



ANÁLISIS DE LA FRECUENCIA DE USO, POTENCIAL DIDÁCTICO Y EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS, Y DE SU POSIBLE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Alumno: Raúl Salvador Gallego.

Tutor: Alfonso Gutiérrez Martín

Trabajo Fin de Máster. E.U. Magisterio de Segovia 2013

AGRADECIMIENTOS:

Esta investigación comenzó siendo un reto para mí, debido a mi poco conocimiento del mundo de la investigación. Desde el primer momento, he contado con el apoyo de muchas personas, que sin lugar a duda, sin ellas todo esto no habría sido posible. Por lo tanto, me gustaría expresar mi agradecimiento a todas aquellas que han aportado su granito de arena a lo largo de todo el proceso.

Primeramente, agradecer a mis padres y mi hermana, ya que son los que me llevan apoyando a lo largo de toda mi vida, los que me aconsejan, me cuidan, me aminan y me respaldan económicamente en estos tiempos tan difíciles. Desde luego que sin ellos nunca habría podido llegar a todo esto.

Desde luego que debo estar muy agradecido a aquellos colegios que me han facilitado el acceso a los alumnos, dedicando parte de su tiempo para contestar el cuestionario. También a los maestros y expertos entrevistados que con gran amabilidad y entusiasmo me han ayudado para llevar a cabo este estudio.

A todos los profesores que conforman el máster, ya que en todo momento los hemos tenido a nuestra disposición para cualquier duda que nos pudiera surgir. Por su tiempo, dedicación y esfuerzo en cada una de las sesiones, creando un gran ambiente entre todos los miembros de la clase.

De una forma especial quiero agradecer a mi tutor Alfonso Gutiérrez Martín, que aún teniendo una agenda muy apretada dentro de la Universidad de Valladolid, siempre lo he tenido a mi disposición para resolver todas las dudas que me pudieran surgir, aconsejándome, guiándome y animándome en todo momento.

Para finalizar, agradecer a mi novia Sandra, por aguantar y estar en los momentos más difíciles de desesperación, siempre apoyándome y sacándome mil sonrisas. Todos mis amigos y compañeros de clases, que gracias a ellos he pasado un año inolvidable en todos los sentidos.

¡Mil gracias a todos!

RESUMEN

El principal objetivo de nuestro estudio es realizar un análisis de la frecuencia de uso, el potencial didáctico y educativo de los videojuegos y de su posible integración curricular en el tercer ciclo de educación primaria.

Para ello, hemos llevado a cabo un breve recorrido teórico acerca de diferentes aspectos relacionados con las nuevas tecnologías y los medios tanto en la educación formal e informal. Gran parte de esta fundamentación teórica se centra en los videojuegos, de los cuáles hemos estudiado su historia, características, tipología, beneficios y aspectos negativos que pueden producir en los niños. También estudiamos el papel que desempeñan los videojuegos dentro del ámbito escolar.

A través de las técnicas utilizadas, obtenemos una serie de datos los cuales han sido analizados para dar respuesta a los objetivos propuestos y así extraer unas conclusiones relevantes.

PALABRAS CLAVE: videojuego, potencial didáctico, potencial educativo

ABSTRACT

The main aim of this work is to analyze how video games can be integrated as an educational tool in the third cycle of Primary Education by studying their instructive and didactic potential, as well as how often they are used among the students.

This has been addressed by first investigating the theoretic basis concerning the use of new technologies and media in both formal and informal education. Since most of the theory is focused on video games, we have studied their history, characteristics and typology. As well, we have analyzed the positive and negative impact they could have on children and their role in the educational environment.

Through the application of different techniques, we could obtain data that have been interpreted in order to answer the proposed objectives and to extract relevant conclusions.

KEY WORDS: videogame, didactic potential, educative potential

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
1. Introducción	7
2. Justificación del tema elegido	7
3. Objetivos del estudio	8
4. Estructura del trabajo	8
CAPÍTULO I: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y MARCO TEÓRICO	10
1. Introducción	10
2. Educación y nuevas tecnologías en el Siglo XXI	10
3. Educación informal y nuevas tecnologías	20
4. Videojuegos en la educación formal	37
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	47
1. Introducción	47
2. Definición del problema a investigar	48
3. Diseño metodológico	48
4. Acceso al campo y selección muestral	53
5. Técnicas de obtención de datos	54
6. Análisis de datos	58
7. Criterios ético- metodológicos	61
8. Criterios de rigor	63
CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE DATOS	65
1. Introducción	65
2. Uso de videojuego	65
3. Potencial educativo	78
4. Potencial didáctico	94
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES	99
1. Introducción	99
2. Frecuencia de uso de videojuegos de los niños del tercer ciclo de educación primaria	101
3. Limitaciones y prohibiciones que encuentran los niños a la hora de jugar a videojuegos	101
4. Potencial educativo de los videojuegos	102
5. Valores y conocimientos que transmiten los videojuegos más utilizados por los niños de tercer ciclo de educación primaria	103

6. Opiniones acerca de la integración curricular de los videojuegos dentro de las aulas	105
7. Consideraciones finales	106

CAPÍTULO V: BIBLIOGRAFÍA 111

ANEXOS EN DISPOSITIVO USB

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de los videojuegos según su contenido.	27
Tabla 2. Valores y aspectos beneficiosos del uso de videojuegos.	36
Tabla 3. Características del videojuego dentro y fuera de la escuela.	39
Tabla 4. Síntesis de las características de los paradigmas de investigación.	50
Tabla 5. Valores para desarrollar el análisis documental.	57
Tabla 6. Codificación de los instrumentos utilizados.	58
Tabla 7. Aspectos del análisis de datos.	59
Tabla 8. Relación entre el aspecto “Uso de videojuegos y técnica/s utilizadas.	60
Tabla 9. Relación entre el aspecto “Potencial educativo y técnica/s utilizadas.	60
Tabla 10. Relación entre el aspecto “Potencial didáctico y técnica/s utilizadas.	60
Tabla 11. Tabla de frecuencia pregunta 1 del cuestionario.	66
Tabla 12. Tabla de frecuencia pregunta 2 del cuestionario.	67
Tabla 13. Tabla contingencia sexo. ¿Con qué frecuencia utilizas VJ?	68
Tabla 14. Tabla de frecuencia pregunta 3 del cuestionario.	69
Tabla 15. Tabla de frecuencia pregunta 7 del cuestionario.	70
Tabla 16. Tabla de frecuencia pregunta 5 del cuestionario.	71
Tabla 17. Tabla de frecuencia pregunta 6 del cuestionario.	73
Tabla 18. Categorización a partir de las respuestas obtenidas a la pregunta 6b del cuestionario.	73
Tabla 19. Tabla de frecuencia pregunta 9 del cuestionario.	76
Tabla 20. Categorización al ejemplo de la pregunta para divertirme.	79
Tabla 21. Categorización al ejemplo de la pregunta para aprender cosas.	81
Tabla 22. Categorización al ejemplo de la pregunta para hacer amigos.	84
Tabla 23. Respuestas obtenidas al ejemplo para qué otras cosas sirven los videojuegos.	84
Tabla 24. Tabla de los videojuegos que más se utilizan (C.8a)	86
Tabla 25. Tabla de los videojuegos que más se utilizan (C.8b)	86

Tabla 26. Tabla de los videojuegos que más se utilizan (C.8c)	86
Tabla 27. Razones de por qué utilizan el “Fifa” y “Pro Evolution Soccer”	89
Tabla 28. Razones de por qué utilizan el “Call of Duty”.	89
Tabla 29. Razones de por qué utilizan el “Mario Bros”	90
Tabla 30. Clasificación y datos significativos de los VJ más utilizados.	91
Tabla 31. Valores y contravalores de los videojuegos.	93
Tabla 32. Categorización a partir de las respuestas obtenidas a la pregunta 13 del cuestionario.	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. ¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos?	67
Figura 2. ¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos? Según sexo.	68
Figura 3. ¿Te limitan el tiempo de juego?	70
Figura 4. ¿Quién te limita el tiempo de juego?	71
Figura 5. ¿Te prohíben algún videojuego?	72
Figura 6. Los videojuegos sirven para aprender cosas.	80
Figura 7. Los videojuegos sirven para hacer amigos.	83
Figura 8. ¿Te gustaría que se utilizasen los videojuegos en las clases?	94

INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente las nuevas tecnologías se están haciendo cada vez más presentes en la vida cotidiana de todas las personas, apareciendo con gran fuerza los videojuegos en la mayoría de los dispositivos tecnológicos. En la época que nos encontramos, los niños están al corriente de todos estos cambios, teniendo al alcance la posibilidad de utilizar gran cantidad de ellos.

Se podría decir que uno de los grandes entretenimientos preferidos de los niños de hoy en día es el jugar a videojuegos. Desde hace una década los niños ya no piden tanto regalos tales como balón de fútbol, juegos de mesa, libros; sino que entre sus demandas destacan videoconsolas, ordenadores, móviles, etc.

Esto ha dado lugar a que se produzca una discusión, una gran división de opiniones y una cierta preocupación acerca de si es beneficiario o perjudicial para la educación de los niños el uso tan constante de estos dispositivos electrónicos.

Creemos importante estudiar y reflexionar sobre los valores y actitudes que transmiten aquellos videojuegos más frecuentes en las edades correspondientes al tercer ciclo de educación primaria. También creemos oportuno conocer la opinión de diferentes maestros acerca de esta realidad y qué posibilidades encuentran para la inclusión de los videojuegos dentro de su práctica docente. En estas premisas nos hemos basado para abordar el estudio que aquí presentamos.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Fue este el tema elegido porque, entre otras cosas, de todas las líneas de investigación que ofertaba el máster, era la que más me atraía, aquella que estaba vinculada con las nuevas tecnologías, ya que considero que es un tema de gran actualidad y muy importante tanto para el presente como el futuro de todos los seres humanos.

Siempre me he quedado fascinado con la gran habilidad que poseen los niños desde muy pequeños con diferentes dispositivos como ordenadores, videoconsolas o teléfonos móviles; pero también continuamente he pensado que con esta facilidad de manejo de las nuevas tecnologías podían llegar a aprender diferentes aspectos que no corresponden a su edad, haciendo mayor hincapié en lo que corresponde al uso de los videojuegos, ya que en muchos de ellos encontramos escenas y comportamientos impropios para niños.

Son dispositivos electrónicos que están a la orden del día, son una de las principales formas de entretenimiento que eligen los niños de nuestra sociedad, además todos ellos los tienen al alcance en cualquier momento, por lo tanto, considero de gran importancia el analizar y estudiar los valores y conocimientos que se pueden transmitir o adquirir con ellos.

Por otra parte, los videojuegos a nuestro parecer son materiales didácticos de los que se puede sacar gran provecho en la práctica docente, ya que los alumnos están muy familiarizados en su vida cotidiana con gran cantidad de ellos, y con la utilización de estos recursos didácticos dentro de las aulas podríamos conseguir salir de la rutina, captando más la atención de nuestros alumnos, y por lo tanto sería más sencillo que los niños adquieran el conocimiento que el maestro quiere transmitir.

Partiendo de que poseo la diplomatura en magisterio de Educación física y de que tengo muchísimas ganas de día ejercer como docente, me parece interesante analizar la opinión de algunos maestros acerca de la inclusión o no de los videojuegos dentro del aula y el papel que desempeña este dispositivo en la vida de sus alumnos.

Para nuestro estudio hemos elegido una muestra de niños del tercer ciclo de primaria de varios colegios de la ciudad de Zaragoza. Creemos que a estas edades el uso de videojuegos es el más elevado y también el más peligroso. Además hemos considerado importante entrevistar a alguno de los docentes de los alumnos que hemos elegido para nuestra investigación.

3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Como hemos comentado anteriormente nuestro principal objetivo es realizar un análisis acerca de la frecuencia de uso, potencial didáctico y educativo de los videojuegos y su posible integración curricular.

Por lo tanto los objetivos que nos hemos marcado para nuestro estudio acerca de la son los siguientes:

- Conocer la frecuencia de uso de videojuego que tienen los niños del tercer ciclo de educación primaria.
- Conocer las posibles limitaciones y prohibiciones que presentan los niños a la hora de jugar a videojuegos.
- Analizar el potencial educativo de los videojuegos tanto dentro como fuera del ámbito escolar.
- Identificar valores y conocimientos que transmiten los videojuegos más utilizados por los niños de tercer ciclo de educación primaria.
- Conocer la predisposición que tienen los alumnos para utilizar los videojuegos dentro del aula.
- Descubrir la predisposición que tienen los maestros sobre la utilización de los videojuegos como recurso didáctico.

4. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

En este apartado del capítulo I vamos a exponer la estructura que vamos a utilizar para realizar nuestro estudio.

- 4.1. Capítulo I: Revisión bibliográfica y marco teórico.**
- 4.2. Capítulo II: Metodología.**
- 4.3. Capítulo III: Resultados, análisis y evaluación.**
- 4.4. Capítulo IV: Conclusiones.**
- 4.5. Bibliografía.**

CAPÍTULO I: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y MARCO TEÓRICO

1. INTRODUCCIÓN.

En este capítulo realizaremos una revisión bibliográfica y le daremos una fundamentación teórica a nuestra investigación. Comenzaremos con explicar y conocer una idea general de cómo se presenta la educación en el Siglo XXI. Partiendo de ahí, nos adentraremos a explicar el concepto de educación informal, explicando de forma general todo lo que esto engloba y centrándonos especialmente en el potencial educativo de los videojuegos, es decir, que valores transmiten o que contenidos conceptuales se aprenden a través de su uso. Por otra parte y para finalizar, también profundizaremos en la presencia de los videojuegos en la educación formal, en cómo están y que papel desempeñan estos dispositivos electrónicos dentro de la escuela.

2. EDUCACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL SIGLO XXI

2.1. Tipos o modalidades de educación

La educación de un niño está condicionada por multitud de factores, los que pueden ser encuadrados en tres tipos o modalidades de educación: educación formal, educación no formal y educación informal.

- Educación formal: es aquella que se imparte en centros educativos o de formación, donde incluyen procesos de enseñanza-aprendizaje estructurados y con unos objetivos fijos, con el fin de conseguir un título certificado. Un claro ejemplo sería el sistema educativo de cualquier país.

- Según los primeros autores en distinguir estos tres tipos de educación ya citados anteriormente, Coombs & Ahmed (1975, 27), definen la educación formal como: “el sistema educativo altamente institucionalizado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad”

- Educación no formal: también puede ser denominada “extra-escolar”, tiene ciertas similitudes a la formal, pero la gran diferencia es que no es de carácter oficial y obligatorio, sino intencional por parte del alumno.
 - Según Coombs, et al., (1975,27), “es toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños”.
 - Otros autores como J. Sarramona (1989, 35) define la educación no formal como “el conjunto de actividades claramente intencionales que acontecen fuera del sistema escolar formal, y que no pretenden concluir con aprendizajes reconocidos oficialmente”.

- Educación informal es aquella que toda persona recibe a lo largo de toda su vida, no tiene objetivos, ni metas, tampoco tiene un plan previo establecido, condicionada por diversos factores y de forma aleatoria, de los cuales los medios juegan un papel fundamental.

EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL

Desde una perspectiva sistémica las tres son manifestaciones y experiencias educativas diferenciadas pero a un tiempo relacionadas. que conforman el sistema educación.

EDUCACIÓN FORMAL

- Regulado por leyes educativas, que determinan los criterios de admisión, los contenidos de enseñanza, la cualificación del profesorado, los requisitos de las instituciones, etc.
- Intencionalidad educativa máxima.
- Se planifican los procesos enseñanza-aprendizaje.
- Existe evaluación explícita de los resultados del aprendizaje.
- Paso de nivel → resultados previos.
- Burocratización.
- Certificación de los aprendizajes.

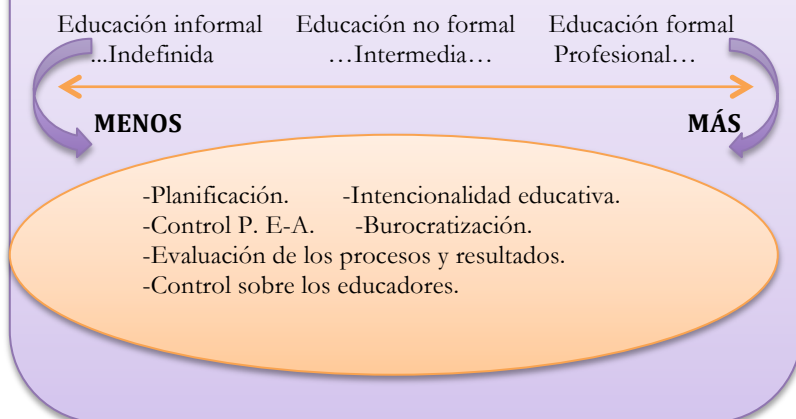
EDUCACIÓN NO FORMAL

- Regulado por leyes pero NO de carácter educativo.
- Acceso acciones formativas libre.
- Gran diversidad de planteamientos en lo que se refiere al nivel de intencionalidad educativa, evaluación y control:
 - o Profesional.
 - o Intermedia.
 - o Indefinida
- Baja burocratización.
- Se certifican los aprendizajes (profesional e intermedia).

EDUCACIÓN INFORMAL

- NO hay intencionalidad educativa.
- Si intencionalidad informadora por parte de educadores.
- NO hay enseñanza, SI aprendizaje.
- NO se evalúan los resultados.
- NO hay control sobre el papel educativo de la información.
- Cualquier persona puede ser educadora, generar aprendizaje.
- Hay educadores no personales.
- No se certifican los aprendizajes.

EL CONTINUO EDUCATIVO



- Educación informal es encontrarse con la educación.
- Educación NO Formal es cuando se hace la encontradiza.
- Educación formal es cuando la educación te busca a ti, incluso persiguiéndote.

I. Trilla.

Esquema 1: Elaboración propia, fuente: transparencias profesora **Montserrat Gallardo Mancebo**. Profesora Colaboradora. Área de Teoría e Historia de la Educación. Facultad de Educación. Universidad de La Laguna como material de trabajo para su alumnado de la asignatura de Educación no formal (titulación de Pedagogía).

2.2. Progreso e introducción de las TIC en el ámbito de educación formal

En lo que corresponde a la educación formal, consideramos que es importante hacer referencia a la enseñanza tradicional predominante en nuestro país en las últimas décadas, la cual únicamente se centraba en una clase magistral por parte del docente, en la que todos los alumnos escuchan al maestro los contenidos que él creía oportuno impartir, con el libro de texto como único recurso didáctico y descuidando las necesidades individuales de cada uno de los alumnos, sin llegar a desarrollar todas las capacidades del niño y por lo tanto en muchas ocasiones no se llegaba a cumplir con el único fin de la educación, el desarrollo integral del alumno.

Aunque tal vez esta metodología tradicional siga siendo hoy día la predominante, la educación formal del siglo XXI ha sufrido una gran evolución en muchos aspectos, y en mayor parte gracias a la aparición de una nueva era, “la era de la información o de las tecnologías”.

Todo comenzó con la gran influencia de la televisión y los medios audiovisuales, con dos perspectivas muy diferentes, por una parte se criticaba el contenido de los programas televisivos, ya que podía influir de forma negativa en la educación de los niños, sin embargo, por otro lado, también se abrió el debate de incluir estos nuevos medios como recurso didáctico dentro de las escuelas, para así facilitar y enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

El gran potencial didáctico de la televisión se puso de manifiesto muy pronto con la creación de servicios de televisión educativa en numerosos países. Este uso de la televisión para la enseñanza y la aparición de productos audiovisuales con marcada intención educativa facilitó enormemente la incorporación a las aulas de los medios audiovisuales como recursos didácticos. (Gutiérrez Martín, A., & Hottmann, A., 2006:7)

Según Alfonso Gutiérrez (2007), los primeros medios en introducirse en el ámbito educativo fueron los audiovisuales, tales como los retroproyectores, que

no dieron lugar a demasiados problemas a la hora de utilizarlos en la práctica docente, ya que actuaban como forma facilitadora para la comprensión y presentación de la información. Otros medios como la televisión o la radio, tuvieron mayores dificultades para su inclusión, debido a que fuera de la escuela ya tenían la función de medios de comunicación de masas.

Una vez que se normaliza la inclusión de estos medios dentro de las aulas, surgen otras nuevas polémicas como cuáles son los programas más adecuados y productivos, para así diferenciar aquellos con mayor calidad educativa, por otra parte, se discutirá en que asignaturas se deberían utilizar.

Otro gran avance que se produce en el ámbito educativo es la posibilidad de abordar la enseñanza para los medios, la que viene a unirse a su utilización como recurso didáctico, sobre dónde integrar el estudio de los medios en el desarrollo curricular aún hoy en día perduran numerosas incógnitas. Según Alfonso Gutiérrez, et al. (2006):

“En los países donde se plantearon la integración de la educación para los medios en el currículum ya desde los años setenta se han considerado siempre tres posibilidades sobre las que aún se sigue discutiendo:

- Incluir sus contenidos en distintas áreas de lengua y literatura; ciencias sociales, y artes plásticas.
- Crear asignaturas específicas para el estudio de los medios.
- Considerar la educación para los medios como parte de la educación básica necesaria para desenvolverse en la sociedad actual y, por lo tanto, transversal al currículum y responsabilidad de todos.”

Acerca de estas posibilidades, destacar proyectos como el mencionado por Alfonso Gutiérrez, et al. (2006), MEAC (Media Education across the Curriculum), el cual busca que todos los educadores cumplan la tarea de educar para los

medios, convirtiéndose como una responsabilidad en su práctica docente. Consideran de gran importancia que además que existan ciertas asignaturas específicas, cada maestro en su asignatura plantee el adentrarse en la enseñanza de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

En esta nueva época en la que vivimos todo el mundo en todos los ámbitos, por supuesto en el educativo también, está condicionado y obligado a familiarizarse con el uso de las TIC

Según Rocío Martín-Laborda, “las TIC juegan un papel indispensable, ya que se convierten en el instrumento de los cambios que la SI ha causado en el ámbito de la formación”.

Por otra parte, Alfonso Gutiérrez Martín (2007), destaca “el vertiginoso desarrollo, la trascendencia, la importancia, la influencia, la omnipresencia, etc., de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en nuestro quehacer diario y en la sociedad en general”.

La introducción de las nuevas tecnologías en los sistemas educativos es una necesidad y realidad, ya que el desarrollo educativo tiene que ir acorde con el desarrollo tecnológico, pero es importante no descuidar y llevar a cabo precauciones, dando lugar a un evolución, con un uso controlado y bien contrastado con otros recursos educativos.

La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros y en el aula se hace necesario que éstas sean introducidas de forma progresiva y sistemática, a través de un plan que posibilite la coordinación del profesorado y le permita enriquecerse con las aportaciones de todos los profesionales”. (Soler, V. , 2008).

El hecho de introducir las TIC en la educación formal hace que se produzca un cambio respecto a la relación entre profesores y alumnos:



ROL ALUMNO → “Nativo digital”.

- Deja de ser simple receptor de saberes.
- Mayor autonomía y poder de intervención en su propio aprendizaje.
- Activo.
- Responsable

ROL DOCENTE → “Inmigrante digital”.

- Deja de ser simple transmisor de saberes.
- Actúa de facilitador.
- Mediador- guía.
- No hay clase magistral

Esquema 2. Elaboración propia. Fuente: Ana Laura Rossaro (2010)

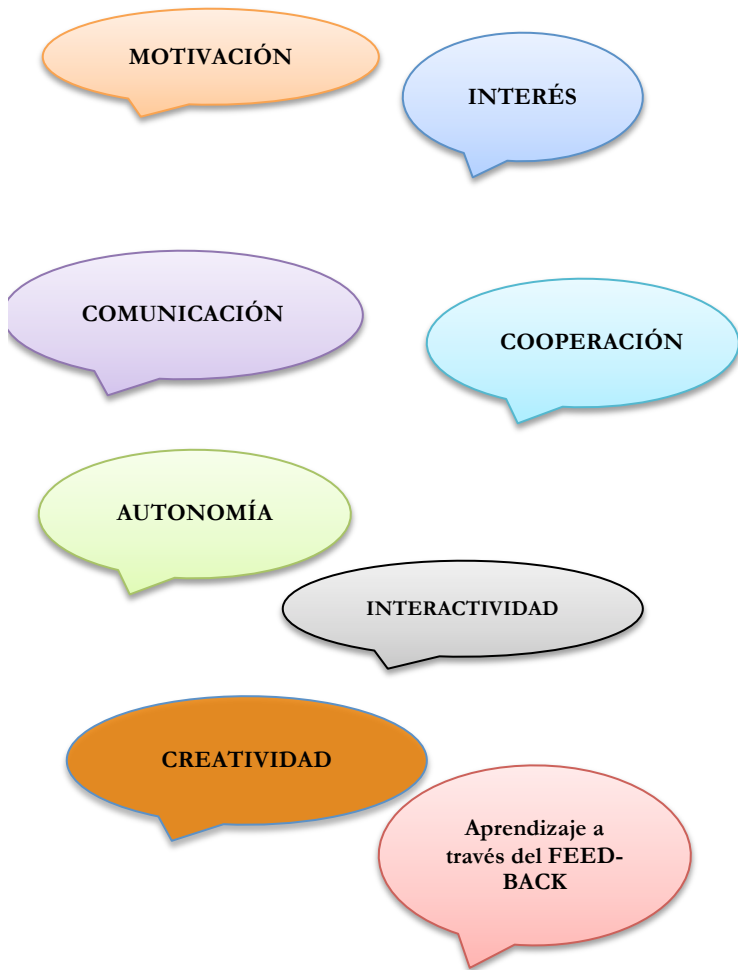
2.1.1. Ventajas e inconvenientes del uso de las TIC como recurso didáctico en el ámbito escolar

Conforme las nuevas tecnologías han ido incluyéndose y normalizándose en el sistema educativo, y apareciendo de manera más continuada en la práctica docente de los maestros, han ido surgiendo grandes polémicas sobre las ventajas e inconvenientes que supone el utilizar estos recursos didácticos dentro de las aulas.

A continuación vamos a exponer un esquema con los conceptos más relevantes en lo que se refiere a las ventajas e inconvenientes al utilizar estos recursos:

VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL USO DE LAS TIC

VENTAJAS



INCONVENIENTES



Esquema 3. Elaboración propia. Fuente: Eva María Rodríguez Cobos (2009)

2.3. Formación del profesorado en TICS y medios

Como hemos ido comentando en los puntos anteriores, las TICS son uno de los pilares básicos de la sociedad actual, por lo tanto, es una necesidad que los docentes estén formados para enseñar y educar a los alumnos en esta realidad tan importante.

Según De Pablos (2009:114):

La sociedad del conocimiento demanda un salto cualitativo en los sistemas educativos; requiere avanzar en la nueva alfabetización digital y desarrollar habilidades transversales (creatividad, innovación, colaboración, capacidad de comunicación, pensamiento crítico, etc.) que ayuden a los ciudadanos del siglo XXI a convertirse en seres mejor formados, aptos para desenvolverse en la sociedad del conocimiento.

Debido a que el aprendizaje es algo imprescindible a lo largo de toda la vida de los seres humanos, los docentes deben estar en una continua y permanente actualización en todos los niveles educativos, destacando la importancia en aquellos específicos para la formación docente, tales como el Grado de educación primaria.

El profesorado del Siglo XXI tiene nuevos retos y exigencias, no solamente tiene la función de enseñante, sino también como educador tanto dentro como fuera de la escuela, por otra parte, deberá desempeñar el rol de ciudadano responsable de la sociedad de la información.

Los docentes y los alumnos viven en un contacto continuo con nuevos dispositivos electrónicos, nuevas formas de procesar la información y comunicación, todo ello es importante que se traslade y se desarrolle en la educación formal.

Por otra parte, los maestros deben utilizar las TIC como recurso didáctico en su práctica docente, de forma controlada y adaptándolas a los objetivos marcados y a las características del alumnado.

Destacaremos tres importantes dimensiones en la formación del profesorado en TIC. Según Gutiérrez (1998), es importante que el maestro adquiera:

a) Conocimientos y competencias sobre las posibilidades de las TIC como herramientas, recursos didácticos utilizados en las aulas, y en sistemas de educación a distancia y educación no formal, es decir, su *potencial didáctico*.

b) Conocimiento del currículum oculto, de las implicaciones y consecuencias de las TIC, tanto en el aprendizaje intencionado, propio de la educación formal, como, y sobre todo, en la educación informal que proporcionan los medios de masas. Nos referimos al *potencial educativo* de las TIC.

c) Conocimiento de *los contextos*: la realidad escolar donde se utilizan como recursos, y la realidad social donde los medios actúan como agentes educativos.

Puesto que el desarrollo de las TIC y los medios es una constantes y se están produciendo cambios con gran rapidez, es importante que los docentes no solo se formen y desarrollen sus conocimientos de las TIC como recurso didáctico, sino que planteen la aparición de los medios en las aulas como objeto de estudio, donde los alumnos estudien y reflexionen acerca de ellos.

En muchas ocasiones encontramos profesores poco preparados y con gran cantidad de carencias en lo que se refiere al uso tecnológico, algo que supone un problema de doble filo; por un lado el maestro no utilizará las TIC en su práctica docente como recurso didáctico, limitándose a lo tradicional, tampoco se fomentará la reflexión acerca de los medios en la sociedad actual, dando lugar a otro problema, los alumnos no se familiarizarán con el constante cambio tecnológico.

Como indica Joan Marjo (2003):

La escuela y el sistema educativo no solamente tiene que enseñar las nuevas tecnologías, no solo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si este cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar.

3. EDUCACIÓN INFORMAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

3.1. Presencia de las TIC y los medios

Todas las personas reciben una educación constante fuera del ámbito escolar. Aparecen numerosos agentes educadores con gran influencia y poder para la educación de las personas, destacando las TIC y los medios de comunicación, los cuales presentan un papel fundamental.

“Los medios de comunicación social tienen una presencia constante en la sociedad actual, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de las TIC y los demás medios de comunicación social, de la televisión, y especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural y se ve reflejada en el día a día y por supuesto en el mundo escolar.(Soler, V., 2008).

Cuando hablamos de educación, no solamente hay que tener en cuenta aquella impartida en la educación formal, por parte de los docentes en las aulas, sino que se debe prestar gran cuidado a las otras aulas que hay fuera de los colegios.

Como bien dice J.A. Younis((1993), “existe un importante “currículum”

educativo (conjunto de contenidos para ser aprendidos) repartidos a través de las distintas horas que los niños y jóvenes pasan fuera de la escuela. Un “currículum” sin asignaturas y sin exámenes que puede tener más valor que el propio “currículum escolar”.

Desde que salen de la escuela e incluso dentro del ámbito escolar, están recibiendo una educación por parte de las nuevas tecnologías y los medios. Como explica J.A Younis (1993), “ nadie duda de que existen otras “aulas fuera del aula”, aulas inmensas, intensas, sin muros, que de forma permanente están transmitiendo “currícula” de gran importancia, por más que sus objetivos y contenidos resulten no suficientemente claros”.

Aunque no se tiene muy en cuenta e incluso en muchas ocasiones se ignora, desde muy pequeños los niños a través de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías están constantemente aprendiendo conocimientos y adquiriendo valores sin ningún tipo de control.

Según Angel Liceras (2005),

Los medios de comunicación de masas son importantes agentes educativos como difusores de una educación informal que, con demasiada frecuencia, resulta contraria a los postulados que defiende la escuela. Principalmente por las características formales de su mensaje, los medios de comunicación de masas tienen una gran influencia en la construcción del pensamiento social de sus consumidores, en especial entre los niños y los jóvenes.

En todo momento la mayoría de los niños están en contacto y tienen un acceso a multitud de medios tecnológicos, los cuales actúan como potentes agentes educativos.

Este es un hecho poco valorados por todo el mundo, no se tienen en cuenta las repercusiones que puede llegar a alcanzar. Por lo tanto, creemos importante profundizar en aquellos que resultan más influyentes y peligrosos en

la educación informal de todos los jóvenes.

3.1.1. Internet y televisión

Hoy en día, se puede decir que estos dos medios convergen en dispositivos multiuso que pueden ser considerados tanto receptores de televisión como páginas web. Del mismo modo que desde internet se accede a programas de televisión, los nuevos receptores de televisión van conectados a internet, ya que a través de internet se puede acceder a todos los programas televisivos.

Actualmente, a través de Internet, el usuario puede acceder a gran cantidad de información, y cada individuo elige lo que navega y la información que observa en la red. Apoyando la idea aportada por Gutiérrez (1997), donde nos afirma que, “en el caso de Internet u otros sistemas interactivos, sin embargo, la mayor implicación del usuario y la posibilidad de su intervención como emisor, hace que la responsabilidad de los contenidos se encuentre muy diluida”

Centrándonos únicamente en la televisión, decir que es uno de los medios de comunicación más utilizados en la sociedad actual en la que vivimos, y el más destacado, ya que, aparece desde edades muy tempranas, los niños desde los 2 años ya dedican tiempo a ver la televisión.

Como expone Yubero (2003),

La televisión es el instrumento de socialización más poderoso que ha existido a lo largo de la historia de la Humanidad, y la relación que establecen los chicos con la televisión repercute, sin duda, sobre su percepción del mundo, sobre el conocimiento y el comportamiento social y sobre la relación que construyen con la escuela, relaciones en las que aparecen las “ideas previas” obtenidas como telespectadores.

Los niños son como auténticas esponjas, adquieren y almacenan información de todo tipo, al igual que aprenden conocimientos que les transmiten en el colegio por parte de los maestros, o en casa por parte de sus padres, también en muchas ocasiones viendo la televisión asimilan y aprenden sin

ningún tipo de control.

Destacar la idea de J.A. Younis (1993), “la televisión es más que una maestra moderna, que enseña con imágenes; es, también, más que un aula “a domicilio”; se puede decir que es el propio mundo que entra por la ventana”.

La televisión como todos sabemos es un gran agente de socialización, con un gran poder educativo, pero es importante que se tenga consciencia de los peligros que esta conlleva. Por lo tanto, creemos que hay que tener en consideración lo que el niño ve en la pantalla, aconsejar y guiar para transmitir lo que es correcto e incorrecto.

Consideramos que se le puede sacar gran provecho, y puede ser un instrumento educativo importante siempre con un control de las imágenes que se ponen al alcance de los niños, utilizando programas educativos y modelos de imitación.

3.2. Videojuegos

Para comenzar, creemos oportuno aportar una serie de definiciones del concepto videojuego:

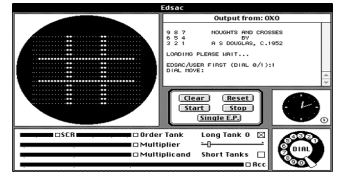
- Según la Real Academia Española, un videojuego es “todo dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.”
- Pere Marquès Graells (2001), entiende por videojuegos “a todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo)”
- Según Federico Tong (2008), “el videojuego es todo aquel programa informático creado para el entretenimiento y que puede ser utilizado en una computadora, una consola, un teléfono celular o la red de Internet” .

Destacar la idea de Federico Tong (2008), donde dice que el videojuego desde hace unas décadas se ha convertido en un fenómeno de masas a nivel mundial , el cual mueve grandes cantidades de dinero y sus personajes son conocidos por todo el planeta.

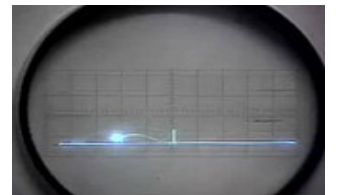
Una vez que hemos definido el concepto videojuego, vamos a adentrarnos un poco más haciendo una pequeña revisión histórica.

3.2.1. Breve historia de los videojuegos.

Basándonos en las ideas aportadas por Simone Belli y Cristian López (2008), vamos a exponer la evolución que ha sufrido este dispositivo electrónico a lo largo de la historia:



- Debido a la multitud de definiciones que se le ha otorgado al concepto videojuego, ha sido muy difícil saber cuál ha sido el primer videojuego de la historia.
- En 1952, Alexander S. Douglas, desarrollo un tipo de tres en rayas el cualquier el jugador podría jugar contra la máquina. Se jugaba en el ordenador que existía en esos tiempos llamado la EDSAC.



- En 1958, William Higginbotham, creo un simulador de tenis de mesas, construido para el entretenimiento. (Tenis for two).
- Unos años más tarde, Steve Russel, después de un trabajo de seis meses creo un juego para ordenador, donde desarrollo el uso de gráficos vectoriales. Fue de los primeros en tener algo de éxito, pero solamente en el ámbito universitario. (Spacewar).
- En 1971, se produjo un gran avance, calificado como un hito en el inicio de los videojuegos, Nolan Bushnell comercializó por primera vez una versión de “Space War”.



- Sobre 1972 Ralph Baer junto dos compañeros, acabarían su proyecto con el primer videojuego doméstico, el cual se conectaba a la televisión y se podía jugar a varios juegos grabados con anterioridad.

- Un gran progreso en el campo de los videojuegos, se produjo por la aparición de la máquina recreativa “Pong”, fue creada por Nola Bushnell y con gran similitudes a “Tenis for two”. La podíamos encontrar en bares, salones, aeropuertos, recreativos.



- Durante años posteriores aparecieron los microprocesadores y los chips de memoria. Provocando un gran avance técnico en la industria de los videojuegos.

- A principio de los años 80, surgieron sistemas domésticos como como “Odyssey 2” (Phillips), “Intellivision” (Mattel), “Colecovision” (Coleco), “Atari 5200” (Atari), “Commodore 64” (Commodore), “Turbografx” (NEC).

- De 1983-1985, surgió la crisis en el sector de los videojuegos, afectando principalmente a Estados Unidos y Canadá.

- Otros países europeos y Japón apostaron por las videoconsolas domésticas, destacando “Famicom” o “NES” (Nintendo).



- Más adelante surgieron nuevos sistemas domésticos como “Master System” (Sega) con juegos como el tradicional “Tetris”.

- En los años 90, se produjo otra gran evolución, la generación de los 16 bits, donde aparecieron consolas como la “Mega Drive”.

- Posteriormente se comenzó a trabajar en entornos tridimensionales, dejando a un lado el 2D. Rápidamente con esta nueva dimensión en los videojuegos, se produjo un gran salto en el mercado.

- Aparecieron videoconsolas como “Play Station” y “Sega Saturn”.

- A finales de los 90, aparecieron las videoconsolas portátiles como “GameBoy”, donde destacaba la fácil jugabilidad.

- A partir del año 2000, la evolución ha sido muy continuada y con grandes avances, donde podemos destacar videoconsolas como “PS3”, “Xbox”, “Wi”.

3.2.2. Tipos de videojuegos.



Una vez revisado brevemente la historia y la evolución que han sufrido los videojuegos desde su aparición, creemos conveniente adentrarnos en la tipología de estos dispositivos electrónicos.

Es una tarea complicada el realizar una clasificación única de los videojuegos, ya que se les podría clasificar según varios criterios:

- Contenidos del juego.
- Hardware que utilizan.
- Usuarios a los que van dirigidos.

- **Según el contenido del juego:**

El profesor Pepe Marqués Graells de la Universidad Autónoma de Barcelona (2001), nos muestra una clara división topológica basada en el contenido de los diferentes videojuegos:

VIDEOJUEGOS		
<u>Tipos de videojuego</u>	<u>Características</u>	<u>Ejemplo</u>
ARCADE 	Según Rafael Carrasco(2006): <ul style="list-style-type: none"> • Este tipo se define como juego de animación que requiere mucha rapidez de reacción. • Supera pantallas de gran dificultad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mario Bross. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Street Fighter. ▪ Sonic ▪ Half life (Halo).
AVENTURAS Y ROL 	Para Rafael Carrasco(2006): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos lentos y requieren paciencia. ▪ Hay que ir poco a poco resolviendo el enigma para continuar con el juego. ▪ Son muy absorbentes. ▪ Favorecen el diálogo con otros jugadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Monkey Island. ▪ Final fantasy. ▪ Pokemon. ▪ Indiana Jones.

<p>DEPORTES</p> 	<p>Rafael Carrasco (2006), nos expone que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Todos los juegos de deportes son de gran similitud, pero con escenarios y personajes diferentes. ▪ Los de fútbol suelen ser los más demandados y con mayor éxito entre los usuarios 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fifa. ▪ PC Fútbol. ▪ NBA.
<p>SIMULADORES Y CONSTRUCTORES</p> 	<p>Rafael Carrasco(2009), los define como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos con gran veracidad y realismo. ▪ El usuario se introduce en algún tipo de transporte. ▪ Juegos con algún contenido sexual. ▪ Los de más éxitos son los de carreras de coches. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Need for speed. ▪ Grand thef auto. ▪ Simulador de vuelos. ▪ Sim city.
<p>ESTRATEGIA</p> 	<p>Este tipo de videojuegos, Rafael Carrasco (2009), nos comenta que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve la toma de decisiones, el razonamiento lógico, cálculo, etc - → CONSEGUIR OBJETIVO. ▪ Dos tipos bien diferenciados: 1) A tiempo real. 2) Por turnos. ▪ Temática histórica principalmente o relacionada con el espacio exterior o extraterrestres. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Age of empires. ▪ Warcraft. ▪ Civilitation. ▪ Centurion.
<p>PUZZLES Y JUEGOS DE LÓGICA</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Según Rafael Carrasco (2009), estos juegos fueron de los primeros en crearse, aunque hoy en día han perdido protagonismo. <p>-Haciendo referencia a esta afirmación, decir, que en la actualidad han vuelto a resurgir este tipo de juegos a través de las redes sociales y los smartphones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comecocos. ▪ Tetris. ▪ Bubble.
 <p>JUEGOS DE PREGUNTAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Al igual que los juegos de puzzles y lógica, Rafael Carrasco (2009), opina que han pasado a un segundo plano y ya no son tan utilizados por los usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trivial. ▪ Triviados

Tabla 1. Clasificación de los videojuegos según su contenido. Elaboración propia. Basado en Graells (2001).

Rafael Carrasco (2006) profesor de Tecnología de la Información, Empresa Informativa e Informática Aplicada a la Comunicación en la Universidad Complutense de Madrid, distingue algunas variaciones en la tipología de los videojuegos:

- En aquellos videojuegos de tipo arcade, realiza una subdivisión, por un lado estarán los juegos de plataforma y los juegos de acción. A su vez, estos últimos los divide en otros dos grupos:
 - First Person Shooter (FPS): son en los que el usuario se integra totalmente con el personaje del juego, portando un arma y premiando únicamente el matar. Suelen ser violentos y sangrientos. (Halo)
 - Acción en tercera persona: cambia la forma de integración del usuario con el personaje. Aparece la pantalla completa y se premia más el sigilo y la estrategia. (Metal Gear Solid).
- Los videojuegos de aventuras y rol, los divide y no los introduce en el mismo grupo, ya que considera que son totalmente diferentes:
 - Aventuras: predominan los diálogos y suelen ser más interactivos con los elementos del escenario y los demás personajes. (Monkey Island)
 - Rol: son aquellos que se toman decisiones dependiendo de las propuestas del juego y de las acciones del resto de los personajes. (Final Fantasy).
- Por último, los juegos de lógica, preguntas y puzzles, los clasifica en el mismo tipo.

En el estudio realizado por E. Rodríguez, I. Megías, A. Calvo, E. Sánchez y J. Navarro (2002), llegaron a la conclusión de realizar esta clasificación:

- **Plataforma** (*Pokemon, Supermario Bros, etc.*).
- **Simuladores** (*GT2, Driver, B-17, Fly Fortress, etc.*).
- **De practicar algún deporte** (*Fifa 2001, Snowboard supercross, etc.*).
- **De estrategia deportiva** (*Pc Fútbol*).

- **De estrategia no deportiva** (*Sims, Comand and Conquer, Age of Empires, Commandos, Black and White, etc.*).
- **Disparo** (*Quake, Point Blank, Half-life, etc.*).
- **Lucha** (*Tekken, Dead or Alive, Mortal Combat, etc.*).
- **Aventura gráfica** (*Tomb Raider, La fuga de Monkey Island, etc.*).
- **Rol** (*Final Fantasy, Diablo, Baldur's Gate, etc.*).
- **Según el hardware al que pertenecen:**

Otra manera de realizar una clasificación de los videojuegos podría ser según el hardware al que pertenezca cada juego. Como expresaron Nawrocki y Winner (1983), podríamos encontrar cuatro tipos para clasificar a los videojuegos según el hardware:

1. Máquinas de salones recreativos.
2. Ordenadores personales.
3. Consolas domésticas.
4. Consolas portátiles.

Comentar que con el gran desarrollo de las nuevas tecnologías que estamos sufriendo en la sociedad actual, podríamos añadir algún tipo más de clasificación, como, “smartphones” y “tablets”.

- **Según a los usuarios que va dirigido:**

En este criterio destacamos el sistema de clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI). Es un sistema utilizado por la gran mayoría de los países europeos y respaldado por las mejores empresas de videoconsolas, tales como Sony, Nintendo y Microsoft. Fue creada en el año 2003 por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE).

La clasificación de un juego se basa en que sea apropiado para una

determinada edad, no tiene en cuenta la dificultad del videojuego, sino el contenido. Se colocan unas etiquetas en el reverso del juego dependiendo a la edad a la que corresponde.



Por otra parte, también podemos encontrar una serie de descriptores según el contenido que muestra el videojuego.



- Según la función que se les asignan:

Dentro de este apartado podemos encontrar otro tipo de clasificación, dependiendo de la función que se les asignan dentro de la sociedad en la que vivimos.(sociales, entretenimiento y educativos). Creemos oportuno destacar los videojuegos educativos.

Según Begoña Gros (2009),

La mayoría de los juegos educativos son diseñados con el objetivo de transmitir contenidos curriculares y hacen hincapié en el material que el estudiante necesita aprender más que el contexto de la experiencia. Por esta razón, los juegos educativos no son muy populares entre los niños ya que no suelen presentar contextos de inmersión apropiados.

Destacar la idea de María Teresa Gómez del Castillo Segurado (2007), por considerar e incluir los programas o juegos educativos dentro de los videojuegos. Considera que su componente lúdico cada vez es mayor, aunque con una gran diferencia, que están pensados y diseñados con una finalidad de tipo curricular, con unos contenidos destinados específicamente para el aprendizaje. En muchas ocasiones no son aceptados por los usuarios de videojuegos, ya que buscan únicamente un carácter lúdico, divirtiéndose y sin aprender contenidos concretos.

Después de hacer gran hincapié en la tipología de los videojuegos, vamos a hacer referencia a la importancia que tienen estos como agente educativo dentro y sobre todo fuera del ámbito escolar, es decir, en la vida cotidiana de todas las personas, especialmente de los niños.

Más adelante, nos adentraremos en los videojuegos dentro de la escuela y la utilización de ellos como recurso didáctico.

3.3. Los videojuegos como agente educativo

Los videojuegos son un principal agente educativo en la sociedad actual en la que vivimos. Como dice Felix Exteberria Valerdi (2008,2011), el consumo en relación a los videojuegos es un hecho que es necesario tener en cuenta con

respecto a la educación de los niños y niñas, debido a que es uno de los juguetes preferidos por parte de los más jóvenes.

Compartir la afirmación de Begoña Gros (2000), “los videojuegos representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y a la cultura de la simulación”.

Además, el contenido de los videojuegos ha sufrido un notable cambio, desde los primeros juegos como el “Pong”(simulación ping-pong), pasando por videojuegos deportivos (FIFA, PES), juegos de simulación de la vida real (Los Sims), juegos del tipo de Mario Bross o Sonic, hasta encontrarnos con aquellos de carácter violento y no aconsejable para los niños, como “Call of duty”, el cual su objetivo principal es matar a personajes. (Exteberria, F. 2008, 2011).

Debido a esta constante evolución y la influencia que tienen los videojuegos entre los más jóvenes, hace que se convierta un tema muy importante a reflexionar con respecto a la educación de los más pequeños tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Como hemos comentado, los videojuegos al igual que todos los medios de comunicación actúan como grandes agentes educativos, tanto de forma positiva como perjudicial para la educación de los niños. En muchas ocasiones los usuarios de videojuegos, que principalmente son jóvenes, no se dan cuenta de los valores y conocimientos que adquieren al utilizarlos.

Aunque existan leyes como ya hemos citado anteriormente en el apartado de tipología, normalmente los niños tienen un fácil acceso a aquellos juegos que no corresponden a su rango de edad.

En el estudio de la Asociación Protégeles citado por Felix Exteberria (2008,2011), confirma que el 57 % de los jóvenes utilizan videojuegos en los que se mata o tortura, el 33% tiene videojuegos catalogados para mayores de 18 años.

Por otra parte, también nos afirma que el mayor problema de que los niños utilicen este tipo de juegos es debido a la facilidad que tienen de acceder a ellos (en centros comerciales, por medio de intercambio con amigos, a través de internet o en el mercado de top manta).

Ante la aparición de contenidos violentos y videojuegos no apropiados para según qué edades, es necesario que exista un mayor un control por parte de padres y educadores, ya que según otro estudio citado en Félix Exteberria (2008,2011), “Videojuegos. Menores y responsabilidad de los padres” afirma que la mayoría de los niños/as reconocen que si sus padres fueran conscientes del contenido de algunos los videojuegos que utilizan no les dejarían jugar con ellos.

No solamente encontramos aspectos negativos en los videojuegos, también encontramos algunos autores como Exteberria, (1998), que nos muestran que algunas investigaciones realizadas afirman que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de habilidades como la atención, creatividad, concentración, etc..

A continuación vamos a profundizar tanto en los beneficios como en los valores perjudiciales que tiene el consumo de videojuegos.

3.3.1. Contravalores y posibles aspectos negativos de los videojuegos

La violencia y la agresividad en los videojuegos es uno de los valores que aparecen con mayor frecuencia en muchos de ellos, pudiendo causar gran repercusión en la educación integral de los niños.

Tanto Gómez Del Castillo (2007) y Exteberria (2008, 2011), afirman que las situaciones de violencia y agresiones son muy frecuentes en los videojuegos preferidos por los más jóvenes.

Además de la violencia podemos encontrar en los videojuegos numerosos aspectos que pueden resultar perjudiciales para la educación integral de los niños. Apoyándonos en las ideas aportadas por Gómez Del Castillo (2007), comentar alguno de los valores que debemos prestar atención:

- Violencia y agresividad: en muchos de los videojuegos encontramos que el objetivo consiste en matar, torturar, atropellar, etc. Premiando al que consigue más muertes. Esto hace que los niños

adopten estas acciones como normales y en algunas casos puedan llegar hasta reproducirlas.

- Uno de los aspectos que se potencia en la mayoría de los videojuegos es la competitividad, sin premiar la colaboración con el resto de jugadores.
- Estereotipos físicos: en la mayoría de los videojuegos encontramos a personajes con un físico perfecto, es decir, delgados, fuertes, guapos, etc.; también la vestimenta en muchas ocasiones fomentan el exhibicionismo. Esto puede influir de forma notable en los más jóvenes, de manera que intenten parecerse a ellos, llegando a causar crisis de identidad y personalidad.
- Por otra parte, el sexismo también es uno de los valores que se debe prestar gran atención, ya que, en un gran porcentaje de los videojuegos, los personajes principales son masculinos y no se valora o se menosprecia la figura femenina. Este aspecto hay que controlarlo para que no se fomente el machismo entre los más jóvenes.
- Escenas eróticas: en algunos videojuegos podemos encontrar ciertas imágenes en las que se den acciones sexuales.
- Visión errónea de la realidad: en algunos videojuegos, principalmente en aquellos de acción, se crea un concepto falso de la realidad, dónde divide al mundo en buenos o malos, ganadores y perdedores. Tampoco aparecen personajes débiles, tales como ancianos, minusválidos o enfermos. Esta visión puede afectar gravemente a la educación de los niños, ya que adoptan otro concepto de la realidad.
- El racismo, uno de los valores más perseguidos en la actualidad, también lo podemos encontrar en algún videojuego.
- Impulsividad: no es en todos videojuegos, pero en alguno de ellos premia la rapidez, haciendo que los usuarios se precipiten y no

piensen en lo que están haciendo. Pudiendo influir también en fomentar el concepto de velocidad por medio de coches o motos.

- Cosumismo: en gran cantidad de videojuegos es necesario tener dinero para acceder a nuevas armas, o nuevos objetos imprescindibles para continuar jugando. Esto hace que los niños adopten un pensamiento erróneo de la realidad.

También consideramos de gran importancia tener en cuenta otros valores y actitudes que se adquieren con un uso frecuente de los videojuegos por parte de los niños (Jaime Orrego, 2007):

- Un uso incontrolado de los videojuegos puede causar graves trastornos en la vida de los más jóvenes.
- Puede llegar a recurrir a la mentira para seguir inmerso en el juego.
- Pueden llegar a niveles de abstinencia, cuando no pueden utilizarlos.
- Un exceso de uso de los videojuegos puede desarrollar el sedentarismo, obesidad y sobrepeso.
- Cuando el uso es muy frecuente, los niños suelen preferir los videojuegos a otras actividades como salir con los amigos, practicar actividades deportivas, leer libros, etc.
- Por último, es importante tener en cuenta las lesiones o molestias que pueden ocasionar estos excesos, en los ojos, muñecas, espalda, etc.

3.3.2. Posibles valores y aspectos positivos de los videojuegos

No solamente encontramos efectos negativos y perjudiciales con el consumo de videojuegos. Algunos autores (Gee, 2004; Del Castillo, 2007; Orrego, 2007; Salguero, 2009,), señalan que a través de los videojuegos también se puede favorecer al aprendizaje y ser productivo en la educación de los niños.

Tomando de referencia la división realizada por Del Castillo (2007) vamos a desarrollar algunos de los aspectos y valores beneficiosos que pueden tener el uso de videojuegos por parte de los más jóvenes.

Aspectos cognitivos	Destrezas y habilidades	Aspectos socializadores	Alfabetización digital – Recurso didáctico.
<ul style="list-style-type: none"> • Mejoran y estimulan la memoria. • Mejora la autoestima. • Descubrimiento inductivo. • Conocimientos deportivos, geográficos, históricos, matemáticos, filosóficos. • Mejora la capacidad lectora y comprensiva. • Ayuda a familiarizarse con mucho vocabulario. • Fomenta la planificación de estrategias. • Mejora la atención. • Estimula la observación detallada. • Ayuda en la resolución de problemas (escolares, familiares, sociales, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor tolerancia al fracaso. • Mejora la atención visual. • Favorecen la perseverancia y la concentración. • Motivación e instinto de superación. • Mejora ciertas habilidades técnicas, mentales y visuales. • Ayuda a aumentar la percepción espacial. • Aumenta la rapidez en la toma de decisiones. (reflejos). • Fomenta la capacidad investigadora del niño. • Favorecen la resolución de problemas. • Mayor creatividad e imaginación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contacto social. • Fomenta el juego en grupo (cooperación). • Mejora las amistades. • Ayuda a personas con discapacidades, enfermos e incluso ancianos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarización con las TIC. • Gran medio para transmitir el conocimiento. • Método de aprendizaje en grupos especiales. • Promueven la motivación, la atención. • Mejoran el aprendizaje de contenidos, actitudes y procedimientos.

Tabla 2. Valores y aspectos beneficiosos del uso de videojuegos. Elaboración propia.

Una vez expuesto tanto los efectos perjudiciales y positivos de los videojuegos en la educación informal, consideramos de gran importancia profundizar en las potencialidades que pueden presentar los videojuegos como recurso didáctico dentro de la escuela.

4. VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN FORMAL

El jugar a videojuego suele estar directamente asociado a actividades de ocio y de entretenimiento, y como hemos comentado anteriormente en muchas ocasiones únicamente se le asignan valores negativos y perjudiciales para el niño. Considero que se debería tener en cuenta cada vez más en la educación formal, romper las barreras y los miedos y aprovechar la motivación que les puede causar a los niños el utilizarlos dentro del ámbito escolar. Me gustaría destacar y apoyar la idea aportada por Gros (2000),

Los videojuegos representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Muy utilizados por niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco empleados por los educadores que, en nuestra opinión, desaprovechan una potente herramienta educativa.

En la mayoría de las ocasiones, el sistema educativo actúa de forma reacia a introducir los videojuegos dentro de la escuela, ya que lo consideran una actividad de ocio y entretenimiento, en lugar de considerarlo un recurso didáctico de gran provecho para la educación de los niños.

Gros (2009), expone un cuadro en el que se muestra que existen grandes diferencias entre jugar a videojuegos dentro o fuera de la escuela.

<u>CARACTERÍSTICAS</u>	<u>FUERA DE LA ESCUELA</u>	<u>DENTRO DE LA ESCUELA</u>
Reto y adaptación	Los juegos suelen ser más divertidos cuando son algo difíciles para el jugador que cuando son muy fáciles.	Los juegos a trabajar en la escuela deben proporcionar una dificultad progresiva en función de los jugadores y su nivel de dominio.
Inmersión.	Los juegos suelen demandar un alto grado de inmersión en el juego por lo que puede absorber mucho tiempo al jugador.	Es preciso determinar actividades significativas con el juego ya que en un entorno escolar no se puede destinar muchas horas al juego.
Principios no didácticos basado en la práctica	Los juegos son auto explicativos, no se precisan manuales para empezar a jugar. Se aprenden jugando.	Es necesario tener en cuenta este principio ya que no hace falta enseñar el juego antes de empezar a trabajar con el videojuego. A menudo, entre los propios niños se crean grupos de apoyo mutuo.
Autenticidad	Las tareas deben ser realizadas de forma inmediata y no tienen ninguna relación más allá del propio juego.	Las tareas deben estar relacionadas con el mundo real de las prácticas propuestas en el aula.
Interacción con reglas, alternativas y consecuencias	Los jugadores experimentan la consecuencia de sus acciones a partir de la interacción con las reglas del sistema.	Es importante hacer conscientes a los jugadores de las decisiones tomadas y las consecuencias en función de las reglas del juego.
Retroalimentación y evaluación	Los juegos proporcionan una retroalimentación inmediata de las acciones con pistas visuales, auditivas, textuales, etc.	Los jugadores deben ser capaces de inferir los progresos a partir de las informaciones proporcionadas por el sistema.
Socialización y colaboración	Los juegos son un elemento central de la socialización. Los niños y adolescentes intercambian el conocimiento sobre el juego directamente y a través de la red.	Los juegos pueden usarse en el aula para proporcionar diálogo, intercambiar opiniones y conocimientos. No es preciso que sean juegos multi-jugador ya que la interacción se realiza en la propia aula.

Aprendizaje mutuo	Algunos jugadores participan en foros para compartir conocimientos, trucos, etc.	No todos los jugadores tendrán el mismo conocimiento y dominio del juego pero es una situación adecuada para el aprendizaje mutuo.
Identidad	Los jugadores pueden experimentar múltiples identidades en función del tipo de juego.	Los jugadores, a partir de la experimentación con identidades diferentes, pueden analizar las conductas y formas de interacción establecidas en el juego, situaciones sociales, etc.
Alfabetizaciones	Los juegos preparan para el uso de entornos electrónicos complejos, con el uso de múltiples formatos simultáneos.	Es importante trabajar la diversidad de los datos que aparecen en el juego: complejidad de los datos, multitarea, simultaneidad, comunicación con otros, análisis de imágenes, toma de decisiones, etc.
Reflexión práctica	Los juegos no acostumbran a proporcionar un espacio para la reflexión.	Los juegos no acostumbran a proporcionar un espacio para la reflexión, el aula es un buen lugar para hacerlo

Tabla 3. Características del videojuego dentro y fuera de la escuela. Fuente: Begoña Gros (2009). Adaptado por el autor.

Como bien dice Gros (2009), el videojuego dentro del aula, debe ir acompañado de un gran control por parte del maestro, el que ayude a guiar al alumnado y fomentar la reflexión de la utilización de este recurso.

Los videojuegos dentro del aula nos permiten aprender diferentes habilidades y estrategias, por otra parte, también nos ayuda en la dinámica de aprendizaje, y por último, nos ayuda a reflexionar y analizar los valores y conductas de los contenidos que presentan los videojuegos. (Morales, 2010).

Tras exponer las diferencias que podemos encontrar entre jugar dentro del colegio o jugar en el tiempo de ocio de los niños, vamos a adentrarnos en el papel que desempeñan los videojuegos dentro de la escuela, como están y como deberían estar.

4.1. ¿Qué papel desempeñan los videojuegos dentro de la escuela?

Como ya hemos planteado anteriormente, la omnipresencia de las TIC en nuestra sociedad y la gran existencia de productos mediáticos, entre ellos los videojuegos, hace inevitable que nos planteemos su integración en el mundo de la educación formal como algo inevitable.

Pero aun así, como bien explica Exteberria (2008), sigue existiendo el debate sobre si es beneficioso o perjudicial utilizar videojuegos u otras TICS dentro del ámbito escolar.

Aunque los videojuegos, “son un elemento más dentro de los actuales "media" (TV, prensa, libros, vídeos, cine, Internet...)y que nos proporcionan distracción, diversión, muchas veces información y generalmente también ciertos aprendizajes (especialmente si se cuenta con una orientación adecuada)” (Marqués Graells, 2001), no son muy aceptados por parte de la comunidad educativa.

Según Morales (2010), “diversas escuelas didácticas abogan desde hace mucho tiempo por una concepción de la enseñanza basada en el juego como elemento relacional de contenidos”.

Por otro lado Exteberria (2008) considera que los videojuegos, “son una realidad que no puede obviarse y merece la pena ser estudiada e investigada para facilitar la integración natural de esos medios en el sistema educativo formal”.

Actualmente, los videojuegos no son muy utilizados como recurso didáctico dentro del sistema escolar, pero con más frecuencia están surgiendo nuevos avances y diseños en los que predomina el videojuego de carácter formativo y educativo. Un claro ejemplo sería los “serious games” (juegos serios), de los que nos habla Begoña Gros (2009), son juegos que actúan como una gran herramienta de aprendizaje, nuevas modos y formas de aprender, donde los jugadores suelen experimentar y aprender de sus errores en situaciones extremas.

Aunque los videojuegos tienen gran presencia en el ámbito educativo y

cada vez estén más presentes ,la gran mayoría de educadores y formadores, siguen ajenos a las ventajas que pueden causar la utilización de los videojuegos para el aprendizaje de sus alumnos. Vivimos en una sociedad en la que la educación formal evoluciona a un ritmo muy lento, convirtiéndola en un proceso lineal, aburrido y repetitivo.(Exteberria, 2008).

Creemos importante profundizar en el siguiente apartado la presencia que deberían tener los videojuegos como recurso didáctico.

4.2. ¿Cómo deberían estar?

La utilización de los videojuegos dentro de la escuela se está convirtiendo en una necesidad, ya que es una actividad que los niños la llevan a cabo con gran frecuencia, es decir, están muy familiarizados con el medio, además les causa una gran motivación.

Algunos autores como Morales (2010) exponen que, La utilización de los videojuegos como herramientas en las escuelas responde a una necesidad de uso, ya que la mayoría de los estudiantes participan activamente en este tipo de actividad de forma habitual. La complejidad de la mayor parte de los videojuegos actuales permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc.

Como nos explican diversos autores (Gros, 2009; Morales, 2010), los videojuegos tienen que aparecer en el sistema educativo como una herramienta didáctica más, a la disposición del maestro para utilizarla en su práctica docente en el momento que él considere oportuno.

Varios autores defienden y comparten que (EXteberria, 1998, 2008; Gros, 2000, 2009; Levis, 2005; Corral (2010), los videojuegos son un recurso didáctico que suele atraer la atención de los niños, mejorando la atención y adquiriendo mejor los contenidos que se quieren transmitir.

Por otra parte, hay que saber que no todos los videojuegos pueden utilizarse como recurso didáctico y que en algunas ocasiones pueden presentar situaciones educativas complejas (Gros, 2009; Morales, 2010). Hay que tener en cuenta una serie de pautas para incluir este recurso didáctico como parte del proceso enseñanza-aprendizaje:

- El docente debe tener la capacidad para concienciar a los alumnos que no es una actividad lúdica. Es muy importante conectar el videojuego con el proceso enseñanza-aprendizaje.
- El experto debe ser consciente en todo momento del proceso entre todos los alumnos.
- El videojuego tiene que servir complemento de un conjunto de recursos para la aproximación a un tema determinado.
- El profesor deberá asegurarse que el contenido del videojuego es apropiado a la edad del grupo de alumnos con el que se va a trabajar.
- Se deberá organizar correctamente el tiempo de las sesiones que se van a impartir.

Aunque la mayoría de las personas no dudan de la capacidad educativa de los videojuegos, siguen existiendo multitud de limitaciones para utilizar este recurso didáctico.

4.3. Limitaciones a la hora de usar los videojuegos dentro del ámbito escolar

Actualmente, pocos maestros utilizan los videojuegos en su práctica docente, aún conociendo la existencia de este recurso didáctico, la mayoría de profesores encuentran limitaciones que les impide impartir sus clases a partir de este material didáctico. Algunos autores como Gros (2009) y Exteberria (2008),

aportan una serie de ideas sobre las limitaciones que presentan los videojuegos para introducirlos dentro del sistema escolar:

- El maestro tiene un gran papel de saber utilizar y reflexionar a través de este recurso, y en la mayoría de los casos no hay ni tiempo, ni ganas de experimentar nuevos métodos de enseñanza.
- El videojuego es un recurso didáctico que trabaja de forma interdisciplinar, esto hace que la organización y estructura escolar en algunas ocasiones no lo acepte.
- El tiempo es otra limitación presente en el sistema educativo. Se precisa de mucha organización por parte del profesorado.
- El maestro siente una inseguridad a la hora de desarrollar su práctica docente con este tipo de recursos, ya que, cabe la posibilidad que el alumnado esté más avanzado que el propio maestro.

Por otra parte, otra de las grandes limitaciones que consideramos de gran importancia y que estos autores no han aportado, es la falta de recursos económicos. Para poder utilizar este recurso didáctico se precisa de unos medios tecnológicos, algo que actualmente para la educación pública se esta convirtiendo en una tarea cada vez más complicada.

En los últimos años, se están produciendo una serie de avances e iniciativas que pueden ser de gran provecho para el sector educativo, destacando la “gamificación”.

4.4. Gamificación.

El fracaso escolar es considerado uno de los mayores problemas que sufrimos en la educación de nuestro país. Aunque podemos encontrar diferentes causas, todo el mundo está de acuerdo que la motivación de los alumnos es uno de los factores más importante.

Como señala Gee (2004): “Sin motivación no hay aprendizaje”.

Algunos autores ante esta realidad (www.xarxatic.com/tag/gamificacion) nos muestran una de las posibles soluciones para abordar esta problemática y solucionar el aprendizaje dentro del ámbito escolar: La “gamificación”.

La “gamificación” consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos al campo educativo con el objetivo de estimular y hacer más atractiva la interacción del alumno. Utiliza la predisposición natural humana hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas. Unas tareas que, supuestamente, con este método pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva.

Otros autores como Joaquín Pérez (2012), lo definen como, “aplicar mecánicas de juego a distintos entornos (laboral, educativo, marketing, etc.)”

Por otra parte en la página web específica acerca de la “gamificación” (www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion), nos aporta una definición detallada acerca de este concepto:

Gamificación (gamification en el ámbito anglosajón) 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. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

Esta nueva tendencia está basada en unas mecánicas y dinámicas juego, lo que hace posible que esto funcione. En la página web nos muestra las principales (www.gamification.com):

- Mecánicas de juego: “La aplicación de mecánicas de juego a una actividad no lúdica permite crear una serie de experiencias de usuario

que enriquecen la actividad aportando un mayor atractivo y motivación a la materia gamificada”.(www.gamification.com/claves-de-la-gamificacion/mecanicas-de-juego):

- Puntos: asignar un valor a una determinada acción.
- Niveles: a partir de la consecución de puntos se van superando.
- Premios: Al conseguir los objetivos marcados, se produce una gratificación de forma física o virtual.
- Bienes virtuales: se obtienen objetos virtuales para ganar habilidades.
- Clasificaciones: se les asigna una posición a cada alumno.
- Desafíos: se producen una serie de competiciones entre rivales o miembros de la misma comunidad.
- Misiones o retos: a partir de esto el alumno va consiguiendo habilidades y cumpliendo los objetivos que se proponen, hasta llegar a completar el juego completo.
- Regalos: se produce la entrega de diferentes obsequios, ya sea por parte del maestro o por parte del resto de los jugadores.

➤ Dinámicas de juego: “son aquellas necesidades e inquietudes humanas que motivan a las personas. Para alcanzarlas se realizan distintas mecánicas de juego”. (www.gamificacion.com/claves-de-la-gamificacion/dinamicas-de-juego):

- Recompensa: cuando se completa una acción, se da una compensación en forma de premio.
- Estatus: a través de ir cumpliendo con los objetivos, se produce un reconocimiento del nivel al que corresponde.

- Logros: se van superando las misiones y retos que se plantean
- Expresión:: la forma que se van cumpliendo los objetivos, hace que se cree una propia identidad y diferenciación.
- Altruismo: el ayudar a los demás mediante la reducción de tus bienes para conseguir un objetivo, es algo que motiva a muchos de los niños.
- Competición: se produce un ambiente competitivo, esto hace que los alumnos se sientan más motivados, con un espíritu de superación.

Consideramos de gran interés el avance que está teniendo estas iniciativas en educación, creando una motivación y haciendo que el alumnado relacione el ámbito educativo con un tiempo agradable y buenas experiencias. En la página web nos explica que el alumnado se exhiben de persistencia, iniciativa y atienden a los detalles. (www.gamificacion.com/referencias).

Partiendo de este entorno de presencia de los videojuegos en la vida de niños y jóvenes fuera de la escuela, y de su posible aplicación en la enseñanza, en este modesto trabajo de investigación nos proponemos analizar:

- la frecuencia de uso del grupo de jóvenes de nuestra muestra así como los videojuegos más utilizados.
- el potencial educativo de estos videojuegos, es decir cómo pueden influir en su forma de pensar y en el desarrollo de su personalidad
- el potencial didáctico de los videojuegos, es decir, cómo podrían utilizarse en la escuela para facilitar el aprendizaje y desarrollar destrezas básicas.

Exponemos a continuación la metodología utilizada en el estudio que aquí presentamos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este capítulo vamos a abordar la metodología que hemos llevado a cabo en la elaboración de nuestro estudio. Consideramos importante antes de nada mostrar lo que se entiende por investigación. Basándonos en Best (1982:25,26), lo definiríamos como:

El proceso más formal, sistemático, e intensivo de llevar a cabo un método de análisis científico[...]es una actividad más sistemática dirigida hacia el descubrimiento del desarrollo de un cuerpo de conocimientos organizados. Se basa sobre el análisis crítico de proposiciones hipotéticas para el propósito de establecer relaciones causa-efecto, que deben ser probadas frente a la realidad objetiva. Este propósito puede ser ya la formulación-teoría o la aplicación-teoría, conduciendo a la predicción y, últimamente, al control de hechos que son consecuencia de acciones o de causas específicas."

La finalidad de esta investigación es realizar un análisis del potencial educativo de los videojuegos. Hemos considerado oportuno llevarlo a cabo en el tercer ciclo de primaria, y, nos hemos basado para realizar este estudio en motivaciones personales, en el interés por conocer los valores que transmiten aquellos videojuegos más utilizados por los niños de esta edad.

Como hemos abordado a lo largo del marco teórico, los videojuegos son uno de los medios más utilizados por los niños, son considerados agentes educativos con una gran influencia en la educación de los más jóvenes, algo que ha hecho impulsarme en esta investigación causándome gran motivación. Otra de las razones por la que hemos decidido llevar a cabo esta investigación se debe a

que consideramos que es un tema actual, de gran importancia e interés para estudiarlo en la sociedad actual en la que vivimos.

Durante la investigación hemos utilizado diferentes técnicas de recogida de datos, sirviéndonos para contrastar y triangular la información recogida, obteniendo unos resultados y unas conclusiones sobre el estudio.

2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA A INVESTIGAR.

Los videojuegos como ha quedado evidenciado en el marco teórico y numerosos autores defienden (Gros, 2000; Exteberria, 1998, 2008), que actualmente son los juguetes preferidos por parte de los niños y uno de los agentes educativos más influyentes en la educación de los más jóvenes. Por lo tanto, consideramos importante el analizar y conocer aquellos valores que pueden ser transmitidos por los videojuegos más utilizados por los niños correspondientes al tercer ciclo de primaria. Además también nos interesa conocer la predisposición que tienen por parte de maestro y alumnos de introducir los videojuegos dentro del ámbito escolar como recurso didáctico.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

Para comenzar, decir, que nuestra investigación es de carácter educativa, es decir, importa más analizar profundamente y correctamente el problema o situación para llegar a una solución o mejora, antes que preocuparse por la “pureza” concreta de las técnicas o diseños metodológicos.

Hacer investigación educativa significa aplicar el proceso organizado, sistemático y empírico que sigue el método científico para comprender, conocer y explicar la realidad educativa, como base para construir la ciencia y desarrollar el conocimiento científico de la educación. [...] la idea de investigar en educación

como un proceso o una actividad con tres características esenciales:

- a) Se desarrolla a través de los métodos de investigación.
- b) Tiene el objetivo básico de desarrollar conocimiento científico sobre educación, así como resolver los problemas y mejorar la práctica y las instituciones educativas.
- c) Está organizada y es sistemática para garantizar la calidad del conocimiento obtenido. (Bisquerra, 2012:37,38).

La investigación educativa no es únicamente tal, por el hecho que se utilice en educación sino por que el proceso en sí educa a quienes en él participan, aportando propuestas de mejora y soluciones al problema a investigar.

Como bien dice Aravena, Kimelman, Micheli, Torrealba y Zúñiga (2006:24), se está “demostrando cada vez más la insuficiencia de ambos enfoques al ser tomados por separado; ya que los procesos sociales y los comportamientos humanos implican tanto aspectos simbólicos (significaciones y sentidos), como elementos medibles, ya sean números, tamaños, tipos, etc.”

Por la tanto, hemos considerado que nuestro estudio debe presentar una metodología mixta, es decir, vamos a utilizar tanto el enfoque cuantitativo como cualitativo, creemos que así lograremos conseguir una perspectiva más profunda de nuestro objeto de estudio.

A continuación exponemos una tabla- resumen donde mostramos una síntesis de los paradigmas que hemos utilizado en nuestra investigación (Paradigma positivista y paradigma interpretativo) y posteriormente profundizaremos en el concepto de investigación mixta y complementariedad metodológica.

3.1. Enfoque cualitativo y cuantitativo. Paradigmas.

PARADIGMAS	POSITIVISTA	INTERPRETATIVO
<i>Fundamentos teóricos</i>	Positivismo	Interpretativismo
<i>Naturaleza de la realidad</i>	Dada, objetiva, singular, tangible, fragmentable.	Subjetiva, dinámica, construida, divergente.
<i>Finalidad</i>	Explicar, controlar, predecir fenómenos, verificar leyes y teorías	Comprender e interpretar la realidad educativa, los significados de las personas, percepciones, intenciones y acciones.
<i>Relación sujeto-objeto.</i>	Independiente, neutral, libre de valores. Investigador → externo. Sujeto → objeto de investigación.	Se afectan. Investigador → implicación. Sujeto → Interrelación con la realidad u objeto de investigación.
<i>Conocimiento</i>	Nomotético, cuantitativo, deductivo.	Idiográfico, cualitativo, inductivo.
<i>Metodología.</i>	Experimental / Manipulativa Verificación de hipótesis	Hermenéutica y dialéctica
<i>Criterios de calidad</i>	Validez interna y externa, fiabilidad y objetividad.	Credibilidad, transferibilidad, dependencia y confirmación.
<i>Técnicas para la obtención de información</i>	Test, cuestionarios, observación sistemática. Experimentación.	Entrevistas, observación participante, análisis documental
<i>Análisis de datos</i>	CUANTITATIVO: estadística descriptiva e inferencial.	CUALITATIVO: análisis de contenido, inducción analítica, triangulación.
<i>Aportaciones en el ámbito educativo</i>	Satisfacción → criterios de rigor metodológico. Cuerpo de conocimiento teórico → base de la práctica educativa.	Comprensión e interpretación de la realidad educativa.
<i>Limitaciones de aplicación en el ámbito educativo</i>	Reduccionismo y sacrificio del estudio de dimensiones como la realidad humana, sociocultural política e ideológica. Cuestiona su incidencia para mejorar la práctica y calidad educativa.	Subjetividad al ser el investigador el instrumento de medida.

Tabla 4. Síntesis de las características de los paradigmas de investigación. (adaptado por el autor de Bisquerra, 2012: 72).

3.2. Investigación mixta, complementariedad metodológica

Este estudio está encuadrado dentro de un enfoque de investigación mixta, es decir, utilizaremos las mejores características que convengan a aportar soluciones y mejoras a nuestro estudio, tanto de la investigación cualitativa como cuantitativa.

En este estudio, tomaríamos como base el método mixto de investigación que propone Sampieri (2010): “La meta de la investigación mixta no es remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales”.

Por otro lado, siguiendo a Bisquerra (2012:77), destacar y apoyar la idea que nos aporta acerca de la división paradigmática en educación: “Complementariedad entre paradigmas que, aunque de base ontológica y epistemológica distinta, se apoyan y complementan en el proceso de investigación”.

Otros autores como Creswell (2003:18), definen a la investigación mixta como: “una metodología en la que el investigador recopila, analiza e integra, tanto datos cualitativos como cuantitativos en un solo estudio”.

Hemos considerado oportuno utilizar técnicas para la obtención de información tanto del enfoque cuantitativo y cualitativo, ya que cada una de ellas nos aportan diferentes avances, soluciones y mejoras en nuestra investigación.

Actualmente la complementariedad metodológica esta ganando la batalla a la incompatibilidad paradigmática. Autores como Bisquerra (2012) y Hernández Sampieri, Fernández-Collado, Baptista Lucio (1998) defienden la utilización de ambas metodologías:

- Dependiendo de la exigencia y características de la investigación, podemos utilizar los métodos de forma conjunta. Es decir, los conocimientos científicos y la adecuación de los métodos, deberán

elegirse y juzgarse en función de las soluciones que nos aportan en nuestra investigación.

- Se consigue una perspectiva más precisa del fenómeno a investigar. Se logrará con este enfoque una percepción integral, completa y holística.
- Producen datos más ricos y con mayor variedad, ya que se tendrán en cuenta diferentes tipos de datos y se consultarán mayor número de fuentes, contextos. Esto hace que se salga del guión de una investigación “uniforme”.
- Es necesario la existencia de una pluralidad de enfoques, con el fin de combinar tanto datos, métodos y técnicas de investigación. En consecuencia obtendremos nuevas formas de pensar en ámbitos como el educativo y tendremos la posibilidad de resolver los problemas con mayor rapidez.

Como conclusión, destacar la afirmación que nos aporta algunos autores:

La naturaleza y las características de los fenómenos educativos requieren una variedad de métodos y técnicas de investigación, ante la cual le toca decidir a quien la realiza cuáles son los más adecuados, considerando el problema de investigación y los objetivos que se han propuesto, la naturaleza del fenómeno objeto de estudio e incluso su propia experiencia, conocimiento y capacidad creativa. (Bisquerra, 2012:79)

El enfoque mixto es igual a mayor amplitud, profundidad, diversidad, riqueza interpretativa y sentido de entendimiento. (Hernández Sampieri, et al., 1998: 756)

4. ACCESO AL CAMPO Y SELECCIÓN MUESTRAL

4.1. Acceso al campo y selección muestral del estudiantado.

Para nuestro estudio consideramos importante centrarnos en los niños que pertenecían al tercer ciclo de primaria, ya que en la sociedad en la que vivimos, se muestran como grandes consumidores de videojuegos.

Una vez que delimitamos la edad a la que iba destinada nuestra investigación, empezamos a barajar las posibilidades de los colegios en la que podíamos llevarla a cabo.

Nos decantamos por cinco centros de Zaragoza debido a que es mi ciudad natal y tenemos mayores facilidades a la hora de acceder a algunos centros escolares. Entre ellos destacar mi colegio de la infancia, donde recibí mi educación infantil y primaria.

Para el acceso al campo, primeramente mantuvimos una pequeña conversación con los directores de los centros seleccionados, donde les entregamos una carta de presentación explicando las bases de nuestra investigación y lo que queríamos llevar a cabo en su colegio (Anexo I). Antes de comenzar con las técnicas de obtención de datos, el centro debía conocer la conformidad de las familias para que pudiéramos comenzar con el estudio.

Una vez que teníamos todos los permisos para abordar nuestra investigación, a mediados del mes de Marzo comenzamos con la primera técnica de recogida de datos e información. El instrumento que utilizamos fue el cuestionario, el cual lo pasamos a una clase del tercer ciclo de primaria de cada colegio seleccionado.

Con respecto a nuestro estudio, consideramos importante destacar que los alumnos de uno de los colegios, sufren grandes carencias educativas y proceden de familias en riesgo de exclusión social.

4.2. Acceso al campo y selección muestral de expertos o profesorado.

Posteriormente a lo largo del mes de Abril, llevamos a cabo dos entrevistas:

- La primera de ellas fue realizada a un experto de videojuegos y maestro de educación primaria de la comunidad de Madrid. El contacto con tal experto se llevo a cabo por medio de correo electrónico, en el cual solicite la posibilidad de llevar a cabo una entrevista, en el lugar y el momento que él me indicase. La entrevista se llevo a cabo en un bar tranquilo de la ciudad de Madrid, lugar convenido y elegido por el entrevistado.
- La segunda entrevista que llevamos a cabo fue realizada a un profesor y padre de alumno de uno de los colegios que hemos utilizado para llevar a cabo nuestra investigación. El contacto con el profesor se produjo en el mismo colegio cuando fuimos a llevar los cuestionarios al alumnado. La entrevista fue de una forma informal en la sala de profesores del centro.

5. TÉCNICA DE OBTENCIÓN DE DATOS

Como técnica de obtención de datos entendemos al conjunto de procesos y procedimientos que lleva a cabo el investigador para conseguir la información necesaria para satisfacer y cumplir los objetivos propuestos para la investigación.

En nuestra investigación como hemos comentado anteriormente, hemos utilizado tanto el enfoque cuantitativo como cualitativo, es decir, un método mixto, para así satisfacer las necesidades de nuestro estudio con las técnicas que mejor convengan para lograr los objetivos marcados. Por lo tanto, los instrumentos o técnicas de obtención de datos han sido variados. Los que hemos utilizado para desarrollar nuestro estudio han sido los siguientes: el cuestionario, la entrevista y el análisis documental.

5.1. Cuestionario (Anexo II)

El cuestionario lo podríamos definir como:

Un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos o su envío por correo. (Muñoz, 2003:2)

Nuestro cuestionario fue sometido a un proceso de validación por expertos. Una vez que recibimos las apreciaciones oportunas, reelaboramos el cuestionario cambiando algunas preguntas y escalas que habíamos formulado.

El cuestionario está formado por 13 preguntas de diferente topología, para así conseguir respuestas mixtas. Siguiendo a Olmo (2002), destacamos las diferentes opciones que hemos utilizado en nuestro cuestionario para formular las preguntas:

- Pregunta abierta: son aquellas en las que se deja un espacio libre para que el encuestado escriba libremente la respuesta. (8 y 13)
- Preguntas cerradas (excluyentes): son aquellas en las que sólo se puede elegir una de las opciones que se ofrecen. (1,2 y 12)
- Preguntas cerradas (no excluyentes): son aquellas en las que el encuestado puede elegir varias opciones de las que se ofrecen. (3,7 y 9)
- Preguntas cerradas (excluyentes y ordenados por intensidad): son aquellas en las que las personas encuestadas pueden numerar el grado de su opinión (ordinales). (4,10).

Por otra parte, también tenemos dos preguntas en las que encontramos una parte abierta y otra cerrada y excluyente.(5,6 y 11)

5.2. Entrevista individuales semi-estructurada o semi-libre. (Anexos III,IV)

La entrevista semi-libre (Ibáñez, 1988), es aquella en la que “el entrevistador también tienen trazado un plan de desarrollo, pero con más libertad de acción y mayor agilidad”.

Nuestras pretensiones no se basaban únicamente en conseguir respuesta a unas preguntas específicas y cerradas, sino que nuestro mayor interés era establecer un diálogo con los entrevistados para así conseguir la mayor información posible acerca de nuestro objeto de estudio.

Para llevar a cabo la entrevista, nos formulamos una serie de puntos principales de los que pretendíamos conseguir información. Debido a que era una entrevista semi-libre, conforme iban surgiendo temas que nos interesaban para nuestra problemática o objeto de estudio, profundizábamos realizando preguntas acerca del tema.

Antes de llevar a cabo las entrevistas, se informó a los entrevistados que el fin de nuestro estudio estaba basado en conocer el potencial educativo de los videojuegos en el tercer ciclo de primaria y la posible inclusión de este medio dentro de las aulas. En todo momento los entrevistados fueron informados de las cuestiones éticas de nuestra investigación, respetando el anonimato en todo momento.

Cómo ya hemos comentado anteriormente las entrevistas fueron realizadas en el lugar que más convenía al entrevistado.

5.3. Análisis documental

El análisis documental lo hemos realizado de aquellos videojuegos más utilizados por los niños. Para elegirlos nos hemos basado en los resultados obtenidos mediante los cuestionarios.

Consideramos que es importante analizar los valores y contravalores, ya que como dice Jiménez (2008):

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos.

Para llevar a cabo el análisis documental nos hemos basado en los valores que para Camps (2000) y Hallak (2001) en Bandera (2010:3) definen como universales. Por otra parte, también creemos oportuno analizar si en aquellos videojuegos más utilizados aparecen valores tales como la violencia y la competitividad. Por lo tanto, los valores que hemos elegido para realizar el análisis documental de los videojuegos han sido los siguientes:

Honestidad	Solidaridad	Responsabilidad	Tolerancia	Respeto
Sinceridad	Amistad	Igualdad	Libertad	Justicia
Violencia	Competitividad			

Tabla 5. Valores para desarrollar el análisis documental. Elaboración propia.

Fuente: Camps (2000) y Hallak (2001) en Bandera (2010:3)

6. ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de datos es “un conjunto de manipulaciones, transformaciones, operaciones, reflexiones, comprobaciones que realizamos sobre los datos con el fin de extraer significado relevante en relación a un problema de investigación” (Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Giménez (1999, :200)

6.1. Codificación de los instrumentos utilizados

A lo largo de nuestro estudio, como hemos desarrollado anteriormente hemos utilizado una serie de técnicas para la obtención de datos. Con el fin de respetar en todo momento el anonimato y la confidencialidad de todos los participantes, hemos considerado elaborar una codificación de los instrumentos utilizados en nuestra investigación. Esta codificación nos facilitará la comprensión y lectura en apartados posteriores.

INSTRUMENTO	CÓDIGO DE INSTRUMENTO	CÓDIGO INTERVENCIÓN/RESPUESTA
Cuestionario	C	Número de pregunta
Entrevista a profesores y experto.	E.P, E.EX	número de intervención número de intervención
Análisis documental	AVJ	número de videojuego.

Tabla 6. Codificación de los instrumentos utilizados a lo largo de la elaboración de mi TFM.

Esta codificación lleva consigo una explicación de cada uno de los códigos propuestos anteriormente. A continuación vamos a exponer el significado de cada uno de ellos:

- C → Cuestionario
- E → Entrevista
- P → Profesor
- EX → Experto
- M → Maestro
- AVJ → Análisis videojuego

6.2. Aspectos analizados

Ya que contamos con gran cantidad de datos a analizar, tanto cuantitativos como cualitativos, hemos considerado importante organizar la información en una serie de aspectos. En el siguiente cuadro mostramos el esquema realizado:

Aspectos analizados	<u>Uso de videojuegos</u>	<u>Potencial educativo</u>	<u>Potencial didáctico</u>
	Frecuencia de uso.	¿Qué aprenden, para qué les sirven?	Opinión del alumnado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico.
	Limitaciones y prohibiciones.	Videojuegos más utilizados.	Opinión del profesorado y expertos de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico.
	Dispositivos más utilizados.	Valores que transmiten los videojuegos.	

Tabla 7. Aspectos del análisis de datos.

El primer aspecto a analizar, “Uso de videojuegos”, está formada por tres apartados, los cuáles nos darán respuesta a la frecuencia de uso que tienen los niños, las posibles restricciones que pueden sufrir a la hora de jugar a algún tipo de videojuego y cuales son los dispositivos son más utilizados por los alumnos.

El segundo aspecto, “Potencial educativo”, es uno de los principales y más importantes de nuestro estudio, está formado por tres apartados, los cuales nos intentarán dar respuesta a que aprenden los niños con los videojuegos y para que les sirven en su vida cotidiana, por otro lado conoceremos los videojuegos más utilizados y porqué los utilizan; posteriormente realizaremos un análisis

documental para conocer los valores que transmiten los videojuegos que más utilizan los niños.

Por último, el último aspecto, “Potencial didáctico”, hace referencia a conocer la opinión tanto de profesorado y expertos, como del alumnado, de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico dentro de las aulas.

Debido a que nuestra investigación está basada en un enfoque mixto, el análisis de datos será tanto de carácter cuantitativo como cualitativo. Esto dependerá en función del tipo de datos con el que contamos.

6.3. Aspectos a analizar y técnicas utilizadas

Para facilitar la comprensión de nuestro estudio, creemos importante relacionar que técnica o instrumento hemos utilizado para desarrollar el análisis de cada uno de los aspectos mostrados en la tabla anterior.

USO DE VIDEOJUEGOS	
Aspecto	Técnica
Frecuencia de uso	→C.1, C.2, C.3, C.7 →E.EX
Limitaciones y prohibiciones	→C.5, C.6 →E.EX
Dispositivos más utilizados	→C.9 →E.EX

Tabla 8. Relación entre el aspecto “Uso de videojuego” y técnica/s utilizadas.

POTENCIAL EDUCATIVO	
Aspecto	Técnica
¿Qué aprenden, para qué les sirven?	→ C.11 → E.EX
Videojuegos más utilizados	→C.8
Valores que transmiten los videojuegos	→AVJ

Tabla 9. Relación entre el aspecto “Potencial educativo” y técnica/s utilizadas.

POTENCIAL DIDÁCTICO	
Aspecto	Técnica
Opinión del alumnado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico.	→C.12, C.13
Opinión de experto y profesorado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico.	→E.EX →E.P

Tabla 10. Relación entre el aspecto “Potencial didáctico” y técnicas/s utilizadas.

Estas tablas nos muestran que instrumento hemos utilizado para analizar cada uno de los aspectos que nos hemos marcado para el análisis de datos de nuestro estudio.

Dependiendo de los resultados obtenidos con cada técnica se llevará a cabo un análisis cuantitativo o cualitativo.

- Análisis cuantitativo: C.1, C.2, C.3, C.5, C.6a C.7, C.8, C.9, C.11, C.12.
- Análisis cualitativo: C.6b, C.11(ejemplos), C.13, E.EX, E.Pa, AVJ.

El análisis de los datos cuantitativos obtenidos a través de las preguntas cerradas del cuestionario, lo hemos llevado a cabo mediante el programa informático de estadística SPSS, mientras que para el análisis cualitativo, introducimos las transcripciones de las entrevistas al procesador de texto “Word” y realizamos el análisis a mano, creando categorías e introduciendo la información que considerábamos oportuna a cada una de ellas, por otro lado las preguntas abiertas del cuestionario las hemos analizado estableciendo también una serie de categorías. Todo esto lo podremos observar posteriormente en el capítulo III: “Análisis y discusión de datos”.

7. CRITERIOS ÉTICO-METODOLÓGICOS

Para comenzar y antes de adentrarnos en los criterios ético-metodológicos consideramos oportuno conocer que es la ética. La RAE lo define como: “la parte de la Filosofía que trata de la moral y de las obligaciones del hombre”.

Como toda investigación es necesario que se cumpla en todo momento con unos requisitos éticos-metodológicos. Debido a que nuestro estudio es una investigación educativa y en todo el proceso hemos interactuado constantemente con diferentes personas, las cuestiones éticas han sido uno de los aspectos a tener en cuenta a lo largo de toda nuestra investigación.

Siguiendo a Buendía y Berrocal (2001), analizaremos las consideraciones éticas que hemos tenido en cuenta con respecto a los participantes en la investigación, al desarrollo del estudio y con nosotros mismos como investigadores.

- Consideraciones éticas con respecto a los participantes:
 - Se ha respetado en todo momento la autonomía de los participantes.
 - Hemos informado a los participantes lo que pretendemos conseguir con el desarrollo del estudio.
 - En todo momento se ha respetado el anonimato de los participantes o confidencialidad por parte del investigador en las entrevistas y cuestionarios realizados. Las entrevistas fueron enviadas a los entrevistados con el fin de corroborar su aprobación de la información que nos habían aportado, teniendo así la posibilidad todo en cuanto quisieran.
 - Las entrevistas se realizaron en lugares elegidos por las personas entrevistadas.
 - Todos los participantes entrevistados aprobaron que se pudieran publicar las entrevistas sin ningún problema.
- Consideraciones éticas con respecto al desarrollo del estudio:

A lo largo de todo el estudio (planificación de la investigación, proceso y resultados), hemos tenido en cuenta las consideraciones éticas oportunas.

- Los interés personales del estudio no solo se basan en el logro a nivel académico, sino que es un avance en mi formación, para en mi futura docencia poder aprovechar diferentes aspectos tratados en el presente estudio.
 - Con el estudio no pretendemos obtener un provecho personal, sino ayudar a mejorar en el ámbito educativo.
 - Las muestras han sido elegidas de forma aleatoria, sin poseer ninguna intención política o personal.
 - Los datos obtenidos son los reales, no se ha producido ninguna modificación de la información recogida.
 - Las conclusiones son veraces y sacadas a partir de todos los datos obtenidos a lo largo del estudio.
- Consideraciones éticas con respecto a nosotros mismos como investigadores:
 - En ningún momento de la investigación se ha plagiado nada, sin ser citado de forma clara y estricta su procedencia tanto en el texto como en la bibliografía del estudio.
 - Todos los datos utilizados son veraces y en ningún momento se han falsificado los resultados obtenidos.

8. CRITERIOS DE RIGOR

Los criterios de rigor en una investigación son fundamentales, es necesario e imprescindible que toda investigación los cumpla. La calidad y la veracidad de un estudio viene condicionado por el rigor que presenta la investigación. Por lo tanto, nosotros hemos considerado oportuno basarnos en los criterios de rigor que establece Guba (1989):

- **Credibilidad:** este criterio busca mantener la misma forma entre la realidad y los resultados obtenidos. Como dice Guba en Gimeno, J & Pérez, A. (1989:153), se preocupa “principalmente de contrastar la credibilidad de sus creencias e interpretaciones contrastándolas con las diferentes fuentes de las que se han obtenido los datos, la comprobación de la credibilidad implica hacer comprobaciones entre los participantes”.
- **Transferibilidad:** con este criterio nos referimos a si es posible que los resultados obtenidos sean relevantes en el contexto de nuestro estudio. Por otra parte, también hace referencia a la posibilidad de aplicar estos resultados obtenidos en otros contextos con diferentes sujetos.
- **Dependencia:** este criterio hace referencia a la estabilidad de los datos, es decir a la posibilidad de que otro investigador siguiendo el mismo proceso pueda llegar obtener resultados y conclusiones muy similares en el estudio en las mismas circunstancias
- **Confirmabilidad:** este criterio se refiere a que todos los datos e información que se obtienen a lo largo del estudio, pueden ser corroborados por otros medios, a partir de otras vías o personas, todo esto al margen del evaluador/a.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE DATOS

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este capítulo, desarrollaremos el análisis y la discusión de los datos obtenidos con las técnicas utilizadas en el transcurso de nuestro estudio. Como ha quedado evidenciado en el capítulo de la metodología, hemos considerado oportuno organizarlo en tres aspectos principales (1) uso de videojuegos, (2) potencial educativo, (3) potencial didáctico, que a su vez estos están divididos en una serie de subaspectos con la finalidad de facilitar la comprensión del análisis y discusión de los datos.

2. USO DE VIDEOJUEGOS

En este apartado nos centramos en analizar y profundizar sobre diferentes aspectos acerca del uso de los videojuegos por parte de los más jóvenes. Para presentar la información de una manera más organizada hemos considerado dividirlo en tres subaspectos principales: (1) frecuencia de uso, (2) limitaciones y prohibiciones, (3) dispositivos más utilizados.

2.1. Frecuencia de uso

Con el aspecto frecuencia de uso nos referimos y nos centramos en conocer si los niños utilizan los videojuegos, cuanto tiempo dedican a ellos, dónde y en que compañía suelen hacerlo.

En la pregunta número 1 del cuestionario (C.1), hacemos referencia a conocer únicamente si utilizan videojuegos. Han contestado a esta pregunta 108 encuestados, de los cuales, como nosotros preveíamos el 99,1% si que los usan, únicamente un 0,9% dice que no los utiliza. En la siguiente tabla de frecuencia y gráfico de sectores podemos observarlo:

¿Utilizas videojuegos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	107	99,1	99,1	99,1
	No	1	,9	,9	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Tabla 11. Tabla de frecuencias pregunta 1 del cuestionario (C.1)

Resultado obvio, por otra parte, todos los expertos suelen poner de manifiesto y que coincide con las opiniones recogidas en nuestras entrevistas:

→ “Hoy por hoy, todo el mundo tiene una video-consola, un ordenador o incluso móviles, se esta jugando casi a todas horas, en todo momento tienes acceso a los videojuegos” (E.EX.1)

Cómo ha quedado evidenciado en el marco teórico de nuestro estudio, algunos autores (Exteberria Valerdi, 2008,2011; Gross, 2000), afirman que los videojuegos son uno de los juguetes preferidos por parte de los niños.

Una vez analizado sobre la utilización de videojuegos de forma general, vamos a continuar con conocer con qué frecuencia lo suelen hacer. Por otro lado analizaremos si existen diferencias según el sexo.

A la pregunta 2 del cuestionario (C.2), podemos observar que el 39,8 % utiliza los videojuegos tres días a la semana, mientras que encontramos igualado el número de niños que los utilizan un día a la semana o menos de un día a la semana (20,4% y 22,2 %). Por otro lado, destacar que únicamente el 18 % de los encuestados dedican un rato diariamente al uso de videojuegos. En la siguiente tabla de frecuencias y gráfico de sectores podemos apreciarlo:

¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Todos los días	18	16,7	16,7	16,7
	tres días a la semana	43	39,8	39,8	56,5
	un día a la semana	22	20,4	20,4	76,9
	Menos de un día a la semana	24	22,2	22,2	99,1
	Nunca	1	,9	,9	100,0
	Total	108	100,0	100,0	

Tabla 12. Tabla de frecuencia pregunta 2 del cuestionario. (C.2)

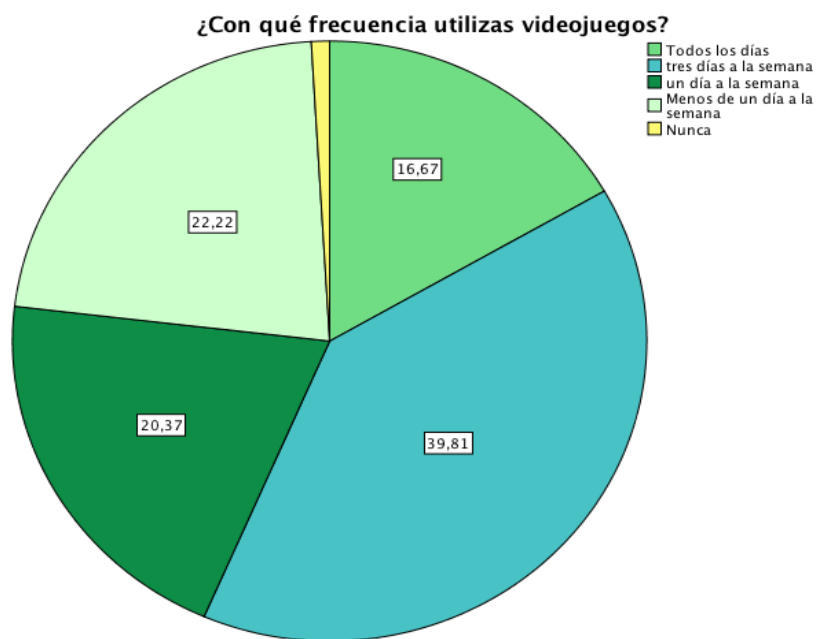


Figura 1. ¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos?

Sin embargo, consideramos importante analizar si existen diferencias en la frecuencia de uso según el sexo. De las 18 personas que han respondido a la opción “Todos los días”, 14 de ellas corresponden a niños, es decir el 25% de los chicos encuestados juegan a videojuegos todos los días de la semana. Sin embargo, únicamente 4 chicas del 52 que han sido encuestadas dedican un tiempo diario al uso de videojuegos (7,7% de las niñas). Por otra parte, destacar la gran diferencia que encontramos en la respuesta “Menos de un día a la semana”. El 32,7% de las chicas encuestadas no dedican

casi tiempo al uso de videojuegos a lo largo de la semana, mientras que por parte de los niños, únicamente el 12,5% de los chicos utilizan videojuegos menos de un día a la semana. En la siguiente tabla de contingencia dividida por sexo lo podemos apreciar:

Tabla de contingencia sexo * ¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos?								
			¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos?					Total
			Todos los días	tres días a la semana	un día a la semana	Menos de un día a la semana	Nunca	
sexo	hombre	Recuento	14	24	11	7	0	56
		% dentro de sexo	25,0%	42,9%	19,6%	12,5%	0,0%	100,0%
	mujer	Recuento	4	19	11	17	1	52
		% dentro de sexo	7,7%	36,5%	21,2%	32,7%	1,9%	100,0%

Tabla 13. Tabla de contingencia sexo. ¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos?

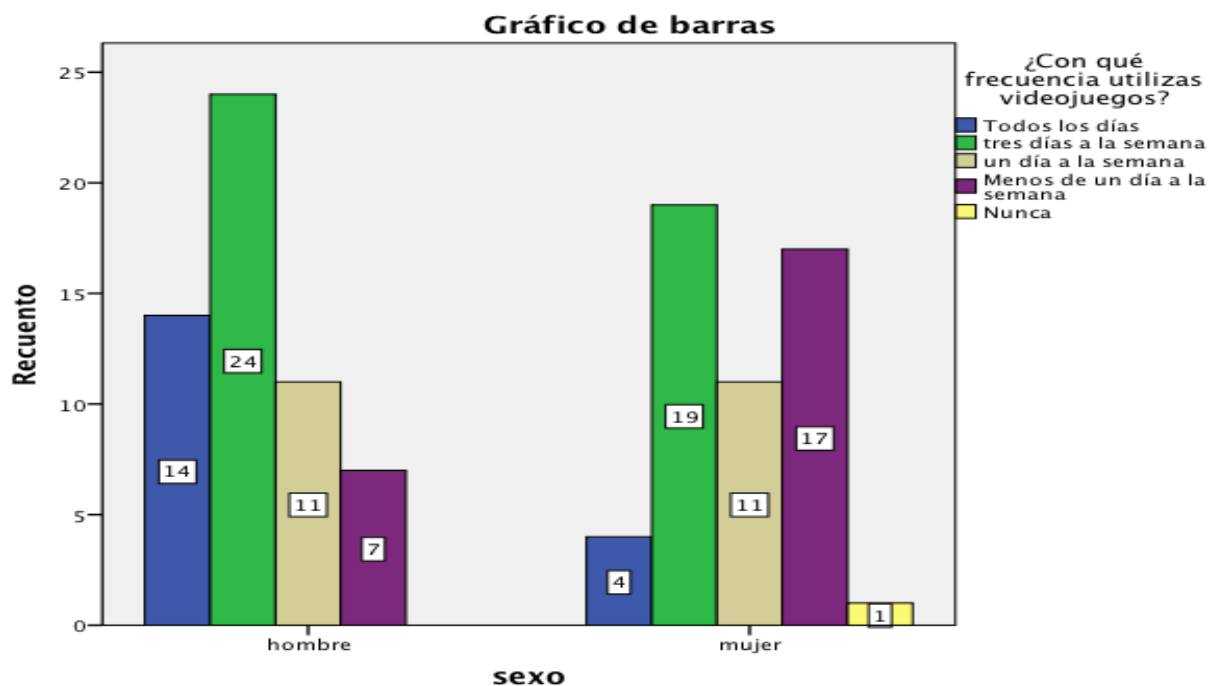


Figura 2. ¿Con qué frecuencia utilizas videojuegos? Según el sexo.

Una vez que hemos conocido y analizado la frecuencia de uso que tienen los niños a lo largo de la semana, el siguiente aspecto que queremos analizar es en qué lugar los niños suelen utilizar los videojuegos. De los 107 niños/as encuestados 100 de ellos nos han respondido que suelen jugar en casa (92,6%). Mientras que solamente 6 niños los utilizan con mayor frecuencia únicamente en los viajes y salidas (5,6%). Como era de esperar nadie de los encuestados utiliza con gran frecuencia los videojuegos en el colegio, tampoco la casa de un amigo es el lugar elegido por parte de los niños. Lo apreciamos en la siguiente tabla de frecuencias:

¿Dónde los usas con más frecuencia?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casa	100	92,6	93,5	93,5
	Viajes y salidas	6	5,6	5,6	99,1
	Otros	1	,9	,9	100,0
	Total	107	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		108	100,0		

Tabla 14. Tabla de frecuencia pregunta 3 del cuestionario (C.3).

Para terminar con el subapartado “Frecuencia de uso”, vamos a analizar en qué compañía suelen jugar los niños a videojuegos.

Los resultados obtenidos de los cuestionarios que se han realizado, nos dicen que el 74,5% de los casos, suelen jugar a videojuegos solos, es decir, sin ninguna compañía. Por otro lado, observamos que el 35,8% de los casos suele jugar a videojuegos junto con la familia, el 28,3% de los casos suelen jugar también en compañía de sus amigos, mientras que el 25,5% de los casos suele utilizar la modalidad online de los videojuegos para jugar.

A continuación podemos apreciar estos datos en la siguiente tabla de frecuencias:

Frecuencia P_7

		Respuestas		Porcentaje de casos
		N°	Porcentaje	
¿Cómo sueles jugar a videojuegos?	¿Sueles jugar a videojuegos solo?	79	45,4%	74,5%
	¿Sueles jugar a videojuegos en compañía de tus amigos?	30	17,2%	28,3%
	¿Sueles jugar a videojuegos online?	27	15,5%	25,5%
	¿Sueles jugar a videojuegos con la familia?	38	21,8%	35,8%
Total		174	100,0%	164,2%

Tabla 14. Tabla de frecuencias pregunta 7 del cuestionario (C.7). ¿Cómo sueles jugar a videojuegos?

2.2. Limitaciones y prohibiciones

En este apartado analizaremos si los niños del tercer ciclo de primaria sufren limitaciones con respecto al tiempo de juego con videojuegos y por quién son limitados. Por otra parte, también nos interesa conocer y analizar si les prohíben algún videojuego y la causa de esta prohibición.

2.2.1. Limitaciones

La pregunta 5 del cuestionario (C.5) se centra en el tema de las limitaciones, y pregunta si son limitados en el tiempo de juego y quién lo realiza.

Al 74,8% de los encuestados sí que le limitan el tiempo de juego, es decir, a 80 de los 107 niños encuestados les controlan el tiempo de juego con videojuegos, mientras que el 25,2% dicen que no sufren ningún tipo de limitación a la hora de usarlos.

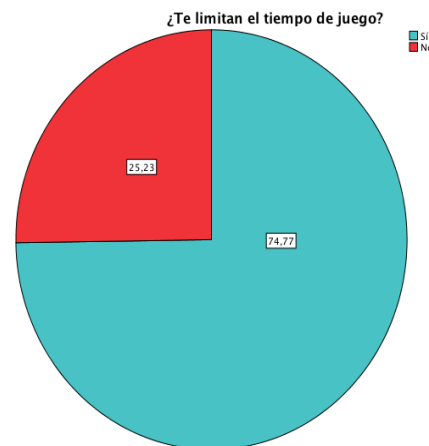


Figura 3 . ¿Te limitan el tiempo de juego?

A continuación se puede apreciar en la tabla de frecuencias:

¿Te limitan el tiempo de juego?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	80	74,1	74,8	74,8
	No	27	25,0	25,2	100,0
	Total	107	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		108	100,0		

Tabla 16. Tabla de frecuencia pregunta 5 del cuestionario (C.5)

En la segunda parte de la pregunta, donde pregunta quién te limita el tiempo de juego, hemos obtenido varias respuestas. Principalmente a todos los niños que les limitan el tiempo de juego es por parte de los padres (92,5%). Sin embargo algunos niños (3 de los 80 niños) afirman que a parte de sus padres se limitan ellos mismo el tiempo de juego (3,8%). Por otra parte, encontramos otras respuestas: Abuelos(1,3%), padres y hermana(1,3%) ó amigos (1,3%). En el siguiente gráfico podemos observarlo:

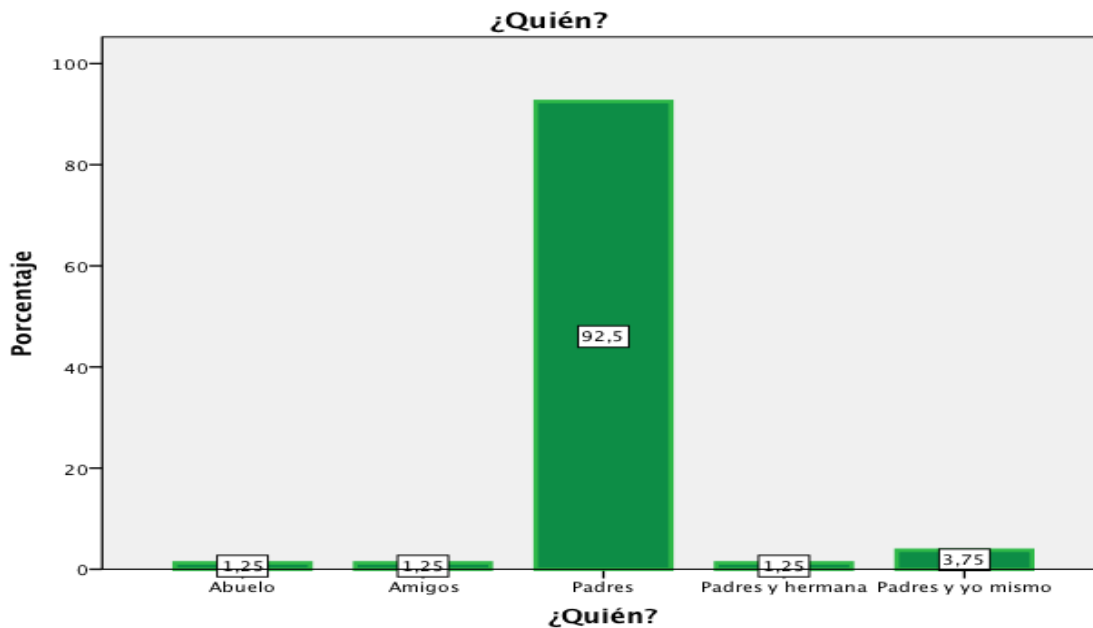


Figura 4. ¿Quién te limita el tiempo de juego?

En una de las entrevistas que realizamos para nuestro estudio, nos afirma que es bueno que los niños jueguen a videojuegos siempre y cuando sea de forma controlada y sin excesos.

→ “Parte de su tiempo de ocio, tampoco te digo que vayan a estar todo el día metidos jugando a un videojuego, pero vamos, parte de su ocio emplearlo ahí, es perfecto e incluso muy positivo en el aspecto educativo”(E.EX. 10)

Santiago Ferrer Marqués (2000), recomienda que se limite el tiempo de juego de 30 a 60 min al día.

Por otro lado, en el estudio de González, Rodiño, Gorís y Carballo (2008:65(256)) sobre el consumo de medios de comunicación en una población infantojuvenil, encontramos la siguiente afirmación: “El uso razonable de los videojuegos tiene muchos aspectos positivos, pero se tendría que recomendar a los padres que participaran en la utilización de los videojuegos con sus hijos, así como que controlaran sus contenidos, el tiempo de dedicación y las edades recomendadas para cada tipo de videojuego”

2.2.2. Prohibiciones

La pregunta 6 del cuestionario (C.6) hace referencia a si les prohíben algún videojuego y en el caso de que sí, por qué se lo prohíben.

El 56,1% de los encuestados dice de que no sufren restricciones o prohibiciones a la hora de jugar a un videojuego, mientras que por el contrario un 43,9% afirma que si les prohíben en algún momento jugar depende a que tipo de videojuegos:

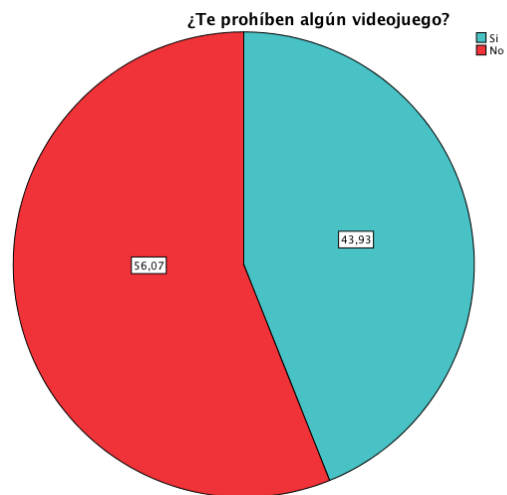


Figura 5. ¿Te prohíben algún videojuego?

¿Te prohíben algún videojuego?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	47	43,5	43,9	43,9
	No	60	55,6	56,1	100,0
	Total	107	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		108	100,0		

Tabla 17 . Tabla de frecuencia pregunta 6 del cuestionario (C.6)

Para analizar las 63 respuestas obtenidas en la segunda parte de la pregunta 6 del cuestionario la cual pregunta ¿por qué te prohíben algún videojuego, hemos considerado oportuno crear una serie de categorías y subcategorías.

Las categorías principales han sido: (1) Sí que hay prohibiciones, (2) no hay prohibiciones. A su vez, con el fin de facilitar la comprensión de los datos hemos optado por establecer dos subcategorías en cada una de las principales. Por un lado en la categoría (1) encontramos: (a) edad inapropiada, (b) violencia y (c) otros; mientras que por el otro lado establecemos: (c) confianza, (d) pasividad parental y (e) otros.

CATEGORÍAS	Sí que hay prohibiciones (43,9%)			No hay prohibiciones (56,1%)		
SUBCATEGORÍAS	EDAD INAPROPIADA Frecuencia→25 (38,1%)	VIOLENCIA Frecuencia →23 (33,4%)	OTROS Frecuencia →2 (3,2%)	CONFIANZA Frecuencia → 7 (11,1%)	PASIVIDAD PARENTAL Frecuencia →2 (3,2%)	OTROS Frecuencia→4 (6,4%)
RESPUESTAS OBTENIDAS	→ Porque no son para mi edad (24) → Porque tienen la ley Pegui (1)	→ Porque son violentos (21) → Porque son sangrientos (2)	→ Porque no les gusta (1) → Porque me porto mal (1)	→ Porque soy responsable (5) → Porque piensan que soy mayor (1) → Porque todos los que tengo puedo jugar (1)	→ Porque juego a todos los que quiero. → Les da igual a los videojuegos que juegue.	→ Porque soy libre(1) → Porque saco buenas notas (1) → Los utilizo poco (1) → Porque son de mi edad (1)

Tabla 18. Categorización a partir de las respuestas obtenidas a la pregunta 6b del cuestionario. (C.6b)

En la tabla 17, como hemos podido observar están plasmados los resultados obtenidos. Destacar que la mayoría de las respuestas corresponden a aquellos niños que sí que les prohíben jugar a algún videojuego (50), mientras que aquellos que no tienen ningún tipo de prohibición casi no contestan a la pregunta (13).

Dentro de aquellos niños que sí les prohíben, las respuestas que encontramos se basan en que los videojuegos presentan contenidos que no se corresponden con la edad del niño ó que los videojuegos contienen acciones violentas y sangrientas.

Por el otro lado, las pocas respuestas que hemos obtenido son variadas, destacando en que algunos niños aseguran que sus padres tienen confianza en ellos y no dudan de su responsabilidad a la hora de jugar a un videojuego.

Otro de los datos a contrastar es las aportaciones que en las entrevistas realizadas para el desarrollo de nuestro estudio, nuestro experto y maestro entrevistado expone:

→“Cada edad tiene sus videojuegos, además los videojuegos están regidos por unas leyes, como la ley “Pegi”, que rige la edad, es como las películas. En teoría un niño no debería jugar a un videojuego que no este en el rango de su edad, ¿sabes?. Existen juegos para niños de 16 años, de 18 años.. y así sucesivamente”(E.EX.3).

→ “No es lo mismo jugar a un “GTA”, que aun juego de “Pokemon” o un “Super Mario” (risas). Un videojuego cómo el “GTA” necesita mucha más madurez que un videojuego por ejemplo de “Mario Bross” (E.EX.4)

→ “[...]lo que no puede hacer un niño de 6 años es jugar a un juego de carácter tan violento como un “GTA”, como un “Halo” o como juegos de ese tipo, que son muy pequeños y esa violencia no la pueden asimilar”(E.EX.9)

La primera aportación citada la relacionamos con la subcategoría edad inapropiada. Mientras que las dos restantes las incluiríamos dentro de la de violencia.

2.3. Dispositivos más utilizados

Otro de los aspectos que hemos considerado analizar, son los dispositivos más utilizados por los niños del tercer ciclo de primaria. Con este nos referimos a conocer dónde suelen jugar a videojuegos, ya sea video-consola, ordenador, teléfono móvil, etc.

Por lo tanto, en una de las preguntas del cuestionario (C.9), nos indica marcar con una cruz (X) los dispositivos en los que juegue. Los resultados obtenidos han sido los siguientes.

El dispositivo más utilizado es el ordenador, que de los 108 niños encuestados, 75 de ellos juegan en la computadora (71,4% de los casos). En segundo lugar, encontramos la “Wii” (61,9% de los casos), seguido de muy cerca por la “Nintendo DS” (61% de los casos). Después nos encontramos con los teléfonos móviles (56,2% de los casos), a continuación la Play Station 3 (39% de los casos), seguido de la PSP (26,7% de los casos). También encontramos a otros dispositivos en los que destacan las “Tablet” (24,8% de los casos) y por último el dispositivo menos utilizado es la XBOX (20% de los casos).

A continuación en la siguiente tabla podemos apreciar los porcentajes que acabamos de explicar:

Frecuencias P_9				
		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
Marca con una cruz (X), los dispositivos ^a	Juego en el ordenador 	75	19,8%	71,4%
	Juego en la PS3 	41	10,8%	39,0%
	Juego en la XBOX 	21	5,5%	20,0%
	Juego en la Wi 	65	17,2%	61,9%
	Juego en la PSP 	28	7,4%	26,7%
	Juego en la nintendo DS 	64	16,9%	61,0%
	Juego en el teléfono móvil 	59	15,6%	56,2%
	Juego en otros dispositivos 	26	6,9%	24,8%
	Total	379	100,0%	361,0%

Tabla 19. Tabla de frecuencias pregunta 9 del cuestionario (C.9). Marca con una cruz (X), los dispositivos en los que juegues.

Para contrastar esta información con la opinión del entrevistado acerca de cuáles son los dispositivos más utilizados en la actualidad hemos considerado interesante destacar las siguientes aportaciones:

→“Hoy por hoy el dispositivo más utilizado para el uso de los videojuegos, son los dispositivos móviles, consolas portátiles. En mi opinión son los que más extendidos están, bueno, sobretodo los móviles, quien no tiene hoy por hoy un “smartphones”. Tienen acceso a los juegos, e incluso de forma gratuita”(E.EX.5)

→“Toda familia tiene un ordenador en casa, ya sea portátil o de sobremesa, y yo creo que esa sería la plataforma mas extendida por los videojuegos, los ordenadores. Porque las consolas creo que tal como están las cosas en nuestro país, un padre no compra una consola, bueno si hay padres que compran consolas a niños muy pequeños, pero vamos, bajo mi punto de vista, la edad para comprar una consola media son mas o menos 13-14 años, ya se habría pasado la educación primaria”(E.EX.6)

También encontramos aportaciones acerca de las nuevas tendencias que están surgiendo en la actualidad en el mundo del videojuego:

→”Yo como jugador habitual de consolas, todavía no estoy adaptado a estas cosas, vamos, yo con el mando original de toda la vida es como verdaderamente me gusta jugar. En mi opinión, eso tiene un campo de progreso importante, por el ejemplo el “Kinect” de la Xbox, que es una cámara de captación de movimiento, eso podría, vamos eso dicen que es el futuro; y yo creo que podría serlo, aunque ya te digo que yo sigo confiando en el mando de toda la vida, o en el ratón-teclado” (E.EX.7)

3. POTENCIAL EDUCATIVO

En el presente epígrafe vamos a analizar las experiencias potencialmente educativas que se les presentan a los niños con el uso de videojuegos. Este aspectos lo hemos dividido en tres apartados con el fin de facilitar la comprensión del análisis. (1) ¿Qué aprenden, para qué sirven?, (2) Videojuegos más utilizados, (3) Valores que transmiten los videojuegos.

3.1. ¿Qué aprenden, para qué les sirven?

Los videojuegos son una de las principales entradas de información para los niños, por lo tanto con la pregunta qué aprenden y para qué les sirven, nos referimos a todo lo que los niños adquieren con el uso de los videojuegos.

Por lo tanto con la pregunta 11 del cuestionario (C.11) hemos obtenido información acerca de qué aprenden y para que les sirven los videojuegos. Aquí presentamos los resultados obtenidos a la pregunta:

<p>11. ¿Para qué crees que te sirven los videojuegos?</p> <p>a) Para divertirme. Sí No. Ejemplo: _____</p> <p>b) Para aprender cosas. Sí No. Ejemplo: _____</p> <p>c) Para hacer amigos. Sí No. Ejemplo: _____</p> <p>d) Para otras cosas. Sí No. Ejemplo: _____</p>

3.1.1. Para divertirme

En la pregunta que si sirven los videojuegos para divertirse (C.11a), la respuesta es unánime por parte de todos los niños encuestados que manifiestan divertirse con los videojuegos. (100%)

Por otra parte en la segunda parte de la pregunta en la que se pide un **ejemplo** de por qué se divierten encontramos poca participación. Únicamente

hemos obtenido 35 respuestas, a partir de las cuales establecemos las siguientes categorías relacionadas con el motivo de la “diversión”:

- Compañía de amigos y familiares: la diversión viene causada por las personas con las que el niño juegue.
- Sensación de ganar y superación: la diversión la consiguen cuando cumplen los objetivos del juego.
- Vencer el aburrimiento: a través del videojuego los niños se distraen y entretienen sin caer en el aburrimiento.

CATEGORÍAS	COMPAÑÍA DE AMIGOS Y FAMILIARES Frecuencia→7(20,3%)	SENSACIÓN DE GANAR Y SUPERACIÓN Frecuencia→7(20,3%)	VENCER EL ABURRIMIENTO Frecuencia→21 (59,4%)
RESPUESTAS OBTENIDAS	<ul style="list-style-type: none"> → Cuando juego con la familia (3) → Cuando juego con mis amigos (3) → Cuando juego dos a tenis en la “Wii” (1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Cuando gano (2) → Cuando gano los partidos de fútbol (1) → Cuando gano muchas pantallas (1) → Cuando marco goles. → Cuando matas a alguien (1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Cuando se me pasa el tiempo en seguida (11) → Cuando me río (3) → Cuando me aburro (3) → Cuando hago las cosas por libre (1) → Cuando juego a muchos juegos diferentes (1) → Cuando no sabes que hacer (1) → Cuando no estoy muy animado juego (1)

Tabla 20. Categorización a partir de las respuestas obtenidas al ejemplo de la pregunta para divertirme.

(C.11a)

En la tabla que acabamos de exponer cabe destacar que de las respuestas obtenidas la mayoría de los niños afirman que a través del videojuego vencen el aburrimiento, pasando un rato entretenido y agradable. Sin embargo también encontramos respuestas que hacen referencia a que la diversión de algunos niños a través del videojuego es debido a que suele jugar con familiares o amigos. Por último, el afán de superación y de ganar también esta presente en alguno de los niños encuestados.

3.1.2. Para aprender cosas

A la pregunta si los videojuegos sirven para aprender cosas (C.11b), encontramos una división de opiniones entre las 102 respuestas de los niños encuestados. Por una parte el 58,82% opinan que sí que aprenden cosas con ellos, sin embargo el 41,38% cree que no aprenden nada con el uso de videojuegos.

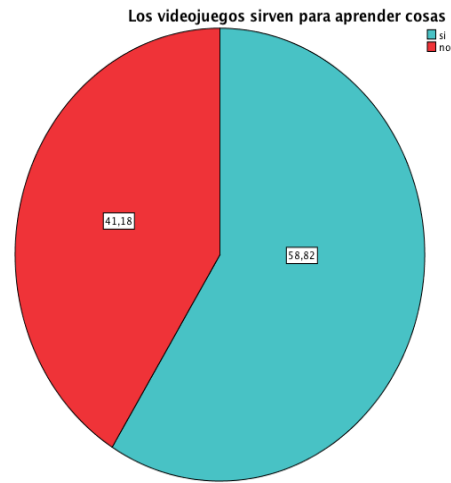


Figura 6. Los videojuegos sirven para aprender cosas.

En lo que corresponde a la segunda parte de la pregunta, dónde se pide un **ejemplo** de que cosas se aprenden con el uso de videojuegos, encontramos una variedad de respuestas (39).

A partir de ellas establecemos las siguientes categorías y subcategorías hemos considerado crear dos categorías principales: (1) Sí que aprenden cosas, (2) No aprenden cosas. Las respuestas al ejemplo variarán dependiendo de la respuesta a la primera parte de la pregunta. A partir de ahí hemos creado unas subcategorías como se puede observar en la tabla 20. En la categoría (1), encontramos las siguientes subcategorías: (a) Habilidades físicas y motrices, (b) videojuegos, (c) conocimientos cognitivos. En la categoría (2), no hemos considerado oportuno establecer ninguna subcategoría, debido a que únicamente aportaban ideas de por qué no aprenden cosas. A continuación explicaremos de forma más detallada la categorización que hemos utilizado:

- (1) Sí que aprenden cosas: hemos establecido esta categoría para relacionar las aportaciones de aquellos que si que adquieren cosas con el uso de videojuegos. A su vez dentro de esta categoría hemos creado las siguientes subcategorías:

- a) Habilidades físicas y motrices.
 - b) Videojuegos.
 - c) Conocimientos cognitivos.
- (2) No aprenden cosas: esta categoría la hemos establecido para encuadrar las aportaciones de aquellos que no adquieren cosas con el uso de videojuegos.

CATEGORÍAS	<u>Sí que aprenden cosas (58,82%)</u>			<u>No aprenden cosas</u> <u>(41,38%)</u>
SUBCATEGORÍAS	Habilidades físicas y motrices Frecuencia → 3 (7,8%)	Videojuegos Frecuencia → 11 (28,6%)	Conocimientos cognitivos Frecuencia → 12 (31,2%)	Frecuencia → 13 (33,8%)
RESPUESTAS OBTENIDAS (39)	<ul style="list-style-type: none"> → Aprendo llaves de lucha libre (1) → Aprendo a dibujar (1) → Aprendo a hacer regates (1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Aprendo con el “Office Intelligent”(1) → Aprendo con los juegos que nos dice la profesora (1) → Juegos de historia (1) → Juegos de inteligencia(1) → Juegos como “Profesor Liton”(1) → Juegos educativos (1) → Aprende sobre dioses con el “Gears of God”(1) → Aprendo con el “Big Brain Training”(1) → Juegos como el Trivial (2) 	<ul style="list-style-type: none"> → Abres la mente (1) → Te enseñan la comunicación (1) → Aprendo lengua (1) → Aprendo conocimiento del medio (1) → Aprendo historia (1) → Aprender sobre guerras mundiales, leyendas, etc (1) → Aprender cosas nuevas (3) → Algunos tienen bases de datos (1) → Repasar palabras en inglés (1) → Me sirven para estudiar (1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Porque son para divertirse (3) → Porque algunos son violentos (2) → Porque algunos no son para niños (2) → Para eso están los deberes (2) → Solo sirven para jugar (2) → Porque no son educativos (2)

Tabla 21. Categorización a partir de las respuestas obtenidas al ejemplo de la pregunta para aprender cosas. (C.11b)

Como podemos observar en la tabla, muchos niños sí que afirman que aprenden cosas con el uso de videojuegos. Las respuestas son muy variadas, algunas de ellas hacen referencia a materias escolares, como aprender historia, inglés, conocimiento del medio, comunicación, etc. Otras hacen referencia a habilidades físicas y motrices, como aprender a hacer llaves de lucha libre, regates de fútbol o dibujar. Por último, también encontramos respuestas relacionadas con diferentes videojuegos, los cuales principalmente tienen carácter educativo (Office Intelligent, Big Brain Training, Profesor Liton, etc).

Por otro lado encontramos a aquellos niños que dicen no aprender nada jugando a videojuegos, y esto es debido a que lo suelen asociar únicamente con la diversión y no con el aprendizaje (para eso están los deberes, sólo son para jugar, no son educativos, etc.)

En una de las entrevistas encontramos algunas afirmaciones y aportaciones en línea con algunas de las categorías y subcategorías que acabamos de explicar:

- Dentro de la categoría (1) sí que aprenden cosas y más específicamente en la subcategoría (c) conocimientos cognitivos:
 - “Hay videojuegos, ya te digo, que te pueden enseñar historia, biología, física” (E.EX. 10)
- También podríamos incluir dentro de la categoría (1), pero a su vez dentro de la subcategoría (a) habilidades físicas y motrices la siguientes aportaciones:
 - “Incluso hay videojuegos deportivos que pueden fomentar en el niño los reflejos” (E.EX.10)
 - “Las nuevas tendencias que hemos comentado antes, los nuevos juegos de la wii, Xbox, que incluso coordinativamente, pueden producir un progreso motriz si el niño por ejemplo juega al béisbol en la “Wi” que tiene que mover el brazo, y si lo mueve de una determinada manera... puede incluso en la manera física, puede mostrar un progreso [...]” (E.EX.10)

3.1.3. Para hacer amigos

Otro de las preguntas que encontrábamos en el cuestionario es que si los videojuegos les servían para hacer amigos. Las respuestas que hemos obtenido son que 64 de los 103 niños encuestas dicen que no les sirven para hacer nuevas amistades (62,1%), sin embargo 39 de los niños consideran que si que pueden hacer amigos jugando a videojuegos.

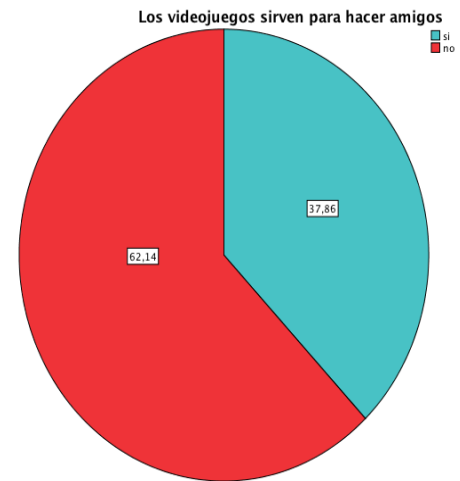


Figura 7. Los videojuegos sirven para hacer amigos

Por otro lado, en lo que se refiere a las respuestas al ejemplo que planteamos en la segunda parte de la pregunta, decir, que la mayoría de las respuestas coinciden en que a través de la modalidad online de algunos videojuegos pueden entablar amistades con otras personas. También encontramos otras respuestas, y por lo tanto, a partir de los resultados obtenidos hemos considerado establecer las siguientes categorías y subcategorías. Primeramente dos categorías principales, por un lado a aquellos que si hacen amigos (1) a través del uso de los videojuegos, por otro los que no entablan ningún tipo de amistad a través del juego. A su vez, hemos establecido una subcategorías en cada una de las principales. En (1) sí que hacen amigos nos encontramos con la subcategoría (a) online, mientras que por la categoría (2) no hacen amigos establecemos la subcategoría (b) desconfianza.

En la tabla siguiente exponemos las categorías y subcategorías con las respuestas obtenidas:

CATEGORÍAS	<u>Sí que hacen amigos (37,9%)</u>	<u>No hacen amigos (62,1%)</u>
SUBCATEGORIAS	ONLINE Frecuencia→18 (64,3%)	DESCONFIANZA Frecuencia→9 (35,7%)
RESPUESTAS OBTENIDAS	<ul style="list-style-type: none"> → En juegos online. (16) → En las redes sociales.(1) → En la XBOX en juegos online.(1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Porque no haces convivencia.(1) → Porque juegas con gente que desconfías(3) → Porque nos los conoces (1) → Porque te pueden engañar (2) → Puede ser peligroso (2)

Tabla 22. Categorización a partir de las respuestas obtenidas al ejemplo de la pregunta para hacer amigos. (C.11c)

Como podemos observar en la tabla 20, aquellos niños que sí que hacen amigos a través de los videojuegos es debido a que juegan con otras personas en la modalidad online. También encontramos una respuesta que afirma que a través de las redes sociales entabla algún tipo de amistad. Sin embargo, predominan los niños que no ven apropiado hacer amigos a través del juego, y las razones son variadas: porque no haces convivencia con los jugadores, porque normalmente es gente que desconoces y puedes desconfiar.

3.1.4. Para otras cosas

A la pregunta que formulamos en el cuestionario si servían los videojuegos para otras cosas hemos encontrado 27 respuestas casi todas ellas diferentes. A continuación exponemos las respuestas obtenidas:

Algunos sirven para hacer ejercicio.	Jugar con tus amigos	Buscar información.	Para unir más a la familia.	Conducir coches virtuales (2)
Aprender cosas de la vida.	Aprender vocabulario	Desahogarte de un problema	Pasar el rato.	Aprender a disparar.
Excusa para estar con los amigos.	Mejorar habilidades.	Desarrollar la imaginación	Para estar en las redes sociales	Ver vídeos
Relajarte (3)	Ser normal	Divertirte (2)	Ligar	Leer

Tabla 23. Respuestas obtenidas al ejemplo para qué otras cosas sirven los videojuegos. (C.11d)

3.2. Videojuegos más utilizados

En este apartado vamos a analizar aquellos videojuegos más utilizados por los niños del tercer ciclo de educación primaria. Para ello nos hemos basado en las respuestas obtenidas en la pregunta 8 del cuestionario (C.8).

Esta pregunta del cuestionario está formada por tres apartados: (a) El videojuego que más utilizo es..., (b) el segundo videojuego que más utilizo es...y (c) el tercer videojuego que más utilizo es...

Para conocer cuales son los tres videojuegos más utilizados por parte de los niños de tercer ciclo de educación primaria, hemos establecido una puntuación a las respuestas obtenidas en la pregunta 8 del cuestionario (C.8). La puntuación es de la siguiente manera:

- Los videojuegos que hayamos obtenido en el apartado (a), se le dará una puntuación de 3 puntos por respuesta. Es decir, al videojuego más utilizado por cada niño se le asignarán tres puntos.
- A aquellos videojuegos que sean los segundos más utilizados (b) por los niños se le darán dos puntos por cada respuesta.
- Todos los videojuegos que elijan los niños como los terceros que más utilizan (c) se les asignarán un punto.

Una vez que hayamos obtenido las tres puntuaciones las sumaremos, obteniendo así los tres videojuegos más utilizados, los cuales serán los analizados con mayor profundidad en epígrafes posteriores.

Antes de comenzar , decir, que hemos considerado juntar las frecuencias de los videojuegos “Fifa” y “Pro Evolution Soccer”, debido a que son juegos de características similares pero fabricados por distintas distribuidoras y no es un hecho que nos influya a la hora de desarrollar nuestro estudio. Después de esta pequeña aclaración, vamos desarrollar este proceso de forma más detallada:

a) El videojuego que más utilizo es...:

<u>VIDEOJUEGO</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>	<u>PUNTOS</u>
“Fifa” y “Pro Evolution Soccer”	“Fifa” (12) y “Pro Evolution Soccer”(5)→17	“Fifa”(12,5%) y “Pro Evolution Soccer”(5,2%) →17,7%	17 x 3= 51 puntos
“Call of duty”	11	11,5%	11x3= 33 puntos
“Mario Bros”	7	7,3%	7x3= 21 puntos

Tabla 24. Tabla de los videojuegos que más utilizan (C.8a).

b) El segundo videojuego que más utilizo es...:

<u>VIDEOJUEGO</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>	<u>PUNTOS</u>
“Mario Bros”	7	9,4%	7x2= 14 puntos
“Fifa” y “Pro Evolution Soccer”	“Fifa” (5) y “Pro Evolution Soccer”(1)	“Fifa”(6%) y “Pro Evolution Soccer”(2,4%)	6x2= 12 puntos
“Wii Party” “Call of duty”	“Wii Party”→5 “Call of duty”→5	4,6%	5x2= 10 puntos


Tabla 25. Tabla de los videojuegos que más utilizan (C.8b)


c) El tercer videojuego que más utilizo es...:


<u>VIDEOJUEGO</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>	<u>PUNTOS</u>
“Fifa” y “Pro Evolution Soccer”	“Fifa” (7) y “Pro Evolution Soccer”(1)→8	“Fifa”(10,9%) y “Pro Evolution Soccer”(1,6%) →12,5%	8x1= 8 puntos
“Mario Bros”	5	7,8%	5x1= 5 puntos
“GTA” “Pou”	“GTA”→3 “Pou”→3	4,7%	3x1= 3 puntos

Tabla 26. Tabla de los videojuegos que más utilizan (C.8c)

Tras analizar los tres apartados de la pregunta 8 del cuestionario (C.8) y sumar los puntos obtenidos, los tres videojuegos más utilizados han sido los siguientes:

1.  → (a) 51 puntos + (b) 12 puntos + (c) 8 puntos = **71 puntos**

2.  → (a) 33 puntos + (b) 10 puntos + (c) 0 puntos = **43 puntos**

3.  → (a) 21 puntos + (b) 14 puntos + (c) 5 puntos = **39 puntos**

Como podemos observar en el cuadro, los tres videojuegos más utilizados por los niños del tercer ciclo de educación primaria son:

- “Fifa” – “Pro Evolution Soccer”
- “Mario Bros”
- “Call of Duty”

A continuación vamos a realizar una pequeña explicación del contenido de los tres videojuegos, también conoceremos el por qué los niños encuestados los utilizan (C.8).

➤ **“Fifa”- “Pro Evolution Soccer”(AVJ.1)**

Ambos videojuegos como hemos comentado al principio del análisis tienen las mismas características pero son distribuidos por compañías diferentes. El contenido principal es el fútbol.

Basándonos en la página oficial del videojuego **“Fifa”** (www.ea.com/es/fifa13) exponemos las características y contenido de este videojuego:

“Fifa” recoge toda la espectacularidad y espontaneidad del mundo del fútbol en cinco innovaciones que cambian la forma de jugar, y revolucionan la inteligencia artificial, el regate, el control del balón y el juego físico. Se trata del mayor y más completo conjunto de características de la historia de la franquicia. Estas innovaciones fomentan una auténtica lucha por la posesión del balón en el campo, aportan libertad y creatividad durante el ataque, y captan la espectacularidad y espontaneidad de este deporte.

Por otra parte, “Pro Evolution Soccer”, es un “videojuego de fútbol, publicado por la compañía japonesa Konami. Destacar las innovaciones que se han ido produciendo en este videojuego, como la mejora de Player ID, haciendo que los mejores jugadores del mundo cuentan con sus propios movimientos, lo que genera la sensación de estar viendo a estos jugadores como si fueran reales” (www.konami-pes2013.com/es)



Con las respuestas obtenidas en la pregunta 8 del cuestionario (C.8), podemos conocer la causa de por qué los niños lo utilizan con gran frecuencia:

Lo utilizo porque...	FRECUENCIA
Me gusta el fútbol	20
Me gustan los gráficos	3
Me gusta crear un equipo y mejorarlo	1
Tiene online y buenos gráficos	1
Juego con mi hermano	1

Tabla 27. Razones de por qué utilizan el “Fifa” y “Pro Evolution Soccer”.

➤ “Call of Duty” (AVJ.2)

La descripción del videojuego que dan en la pagina web oficial (www.callofduty.com) es la siguiente: “Call of Duty®: Black Ops 2 lleva a los jugadores a un futuro cercano, la Guerra Fría del siglo XXI, donde la tecnología y las armas han dado pie a una nueva generación bélica”



Las causas de por qué los niños utilizan este videojuego con gran frecuencia son las que exponemos en la siguiente tabla:

Lo utilizo porque...	FRECUENCIA
Me gusta matar	6
Me gusta matar y pegar tiros	3
Es de guerra	2
Es de violencia	1
Me gusta y hay retos que conseguir	1
Me gusta	1

Tabla 28. Razones de por qué utilizan el “Call of Duty”.

➤ **“Mario Bros”(AVJ.3)**

El videojuego “Mario Bros”, lo podríamos considerar un clásico dentro de este mundo. Como todos sabemos hay dos personajes principales que son fontaneros: Mario Bros y Luigi. Es un juego de aventuras, en el cual hay que ir superando niveles. Un dato a destacar es que únicamente es producido por la compañía Nintendo.



Las causas de por qué los niños utilizan este videojuego con gran frecuencia son las siguientes:

Lo utilizo porque...	FRECUENCIA
Me gusta	9
Me divierte	3
Me divierto con la familia	1
Es de aventuras y me gusta	1
Juego con mi hermano	1
Me gusta los niveles que tiene	1

Tabla 29. Razones de por qué utilizan el “Mario Bros”

Una vez que hemos realizado las descripciones de los videojuegos y las causas de por qué los niños los suelen utilizar, vamos a dar paso en el siguiente epígrafe a realizar el análisis documental de estos tres videojuegos, donde los analizaremos de forma general y posteriormente mostraremos los valores y contravalores que estos videojuegos pueden presentar.

3.3. Valores y contravalores que transmiten los videojuegos

Una vez que hemos delimitado los tres videojuegos que son más utilizados por los niños del tercer ciclo de educación primaria, vamos a proceder a analizarlos.

Primeramente, vamos a exponer un cuadro dónde encontraremos las principales características del juego (AVJ.1, AVJ.2, AVJ3), tales como el género, número de participantes, plataformas en la que se juega y clasificación “Pegi” según la edad y los contenidos:

<u>Videojuego</u>	<u>Género</u>	<u>Número de jugadores</u>	<u>Plataforma</u>	<u>Clasificación Pegi</u>
 <p>Fifa y Pro Evolution Soccer</p> 	DEPORTES	Un jugador /multijugador	-PS2 y PS3 -XBOX360 -PC -Wii -PSP VITA -Móviles -Nintendo 3DS	 
<p>Call of duty</p> 	ACCIÓN	1 ó 2	-PS2 y PS3 -XBOX360 -PC -Wii -PSP VITA -Móviles -Nintendo 3DS	   
<p>Mario Bros</p> 	PLATAFORMAS- AVENTURAS	1 ó 2	-Wii - Nintendo 3DS	

Tabla 30. Clasificación y datos significativos de los videojuegos más utilizados.

Cómo podemos observar en la tabla tanto el Fifa, Pro Evolution Soccer y el Mario Bros son videojuegos adecuados para los niños del tercer ciclo de educación primaria. Ambos tres son correctos para mayores de 3 años. Sin embargo, el Call of Duty está encuadrado dentro de los videojuegos destinados para adultos mayores de 18 años.



En lo que corresponde al contenido del videojuego, el Call of Duty contiene un lenguaje soez, es decir, aparecen palabrotas a lo largo del videojuego. También es muy frecuente las acciones y representaciones violentas en el desarrollo del videojuego.

Por otra parte, en los otros dos videojuegos no encontramos contenidos inapropiados para los niños de esta edad. Otro aspecto a destacar es que tanto en el Fifa, Pro Evolution Soccer y Call of Duty se puede jugar en la modalidad online.

En lo que se refiere al género, cada uno de los videojuegos corresponde a uno diferente, como podemos observar en la tabla 25 (deportes, plataformas-aventuras y acción).

Por último, decir que el Fifa, Pro Evolution Soccer y Call of Duty se puede jugar en todos los dispositivos, mientras que al Mario Bros únicamente corresponde a plataformas de Nintendo.

A continuación, nos centraremos en conocer los valores y contravalores que transmiten estos videojuegos.

Como hemos presentado en el capítulo de la metodología, nos hemos basado en los valores universales que nos exponen Camps (2000) y Hallak (2001) en Bandera (2010:3):

- Honestidad
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia
- Respeto
- Sinceridad
- Libertad
- Igualdad
- Amistad
- Justicia

También hemos considerado añadir dos valores a esta lista, ya que creemos que son significativos en nuestro estudio:

- Violencia
- Competitividad

<i>Valores</i>	H O N E S T I D A D	R E S P O N S A B I L I D A D	S O L I D A D	T O L E R A N C I A	R E S P E T O	S I N C E R I D A D	L I B E R T A D	I G U A L D A D	V I O L E N C I A	C O M P E T I T I V I D A D	A M I S T A D	J U S T I C I A
<i>Videojuego</i>												
1. <u>Fifa-Pro Evolution Soccer</u>	X							✓		X	✓	✓
2. <u>Mario Bros</u>					✓			✓			✓	
3. <u>Call of Duty</u>	✓		X	X	X		X	X	X		✓	X
LEYENDA												
En blanco → Ausencia de valores	✓ → Presencia del valor				X → Presencia de contravalor/es							

Tabla 31. Valores y contravalores de los videojuegos. Elaboración propia.

Fuente: Bandera, 2010.

Acerca de los valores que transmiten los videojuegos de forma general, encontramos aportaciones de uno de los entrevistados para nuestro estudio:

→ “Yo creo que si los videojuegos se utilizan como se tienen que utilizar, y a la edad que se tienen que utilizar, ya te digo que hay videojuegos para distintas edades si se utilizan bien, los valores son los que les quieras dar” (E.EX.9)

4. POTENCIAL DIDÁCTICO

Este epígrafe está centrado en conocer la predisposición y la opinión tanto de alumnos como de profesores y expertos, de incluir los videojuegos dentro de los centros escolares como recursos didácticos. Para ello hemos considerado dividirlo en dos subaspectos: (a) opinión del alumnado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico, (b) opinión de experto y profesorado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico.

4.1. Opinión del alumnado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico

Para conocer la opinión del alumnado nos hemos basado en las preguntas 12 y 13 del cuestionario (C.12 y C.13).

12. ¿Te gustaría que se utilizasen videojuegos en las clases? Sí No.

13. ¿Para qué crees que podrían servir?

Los videojuegos dentro de clase servirían para _____

_____ y los utilizaría en esta/s asignaturas _____.

Primeramente vamos a analizar si a los niños de educación primaria les gustaría que se utilizasen videojuegos dentro de las aulas (C.12). Ante esta pregunta encontramos 104 respuestas de las cuales 68 afirman que sí que los utilizaría (65,4%), sin embargo los 36 niños restantes (34,6%) no ven apropiado que se introduzcan dentro de las clases.



Figura 8. ¿Te gustaría que se utilizasen los videojuegos en las clases?

Como hemos visto gran parte de los niños encuestados verían con buenos ojos la inclusión de los videojuegos en las clases. Con la pregunta 13 del cuestionario (C.13) queremos conocer para qué creen los niños que podrían servir los videojuegos dentro de las clases y en qué asignaturas los utilizarían.

Primeramente nos centraremos en saber la utilidad que afirman los niños que podrían tener los videojuegos dentro de las clases. Hemos obtenido gran variedad de respuestas y por ello hemos considerado oportuno establecer las siguientes categorías:

- Aspectos positivos: con esta categoría relacionaremos las aportaciones que den una visión positiva para la utilización de videojuegos dentro de las aulas.
- Aspectos negativos: con esta categoría relacionaremos las aportaciones que den una visión negativa de la inclusión de los videojuegos dentro de las aulas.
- Otras: con esta categoría relacionaremos aquellas aportaciones que no sean ni positivas ni negativas dentro de las aulas

CATEGORÍAS	ASPECTOS POSITIVOS Frecuencia → 52 (52%)	ASPECTOS NEGATIVOS Frecuencia → 37 (37%)	OTRAS Frecuencia → 10 (10%)
RESPUESTAS OBTENIDAS	<ul style="list-style-type: none"> → Aprender de otra manera (24) → Divertirte (14) → Divertirte y trabajar en equipo (3) → Divertirte y tener más ganas de venir (3) → Motivar a los alumnos (3) → Desarrollar la imaginación (1) → Relacionarte, divertirte y aprender (1) → Profundizar en algunas materias o idiomas (1) → Memorizar mejor (1) → Ser más inteligente (1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Distraer y no aprender (19) → Nada (12) → Desconcentrarse (3) → Pasar el tiempo en clase (1) → Para de mayor ser parásitos (1) → Jugar y engancharme todo el día (1) 	<ul style="list-style-type: none"> → Pasar el tiempo en clase (1) → Entretenernos en el tiempo libre (6) → Enseñar nuestros juegos a los profesores (1) → No aburrirse (1) → Descansar (1)

Tabla 32. Categorización de las respuestas obtenidas a la pregunta para qué servirían los videojuegos dentro de clase.

Como podemos observar en la tabla 27, gran parte de los alumnos opinan que los videojuegos dentro de las aulas servirían para aprender de otra manera, divertirse y conseguir una mayor motivación por parte de los alumnos. Sin embargo, hay también algunos alumnos que creen que los videojuegos no servirían para nada o únicamente para distraer y no aprender. Por último, hay algunos niños que consideran que la función que tendrían los videojuegos dentro de las clases es puro entretenimiento.

De todas las respuestas obtenidas consideramos oportuno destacar que uno de los niños encuestados cree que servirían para enseñar a los maestros los videojuegos a los que juegan.

Una vez que hemos analizado las utilidades que según los alumnos pueden llegar a tener los videojuegos dentro de las clases, vamos a pasar a analizar en que asignaturas los introducirían. Para ello nos basaremos en la segunda parte de la pregunta 13 del cuestionario (C.13).

Hemos obtenido un total de 97 respuestas, de las cuales 30 afirman de que no utilizarían los videojuegos en ninguna asignatura. Los demás niños encuestados si que los introducirían en alguna de las asignaturas, destacando que 9 de ellos los utilizarían en todas, mientras que otros 9 piensan que en Educación física los videojuegos no tendrían cavidad. El resto de las respuestas obtenidas son muy variadas y hay diversidad de opiniones, las asignaturas que para los alumnos mejor encajarían los videojuegos son matemáticas, lengua, conocimiento del medio, plástica, religión e inglés.

4.2. Opinión de experto y profesorado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico

Para analizar la opinión y predisposición de experto y profesorado de la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico nos hemos basado en las dos entrevistas que hemos realizado para nuestro estudio.

Uno de los profesores entrevistados cree que es difícil introducir en el aula lo que por ejemplo su hijo entiende por videojuego:

→ “Lo que yo entiendo por videojuego no se puede meter en el aula, o lo que mi hijo entiende por videojuego. Los videojuegos, como por ejemplo nosotros tenemos la Wii, pues introducirlos en el aula es imposible” (E.P.1)

Ante esta problemática de introducir cualquier videojuego dentro de las aulas, encontramos los videojuegos educativos que nuestros entrevistados dan su opinión acerca de ellos:

→ “[...] yo creo que hoy por hoy, hay un catálogo de videojuegos muy amplios. En mi opinión, si los saben buscar y si tienes un poquito de interés puede encontrar para casi todas las asignaturas que se dan” (E.EX.16)

→ “Los videojuegos educativos son muchos más visuales, por ejemplo en videojuegos en Conocimiento del medio donde los niños lo relacionen con los animales, que vean la foto de los animales, o vídeos, muchas veces es lo que se echa en falta en los colegios y en los libros de texto” (E.EX.16)

→ “Sí, sí les motiva más el videojuego, les puede motivar más que un libro y aprender mediante videojuegos, bueno estaría bien, hay muchas actividades en juegos, muchos juegos educativos [...] (E.P.5)

Por otro lado, en la otra entrevista realizada a un experto en videojuegos y maestro, afirma que todo recurso didáctico puede ser productivo en el aula en función de cómo se utilice:

→ “Yo creo que todo recurso didáctico es positivo si se sabe utilizar. Y con los videojuegos es indudable, que el niño, el alumno, se lo está pasando bien, esta disfrutando y está asimilando los conocimientos. El alumno cuanto mas disfrute, más rápido va a asimilar los conocimientos. Eso es como todo si una cosa te gusta, más vas a absorberla, ósea, que yo creo que sí, que es un aspecto positivo dentro del aula” (E.EX.13)

→ “[...] sí, lo que pasa que utilizarlos demasiado tampoco les dejará de motivar eh, hay que usarlos en momento oportuno” (E.P.5)

Begoña Gros (2000) está de acuerdo con las aportaciones que hemos obtenido en las entrevistas que hemos realizado, nos expone que: “no todos los productos son iguales y es necesario que los profesores que se animen a incorporar los juegos en sus clases tengan en cuenta las muchas posibilidades que estos productos informáticos ofrecen”

Aunque casi todo el mundo sabe las potencialidades que tienen los videojuegos como recurso didáctico dentro de las aulas, encontramos muchos inconvenientes para introducirlos. Como dice Gros (2000), “el uso de los videojuegos como un material informático más en la escuela supone una aproximación por parte del profesorado que hasta el momento no ha visto la potencialidad de este producto o simplemente, lo considera excesivamente complejo”

En nuestras entrevistas también encontramos opiniones que refuerzan la idea que acabamos de aportar:

→ “[...] Si la verdad es que los profesores tienen bastante problemas con las tecnologías porque la mayoría de los profesores, o una parte importante de los profesores tienen de 40 años para arriba y tienen muchísimos problemas en el manejo de las tic, y en manejar sobretodo una clase entera metida en un ordenador, tienen muchísimos problemas” (E.EX.15)

A parte de las dificultades de los maestros a la hora de utilizar este recurso didáctico, nuestro profesor y experto entrevistado nos aporta que:

→ “Pues yo creo que el mayor inconveniente es la falta de medios, no todos los colegios disponen de una sala de ordenadores para que todos los alumnos estén jugando a ese mismo juego. Por otra parte no todos los centros, si tienen ordenadores, tienen por ejemplo un “firewall” adecuado, para que el alumno por ejemplo si le dices meteos a este juego, ninguno se meta donde no se tiene que meter, como por ejemplo en internet” (E.EX.14)

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES

1. INTRODUCCIÓN

En este último capítulo nos centraremos en comentar y profundizar en las conclusiones que hemos obtenido con nuestro estudio. Para la explicación nos basaremos en los resultados obtenidos. Por otro lado, hemos considerado dividir este capítulo en diferentes apartados con la finalidad de dar respuesta a los objetivos establecidos al principio de este trabajo. Los apartados son los siguientes: (a) Frecuencia de uso de videojuegos de los niños del tercer ciclo de educación primaria, (b) limitaciones y prohibiciones que presentan los niños a la hora de jugar a videojuegos, (c) potencial educativo de los videojuegos, (d) valores y conocimientos que transmiten los videojuegos más utilizados por los niños de tercer ciclo de educación primaria, (e) opiniones acerca de utilizar los videojuegos como recurso didáctico dentro de las aulas.

Para concluir con este capítulo aportaremos las consideraciones finales de nuestro estudio, donde trataremos por un lado las dificultades que nos han surgido para llevar a cabo nuestra investigación y las posibles aportaciones para futuras investigaciones similares, y por otro lado las propuestas de mejora sobre el uso de los videojuegos en los niños y su posible potencial didáctico y educativo.

2. FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS DE LOS NIÑOS DE TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Como era de esperar los niños de tercer ciclo de educación primaria (10,11 y 12 años) son usuarios muy frecuentes de videojuegos. Hoy en día, por norma general todos los niños suelen utilizar y jugar a videojuegos, lo raro es aquel que nunca ha jugado o no sabe en lo que consiste. El dato es contrastado con las aportaciones de los expertos de que hoy en día todos los niños tienen acceso a un videojuego en cualquier lugar y momento, ya que por norma general

la presencia de dispositivos tales como ordenadores, video-consolas o teléfonos móviles está presente la mayoría de los hogares.

Aunque por norma general los más jóvenes suelen utilizar parte de su tiempo de ocio para jugar a videojuegos, encontramos considerables diferencias en el tiempo que dedican según si es chico o chica. La mayoría de los niños dedican como mínimo tres días a la semana al uso de videojuegos, destacando que algunos de ellos utilizan un rato diario para el juego. Sin embargo, la gran parte de las niñas no dedica tanto tiempo a lo largo de la semana, se mueven de tres a menos de un día por semana.

Haciendo referencia al lugar donde suelen jugar a videojuegos y en qué compañía lo hacen, decir que el hogar familiar y en soledad son las preferencias por parte de los niños.

En relación al juego en “familia”, es decir, los hijos con los padres, no es muy frecuente pero sí que encontramos que alguno de los niños suelen jugar a ciertos videojuegos en compañía de sus familiares.

Por otro lado, los niños de esta edad no juegan con gran frecuencia a videojuegos con sus amigos, además tampoco utilizan muy a menudo las modalidades online de los videojuegos que lo permiten.

Con respecto a los dispositivos preferidos por los niños, el ordenador sigue siendo uno de los más utilizados, pero seguidos muy de cerca por otros como la “Wii”, Nintendo DS ó los teléfonos móviles.

Por lo tanto como conclusión consideramos importante resaltar que como ya suponíamos los más jóvenes son grandes consumidores de videojuegos. Además que existen diferencias según el sexo, podemos deducir que las niñas suelen tener otras aficiones prioritarias a la de jugar a videojuegos.

3. LIMITACIONES Y PROHIBICIONES QUE ENCUENTRAN LOS NIÑOS A LA HORA DE JUGAR A VIDEOJUEGOS.

En la actualidad es muy frecuente que los niños vean limitado el tiempo que dedican al uso de videojuegos. La mayoría de los niños encuestados sufren limitaciones y no tienen la posibilidad de jugar todo el tiempo que ellos crean oportuno.

Como es lógico, estas limitaciones vienen producidas por parte de los padres, ellos son los encargados de controlar y estructurar el tiempo de juego que deben pasar sus hijos frente a la pantalla. En algunas ocasiones, pero de forma minoritaria, los propios niños, hermanos u otros familiares tales como los abuelos, son los encargados de administrar el tiempo de uso de los videojuegos.

Tras contrastar estos datos con las aportaciones de los expertos y maestros, llegamos a la conclusión que el uso de videojuegos en el tiempo de ocio de los niños debe ser controlado y el tiempo dedicado nunca debería ser excesivo. Si esto se produce así, el uso de videojuegos puede ser muy positivo para el niño en varios aspectos, como el educativo, cognitivo, socializador, etc.

Por otra parte, con respecto a la presencia o no de prohibiciones que presentan los niños a la hora de jugar a ciertos videojuegos, decir que más de la mitad de los niños encuestados no sufren ningún tipo de prohibición o control de los videojuegos a los que juegan. No hemos obtenido demasiada información de los encuestados y entrevistados como para conocer los motivos por los que los niños dicen que sus padres no prohíben la utilización de alguno de los videojuegos, destacaríamos que algunos niños aseguran que sus padres tienen confianza y les consideran responsables de los videojuegos a los que juegan. También encontramos niños que dicen que tienen libertad a la hora de jugar a los videojuegos que ellos elijan.

Haciendo referencia a aquellos niños que sí que sufren prohibiciones y les

controlan a los videojuegos que juegan, decir que normalmente son debidas a que son inapropiados para su edad y por consiguiente porque tienen contenidos de carácter violento. Estas son las principales causas de las restricciones que tienen los niños a la hora de jugar a un videojuego. Uno de los niños nos dice que cuando tiene un mal comportamiento también sufre prohibiciones.

Durante las entrevistas realizadas hemos obtenido aportaciones en las que nos afirman que los videojuegos están regulados por una ley (“Ley Pegi”) y que se debe respetar la edad para la que se recomienda cada videojuego. Cada niño debe jugar a los videojuegos que estén dentro de su rango de edad.

Como conclusión, decir que la razón de la poca participación de los niños que no sufren ningún tipo de prohibición es debido a que muchos padres no son conscientes del contenido de los videojuegos con los que juegan su hijos, no se preocupan de comprobar si el son adecuados o no para la edad de los niños.

4. POTENCIAL EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS.

Es indudable que los videojuegos tienen un gran potencial educativo para la educación de los más jóvenes. Como hemos comentado en varias ocasiones a lo largo de nuestro estudio, son una de las mayores fuentes de información para los niños.

En primer lugar, decir que a través de los videojuegos todos los niños dicen pasar un rato agradable y divertido. Las motivos por las que asocian el jugar a videojuegos con la diversión son variados, destacando que la mayoría de los niños lo utilizan como medio para vencer el aburrimiento. También otra de las razones es que gracias al juego suelen disfrutar de la compañía de familiares o amigos. Sin embargo, una minoría de los niños dicen divertirse y disfrutar del videojuego por el afán de ganar y superarse en cada juego.

También directamente relacionado con el potencial educativo del videojuego, pero más concretamente referido al aprendizaje de contenidos conceptuales y procedimentales, interesa poner de manifiesto que más de la mitad

de los niños encuestados aseguran aprender cosas a través de los videojuegos, destacando algunas habilidades físicas y motrices tales como llaves de lucha libre, dibujar y aprender a hacer regates. También mucho de los niños afirman que con algunos videojuegos ya sean de carácter educativo (Office Intelligent, Profesor Liton, Big Brain Training) o de cualquier otra tipología, aprenden cosas nuevas. Otra de las razones por las que afirmamos que los videojuegos tienen un potencial educativo de gran valor, es que los niños nos aseguran que aprenden gran cantidad de contenidos (comunicación, conocimiento del medio, lengua, inglés, historia, etc).

Estos datos coinciden en gran parte con las con las opiniones que nos aportan los expertos, los cuales aseguran que a través del videojuego el niño tiene la posibilidad de aprender conceptos de ciertas asignaturas, fomentar y desarrollar algunas habilidades (reflejos) o progresar tanto coordinativamente como motrizmente.

Por el contrario, una gran parte de los niños tienen otra opinión acerca del potencial que tienen los videojuegos como medio para aprender cosas, los consideran únicamente una forma de divertimento, sin llegar a considerar otras posibilidades educativas.

Otro de los aspectos educativos donde los videojuegos pueden jugar un papel relevante es el socializador. Aunque muchos niños nos afirman que a través del uso de videojuego no se socializan o hacen amigos, la realidad es que en la actualidad con las nuevas modalidades de juego online es posible que el niño encuentre nuevas amistades.

A modo de conclusión y después de haber analizado todos los datos que hemos obtenido, hemos de decir que los videojuegos tienen un gran potencial educativo dentro de estas edades y que puede ser muy productivo en la educación de los más jóvenes, siempre y cuando se sepa utilizar con control y responsabilidad.

5. VALORES Y CONOCIMIENTOS QUE TRANSMITEN LOS VIDEOJUEGOS MÁS UTILIZADOS POR LOS NIÑOS DE TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Antes de nada decir que, tras haber analizado todos los resultados obtenidos, hemos llegado a la conclusión que los tres videojuegos más utilizados por parte de los niños de tercer ciclo de educación primaria son los siguientes:

1. Fifa y Pro Evolution Soccer.

Para comenzar decir que estos dos juegos pertenecen al género de deportes. Son los dos videojuegos más populares de fútbol que en la actualidad podemos encontrar en el mercado de las videoconsolas.

Ambos pueden ser utilizados en todas las plataformas que hay en el mercado, algo que facilita a que los niños los utilicen con mucha frecuencia. Debido al contenido únicamente deportivo, los dos están clasificados para la edad de 3 años en adelante. Por lo tanto, son videojuegos aptos para los niños del tercer ciclo de educación primaria.

En cuanto a los valores o contravalores promovidos por estos videojuegos encontramos por un lado la honestidad, que al igual que, en la realidad, no es un valor que esté presente de forma positiva en el fútbol. También este videojuego fomentará la competitividad, ya que en todo momento se busca la victoria ante el contrincante.

Sin embargo, por otro lado encontramos valores que se refuerzan a través del juego como la amistad, la igualdad y la justicia, que puedan encontrarse representados a lo largo del videojuego.

2. Call of Duty

Este videojuego pertenece al género de acción. También lo podemos encontrar en todas las plataformas del mercado. Aunque según la ley PEGI, es un juego catalogado para mayores de 18 años, y su contenido es violento y sangriento, es el segundo videojuego más frecuentado por los niños encuestados.

En principio ningún niño de tercer ciclo de educación primaria debería usar este tipo de videojuegos, ya que no tienen la madurez y la capacidad de asimilar tanta violencia.

Haciendo referencia a los valores y contravalores que promueve este videojuego, decir que mayormente encontramos la presencia de contravalores tales, como la solidaridad, respeto, tolerancia, violencia, igualdad y justicia. Esto hace que se debiliten estos valores en los niños, y actúen de forma negativa en la educación de los más jóvenes. Es el único videojuego que predominan los contravalores ante el refuerzo de valores.

3. Mario Bros

El tercer videojuego más utilizado por los niños de tercer ciclo de educación, es un clásico del mundo de la videoconsola. Pertenece al género de plataformas y aventuras, pero a diferencia de los otros dos anteriores sólo se puede jugar en plataformas que pertenecen a la compañía Nintendo.

Su contenido es apto para niños a partir de 3 años, ya que no encontramos la presencia de acciones que puedan influir de manera negativa en la educación de los más pequeños.

Con respecto a los valores y contravalores que promueve este videojuego, comentar que todos ellos aparecen de forma positiva. A través de este videojuego podemos reforzar valores tales como la igualdad, el respeto y la amistad.

Para culminar este apartado, decir que hay que tener muy presente la influencia que puede tener un videojuego en la educación de los niños. Como bien nos ha aportado uno de los entrevistados para nuestro estudio, cada juego esta diseñado para una determinada edad, y si esto se cumple, el videojuego transmiten los valores que se les quieran dar. Para conducirlo, es interesante que los padres ó profesores estén al tanto para reforzar los valores que ellos consideren más beneficiosos para el niño.

6. OPINIONES ACERCA DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS AULAS

Los videojuegos son un recurso didáctico muy avalado tanto por los estudiantes como por los maestros y expertos que han participado a lo largo de nuestro estudio.

La mayoría del estudiantado expone que los videojuegos podrían ser muy útiles dentro de las aulas como recurso didáctico. Aseguran que aportarían una serie de beneficios o aspectos positivos en el transcurso de las clases, destacando que a través del uso de los videojuegos los alumnos tendrían la posibilidad de aprender de otra manera a la vez que divertirse, causando una mayor motivación y aumentando las ganas de ir al colegio. Por el contrario, encontramos opiniones diferentes en algunos de los alumnos encuestados, y no todos los niños consideran útiles los videojuegos dentro de las clases, ya que opinan que no servirían para nada o únicamente para distraer y no aprender los contenidos. También encontramos una pequeña minoría que solamente le ven utilidad en los ratos libres que tienen dentro de la jornada escolar.

Con respecto a las opiniones que tienen los maestros y expertos sobre la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico dentro de las aulas no son tan positivas. Aunque creen que puede ser de gran utilidad y productivo para el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que cambiarían la rutina diaria del libro y captarían una mayor motivación, también creen que existen algunas dificultades o impedimentos. Nos afirman que los profesores tienen una serie de dificultades

con la utilización de las nuevas tecnologías resultándoles complicado llevar a cabo y controlar una clase con estos recursos didácticos. Por otro lado, también nos comentan que en los tiempos que corren y las dificultades económicas que se presentan, hacen muy complicado disponer de medios suficientes para todos los alumnos. Para terminar con la opinión del profesorado comentar que todos los entrevistados coinciden que hay que hacer una buena selección de los videojuegos que se utilizan y saber utilizarlos de forma correcta y sin excesos.

A modo de conclusión, decir que los principales miembros de la comunidad educativa (alumnos y profesores), ven con buenos ojos la inclusión de los videojuegos dentro de las aulas, aunque indudablemente como hemos comentado existen una serie de limitaciones y dificultades.

7. CONSIDERACIONES FINALES

En este último apartado de nuestra investigación, trataremos de explicar por un lado los posibles problemas que nos han surgido a la hora de llevar a cabo nuestro estudio y por otro lado exponer las propuestas de mejora que creemos que pueden ser de utilidad.

7.1. Problemas que han surgido en nuestro estudio

A lo largo del estudio, como es normal, nos han surgido una serie de problemas e incertidumbres. El principal problema que hemos encontrado es el aterrizar en la faceta investigadora, ya que al ser novatos en el ámbito de la investigación nos ha resultado complicado comenzar.

Otro de los principales quebraderos de cabeza ha sido el plantear como íbamos a llevar a cabo la investigación, concretar y delimitar el objeto de estudio.

Una vez que todo esto se iba conformando, aparecían nuevas dificultades, tales como la realización de las entrevistas y el cuestionario utilizado, ya que en varias ocasiones nos hemos tenido que replantear como enfocar ambas técnicas.

Probablemente, otra de las mayores dificultades que hemos encontrado ha sido en el análisis de toda la información que habíamos obtenido, ya que ha sido un proceso largo y muy meditado para conseguir organizar y exponer un análisis adecuado de todos los datos obtenidos y posibles propuestas de mejora.

A pesar de todas las complicaciones que nos hayan podido surgir, decir que ha sido un proceso apasionante y enriquecedor.

7.2. Propuestas de mejora

Los videojuegos son uno de los medios más utilizados por los niños de todas las edades de educación primaria. Por lo tanto, creemos necesario seguir investigando sobre la necesidad de integrar el uso de las diversas pantallas en el desarrollo curricular. Una integración que proponemos en un doble sentido: por una parte el uso de videojuegos como recurso didáctico con la utilización de juegos instructivos relacionados con las distintas materias escolares.

Por otra parte convendría que entre lo que se estudia en el aula estuviese la importancia e influencia de los videojuegos en nuestra sociedad y en nuestra forma de pensar y actuar. Todo ello implica la inclusión en el curriculum escolar de una adecuada “educación mediática”: Esta educación mediática ha sido planteada y definida por diversos autores, así como por organismos internacionales como la UNESCO y la Comunidad Europea.

Antes de nada, vamos a exponer una definición de lo que se entiende por educación mediática, según la Unesco (2008:6) es:

La capacidad de pensamiento crítico para recibir y elaborar productos mediáticos. Esto implica conocimiento de los valores personales y sociales y de las responsabilidades derivadas del uso ético de la información, así como la participación en el diálogo cultural y la preservación de la autonomía en un contexto con posibles y difícilmente detectables amenazas a dicha autonomía.

Según Aparici, Campuzano, Ferrés y Matilla (2010:11), educación mediática consiste en:

El análisis de los contenidos transmitidos por los medios, en los aspectos formales, técnicos y expresivos, en las formas de aprovechamiento social, educativo y cultural de los contenidos transmitidos por los medios audiovisuales y por los sistemas de información y comunicación, y en el fomento del pensamiento crítico a través del análisis y la reflexión.

Por otra parte, encontramos la visión según la Unión Europea y la UNESCO en Morón, N. (s.f:2), que expone que:

Es cada vez más urgente la necesidad de abordar la alfabetización mediática, área de conocimiento que promueve la lectura y la recepción crítica de los mensajes, tanto de los medios masivos tradicionales: prensa escrita; cine, radio, televisión como de los nuevos medios tecnológicos: Internet, videojuegos, teléfonos móviles, etc.

Con la constante irrupción de las nuevas tecnologías en las sociedad actual en la que vivimos es muy importante que dentro del ámbito escolar se interpreten y valoren los contenidos de los medios de comunicación que están constantemente en contacto con los niños. Esto hace reflexionar y analizar con los alumnos la verdadera realidad de los medios. Este es un proceso que hace que los más jóvenes entiendan y usen los medios de comunicación de una manera más consciente y activa.

Basándonos en el artículo de Morón, N. (s.f), vamos a exponer los principales objetivos que se quieren conseguir a través de la educación mediática:

- Desarrollar en el alumnado el sentido crítico hacia los medios de comunicación.
- Formar ciudadanos que sepan desenvolverse en la sociedad de la información.
- Reflexionar acerca de la información y las utilidades de los medios de comunicación.

- Aprender a utilizar los medios de comunicación de forma consciente y creativa.

Para finalizar señalaremos una vez más la importancia de los videojuegos y los medios en la sociedad en que vivimos; su influencia en la educación y su potencial como recurso didáctico, y, por lo tanto la necesidad de su integración curricular. Una integración curricular que iría paralela a la formación del profesorado y que formaría parte de la educación mediática necesaria para la sociedad digital. Esta educación mediática corresponde no sólo a la escuela, sino a otros agentes educativos como la familia y los propios medios de comunicación.

CAPÍTULO V: BIBLIOGRAFÍA

A

- Aparici, R.; Campuzano, A.; Ferrés, J. & Matilla, A. (2010). La Educación mediática en la escuela 2.0. . *España,[Documento En Línea]*. Recuperado el 26 de Mayo de 2013 en http://www.ite.educacion.es/images/stories/congreso/descripcion_antonio_campuzano.pdf
- Aravena, M.; Kimelman, E.; Micheli, B.; Torrealba, R., & Zúñiga, J. (2006). Investigación educativa I. Afefce/ecuador, Universidad Arcis/Chile.

B

- Bandera, J.F. (2010). Valores y contravalores implícitos en los videojuegos. *Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación: Universidad de Granada*.
- Buendía Eisman, L., & Berrocal de Luna, E. (2001). La ética de la investigación educativa. *Agora digital*, (1), 9.
- Bisquerra, R. (Coord.) (2012). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Best, J. W. (1983). *Cómo investigar en educación*. Madrid: Morata.
- Belli, S. & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179. *España,[Documento En Línea]*. Recuperado el 17 de Abril en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>

C

- Cobos, E. M. R. (2010). Ventajas e inconvenientes de las TICs en el aula. *Cuadernos De Educación y Desarrollo*, (9)
- Coombs, P. H., & Ahmed, M. (1975). *La lucha contra la pobreza rural: Estudio preparado para el banco mundial por el consejo internacional para el desarrollo de la educación*. Madrid: Tecnos.
- Carrasco, R.(2006). Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola. *Icono14*, 4(1).
- Creswell, J. W. (2003). Un marco para el diseño. En *Diseño de Investigación: Métodos cuantitativos y cualitativos, cuantitativos y mixtos*(2 a ed.) (Capítulo 1, pp 1-26). Thousand Oaks, California, EE.UU.: Sage Publications.

D

- Del Castillo, M.T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 7.
- De Pablo, J. (2009). *Tecnología Educativa. La Formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Algibe, S.L

E

- Etxeberría, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (10), 171-180.
- Etxeberría, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 1.
- Etxeberría, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, (18), 31-39.

F

- Formoso, C. G., Pomares, S. R., Pereiras, A. G., & Silva, M. C. (2008). Consumo de medios de comunicación en una población infantojuvenil. *Revista Pediatría De Atención Primaria*, 10(38).

G

- Gallardo, M. (s.f). Transparencias de Área de Teoría e Historia de la Educación: Facultad de Educación. Universidad de La Laguna como material de trabajo para su alumnado de la asignatura de Educación no formal (titulación de Pedagogía). *España, [Documento En Línea]*. Recuperado el 20 de Marzo de 2013 en <http://www.cprceuta.es/CPPSXXI/Modulo%204/Archivos/Primaria/PARA%20DOCENTES/aprendizajes%20formal,%20informal%20y%20no%20formal.doc>.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Gómez, M. J. (2007). *La investigación educativa. Claves teóricas*. McGraw-Hill.
- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec: Revista electrónica de tecnología educativa*, (12), 3.
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 251-264.
- Guba, E. (1981). *Criterios de credibilidad en la investigación naturalista*. En Gimeno, J. y Pérez, A. (1989). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. (148-164). Madrid: Akal.

- Gutiérrez, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías* (Vol. 100). Ediciones De la Torre.
- Gutiérrez Martín, A. (1998). El profesor ante las nuevas tecnologías multimedia. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas Tecnologías y Recursos Didácticos*, (153), 20-29.
- Gutiérrez, A. y Hottman, A. (2006). *Media Education across the Curriculum*. Comunidad Europea: Kulturing in Berlín e.V.

I

- Ibáñez, A., & Martín, L. (1988). El proceso de la entrevista: conceptos y modelos. Editorial Limusa SA.

J

- Jariego, R. L., & López, M. J. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 89-99.
- Jiménez, J.C. (2008). *El valor de los valores en las organizaciones*. Caracas: Cograf.

L

- Liceras, A. (2005). Los medios de comunicación de masas, educación informal y aprendizajes sociales. *IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n. 46, 2005, pp. 109-124.
- Levis, D. (2005). Videojuegos y alfabetización digital. *Aula de innovación Educativa*.

M

- Martínez Olmo, F. (2002). *El cuestionario :Un instrumento para la investigación en las ciencias sociales*. Barcelona: Laertes.
- Marjo, J. (2003). Nuevas tecnologías y educación. *España,[Documento En Línea]*. Recuperado el 26 de Marzo de 2013 en http://www.uoc.edu/web/esp/articulos/joan_majo.html.
- Morales Corral, E. (2010). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y teoría de la comunicación. *Diálogos De La Comunicación*, (80).
- Morón, N. (s.f). La educación mediática en el currículo de la LOE. Aportaciones de este ámbito de conocimiento a la educación por competencias básicas. *Instituto de formación, Investigación e Innovación. Madrid*.
- Muñoz, T. G. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. *España,[Documento En Línea]*. Recuperado el 17 de Abril de 2013 en: Http://personal.Telefonica.Terra.es/web/medellinbadajoz/sociologia/El_Cuestionario.Pdf

N

- Nawrocki, L. H., & Winner, J. L. (1983). Video games: Instructional potential and classification. *Journal of Computer-Based Instruction*, 10(3), 80-82.

O

- Orrego, J. (2007). Los niños y los videojuegos. Fundación Valle de Lili. Diciembre, 2007. *España,[Documento En Línea]* Recuperado el martes 23 de abril de 2013 en: *Biblioteca Digital. Universidad Icesi*. <http://hdl.handle.net/10906/4492>.

P

- Pérez, J. (2012). Gamificación. Observatorio del videojuego y de la animación. Universidad Europea de Madrid. <http://www.slideshare.net/joanakin/gamificacion>.
- Marqués-Graells, P. (2001). Los videojuegos. *Departamento de Pedagogía aplicada, UAB. España, [Documento En Línea]. Recuperado el 24 de Abril en: http://www.peremarques.net/videojue.html*

R

- R.A.E. (1992): Diccionario de la Lengua española. Madrid: Espasa-Calpe.
- Rossaro, A.L. (2010). Educación 2.0. La tecnología invisible. Hacia una nueva forma de pensar y hacer educación. 21 Jornadas internacionales de civilización digital. Córdoba. Recuperado el 8 de Abril de 2013 en <http://www.slideshare.net/anarossaro>.
- Rodríguez, G.; Gil, J. & García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., & Navarro, J. (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Madrid: FAD/INJUVE.

S

- Sarramona, J. (1989). *Fundamentos de educación*. Barcelona: Ceac.
- Sampieri, R., Collado, F., Lucio, B., & Pérez, C. (1998). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Salguero, T. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 235-250.

- Soler, V.(2008). Ventajas e inconvenientes del uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información en la realidad educativa, en contribuciones a las Ciencias Sociales. España,[*Documento En Línea*] Recuperado el 12 de Abril de 2013 en www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm

T

- Tong, F. (2008). Videojuegos y violencia: Guía para la acción. Usar lo provechoso y reducir lo dañino. *Lima. Proyecofomento del Desarrollo Juvenil y Prevención de la Violencia (OPS-GTZ).*

U

- UNESCO (2008). *Teacher Training Curricula for Media and information Literacy. Report of the International Expert Group Meeting.* Paris: International UNESCO. En Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (38), 31-39.

Y

- Younis, J. A. (1993). *El aula fuera del aula. La educación invisible de la cultura audiovisual.*Madrid: Nogal
- Yubero, S. (2003). Socialización y aprendizaje social. En Páez, D.; Fernández, I.; Ubillos, S. & Zubieta, E. (coords.), *Psicología Social, cultura y educación.* Madrid, Pearson. pp. 819-844.

Webgrafía

- www.callofduty.com/es/
- www.easports.com/es/fifa/
- www.gamificacion.com
- www.konami-pes2013.com/es/
- www.pegi.info/es/
- www.xarxatic.com/tag/gamificacion