

**LOS VIDEOJUEGOS: UN RECURSO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR LA
COORDINACIÓN VISO MANUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3-3 DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII**

LUIS ALEJANDRO BELTRÁN MORALES

**UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA Y BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
VILLAVICENCIO
2019**

**LOS VIDEOJUEGOS: UN RECURSO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR LA
COORDINACIÓN VISO MANUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3-3 DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII**

LUIS ALEJANDRO BELTRAN MORALES

Código: 148102839


**Informe final como requisito para optar al título de Licenciado en
Educación Física y Deporte**

Director

EDGAR ALBERTO TALERO JARAMILLO

Magister en Pedagogía

**UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA Y BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
VILLAVICENCIO
2019**

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS	CÓDIGO: FO-DOC-97
		VERSIÓN: 02 PÁGINA: 3
	PROCESO DOCENCIA	FECHA: 02/09/2016
	FORMATO AUTORIZACIÓN DE DERECHOS	VIGENCIA: 2016

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
AUTORIZACIÓN**

Yo **LUIS ALEJANDRO BELTRAN MORALES**, Mayor de edad, Identificada con la Cédula de Ciudadanía N°. 1121904043 De Villavicencio, actuando en nombre propio en mi calidad de autor del trabajo de tesis, monografía o trabajo de grado denominado **LOS VIDEOJUEGOS: UN RECURSO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR LA COORDINACIÓN VISO MANUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3-3 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII** hacemos entrega del ejemplar y de sus anexos de ser el caso, en formato digital o electrónico (CD-ROM) y autorizo a la **UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS**, para que en los términos establecidos en la ley 23 de 1982. Ley 44 de 1993. Decisión Andina 351 de 1993. Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia, utilice y use en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución en formato impreso y digital, o formato conocido o por conocer de manera total y parcial de nuestro trabajo de grado.

EL AUTOR – ESTUDIANTE, como autores manifestamos que el trabajo de grado o tesis objeto de la presente autorización, es original y la realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de exclusiva autoría y detecta la titularidad sobre la misma; en caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión. Como autores, asumiremos toda la responsabilidad, y saldremos en defensa de los derechos aquí autorizados, para todos los efectos la Universidad actúa como un tercero de buena fe.

Para constancia, se firma el presente documento en dos (2) ejemplares del mismo valor y tenor en Villavicencio, Meta: a los veintiséis (26) días del mes de Julio de Dos mil diecinueve (2019)

EL AUTOR – ESTUDIANTE

LUIS ALEJANDRO BELTRAN MORALES
C.C. No. 1121904043 de Villavicencio

AUTORIDADES ACADÉMICAS

PABLO EMILIO CRUZ CASALLAS
Rector

MARÍA LUISA PINZÓN ROCHA
Vicerrectora Académica

GYOVANNI QUINTERO REYES
Secretario General

LUZ HAYDEE GONZALES OCAMPO
Decano Facultad de Ciencias Humanas

BEATRIZ AVELINA VILLAMAGA SAQUERO
Director Escuela de Pedagogía

ELKIN ORLANDO GONZÁLEZ ULLOA
Director Licenciatura en Educación Física y Deportes

NOTA DE ACEPTACIÓN

Aprobado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad de los Llanos para optar al título de Licenciado(a) en Educación Física y deporte En constancia de lo anterior, firman:

FREDY LEONARDO DUBEIBE
Director Centro de Investigaciones
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

ELKIN GONZÁLEZ ULLOA
Director de Programa
Licenciatura en Educación Física y Deportes

EDGAR ALBERTO TALERO JARAMILLO
Director trabajo de grado

HECTOR ROLANDO CHAPARRO HURTADO
Jurado

ANDRÉS FERNANDO BALCAZAR VEGA
Jurado

Villavicencio, 26 de Julio del 2019

AGRADECIMIENTOS

A la UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS por el apoyo financiero.

Al docente: EDGAR ALBERTO TALERO JARAMILLO.

Por su gran ayuda y colaboración en cada momento de consulta y soporte para la elaboración de este trabajo de investigación.

A mis padres: LUIS ALEJANDRO BELTRÁN BELTRÁN Y LUZ MARITZA MORALES GALINDO por siempre creer en mí y darme el aliento, los ánimos y el ejemplo para superarme cada día más y así poder ser un mejor ser humano.

A Dios y al universo por haber conspirado para mantenerme firme y no decaer durante este gran esfuerzo que comprendió mi carrera como licenciado en Educación física y deportes.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
1. MARCO DE REFERENCIA	15
1.1 MARCO LEGAL.....	15
1.2 MARCO TEÓRICO.....	20
2. METODOLOGÍA.....	44
2.1 MÉTODO.....	44
a. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	45
3 RESULTADOS	47
3.1 REGISTRÓ ANECDÓTICO BIOGRÁFICO	47
4 ANÁLISIS DE RESULTADOS	55
4.1 ACCIONES DE MEJORAMIENTO.....	56
5 CONCLUSIONES.....	58
6 RECOMENDACIONES.....	60
BIBLIOGRAFÍA.....	61
RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE).....	66

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Categorías de clasificación.....	35
Ilustración 2 El juego contiene representaciones de violencia.	36
Ilustración 3.El juego muestra el consumo de drogas (alcohol y tabaco).....	36
Ilustración 4.El juego contiene groserías o malas palabras.	36
Ilustración 5.El juego puede asustar o provocar sensaciones de miedo.	36
Ilustración 6. El juego contiene material que puede favorecer la discriminación. .	37
Ilustración 7.El juego contiene representaciones comportamientos sexuales.	37
Ilustración 8.Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar.	37
Ilustración 9.El juego puede jugarse con otras personas por medio de internet. ..	38

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de juegos	38
Tabla 2 Ficha 1	47
Tabla 3 Ficha 2	48
Tabla 4 Ficha 3	49
Tabla 5 Crónica del flujo 1	50
Tabla 6 Crónica del flujo 2	51

INTRODUCCIÓN

Inicialmente es importante mencionar como punto de partida el juego más allá del entretenimiento como vía al aporte educativo. Según Marcano (2008), el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático, posibilita aprendizajes de fuerte significación, reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos, invita a la participación activa por parte del jugador, desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general. ¹

Dentro del contexto de la base expuesta por Marcano, cabe destacar la relevancia de los juegos en una perspectiva holística educativa en donde el docente, puede reorientar los video juegos en función de obtener beneficios precisos educativos, en este orden de ideas, se plantea que algunos docentes están sumergidos en una educación tradicionalista enfocada solamente a cumplir con un contenido programático, algunos dejan de lado las necesidades actuales y las demandas de los jóvenes de hoy en función de garantizar un aprendizaje significativo en las áreas académicas.

Partiendo de lo mencionado, los video juegos pueden ser funcionales herramientas pedagógicas que estén enmarcadas en las estrategias docentes de modelos constructivistas de los profesores, para ello, es necesario demostrar la especificidad y su ámbito de aplicación en los juegos y como puede influir dentro del contexto educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

¹ Marcano, B (2008), Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Valencia-España. Revista electrónica teoría de la educación y cultura.

Para ello, es determinante que en la población se generen procesos de enseñanza y aprendizaje a través de videojuegos que favorezcan un aprendizaje cognitivo y a su vez motriz. De acuerdo a lo referido la intención investigativa es establecer si esta herramienta favorece la estimulación de los estudiantes y su coordinación viso-manual, y si efectivamente deja una enseñanza a los sujetos.

De igual manera, se busca que la experiencia educativa, contenga un espacio para el desarrollo, el crecimiento de los seres humanos, que forman parte de ella, para que el conocimiento y transformación de la realidad sea participe en la valoración y la reflexión en torno a lo cotidiano y las nuevas tendencias de las sociedades contemporáneas y las instituciones educativas.

De igual forma, es una realidad educativa innegable la falta de estimulación motriz a tempranas edades, la cual necesita que desde las micro unidades del sistema educativo (aula de clase) se potencialicen factores motrices desde la comprensión de sistemas praxiologicos únicos, los cuales necesitan un entendimiento y aplicación idónea que supla en gran medida las necesidades del medio circundante. De allí, la importancia de diseñar nuevas propuestas desde la educación física que permeen al sujeto en los diferentes campos de acción en los que se desempeñe, dando una mejor respuesta a las exigencias de su entorno. Por consiguiente, es la educación física y sus propuestas de intervención las responsables de atender y entender que se debe modelar, de acuerdo a los sujetos del siglo XXI, utilizando las realidades que se tienen para así cumplir con los objetivos.

En cuanto a la proyecto, se parte de una observación simple previa ejecutada en la institución educativa Pio XII, en donde se ha denotado que algunos estudiantes de básica primaria tienen dificultades a nivel motriz, la presente investigación está

orientada a indagar en los causales de este fenómeno partiendo de la coordinación visu-manual de los estudiantes de la población. Durante la fase del diagnóstico se pudo observar por medio de actividades lúdico recreativas (lanzamiento de pelotas a tumbar pinos, recortan letras para armar frases en equipo, lanzar, atrapar pelota a puntos específicos, entre otras) que la población no ejecuta o realiza con facilidad movimientos que implique la coordinación viso manual. Mostrando resistencia a la práctica de las mismas por lo cual no muestran interés y buena finalización a la hora de su ejecución.

Bajo este orden de ideas, Dalila Molina de Costallat en su investigación denominada “Psicomotricidad: la coordinación viso motora y dinámica manual del niño”, realizó aportes que constituyen dos factores de mayor incidencia en el desarrollo y afianzamiento de las habilidades óculo manuales: por un lado, la maduración fisiológica del sujeto y por otro la estimulación, entrenamiento o ejercicios realizados.²

Por lo tanto, se incentiva de esta manera a una necesidad de los sujetos a mejorar en dicho aspecto desde los videojuegos supone, entonces, dar valor a las TIC en la vida de los sujetos participantes, como portadores de sentidos y experiencias, es por ello que los videojuegos no habla solo de los sujetos individuales, si no que esencialmente nos pone en evidencia los contextos sociales, políticos y culturales en los que se han ido construyendo.

Dentro de este contexto, es importante analizar las vertientes filosóficas educativas, la búsqueda en diferentes caminos en el descubrir de la información, cabe destacar que para hacer sentir una realidad que desde la educación física se debe trabajar, es importante que los facilitadores de espacios educativos estén encaminados hacia un objetivo, el cual busque la formación integral de los individuos.

² <http://cipamecy.blogspot.c>

Partiendo de los aportes mencionados, es importante incentivar en el personal docente la necesidad de indagar en nuevos problemas de índole educativo en los estudiantes, haciendo énfasis a la formación deportiva, de la cual dependen aspectos de movilidad inclusive aspectos visuales y auditivos de coordinación sincronizada que deben desarrollar los alumnos, el docente en esta área debe estar a la búsqueda y a la par de las necesidades estudiantiles, sin dejar de lado que el proceso educativo es conjunto y que un cuerpo saludable y un desarrollo de coordinación y motricidad fomentara un adecuado desarrollo general y cognitivo como seres humanos en los jóvenes estudiantes.

Como consecuencia, es importante generar nuevos conocimientos partiendo de las necesidades de indagar y proponer alternativas que vayan en función del desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes, para ello, en la presente investigación se plantea una perspectiva relativamente nueva como herramienta educativa que puede facilitar tanto a los docentes en su ámbito de aplicación y a los jóvenes el desarrollo deportivo, la nueva era educativa conlleva a que los docentes analicen todas las circunstancias y revelen elementos nuevos que en cierta forma desfavorezcan a los jóvenes que en caso tal deben ser modificados tomando en consideración estrategias para ello, o en su defecto herramientas académicas que fomenten el buen desarrollo físico.

Para finiquitar la problemática del estudio, como se hizo mención en una previa visita a la institución educativa objeto de estudio, y ejecutando un diagnóstico sencillo, se pudieron determinar algunos elementos problema en los cuales figura la dificultad de coordinación viso-manual en los jóvenes de la población objeto de estudio, a lo cual se hace necesario examinar todas las vertientes del problema, y analizar la inserción de juegos de video como método estratégico educativo para

erradicar esta problemática y promover el buen desarrollo de la coordinación estudiantil, el proyecto como tal, va más allá de la concepción de los juegos de video como medio distractor del estudiante, al contrario es una búsqueda del conocimiento profundizando en los arquetipos favoritos de los jóvenes y convirtiendo esa distracción en una ventaja competitiva en el desarrollo educativo.

1. MARCO DE REFERENCIA

1.1 MARCO LEGAL

1.1.1 Ley 115 de febrero 8 de 1994

TITULO I

ARTICULO 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social. La Educación Superior es regulada por ley especial, excepto lo dispuesto en la presente Ley.

ARTICULO 2o. Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y

recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

ARTICULO 3o. Prestación del servicio educativo. El servicio educativo será prestado en las instituciones educativas del Estado. Igualmente los particulares podrán fundar establecimientos educativos en las condiciones que para su creación y gestión establezcan las normas pertinentes y la reglamentación del Gobierno Nacional.

ARTICULO 4o. Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo.

1.1.2 Ley 181 de enero 18 de 1995

Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.

CAPITULO I

Artículo 1o. Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de

la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

Artículo 2o. El objetivo especial de la presente Ley, es la creación del Sistema Nacional del Deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

Artículo 3o. Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

- 1o. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
- 2o. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.
- 3o. Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.
- 4o. Formular y ejecutar programas especiales para la educación física, deporte, y recreación de las personas con discapacidades físicas, síquicas, sensoriales, de la tercera edad y de los sectores sociales más necesitados creando más facilidades y oportunidades para la práctica del deporte, de la educación física y la recreación.
- 5o. Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la

calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.

- 6o. Promover y planificar el deporte competitivo y de alto rendimiento, en coordinación con las federaciones deportivas y otras autoridades competentes, velando porque se desarrolle de acuerdo con los principios del movimiento olímpico.
- 7o. Ordenar y difundir el conocimiento y la enseñanza del deporte y la recreación, y fomentar las escuelas deportivas para la formación y perfeccionamiento de los practicantes y cuidar la práctica deportiva en la edad escolar, su continuidad y eficiencia.
- 8o. Formar técnica y profesionalmente al personal necesario para mejorar la calidad técnica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, con permanente actualización y perfeccionamiento de sus conocimientos.
- 9o. Velar por el cumplimiento de las normas establecidas para la seguridad de los participantes y espectadores en las actividades deportivas, por el control médico de los deportistas y de las condiciones físicas y sanitarias de los escenarios deportivos.
- 10. Estimular la investigación científica de las ciencias aplicadas al deporte, para el mejoramiento de sus técnicas y modernización de los deportes.

1.1.3 Ley 1341 del 2009

"Por la cual se definen principios y conceptos sobre la Sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la información y las comunicaciones - tic-, se Crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras

CAPITULO I - PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1.- OBJETO. La presente Ley determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo y facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información.

Parágrafo. El servicio de televisión y el servicio postal continuarán rigiéndose por las normas especiales pertinentes, con las excepciones específicas que contenga la presente ley. Sin perjuicio de la aplicación de los principios generales del derecho.

Artículo 2.- principios orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

Artículo 3.- sociedad de la información y del conocimiento. El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento.

Artículo 4.- intervención del estado en el sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones. En desarrollo de los principios de intervención contenidos en la Constitución Política, el Estado intervendrá en el sector las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para lograr los siguientes fines:

- Proteger los derechos de los usuarios, velando por la calidad, eficiencia y adecuada provisión de los servicios.
- Promover el acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, teniendo como fin último el servicio universal.
- Promover el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la prestación de servicios que usen Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la masificación del gobierno en línea.
- Promover la oferta de mayores capacidades en la conexión, transporte y condiciones de seguridad del servicio al usuario final, incentivando acciones de prevención de fraudes en la red.
- Promover y garantizar la libre y leal competencia y evitar el abuso de la posición dominante y las prácticas restrictivas de la competencia.

1.2 MARCO TEÓRICO

1.2.1 Las TIC como herramienta didáctica

Es evidente que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han insertado tanto en nuestros hábitos que no concebimos la rutina sin permanecer conectados a ellas. Hoy por hoy, podemos dar testimonio de ello, teniendo en cuenta que hemos hecho de ellas un medio predominante en nuestras vidas. Tanto así, es la necesidad de pensar y establecer posiciones alrededor del fortalecimiento de las TIC en los escenarios de enseñanza. Puesto que las TIC nos ofrecen diversidad de recursos de apoyo a la instrucción y la enseñanza (material didáctico, entornos virtuales, exploración, videojuegos, internet, blogs, wikis, webquest, foros, chat, mensajerías, videoconferencias, y otros canales de

comunicación y manejo de información) estimular la creatividad, innovación, entornos de trabajo colaborativo, promoviendo el aprendizaje significativo, activo y flexible.

No obstante “En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e Interconexión, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.”³

Sin embargo se ha venido avanzado en el proceso de inclusión tecnológica en el aula. Hecho, que amerita generar espacios que ayuden a trascender las estrategias aplicadas a la educación, más orientadas al fortalecimiento de la formación técnica y académica de los actores educativos que son directivos, docentes y estudiantes, al aumento de los niveles de aprovechamiento de estos en las actividades formativas y de enseñanza. En oposición a las tecnologías audiovisuales e informáticas que anteriormente se han acercado al mundo de la formación y el aprendizaje, como pueden ser el cine, la radio, la enseñanza programada, la televisión, o el vídeo; y respecto a las cuales podemos afirmar que no se han mostrado como opositoras al sistema educativo tradicional apoyado normalmente en la enseñanza en el aula, regidas por las variables del espacio y el tiempo; los nuevos desarrollos que se están presentando apoyados en las nuevas tecnologías de la información y comunicación, se muestran como verdaderas opositoras a la misma, al fomentar la interacción y el aprendizaje fuera de las barreras usuales del espacio y el tiempo, y produciéndose la enseñanza y el

³CABERO, Julio. Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Universidad de Valencia. Tema N° 1, p.1.

aprendizaje en un no lugar que está empezando a denominarse como ciberespacio⁴.

Por tanto, los modelos de fortalecimiento de las TIC, además de resultar actuales, pertinentes y necesarios, lo que buscan es contribuir a la promoción de espacios donde nuestra sociedad y Estado, sean capaces de formar una nueva generación de docentes y estudiantes, plenamente competentes y capaces de afrontar, exitosamente, las diferentes potencialidades que traen las TIC implícitas. Un ejemplo es el protagonizado por la Armada Española que cuenta con una página Web de información y difusión pública de las actividades principales que realizan sus unidades operativas, lo que permite que el mundo de la prensa pueda acceder en tiempo real a la información oficial para luego trasladarlo al documento gráfico y diario.

Este portal informativo, como así se llama, permite también acceder al conocimiento de los medios científicos y culturales con que cuenta la Armada, así como a los boletines informativos de personal y revistas especializadas sobre temas navales que, en otro tiempo, quedaban únicamente para la distribución interna de sus miembros.

Sin embargo “En el trabajo colaborativo el tutor no es la fuente de información, se requiere una alta interacción entre los participantes con la que todos deben contribuir al éxito de la actividad, se establece una interdependencia de los miembros del grupo para realizar una tarea y se exige la colaboración por encima de la competición.”⁵

⁴ CABERO, Julio. Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. Universidad de Sevilla. Granada, Grupo Editorial Universitario, 197-206.2002.p.3.

⁵ RAFAELLI, E. La enseñanza del ambiente y las tics en proyectos educativos del nivel secundario en san Luis. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.2014.p.5.

1.2.2 Los nativos digitales

Hace algunos años se popularizó entre los académicos y las universidades, el término “Nativo Digital” para referirse a aquella generación que nació en una época en la que las personas estaban conectadas a la red eran de uso cotidiano y por lo tanto el dominio de los mismos les resultaba natural, a diferencia de los “Migrantes Digitales” que todavía llegamos a usar máquina de escribir, fax, proyector de diapositivas o correo tradicional antes de la llegada de Internet.

De igual modo según Marc Prensky ⁶¿Cómo deberíamos llamar a estos “nuevos” estudiantes de hoy? Algunos se refieren a ellos como la Generación-N [por Net] o Generación-D [por Digital]. Pero la designación más útil que he encontrado para ellos es Nativos Digitales. Nuestros estudiantes de hoy son todos “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e internet.

Sin embargo, a través de toda la investigación que se ha manejado en los centros de enseñanza, comenzaron a orientar sus esfuerzos para llegar a considerar la generación más grande y más informada en la historia. Esto presentándose como reto en el docente y su labor académica, teniendo este como necesidad capacitarse a las nuevas herramientas tecnológicas y de la información frente a los estudiantes que tiene el acceso a estos medios y un dominio de los mismos.

Ya que se cuestiona y afirma Marc Prensky⁷ Entonces, ¿qué nos hace esto al resto de nosotros? Aquellos que no nacimos en el mundo digital pero que, en algún momento de nuestras vidas, nos fascinamos con y adoptamos muchos o la mayoría de los aspectos de la nuevas tecnologías, somos Inmigrantes Digitales.

⁶ PRENSKY, Marc. Nativos Digitales, Inmigrantes Digital. From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.p.1.

⁷ PRENSKY, Marc. Nativos Digitales, Inmigrantes Digital. From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.p.2.

Por ende, los Inmigrantes Digitales tenemos a la mano una práctica constante frente al uso de las tecnologías, existe una diferencia en la generación y se puede tener mayor acceso, y afinidad a los productos y servicios online pero con esto no se garantiza que le saquen provecho al máximo. Un ejemplo son los celulares Smartphone o coloquialmente llamados computadoras de bolsillo, gracias al desarrollo de apps, sirve más que hacer o recibir llamadas, desde editar audio, video e imágenes, reservar boletos de cine, aprender otros idiomas, buscar empleo, hacer pagos electrónicos o mantener videoconferencias, infinidad de aplicaciones que permiten explorar nuevos mundo y nuevas formas de aprendizaje.

Con base en lo antes expuesto, los niños particularmente han tenido un dominio en el uso de los videojuegos refutando en la teoría de Marc Prensky y los Nativos Digitales, por esto se hace de vital importancia renombrar los hallamos y el recorrido histórico que ha tenido los videojuegos en aspectos sociales, culturales, lúdicos, educativo etc.

1.2.3 La historia de los videojuegos y su connotación de herramienta didáctica y pedagógica

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S.Douglas en 1952.

”El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de

tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory²⁸.

Así mismo el que tenga cierta edad adulta puede recordar algunas de esas tardes de verano echadas a perder en el salón recreativo de su barrio jugando, o mirando como jugaban al Street Fighter II, Super Pang, o al juego de turno. Los videojuegos han marcado las vidas de muchos de nosotros, y documentar como es debida la evolución de sistemas y software llevaría un libro completo. Es por eso que en este recorrido se mencionarán solo algunos aspectos relevantes de ciertos sistemas, y sobre todo dejaré el hilo de lo narrativo.

En la época de los 50, "Tennis for Two fue un juego desarrollado en 1958 sobre un computador analógico, que simula una partida de tenis en un osciloscopio. Creado por el físico Americano William Higinbotham, fué un hit en el laboratorio de BrookHaven donde se exhibía en los días de visita, pero pasó prácticamente inadvertido para el mundo, y existe cierta controversia a la hora de considerarlo el primer videojuego de la historia⁹".

Progresivamente, "En 1961, un grupo de estudiantes, que incluía a Steve Russell, desarrolló un juego llamado Spacewar!¹⁰". El juego enfrentaba a dos jugadores humanos, cada uno de los cuales controlaba una nave espacial capaz de lanzar misiles, mientras una estrella en el centro de la pantalla creaba una gran conmoción para ambos jugadores. El juego fue incluso distribuido con los ordenadores de DEC, y distribuido a través del entonces primitivo Internet.

Hoy en día es considerado el primer videojuego históricamente relevante. En 1969, Jeremy Ben, programador de AT&T escribió un videojuego llamado Space Travel para el sistema operativo Multics. Este juego simulaba varios elementos del

⁸ BELLI, Simone. LOPEZ, Ravento. Breve historia de los videojuegos.2008.pag. 161.

⁹ Ibídem. Pág.163.

¹⁰ Ibídem. Pag.164.

sistema solar y sus movimientos, y el jugador controlaba una nave espacial que intentaba aterrizar sobre alguno de estos cuerpos. Además “Eventualmente Multics fue cancelado. Posteriormente Ben encontraría un infrautilizado, y junto a Dennis Ritchie portaron el juego al ensamblador. En el proceso de aprendizaje del desarrollo software para esta plataforma, se encuentran las raíces del mismo sistema operativo UNIX, y Space Travel es frecuentemente citado como la primera aplicación UNIX¹¹”.

Por consiguiente, los videojuegos como producto comercial en 1970 Septiembre de 1971, el arcade Galaxy Game, basado en Spacewar!, fue instalado en la delegación estudiantil de la universidad de Stanford. Era el primer Videojuego coin-op. Estaba basado en solo uno que fue construido, usando terminales vectoriales. 2 meses después, Nolan Bushnell y Ted Dabney crearon Computer Space, de nuevo basado en Spacewar! Nutting Associates licenció el sistema y produjo 1500 máquinas. El juego no fue muy exitoso debido a la pronunciada curva de aprendizaje, pero tiene el honor de ser el primer videojuego producido en masa para explotación comercial.

No obstante “Bushnell y Dabney pensaron que no habían obtenido suficientes beneficios con la licencia de Computer Space, y fundaron Atari Inc. En 1972.El primer juego que lanzaron fue Pong, que también es el primer arcade que gozó de cierta popularidad. Atari vendió 19000 máquinas de Pong¹²”. En 1976 Atari introduce el arcade Nigh Driver.

Era el primer juego que introducía al jugador en una experiencia de conducción en primera persona, incluyendo volante y pedales y una elaborada recreación del cockpit. En el mismo año, mientras trabajaba para Atari, Steve Jobs crea Breakout. Se cree que gran parte del trabajo es llevado a cabo por su amigo Steve

¹¹ Ibidem.pag.165.

¹² Ibídem. Pag.166.

Wozniak. El juego fue un completo éxito para Atari, y re-emergería posteriormente como Arkanoid.

Por su parte, “La industria del arcade entraría en la denominada Edad Dorada en 1978, cuando la compañía japonesa Taito lanzaba Space Invaders, un éxito que animaría a docenas de fabricantes a entrar en el mercado. Fue el primer juego en hacer uso de personajes animados, y también introdujo la tabla de puntuaciones (HI). Su popularidad en Japón se hace notoria al producir una falta de monedas de 100 yen¹³”.

Por consiguiente la edad dorada fue una época de tremendo auge en la popularidad de los sistemas arcade, que conllevó grandes avances y enormes beneficios. A pesar de que no existe un consenso en lo que a su duración exacta se refiere, todos los autores coinciden en la primera mitad de los 80 como punto álgido. Durante este periodo se experimentó un rápido avance de los juegos arcade a lo largo y ancho Europa y Japón.

Estos sistemas comenzaron a aparecer en supermercados, restaurantes, gasolineras, y muchos otros establecimientos que buscaban una fuente extra de ingresos. “Los juegos populares a menudo causaban una riada de adolescentes ávidos de probar lo último que las compañías proponían. Así mismo las dos compañías más exitosas de esta era fueron Namco (la compañía Japonesa responsable de Pac-Man) y Atar¹⁴”.

Los desarrolladores también experimentaron con el uso de la tecnología laser-disk para mostrar video y audio similares al cine. “Tras el enorme éxito inicial, otras compañías como Sega, Nintendo, Bally Midway, Capcom, SNK, Konami, Williams o Taito se animaron a entrar en el negocio. Algunos sencillamente refinaban el concepto de “oleadas invasoras” de Space Invaders, como Galaxian o Galaga,

¹³ Ibidem.pag. 168.

¹⁴ Ibidem.pag. 169.

mientras que otros introducían conceptos nuevos, definiendo nuevos géneros¹⁵. Atari demuestra que Taito no es la única compañía que puede producir shooters populares cuando lanza Asteroids. Atari decidió emplear displays vectoriales para producir líneas perfectas en los bordes de los asteroides. “Una novedad de este juego era la posibilidad de introducir las iniciales del jugador en la tabla de puntuaciones, función que se convertiría en una constante durante la siguiente década¹⁶”. En el mismo año Atari lanza también un simulador vectorial llamado Lunar Lander. El juego destaca por ser la primera simulación semi-realista con un motor físico creíble.

También en “Los 80 Namco introduce uno de los juegos más influencias de todos los tiempos: Pac-Man. Causó tal sensación que se dice que algunos dueños de local tenían que vaciar de monedas la maquina cada hora para evitar que se bloqueara. Junto con Dragon’s Lair y Pong, es uno de los 3 arcade que se muestran en el museo Smithsonian en Washington D.C.¹⁷”.

De la misma manera Namco, Rally X era el primer arcade con música de fondo, además del primer arcade que permitía scroll en las 4 direcciones, y uno de los primeros en incluir un radar. El género del shooter horizontal con Defender. El estilo de juego es rápido, exigente con los reflejos y complejo para la época. La utilización de un radar que evidencia la existencia de un mundo que evoluciona sin la necesidad de la presencia del jugador es una novedad notable.

Previamente “Atari lanza Battlezone, empleando de nuevo displays vectoriales para crear el que es considerado el primer shooter 3D en primera persona. Supuestamente el ejército americano encargo a Atari una versión especial para emplearla como simulador en sus bases. En el mismo año Atari lanza Tempest¹⁸”.

¹⁵ Ibidem.pag.170.

¹⁶ Ibidem.pag.171.

¹⁷ GOMEZ, José, CONTRERAS, Ruth. Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista investigación.2013.pag.7.

¹⁸ Ibidem. Pag.7.

Es el primer juego vectorial con varios colores. Pese a no resultar tan popular como otros éxitos de Atari, es considerado por muchos uno de los juegos más originales de la Era Dorada.

Por ende este año trae una nueva oleada de compañías japonesas, dispuestas a llevarse un trozo del cada vez más provechoso pastel de los videojuegos arcade. Entra en el sector SNK. “Su primer lanzamiento notable, Vanguard, supone una pequeña revolución en el género del shooter, al incluir desplazamiento tanto vertical como horizontal del scroll, y 2 sets direccionales para controlar tanto la nave como la dirección de disparo¹⁹”. La complejidad de los controles hizo que muchos jugadores de la época jugaran en parejas, donde uno controlaba la nave mientras que el otro se encargaba de la “artillería”.

Finalmente Sega lanza Turbo, el primer arcade de conducción medianamente realista. Desde el lanzamiento de Night Driver, la tecnología había evolucionado lo suficiente como para poder refrescar la pantalla a una velocidad tal que pudiera ofrecerse una sensación de velocidad creíble y unos entornos detallados. “Nintendo introduce el archiconocido personaje Mario por primera vez en Donkey Kong.

Mientras tanto este título establece las bases de los futuros plataformas, con pantallas individuales con elementos propios, en lugar de repetir la misma pantalla con dificultad creciente, como se hacía hasta entonces²⁰.

En los 90 las videoconsolas ofrecían “un nivel gráfico que empezaba a acercarse al del arcade, y el propio mueble cobraba tanta o más importancia que el juego en sí. Terminator 2: Judgement Day de Midway es un buen ejemplo. Cadillacs n’

¹⁹ Ibidem.pag.8.

²⁰ Ibidem.pag.7.

Dinosaurs, de Capcom, es uno de los más grandes en el género de “Yo contra el barrio”. Permitía 3 jugadores simultáneos. Sistema CPS1.²¹”

De igual modo el mercado doméstico antes de comenzar, una advertencia. Ha decidido obviar los sistemas portátiles, porque pese a tener algunos de ellos catálogos nada desdeñables, en general aportan poco técnica y jugable. La nueva generación de consolas comienza con el lanzamiento del Magnavox Odyssey, y continua con la versión domestica de Pong de Atari, y la avalancha de clónicos que llegaría al mercado. Esta generación se caracteriza por el uso de electrónica analógica, y por maquinas con un conjunto de juegos fijos implementados físicamente, sin capacidad de ampliación y después los primeros sistemas en forma de cassette.

Además la generación de videoconsolas se caracteriza nuevos microprocesadores, y por incluir por primera vez mecanismos de carga de software, generalmente en forma de discos. “La evolución de Nintendo a DS, muestra nuevos conceptos en la jugabilidad, mientras que Xbox presenta un controlador sin cables que incluye un micrófono para aprovechar la voz en el chat, comienza así la era que da al usuario nuevas experiencias en el juego. Wii en 2006 presenta sus controles inalámbricos que permitirán una interacción con el cuerpo, por su parte Playstation3 muestra el formato Blue-Ray con precios altos y con diversos problemas para los desarrolladores²²”.

Pero la experiencia nos ha llevado a innovar en nuevas formar de percibir los videojuegos “hace su aparición Kinect, a finales de 2010, como un sistema para jugar sin mandos, que nace de la tecnología creada por la compañía PrimeSense. El dispositivo cuenta con una cámara, sensor de profundidad, un micrófono y un procesador personalizado que ejecuta un software y proporciona captura de

²¹ Ibidem.pag.8.

²² Ibidem.pag.8.

movimientos en 3D, reconocimiento facial y de voz²³”.A través de la alta competencia por marcas representativas de videojuegos hacen la puesta en escena de una nueva consola que cambia la percepción de una nueva generación, “Sony comienza a desarrollar un dispositivo similar. El sistema denominado PlayStation Move, fue presentado más tarde como competencia de Kinect.

Finalmente, la plataforma PlayStation 3 para entonces, ya permite juegos en tres Dimensiones, utilizando unas gafas que facilitan explorar nuevas sensaciones y los rumores apuntan a que Sony comenzó la fabricación de la PlayStation 4²⁴”. Es un hecho material y hasta momento, es el auge de las mejores consolas con la mejor calidad en gráficas acercándose a la realidad e implementación de un sinfín de juegos permitiendo una compatibilidad optima entre usuarios en el modo online o también llamado el mundo virtual.

Como se ha demostrado hace ya mucho tiempo, los videojuegos han marcado su trascendencia a través de la historia teniendo como fin el entretenimiento, hoy por hoy, se hace más notable este hecho, pero han dejado de ser una opción específica en los espacios de ocio para los niños. Desde la implementación de las TIC, ya no hay un entorno específico para jugar, ni un perfil determinado de jugador.

Con base antes expuesto, se está implementando nuevas formas de comprender los videojuegos como una vía de expresión, e incluso como herramienta de aprendizaje. Ortega²⁵ señala, que “se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade, y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.

²³ Ibídem pag.8-9.

²⁴ Ibídem, pag.8-9.

²⁵ ORTEGA. El potencial didáctico de los videojuegos: The Movies, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual. Universidad de Granada (España). Junio 2011.p.4.

Por tanto, el mundo global ha empezado a evolucionar en sus avances tecnológicos al pasar el tiempo, ha sido notable la progresión formatos visuales. Como al principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainmet de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom). Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas en informática y la innovación en crear estrategias para captar la atención de un público fundamentándose en historias, leyendas, aventuras, acontecimientos de vida real, cinematografía etc.

Frente lo antes relatado es imperativo la idea de repensar el concepto de videojuego en esta época digitalizada, se ha venido manifestando en grupos de personas intelectuales que buscan mezclar los conocimientos de pedagogos, investigadores, diseñadores y filósofos, para explorar las posibilidades de los mismos dentro de un entorno educativo y promover su uso para inculcar valores desde una temprana edad en la infancia.

1.2.4 Aprendizaje por medio del videojuego

Freitas²⁶ sostiene que para que exista aprendizaje, los juegos han de tener relación con los resultados del aprendizaje, y al mismo tiempo han de ser relevantes para contextos de práctica del mundo real. Pero no solo eso, se busca aprovechar las herramientas que son conocidas por los Nativos Digitales para que

²⁶ FREITAS. El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social. Julio 2009.p.7.

ellos mismos puedan, de forma autónoma y experimental, crear e incursionar en contextos colaborativos en los que todos se sientan cómodos aprendiendo y no perciban que se les pone una barrera a su creatividad.

Por ende “El docente ha de ser innovador por necesidad, ha de saber utilizar los medios de forma novedosa, orientados a los nuevos campos de conocimiento”²⁷. Es una iniciativa pedagógica novedosa, porque no se trata de crear juegos para que los niños aprendan valores numéricos (sumar, restar, multiplicar) o comprensión lectora, sino de que sean ellos mismos los que utilicen esta tecnología y las artes para dar molde al rumbo que el videojuego va a llevar, a partir de una base en crecimiento, establecida para crear y dar forma a un contexto que planteará a los niños un tema que deberán identificar, explorar, analizar y cuestionar.

Ya que es fundamental enfocar la perspectiva en varios tipos de videojuegos y utilizar desde ese mismo fundamento la pedagogía, la enseñanza y promover el aprendizaje a partir de otros contenidos visuales y narrativos, como por ejemplo: la Roma Imperial de una manera amena, destacando igualmente la espectacularidad de las imágenes y la dinámica del desarrollo de este tipo de juegos.

Las legiones romanas son recreadas de una forma muy realista, otras épocas que han sido recogidas en diferentes videojuegos han sido las Cruzadas, la Edad Media, la I y II Guerras Mundiales, la Guerra Fría, etc., con títulos que recogen incluso resúmenes históricos con material gráfico de buena calidad y comentarios históricos bastante fidedignos.

No obstante, al tratarse de videojuegos se debe tener presente que son recreaciones de la realidad histórica, por lo que aunque son un buen instrumento

²⁷ REVUELTA Y PEREZ. ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta aprendizaje del video jugador. Revista de Educación a Distancia. Número 33.p.2.

de conocimiento y una excelente herramienta complementaria, se debe hacer buen uso de ellos, tanto en su tiempo de uso como en la forma de utilizarlos, además de tener muy presente el grupo de edad al que van dirigidos, debiendo estar supervisada esta técnica complementaria tanto por el profesor en el aula como por los propios padres en casa.

En consecuencia “La importancia de la implementación de sistemas didácticos centrados en las necesidades y expectativas de los estudiantes desde el aprendizaje activo, bajo el enfoque educativo del Aprendizaje de Proyectos, que vincula no sólo el aprendizaje teórico y práctico, sino también las situaciones reales que viven los estudiantes fuera de la institución educativa”²⁸.

Focalizar la atención de los docentes para crear un entorno en el que los niños se encuentren en un espacio plenitud y se sienten libres de expresarse y de hacer interrogantes, no solo a sus profesores, sino a sus compañeros, lo que le permitirá ser más interactivo. En ese orden de ideas, lo manifiestan como la estimulación de la autonomía del pensamiento desde la infancia y la búsqueda de información consciente, orientada a comprender un tema y a formarse una opinión basada en la experimentación y la investigación.

Por otro lado, “La pedagogía del oprimido, que no postula modelos de adaptación ni de transición de nuestras sociedades, sino modelos de ruptura, de cambio y de transformación total. La alfabetización, y por consiguiente toda la tarea de educar sólo es auténticamente humanista en la medida en que pierda el miedo a la libertad: en la medida en que pueda crear en el educando un proceso de recreación, de búsqueda, de independencia y, a la vez, de solidaridad”²⁹.

²⁸ GÜNTER, Huber. El proyecto de Aula como estrategia didáctica en el marco del modelo pedagógico enseñanza para la comprensión. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. 12, 13, 14 Noviembre 2014.p.9.

²⁹ FREIRE, Paulo. La Educación como práctica de la Libertad.p.1.

Es así que la concepción del videojuego como herramienta educativa, pueda fomentar el pensamiento crítico y el análisis de situaciones desde un ángulo diferente, ayuda a romper un imaginario social sobre la idea de que el aprendizaje no puede ser una experiencia divertida. Más allá de los comparativos prácticos y pedagógicos, debemos decidir si el contenido del juego es adecuado para los alumnos teniendo en cuenta su edad. “Con las elección se puede realizar y siguiendo un sistema de clasificación. Por ejemplo, PEGI XVIII (Información Paneuropea sobre Juegos).

Puesto que un sistema europeo de clasificación de videojuegos. Está defendido por los principales editores y desarrolladores de Europa. El sistema de clasificación garantiza que el contenido del juego es el adecuado para el público al que está destinado.”³⁰ “Se trata de un sistema voluntario utilizado en 32 países europeos y únicamente obligatorios en 2 (Finlandia y Noruega). PEGI consiste en dos niveles de información para guiar al consumidor. En primer lugar, un logotipo representa la edad mínima recomendada (las categorías son 3, 7, 12, 16 y 18)”³¹.

Ilustración 1. Categorías de clasificación



Fuente: Internet (Hay iconos dependiendo del tipo de contenido que lleva el juego).

³⁰ ¿Qué es PEGI? COPYRIGHT © 2015 AEVI.

³¹ ¿Qué es el Sistema PEGI? COPYRIGHT © 2015 AEVI.

Ilustración 2 El juego contiene representaciones de violencia.



Fuente: Internet

Ilustración 3. El juego muestra el consumo de drogas (alcohol y tabaco).



Fuente: Internet

Ilustración 4. El juego contiene groserías o malas palabras.



Fuente: Internet

Ilustración 5. El juego puede asustar o provocar sensaciones de miedo.



Fuente: Internet

Ilustración 6. El juego contiene material que puede favorecer la discriminación.



Fuente: Internet

Ilustración 7. El juego contiene representaciones comportamientos sexuales.



Fuente: Internet

Ilustración 8. Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar.



Fuente: Internet

Ilustración 9. El juego puede jugarse con otras personas por medio de internet.



Fuente: Internet

Después de encontrar el juego adecuado para reforzar la clase, debe hacerse una prueba para comprobar que el contenido si es adecuado para los alumnos y el tema tratado. Igualmente, asegúrese el enriquecimiento en el área a tratar y completar todos los tutoriales y leer de antemano toda la información importante.

“Es de vital importancia que el videojuego vaya de la mano con los intereses particulares del alumno y los propósitos del docente, existe diferentes tipos de juegos como³²”:

Tabla 1. Clasificación de juegos

Juegos	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	Her Interactive	Investigación, deducción y resolución

³² Los videojuegos y sus usos en la educación.2012.

in a Haunted Mansion		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 Universa	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 socia
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: elaboración propia

La finalidad es crear un espacio en el que la enseñanza sea percibida por los estudiantes de cierta forma en esparcimiento, diversión, recreación, una idea directamente asociada al videojuego partiendo de como estrategia lúdica y entretenido. Para niños con dificultades en el aprendizaje este puede ser un entorno muy provechoso, porque se plantea al niño una nueva forma de acercarse al estudio, en la que puede regular las situaciones, para encontrar soluciones paso a paso a las dificultades que se le presenten, a través de una interacción diferente con el entorno que lo rodea y sacar provecho de las nuevas tecnologías para aproximar a los niños al estudio de una forma más interactiva.

De igual modo en un ambiente preparado, el niño se concentra en un determinado centro de interés y se le permite trabajar en él, los defectos desaparecen. Un niño

alborotado se ordena, el pasivo se vuelve activo y el inadaptado, solidario. Estos defectos no son fallas reales sino características adquiridas debido a su mal manejo y mala orientación. A los niños hay que motivarlos, ayudarles a buscar una ocupación interesante y no interrumpirlos, para que puedan nutrir sus mentes con el ejercicio intelectual³³.

Por consiguiente, se ha venido trabajando en la gamificación que es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Esta nueva tendencia ha marcado las diferencias entre la concepción que se tiene de espacio virtual, lúdico y aprendizaje llevando a explorar otras áreas metodológicas que irá poco a poco siendo parte en las aulas. Ya que la utilización del juego como motivación para el aprendizaje se ha utilizado siempre en edades tempranas pero se ha estigmatizado en edades más avanzadas o incluso en la edad adulta, ya que se consideraba una pérdida de tiempo.

En los últimos años estamos asistiendo a una revalorización del juego y del aspecto lúdico ya que se han podido constatar que su uso contribuye a desarrollar nuestra creatividad y a fijar mejor el aprendizaje debido al fuerte componente emocional.

1.2.5 Videojuego como estimulador viso-manual

El videojuego no solo se debe entender desde un aspecto educativo, sino también uno motriz “resulta interesante analizar la habilidad de coordinación viso motora que se requiere para operar exitosamente los espacios virtuales que ofrecen los videojuegos. A mayor nivel de practica más fácil es la respuesta encadenamiento sináptico entre el teclear y la movilización entre los espacios 3D, ya que la práctica

³³ MONTESSORI, María. Contexto y aporte de maría Montessori a la pedagogía, a la ciencia y a la sociedad de su momento. p.10.

recurrente daría como resultado la formación de engramas con el sistema básico”³⁴. Para Barruezo”³⁵ (2002) la coordinación viso-motriz ajustada, que supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico.

Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad. En la etapa pre-escolar, el niño requiere de la manipulación de objetos para el desarrollo de su pensamiento y el aprendizaje sucesivo de habilidades más complejas como la lecto-escritura, pues ésta implica el funcionamiento de procesos como la atención y la coordinación de la visión con los movimientos de manos y dedos. Por ello, es necesario el uso de material que desarrolle estas habilidades. De la mano a lo anterior Frostig³⁶ se dedicó a realizar trabajos referidos a problemas de percepción visual elaborando un diagnóstico y tratamiento para los mismos dirigidos a la enseñanza de la escritura, encontrando ocho aspectos nombrados a continuación:

- Coordinación ojo-mano. Mide la habilidad para dibujar líneas rectas o curvas con precisión de acuerdo a los límites visuales.
- Posición en el espacio. Considera la habilidad para igualar dos figuras de acuerdo a rasgos comunes.
- Copia. Implica la habilidad para reconocer los rasgos de un diseño y repetirlo a partir de un modelo.
- Figura-fondo. Mide la habilidad para ver figuras específicas cuando están ocultas en un fondo confuso y complejo.
- Relaciones espaciales. Se refiere a la habilidad para reproducir patrones presentados visualmente.

³⁴ MARTINEZ. Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor.2000. pág.112

³⁵ BARRUEZO. La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado.2014.

³⁶ FROSTIG. La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado.2014.

- Velocidad visomotora. Implica la rapidez con la que un niño puede trazar signos establecidos asociados a diferentes diseños.
- Constancia de forma. Mide la habilidad de reconocer figuras geométricas que se presentan en diferente tamaño, posición o sombreado.

Teniendo en mente lo antes expuesto por el autor, podría decir que estas son las primeras bases del fundamento establecido para identificar el uso de videojuegos en la clase desde el aspecto viso-motriz, permitiendo una estimulación constante a partir de los campos audiovisuales y motrices que puede generar un videojuego y las imágenes representativas de los mismos. Entraría hacer un papel importante para “gamificar” correctamente, hay que pensar como un diseñador de juegos y tener como premisa lo que refuta el autor sobre habilidades motrices: lo principal son los jugadores y el objetivo es que jueguen y sigan jugando. Y para que esto ocurra hay que diseñar el viaje del jugador: facilitar el inicio, y proveer entrenamientos para poder llegar a la maestría.

“También hay que encontrar el equilibrio para que nos sea ni muy fácil ni muy difícil (con muy pocas o demasiadas elecciones) y no olvidar que hay que crear una experiencia.³⁷”

“Jean LeBouch, la hipótesis del movimiento tenía una importancia fundamental en el desarrollo de la persona; por consiguiente, esta ciencia del movimiento no era una ciencia teórica donde se reflexiona sobre el movimiento, sino una ciencia aplicada, es decir, que debe tener aplicación a todo lo que concierne al movimiento y a la enseñanza de la persona. A esto, el autor, lo denomina ‘Ciencia del movimiento aplicada al desarrollo de la persona’³⁸”

³⁷ CAR, Victor, Gamification, UVIC Universitat de vic.

³⁸ LE BOULCH, Jean, Cuatro hermenéuticas de la educación física en Colombia, 1993, pág. y.

Desde esta perspectiva, el videojuego como herramienta en la educación física sería de gran utilidad para el trabajo de esquema corporal y la coordinación viso manual, ya que es un estimulador constante en aspectos viso motores en el desarrollo del sujeto. Lo cual debería entenderse no como un elemento de sedentarismo sino como un contenido que estimula aspectos motrices fundamentales para el proceso de maduración de un individuo.

2. METODOLOGÍA

2.1 MÉTODO

La investigación se ubicó en un enfoque cualitativo a fin de abarcar una perspectiva de carácter humanístico, ya que considera, que es la percepción de la población, lo que ofrece una perspectiva diferente, lo que resulta valioso en un estudio completo, que abarque todos los ángulos posibles, el estudio se hace con énfasis en el método de la Investigación Acción es un método de investigación psicosocial que está fundamentado en un elemento clave: la participación de distintos agentes. Se basa en una reflexión y una serie de prácticas que se proponen incluir a todos los participantes de una comunidad en la creación de conocimiento científico sobre sí mismos. “La colaboración implica que cada equipo participa en la planificación, la puesta en práctica, el análisis y la comunicación de la investigación, y que los miembros del equipo aportan destrezas y experiencias únicas en un proceso colectivo³⁹”.

La I-A es una forma de intervenir en los problemas sociales que busca que los conocimientos producidos por una investigación sirvan para la transformación social. Así mismo procura que el desarrollo de la investigación y la intervención esté centrado en la participación de quienes conforman la comunidad donde se investiga y se interviene, ya que se entiende a la propia comunidad como la encargada de definir y dirigir sus propias necesidades, conflictos y soluciones. Como se describe en la guía investigación- acción y currículo, existen diferentes formas y grados de participación de la comunidad en las intervenciones e investigaciones educativas. “Rapoport ve la investigación acción como un tipo especial de investigación aplicada que implica a los participantes que

³⁹ Connelly y Ben Peretz, 1980, investigación acción y curriculum, investigación acción colaborativa para el desarrollo profesional. España, Morata, S, L, pág. 2001.

experimentan los problemas directamente en la búsqueda de una solución, y contribuyen también al desarrollo de la ciencia social con alguna remuneración teórica.”⁴⁰

2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.2.1 Registros Anecdóticos - biográficos

Brandt 1972 “Indica que la anécdota ha sido el método de registro de la conducta naturalista más utilizado; ha servido al policía, al periodista, al médico y al novelista lo mismo que al profesor”⁴¹.

Se reunieron los estudiantes, mostrando la historia de un videojuego el cual fue proyectado en un Tv o video beam, se dio una breve introducción del juego y luego se reprodujo en forma de película para que pudieran observarlo, al finalizar el video, se les pidió que empezar a hacer una descripción de todo lo que vieron en el videojuego.

Una descripción sencilla, en una o más páginas, que detallara las características principales del videojuego: género, plataforma, modo de juego, historia etc. Todo a la percepción del niño, que él logre identificar. Se trata de visualizar el contexto del juego en el que se detalla a su vez el concepto del juego, los personajes principales, la mecánica y, sobre todo, la evolución de la historia. Digamos que se trata del guion de una película de manera que, de un vistazo, el estudio pueda valorar el concepto de manera global.

⁴⁰ RAPOPORT, Investigación -acción y curriculum métodos y recursos para profesionales reflexivos, Editorial Morata, pag.24. 2001.

⁴¹ BRANDT, Investigación acción y curriculum métodos y recursos para profesionales reflexivos, Registros anecdóticos, España, pág. 2001.

2.2.2 Crónicas del flujo del comportamiento viso manual

“El acto de investigación constituye el registro cuidadoso de flujos continuos de comportamiento humano, su división en “episodios” y su análisis e interpretación. Tiene un valor incalculable para conseguir datos de proceso, por ejemplo, la manipulación de materiales, o estudio de estrategias de enseñanza. (GOEYZ Y LECOMPTE, 1984)⁴²”.

En relación a lo expuesto, el acto de investigar propiamente significa indagar profundamente sobre características de un problema o situación determinada, bajo las cuales se detecte información pertinente que contribuya a la modificación del problema aportando soluciones efectivas en el ámbito educativo.

2.2.3 Grabación de citas de video y registro audiovisual

La mayor parte de las veces, el docente y los alumnos necesitarán más de una fuente para elaborar un vídeo la fundamentación de un tema. Se utilizara una videocámara para grabar los momentos en el cual los estudiantes juegan los videojuegos, tratando de que el ambiente sea lo más natural y espontaneo para niños, el ambiente adecuado y el espacio para dicho propósito y se pueda realizar el video sin condicionar la conducta y el entorno de los estudiantes.

- Grabación directa de un vídeo con su audio.
- Un montaje mixto de imágenes y vídeo, de manera que la sucesión de imágenes con narración en voz pueda introducir el vídeo posterior.

De acuerdo con “Elliott 1981 comenta que los investigadores sacan mayor partido revisando la cinta primero, deteniéndose en los acontecimientos significativos, y transcribiendo luego los episodios pertinentes⁴³”.

⁴² GOETZ Y LECOMPTE, 1984, Crónicas de flujo de comportamiento, Investigación acción y curriculum, Morata S,L, España, pag.118. 2001.

⁴³ELLIOTT 1921, Investigación acción y curriculum, Lista para profesores que utilizan video, Morata,S,I, España, pág. 125, 2001.

3 RESULTADOS

3.1 REGISTRÓ ANECDÓTICO BIOGRÁFICO

3.1.1 Fichas de muestra de registro anecdótico

Tabla 2 Ficha 1

GRADO: 3-3	ALUMNO: Cristian Gonzales	OBSERVADOR: Alejandro Beltrán
FECHA: 6/8/18	LUGAR: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII – Aula de Audiovisuales	
INCIDENTE OBSERVADO: Empezando la clase de educación física me percate del alumno Cristian, no se le notó interés por la clase, ni siguió las directrices que daba la docente titular para realizar el trabajo, durante la clase molestaba a los compañeros con bolitas de papel y no prestaba atención a lo que indicaba la docente. Evidentemente, es un tema que preocupaba porque lo perjudica para seguir instrucciones, lo que más caracteriza al niño es su falta de atención. La distracción más vulnerable es a los estímulos del contexto y parece que no escucha cuando se le habla.		
INTERPRETACIÓN: Pude identificar el cambio de conducta tan notable del niño cuando comenzó el videojuego, presto atención, le preguntaba a sus compañeros sobre sus inquietudes, tuvo varios aspecto aceptables en el trabajo, hizo la descripción de los personajes, realizo dibujos y en el momento de la reflexión hizo aportes al simbolismo que le genero videojuego en él. Aunque por otro lado, el trabajo del niño también me hace percatar en que es de suma importancia reforzar el tema ortográfico y la lecto-escritura.		
Alejandro Beltrán. 6 de agosto 2018, 9:10 am		

Tabla 3 Ficha 2

GRADO: 3-3	ALUMNO: Thomas Álvarez	OBSERVADOR: Alejandro Beltrán
FECHA: 6/8/18	LUGAR: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII – Aula de Audiovisuales	
<p>INCIDENTE OBSERVADO:</p> <p>En el aula antes de dar inicio con la clase de educación física, se presenta un comportamiento agresivo del estudiante Thomas, inapropiado para su edad, puesto que es mayor de la clase, cuando llegue al salón note una conducta violenta contra otro compañero en lo cual la profesora de una forma muy fuerte le dice” si sigue con ese comportamiento le iba a quitar las clase de educación física” a lo cual dice que dejara de portase así de cansón y travieso.</p> <p>INTERPRETACIÓN:</p> <p>El estudiante después del llamado que le hizo la docente, se comprometió con la actividad sin ningún tipo de interrupción y tampoco agresión, con la coincidencia del video del juego se observó cómo algunos personajes intentan sobrepasar a otros de una forma violenta, permitió hacer reflexionar a Thomas en si él realmente consideraba que sus conductas eran apropiadas con el trato que le da a sus compañeros, el manifestó que realmente lo sentía mucho y le dio la mano en señal de amistad. Es resaltando que el trabajo contaba con un dibujo muy bueno del personaje principal del videojuego, sin embargo su escritura estaba un poco mejor en comparación a sus otros compañeros, de igual forma es de resaltar que se debe mejorar el trabajo de ortografía y lecto-escritura.</p> <p>Alejandro Beltrán. 6 de agosto 2018, 8:55 am</p>		

Tabla 4 Ficha 3

GRADO: 3-3	ALUMNO: Mariana Buitrago	OBSERVADOR: Alejandro Beltrán
FECHA: 6/8/18	LUGAR: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII – Aula de Audiovisuales	
<p>INCIDENTE OBSERVADO:</p> <p>En la clase de educación física la alumna Mariana, con frecuencia actúa de forma inmediata sin pensar bien en lo que hace, en varias ocasiones me preguntaba si lo que hacía estaba bien, en la mayoría de las situaciones borraba y reescribía sus trabajos varias veces. Moviéndole las manos o los pies y no puede sentarse quieta, es muy activa en situaciones en que es inapropiado. Habla de forma excesiva, responde antes de que la otra persona termine, tiene dificultad para esperar su turno y frecuentemente interrumpe mucho a los compañeros.</p> <p>INTERPRETACIÓN:</p> <p>Cuando se colocó el videojuego su atención estuvo de lleno en el video, le gustó tanto que en su trabajo plasmo todo lo que le llamo la atención del videojuego e hizo una reflexión pidiendo la palabra e interiorizando cosas en ella, referente a eso ella decía “Que la princesa era muy bonita que esperaba algún día convertirse en alguien así de valiente, cariñosa e inteligente” a lo que me dio una gran sorpresa y satisfacción el poder llegar a ella de esa forma tan profunda y que mire esos muñequitos como un modelo simbólico a seguir, evocando en ella tantos valores, debo resaltar el refuerzo que se debe hacer en el tema ortográfico y de lecto-escritura.</p> <p>.</p> <p>Alejandro Beltrán. 6 de agosto 2018, 9:18 am</p>		

3.1.2 Crónicas del flujo del comportamiento viso manual

Tabla 5 Crónica del flujo 1

<p>Entorno del comportamiento: Clase de recortar figuras, 1era prueba de Lorenzo Fihlo A.B.C</p> <p>Materia: Educación física y deporte Fecha: 1 de agosto, 2018.</p> <p>Observador: Alejandro Beltrán</p> <p>Espacio de actividad: Los estudiantes acaban de volver del descanso, estamos en la cancha en un espacio completamente abierto. Día de verano caliente y húmedo.</p> <p>Nota: Los episodios se refieren a las emisiones de múltiples hablantes; los monólogos, a las emisiones de un sujeto; la unidad de interacción social esta numerada y entre corchetes.</p> <p>Episodio 1</p> <p>“Explicación”</p> <p>9:35 am Profesor: “Buenos días niños”</p> <p>Alumnos: “Buenos días profe”</p> <p>Profesor: “En el día de hoy vamos a realiza una actividad que consiste en cortar.”</p> <p>Alumnos: “¡Que chévere!, ¿cortar?”</p> <p>Profesor: “Les voy a explicar la actividad consiste en una hoja de papel donde están impresa una línea curva y otra quebrada, como la pueden observar. Se utiliza una tijera de punta redonda, van a recortar este diseño, lo más rápidamente posible en un minuto, pasando la tijera exactamente por el medio de la raya. Se colocara la tijera sobre el piso y se puede empezar marcar un minuto para seguir con el otro corte de la raya. ¿Alguna pregunta muchachos?”</p> <p>La clase en general acepta la actividad</p> <p>Episodio 2</p> <p>“Actividad”</p> <p>9:40 am. Profesor: “Voy a contabilizar en tiempo 1, 2,3 ya!”</p> <p>Los niños haciendo la actividad primera figura</p> <p>Profesor: “¡Alto, todos quieticos!”</p> <p>Profesor: “¡Ojo! Para los que tiene dudas”</p> <p>Alumno: “¡Profe! Mire a Santiago sigue recortando”.</p> <p>Profesor: “Alto, sin trampas, todos dejen las tijeras en el suelo”.</p> <p>Alumno: “¡Ay! era por toda la mitad”.</p> <p>Profesor: “Para los que tiene dudas hay que recortar por toda la mitad de la línea, no por los lados, ¿listo?”</p> <p>Alumno: “¿Así profe?”</p> <p>Profesor: “Eso, está muy bien”.</p> <p>Alumnos: “¿Profe así?, ¿así profe?”</p> <p>Profesor: “Vean, este es un ejemplo muy bueno, es por toda la mitad, la idea es que no se salgan ni una vez, listo”.</p> <p>Alumno: “¿Profe seguimos con esta figura?”</p>

Profesor: "No. Ahora vamos hacerlo en la otra figura, la que parece una culebra, cuando yo les diga ya, todas las tijeras en el suelo, uno, dos, dos y medio".

Alumnos: "Ja, ja, ja"

Profesor: "¡tres!"

Profesor: "Chicos recuerden que es por la mitad, calmados y sin afanes"

Haciendo la actividad segunda figura.

Episodio 3

"Fin de la actividad"

Profesor: "¡Tiempo!, tijeras en el piso, por favor Santiago ayúdeme a recoger las hojas".

Alumno: "Bueno profe".

Tabla 6 Crónica del flujo 2

Entorno del comportamiento: Clase de recortar figuras, 2da prueba de Lorenzo Fihlo A.B.C

Materia: Educación física y deporte **Fecha:** 19 de Noviembre, 2018

Observador: Alejandro Beltrán

Espacio de actividad: Los estudiantes acaban de volver del descanso, estamos en el salón de clases un espacio amplio y fresco. Día de verano caliente y húmedo.

Nota: Los episodios se refieren a las emisiones de múltiples hablantes; los monólogos, a las emisiones de un sujeto; la unidad de interacción social esta numerada y entre corchetes.

Episodio 1

"Explicación"

9:37 am Profesor: "Buenos días niños"

Alumnos: "Buenos días profe"

Profesor: "En el día de hoy vamos a realiza una actividad que ya habíamos hecho en una clase pasada, ¿se acuerdan la clase que hicimos de recortes?"

Alumno: "Si profe, en la que Santiago hizo trampa."

Profesores y alumnos: "Ja, já, ja, ja".

Profesor: "Si, bueno chicos les voy a volver a explicar la actividad, recuerden que consiste en una hoja de papel donde están impresa una línea curva y otra quebrada. Se utiliza la tijera de punta redonda, van a recortar este diseño, lo más rápidamente posible en un minuto, pasando la tijera exactamente por el medio de la raya. Se colocara la tijera sobre la mesa y se puede empezar marcar un minuto para seguir con el otro corte de la raya el que parece una culebra. ¿Listos chicos? ¿Alguna pregunta?"

Alumnos: "No profe".

La clase en acepta la actividad

Episodio 2

"Actividad"

9:41 am. Profesor: "Bueno chicos voy a contabilizar en tiempo 1, 2,3 ya!"

Los niños haciendo la actividad primera figura

Profesor: "¡Alto!" todos dejen las tijeras en la mesa".

Alumnos: "Listo profe"

Profesor: "Al parecer esta vez les fue mejor"

Alumno: "Si profe y esta vez Santiago no hizo trampa"

Profesor: "Bueno, ya no más con lo mismo, ahora vamos hacerlo en la otra figura, la que parece una culebra, todas las tijeras en el suelo, cuando yo les diga ya ¡uno, dos, tres ¡ya!".

Haciendo la actividad segunda figura.

Episodio 3

"Fin de la actividad"

Profesor: "¡Paren, alto!, tijeras en la mesa, listo chicos tráigame las hojas por favor, al parecer esta vez les fue mucho mejor".

3.1.3 Grabación de video y registro audiovisual

1er Grabación

En el video se puede ver a los niños muy ansiosos con el trabajo que se está desarrollando con los videojuegos, se puede evidenciar frustración en algunos alumnos por no sentirse acoplado con el juego y no reconocer del todo el mando que utilizan, sin embargo por esta razón no deja de ser de su agrado, sino más bien continúan disfrutando del juego como un reto, se logra evidenciar, el mando consta de un botón el cual le permite saltar y los otros 3 moverse adelante, atrás y abajo, siguiendo con lo observado algunos se les da mayor facilidad seguir el juego que otros, tomándose el detalle de jugarlo de una forma muy lenta y pensado cada movimiento a realizar para no perder la partida.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje se caracterizan como procesos de construcción de significados compartidos, donde el discurso tiene un rol preponderante como instrumento de mediación, que por su naturaleza se inserta en la actividad educativa para definirla como actividad conjunta entre profesor y alumnos. En efecto, en el aula a través del discurso, el docente hace visibles su comprensión sobre los contenidos de la clase y negocia con los estudiantes el acercamiento a los contenidos. Los alumnos, evidencian la comprensión que van haciendo de los contenidos, y ambos en esta actividad discursiva van poniéndose

de acuerdo para construir un entendimiento compartido de los contenidos, procedimientos y labores escolares.

2da Grabación

Se observa un poco más el dominio en los alumnos a nivel general, el mando y a su vez como se ve inmerso el trabajo cooperativo entre los compañeros, los 2 niños que aparecen al inicio del video, compartiendo el mismo computador y las 2 niñas, se unen para compartir conocimientos por una necesidad en común, que es superar el nivel y sin duda alguna se escuchan llamados en el fondo de un estudiante que desea con ansias de mostrar sus logros obtenidos hasta el momento al inicio de una secuencia didáctica.

El profesor, como tiene una comprensión más completa de los contenidos, realiza una adaptación para presentar una versión simplificada que pueda entrar a explicar cómo el nivel de comprensión de los alumnos. La ayuda del docente al proceso constructivo de los alumnos debe deseablemente acoplarse al proceso de aprendizaje de los alumnos.

En este sentido, para comprender el acto educativo al interior del aula el alumno como artífice de su propio aprendizaje y a través de una actividad conjunta con el docente y compañeros, construye significados y atribuye sentido a los contenidos y tareas como lo deseable, generándose procesos de estructuración cognitiva, con el concurso de aspectos afectivos y motivacionales. Por su parte, los contenidos de los videojuegos representan saberes culturales organizados intencionadamente para el aprendizaje en la educación escolar.

3era Grabación

Para finalizar en este último momento, profesor hace una pregunta ¿Quién llego al nivel 2? entre tres alumnos que confirman a ver superado el nivel 1 y pasar al nivel 2, dos de ellos levantando la mano y uno algo aburrido porque se le cerró el juego.

El docente tiene una función de enlace para ayudar a los estudiantes al acercamiento y apropiación de estos contenidos. El alumno elabora activamente significados en relación a los contenidos y saberes específicos gracias a la mediación y guía del maestro de este modo, para el estudiante, el proceso de aprendizaje implica transitar por diferentes niveles de comprensión de los contenidos y procedimientos y la enseñanza o el rol del docente es justamente ayudar a los alumnos a construir niveles más amplios y complejos. El docente implementa estrategias didácticas para que el estudiante se adueñe o se apropie del conocimiento y pueda utilizarlo de manera flexible y funcional.

4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

En los estudios cualitativos en análisis revela mayor complejidad en los datos recolectados, sin embargo, representa una ventaja en la parte educativa presentando mayores vertientes e información en el ámbito educativo objeto de estudio, a fines de poder dar una validez efectiva en este tipo de investigación, se procedió a ejecutar el proceso de triangulación tomando en cuenta tres tipos de instrumentos aplicados en la población los cuales respondieron a los registros anecdóticos biográficos, las crónicas del flujo de comportamiento y la grabación del video, de esta forma se pudieron unir elementos concretos y poder arrojar datos pertinentes a la problemática planteada, por lo cual se determinó:

En primera instancia los estudiantes no demostraron conformidad con la clase de la docente titular y la falta de participación género conflictos en el salón de clases, como una alternativa en la clase de educación física se implementaron los videojuegos, estos lograron llamar su atención por sus coloridos personajes, historia y su relación con algunos de aspectos de la realidad.

En este contexto, se identifica en una comparación del antes y después de la actividad viso-manual, como los niños en una primera experiencia obtienen un aprendizaje educativo y motriz, mostrando en un momento inicial como la falta de atención puede perjudicar su actividad cognitiva relacionada en el movimiento, influenciando su habilidad viso manual por no seguir las indicaciones pertinentes del profesor. Sin embargo en el segundo momento ya teniendo una experiencia previa a dicha actividad, el trabajo se realiza de una forma más eficiente siguiendo los mismos parámetros establecidos por el docente en el momento inicial de la actividad, marcando un cambio notable en la motricidad viso manual de los alumnos.

Reforzando la idea de los antes mencionado, la grabación de video sirve como muestra sustancial para rescatar varios acontecimientos significativos en el proceso educativo y motriz de los alumnos, haciendo énfasis en los momentos específicos del video. La observación de las tres grabaciones permite hacer una visualización de la evolución que tienen los alumnos con el videojuego y su habilidad viso- manual. En la grabación se puede resaltar la falta de interactividad de los niños con un medio tecnológico (computador portátil).

Empiezan a adaptar su habilidad viso-manual a esta tecnología, llama mucho su atención el videojuego por sus características graficas coloridas e iluminas, su aventura, exploración, personajes, hace del niño crear su propia adaptación en la historia del videojuego, llenando sus expectativas. En la segunda grabación se evidencia un mayor dominio en la TIC, en algunos momentos por su complejidad se hace de vital importancia para cumplir con los objetivos, logros y niveles del juego, el compartir sus experiencias y conocimientos con algunos de sus compañeros, hace de esta práctica un enfoque en el trabajo cooperativo, juegan de una forma más natural y van aprendiendo de cada uno de sus errores. En el tercer video hay varios niños que han superado uno o dos niveles, demostrando que han tenido un aprendizaje, superado retos y dificultades de estos niveles, pero no solo eso, también su habilidad motriz se ve destaca por un mayor dominio en el teclado (mando) correlacionando las acciones en la pantalla con la manipulación del teclado de una manera más eficiente, comprobándolo por haber superado el nivel que para superarlo debe destacar su habilidad viso-manual.

4.1 ACCIONES DE MEJORAMIENTO

- En la propuesta de mejoramiento se tuvo presente los videojuegos para el aprendizaje de los niños, permitiendo así mayor pertinencia en la clasificación de los registros anecdóticos biográficos, de tal manera que la observación se centró en el interés de destacar una mejor comprensión en

las características educativas del videojuego. Si esto se tiene bien definido la práctica con este recurso mejorar la representación que hace el registro biográfico y su acción reflexiva.

- Se implementaron acciones de mejoramiento en la planeación del primer momento se pudo destacar varias falencias entre ellas prestar atención, seguir instrucciones y el manejo de recorte papel, esta acción de mejoramiento le dan coherencia al segundo momento donde les fue mucho mejor desarrollando durante el proceso actividades del videojuego y por su efecto a la práctica propiamente dicha en los estudiantes reflejado en su habilidad viso-manual.
- Las acciones de mejoramiento implementadas por el docente investigador le brindan mayor sistematicidad al proceso de aprendizaje, también se plantea criterios claros, que le permiten evaluar de forma integral hábitos, valores, habilidades motrices y sociales. Estos criterios le dan validez y mayor fiabilidad a las observaciones y reflexiones que realiza en el docente titular sobre las actividades de sus alumnos.
- En las acciones de mejoramiento se cambió un seguimiento individual a hacer uno cooperativo, se mostró con claridad las dimensiones de aprendizaje que adquirieron los estudiantes. Esta implementación del método cuenta además con tres momentos en donde se evidencia la temporalización del proceso educativo y con tres espacios en donde con certeza destaca la temporalización del proceso motriz viso-manual. Los criterios utilizados se ven enmarcados en un trabajo cooperativo, se suministra información de cómo el niño de acuerdo con su ritmo de aprendizaje va alcanzando las metas propuestas para su desarrollo. Además se muestra de manera vertical los avances que ha obtenido el grupo en general y de manera horizontal una interpretación individual sobre los avances, debilidades o fortalezas de cada niño.

5 CONCLUSIONES

En referencia a las conclusiones, son aspectos concretos derivados de las técnicas de análisis y procesamiento de los datos en donde el investigador parte de una subjetividad precisa para determinar elementos puntuales de la investigación y dar punto claro al finiquito de todo lo ejecutado y el proceso por el cual paso la población objeto de estudio.

En este orden de ideas, partiendo de las rubricas de las crónicas de flujo que permitieron constatar información que delimita la importancia de los videojuegos en el aula son un recurso didáctico, sirve para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la etapa de educación primaria, pudiendo hacerse extensible a otras etapas como educación infantil y secundaria.

Al ser un recurso con el que los alumnos están familiarizados, resulta de gran utilidad al ser un medio que usan no solo en el aula, sino también en su tiempo libre, facilitando su participación activa y se abundó de manera significativa en la percepción y el aprendizaje experiencial del niño.

La crónicas del flujo del comportamiento dieron un gran aporte a la interpretación de las características principales del déficit en la coordinación viso-manual, 10 estudiantes no respetaron el diseño en ningún modo, 5 con regularidad hasta la mitad, en uno de los diseños y parte del otro, 3 más de la mitad saliendo del trazo y ningún alumno realizo el ejercicio cortando más de la mitad de cada diseño, en el tiempo marcado de un minuto para cada uno, sin que haya salido del trazo. Al realizar la segunda prueba se mejoró la coordinación viso-manual, mediante la aplicación de los videojuegos y su práctica, 11 niños de los cuales realizaron el test correctamente, más de la mitad sin salirse del trazo, 3 con más de la mitad

saliendo del trazo al igual de los que realizaron con regularidad hasta la mitad, en uno de los diseños y parte del otro y en 1 no respeto el diseño.

El registro audiovisual arrojó que los estudiantes haciendo uso de este recurso en el aprendizaje motriz, pero no solo eso, el video demostró influencia en los alumnos en sus habilidades viso-manuales teniendo mejor afinidad y dominio de la misma, al pasar de varias clases y filmaciones, al avanzar por niveles su habilidad en el videojuego tuvo un cambio valioso, dándole un enfoque distinto a las clases, haciendo de estas más amenas y participativas.

Este recurso se utilizó de una manera tanto individual como de forma cooperativa haciéndose efectivo en el marco del eje transversal de la institución, siempre con actividades del videojuego, bajo la línea del trabajo autónomo y por parejas.

Como último aspecto puntual a exponer en las conclusiones y tomando en cuenta todo lo mencionado, según la triangulación y los datos arrojados, se evidencia una relación clara entre los tres instrumentos aplicados, lo cual refiere que los estudiantes antes de emplear las técnicas de los video juegos no presentaban en primera instancia motivación en los jóvenes, y en segunda instancia un desarrollo adecuado de los ejercicios físicos, por todo lo indicado bajo las directrices de la docente titular, posterior a todo el proceso implementado en el aula de clases, y el uso de video juegos, sorprendentemente a pesar de existir una distracción por los colores y las características de los juegos, estos activaron funciones tanto sensoriales, como motrices y cognitivas en los jóvenes, que posteriormente al visualizar los juegos y volver a ejecutar las mismas actividades previas, demostraron aumento en sus capacidades y una mayor ejecución de las actividades, lo cual señala y concluye que los video juegos no solo representan una ventaja competitiva en la formación deportiva y la coordinación viso-manual de los jóvenes sino que además, los motiva y les da otra perspectiva cognitiva en el desarrollo de las actividades formativas.

6 RECOMENDACIONES

Las recomendaciones son aspectos concretos y puntuales a los cuales el investigador hace referencia específica de acuerdo a los resultados y conclusiones y son pertinentes a mejorar la situación problema objeto de estudio, se exponen de la siguiente forma;

- Potencializar las prácticas de los videojuegos en clase de educación física, es de vital importancia para el aprendizaje y la motricidad de los niños. Viendo dichas prácticas como viables para formar a los alumnos de manera integral.
- Promover, desde las entidades educativas el desarrollo de las prácticas de los videojuegos. Haciendo aporte tecnológico e interactivo.
- Sensibilizar a la población de los videojuegos como recurso didáctico, frente a los conocimientos adquiridos en su práctica, para así poder unificar el desarrollo de actividades que permitan hacer parte de dichas prácticas para atenuar su discriminación y rechazados por la sociedad.
- Presentar a maestros y padres, quienes son responsables de la educación de los niños como se debe de dar uso a las prácticas de los videojuegos. De una forma conceptual con el propósito de contribuir al conocimiento de los padres, para mejorar las relaciones interpersonales.
- Brindar capacitación profesional a quienes realizan prácticas de los videojuegos, acerca de los métodos de cuidado pertinentes en el uso de este recurso y así poder darle un manejo profesional al mismo.
- Generar eventos culturales, que permitan mostrar a todo el público esta práctica de los videojuegos, como competencia sana, trabajo en equipo y generadora de experiencias.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONQUEO, Paula. 2008. scielo.b. *scielo.b.* [En línea] 2008. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2008000100015.
- BARRUEZO. 2014. efdeportes.com. *efdeportes.com.* [En línea] junio de 2014. <http://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>.
- BAVELLER, Daphne. 2012. omicrono.elespanol. *omicrono.elespanol.* [En línea] 19 de 07 de 2012. <http://omicrono.elespanol.com/2012/07/los-videojuegos-de-accion-mejoran-la-atencion-y-la-toma-de-decisiones/>.
- BELLI, SIMONE, LOPEZ CRISTIAN. 2008. Users/usuario/Downloads/Dialnet-. *Users/usuario/Downloads/Dialnet-.* [En línea] 2008. <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-BreveHistoriaDeLosVideojuegos-2736172.pdf>.
- BRANDT. 2001. Registros anecdoticos. [aut. libro] James Mckernan. *Investigacion-accion y curriculum metodos y recursos para profesionales.* España : MORATA, S. L.(2001), 2001, pág. 88.
- CABERO. 1998. <http://www.uv.es>. [En línea] 1998. <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>.
- CABERO, JULIO. 2002. tecnologiaedu.us.es. [En línea] 15 de Junio de 2002. <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/75.pdf>.
- CHAVEZ, ADRIANA. 2004. razonypalabra. *razonypalabra.* [En línea] 2004. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/achavez.htm>.
- CLAR, VICTOR. usr.uvic.ca. *usr.uvic.ca.* [En línea] <http://usr.uvic.ca/pirp1303/files/2013/05/UVIC-CGS-GAMIFICATION-2S2012-13.pdf>.
- CORTIZO. 2015. oa.upm.es. *oa.upm.es.* [En línea] Julio de 2015. http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf.

CUATRO HERMENÉUTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA . LE BOULCH, JEAN. 1993. 1993, Grupo de Investigación Estudios en Educación Corporal, pág. http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/cuatro.pdf.

CUATRO HERMENÉUTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA. Le BOULCH, JEAN. 1993. Antioquia : s.n., 1993, pág. http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/cuatro.pdf.

DECOSTALLAT, D. 1969. PSICOMOTRICIDAD. LA COORDINACION VISOMOTORA Y DINAMICA MANUAL DEL NIÑO INFRADOTADO. *PSICOMOTRICIDAD. LA COORDINACION VISOMOTORA Y DINAMICA MANUAL DEL NIÑO INFRADOTADO*. Buenos Aires-Argentina : Lossada, 1969.

ELLIOT. 2001. Lista para profesores que utilizan video. [aut. libro] James Mckernan. *Investigacion accion y curriculum*. España : Morata, S,L, 2001, pág. 125.

FIHLO, LORENZO. *Test A.B.C.*

FREIRE, PAULO. [/www.bibliotecavirtual.com](http://www.bibliotecavirtual.com). [/www.bibliotecavirtual.com](http://www.bibliotecavirtual.com). [En línea]

http://www.bibliotecavirtual.com.ar/libros/filosofia/la%20educacion%20como%20practica%20de%20la%20libertad%20paulo_freire.pdf.

FREITAS. 2007. dialogosfelafacs. *dialogosfelafacs*. [En línea] 2007. <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>.

GABELAS, JOSE. 2002. uoc.edu. *uoc.edu*. [En línea] Enero de 2002. <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/gabelas0102/gabelas0102.html>.

GARCIA, ALBERT. 2014. lavanguardia. *lavanguardia*. [En línea] 24 de Abril de 2014.

<http://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/pc/20140424/54406029617/los-videojuegos-factor-educativo-social.html>.

GARCIA, NOELI. 2012. idus.us.es. *idus.us.es*. [En línea] 5 de Marzo de 2012. <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/38593/Pages%20from%20LIBRO%20ACTAS%20I%20CONGRESO%20COMUNICACI%C3%93N%20Y%20G%C3%89NERO11-9.pdf?sequence=1>.

GOMEZ, JOSE, CONTRERAS, RUTH. 2013. 3ciencias. *3ciencias*. [En línea] 28 de 03 de 2013. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>.

GRACIA, MILLA. 2012. fundacioncadah. *fundacioncadah*. [En línea] 2012. <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/el-juego-como-facilitador-del-aprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah.html>.

GUERRA, JUAN. 2014. www.enlanubetic.com. *www.enlanubetic.com*. [En línea] 13 de Junio de 2014. <http://www.enlanubetic.com.es/2014/06/open-badges-gamificando-el-aprendizaje.html#.WTV2qIQ1-1s>.

HAWKINS, ROBERT. 2012. worldbank. *worldbank*. [En línea] 07 de 05 de 2012. <http://blogs.worldbank.org/voices/es/diez-tendencias-sobre-el-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion-en-los-paises-en-desarrollo>.

HUBER, GÜNTER L. 2014. Users/usuario/Download. *Users/usuario/Download*. [En línea] 12,13,14 de Noviembre de 2014. [file:///C:/Users/usuario/Downloads/209%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/209%20(1).pdf).

HUIZINGA. 2013. educacionyeducadores.unisabana.edu.co. *educacionyeducadores.unisabana.edu.co*. [En línea] 03 de 05 de 2013. <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2396/3234>.

BARRÓN SOTO, HÉCTOR S. 2004. La educación en línea y el texto didáctico. México : s.n., 2004, págs. <http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/4065/51643>.

LECOMTE, GOETZ Y. 2001. Crónicas de flujo del comportamiento. [aut. libro] James Mckernan. *investigacion accion y curriculum*. España : Morata,S,L, 2001, pág. 118.

MARTEL, MARCELINO. 2016. *ojulearning*. *ojulearning*. [En línea] 15 de SEPTIEMBRE de 2016. <http://ojulearning.es/2016/09/realidad-virtual-y-educacion/>.

MARTINEZ. 2000. *books.google*. *books.google*. [En línea] 2000. https://books.google.es/books?id=htKnAwAAQBAJ&pg=PA112&lpg=PA112&dq=los+videojuegos+y+la+coordinacion+viso+motriz&source=bl&ots=k-IKSZMPPrR&sig=UrYzTe_PYCNBTRSjLEUNv-pRrM4&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj8wPj725_VAhUEOSYKHdGsC3w4ChDoAQhAMAU#v=onepage&q=los%20videoj.

MONTESSORI, MARIA. *soda.ustadistancia.edu.co*. *soda.ustadistancia.edu.co*. [En línea] <http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/paginaimagenes/PRESENTACIONESyPONENCIAS/Memorias%20Ponencias/Bogota/Pedagogia%20con%20enfasis/Mesa%201%20septiembre%2020/Oliverio%20moreno.pdf>.

ORTEGA. 2012. *www.ugr.es*. *www.ugr.es*. [En línea] Junio de 2012. <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero10/Articulos/Formato/articulo2.pdf>.

PEGI. *pegi*. *pegi*. [En línea] <http://www.pegi.info/es/>.

PERETZ, CONNELLY Y BEN. 2001. *Investigacion accion colaborativa para el desarrollo profesional*. [aut. libro] James Kckernan. *Investigacion accion y curriculum*. España : Moarata,S,L., 2001, pág. 30.

PRENSKY, MARC. 2001. *psiytecnologia*. *psiytecnologia*. [En línea] octubre de 2001. <https://psiytecnologia.files.wordpress.com/2010/02/prensky-nativos-digitales-inmigrantes-digital-traduccion.pdf>.

RAFAELLI Y E. *file:///C:/Users*. *file:///C:/Users*. [En línea] <file:///C:/Users/usuario/Downloads/496.pdf>.

RAPOPORT. 1999-2001. *Investigacion-accion y curriculum metodos y recursos para profesionales reflexivos*. Madrid : MORATA, 1999-2001.

RESTREPO, FRANCISCO. 2008. *La evaluacion en el aula*. *Altablero*. Marzo de 2008, págs. <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-162344.html>.

REVUELTA Y PEREZ. www.um.es. www.um.es. [En línea]
<https://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>.

scielo.org.co. scielo.org.co. [En línea]
<http://www.scielo.org.co/img/revistas/cein/v22n1/v22n1a09t1.jpg>.

TEDESCO. 2013. *Aprendizaje obicuo y mobile learning*. Villavicencio : s.n., 2013.
Valor de los registros audiovisuales en educación intercultural. Madrid, España :
Revista Científica de Educomunicación, 2012, Revista Científica de
Educomunicación, pág. 169.

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)

A. TIPO DE DOCUMENTO/O PCION DE GRADO	TRABAJO DE GRADO
B. ACCESO AL DOCUMENTO	BIBLIOTECA CENTRAL UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
1. TÍTULO DEL DOCUMENTO	LOS VIDEOJUEGOS: UN RECURSO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR LA COORDINACIÓN VISO MANUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3-3 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIO XII
2. NOMBRE Y APELLIDO DE AUTOR (ES)	Luis Alejandro Beltrán Morales
3. AÑO DE LA PUBLICACIÓN	2019
4. UNIDAD PATROCINANTE	Universidad de los Llanos, programa de Licenciatura en Educación Física y Deporte
5. PALABRAS CLAVES	Didáctica, coordinación viso manual y videojuegos
6. DESCRIPCIÓN	Este proyecto nace de la investigación docente con varios grupos de niños de estrato 2 del barrio 20 de Julio se identifica una dificultad en sus habilidad viso manual, el docente encuentra que la mayor necesidad de los niños no era solo mejorar sus capacidades físicas, sino también sus proceso de aprendizaje y enseñanza.
7. FUENTES	

	<p>ALONQUEO, Paula. 2008. <i>scielo.b. scielo.b.</i> [En línea] 2008. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2008000100015.</p> <p>BARRUEZO. 2014. <i>efdeportes.com. efdeportes.com.</i> [En línea] junio de 2014. http://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm.</p> <p>BAVELLER, Daphne. 2012. <i>omicrono.elespanol. omicrono.elespanol.</i> [En línea] 19 de 07 de 2012. http://omicrono.elespanol.com/2012/07/los-videojuegos-de-accion-mejoran-la-atencion-y-la-toma-de-decisiones/.</p> <p>BELLI, Simone, LOPEZ Cristian. 2008. <i>Users/usuario/Downloads/Dialnet-. Users/usuario/Downloads/Dialnet-.</i> [En línea] 2008. file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-BreveHistoriaDeLosVideojuegos-2736172.pdf.</p> <p>BRANDT. 2001. <i>Registros anecdoticos.</i> [aut. libro] James Mckernan. <i>Investigacion-accion y curriculum metodos y recursos para profesionales.</i> España : MORATA,S. L.(2001), 2001, pág. 88.</p> <p>CABERO. 1998. http://www.uv.es. [En línea] 1998. http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf.</p> <p>CABERO, . 2002. <i>tecnologiaedu.us.es.</i> [En línea] 15 de Junio de 2002. http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/75.pdf.</p> <p>CHAVEZ, Adriana. 2004. <i>razonypalabra. razonypalabra.</i> [En línea] 2004. http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/achavez</p>
--	--

	<p>.htm.</p> <p>CLAR, Victor. <i>usr.uvic.ca. usr.uvic.ca.</i> [En línea] http://usr.uvic.cat/pirp1303/files/2013/05/UVIC-CGS-GAMIFICATION-2S2012-13.pdf.</p> <p>CORTIZO. 2015. <i>oa.upm.es. oa.upm.es.</i> [En línea] Julio de 2015. http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf.</p> <p><i>CUATRO HERMENÉUTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA .</i></p> <p>LE BOULCH, Jean. 1993. 1993, Grupo de Investigación Estudios en Educación Corporal, pág. http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/cuatro.pdf.</p> <p><i>CUATRO HERMENÉUTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA.</i></p> <p>LE BOULCH, Jean. 1993. Antioquia : s.n., 1993, pág. http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/cuatro.pdf.</p> <p>DECOSTALLAT, D. 1969. PSICOMOTRICIDAD. LA COORDINACION VISOMOTORA Y DINAMICA MANUAL DEL NIÑO INFRADOTADO. <i>PSICOMOTRICIDAD. LA COORDINACION VISOMOTORA Y DINAMICA MANUAL DEL NIÑO INFRADOTADO.</i> Buenos Aires-Argentina : Lossada, 1969.</p> <p>ELLIOT. 2001. Lista para profesores que utilizan video. [aut. libro] James Mckernan. <i>Investigacion accion y curriculum.</i> España : Morata, S,L, 2001, pág. 125.</p>
--	--

	<p>FIHLO, Lorenzo. <i>Test A.B.C.</i></p> <p>FREIRE, Paulo. /www.bibliotecavirtual.com. /www.bibliotecavirtual.com. [En línea] http://www.bibliotecavirtual.com.ar/libros/filosofia/la%20educacion%20como%20practica%20de%20la%20libertad%20paulo_freire.pdf.</p> <p>FREITAS. 2007. dialogosfelafacs. <i>dialogosfelafacs</i>. [En línea] 2007. http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf.</p> <p>GABELAS, Jose. 2002. uoc.edu. <i>uoc.edu</i>. [En línea] Enero de 2002. http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/gabelas0102/gabelas0102.html.</p> <p>GARCIA, Albert. 2014. lavanguardia. <i>lavanguardia</i>. [En línea] 24 de Abril de 2014. http://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/pc/20140424/54406029617/los-videojuegos-factor-educativo-social.html.</p> <p>GARCIA, Noeli. 2012. idus.us.es. <i>idus.us.es</i>. [En línea] 5 de Marzo de 2012. https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/38593/Pages%20from%20LIBRO%20ACTAS%20I%20CONGRESO%20COMUNICACION%20Y%20G%20C%2011-9.pdf?sequence=1.</p> <p>GOMEZ, Jose, CONTRERAS, Ruth. 2013. 3ciencias. <i>3ciencias</i>. [En línea] 28 de 03 de 2013. https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf.</p>
--	--

	<p>GRACIA, Milla. 2012. fundacioncadah. <i>fundacioncadah</i>. [En línea] 2012. https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/el-juego-como-facilitador-del-aprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah.html.</p> <p>GUERRA, Juan. 2014. www.enlanubetic.com. <i>www.enlanubetic.com</i>. [En línea] 13 de Junio de 2014. http://www.enlanubetic.com.es/2014/06/open-badges-gamificando-el-aprendizaje.html#.WTV2qIQ1-1s.</p> <p>HAWKINS, Robert. 2012. worldbank. <i>worldbank</i>. [En línea] 07 de 05 de 2012. http://blogs.worldbank.org/voices/es/diez-tendencias-sobre-el-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion-en-los-paises-en-desarrollo.</p> <p>HUBER, Gunter. 2014. Users/usuario/Download. <i>Users/usuario/Download</i>. [En línea] 12,13,14 de Noviembre de 2014. file:///C:/Users/usuario/Downloads/209%20(1).pdf.</p> <p>HUIZINGA. 2013. educacionyeducadores.unisabana.edu.co. <i>educacionyeducadores.unisabana.edu.co</i>. [En línea] 03 de 05 de 2013. http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2396/3234.</p> <p>BARRÓN SOTO, Hector S. 2004. La educación en línea y el texto didáctico. México : s.n., 2004, págs. http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/4065/51643.</p> <p>LECOMTE, GOETZ Y. 2001. <i>Cronicas de flujo del comportamiento</i>. [aut. libro] James Mckernan.</p>
--	---

	<p><i>investigacion accion y curriculum</i>. España : Morata,S,L, 2001, pág. 118.</p> <p>MARTEL, Marcelito. 2016. ojulearning. <i>ojulearning</i>. [En línea] 15 de SEPTIEMBRE de 2016. http://ojulearning.es/2016/09/realidad-virtual-y-educacion/.</p> <p>MARTINEZ. 2000. books.google. <i>books.google</i>. [En línea] 2000. https://books.google.es/books?id=htKnAwAAQBAJ&pg=PA112&lpg=PA112&dq=los+videojuegos+y+la+coordinacion+viso+motriz&source=bl&ots=k-IKSZMPPrR&sig=UrYzTe_PYCNBTRSjLEUNv-pRrM4&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj8wPj725_VAhUEOSYKHdGsC3w4ChDoAQhAMAU#v=onepage&q=los%20videoj.</p> <p>MONTESSORI, Maria. soda.ustadistancia.edu.co. <i>soda.ustadistancia.edu.co</i>. [En línea] http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/paginaimagenes/PRESENTACIONESyPONENCIAS/Memorias%20Ponencias/Bogota/Pedagogia%20con%20enfasis/Mesa%20%20septiembre%2020/Oliverio%20moreno.pdf.</p> <p>ORTEGA. 2012. www.ugr.es. <i>www.ugr.es</i>. [En línea] Junio de 2012. http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero10/Articulos/Formato/articulo2.pdf.</p> <p>PEGI. <i>pegi</i>. <i>pegi</i>. [En línea] http://www.pegi.info/es/.</p>
--	--

	<p>PERETZ, CONNELLY Y BEN. 2001. Investigación acción colaborativa para el desarrollo profesional. [aut. libro] James Kckernan. <i>Investigacion accion y curriculum</i>. España : Moarata,S,L., 2001, pág. 30.</p> <p>PRENSKY, Marc. 2001. <i>psiytecnologia. psiytecnologia</i>. [En línea] octubre de 2001. https://psiytecnologia.files.wordpress.com/2010/02/prensky-nativos-digitales-inmigrantes-digital-traduccion.pdf.</p> <p>RAFAELLI Y E. <i>file:///C:/Users. file:///C:/Users</i>. [En línea] <i>file:///C:/Users/usuario/Downloads/496.pdf</i>.</p> <p>RAPOPORT. 1999-2001. <i>Investigacion-accion y curriculum metodos y recursos para profesionales reflexivos</i>. Madrid : MORATA, 1999-2001.</p> <p>RESTREPO, Francisco. 2008. La evaluación en el aula. <i>Altablero</i>. Marzo de 2008, págs. http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-162344.html.</p> <p>REVUELTA Y PEREZ. <i>www.um.es. www.um.es</i>. [En línea] https://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf.</p> <p><i>scielo.org.co. scielo.org.co</i>. [En línea] http://www.scielo.org.co/img/revistas/cein/v22n1/v22n1a09t1.jpg.</p> <p>TEDESCO. 2013. <i>Aprendizaje obicuo y mobile learning</i>. Villavicencio : s.n., 2013.</p> <p><i>Valor de los registros audiovisuales en educación intercultural</i>. Madrid, España : Revista Científica de Educomunicación, 2012, Revista Científica de Educomunicación, pág. 169.</p>
--	---

8. CONTENIDOS	<p>Éste trabajo de grado tiene un sentido crítico y social, las tablas de figuras registro anecdótico y las crónicas del flujo demuestran que se realizaron a los niños beneficiándolos del proyecto. La introducción es el sentido de presentación sobre la misma, tiene un informe donde se menciona lo más relevante del trabajo de grado ejecutado con sus horas de participación. Se presenta un marco teórico donde enmarca el sentido del trabajo de grado a través del análisis de resultados y sus respectivas conclusiones donde se muestra el diseño y las herramientas utilizadas durante el proyecto.</p>
9. METODOLOGÍA	Investigación Acción
10. CONCLUSIONES	<p>EN CUANTO A LAS ASESORIAS</p> <p>En las diferentes asesorías brindadas por el director del trabajo de grado Lic. Edgar Alberto Talero, donde se dieron las recomendaciones para la construcción y el paso a paso del proyecto, la fase intermedia del trabajo de grado en relación con la metodología se le realizó una reestructuración y ejecución pertinente con el contexto social, los videojuegos, el recurso didáctico y las actividades viso manuales fueron el soporte de viabilidad del mismo.</p>

	<p>EN CUANTO A LOS NIÑOS</p> <p>El progreso de los niños fue significativo en su mayoría, mejoraron su compañerismo, trabajo cooperativo, su habilidad viso manual y el asociar los videojuegos con un recurso de aprendizaje.</p>
11. FECHA DE ELABORACIÓN	26 DE JULIO DE 2019