio y un 7% de psicología. Por otro lado, cuatro alumnos (15%) dijeron que juegan videojuegos de aventura, tres de deportes y uno de rol.

Se advierte que un alto porcentaje de chicos juega habitualmente videojuegos con temáticas diversas como ser, de aventura o deporte, y especialmente de acción (lucha); lo cual condice con el hecho de que la mayoría de los varones prefieren este tipo de juegos y que el sexto grado de dicha institución está conformado por 12 mujeres y 15 varones, siendo éstos la mayoría del grupo.

No obstante, no es menor saber que para un 30% de los alumnos su primera opción son los videojuegos de estrategia histórica o simulación, sobre todo teniendo en

cuenta que esta investigación plantea la posibilidad de incorporar el uso de videojuegos para el aprendizaje de contenidos de Ciencias Sociales, en alumnos de 6° grado.

Por lo tanto, si bien la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador no coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número dos (2), “juegos de acción”, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el tercer indicador de la “Categoría A” tiene una valoración representativa de cuatro (4) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 3 de Categoría “A” = 4 puntos de valoración obtenida

4. ¿Juegas solo o en grupo? (Marcar la primera opción)

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Juego con amigos /compañeros de grado	9 (33%)	(5 puntos)
Juego con mis hermanos/ primos	6 (22%)	(4 puntos)
Juego con mis padres	2 (8%)	(3 puntos)
Juego con otras personas	0 (0%)	(2 puntos)
Juego solo	10 (37%)	(1 punto)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

El ocio o tiempo libre parecería tener un correlato con el uso de los videojuegos. La cuestión es debatirse entre un ocio individual o grupal. En este caso, la mayoría de los menores juega solo con los videojuegos (37%). No obstante, encontramos que otro grupo casi paralelo (30%) juega con sus amigos/compañeros. Por otro lado, un 22% juega con hermanos o primos; y en menor proporción hay una porción de encuestados que definió que juega con sus padres (8%). Pero ninguno indicó que juega con otras personas (0%).

Entre la puja de un juego individual o grupal, cabe destacar que si bien supera el juego individual, prácticamente se emparada con el juego grupal, el cual nos interesa en esta investigación dado que en el Proyecto se buscará proponer el juego colectivo en el aula con el uso de videojuegos, para evitar el aislamiento de los alumnos, por ejemplo.

Por lo tanto, si bien la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador no coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número cinco (5), “juego individual”, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el cuarto indicador de la “Categoría A” tiene una valoración representativa de un punto (1) para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 4 de Categoría “A” = 1 punto de valoración obtenida

5. ¿En qué medida te parecen interesantes los juegos de simulación o estrategia histórica?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Nada	1 (4%)	(1 punto)
Muy poco	2 (7%)	(2 punto)
Algo	4 (15%)	(3 puntos)
Bastante	6 (22%)	(4 puntos)
Mucho	14 (52%)	(5 puntos)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

A partir de preguntas anteriores observamos que un 30% de los alumnos considera como primera opción, el uso de videojuegos de estrategia histórica o simulación. Al respecto, con el quinto indicador de la “Categoría A” se puede agregar el alto interés de los alumnos en estos juegos. Por lo tanto, de manera positiva observamos que para un 52% de los alumnos resulta “muy” interesante este tipo de juegos, como es el caso de los videojuegos Civilization, FreeCol y Age of Empires.

En un segundo lugar, se encuentra el grupo de alumnos (22%) que consideran “bastante” interesante este tipo de juegos. Con lo cual, advertimos que para una tercera parte (74%) de los participantes es bastante interesante la utilización de este tipo de videojuegos didácticos. En este sentido, catorce alumnos son adeptos a estos juegos, pero resulta positivo también conocer que para seis alumnos más es cautivante la idea de jugarlos.

Por otro lado, hay un 25% de la muestra que no estaría tan de acuerdo con el uso de los videojuegos de simulación o estrategia; siendo que para un 15% resulta “algo” interesante; para un 7% es “muy poco” cautivante y, en menor proporción, para un 4% es “nada” seductor.

Por lo tanto, la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número cinco (5), “mucho”, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el quinto indicador de la “Categoría A” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

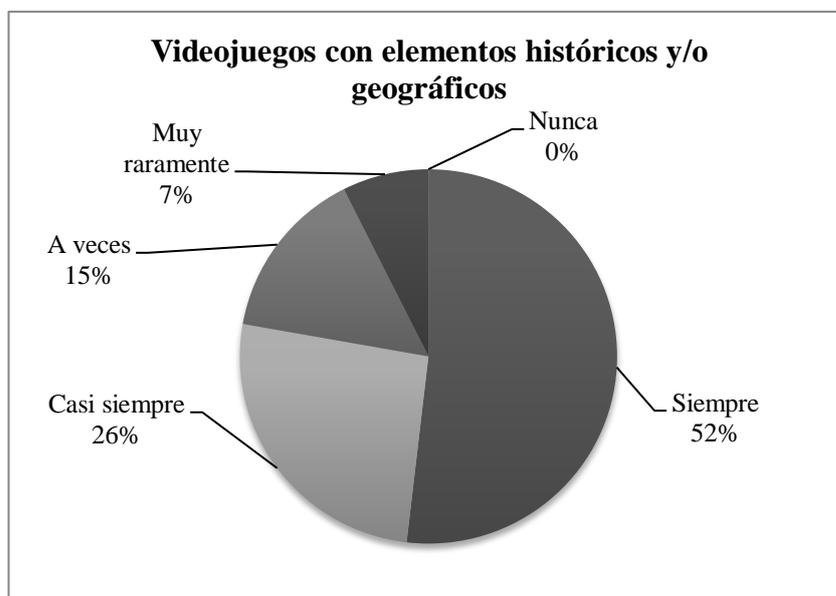
Indicador 5 de Categoría “A” = 5 puntos de valoración obtenida

Categoría B: Historias que reconocen los alumnos en los videojuegos que utilizan

6. ¿Reconoces elementos históricos o geográficos reales en los videojuegos que utilizas?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Siempre	14 (52%)	(5 puntos)
Casi siempre	7 (19%)	(4 puntos)
A veces	4 (15%)	(3 puntos)
Muy raramente	2 (7%)	(2 puntos)
Nunca	0 (0%)	(1 punto)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

El 52% de los alumnos encuestados confirmó que “siempre” utiliza videojuegos que incluyen elementos históricos o geográficos reales. En segundo lugar y con la mitad de los votos, el 26% de los menores definió que “casi siempre” a la pregunta y otro 22% contestó que no es tan frecuente el reconocimiento de elementos históricos entre los juegos que utilizan, siendo que un 15% contestó “a veces” y otro 7% “muy raramente”. Por otra parte, ningún participante optó por la opción “nunca”.

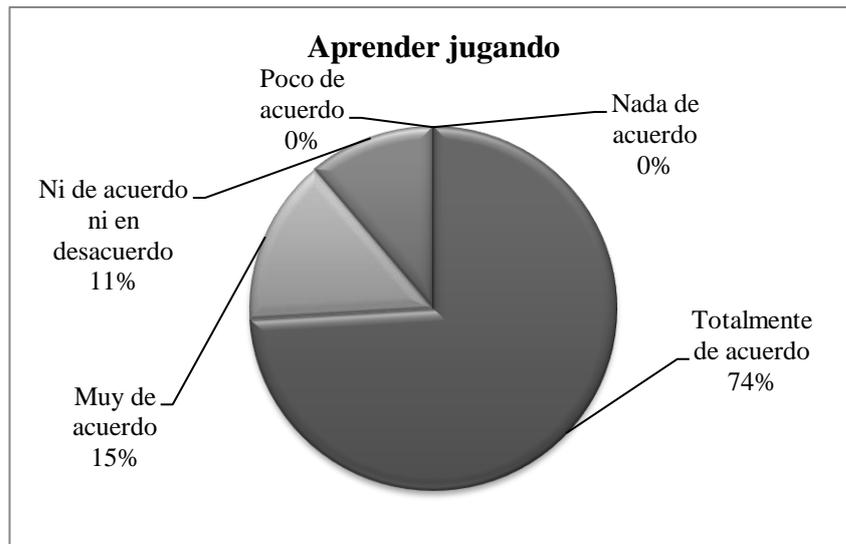
Por lo tanto, la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número uno (1), “siempre”, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el sexto indicador correspondiente a la “Categoría B” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 6 de Categoría “B” = 5 puntos de valoración obtenida

7. ¿Estás de acuerdo con que “se puede aprender jugando”?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Totalmente de acuerdo	20 (74%)	(5 puntos)
Muy de acuerdo	4 (15%)	(4 puntos)
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3 (11%)	(3 puntos)
Poco de acuerdo	0 (0%)	(2 puntos)
Nada de acuerdo	0 (0%)	(1 punto)

Total de participantes: 27 alumnos



Elaboración propia

Casi la totalidad de la muestra entiende que es factible aprender jugando (89%), ya que si tomamos como dato que el 74% de los alumnos contestó estar “totalmente de acuerdo” y un 15% “muy de acuerdo”; es indudable que para los chicos consultados es absolutamente positivo y viable aprender mediante el juego. Por otra parte, tres de los alumnos (11%) refirió no saber mucho sobre la temática planteada y prefirió la opción “ni de acuerdo ni en desacuerdo”. En este sentido, la implementación de los videojuegos en el aula contribuiría a destacar el papel de las nuevas tecnología en lo que llamamos un “aprendizaje significativo”.

De esta manera, observamos que la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número uno (1), “totalmente de acuerdo”, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el séptimo indicador correspondiente a la “Categoría B” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

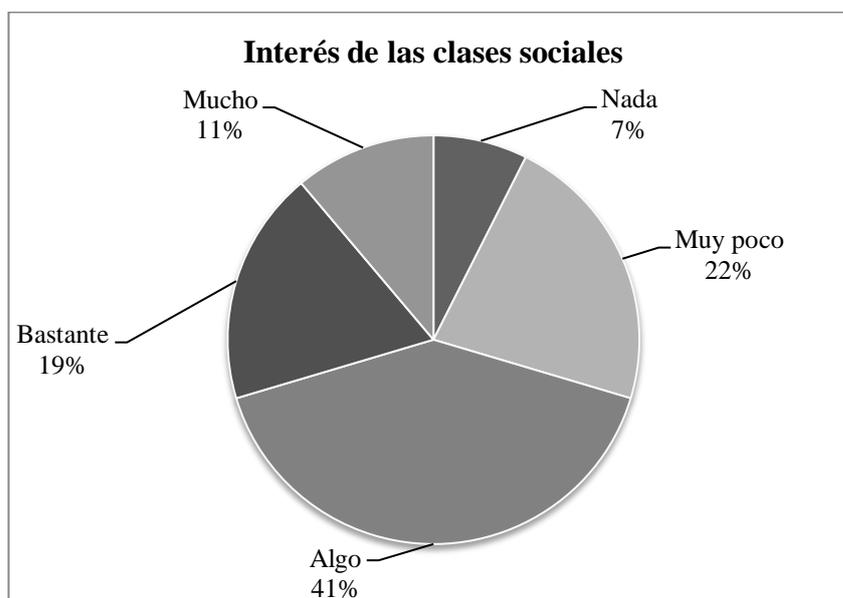
Indicador 7 de Categoría “B” = 5 puntos de valoración obtenida

Categoría C: Recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos

8. ¿Qué tan interesante te parecen las clases de Ciencias Sociales?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Nada	2 (7%)	(5 puntos)
Muy poco	6 (22%)	(4 puntos)
Algo	11 (41%)	(3 puntos)
Bastante	5 (19%)	(2 puntos)
Mucho	3 (11%)	(1 punto)

Total de participantes: 27



Elaboración propia

Para el 40% de los menores consultados, las clases de Ciencias Sociales resultan “algo” interesante. En segundo lugar y con la mitad de respuestas afirmativas, el 22% de los alumnos opina que son “muy poco” entretenidas; y un 7% sostiene que son “nada” atractivas. Por otra parte, el otro 30% restante opina que las clases de Ciencias Sociales son interesantes, ya que un 19% las considera “bastante” interesante y un 11% muy interesantes.

En términos generales, mientras que para un elevado porcentaje de alumnos (70%) las clases de Ciencias Sociales son poco interesantes; una minoría (30%) opina lo contrario. De acuerdo a los datos expuestos, se comprende que la inserción de videojuegos didácticos en los contenidos de la materia, resultará beneficioso para el aprendizaje significativo de los alumnos.

Por lo tanto, si bien la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador no coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número cinco (5), “juego individual”, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el cuarto indicador de la “Categoría C” tiene una valoración representativa de un punto (1) para la matriz de datos o resumen conclusivo.

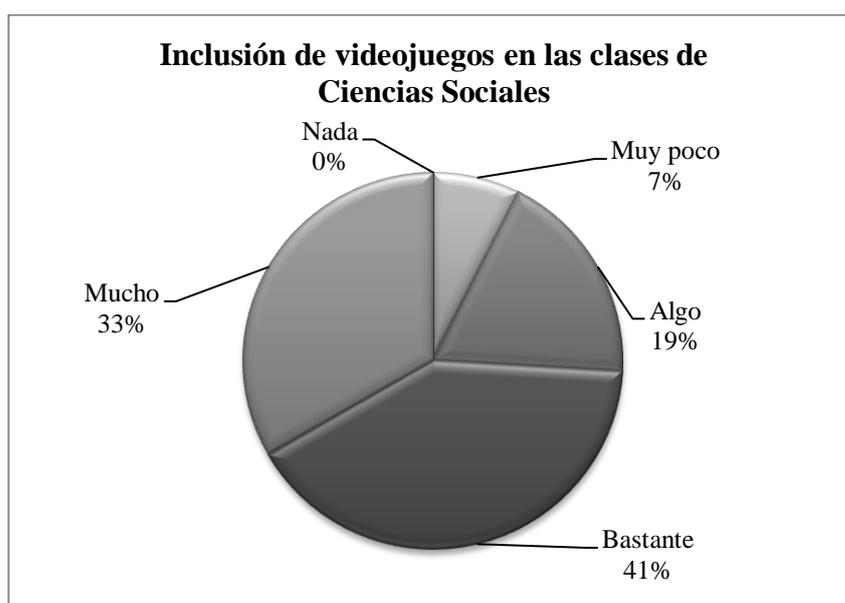
Indicador 8 de Categoría “C” = 3 puntos de valoración obtenida

9. ¿Qué tan atractiva te resulta la idea usar videojuegos didácticos en el contexto de las clases de Ciencias Sociales?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Nada	0 (0%)	(1 punto)
Muy poco	2 (7%)	(2 punto)

Algo	5 (19%)	(3 puntos)
Bastante	11 (41%)	(4 puntos)
Mucho	9 (33%)	(5 puntos)

Total de participantes: 27



Elaboración propia

Claramente, a la mayoría de los menores encuestados les parece interesante la inclusión de videojuegos didácticos en las clases de Ciencias Sociales. Los datos indican que para un 33% es “muy” interesante, mientras que para un 41% es “bastante” atractivo; lo que arroja un resultado positivo de 74%. En tanto que, para el 19% de los alumnos es “algo” atractiva la idea, y sólo para un 7% de la muestra “muy poco” interesante.

Por lo tanto, si bien la mayor valoración asignada por el investigador correspondía a la última opción de respuesta, en base a los valores porcentuales reales, la opción número cuatro (4), “bastante” con el 41%, fue la más elogiada por la muestra de alumnos; con lo cual el noveno indicador correspondiente a la “Categoría C” tiene

una valoración representativa de cuatro (4) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

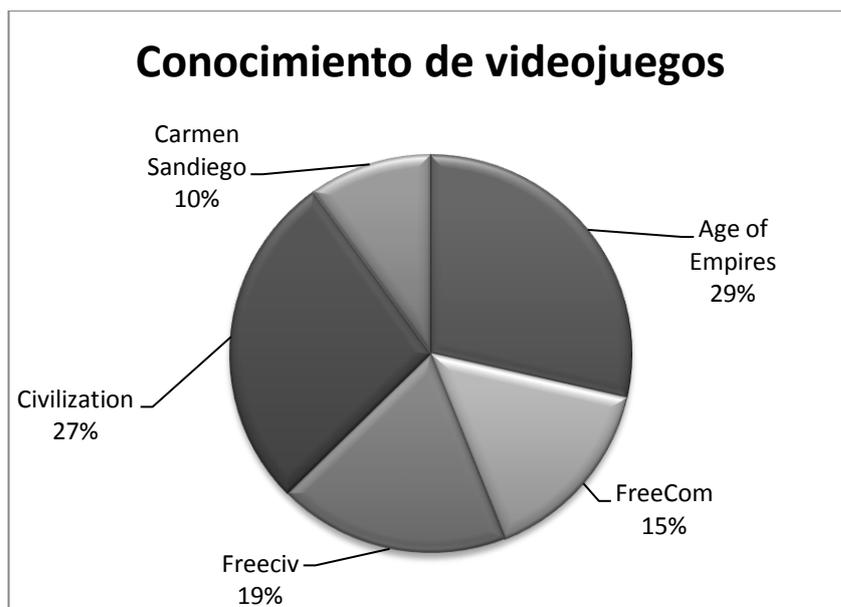
Indicador 9 de Categoría “C” = 4 puntos de valoración obtenida

Categoría D: Reconocimiento de tópicos o conocimientos en los videojuegos

10. ¿Has jugado alguno de los siguientes videojuegos? Marca con una X las opciones correctas

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Age of Empires	26 (29%)	(5 puntos)
La saga Civilization	25 (27%)	(4 puntos)
Freeciv	17 (19%)	(3 puntos)
FreeCol	14 (15%)	(2 puntos)
Carmen Sandiego	9 (10%)	(1 punto)

Total de opciones marcadas: **91**



Elaboración propia

Se les pidió a los alumnos que indicaran todas las opciones de videojuegos que conocían. De esta manera, en el gráfico se observa que, sobre un total de 100 puntos obtenidos, respecto los 27 alumnos, el juego que más conocen los menores es el Age of Empires (29%), seguido de La Saga Civilization (27%). Con menor prevalencia operan los juegos Freeciv (19%), Freecol (15%), y el menos conocido por los chicos es Carmen Sandiego con 10%.

Haciendo una lectura más profunda, entendemos que 26 de 27 alumnos conoce el juego Age of Empires, lo que representaría un 96% de la muestra. De igual modo, el juego La Saga Civilization es conocido por 25 de los 27 alumnos, lo que representaría un 93% de la muestra. En el otro extremo se ubica el videojuego “Carmen Sandiego”, conocido por 9 de los 27 menores, lo que indicaría un total de 33% de la muestra.

Ambos videojuegos de estrategia (Age of Empires y La Saga Civilization) tienen amplia prevalencia entre los menores. Con lo cual, puede ser utilizado a favor de la docente al momento de implementar una metodología didáctica que incluya el uso de estos recursos tecnológicos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, para el caso de alumnos de 6° grado.

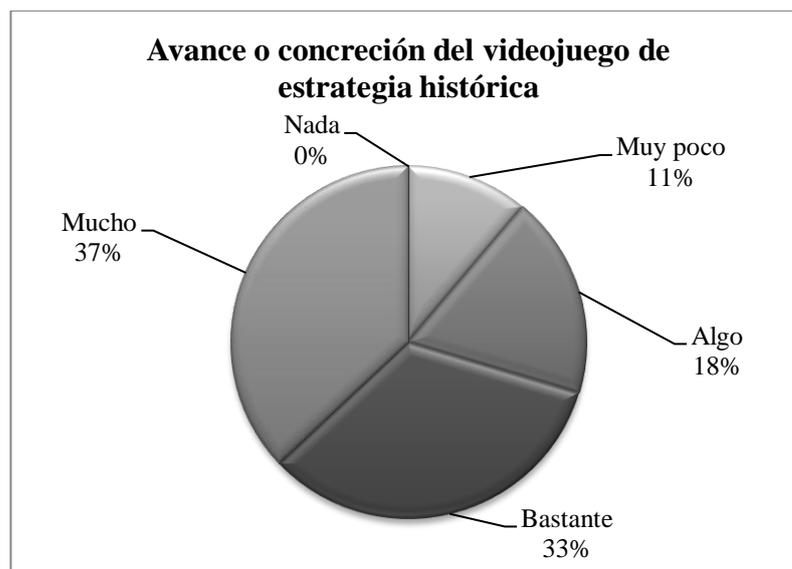
Por lo tanto, la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número uno (1), “*Age of Empires*” con el 29%, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el décimo indicador correspondiente a la “Categoría D” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 10 de Categoría “D” = 5 puntos de valoración obtenida

11- ¿En qué medida pudiste avanzar de niveles o concretar el videojuego de simulación o estrategia histórica?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Nada	0 (0%)	(1 punto)
Muy poco	3 (11%)	(2 punto)
Algo	5 (18%)	(3 puntos)
Bastante	9 (33%)	(4 puntos)
Mucho	10 (37%)	(5 puntos)

Total de participantes: 27



Elaboración propia

En el indicador N°6 se les preguntó a los encuestados en qué medida reconocen elementos históricos o geográficos reales en los videojuegos que utilizas, y el 52% (14 chicos) respondió afirmativamente. Claramente, un alto porcentaje de los alumnos tiene afinidad con juegos de simulación o estrategia histórica; al menos han jugado alguna vez. Al respecto, cuando en este indicador se les consultó por el avance de los niveles o concreción de un videojuego de simulación o estrategia histórica, un 37% sostuvo que pudo avanzar “mucho”; un 33% indicó que “bastante” y un 18% sólo “algo”. Los datos arrojan un resultado positivo de 70% respecto la realización de algún tipo de videojuegos con temáticas de geografía o historia. Por otro lado, un 11% de los alumnos pudo avanzar “muy poco” en la dinámica de estos juegos y ninguno de ellos indicó que “nada”.

Nuevamente, en este caso la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador coincide con los valores porcentuales obtenidos; siendo la opción número cinco (5), “*mucho*” con el 37%, la más elogiada por la muestra de alumnos. En este sentido, el indicador N°11 correspondiente a la “Categoría D” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 11 de Categoría “D” = 5 puntos de valoración obtenida

12- ¿En qué medida relacionas lo que juegas con los contenidos que se indican para la materia de Ciencias Sociales?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Nada	3 (11%)	(1 punto)
Muy poco	6 (22%)	(2 puntos)
Algo	7 (26%)	(3 puntos)
Bastante	8 (30%)	(4 puntos)
Mucho	3 (11%)	(5 puntos)

Total de participantes: 27



Elaboración propia

Si bien un poco más del 50% reconoció elementos históricos o geográficos en los videojuegos que utiliza; el porcentaje es menor respecto la relación que los alumnos pueden hacer entre lo visto en el juego y lo que van aprendiendo en la materia de Ciencias Sociales, aunque estamos hablando de un 41% en total, dado que un 30% relaciona “bastante” lo que juega con los contenidos que se indican para la materia de Ciencias Sociales y un 11% dice que “mucho”. En tanto, hay un 26% que relaciona con “algo” de la asignatura y un 22% manifiesta “muy poco” con los contenidos. Por otro lado, un 11% no relaciona con “nada” lo que juego con lo que se establece en la materia.

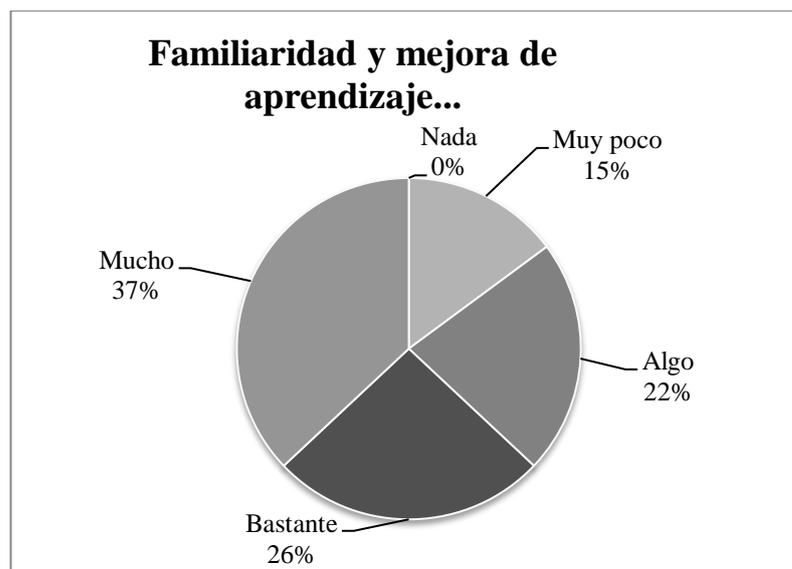
Por lo tanto, si bien la mayor valoración asignada por el investigador correspondía a la última opción de respuesta, en base a los valores porcentuales reales, la opción número cuatro (4), “bastante” con el 30%, fue la más elogiada por la muestra de alumnos; con lo cual el indicador N°12 correspondiente a la “Categoría D” tiene una valoración representativa de cuatro (4) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 12 de Categoría “D” = 4 puntos de valoración obtenida

13- ¿En qué medida crees que esta “familiaridad” de los juegos con algunos contenidos, te permitirá un mayor aprendizaje respecto de ciertos conceptos de las ciencias sociales?

Opciones	Respuestas	Valoración asignada a cada opción
Nada	0 (0%)	(1 punto)
Muy poco	4 (15%)	(2 puntos)
Algo	6 (22%)	(3 puntos)
Bastante	7 (26%)	(4 puntos)
Mucho	10 (37%)	(5 puntos)

Total de participantes: 27



Elaboración propia

Si bien un 40% encuentra relación entre lo que puede ver en el videojuego y lo que van aprendiendo en la materia de Ciencias Sociales, un poco más del 60% (37% “mucho” y 26% “bastante”) cree que esta “familiaridad” de los juegos con algunos contenidos, permitirá a los alumnos un mayor aprendizaje respecto de ciertos conceptos de las ciencias sociales. En tanto, hay un 22% lo encuentra “algo” posible y un 15% “muy poco” factible. Por otro lado, ninguno de los participantes manifiesta como negativo esta familiaridad.

En este sentido, la mayor valoración asignada por el investigador/diseñador corresponde a la última opción de respuesta, lo cual coincide con los valores porcentuales reales, ya que la opción número cinco (5), “mucho” con el 37%, fue la más elogiada por la muestra de alumnos; con lo cual el indicador N°13 correspondiente a la “Categoría D” tiene una valoración representativa de cinco (5) puntos para la matriz de datos o resumen conclusivo.

Indicador 13 de Categoría “D” = 5 puntos de valoración obtenida

Resumen conclusivo

A continuación se expone la matriz de datos como resumen conclusivo de las cuatro categorías de análisis correspondientes a la encuesta efectuada a alumnos 6° grado "A", del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz.

MATRIZ DE DATOS		
CATEGORÍAS	INDICADORES	PUNTAJES OBTENIDOS
CATEGORÍA "A" Uso de videojuegos	1- ¿Con frecuencia utilizas videojuegos?	4 puntos
	2- Durante los días lectivos, ¿cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos?	5 puntos
	3- ¿Qué tipo de videojuegos usas habitualmente?	4 puntos
	4- ¿Juegas solo o en grupo?	1 punto
	5- ¿En qué medida te parecen interesantes los juegos de simulación o estrategia histórica?	5 puntos
	PUNTAJE TOTAL DE CATEGORÍA "A"	19 puntos obtenidos
	CATEGORÍA "B" Historias que reconocen los	6- ¿Reconoces elementos históricos o geográficos reales en los videojuegos que utilizas?
7- ¿Estás de acuerdo con que "se puede aprender jugando"?		5 puntos

alumnos en los videojuegos que utilizan	PUNTAJE TOTAL DE CATEGORÍA “B”	10 puntos obtenidos
CATEGORÍA “C” Recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos	8- ¿Qué tan interesante te parecen las clases de Ciencias Sociales?	3 puntos
	9- ¿Qué tan atractiva te resulta la idea usar videojuegos didácticos en el contexto de las clases de Ciencias Sociales?	4 puntos
	PUNTAJE TOTAL DE CATEGORÍA “C”	7 puntos obtenidos
CATEGORÍA “D” Reconocimiento de tópicos o conocimientos en los videojuegos	10- ¿Has jugado alguno de los siguientes videojuegos?	5 puntos
	11- ¿En qué medida pudiste avanzar de niveles o concretar el videojuego de simulación o estrategia histórica?	5 puntos
	12- ¿En qué medida relacionas lo que juegas con los contenidos que se indican para la materia de Ciencias Sociales?	4 puntos
	13- ¿En qué medida crees que esta “familiaridad” de los juegos con algunos contenidos, te permitirá un mayor aprendizaje respecto de ciertos conceptos de las ciencias sociales?	5 puntos
	PUNTAJE TOTAL DE CATEGORÍA “D”	19 puntos obtenidos

Elaboración propia

Categoría “A”: Uso de videojuegos

Para la Categoría “A” la puntuación máxima asignada por el diseñador/investigador es de veinticinco (25) puntos. El patrón de respuestas se estableció de la siguiente manera:

- De 1 a 8 puntos señala una etapa de **indiferencia hacia el uso de videojuegos didácticos**, experimentando frecuentemente problemas relacionados con la utilización de recursos digitales. Con lo cual, el grado de oportunidad es bajo y el riesgo de implementación y efectividad es elevado.
- De 9 a 16 puntos señala una etapa de **conocimiento estándar del uso de videojuegos didácticos**, experimentándose buenas posibilidades de relación con la utilización de recursos digitales; y ubicándose en una fase media a avanzada de oportunidad y el riesgo de implementación y efectividad es medio.
- De 17 a 25 puntos señala una **etapa óptima y de excelente relación de los alumnos con el uso de videojuegos didácticos**, experimentándose un elevado conocimiento y de utilización de los recursos digitales. Con lo cual, se encuentra en una fase avanzada y el riesgo de implementación y efectividad es mínimo.

Resultado obtenido:

Dado que la puntuación final fue de 19 puntos. Se observa que la Categoría “A”, uso de videojuegos, se encuentra en una fase avanzada de los alumnos respecto a la utilización de estos recursos digitales y, por lo tanto, el riesgo de implementación y efectividad de la propuesta es absolutamente bajo.

Categoría “B”: Historias que reconocen los alumnos en los videojuegos que utilizan

Para la Categoría “B” la puntuación máxima asignada por el diseñador/investigador es de diez (10) puntos. El patrón de respuestas se estableció de la siguiente manera:

- De 1 a 3 puntos señala una etapa de **indiferencia**, experimentando frecuentemente problemas en el reconocimiento de las historias de los videojuegos que utilizan los chicos. Con lo cual, el grado de oportunidad es bajo y el riesgo de implementación y efectividad de videojuegos didácticos es elevado.
- De 4 a 6 puntos señala una etapa de **conocimiento estándar** con respecto a las historias que los alumnos reconocen en los videojuegos didácticos que juegan, experimentándose buenas posibilidades de reconocimiento; y ubicándose en una fase media a avanzada de oportunidad y el riesgo de implementación y efectividad de videojuegos didácticos es medio.
- De 7 a 10 puntos señala una **etapa óptima y de excelente reconocimiento** de los alumnos con respecto a las historias que ven en los videojuegos didácticos que utilizan. Con lo cual, se encuentra en una fase avanzada y el riesgo de implementación y efectividad de videojuegos didácticos es mínimo.

Resultado obtenido:

Dado que la puntuación final obtenida fue de 10 puntos. Se observa que la Categoría “B”, “historias que reconocen los alumnos en los videojuegos que utilizan”, se encuentra en una fase absolutamente avanzada de los alumnos con respecto a las historias que pueden reconocer los chicos entre la gama de videojuegos que emplean y, por lo tanto, el riesgo de implementación y efectividad de la propuesta es mínima.

Categoría “C”: Recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos

Para la Categoría “C” la puntuación máxima asignada por el diseñador/investigador es de diez (10) puntos. El patrón de respuestas se estableció de la siguiente manera:

- De 1 a 3 puntos señala una etapa de **indiferencia**, experimentando frecuentemente problemas en cuanto a la recepción de los alumnos en torno a la

introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos. Con lo cual, el grado de oportunidad es bajo y el riesgo de implementación y efectividad de videojuegos didácticos es elevado.

- De 4 a 6 puntos señala una etapa de **aceptación estándar** con respecto a la recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos, experimentándose buenas posibilidades de aceptación; y ubicándose en una fase media a avanzada de oportunidad y el riesgo de implementación y efectividad de videojuegos didácticos es medio.
- De 7 a 10 puntos señala una **etapa óptima y de excelente aceptación** de los alumnos con respecto a la recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos. Con lo cual, se encuentra en una fase avanzada y el riesgo de implementación y efectividad de videojuegos didácticos es mínimo.

Resultado obtenido:

Dado que la puntuación final obtenida fue de 7 puntos. Se observa que la Categoría “C”, “recepción de los alumnos en torno a la introducción de temas curriculares abordados teniendo en cuenta los videojuegos”, se encuentra en una fase avanzada de los alumnos con respecto a la posibilidad de aceptar la introducción de videojuegos en contenidos de Ciencias Sociales y, por lo tanto, el riesgo de implementación y efectividad de la propuesta es mínima.

Categoría “D”: Reconocimiento de tópicos o conocimientos en los videojuegos

Para la Categoría “D” la puntuación máxima asignada por el diseñador/investigador es de veinte (20) puntos. El patrón de respuestas se estableció de la siguiente manera:

- De 1 a 6 puntos señala una etapa de **indiferencia**, experimentando frecuentemente problemas relacionados con el reconocimiento de tópicos o

conocimientos en los videojuegos. Con lo cual, el grado de oportunidad es bajo y el riesgo de implementación y efectividad es elevado.

- De 7 a 13 puntos señala una etapa de **reconocimiento estándar** con respecto a tópicos o conocimientos hallados en los videojuegos; ubicándose en una fase media a avanzada de oportunidad y el riesgo de implementación y efectividad es medio.
- De 14 a 20 puntos señala una **etapa óptima y de excelente** con respecto a tópicos o conocimientos hallados en los videojuegos, experimentándose un elevado conocimiento y de utilización de los recursos digitales. Con lo cual, se encuentra en una fase avanzada y el riesgo de implementación y efectividad es mínimo.

Resultado obtenido:

Dado que la puntuación final fue de 19 puntos. Se observa que la Categoría “D”, reconocimiento de tópicos o conocimientos en los videojuegos, se encuentra en una fase absolutamente avanzada de los alumnos respecto a su contemplación para observar tópicos de la materia en los videojuegos que utilizan y, por lo tanto, el riesgo de implementación y efectividad de la propuesta es mínima.

El análisis de los datos de la entrevista

Con el objetivo de conocer las posibilidades de enseñanza de los videojuegos para los docentes de Ciencias Sociales, en este trabajo se lleva a cabo una entrevista personalizada a la docente de Ciencias Sociales de 6° grado “A” del nivel primario del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. Si bien la entrevista en crudo está presentada en el anexo II, en esta instancia se practicará un análisis de la entrevista obtenida.

La primera pregunta realizada a la docente habla sobre el interés de los alumnos hacia la materia de Ciencias Sociales. Al respecto, la profesional destaca que *“algunos temas resultan más interesantes que otros. Seguramente se debe a que son los más*

relacionados con la realidad del alumno. Por ejemplo, si ven geografía del entorno cercano o del algún lugar que puedan haber conocido tiene más significatividad que cuando la temática es más ajena”.

También, hace hincapié al rol del docente ante los cambios culturales que se avicinaron en la sociedad: ***“Ha cambiado la imagen del docente “dueño del saber” por la del docente que cuestiona y pregunta como método para construir el aprendizaje. Es decir, no es solamente un docente que transmite información, sino un cuestionamiento más crítico”.*** Evidentemente, esto permite un replanteo en la actividad docente y, de allí, la inclusión de recursos tecnológicos como ser el uso de videojuegos didácticos. Al respecto, la docente considera que las TICs contribuyen a lograr un aprendizaje significativo, a partir del enfoque docente más que de los recursos utilizados. Es decir, considera que ***“las herramientas tecnológicas son un complemento, un recurso”.*** Y en este caso, la docente encuentra en el uso de videojuegos didácticos ***“que el alumno toma un rol más activo al utilizar el recurso para interactuar con el objeto de estudio”.***

En este sentido, cuando se le preguntó acerca de la efectividad y viabilidad de la implementación de videojuegos en sus clases de Ciencias Sociales, claramente mostró una posición proactiva pero cauta, ya que mencionó que para implementarlos es necesario que los juegos didácticos ***“estén subordinados a las necesidades de aprendizajes de los alumnos”.*** De esta manera, no quedan dudas de que la articulación de los contenidos de Ciencias Sociales con el uso de videojuegos didácticos, puede contribuir a mejorar la motivación de los alumnos en la materia. Empero, la profesora presume que resultará favorable ***“porque es una cuestión generacional, ya que los chicos manejan esas herramientas y sería cuestión de llevarlas hacia el plano del aprendizaje de la educación”.***

Ahora bien, en el marco teórico de este trabajo hemos expuesto las competencias que podría desarrollarse en los alumnos a partir de la incorporación de videojuegos didácticos. En este caso, la entrevistada puso claro sobre oscuro y dijo que ***“los chicos ya tienen una serie de competencias, que tienen que ver con la familiaridad de recursos informáticos. Lo que desarrollan tienen que ver con la gestión debido a que en el juego hay que tomar decisiones, como así también a la crítica porque les permite analizar diferentes posibilidades y sus resultados”.*** Es decir, para la

profesora el aporte de los videojuegos contribuirá sobre todo a desarrollar competencias de gestión y crítica.

Por último, la docente considera relevante el conocimiento previo de los alumnos para poder incorporar videojuegos en los contenidos de la materia, teniendo que haber *“una aproximación al contexto cultural o histórico que se va a aprender en el videojuego”*. No obstante, hace hincapié en la importancia de la familiaridad de los chicos con los juegos de estrategia histórica, ya que puede evidenciarse algún grado de aprendizaje mayor respecto en aquellos alumnos que los hayan utilizado *“porque han interactuado con ciertos aspectos del objeto de estudio que son los que el juego contempla”*; lo que no implica una negativa para llevar adelante la propuesta y abordar el trabajo desde la impronta de nivelar al grupo y avanzar en la actividad lúdica.

Análisis FODA

En este apartado se propone determinar cuáles son las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas respecto la implementación del uso de videojuegos en las clases de Ciencias Sociales de sexto grado.

ANALISIS F.O.D.A.	
	<ul style="list-style-type: none"> - Para el aprendizaje del contexto histórico, los videojuegos son un instrumento que permite diversificar la metodología en la didáctica de la historia. - La inclusión de los videojuegos como actividad pedagógica, no sólo puede implementarse en el aula, solos o en grupo, sino también brinda la posibilidad

<p>FORTALEZAS</p>	<p>de realizarse en el horario extraescolar, sin quitarle tiempo a la programación curricular oficial.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los videojuegos didácticos mejoran la motivación del alumnado con respecto a la materia. Estos suponen un mecanismo de estímulo para los menores que les proporciona un mejor proceso de aprendizaje y aumento de asistencia escolar. - Favorece el aprendizaje significativo, estableciendo relación entre lo estudiado en clase y lo que se ve en los videojuegos. - Los videojuegos contribuyen a un aprendizaje basado en el descubrimiento y en la creatividad. Es decir, favorecen el desarrollo de las habilidades cognitivas. - Los videojuegos logran una atención absoluta por parte de los usuarios. - Favorecen el aprendizaje seguro: ensayo-error. - Resolución de problemas ante una situación determinada. - Favorecen un pensamiento lógico y estructurado.
	<ul style="list-style-type: none"> - No todos los videojuegos pueden

<p>AMENAZAS</p>	<p>ser utilizados como herramientas didácticas, ya que un gran número de videojuegos presentan características de violencia, sexista, racismo, etcétera.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Excesivo uso de los videojuegos. - Reacciones agresivas ante respuestas equívocas.
<p>OPORTUNIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos dedican parte de su tiempo libre a jugar videojuegos con su computadora o mismo con el celular. Por lo tanto, el docente –con el acompañamiento familiar- puede lograr que ese tiempo de ocio inevitable en las casas, se convierta en un espacio de diversión con el agregado de valor pedagógico, mediante el uso de videojuegos educativos. - En el aula, una buena selección de videojuegos educativos (Civilization, Carmen Sandiego, etcétera) puede convertirse en una herramienta de trabajo para el docente, a fin de poder desarrollar distintas actividades vinculadas con los contenidos curriculares. - Generan espacios de participación y colaboración entre docente-alumno. - Son una oportunidad para que el alumno

	desarrolle mayor atención y concentración.
DEBILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Demanda mayor atención de los docentes, dado que puede considerarlo como una actividad excesivamente compleja. - Los docentes que se animen a incorporar estos productos informáticos, deben mostrar interés y compromiso con el hecho de conocer el contenido de los videojuegos para luego sugerirlos. - Los docentes tienen que estar capacitados para poder seleccionar cuáles son videojuegos educativos y cuáles no; como así lo hacen con otros medios (cine, literatura, etcétera).

Elaboración propia

Conclusiones diagnósticas

Teniendo en cuenta los resultados de las encuestas realizadas a alumnos de sexto grado “A” del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz, y en función del análisis FODA realizado; resulta acertado exponer algunas conclusiones diagnósticas que identifican el problema y sirven de base para justificar la propuesta.

- A partir de la encuesta se pudo constatar la familiaridad de los menores con el uso de videojuegos variados; e incluso el reconocimiento de determinados productos informáticos que podrían servir para complementar las clases de Ciencias Sociales como, por ejemplo, *La Saga Civilization, Civilization V: Cambia el Mundo*, que permite trabajar contenidos relacionados con batallas

importantes basadas en hechos históricos como, por ejemplo, propuestas ambientadas en la Primera y Segunda Guerra Mundial así como en la Guerra Civil Española o Americana.

- Si bien también se constató la asiduidad del uso de videojuegos, es menester destacar que en el grupo de control no se hallaron evidencias de adicción a los videojuegos (varias horas por día jugando).
- Si tenemos en cuenta la suma de resultados individuales, un 70% de los niños encuestados sostiene que las clases de Ciencias Sociales son poco interesantes. Por lo tanto, no sorprende que un 75% opine que sería favorable incluir el uso de videojuegos en las clases de Ciencias Sociales. Este dato guarda relación con el hecho de que casi la totalidad de la muestra está de acuerdo con que se puede aprender jugando; y que es significativo la cantidad de chicos que eligen jugar juegos de estrategia o simulación. Al respecto, hay que tener en cuenta, algunos de los puntos a favor que tienen estos productos informáticos:
 - Los videojuegos didácticos mejoran la motivación del alumnado con respecto la materia. Además de favorecen el aprendizaje seguro: ensayo-error.
 - Los videojuegos contribuyen a un aprendizaje basado en el descubrimiento y en la creatividad. Es decir, favorecen el desarrollo de las habilidades cognitivas. Este punto no es un dato menor, ya que un alto porcentaje de chicos encuestados (52%), ya jugó alguna vez un videojuego que incluya elementos históricos o geográficos reales.
- Por lo tanto, si bien la inclusión de videojuegos educativos es una gran oportunidad para desarrollar en el aula o bien para aprovechar mejor el tiempo de ocio inevitable en las casas; es menester destacar que no todos los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas didácticas. Asimismo,

existen ciertas debilidades para superar, por ejemplo, que el docente aprenda a clasificar, seleccionar y organizar la actividad en el aula, de ello se tratará la metodología a implementar. Para ello, encontramos necesario que el docente se capacite correctamente en la clasificación, selección y forma de organizar la actividad en el aula, a fin de resultar una tarea beneficiosa para el docente y los alumnos.

- Por su parte, la docente de Ciencias Sociales reconoce que sólo algunos temas son interesantes para los alumnos, con lo que considera positivo incorporar recursos tecnológicos para lograr una mejor comprensión y motivación; considerándolos una herramienta importante, aunque lo fundamental es el enfoque con que se lleva a cabo la actividad. Asimismo, se pudo constatar las posibilidades de enseñar la materia mediante la inclusión de videojuegos didácticos en algunos contenidos como ser, estudiar batallas o campañas de nuestro país. En definitiva, se encuentran puntos en común entre los resultados de la encuesta y la entrevista, que permitirán llevar adelante la propuesta de intervención PAP.

Propuesta de intervención PAP

Primero se realizará el trabajo de campo aplicando el instrumento de la encuesta diseñado, pero organizado por categoría de análisis. A partir de la información aquí recabada se procederá a cruzar estos datos con los contenidos del área de Ciencias Sociales, y se detectará aquellos tópicos de los videojuegos conocidos por los alumnos y que puedan ser útiles para brindar ejemplos o transmitir los contenidos desde otras perspectivas interesantes.

Estos datos podrán también formar parte del banco de estrategias pedagógicas didácticas para que los alumnos puedan construir una mirada crítica sobre la realidad y su entorno.

Presentación del proyecto

Justificación

A nadie se le ocurre discutir la importancia de aprender jugando, y es por ello que la actividad lúdica puede ser parte de los recursos didácticos utilizados por los docentes en el aula, o bien sugeridos para la casa, solos o en grupo.

Con el avance tecnológico surgió un nuevo tipo de juego: los videojuegos. Estos productos informáticos están ocupando buena parte del tiempo de ocio de muchos niños y jóvenes, ya sea a través de las computadoras o bien mediante los celulares. Con lo cual, el uso de videojuegos con intención educativa potencia las funciones motoras, intelectuales, afectivas y sociales.

El Proyecto de Aplicación Profesional se ajusta a la problemática descrita en el trabajo, dado que se ha planteado la importancia de implementar el uso de videojuegos en las clases de Ciencias Sociales, en alumnos de sexto grado. Para ello, se tomó como caso de estudio el colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. Por lo tanto, en el presente PAP se propondrá una metodología de aprendizaje que permita ser abordada por el docente a cargo de los contenidos en el área de Ciencias Sociales, con el apoyo del docente de informática para la preparación del aula virtual; a fin de articular los contenidos de la asignatura con estos productos informáticos de tanta trascendencia entre niños y jóvenes durante los últimos años. O mejor dicho, aprovechar los beneficios del uso de videojuegos educativos para alcanzar un aprendizaje significativo en la materia.

Se recuerda que la propuesta de trabajo resulta pertinente puesto que no existen experiencias ni intervenciones anteriores que estén relacionadas directamente con el contexto de análisis.

El Proyecto de Aplicación Profesional se traza en la intervención participativa de todos los actores involucrados en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje, en la asignatura de Ciencias Sociales en el 6° grado del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. Particularmente en este caso, los actores intervinientes son: docentes y alumnos.

Respecto la intervención práctica del PAP, ésta se refiere a la factibilidad de enfrentar el desafío de implementar una metodología que permita abordar algunos contenidos en el área de Ciencias Sociales, teniendo en consideración determinados videojuegos del mercado que permiten pensar cuestiones del ámbito cívico y social. Para ello, se sugerirán una serie de pautas para que los docentes puedan aprovechar los videojuegos didácticos dentro y fuera del aula; en pos de conseguir un trabajo colectivo y no individual sobre las plataformas digitales y, de esta manera, lograr que los alumnos establezcan relación entre lo que estudian y lo que ven en el videojuego. Esta intervención se aplica sobre alumnos de 6º grado “A” del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz.

Por otro lado, este proyecto tiene valor teórico puesto que está basado en el tratamiento de una problemática actual y real no abordada hasta el momento por otras experiencias de intervención.

En otras palabras, el PAP tiene como propósito concientizar a los docentes acerca de la necesidad de involucrarse activamente en la articulación de la asignatura de Ciencias Sociales con el uso de videojuegos educativos, brindándoles las herramientas metodológicas para su inserción; posteriormente, se propondrá el instrumento para evaluar la efectividad del proyecto promoviendo la extensión de las acciones implementadas en la articulación de otras disciplinas.

Por último, la eficacia metodológica del PAP se evidencia en la factibilidad de implementar videojuegos educativos como una nueva forma de enseñar contenidos de Ciencias Sociales; o más bien aprovechando las bondades de estos productos informáticos para lograr un aprendizaje significativo, poniendo en la balanza que es posible “aprender jugando”. En la propuesta se integran las condiciones propias del contexto abordado (necesidades del alumnado, recursos tecnológicos y humanos disponibles, preocupaciones y acciones a seguir por parte de los docentes).

Denominación del proyecto de intervención

Propuesta de implementación del uso de videojuegos en las clases de Ciencias Sociales; tomando como caso de estudio alumnos de 6° grado “A” del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz.

Población destinataria

La población objeto del PAP está integrada por alumnos del 6° grado “A” del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. El rango de edad de estos menores es de 11-12 años.

La docente del área de Ciencias Sociales, como parte fundamental de la intervención, será la responsable de llevar a cabo la implementación del proyecto en su práctica pedagógica-didáctica, a fin de vehiculizar la articulación curricular.

Definición y fundamentación de los objetivos de la propuesta

La didáctica como ciencia o arte de enseñar se presenta en el aprendizaje educativo como una herramienta fundamental para la coherencia técnica. En este proyecto de trabajo se van a desarrollar objetivos generales de tipo conceptual, actitudinal y procedimental; como así también propuestas con el uso de recursos digitales en el aula (videojuegos educativos).

En este caso particular, nos abocaremos a docentes del sexto grado de que dictan la materia de Ciencias Sociales; con la finalidad de fijar estrategias pedagógicas que incorporen el uso de los videojuegos a las clases (selección, aspectos técnicos y demás, organización de la actividad).

Hay dos razones fundamentales que nos lleva a desarrollar la selección de dicha disciplina: por un lado, no es ajeno a los docentes el involucramiento de los alumnos en el uso de videojuegos, con lo cual nos parece interesante que el maestro sepa cómo

utilizarlos dentro del ámbito de las Ciencias Sociales y así transmitirlo. Por otro lado, además de conocer y saber seleccionar estos recursos informáticos, es importante que los docentes comprendan que el uso de los videojuegos educativos permitirá que los alumnos de sexto grado (en este caso, del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz) aprendan a conocer la historia y la geografía desde un espacio –como son los videojuegos- que los atrae y les brinda múltiples opciones para el aprendizaje de la materia.

El conjunto de los objetivos planteados a continuación apunta a incorporar el uso de videojuegos en el saber de las Ciencias Sociales, de alumnos de sexto grado, nivel primario.

➤ **Objetivos conceptuales generales:**

“Que los docentes adquieran nociones básicas para la implementación del uso de videojuegos en la clase de Ciencias Sociales”.

➤ **Objetivos procedimentales generales:**

“Indicar los pasos a seguir por los docentes para la implementación de videojuegos en las clases”.

“Proponer modelo de organización para implementar videojuegos educativos, a modo de alternancia o complemento de actividades concretas relacionadas con las Ciencias Sociales”.

➤ **Objetivos actitudinales generales:**

“Valorar el uso de videojuegos como una herramienta para el trabajo áulico de Ciencias Sociales”.

Plan de acciones

Mediante el trabajo de campo realizado en esta investigación, se pudo constatar - por parte de la docente de Ciencias Sociales y los alumnos de sexto grado- la aceptación de implementar videojuegos en las clases de Ciencias Sociales. Esto es realmente positivo para establecer un plan de acción que permita poner en práctica el PAP, que tiene como objetivo –justamente- incorporar estos recursos digitales en el aula. Con lo cual, en esta instancia lo importante es explicar el “*know how*”. Que corresponde al “saber hacer”, al conocimiento práctico, a la habilidad.

En este sentido, la intención del PAP no es reducir la importancia de un alumno lector o escritor, por el contrario, la lectura y la escritura son pilares fundamentales de un aprendizaje significativo. Lo que se trata de buscar con la iniciativa de implementar el uso de videojuegos en el área de Ciencias Sociales, es que los alumnos adquieran interés y estén motivados -además de conocimiento concreto- en la materia. Es por ello que esta investigación, a través de su PAP, busca reorientar el modelo de aprendizaje de la asignatura, proponiendo a los docentes del área una metodología pedagógica-didáctica que incluya como alternancia el recurso de videojuegos educativos.

Con lo cual, es importante dejar en claro que la propuesta no es reemplazar videojuegos por libros o escritura, sino sumarlos como una herramienta con valor pedagógico (ya sea desde el aula o bien como sugerencia para la casa), para lograr mayor interés de los chicos en la materia de Ciencias Sociales. El lema es "se puede aprender jugando".

Por lo anterior, el proyecto de intervención supone tres grandes fases de acción. Estas son:

1. Organización del aula virtual
2. Incorporación de la propuesta
3. Evaluación de los efectos en los procesos educativos

Organización del aula virtual

Para esta etapa se prevé un tiempo aproximado de un trimestre, donde se establezcan encuentros institucionales (entre docente de Ciencias Sociales y docente de informática) que faciliten la puesta en común de ideas, conocimientos y propuestas que favorezcan en el enriquecimiento del proyecto de intervención.

- En primer lugar, la docente del área de Ciencias Sociales debe realizar un relevamiento de datos que permitan **categorizar las problemáticas** que, hasta el momento, expresen los alumnos en cuanto a la enseñanza y al aprendizaje en el área de Ciencias Sociales.
- **Solicitar colaboración del docente de informática** para la preparación del aula virtual, lo cual consiste en que los docentes del área de Ciencias Sociales afiancen sus conocimientos sobre el manejo de las nuevas herramientas tecnológicas en el aula, pero especialmente, que busquen apoyo en el diseño de la propuesta a implementar en el aula virtual. Se sugiere la elaboración de un sitio web que puede obrar como soporte virtual para las actividades colectivas previstas para el desarrollo de contenidos de Ciencias Sociales.

Incorporación de la propuesta

Esta etapa se iniciará en su aspecto instructivo con la clasificación, selección y aspectos generales que deben seguir los docentes para implementar videojuegos educativos en las clases de Ciencias Sociales; y culminará con la puesta en funcionamiento del aula virtual en su acción de articular los contenidos de la materia con los saberes previos de los alumnos de sexto grado respecto el uso de videojuegos, en el contexto de un aprendizaje significativo. Para ello, se establecerá la organización de la actividad en el aula y se propondrá un recurso didáctico que permita implementar estos recursos digitales en las clases de Ciencias Sociales.

A continuación se exponen las dos partes que conforma la fase “incorporación de la propuesta”:

- Parte 1: Exponer los pasos que deben seguir los docentes para implementar videojuegos educativos en las clases de Ciencias Sociales: clasificación, selección, aspectos generales.
- Parte 2: Establecer la organización de la actividad en el aula y proponer un recurso didáctico que permita implementar videojuegos educativos en las clases de Ciencias Sociales.

Parte I: Pasos a seguir para la implementación de videojuegos en el aula

Para esta parte se prevé un tiempo de trabajo aproximado de tres semanas y utiliza recursos humanos y tecnológicos. Consiste en establecer cuáles son los pasos a seguir para implementar el uso de videojuegos en las Clases de Ciencias Sociales, contribuyendo al enriquecimiento de la intervención.

- ***Elegir el juego adecuado:*** Para optar por un juego hay que tener en cuenta diversidad de géneros disponibles y la manera de identificarlos (juegos de disparos, de bate y pelota, de plataforma, rompecabezas, laberintos, juegos de rol, de estrategia en tiempo real, de carreras, de deportes, acción en primera persona, etcétera).
- ***Clasificar los videojuegos según descripción de contenidos:*** Es importante que los docentes tengan en cuenta la edad del alumnado (en este caso, 11-12 años) para evaluar qué tipo de videojuego se pretende utilizar. Por otro lado, es indispensable clasificar estos productos informáticos de acuerdo al contenido que poseen y en virtud los objetivos de la materia.
- ***Probar el juego***
 - Aspectos técnicos:

- Interfaz de usuario: Debe ser claro y fácil de emplear, puesto de lo contrario, es posible que los niños dejen de disfrutar del videojuego encontrándolo difícil de realizar.
- Guardar y cargar el videojuego: Es importante que el usuario pueda guardar la partida en el nivel alcanzado y poder reanudarlo en otro momento. Aunque parezca un dato insignificante, esta función es necesaria cuando se dispone de poco tiempo en el aula.
- Audio: Prestar atención de tener la opción para silenciar el juego.

➤ Aspectos contextuales:

- En esta fase es importante tener en cuenta aspectos como el lenguaje, la edad y el tiempo disponible para usar los juegos educativos. Como así también la familiaridad del juego seleccionado con el grupo de alumnos.

➤ Aspectos pedagógicos:

- Curva de aprendizaje: el juego tendría que tener una curva de aprendizaje simple, permitiéndoles a los jugadores (alumnos) cometer errores al comienzo (Ensayo-error).
- Contenido educativo: Es importante que el contenido del videojuego ilustre lo que se pretende enseñar en la materia de Ciencias Sociales. Cabe aclarar que si bien difícilmente el contenido de los videojuegos educativos esté estrictamente vinculado con los objetivos de la materia, es posible que juegos como “La Saga Civilization” aporten visibilidad de los conceptos enseñados, pero de manera más creativa y entusiasta. Por ejemplo, “Civilization V: Cambia el mundo”, proponiendo estrategias de juego que presentan escenarios o campañas

- **Objetivos claros:** Los docentes deben velar que los objetivos del juego estén bien definidos, así se evita confusiones en cuanto a qué se les pide a los alumnos.
- **Oportunidades para colaborar y trabajo en grupo:** es recomendable utilizar videojuegos que permitan a los jugadores participar en actividades colaborativas.
- **Oportunidades para la creatividad:** debería comprobar si el material del videojuego fomenta la creatividad de los alumnos permitiéndoles crear y compartir objetos (Felicía, P., 2009).

Parte II: Organización de trabajo en el aula y propuesta de actividad con videojuego educativo

Esta etapa contempla su aspecto instructivo (implementación de videojuegos en las clases de Ciencias Sociales). Se prevé un tiempo de trabajo aproximado de seis semanas en total (organización y desarrollo de actividad tal como se ve en el cronograma) y la utilidad de recursos humanos (docente-alumnos) y tecnológicos (videojuegos).

Organización y desarrollo de actividad en el aula

Luego de elegir el videojuego, probarlo y decidirse a emplearlo como recurso pedagógico, el docente debe determinar la situación más beneficiosa para ayudar a sus alumnos en el uso de estos productos informáticos; teniendo en cuenta aspectos ya mencionados como, por ejemplo, si el juego tiene sonido, si las actividades son colaborativas, etcétera.

Al momento de organizar la actividad, el docente debe tener en cuenta la posibilidad de crear grupos de trabajo (actividad colectiva), según tipo de videojuego y objetivos pedagógicos.

Aspectos pedagógicos a tener en cuenta:

a) Previo al comienzo de la clase, el docente de Ciencias Sociales deberá:

- Identificar objetivos pedagógicos.
- Identificar niveles del videojuego que mejor promuevan la ejecución de estos objetivos.

b) Durante la clase, el docente de Ciencias Sociales deberá:

- Explicar cuál es la consigna de la actividad y porqué se ha seleccionado determinado juego para ello.
- Asegurarse de que todos los alumnos conocen el desarrollo del videojuego. En caso contrario, hacer una demostración del mismo realizando pausas para conversar con los alumnos sobre lo visto hasta ahí.

c) Posterior a la actividad lúdica, el docente de Ciencias Sociales deberá:

- Dirigir una sesión final de balance en la que los alumnos puedan reflexionar acerca del contenido del videojuego y compartir con sus pares y la/el docente los conocimientos adquiridos. Sugerencia de preguntas que el docente puede realizar: “qué piensan sobre el juego, sus logros y frustraciones. Es una forma de establecer un vínculo entre el juego y los objetivos formativos” (Felicía, P., 2009:29).
- Animar a que los alumnos cuenten sus experiencias acerca de llevar al aula (videojuego educativo), una actividad que generalmente realizan durante su tiempo de ocio; así como también que expresen lo que han comprendido del y puedan relacionarlo con los contenidos de la materia. Algunos de los

interrogantes sugeridos son: “¿Dónde y cuándo tiene lugar la situación? ¿Cuál es el objetivo del juego? ¿Quién es el protagonista? ¿Cuáles son los principales retos a los que se enfrenta protagonista? ¿Qué hay que hacer para tener éxito en el juego?” (Felicja, P., 2009:30). Por otro parte, se puede recomendar que los alumnos resuman lo aprendido con el videojuego. Según el “Manual para Docentes”, “esto ayuda a formalizar y memorizar los conceptos e ideas introducidos” (Felicja, P., 2009:29).

- Relacionar conceptos de los videojuegos con la materia de Ciencias Sociales: Que los alumnos identifiquen en el juego, conceptos relacionados con la materia. Para ello, el docente puede pedirles que expliquen acciones fundamentales del videojuego y sus consecuencias.
- Para finalizar el docente deberá:
 - Estudiar los objetivos formativos.
 - Pedir a los alumnos que respondan a las preguntas definidas al principio de la sesión.
 - Pedir a los alumnos que relaten su experiencia.
 - Iniciar debates.
 - Establecer un vínculo entre el juego y los objetivos formativos.
 - Resumir los resultados (Felicja, P., 2009:30).

Propuesta de desarrollo

A continuación se describirá un ejemplo de actividad pedagógica con el uso de videojuegos, que permitirá el trabajo áulico desde un espacio creativo y de absoluto aprendizaje significativo.

- **Réplica virtual:** Generar un contexto virtual similar a una situación histórica; por lo cual será necesario que el alumno investigue las variables socio-históricas de la época. Se sugiere la utilización de videojuegos tales como, "La Saga Civilization", Freeciv, FreeCol y "Age

of Empires" para llevar adelante esta representación, complementándose la tarea con una monografía del videojuego seleccionado.

Esta actividad puede utilizarse para la representación de los siguientes temarios: "La conquista de territorios indígenas", "Los cambios en la Europa Occidental", etcétera.

- El objetivo de esta actividad es que los alumnos localicen sobre **un mapa mudo los principales continentes, mares, océanos, ríos y accidentes geográficos**, de dos o más países; que puedan identificar características principales de los países y continentes visitados; y que puedan realizar una comparación en cuanto a datos sociales, demográficos y económicos. Posteriormente, el docente puede indicarles que realicen gráficos para representar los datos encontrados, y que realicen interpretaciones y comentarios de la información recabada.

Evaluación de los efectos en los procesos educativos

Esta tercera gran fase se prevé desarrollar durante el proceso de incorporación del proyecto y contará con un tiempo posterior para el cierre de la intervención y valoración de los resultados arrojados.

- Ajustes de actividades sugeridas durante el desarrollo de la propuestas, atendiendo los datos recogidos en el diagnóstico de conocimientos previos y problemáticas más frecuentes en la adquisición de conceptos referidos en la materia.
- Revisión de los modos de enseñanza del área de Ciencias Sociales en el sexto grado del nivel primario, para incurrir positivamente en el proceso de aprendizaje de los alumnos, articulando curricularmente la secuenciación y gradualidad de los contenidos de la materia con esta nueva metodología de enseñanza (implementación de videojuegos), siendo más óptimas para la concepción constructivista del aprendizaje significativo.

- Seguimiento del desempeño de los alumnos en el desarrollo del área específicamente, una vez iniciada la implementación del uso de videojuegos educativos. Se valorarán competencias alcanzadas como, por ejemplo, que los alumnos adquieran crítica reflexiva en torno a la resolución de videojuegos didácticos de estrategia histórica.

Evaluación del PAP

Se destaca que el instrumento de evaluación del proyecto de intervención tendrá carácter cualitativo mediante la observación participante y la indagatoria verbal de la docente hacia los alumnos. Asimismo, el criterio de evaluación estará determinado por la comprensión de los alumnos en el uso de videojuegos mediante la propuesta de actividades con dicho recurso digital.

Si bien hay un período establecido para las distintas fases del proyecto, en el cual la evaluación del PAP se realiza como última fase, posterior a la implementación de una actividad con videojuegos en la clase de Ciencias Sociales. En realidad, podemos señalar que la modalidad de evaluación será continua, porque constará de una etapa procesal (de seguimiento) y otra de resultados.

En la etapa de seguimiento, la evaluación se realizará sobre el desempeño de los alumnos de sexto grado, para así medir actitudes, grado de interés y motivación en la consigna planteada. Específicamente, se registrarán aspectos actitudinales y de atención académica para el aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales. Esta etapa procesal es responsabilidad del docente en cuanto al desarrollo de habilidades que se adecúen a los objetivos de la materia y las necesidades de los alumnos.

La evaluación de resultados se realizará al finalizar el desarrollo de la actividad lúdica; lo cual dará cuenta de cómo repercutió la nueva implementación de videojuegos en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales; brindando un panorama general de las perspectivas pedagógicas.

En resumen, como instrumento de evaluación del PAP se llevará a cabo:

- Una evaluación diagnóstica de los alumnos y la docente del área de Ciencias Sociales con el fin de planificar el trabajo. Docentes y alumnos brindarán sus apreciaciones para luego cotejarlas al finalizar el proyecto.
- Medición del proyecto mediante el método procesual que consta de observación diaria, interés de los actores intervinientes y adquisición de conocimientos, etcétera.

Recursos necesarios

El PAP cuenta con los recursos materiales, de infraestructura y humanos necesarios para llevarse a cabo el proyecto.

- **Recursos humanos:**

La institución participante de este estudio comprende los recursos humanos adecuados, en este caso docente de Ciencias Sociales y Gabinete de Informática, que colaborará con el desarrollo del aula virtual tanto en la preparación del docente como en la organización y puesta en práctica de las actividades. Es decir, dará las herramientas de conocimiento necesarias para que –en este caso- la docente pueda desarrollar con sus alumnos de sexto grado una propuesta de trabajo colectivo primeramente y luego individual si así lo decidiere.

Si bien la propuesta de desarrollo se realizará en el espacio institucional de forma colectiva; es cierto que los alumnos deben tener cierto conocimiento básico de los videojuegos didácticos que servirán para la comprensión de contenidos de la materia. En este caso, a partir del diagnóstico que debe realizar la docente para planificar el trabajo, la idea es armar conjuntos de trabajo fuera del aula, con el conocimiento y autorización previa de los padres, para establecer un equilibrio entre los alumnos que tienen más conocimiento de las campañas o escenarios del juego y los que son incipientes en el mismo. De esta manera, en poco tiempo se podrá nivelar al grupo de alumnos a través de un juego colectivo en pos de un aprendizaje significativo. Por lo tanto, es importante aclarar que la finalidad no es trabajar por un lado con alumnos que ya se encuentran jugando y tienen un nivel avanzado, y por otro lado con alumnos que

recién comienzan a utilizarlos; sino aprovechar todos los conocimientos previos y sacar lo mejor de ello para plasmarlo en los contenidos de la materia.

- **Recursos materiales:**

Respecto los recursos materiales, se contempla que la totalidad de los estudiantes disponen de una computadora u otro dispositivo como ser Tablet, etcétera, para utilizar el videojuego sugerido por la profesora y así poder luego realizar la actividad que se proponga. Además, los videojuegos sugeridos son de libre acceso con lo que no implica un gasto su implementación.

- **Recursos de infraestructura:**

La escuela posee un laboratorio de informática con facilidad de uso para que los docentes puedan llevar a cabo la implementación del uso de videojuegos en sus clases, en cooperación con el gabinete de informática.

Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES								
Elegir el juego: Clasificación y selección de videojuegos educativos								
Probar el juego: Consideraciones a tener en cuenta								
Organización de la actividad en el aula e implementación								
Desarrollo de la actividad								
Evaluación final de la actividad								

Elaboración propia

Capítulo 5

Conclusión final

A lo largo de este trabajo se buscó analizar la factibilidad de implementar el uso de videojuegos educativos en las clases de Ciencias Sociales.

A partir de su desarrollo teórico-práctico fue posible contribuir a dicho objetivo, y comprobar que es posible y efectivo llevar a cabo un proyecto de intervención en el aula, tomando como caso de estudio a alumnos de sexto grado del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Luján, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz.

Al respecto, se llevó a cabo un trabajo de campo mediante una encuesta estructurada a los 27 alumnos participantes con la que se pudo constatar la familiaridad de los menores con el uso de videojuegos variados; e incluso el reconocimiento de determinados productos informáticos que podrían servir para complementar las clases de Ciencias Sociales, dado que si tenemos en cuenta la suma de resultados individuales, un 70% de los niños encuestados sostiene que las clases de Ciencias Sociales son poco interesantes. Por lo tanto, no sorprende que un 75% opine que sería favorable incluir el uso de videojuegos en las clases de Ciencias Sociales.

Por otro lado, mediante la entrevista en profundidad a la docente de Ciencias Sociales se pudo indagar sobre las posibilidades de enseñanza de los videojuegos en sus clases, previa capacitación en lo que refiere a la clasificación, selección y forma de organizar la actividad en el aula, puede contribuir a mejorar la motivación de los alumnos en la materia, por lo tanto sería muy acertado llevarlos al plano de la enseñanza.

En el análisis FODA y las conclusiones diagnósticas se indicaron los resultados parciales; mostrándose una clara evidencia de una necesidad de cambio concreto en la metodología de enseñanza-aprendizaje; para lograr un alumnado con mayor atención y motivación en los contenidos de la materia.

Por lo tanto, el resultado de este trabajo es meramente positivo, y se trasluce a través del Proyecto de Aplicación Profesional que se sugiere llevar a cabo; comprendiendo que es posible aprender jugando.

Bibliografía

Bolívar, C. (2007). *La lúdica como actitud docente*. Bogotá: Interamericana.

Cabrera, Daniel H. (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario*. Buenos Aires: Biblos

Estallo, Juan Alberto (1995). *Los videojuegos: juegos y prejuicios*. Barcelona: Planeta.

Fainholc, B. (s/f): Necesarias reflexiones críticas frente al uso (y abuso) de la Web 2.0 en educación. CEDIPROE. Buenos Aires, Argentina.

Fernández, Alicia (1999). *La inteligencia atrapada*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Felicia, P. (2009). Videojuegos en el aula: manual para docentes. Bélgica: EuropeanSchoolnet.

Freitas, Sara de (2007) “JISC: Informe sobre el uso de juegos en educación. *OCTETO 2.0*. Disponible en: <http://cent.uji.es/octeto/node/2054>

Gifford, B. (1991). “The learning society: Serious play. *Chronicle of Higher Education*, N° 7

Gee, James Paul (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

Gros, Begoña (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

Latorre A.(2007): ¿Qué es la investigación acción? Conocer y cambiar la práctica educativa. Editorial GRAÓ, cuarta edición. España.

Marín Díaz, V. y García Fernández, M.D. (2005). “Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa”. *Pixel Bit*, n° 26.

Marqués Graells, P (2000): “Videojuegos. Las claves del éxito”. *Cuadernos de Pedagogía*, 291.

McFarlane, A., Sparrowhawk, A. &Heald (2002) *Report on the educational use of games: An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process*. 2002. Disponible en:http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf

Ruiz, V. y Omeñaca, J. (2001): *Explorar, jugar, cooperar*. Primera edición. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Téllez Alarcia& Iturriaga Barco (2014).*Videojuegos y Aprendizaje de la Historia: La Saga Assassin's Creed*. Contextos Educ., 17 (2014), 145-155. Universidad de La Rioja.

ANEXO 1: Modelo de encuesta a alumnos del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Luján

Nombre del Entrevistador:

Fecha y hora:

Hola, buenos días. Te cuento que nos encontramos realizando una investigación acerca de la implementación de los videojuegos en las clases de Ciencias Sociales; para lo cual tu opinión nos parece importante. Te cuento que el presente cuestionario es absolutamente anónimo y que las respuestas nunca se tratarán de forma individual. Contestar esta encuesta sólo te tomará unos cinco (5) minutos aproximadamente. Desde ya, muchas gracias por tu colaboración.

1. ¿Con frecuencia utilizas videojuegos?

Todos los días

Varios días por semana

Una vez a la semana

Menos de una vez por semana

No utilizo

2. Durante los días lectivos, ¿cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos?

Tres o más horas

Entre dos y tres horas

Entre una y dos horas

Menos de una hora diaria

No juego

3. ¿Qué tipo de videojuegos usas habitualmente?

Juegos de simulación o estrategia histórica

Juegos de acción

Juegos psicológicos

Juegos de terror o misterio

Otros

4. ¿Juegas solo o en grupo?

Juego con amigos/compañeros de grado

Juego con mis hermanos/ primos

Juego con mis padres

Juego con otras personas

Juego solo

5. - ¿En qué medida te parecen interesantes los juegos de simulación o estrategia histórica?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

6. ¿En qué medida has jugado un videojuego que incluya elementos históricos o geográficos reales?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

7. ¿Estás de acuerdo con que “se puede aprender jugando”?

Totalmente de acuerdo

Muy de acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

Poco de acuerdo

Nada de acuerdo

8. ¿Qué tan interesantes te parecen las clases de Ciencias Sociales?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

9. ¿Qué tan atractiva te resulta la idea usar videojuegos didácticos en el contexto de las clases de Ciencias Sociales?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

10. ¿Has jugado alguno de los siguientes videojuegos? Marca con una X las opciones correctas

Age of Empires

La Saga Civilization

Freeciv

FreeCol

Carmen Sandiego

11. ¿En qué medida pudiste avanzar de niveles o concretar el juego?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

12. ¿En qué medida relacionas lo que juegas con los contenidos que se indican para la materia de Ciencias Sociales?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

13. ¿En qué medida crees que esta “familiaridad” de los juegos con algunos contenidos, te permitirá un mayor aprendizaje respecto de ciertos conceptos de las ciencias sociales?

Nada

Muy poco

Algo

Bastante

Mucho

ANEXO 2: Entrevista a docente de Ciencias Sociales

Entrevista a un docente de Ciencias Sociales de 6° grado “A” del nivel primario del colegio Salesiano Nuestra Sra. de Lujan, de Río Gallegos, Provincia de Santa Cruz. A continuación se presentan las preguntas con las respectivas respuestas en crudo ofrecidas por la entrevistada.

1) ¿Considera que las clases de Ciencias Sociales en 6° grado resultan interesantes para la Comunidad educativa? ¿Por qué?

Algunos temas resultan más interesantes que otros. Seguramente se debe a que son los más relacionados con la realidad del alumno. Por ejemplo, si ven geografía del entorno cercano o del algún lugar que puedan haber conocido tiene más significatividad que cuando la temática es más ajena.

2) A partir de los cambios culturales que se produjo en la sociedad, ¿considera que ha cambiado el rol del docente? ¿En qué medida?

Sí porque el docente ahora tiene un rol a veces más ligado con la contención afectiva que con la enseñanza. Me parece que se ha cambiado la imagen del docente “dueño del saber” por la del docente que cuestiona y pregunta como método para construir el aprendizaje. Es decir, no es solamente un docente que transmite información, sino un cuestionamiento más crítico.

3) ¿Qué opina sobre la inserción de las nuevas tecnologías en el aula?

Son necesarias pero que tienen que realizarse con las estrategias adecuadas para que funciones. Para que sean aprovechables.

4) Algunos autores consideran que las TICs contribuyen a lograr un aprendizaje significativo ¿Qué opina al respecto?

Creo que el aprendizaje significativo se logra no tan solo por las herramientas usadas, sino por el enfoque. O sea las herramientas son un complemento, un recurso. Pero el aprendizaje significativo depende del docente no de los recursos. Los recursos tienen que estar subordinados a la tecnología y no al revés.

5) ¿Qué posibilidades pedagógicas encuentra en el uso de videojuegos didácticos?

Que el alumno toma un rol más activo al utilizar el recurso para interactuar con el objeto de estudio.

6) A partir de la pregunta anterior, ¿cree que los videojuegos pueden considerarse como una nueva metodología de enseñanza?

Sí, porque es un recurso –digamos- que reciente, como los audiovisuales.

7) ¿Puede citar algún ejemplo de utilización de videojuegos con finalidad pedagógica?

Sí. Por ejemplo, me acuerdo que hubo una aplicación que se hizo para el bicentenario para la revolución de mayo con juegos que incluía puzzles, laberintos (juegos lógicos) y material audiovisual sobre la historia de la revolución.

8) ¿Consideraría efectivo y viable la implementación de videojuegos en sus clases de Ciencias Sociales?

Sí. Siempre que estén subordinados a las necesidades de aprendizajes de los alumnos. Me parece algo positivo. Siempre y cuando respondan a una necesidad de aprendizaje.

9) ¿Considera que la articulación de los contenidos de Ciencias Sociales con el uso de videojuegos didácticos, contribuiría a mejorar la motivación de los alumnos de 6° grado en la materia?

Sí, totalmente. Porque una cuestión generacional los chicos ya manejan esas herramientas y sería cuestión de llevarlas hacia el plano del aprendizaje de la educación.

10) A partir de la incorporación de videojuegos didácticos, ¿qué competencias podría desarrollarse en los alumnos?

Yo creo que los chicos ya tienen una serie de competencias, que tienen que ver con la familiaridad de recursos informáticos. Lo que desarrollan tienen que ver con la gestión debido a que en el juego hay que tomar decisiones, como así también a la crítica porque les permite analizar diferentes posibilidades y sus resultados.

11) Para la incorporación de videojuegos en contenidos de la materia, ¿considera que es clave el conocimiento previo de los alumnos para aquellos conceptos que quiera trabajar?

Sí. Tiene que haber un marco teórico que lo introduzca. Es decir, una aproximación al contexto cultural o histórico que se va a aprender en el videojuego.

12) Teniendo en cuenta lo anterior, ¿le parece que los alumnos que tienen mayor familiaridad con los juegos de estrategia histórica, pueden evidenciar algún grado de aprendizaje mayor respecto de ciertos conceptos de las Ciencias Sociales?

Sí. Porque han interactuado con ciertos aspectos del objeto de estudio que son los que el juego contempla.

ANEXO 3: Índice de propuestas para el área de Ciencias Sociales, 6° año o grado

Acerca del Eje 1: Las sociedades y los espacios geográficos

“El abordaje de los contenidos referidos a las relaciones entre la sociedad y los territorios desarrollado en estos Cuadernos toma como punto de partida las siguientes conceptualizaciones: una concepción del espacio entendido como el resultado de una construcción social, la incorporación de los procesos históricos para la comprensión de las configuraciones espaciales del presente y, por último, la consideración de que dichas configuraciones se explican teniendo en cuenta diversas escalas de análisis” (Ministerio de Ciencia y Tecnología, 2007:23).

Temario: Las sociedades y los espacios geográficos

- El estudio de la población Argentina hoy
- El uso de estadísticas y gráficos para la enseñanza de la calidad de vida de la población argentina
- El trabajo con una perspectiva comparada: la calidad de vida de la Argentina frente a la de otros países latinoamericanos
- La integración económica en América Latina: el caso del Mercosur
- El análisis de cartografía temática y de artículos periodísticos para la enseñanza de los procesos de integración física del Mercosur.

Acerca del Eje 2: Las sociedades a través del tiempo

“La perspectiva histórica adoptada en estas propuestas de enseñanza concibe la Historia como un campo de conocimiento que se ocupa de estudiar el conjunto de las

manifestaciones y realizaciones del hombre en sociedad a través del tiempo”
(Ministerio de Ciencia y Tecnología, 2007:25)

Temario: Las sociedades a través del tiempo

- Relatos e imágenes sobre un país en rápida transformación
- Los cambios en Europa Occidental
- Otras causas de las transformaciones
- El rol del Estado en la atracción de trabajadores europeos
- El Estado y las inversiones extranjeras
- La conquista de territorios indígenas
- El “progreso” no llega a todos ni a todas partes
- Un viaje por la Argentina de principios del siglo XX

Acerca del Eje 3: Las actividades humanas y la organización social

“Las temáticas que estructuran las propuestas de trabajo para este Eje se refieren a cuestiones vinculadas con las formas de organización política, las manifestaciones culturales del pasado y el presente, y los procesos de integración regional entre Estados. Las propuestas tienen el propósito de abordar la sociedad como una realidad compleja, atravesada por múltiples dimensiones, intentando precisar aspectos de continuidad y cambio, atendiendo tanto a procesos estructurales como a las vivencias de los sujetos particulares y considerando las características actuales de las situaciones aludidas y los procesos que las antecedieron. Para ello creemos oportuno que, además de la referencia a temas en los que se han centrado la Historia y la Geografía, se incorporen a las propuestas escolares categorías y problemáticas abordadas por disciplinas como la Sociología, las Ciencias Políticas, la Economía y la Antropología”(Ministerio de Ciencia y Tecnología,2007:27).

Temario: Las actividades humanas y la organización social

- Los distintos tipos de integración
- ¿Qué experiencias tienen los alumnos sobre el Mercosur?
- Un día en la frontera
- Testimonios en la frontera
- La organización de una base de datos sobre el Mercosur: el caso del gasoducto sudamericano
- Un primer acercamiento a través de la información periodística
- Mapas, imágenes y estadísticas: otros formatos que integran la base de datos
- El caso del gasoducto sudamericano y el planteo de problemas compartidos entre los países del Mercosur.

ANEXO 4: Lista de algunos videojuegos comerciales conocidos y sus beneficios formativos

Juego	Desarrolladores/Editorial	Beneficios formativos
Age of Empires II	Ensemble Studios/ Microsoft Games Studios	Historia, estrategia y administración de recursos
Age of Mythology	Ensemble Studios/ Microsoft Games Studios	Mitología, estrategia y administración de recursos
Bioscopia	Viva Media	Zoología, biología celular, biología humana, botánica y genética
Chemicus	Viva Media	Química
Civilization III	Firaxis Games	Planificación y resolución de problemas
Making History: The Calm and the Storm	Muzzy Lane	Historia, Segunda Guerra Mundial, gestión económica y negociación
Nancy Drew: Message in a Haunted Mansion	Her Interactive	Investigación, deducción y resolución de rompecabezas
Oregon Trail	The Learning Company	Historia, geografía, matemáticas, razonamiento lógico, estrategia, administración de recursos y lectura.
Pharaoh	Vivendi Universal	Civilización egipcia, estrategia y administración
Reader Rabbit	The Learning Company	Lectura y escritura
Return of the Incredible Machine Contraptions	Vivendi Universal	Habilidades para la resolución de problemas y física
Roller Coaster Tycoon 3	Frontier Developments/Atari	Administración, energía cinética y potencial
Toontown	Sony Creative Software	Colaboración social
Where in Time is Carmen Santiago	The Learning Company	Descubrimiento y lógica
World of Warcraft	Blizzard Entertainment	Aprendizaje colaborativo
Zoombinis Logical Journey	The Learning Company	Lógica y álgebra

Fuente: Felicia, P. (2009:19). Videojuegos en el aula: manual para docentes. Bélgica: EuropeanSchoolnet.

Juego	Desarrolladores/Editorial	Beneficios formativos
Global Conflict: Palestine	Serious Games Interactive	Comprender el conflicto palestino
Global Conflict: Latin America	Serious Games Interactive	Conocer las causas y consecuencias de la contaminación en América Latina.
Timez Attack	Big Brainz	Mejorar en álgebra
Virtual Leader	Simulearn	Comprender el liderazgo
3D World Farmer	3D World Farmer Team	Conocer las dificultades de los agricultores en África
DimensionM	Tabula Digita	Mejorar en álgebra
America's Army	UBI Soft	Entrenamiento militar
Darfur is Dying	mtvU/Reebok Human Rights Foundation/International Crisis Group	Conocer las condiciones de vida en los campos de refugiados de Darfur
Food Force	Deepend/Playerthree para el Programa Mundial de Alimentos de la ONU	Ayuda humanitaria, gestión de alimentos y distribución
Re-Mission	HopeLab	Cómo ayudar y mejorar la vida de las personas con cáncer
Revolution	The education Arcade	Aprender sobre la Revolución estadounidense
SimPort	Tygron	Dificultades de la construcción de grandes infraestructuras
Power Politics	Kellogg Creek Software/Cineplay	Procesos de una campaña presidencial en los EE.UU.
Immune Attack	Federation of American Scientists/Escape Hatch Entertainment	Funcionamiento del sistema inmunitario
Missing	LiveWires Design	Navegar de forma segura en Internet
Virtual U	Enlight Software	Conocer la gestión de las universidades estadounidenses
Doomed	DESO/University of Wolverhampton	Ciencias
Cyber Budget (en francés)	Paraschool/Ministerio de economía, finanzas e industria francés	Cómo gestionar las finanzas públicas

Fuente: Felicia, P. (2009:20). Videojuegos en el aula: manual para docentes. Bélgica: EuropeanSchoolnet.

ANEXO E – FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR TESIS DE POSGRADO O GRADO A LA UNIVERSIDAD SIGLO 21

Por la presente, autorizo a la Universidad Siglo21 a difundir en su página web o bien a través de su campus virtual mi trabajo de Tesis según los datos que detallo a continuación, a los fines que la misma pueda ser leída por los visitantes de dicha página web y/o el cuerpo docente y/o alumnos de la Institución:

Autor-tesista <i>(apellido/s y nombre/s completos)</i>	BILLIA, MARA CESILIA
DNI <i>(del autor-tesista)</i>	21.360.306
Título y subtítulo <i>(completos de la Tesis)</i>	Los videojuegos como nueva herramienta metodológica de aprendizaje.
Correo electrónico <i>(del autor-tesista)</i>	cesiliab@yahoo.com.ar
Unidad Académica <i>(donde se presentó la obra)</i>	Universidad Siglo 21
Datos de edición: <i>Lugar, editor, fecha e ISBN (para el caso de tesis ya publicadas), depósito en el Registro Nacional de Propiedad Intelectual y autorización de la Editorial (en el caso que corresponda).</i>	

Otorgo expreso consentimiento para que la copia electrónica de mi Tesis sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21 según el siguiente detalle:

Texto completo de la Tesis <i>(Marcar SI/NO)^[1]</i>	SI
Publicación parcial <i>(Informar que capítulos se publicarán)</i>	

Otorgo expreso consentimiento para que la versión electrónica de este libro sea publicada en la en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21.

Lugar y fecha: RIO GALLEGOS, 25 DE NOVIEMBRE DE 2016.

Firma autor-tesista

Aclaración autor-tesista

Esta Secretaría/Departamento de Grado/Posgrado de la Unidad Académica:
_____ certifica que la tesis adjunta es la aprobada y registrada en esta dependencia.

Firma Autoridad

Aclaración Autoridad

Sello de la Secretaría/Departamento de Posgrado

[1] Advertencia: Se informa al autor/tesista que es conveniente publicar en la Biblioteca Digital las obras intelectuales editadas e inscriptas en el INPI para asegurar la plena protección de sus derechos intelectuales (Ley 11.723) y propiedad industrial (Ley 22.362 y Dec. 6673/63. Se recomienda la NO publicación de aquellas tesis que desarrollan un invento patentable, modelo de utilidad y diseño industrial que no ha sido registrado en el INPI, a los fines de preservar la novedad de la creación.