



Universidad de Valladolid

**Máster en Profesor en Formación Profesional
especialidad en Intervención Sociocomunitaria**

“VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa”

Autora: Sara Hernando Brecht

Tutor Académico: Jesús Ortego Osa

Curso 2018-2019

RESUMEN

El trabajo de fin de máster expuesto a continuación tiene como fin realizar una aproximación al mundo de los videojuegos en educación, a través de la elaboración de una intervención socioeducativa.

Con apoyo de evidencia científica se explicarán los posibles riesgos que tienen su consumo y los beneficios que aportan a nivel de rehabilitación, ocio y educación.

Centrándonos en este último, el trabajo se orienta en la elaboración de una intervención socioeducativa creada por la profesora técnica de servicios a la comunidad, tras realizar un estudio de mercado y éxito de videojuegos entre los años 2017-2019. Posteriormente, conoce los videojuegos más utilizados por la muestra de alumnos seleccionada y en base a ello, realiza una intervención de cinco sesiones.

El objetivo de esta intervención socioeducativa es educar en los valores recogidos en la LOMCE a través de la herramienta innovadora de los videojuegos. Esta propuesta no se lleva a cabo con el alumnado por limitaciones de tiempo.

Palabras clave: Intervención socioeducativa, Profesora técnica de servicios a la comunidad, Videojuegos, Valores.

INDICE

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS	4
JUSTIFICACIÓN	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
DISEÑO	13
Contextualización	13
Análisis de los resultados	17
Análisis de los videojuegos.....	18
Desarrollo de las sesiones	21
Viabilidad.....	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIÓN	26
BIBLIOGRAFÍA.....	27
ANEXOS	35

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo de fin de máster (TFM) es establecer una pequeña aproximación a la realidad de los videojuegos, romper con el estereotipo social sobre los mismos y justificar científicamente el uso de los videojuegos como una herramienta útil en el contexto educativo.

Con esta aclaración, realizo una propuesta de intervención socioeducativa donde los videojuegos sean la herramienta para el desarrollo del pensamiento crítico en el alumnado y a su vez, se potencien los valores sociales e individuales detallados en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, que establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Esta intervención socioeducativa no se centrará en crear una técnica de aprendizaje que traslade la mecánica de los videojuegos al ámbito educativo; es decir, no es una herramienta de gamificación para la enseñanza de un determinado contenido del currículo, sino que su objetivo principal, es utilizar los videojuegos comercializados y utilizados por el alumnado de 3º ESO, para propulsar un aprendizaje autónomo y formar una opinión crítica sobre este consumo.

Se confía en que todo videojuego tiene un trasfondo educativo y a través de un análisis crítico se puede impulsar el aprendizaje.

OBJETIVOS

- Analizar los diferentes estudios actuales sobre el uso de videojuegos.
- Desarrollar una intervención socioeducativa a través de los videojuegos para impulsar valores recogidos en la LOMCE.

JUSTIFICACIÓN

La sociedad está cambiando y la educación debe acompañar ese proceso de metamorfosis actualizando sus metodologías y contenidos a las exigencias sociales. La empresa española Elkano Data (2013), ha realizado la infografía “Digital Initiatives in STEM Education” donde revela que el 55% de la población total de EE. UU. juegan a los videojuegos; además señala que el 43% de los docentes emplea en sus aulas la Tablet como herramienta educativa. Varios medios digitales como el economista.es, Ecommerce y Marketing y PuroMarketing; destacaron este estudio en sus plataformas digitales.

En 2011, el estudio realizado por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), verifica que nuestro país es la cuarta potencia de Europa en consumo de videojuegos, superando sus ventas en 1.245 millones de euros. En Europa el 25.4% de los adultos juegan de forma habitual (79,2 millones de jugadores); en España son el 24% de la población. El estudio refleja que la edad media de los jugadores o gamers, son de 15 a 34 años, siendo el 59% hombres y el 41% mujeres; y dedican entre 1 a 5 horas semanales a jugar.

Centrándonos en el videojuego más vendido del año pasado, la empresa Epic Games en su propio blog afirmaba que su videojuego Fortnite desde su salida en 2017 y en menos de un año, ha conseguido 125 millones de jugadores. W. Martelo (2018), en su investigación “La adicción a los video juegos”, entrevista a 273 personas en Buenos Aires para conocer el impacto de este video juego entre esa muestra. Datos interesantes son, la mayoría de las personas juegan dos días a la semana (24%) unas tres horas (29%); y juegan porque les divierte (21%), admiten que es un vicio (17%) y es una forma de reunirse con los amigos (16%).

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2015), publica su estudio “Videojuegos y adultos”. En su muestra de 1000 personas, el 45.3% de los hombres y el 32.8% de las mujeres aseguraron ser gamers. El 63.7% de los jugadores habituales tienen estudios de Bachiller o universitarios.

Datos interesantes son los relacionados con el perfil del jugador: el 36.9% de mujeres y 42.2% de hombres tienen hijos; y de estos padres y madres de entre 18 y 29 años, jugadores habituales, el 83.1% tienen hijos menores de 9 años. El 49% de estos padres juegan con sus hijos varias veces al mes una media de una hora, afirmando que jugar a videojuegos con sus hijos ha reforzado los lazos de unión familiar.

A lo largo de las últimas décadas, las nuevas tecnologías se han ido abriendo camino en los métodos de enseñanza, y cada vez se escucha más sobre la utilización del videojuego en el aula como pedagogía contemporánea. El anterior artículo nombrado de Elkano Data (2013), comprueba que el 95% de los profesores en EE. UU. utilizan juegos digitales como herramienta educativa y que el 70% de ellos afirman que su uso aumenta la motivación y compromiso en el alumnado.

Vivimos en una sociedad donde la información está al alcance de un “click” y el acceso al mundo digital es inevitable a edades tempranas. Torre (2015) en su artículo del periódico El Mundo, comenta que el colegio Julio Verne de Torrent en Valencia, ha sido elegido por la empresa Microsoft, como uno de los catorce centros educativos más innovadores de Europa. Entre otras características, este centro utiliza nuevas tecnologías entre su metodología de enseñanza.

Este TFM parte de la idea de descubrir cuál es la motivación predominante en el alumnado de una clase de 3ºESO respecto a los videojuegos que consume; realizar un análisis de los mismos, y diseñar varias intervenciones dirigidas por el Profesor Técnico de Servicios a la Comunidad (PTSC); con el objetivo de establecer un aprendizaje en valores sociales e individuales recogidos en la LOMCE, y despertar pensamiento crítico del alumnado con esos juegos que utilizan.

El diseño de intervención socioeducativa promueve un espacio de aprendizaje con especial interés en la motivación personal del alumnado y animar a una convivencia que respete los derechos y opiniones de todos los participantes, educando así en respeto hacia las opiniones del otro.

Como figura profesional dentro del departamento de orientación, se plantea esta intervención socioeducativa como propuesta del Plan de Acción Tutorial del centro y desarrollarla en horas de tutorías del alumnado junto al tutor de dicho aula; con la meta final de promover la reflexión crítica del alumnado basándonos en la práctica.

Las clases cursadas en esta intervención buscarán que el alumnado desarrolle estrategias para promover su capacidad autónoma de aprendizaje y potencie habilidades de pensamiento y razonamiento crítico, reafirmando su confianza y autoestima.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

Para ello, la PTSC junto a la colaboración del tutor, dinamizarán a la clase con dinámicas de interacción y comunicación, haciendo del aula un sitio seguro y agradable para participar, colaborar y ayudar en el crecimiento personal.

Por último, he de añadir que esta intervención socioeducativa es una propuesta innovadora que participa en la mejora del proyecto educativo del centro.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El conocimiento social sobre internet o los videojuegos está basado en opiniones que quieren reflejar los medios de comunicación, siempre con una dosis sensacionalista y negativa sobre los mismos y sin relevancia científica. Ejemplo de ello, son titulares del El país, Infobae, Vandal en España o Mirror en Reino Unido, donde hablan de casos aislados o sin datos estadísticos que refuten sus titulares alarmantes sobre menores adictos a videojuegos (Marbour, 2018) o un psiquiatra comparando el videojuego Fortnite con el consumo de drogas o alcohol (Pérez, 2019).

La Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, apoyado por ICEX España Exportación e Inversiones (2018), elaboran el Libro Blanco del Desarrollo Español de videojuegos. En el exponen el crecimiento de la industria del videojuego a nivel mundial en los últimos diez años. Centrándonos en España, representa el cuarto mercado europeo y el noveno a nivel mundial, con más de dos mil millones de dólares de ingresos. Estos datos revelan que los videojuegos forman parte relevante de la cultura contemporánea.

Los videojuegos han adquirido una gran importancia tecnológica, económica, social y educativa. Centrándonos en el mundo educativo, los videojuegos se han convertido en una herramienta de aprendizaje atractiva, divertida y motivadora para el alumnado, que estimula el pensamiento profundo, la creatividad, la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas complejos. Por ello, la gran cuestión es cómo debe el profesorado utilizar eficientemente los videojuegos como herramienta educativa.

A modo de introducción, en los siguientes párrafos desarrollaré y justificaré basándome en investigaciones actuales, los beneficios del uso de los videojuegos; cómo pueden utilizarse como herramienta dentro del aula para el aprendizaje de contenidos; como alternativa para la mejora de salud física; y como herramienta rehabilitadora de aspectos cognitivos y/o motores. En contra posición, también se ha investigado sobre la adicción a los juegos en línea o convencionales.

Carbonel (2014) en su estudio “Internet Gaming Disorder” realiza una comparativa entre de la versión anterior y actual del manual DSMV, ya que ésta última incluye la adicción a los videojuegos como una nueva patología. Es cierto que ya han establecido unos criterios

diagnóstico, pero se podría criticar que el DSMV contempla el trastorno de los juegos de Internet, pero no la adicción a Internet de manera general, ni de manera específica la adicción a los videojuegos en línea o convencionales; por lo tanto, aún es objeto de estudio debido a tanta amplitud de conceptos.

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2018), en su página web publica:

El trastorno del juego se define en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) como un patrón de comportamiento del juego ("juego digital" o "video-gaming") caracterizado por un control deficiente sobre el juego, dando mayor prioridad a los juegos sobre otras actividades; el juego tiene prioridad sobre otros intereses y actividades diarias, y el no parar de jugar a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

Medios digitales como Infocop, El Mundo o la BBC, informan sobre la decisión de la OMS de incluir la adicción a los videojuegos en la CIE-11.

Ante esta novedad, autores como Chahín Pinzón y Libia Briñez (2016) y Lloret Irles (2017); han realizado estudios para validar instrumentos de valoración en adolescentes, y así conocer la existencia de adicción a Internet o Videojuegos con escalas como el CAIVA o la escala GASA, que otorgan resultados fiables.

Por otro lado, la revista y página web Eurogamer enfocada al mundo de los videojuegos, ante esta nueva clasificación publica el artículo de Yin-Pool (2019), donde informa que investigadores de países como Reino Unido, China y Australia, han creado una prueba on-line para ayudar a determinar si un individuo puede sufrir este tipo de adicción. De momento, la prueba no está validada, pero los resultados se van almacenando en una base mundial.

En relación a la investigación, diversos autores como Dominguez-Vergara y Ybañez-Carranza (2016); Castellana Rosell et al. (2007); Pedrero Pérez et al. (2018); Sánchez-Zafra, et al. (2019); y Griffiths (2005), relacionan el uso de los videojuegos de manera disfuncional, relacionando la práctica a problemas de autoestima en los adolescentes, búsqueda de identidad, problemas sociales, poco control familiar, falta de motivación, dificultades en la resolución de problemas, búsqueda de una recompensa inmediata, etc. Sin olvidar la estrecha relación con la adicción a redes sociales o internet.

Los autores Vallejos Flores y Capa (2010), con una muestra de 4954 alumnos en Lima, de edades entre 11 y 18 años, demuestran la relación entre el uso de videojuegos con variables

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

psicológicas como la relación familiar, la agresividad y la autodeterminación. Determinan que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos y en relación a las variables psicológicas citadas, demuestran que la variable del control familiar es significativa (14%); también aseguran que cuanto menor es la asertividad y mayor la agresividad, el rendimiento académico baja, estando esta relación condicionada por el acceso o uso de los videojuegos.

En relación al mundo de la rehabilitación, la realidad virtual y los juegos interactivos han ido tomando mayor relevancia como herramienta rehabilitadora en las intervenciones de diferentes patologías con población infantil y adulta.

Numerosos autores como Ortiz-Huerta et al. (2018); Dorado Ramírez. Et al. (2018); Torres Narváez et al. (2017); Ferranini, et al. (2018); Diaz-Perez, y Florez-Lozano (2018); Franco, et al. (2016); Ruiz-Ariza, et al. (2018) han realizado diversos estudios donde reflejan los beneficios del uso de estas herramientas para trabajar aspectos motores y cognitivos en patologías neurodegenerativas, traumatológicas, enfermedades congénitas, neurológicas, salud mental o enfermedades raras, etc. Estos estudios demuestran mejoras en los procesos cognitivos de atención, memoria y funciones ejecutivas. A nivel motor, demuestran mejoras en la funcionalidad en las extremidades neurológicamente afectadas. Y en relación al ámbito educativo, demuestran las mejoras en la disminución del sedentarismo, favoreciendo las condiciones físicas, aspectos sociales y el desarrollo integral del participante.

Vinculado a esto último, si nos centramos en el mundo de la educación, podríamos diferenciar tres tipos diferentes de estudios.

El primero, son los estudios que relacionan los videojuegos específicos con materias curriculares. Son varias las investigaciones que relacionan el uso de los videojuegos dentro del aula para trabajar materias como la educación física, historia y música. Demuestran beneficios como el fomento de la interacción, inserción y participación social, mejoras de salud, progreso en las actitudes y habilidades intelectuales, aumento de las habilidades motoras y aseguran que es una herramienta motivadora para el aprendizaje. (Merino Campos y Del Castillo Fernández (2016); Lozano-Sánchez, et al. (2019); Ramos Ahijado, et al. (2017); Martinez Soto, et al. (2018))

Estas investigaciones demuestran que a través de los videojuegos aumentan las posibilidades de logro en los contenidos, se puede trabajar la cooperación, la adaptabilidad y la comunicación, elementos esenciales para el desarrollo social y laboral. No se puede negar que los videojuegos son atractivos y divertidos; además, su uso hace que se desarrollen habilidades

y destrezas cognitivas superiores como son el razonamiento, agilidad mental, la reflexión y las funciones ejecutivas.

Y el segundo tipo de estudios, evalúan el uso de la gamificación en el aula. Diversos autores como Kaufmann (2018); Ortiz-Colón, a. et al. (2018); Rodríguez y Avendaño (2018); Barr (2017); Kirriemuir (2002); Squire (2005); Beltrán-Carrillo, et al. (2011); Rodríguez Hoyos y Joao Gomes (2013); Turner, et al. (2018); Vélez León y Yaguana Castillo (2018), apoyan el factor motivador del uso de los videojuegos para la mejora del aprendizaje, la accesibilidad de uso, señalan los beneficios en habilidades como la creatividad, comunicación y sociabilidad del alumnado. Pero remarcan que la importancia reside en diseñar el videojuego para aprender, es decir, no apuestan por los videojuegos comerciales para educar.

Todos ellos coinciden en que los videojuegos son una herramienta más para utilizar en el aula. Por otro lado, estas investigaciones aseguran que el construir teorías pedagógicas basadas en juegos, son los nuevos desafíos para los docentes.

Estas investigaciones señalan que el uso de videojuegos proporciona una oportunidad diferente de acceso a la información, animando a la enseñanza y aprendizaje. El interés que despierta esta herramienta en el alumnado hace que sean más responsables con sus tareas y garantiza la finalización de las mismas.

De manera general, podemos concluir que estas investigaciones coinciden en que el uso de los videojuegos en el aula, son una herramienta muy beneficiosa para potenciar el aprendizaje. Además, a través de los videojuegos se desarrollan aspectos socioemocionales y se trabaja la tolerancia al fracaso, se estimula la creatividad y se potencian aspectos motores y cognitivos.

Y el tercer y último tipo de estudio son los que relacionan el consumo de videojuegos con la calificación académica. Chacón et al. (2019) en su artículo "Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión" es un estudio realizado con 490 estudiantes universitarios en Granada, con el que pretenden determinar patrones de relación entre el rendimiento académico y el consumo de videojuegos a través de cuestionarios. Como resultados obtuvieron que tanto los estudiantes que habían accedido a la universidad con una nota de corte baja, como el alumnado que no había recibido ningún tipo de beca de estudios, poseen mayor adicción a los videojuegos.

En contraposición, los autores Sánchez Domínguez y Silveira Sosa (2019) en su estudio "Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes", obtiene como

resultados niveles muy bajos de dependencia a los videojuegos entre el alumnado de la ESO objeto de estudio.

Para concluir, la propuesta de intervención socioeducativa planteada en este TFM no se centrará en la elaboración específica de un videojuego para trabajar unos contenidos académicos. Esta propuesta utilizará los videojuegos ya comercializados y más utilizado por el alumnado seleccionado, para trabajar el pensamiento crítico y descubrir los valores sociales que los videojuegos están transmitiendo a los consumidores, sin olvidar que en esta sociedad contemporánea los videojuegos ya forman parte de nuestra cultura.

Ya existen investigaciones similares a esta propuesta, como la de López Gómez y Rodríguez Rodríguez (2016) con resultados positivos, pero no determinantes. En esta investigación las autoras utilizaron videojuegos comerciales para su investigación. Con la colaboración de alumnado y profesorado de la ESO, de las ciudades de Madrid y Barcelona, cada aula elegía un videojuego de género simulación, aventuras gráficas, deportivos o de estrategia; para ser utilizados durante un curso escolar. El objetivo del estudio era averiguar qué habilidades y valores se fomentaban y qué contenidos curriculares mejoraban, sobre todo los relacionados con las ciencias sociales. Sus conclusiones no son relevantes en cuanto a sus objetivos propuestos, pero sí concluyen que la opinión de los docentes respecto al uso de los videojuegos, ya que tras la experiencia se convierte en positiva. Este estudio aprueba que los videojuegos puedan ser una herramienta más para ser utilizada en el proceso de aprendizaje.

DISEÑO

Contextualización

En un centro educativo privado de la provincia de Valladolid, desde el departamento de orientación, la profesora técnica de servicios a la comunidad realiza una propuesta de intervención educativa para la clase de 3º de la ESO (formada por 20 alumnos, 13 alumnos y 7 alumnas; rango de edad de 14-15 años); que es aceptada por el centro e incluida en el Plan de Acción Tutorial. La PTSC será la encargada de llevar a cabo la intervención junto a la colaboración del tutor de la clase.

La profesora técnico de servicios a la comunidad, dentro del equipo de orientación del centro, se ocupa de que los centros educativos respondan a las necesidades sociales del correspondiente sector, así como de asegurar los servicios sociales más estrechamente vinculados al sistema educativo. Es una figura que puede colaborar en la mejora del funcionamiento del centro a través de proyectos de prevención y/o intervenciones socioeducativas como esta propuesta; con el fin de prevenir, disminuir o eliminar, posibles problemas disfuncionales que estén afectando al alumnado. (Orden de 9 de diciembre de 1992).

El interés de creación de esta propuesta de intervención se basa en la gran bibliografía existente que relaciona el uso de los videojuegos en educación; y en el fácil acceso e incremento del consumo de videojuegos en nuestra sociedad.

Para elaborar esta intervención, se inicia este proceso con la investigación por parte de la PTSC de los videojuegos que existen en el mercado. Debido a la gran cantidad de videojuegos actuales, se realizar una selección en función de dos categorías. Por un lado, los juegos más vendidos 2018-2019 buscando los datos en la AEVI y por otro lado, videojuegos indie. Éste último se dividen en dos búsquedas, en función de los finalistas en los premios Indie Games contest 2017, de Google Play; y en relación a los premios Indie Developer Burguer Awards 2018 para conocer los más populares a nivel general y teniendo un abanico de juegos desde 2017 hasta 2019.

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2015) en su página web explica:

AEVI nace en 2014 tras la refundación de la antigua aDeSe y desde entonces trabaja para aglutinar a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego - desarrolladores, editores, comercializadores, etc. - en una asociación común tiene el firme propósito de fortalecer y defender los intereses de una de las industrias tecnológicas con mayor proyección en nuestro país. Los objetivos son el promover el desarrollo de la industria local en nuestro país; colaborar con diferentes instituciones para el desarrollo de programas e iniciativas; defender los intereses en la cadena de producción de la industria; velar por un modelo sostenible y de futuro para el sector; y generar una proyección positiva en torno al carácter cultural e innovador del sector, promoviendo un consumo plural, pero también una actitud responsable por parte del consumidor.

Por lo tanto, al ser una fuente fiable y referente de nuestro país, en función de sus “top ventas” en los años 2018-2019, se han seleccionado los videojuegos. (*Anexo II*) *III indie*

Cuando se habla de videojuegos indie, se refiere a videojuegos independientes creados por individuos o grupos pequeños, sin apoyo económico de distribuidores. Su distribución se realiza digitalmente y les caracteriza ser innovadores. Debido al fácil acceso digital, esta forma de creación cada vez es más popular y son reconocidos y premiados. Para desarrollar esta intervención socioeducativa, se investiga los juegos indie mejor valorados y premiados entre los años 2017-2018.

Se escogen los premio Indie Games contest 2017, de Google Play y los premios Indie Developer Burger Awards; por ser ambos certámenes referentes europeos en premiar estas iniciativas.

Una vez seleccionados los videojuegos, se analizan cada uno de ellos para conocer qué valores, según la LOMCE, cumple cada uno de ellos, tomando como criterio de selección obtener mínimo diez valores de los dieciséis totales. (*Anexo I*)

A continuación, se citan y describen, según la Real Academia Española, los valores recogidos en la LOMCE:

- Libertad personal: Posibilidad de decidir independientemente sobre cuestiones de vida y responsabilizándose de esas propias decisiones.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

- Responsabilidad: Conciencia ética sobre las decisiones que se eligen.
- Democracia: cualidad social para convivir de manera participativa y tolerante.
- Solidaridad: colaboración mutua.
- Tolerancia: Respeto íntegro hacia el otro independientemente de sus ideas o creencias.
- Igualdad: Tener mismos derechos y mismas oportunidades en cualquier ámbito o entorno.
- Respeto: Buen trato hacia los demás.
- Justicia: Valor determinado como bien común por la sociedad.
- Paz: capacidad para convivir de una manera sana en la sociedad.
- Ayuda mutua: cooperación, reciprocidad, trabajo en equipo que implica el beneficio mutuo.
- Derechos humanos
- Inclusión no discriminación
- No violencia.
- Empatía: capacidad para ponerse en el lugar del otro.
- Desarrollo sostenible y medio ambiente.
- Uso adecuado de las nuevas tecnologías.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

Tabla 1

Matriz Clasificación Videojuegos.

VIDEO JUEGOS	<u>Animal Crossing</u>	<u>Assassin's Creed: Origins</u>	<u>The Legend of Zelda</u>	Overwatch	<u>Bury me, my love</u>	Moonlighter	VALORES LOMCE
	X	X	X	X	X	X	libertad personal
	X	X	X	X	X	X	Responsabilidad
	X	X	X				Democracia
	X	X	X	X	X	X	Solidaridad
	X	X	X		X		Tolerancia
		X	X	X	X	X	Igualdad
	X		X		X	X	Respeto
		X	X	X	X	X	Justicia
	X				X		Paz
	X	X	X	X	X	X	ayuda mutua
	X		X	X	X	X	derechos humanos
	X	X	X	X	X	X	inclusión no discriminación
	X						No violencia
	X	X	X	X	X	X	empatía
	X		X			X	desarrollo sostenible y medio ambiente
			X	X	X		uso adecuado de las nuevas tecnologías

Una vez realizada esta clasificación, se elabora una encuesta (*Anexo IV*) con el fin de conocer cuáles son los videojuegos que más utiliza el alumnado de 3ºESO.

Este cuestionario se debe considerar de manera subjetiva ya que está diseñado a través de criterios propios de la PTSC, diseñadora de esta intervención socioeducativa.

Aunque lo relevante para esta intervención es conocer qué videojuegos de los seleccionados son los más usados por el alumnado, se formulan otra serie de preguntas para conocer varios aspectos relacionados con el consumo de videojuegos, con el fin de formular futuras propuestas.

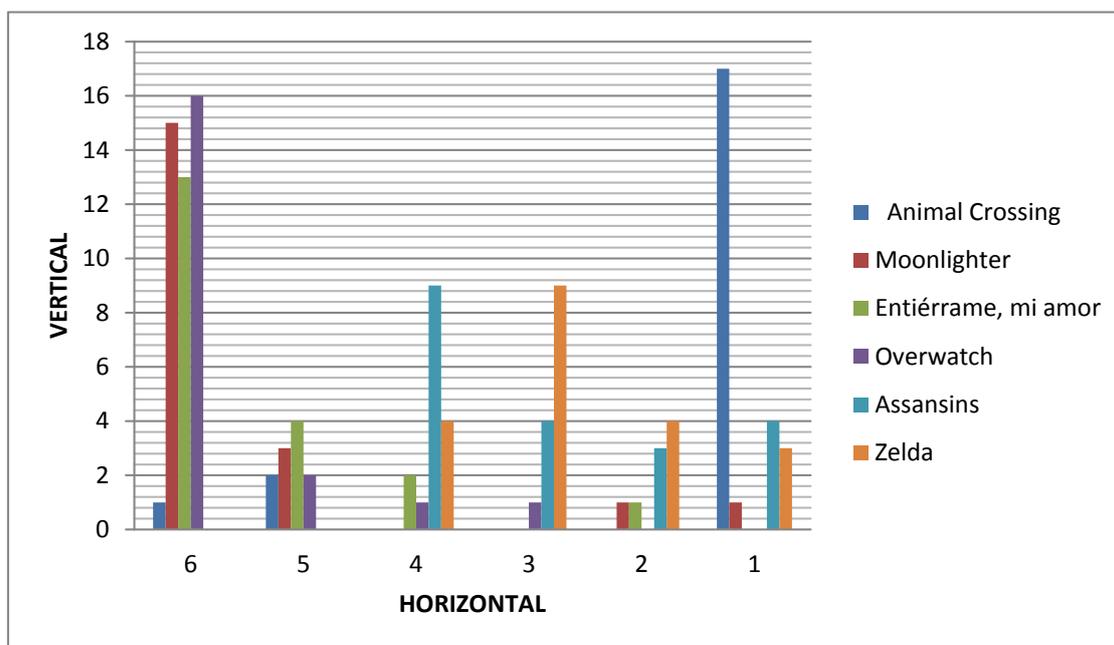
Por último, esta propuesta de intervención socioeducativa se realizará en cinco tutorías, una cada semana, en total un mes y una semana de intervención. El objetivo principal es el análisis de valores que proporcionan estos videojuegos, la valoración crítica del alumnado sobre el videojuego y la opinión constructiva del mismo.

Análisis de los resultados

Una vez realizada la encuesta en el aula, los datos nos señalan que todo el alumnado juega a los videojuegos en su tiempo libre. La mitad de la clase juega a diario y los dispositivos más utilizados son la PlayStation/Xbox y el móvil. A la mayoría le gusta jugar on-line, a género de competición y aventura. La mayoría prefiere jugar en grupo con desconocidos. Su práctica se debe a un sentimiento de competitividad y ocupan la mayor parte de su tiempo libre en este hobby. Los videojuegos más votados en función del interés del alumnado son “Overwath”, “Moonlighter” y “Entiérrame, mi amor”. El videojuego menos valorado es el “Animal crossing”.

Tabla 2

Videojuegos más utilizados por el alumnado.



Sin olvidar el objetivo de la propuesta, como figura educativa es inevitable realizar un pequeño análisis del global de los resultados, ya que este cuestionario demuestra que la mitad del alumnado juega a diario a los videojuegos de competición y aventura, a través del móvil y/o de la PlayStation. Esto indica un fácil acceso desde el hogar a estos dispositivos.

Por otro lado, la mayoría prefieran jugar en grupos desconocidos nos hace pensar, por un lado, que lo importante es jugar dando igual con quién o, que lo importante es no sentirse solo.

Además, el sentimiento mayoritario de individualidad y rivalidad puede ser buen objetivo para tratar en este proyecto; sumado con el porcentaje de alumnado que opina jugar a los videojuegos porque no se le ocurre otra alternativa.

Análisis de los videojuegos

Para poder realizar adecuadamente esta intervención socioeducativa, lo esencial es conocer cada uno de los tres videojuegos más utilizados por el alumnado: “Overwatch”, “Moonlighter” y “Entiérrame, mi amor”.

A continuación, se expone de manera resumida lo más relevante de estos videojuegos:

Overwatch

Overwatch es un videojuego de disparos en primera persona que se juega en dos equipos de seis personas cada uno. Sale a mercado en 2016 y es para PlayStation, Xbox y PC.

Para comenzar a jugar debes diseñar un personaje-héroe con movimientos y habilidades diferentes. Los jugadores de cada equipo trabajan juntos para atacar y defender puntos de control o cargas (objetivos móviles que se mueven alrededor del mapa). Al terminar la partida los jugadores acumulan puntos, que les otorgan recompensas estéticas que no afectan el desempeño de juego.

Al empezar la partida, debes coordinarte con tu equipo para diseñar tu héroe en función de la estrategia del grupo. Son tres opciones: Tanque (Sostienen el daño y destrozan posiciones protegidas; están en el frente.), daño (buscan, atacan y eliminan al enemigo. Necesitan refuerzos para sobrevivir), apoyo (proporcionan sanación, escudos y mejoras de daño. Clave en la supervivencia del grupo).

Cuando un equipo cumple las condiciones de victoria del mapa, la partida termina y dicho equipo gana. Todos los jugadores podrán ver la contribución de cada uno, votar a los jugadores más valiosos, calificar la partida y ver la jugada destacada. El trabajo en equipo es clave, no se debe iniciar combates en solitario ni separarte de tus compañeros; es fundamental proteger a los aliados y coordinarse en los ataques.

Al finalizar la partida, puedes elogiar a los miembros de los dos equipos si opinas positivamente sobre su contribución en el juego. Puedes premiar el liderazgo de un compañero, felicitar a alguien por su deportividad en la partida o agradeciendo el buen trabajo en equipo.

La premisa de este videojuego es un mundo futurista donde predominan la lucha entre clases y el racismo. Overwatch se sustenta en la lucha entre dos grupos predominantes los ómnicos (máquinas, robots) y los humanos. Los primeros son rechazados y les deniegan derechos básicos, por lo que luchan por una igualdad de condiciones a la de los humanos.

En función de los resultados de la encuesta, este juego relaciona los resultados del uso de la PlayStation; juego on-line; es competitivo y se juega en grupo con desconocidos.

Moonlighter

Es un videojuego que salió a mercado en 2018; es un juego de rol de acción que ofrece combates a tiempo real desarrollado en 2018. Se juega off-line y de manera individual.

El personaje en Moonlighter es Will, un tendero que ha heredado una tienda en la que vende los objetos que va encontrando en las mazmorras tras vencer a los enemigos.

Los objetivos son mejorar al máximo la tienda, sabiendo cómo gestionarla, poner precios y vender los objetos, contratar ayudantes y evitar robos; salir vencedor en las mazmorras derrotando a distintos enemigos y jefes, saber cómo combinar las armas, tus habilidades, los enemigos y los efectos secundarios de los objetos; y ampliar el pueblo.

Tras la valoración podríamos relacionar los resultados con la utilización de PlayStation y Nintendo; juego de manera individual; de género aventura y de sencillo entretenimiento.

Entiérrame, mi amor (Bury me, my love)

Se trata de un videojuego independiente (comúnmente conocido como indie), de creador individual o grupo reducido sin apoyo financiero de distribuidores. Tiene carácter innovador y se distribuyen digitalmente.

Entiérrame, mi amor está desarrollado para dispositivos móviles porque se basa en una historia de mensajería instantánea, que ocurre íntegramente en la pantalla de un teléfono móvil, sobre dos protagonistas, Nour y Majd, separados por la guerra de Siria en 2015.

La aventura comienza cuando Nour se separa de Majd (el jugador) para sobrevivir a la Guerra Civil que sucede en el país, huyendo hacia Alemania en busca de refugio. Desde la distancia, Nour cuenta su dura rutina, y el jugador debe ayudarla en todo lo posible a través de la base del juego, una conversación de WhatsApp. El jugador debe tomar decisiones y dar consejos,

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

aportar comentarios o simplemente hablar con Nour. En función de las decisiones tomadas, la historia tendrá un final determinado (hay hasta diecinueve distintos).

Las situaciones que se van desarrollando en el videojuego son habituales en nuestras noticias: inmigración, guerra y conflictos, bloqueos de fronteras, atentados terroristas, campos de refugiados, etc.

Este videojuego fomenta la empatía en el consumidor al abordar las historias de una manera cercana y provoca sentimientos de responsabilidad al simpatizar con la protagonista a la que queremos ayudar.

En relación con los resultados del cuestionario, podemos clasificar a este videojuego con los datos de uso del móvil como dispositivo; de carácter individual y género de ficción/aventura. Podríamos relacionar la historia del juego con sentimientos de soledad y evasión de la realidad.

Desarrollo de las sesiones

El objetivo general de esta intervención es favorecer un aprendizaje autónomo en valores de libertad personal, responsabilidad, solidaridad y tolerancia, igualdad de trato e inclusión, derechos humanos, ayuda mutua, paz y empatía. Todo ello, a través de un método de enseñanza alternativo e innovador como son los videojuegos y reforzando el aprendizaje a través de actividades de cooperación.

La PTSC en colaboración con el tutor de la clase, realizará en las horas de tutoría durante cinco semanas, esta intervención socioeducativa.

Día 1

- ❖ Presentación de la PTSC en el aula. Exposición de la intervención socioeducativa.

Comenzamos realizando una presentación de la figura profesional al alumnado y sobre la propuesta de intervención durante las próximas cinco tutorías.

Además, se les comenta que se enviará información a sus padres sobre estas clases y las normas para su desarrollo. La norma fundamental se basa en jugar a cada uno de los juegos como máximo cuatro horas a la semana.

Se expone en la clase los resultados obtenidos de las encuestas en referencia a los videojuegos más utilizados. Se propone a la clase trabajar valores fundamentales en la LOMCE a través del juego.

- ❖ Exposición de práctica educativa con el primer videojuego elegido.

El juego seleccionado para la primera semana es "Overwatch".

Se realizan cinco grupos de cuatro personas (la PTSC junto al tutor agrupan a los alumnos en función de roles, habilidades, amistad y conflictos) y para jugar, cada grupo debe aceptar dos miembros desconocidos para completar el equipo. Opcionalmente, pueden realizar partidas entre los propios grupos de manera coordinada o cada grupo de forma independiente contra desconocidos.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

- ❖ Pautas para el desarrollo de la actividad.

La actividad a realizar la próxima tutoría tiene las siguientes premisas:

1. Jugar máximo de 4h/semana con tu equipo.
2. Recogida de información sobre Overwatch.
3. Reflexión común del grupo sobre qué te ha enseñado el juego.
4. Crítica constructiva sobre el videojuego.
5. Aporte de mejoras a realizar a este juego.
6. Realizar un documento explicativo (libre elección) para comentar estos puntos con el resto de los compañeros.

Día 2

- ❖ Inicio de la segunda clase: Exposiciones de cada grupo.

La PTSC y el tutor, animan el debate de opiniones, fomentando el razonamiento crítico y autónomo de los alumnos sobre cada una de las exposiciones.

EL objetivo es la educación en los valores de igualdad de participación, tolerancia y respeto al compañero.

- ❖ Pautas para la siguiente clase.

Primero, los alumnos de manera individual deberán jugar, bajo las mismas premisas, al videojuego "Moonlighter". Para la siguiente clase de tutoría, cada alumno debe investigar sobre este juego y elaborar una reflexión crítica basada en valores como el consumismo, individualismo, violencia y competitividad.

La segunda tarea, se desarrollará durante los siguientes cinco recreos:

- ✓ Con los mismos grupos de juego, deberán realizar en cada recreo una prueba de lógica y aventura relacionadas con el contenido del currículo del curso; a medida que vayan superando el reto ganarán una ficha de puzle. En el último recreo deberán haber conseguido realizar un puzle completo.

El objetivo de esta actividad es reforzar los valores tratados en el videojuego a través de una actividad real y cooperativa.

Día 3

- ❖ Comprobación y refuerzo de logros.

Iniciamos la clase comprobando los puzles conseguidos y elogiando los resultados. La PTSC y el tutor realizan una reflexión al alumnado sobre la importancia de los valores de cooperación, solidaridad, responsabilidad, libertad personal y no discriminación; necesarios para conseguir logros de manera personal y funcional.

- ❖ Debate.

A continuación, se crea un debate en clase a cerca de las valoraciones críticas personales sobre el videojuego "Moonlighter".

La PTSC y el tutor amenizan y dirigen al grupo, con el objetivo de reflexionar sobre las consecuencias del individualismo y el consumismo en la sociedad.

- ❖ Actividad por parejas: tarea creativa.

Antes de finalizar, se propone al alumnado una nueva actividad que deberán elaborar en parejas a lo largo de la semana. La tarea consiste en desarrollar una propuesta innovadora estudiando el significado de cooperativa de trabajo o social, grupos de consumo y consumo ecológico.

Día 4

- ❖ Exposición de propuestas creativas.

Comenzamos la clase con las exposiciones por parejas de las propuestas innovadoras.

La PTSC y tutor fomentan la opinión crítica y constructiva de las ideas de los compañeros.

- ❖ Pautas para el desarrollo de la actividad:

Antes de finalizar, los alumnos deberán jugar al último videojuego "Entierrame, mi amor", bajo las mismas normas y premisas. Para realizar el trabajo posterior, de manera voluntaria se crearán 4 grupos de trabajo con cinco integrantes cada uno.

Puntos que trabajar:

1. Juego individual, no utilizar más de 4 horas a la semana.
2. Recogida de información sobre el videojuego.
3. Investigación sobre el conflicto en Siria. Inmigración. Campos de refugiados.
4. Reflexión común sobre el diseño del videojuego.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

5. Opinión personal sobre el impacto emocional del juego.
6. Crítica constructiva sobre el videojuego y elaboración de propuestas de mejora.
7. Realizar un documento escrito que recoja los puntos anteriores.
8. Presentación PowerPoint de este trabajo. Máximo 10 minutos de exposición.

Día 5

❖ Exposiciones.

Comenzamos la clase con la exposición de cada uno de los trabajos sobre el último videojuego.

La PTSC y el tutor fomentan el diálogo democrático y animan a realizar críticas constructivas de los trabajos. Además, se busca la reflexión grupal sobre valores de derechos humanos, paz, solidaridad, igualdad, respeto y justicia social.

❖ Valoración de la intervención socioeducativa.

Para finalizar la intervención, los alumnos valorarán la práctica educativa de estas semanas a través de una encuesta de satisfacción.

Evaluarán la organización de la intervención; la duración; las actividades propuestas; la actuación de la PTSC; los videojuegos seleccionados; el aprendizaje en valores; la herramienta utilizada; etc.

A través de la recogida de esta información, se realizará una valoración global de la intervención con el objetivo de mejorar en futuras actuaciones.

Viabilidad

Como propuesta de intervención socioeducativa que no se ha podido poner en marcha, infiero que su posibilidad de éxito sería alta.

El investigar sobre qué videojuegos son actualmente populares y más vendidos entre la población, facilitan el porcentaje de personas jugadoras y por lo tanto conocedoras de ese videojuego.

En relación al entorno educativo, opino que es una propuesta innovadora para poder educar en valores, los cuales están patentes en la LOMCE. Creo fielmente que sería una propuesta aceptada por el Centro educativo ya que su puesta en marcha es sencilla y la duración de la intervención es relativamente corta.

En relación a la población participante, dar protagonismo al propio alumnado para la elección de los videojuegos y el uso habitual de la propia herramienta en su rutina diaria, son factores motivantes para la participación activa de esta intervención y a su vez, garantía de éxito.

Las posibles limitaciones que puedo prever son las relacionadas con la duración. Posiblemente, si la participación, interés y entusiasmo del alumnado en esta intervención son elevados, habría que ampliar los días de tutoría para la exposición y debate de sus opiniones.

CONCLUSIÓN

En nuestro sistema de enseñanza actual, la utilización de los videojuegos como herramienta pedagógica se convierte en una alternativa motivadora, innovadora y atractiva para el alumnado. Lo cual conlleva, interés y aprendizaje en el docente para saber cómo utilizar este instrumento y crear un impacto positivo entre el alumnado. Por ello, creo que esta propuesta de intervención socioeducativa podría servir de gran utilidad para llevar a su práctica.

Nuestro sistema educativo recoge en la LOMCE una serie de valores fundamentales que como docentes debemos educar de manera transversal en los contenidos curriculares; pero como docentes también tenemos la obligación moral de educar más allá del centro educativo. Esto se consigue conociendo qué está ofreciendo la sociedad a nuestro alumnado y colaborar en la prevención y educación del buen uso y consumo.

Nuestra práctica docente debe tener como objetivo funcional acompañar en el camino del aprendizaje autónomo del alumnado. Apoyar en la maduración de personas con una base fundamental en valores cívicos y una buena capacidad de análisis y crítica constructiva. Para así contribuir a la generalización de esos aprendizajes a todos los entornos que rodean al alumno.

Por otro lado, este trabajo tiene como base el conocer el mundo de los videojuegos, tratando de demostrar a través de evidencia científica, los beneficios y consecuencias del uso de videojuegos entre la población.

Como PTSC, con la información científica recogida y realizando un pequeño análisis de los datos obtenidos de la muestra no representativa de estudio, con resultados como el porcentaje de alumnos que juegan a los videojuegos, la cantidad de días que juegan, qué les motiva a jugar, con quién y por qué les gusta jugar, etc. Son claves para realizar futuras propuestas de intervención en el centro.

De manera hipotética, podríamos hablar de la elaboración de proyectos de prevención y educación, para alumnos, sus familias y docentes, en el consumo de videojuegos. Educando en el buen uso de la herramienta para evitar adicciones, problemas de conducta o bajo rendimiento académico. Es decir, prevención para el consumo responsable.

BIBLIOGRAFÍA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Anónimo. (2013,10,7). La gamificación se instala en las aulas y centros de educación. *PuroMarketing*. Recuperado de <https://www.puromarketing.com/12/18239/gamificacion-instala-aulas-centros-educacion.html>
- Anónimo. (2018). *Libro blanco del desarrollo español de Videojuegos*. Recuperado de <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/Libro%20Blanco%20DEV%202018.pdf>
- Anónimo. (2018, enero, 3) Los tres criterios para saber si eres adicto a los videojuegos, según la OMS. *BBC Mundo*. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42554655>
- Anónimo. (2018, febrero, 2) La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11. *Infocop*. Recuperado de http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241
- Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento. (2011). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf
- Asociación Española de Videojuegos. (2015). *AEVI*. Madrid. Recuperado de <http://www.aevi.org.es>
- Asociación española de videojuegos. (2015). *Estudio “videojuegos y adultos”*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentacion.pdf
- Barbour, M. (2018, Junio,11). Girl,9, in rehab for Fortnite addiction after becoming so hooked she WET HERSELF to keep playing. *Mirror*. Recuperado de <https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/girl-9-rehab-after-becoming-12673590>
- Barr, M. (2017). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. *Computers in Human Behavior*, 80, 283-294.

doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.030

- Beltrán-Carrillo, V.J., et al. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. 10 (41) Recuperado de [Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm)
- Boletín Oficial del Estado. (26, diciembre, 2014). Currículo básico de la Educación secundaria obligatoria y bachillerato. (37). Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>
- Boletín Oficial del Estado. (9, diciembre, 1992). Estructura y funciones de los equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica. (27998). Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/1992/12/18/pdfs/A42991-42993.pdf>
- Boletín Oficial del Estado. (9, diciembre, 2013). Ley Orgánica para la mejora educativa. (8). Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Carbonell, X. 2014. La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*. 26 (2). Recuperado de http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Castellana Rosell, M. et al. 2007. El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*. 28(3). 196-204. Recuperado de <http://www.papelesdel psicologo.es/pdf/1503.pdf>
- Chacón, R. et al. 2017. Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Revista de medios y educación*. (50). 109-121. Doi: 10.12795/pixelbit.2017.i50.07
- Chahín Pinzón, N. y Libia Briñez, B. 2016. Propiedades psicométricas del cuestionario de Adicción a Internet y a los videojuegos para adolescentes. *Universitas Psychologica*. 17 (4). doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pzca
- Chóliz, M. & Marco, C. 2011. Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Anales de psicología*. 27 (2). 418-426. Recuperado de <http://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cuellar, J. y Lidón, I. (2015, 11, 13) El colegio en el que se mira Microsoft. *El Mundo*. Recuperado de <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2015/11/13/5644f245e2704ee3208b45fb.html>
- Diaz-Perez E, Florez-Lozano JA. 2018. Realidad virtual y demencia. *Rev Neurol*. 66. Recuperado de <http://www.svnps.org/documentos/rv-alzheimer.pdf>

- Domínguez-Vergara, JA. y Ybañez-Carranza, J. 2016. Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos y Representaciones*. 4 (2). 181-230. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n2.122>
- Dorado Ramírez, CA. Et al. 2018. Efectividad de los programas computarizados en rehabilitación cognitiva de pacientes con esquizofrenia. *Pensamiento Psicológico*. 16 (2). 73-86. DOI: 10.11144/Javerianacali.PPSI16-2.epcr
- El equipo de Fortnite. (2016,6,12). Anuncio de la temporada competitiva de Fortnite 2018-2019. *Epicgames*. Recuperado de <https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/news/announcing-2018-2019-fortnite-competitive-season>
- Escribano, R. (2018). *¡Nerfea esto! Overwatch, la historia del héroe que llevas dentro*. Sevilla, España: Héroes de papel.
- Eurogamer (2018). *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.es/articles/bury-me-my-love-analysis>
- Ferranini, C. et al. 2018. Realidad virtual en terapias para estimular la cognición de niños con encefalopatía crónica no evolutiva. *RedUNCI*. 1111-1114. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/68400/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Franco, R. et al. 2016. Sistema de Rehabilitación de Miembro Inferior Interconectado con un Videojuego: Una Potencial Aplicación para Víctimas de Minas Antipersonal. *Ingeniería Biomédica*. 37 (3). 201-219. <http://dx.doi.org/10.17488/rmib.37.3.5>.
- Garmen, P. et al. 2019. *Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI*. *Comunicar Journal*. 58. 95-104. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6733864>
- Gómez-Gonzalvo, F. et al. 2018 Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *FEADEF*. (34) 305-310. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736369>
- Griffiths, MD. 2005. Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*. 13 (3). 445-462. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA
- Kaufmann, D. 2018. Reflection: benefits of gamification in on line higher education. *Journal of Instructional Research*. 7. 125-132. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1188367>

- Kirriemuir, J. 2002. The relevance of video games and gaming consoles to the Higher and Further Education learning experience. *Ceangal*. 2. DOI: 10.13140/RG.2.2.34765.03044
- Krelían (2010, abril, 12) Diferencia entre juego on line y juego “tradicional”. *Infoteknoz*. Recuperado de: <http://infoteknoz.blogspot.com/2010/04/diferencia-entre-juego-online-y.html>
- Merino Campos, C. 2016. Los beneficios de los videojuegos interactivos: una aproximación educativa y una revisión sistemática de la actividad física. *NAER*. 5 (2). Recuperado de <https://naerjournal.ua.es/article/download/v5n2-7/233>
- Fundación Wikimedia Inc. (2019). *Wikipedia*. España. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Moonlighter>
- Gaffoglio, L. y Jaimovicj, D. (2019, Julio, 29). Fenómeno Fortnite: el juego que hace adictos a los adolescentes y angustia a los padres. *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/sociedad/2018/07/29/fenomeno-fortnite-el-juego-adictivo-que-preocupa-a-los-padres-y-genera-ganancias-por-millones-de-dolares/>
- GamerDic. (2013). *GamerDic*. España. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/>
https://ssec.si.edu/sites/default/files/images/Digital_Initiatives_in_STEM_Education_Infographic_45803_83.pdf
- Labrador Encinas, FJ. Et al. 2010. Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema* 22 (2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/727/72712496002/t> (acceso abril 2019)
- Lloret Irlés, D. 2017. Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Elsevier España*. 50 (6). 350-358. doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015
- López Gómez, S. & Rodríguez Rodríguez, J. 2016. Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *Revista DIM*. 33. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5407962>
- Lozano-Sánchez, AM. Et al. 2019. Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. *FEADEX*. 35. 42-46. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/download/61865/40397>
- Lucio, CG. (2018, enero, 4) La adicción a los videojuegos será una enfermedad a partir de 2018. *El Mundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/ciencia/2018/01/04/5a4d178eca4741752b8b46b0.html>

- Maraza Quispe, B. et al. 2018. Los efectos de los videojuegos en el desarrollo del aprendizajes significativos en estudiantes en el área de Matemáticas. *IJISEBC*, 5(1), Doi:10.1111/jcal.12347
- Marmisa, J. (2018, Mayo,23). Los expertos explican por qué lo del Fortnite se nos ha ido de las manos. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/05/19/tentaciones/1526762578_664129.html
- Martello, W. (2018). Adicción a los videojuegos. *Slideshare*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/WalterMartello/relevamiento-adiccin-a-video-juegos>
- Martínez Soto, J. et al. 2018 Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *RELATEC*. 17(1) <https://doi.org/10.17398/1695-288X.17.1.61>
- Marzal García-Quismondo, MA. & Cruz-Palacios, E. 2018. Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en Competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*. 28 (2).489-506. <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>
- Merino Campos, C. y Del Castillo Fernández, H. 2016 Los beneficios de los videojuegos interactivos: una aproximación educativa y una revisión sistemática de la actividad física. *New aproaches in educational research*. Vol.5 (2) pp 122-130. Recuperado en <https://naerjournal.ua.es/article/download/v5n2-7/233>
- Muñoz González, JM. Et al. 2019. ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. *RLCS*. 74. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6794603>
- Muñoz, I. et al. (2018). *Hobbyconsolas*. España. Recuperado en <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-enterrame-mi-amor-nintendo-switch-353893>
- Ortíz-Colón, a. et al. 2018. Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ.Pesqui*. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf> (acceso abril 2019)
- Ortiz-Huerta, H. et al. 2018. Eficacia de la intervención con videoconsolas en pacientes con ictus: revisión sistemática. *Neurología*. 66 (2). 49-58. DOI: <https://doi.org/10.33588/rn.6602.2017405>
- Pedrero Pérez, EJ. Et al. 2018. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea

- y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*. 30 (1). DOI: <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>
- Pérez, CM. (2019,03,19). Según un psiquiatra Fortnite tiene una capacidad adictiva inédita en un videojuego. *Vandal*. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350720442/segun-un-psiquiatra-fortnite-es-equiparable-a-la-adiccion-a-la-heroina/>
 - Pindado, J. 2005. Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit*. 26. 55-67. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/viewFile/61260/37274>
 - Quijano, J. (2018). *Indie G Zine. 101 Juegos indie imprescindibles*. Palma de Mallorca, España: Dolmen editorial.
 - Ramos Ahijado, S. et al. 2017. El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu. *El Artista*. 14. Recuperado de https://www.academia.edu/37425884/El_videojuego_como_recurso_did%C3%A1ctico_en_el_aula_de_m%C3%BAsica_Juegos_educativos_con_E-Adventure_y_Muvizu
 - Real Academia Española. (s.f.) Internet. *Diccionario de la lengua española* (avance de la 23ªed.).
 - Rodríguez Hoyos, C. y Joao Gomes, M. 2013. Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. *Profesorado*. 17 (2). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/259215197_Videojuegos_y_educacion_un_a_vision_panoramica_de_las_investigaciones_desarrolladas_a_nivel_internacional
 - Rodríguez, L. y Avendaño, H. 2018. Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*. Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048>
 - Rosales López, C. (2015). Evolución y desarrollo actual de los Temas Transversales: posibilidades y límites. *Foro de Educación*, 13(18) <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2015.013.018.008>
 - Ruiz-Ariza, A. et al. 2018. Videojuegos activos y cognición. Propuestas educativas en adolescentes. *RIED*. 21 (2). DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.19799>

- Sánchez Domínguez, JP. y Silveira Sosa, EA. 2018. Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *CETS*. 6 (11). Recuperado de <http://ctes.org.mx/index.php/ctes/article/download/690/809>
- Sanchez, O. (2013, octubre, 17). El 95% de los docentes de EEUU utiliza la gamificación para el aprendizaje en las aulas. *Emprendedores*. Recuperado de <https://www.economista.es/blogs/emprendedores/?p=6028>
- Sánchez-Zafra, et al. 2019. Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los Videojuegos en escolares de tercer ciclo de Primaria. *Journal of Sport and Health Research*. 11(1). 43-54. Recuperado de <http://www.journalshr.com/index.php/issues/72-vol-11-n1-january-april-2019/327-sanchez-zafra-m-zurita-ortega-f-ramirez-granizo-i-puertas-molero-p-gonzalez-valero-g-ubago-jimenez-j-l-2019-niveles-de-autoconcepto-y-su-relacion-con-el-uso-de-los-videojuegos-en-escolares-de-tercer-ciclo-de-primaria-journal-of-sport-a>
- Sedeño Valdellós, A. 2010. Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*. 34 (17). 183-189. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3167056>
- Solo indies. (2014). *Soloindies*. Recuperado de <http://www.soloindies.com/analisis/enterrame-mi-amor>
- Squire, K. 2005. Changing the game: What happens when video games enter the classroom?. *Innovate*. 1 (6). Recuperado de <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=82> (acceso abril 2019)
- Torres Narváez, M. et al. 2017. Entrenamiento motor en el continuo de la realidad a la virtualidad. *Rev.Fac.Med*. 66 (1). 117-123. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v66n1.59834>
- Turner, PE. Et al. 2018 Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. *Cogent Education*. 5. 228-238. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/2331186X.2018.1437671>
- Vallejos Flores, MA. y Capa, W. 2010. Video Games: Addiction and predictors. *ResearchGate*. 18 (1). Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Walter_Capa/publication/331973830_VIDEO_JUEGOS_ADICCION_Y_FACTORES_PREDICTORES_Video_Games_Addiction_and_predictors/links/5c972d82299bf11169439585/VIDEO-JUEGOS-ADICCION-Y-FACTORES-PREDICTORES-Video-Games-Addiction-and-predictors.pdf

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

- Valve corporation. (2019). *Steam*. EEUU. Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/606150/Moonlighter/>
- Vélez León, P. y Yaguana Castillo, Y. 2018. *Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Los Ángeles, EEUU. Editorial Triple-Blind Peer Review.
- Whorl Health Organization. (2018). Gaming disorder. *OnlineQ&A*. Recuperado de <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Ying, P. (2019,junio,1) Academics create the first psychological test for gaming disorder. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2019-06-01-academics-create-the-first-psychological-test-for-gaming-disorder>

OTROS

A continuación, se citan páginas web y videos utilizados en la recogida de información para la elaboración de este trabajo.

- Test de adicción a los videojuegos. <https://do-i-play-too-much-videogames.com/survey/wznn9s7zcy7r/8yr8wul6lop4>
- videos youtube:
 - a. Overwatch: <https://www.youtube.com/watch?v=J75bZ7iUQcc>
 - b. Moonlighter: <https://www.youtube.com/watch?v=4j4RLR3FLHc>
 - c. Entiérrame, mi amor: https://www.youtube.com/watch?v=R9ws_nu_xE
- Indie games contest <https://events.withgoogle.com/indie-games-contest-2017/winners/#content>
- Ganador juego indie 2018 <http://www.burgerdeveloper.com/ganadores-indie-developer-burger-awards-2018/>

ANEXOS

Anexo I

Matriz clasificación videojuegos

Selección de los videojuegos para la intervención en función de los criterios establecidos.

VIDEO JUEGOS	Animal Crossing	Assassin's Creed: Origins	The Legend of Zelda	Overwatch	Bury me, my love	Moonlighter	VALORES LOMCE
	X	X	X	X	X	X	libertad personal
	X	X	X	X	X	X	Responsabilidad
	X	X	X				Democracia
	X	X	X	X	X	X	Solidaridad
	X	X	X		X		Tolerancia
		X	X	X	X	X	Igualdad
	X		X		X	X	Respeto
		X	X	X	X	X	Justicia
	X				X		Paz
	X	X	X	X	X	X	ayuda mutua
	X		X	X	X	X	derechos humanos
	X	X	X	X	X	X	inclusión no discriminación
	X						No violencia
	X	X	X	X	X	X	empatía
	X		X			X	desarrollo sostenible y medio ambiente
			X	X	X		uso adecuado de las nuevas tecnologías

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

Anexo II

Clasificación videojuegos top ventas

Selección y análisis en valores, de los videojuegos más vendidos en 2018-2019 (Fuente: AEVI)

VALORES LOMCE

VIDEO JUEGOS	FIFA	Red Dead Redemption 2	Call of Duty WW2	Resident evil: 7	Overwatch	New super Mario Bros	Animal Crossing	Spider-Man	Assassin's Creed: Origins	God of War	Pokémon: Let's Go, Pikachu!	The Legend of Zelda	
	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	libertad personal
		X			X		X	X	X	X	X	X	responsabilidad
							X		X			X	democracia
				X	X		X	X	X	X		X	solidaridad
		X	X			X	X	X	X	X	X	X	tolerancia
					X	X			X	X	X	X	igualdad
						X	X	X				X	respeto
	X				X			X	X			X	justicia
						X	X						paz
					X	X	X		X	X		X	ayuda mutua
					X	X	X					X	derechos humanos
					X	X	X		X		X	X	inclusión no discriminación
						X	X						No violencia
					X		X	X	X	X	X	X	empatía
							X			X		X	desarrollo sostenible y medio ambiente
					X			X			X	X	uso adecuado de las nuevas tecnologías

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

Anexo III

Clasificación Juegos Indie 2017

Selección y análisis en valores de los videojuegos finalistas en los premios Indie Games contest 2017, de Google Play.

										VALORES LOMCE
VIDEO JUEGOS	Bury me, my love	Old's man Journey	Yellow	Captain Tom Galactic Traveler	I love Hue	Jodeo	KAMI 2	No more Buttons	The big journey	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	libertad personal
	X	X		X				X		responsabilidad
										democracia
	X									solidaridad
	X									tolerancia
	X									igualdad
	X			X						respeto
	X									justicia
	X	X		X	X	X	X		X	paz
	X									ayuda mutua
	X	X		X						derechos humanos
	X									inclusión no discriminación
		X	X	X	X	X	X	X	X	No violencia
	X	X								empatía
		X		X						desarrollo sostenible y medio ambiente
	X									uso adecuado de las nuevas tecnologías

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

Clasificación Juegos Indie 2018

Selección y análisis de los videojuegos ganadores en los premios Indie Developer Burguer Awards 2018

VIDEO JUEGOS						VALORES LOMCE
	Moonlighter	Solo	The red strings Club	Arcade Mixer Dance	Dance Beyond Death	
	X	X	X	X	X	libertad personal
	X	X			X	responsabilidad
						democracia
	X					solidaridad
						tolerancia
	X	X	X			igualdad
	X	X				respeto
	X					justicia
		X				paz
	X		X		X	ayuda mutua
	X	X				derechos humanos
	X		X			inclusión no discriminación
		X	X	X		No violencia
	X		X			empatía
	X	X				desarrollo sostenible y medio ambiente
						uso adecuado de las nuevas tecnologías

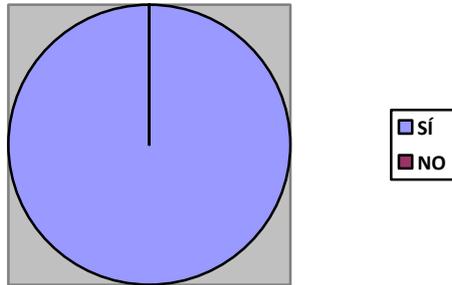
Anexo IV. Encuesta sobre disfrute de videojuegos del alumnado de 3ºESO.

Responde a esta encuesta de manera anónima.

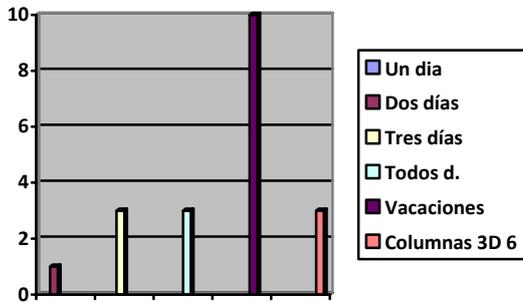
1. ¿Consumes Videojuegos en tu tiempo libre?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
2. ¿Cuánto tiempo juegas a los videojuegos?	<input type="checkbox"/> Un día a la semana <input type="checkbox"/> Dos días a la semana <input type="checkbox"/> Tres días a la semana <input type="checkbox"/> Todos los días <input type="checkbox"/> Sólo en vacaciones
3. ¿Qué dispositivo utilizas más para jugar a los videojuegos?	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PlayStation / Xbox <input type="checkbox"/> Nintendo (Swicht /DS ...) <input type="checkbox"/> Móvil
4. De las siguientes opciones, <u>enumera</u> en función del uso que empleas en cada modalidad de juego.	<input type="checkbox"/> On line <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> Cooperativo/en grupo
5. ¿Qué te aportan los videojuegos?	<input type="checkbox"/> Libero mi ira <input type="checkbox"/> Para no estar solo <input type="checkbox"/> Porque no tengo otra cosa para hacer <input type="checkbox"/> Me gusta ganar
6. Señala cuál es la forma en la que más disfrutas jugando.	<input type="checkbox"/> Grupo desconocido <input type="checkbox"/> Grupo conocido <input type="checkbox"/> Por parejas <input type="checkbox"/> Individualmente
7. Selecciona la temática sobre videojuegos que más te divierte.	<input type="checkbox"/> Competición <input type="checkbox"/> Acción y aventura. <input type="checkbox"/> Lógica e ingenio. <input type="checkbox"/> Disparos en primera persona.
8. De los siguientes videojuegos, <u>enumera</u> en función del uso, importancia o interés que te proporcione. (6 el más importante-1 el menos importante)	<input type="checkbox"/> Animal Crossing <input type="checkbox"/> Moonlighter <input type="checkbox"/> Entiérrame, mi amor (móvil) <input type="checkbox"/> Overwatch <input type="checkbox"/> Assassin's Creed Origins <input type="checkbox"/> Zelda: Breath of the Wild

A continuación, se muestran los resultados de cada pregunta.

1. ¿Consumes Videojuegos en tu tiempo libre?



2. ¿Cuánto tiempo juegas a los videojuegos?



50% Todos los días

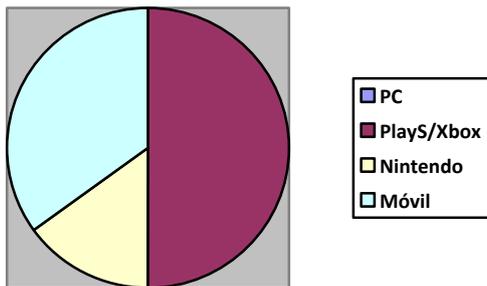
15% Dos días

15% Tres días

15% En Vacaciones

5% Sólo un día

3. ¿Qué dispositivo utilizas más para jugar a los videojuegos?



50% PlayStation/Xbox

35% Móvil

15% Nintendo

0% PC

4. De las siguientes opciones, enumera en función del uso que empleas en cada modalidad de juego.

80% On line

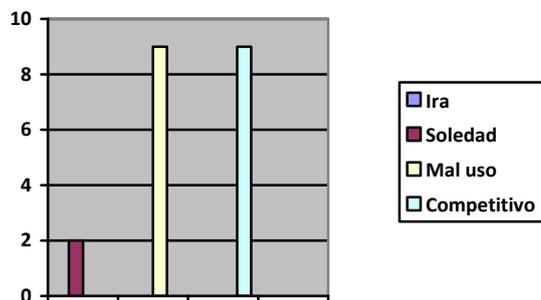
15% Individual

5% Juego cooperativo.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

5. ¿Qué te aportan los videojuegos?



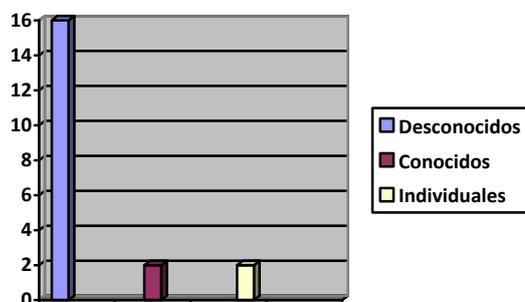
45% Competición

45% No tiene otra cosa que hacer

10% Soledad

0% Ira

6. Señala cuál es la forma en la que más disfrutas jugando.



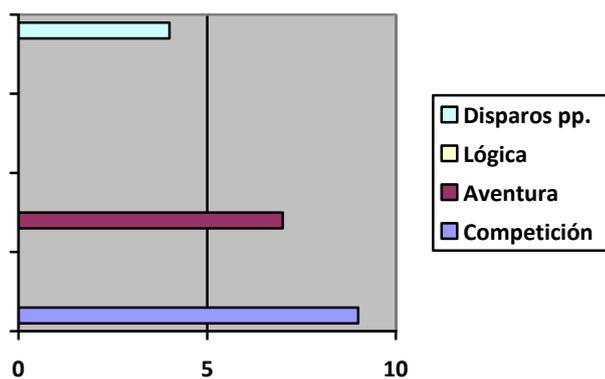
80% Grupo desconocidos

10% Grupo conocido

10% Individual

0% Por parejas

7. Selecciona la temática sobre videojuegos que más te divierte.



45% Competición

35% Aventura

20% Disparo en primera persona

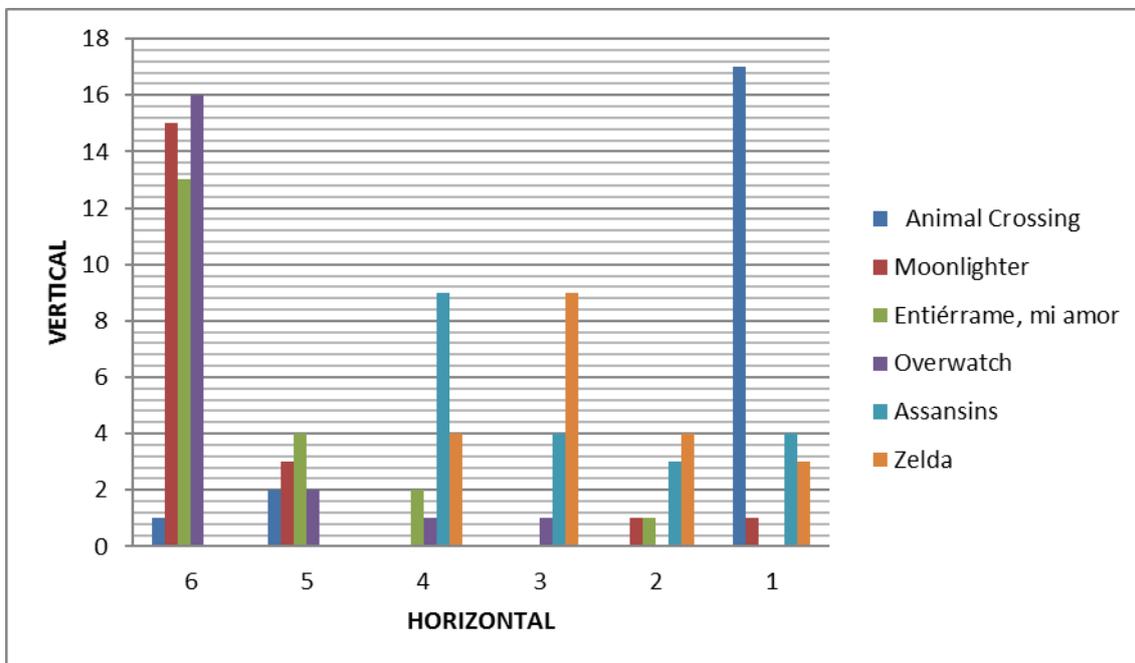
0% Lógica

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Propuesta de Intervención socioeducativa

8. De los siguientes videojuegos, enumera en función del uso, importancia o interés que te proporcione. (6 el más importante-1 el menos importante)

El eje horizontal expresa la prioridad numérica de interés por un videojuego (valor de 6 al 1). El eje vertical señala la cantidad de niños que valoran igual ese videojuego.



Los datos nos señalan que todo el alumnado del aula juega a los videojuegos en su tiempo libre. La mitad de la clase juega a diario y los dispositivos más utilizados son la PlayStation/Xbox y el móvil. A la mayoría le gusta jugar on-line, a género de competición y aventura. La mayoría prefiere jugar en grupo con desconocidos. Su práctica se debe a un sentimiento de competitividad y ocupan la mayor parte de su tiempo libre en esta hobbie. Los videojuegos más votados en función del interés del alumnado son "Overwath", "Moonlighter" y "Entiérrame, mi amor". El videojuego menos valorado es el "Animal crossing".