****

**Doctorado en Innovación Educativa y Sociedad en Red**

**Asignatura:**

**Seminario de investigación I**

**Actividad 31 de marzo:**

**¿Qué autor maneja tal tema?,**  **¿Qué metodología utilizó?**,  **¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?,**  **¿Qué propone?**

**Alumno:**

**Mtro. Roberto Carlos Rodríguez Villatoro**

**Docente:**

**Dr. Marco Antonio Constantino Aguilar**

**Comitán de Domínguez, Chiapas, 2021**

**Primera:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Videojuegos educativos sociales en el aula.

Carina Soledad González González Profesora e Investigadora del Grupo de Interacción, Tecnología y Educación (i-TED), Francisco Blanco Izquierdo Investigador del Grupo de Interacción, Tecnología y Educación (i-TED)

**¿Qué metodología utilizó?**

Se presenta el diseño y desarrollo de un prototipo de videojuego educativo colaborativo basado en el motor de juego de rol Neverwinter Nights y su utilización en diferentes contextos educativos: a) en la enseñanza universitaria y b) en la enseñanza secundaria.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

El objetivo principal del artículo es presentar las líneas principales de investigación en videojuegos educativos, la evolución tecnológica y tendencias actuales hacia los videojuegos sociales, así como los principios de diseño de videojuegos educativos que potencien la experiencia del jugador y que garanticen el desarrollo del aprendizaje colaborativo. Asimismo, se presenta el diseño y desarrollo de un prototipo de videojuego educativo colaborativo basado en el motor 3D de juegos de rol multijugador online, Neverwinter Nights, que incluye los principios de jugabilidad y aprendizaje colaborativo.

**¿Qué propone?**

En este artículo se analizan las principales líneas de investigación en videojuegos educativos y en la evolución de las tecnologías y metodologías de diseño que hacen que cada vez estos sistemas interactivos sean más naturales, inmersivos y sociales.

**Segunda:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

El videojuego como material educativo: la odisea.

Belén Mainer Blanco.

**¿Qué metodología utilizó?**

Primero se plantean el empleo de videojuegos, si este contribuye a la experiencia significativa del alumno, luego el cómo podemos guiarle para que adquiera dichos contenidos a través de estas nuevas herramientas y finalmente cómo hacer para que el alumno sea capaz de transferir dichos conocimientos asimilados a otras áreas

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

La investigación se basa en la función educativa que pueden cumplir los videojuegos, un campo que consideran inexplorado por tres motivos principalmente: su reciente incorporación, su impopularidad educativa (el rechazo el videojuego como herramienta de aprendizaje y considerado, por el contrario, como una distracción), y la incompleta incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en el ámbito familiar y educativo.

**¿Qué propone?**

Propone una aplicación práctica tomando como referencia la gran obra universal “La Odisea”, cuya intención es mostrar la utilidad del videojuego como complemento educativo.

**Tercera:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Educación y videojuegos

Osear Jaramillo, Lucía Castellón

**¿Qué metodología utilizó?**

Narrativo.

Se puede observar, tanto la comunicación como la educación, tienen en la neurociencia un ámbito de investigación que les puede ayudar a encontrar las respuestas a los problemas que tienen en la actualidad.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

Discute investigaciones en neurociencias y su aplicación a la educación es el ámbito de este artículo que vincula dichas posturas pedagógicas con las TIC, principalmente con los videojuegos y los adolescentes.

**¿Qué propone?**

A partir del juego de roles y de la inmersión de los juegos digitales, se propone cambiar el paradigma de la educación, no solo desde una perspectiva lúdica sino de experiencias vicarias que enseñana los estudiantes viviendo realidades virtuales que luego son repetidas en lavida cotidiana.

**Cuarta:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Mentes, videojuegos y sociedad; Algunos puntos cruciales para el debate

César Mejía Z. Manuela Rodríguez Mora Beatriz Castellanos Jaramillo

**¿Qué metodología utilizó?**

Se plantea desde tres ejes que permiten mirar el fenómeno en sus múltiples dimensiones: en primer lugar, se encuentra una aproximación a lo que supone el mundo de los videojuegos en tanto actividades lúdicas. En segunda instancia, se revisa la evolución de los videojuegos buscando identificar las dimensiones más significativas que han conducido a los juegos actuales.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

Intentan una reflexión acerca de lo que nos plantea la sociedad sobre los videojuegos y lo que estos nos pueden decir sobre la sociedad. Para ello, divide la exposición en tres partes: en la primera se busca definir lo que es un videojuego; en la segunda se rastrea su evolución; y en la tercera se revisan algunos tópicos con respecto a su dimensión social.

**¿Qué propone?**

El presente artículo tiene como propósito plantear algunos puntos cruciales para el debate en torno a los videojuegos, desde la psicología y, en general, las ciencias sociales. Analiza unos tópicos que considera cruciales para el debate en torno a los videojuegos. Suponiéndolo como un paso previo a la cuestión sobre los efectos, una discusión sobre las características mismas de los videojuegos, destacando la dimensión psicológica así como su uso social.

**Quinta:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria

Marín Díaz, Verónica; Morales Díaz, Marina; Reche Urbano, Eloísa

**¿Qué metodología utilizó?**

Mediante un estudio descriptivo-inferencial y correlacionar, con una muestra de 211 sujetos, se ha implementado un cuestionario conformado por 63 ítems.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

El presente trabajo tiene por objetivo determinar la posibilidad de aprender el contenido curricular de la etapa de Educación Primaria mediante un videojuego realizado a través de esta tecnología. Por lo que presenta una conclusión que hace referencia a la necesidad de dar una formación a los docentes de educación primaria para que utilicen adecuadamente esta tecnología en su metodología de aula.

**¿Qué propone?**

Propone un discurso sobre que las metodologías de aula se están reformulando gracias al avance de las tecnologías emergentes en el ámbito educativo. Los videojuegos, así como la realidad aumentada se incluyen cada vez más como recursos educativos. Menciona que el principal resultado ha sido que los participantes consideran que los videojuegos son un elemento que tiene ventajas para el desarrollo curricular del contenido de la etapa de primaria, pero no se muestran abiertos al empleo de éstos basados en realidad aumentada.

**Sexta:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte.

Sans, Danilo J.

**¿Qué metodología utilizó?**

Se realizó una revisión bibliográfica descriptiva con el objetivo de lograr una aproximación a las investigaciones más relevantes en la actualidad que describan la relación entre adolescencia y consumo de videojuegos. Donde analizan los resultados destacando la necesidad de un sistema estandarizado de clasificación de videojuegos para poder extraer conclusiones más adecuadas

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

El discurso es llevado hacia que a partir de la globalización y la consolidación del sistema capitalista a nivel global se produjeron cambios socioeconómicos, estos generaron que el consumo pase a ser un valor central en la construcción de la identidad. Los adolescentes son un segmento destacado de la población en la que impacta esto, y los videojuegos son un consumo prioritario para ellos

**¿Qué propone?**

Esta revisión bibliográfica narrativa tiene por objetivo, describir el consumo de videojuegos en adolescentes y describir las consecuencias de dicho consumo.

**Séptima:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior.

René Ponce Carrillo, Lilia Mercedes Alarcón Pérez.

**¿Qué metodología utilizó?**

La proposición consiste en plantear el uso de un entorno virtual mediante un videojuego comercial (Minecraft) para construir escenarios alternativos y complementarios de escritura en la universidad. Minecraft es un juego cuyo género puede ser descrito como SandBox o caja de arena, en donde los jugadores pueden modificar el entorno 3d en el que participan, creando espacios y situaciones completamente únicas y diferentes de las situaciones propuestas por el juego base. En el juego existe una paleta creativa en la cual los jugadores pueden elegir cientos de materiales para construir y reconstruir el espacio en donde se encuentran. Además de objetos para construir y decorar, aquí es posible echar mano de un objeto llamado Quill (Libreta o pluma) que le permite al jugador escribir un diario y guardarlo, ya sea para leerlo o compartirlo con algún otro jugador.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

Se aborda el concepto de alfabetización académica en la educación superior, como un elemento clave para desarrollar, en los estudiantes de este nivel, su integración a las disciplinas que conforman su profesión, incorporando los entornos virtuales como escenarios importantes para el desarrollo de los géneros requeridos en el entorno institucional.

**¿Qué propone?**

Con el propósito de contribuir a la discusión educativa sobre alfabetización académica y literacidades, se presenta un argumento sobre el uso de entornos virtuales mediante videojuegos comerciales para desarrollar literacidades académicas en educación superior. Plantean una reflexión sobre el contexto que actualmente se vive, globalización y sociedades del conocimiento, y la importancia que, ante este, tienen el lenguaje, la lectura y la escritura. En seguida. Se propone el uso de Minecraft como entorno virtual para la alfabetización académica en la educación superior. Como conclusión al texto, se ofrecen reflexiones en torno a la importancia que las literacidades digitales tienen para la formación de estudiantes y ciudadanos del mundo, y con respecto al valor que existe en utilizar entornos virtuales mediante videojuegos como espacios para la escritura académica en la educación superior

**Octava:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos.

Ángela del Barrio Fernández

**¿Qué metodología utilizó?**

El instrumento utilizado fue un cuestionario amplio en el que se analizan una serie de áreas consideradas de relevancia para la investigación. Especial énfasis se puso en la fase del diseño de la encuesta que es el elemento crítico de la validez. Para la generación de ítems se tuvieron en cuenta, tanto las revisiones bibliográficas, como la opinión de personas expertas con un conocimiento contrastado sobre la temática a medir, así como, la consideración de opiniones y comentarios de algunos alumnos de la población diana. Se aplicó a una pequeña muestra de sujetos de características similares a la población estudiada. Esta prueba, permitió una nueva revisión y modificación del cuestionario. En algunos centros fueron los propios profesores los que pasaron el cuestionario a sus alumnos. Para evitar posibles situaciones anómalas en la aplicación, se optó en la práctica totalidad de los casos, por la utilización de la versión online del cuestionario, que directamente incorporaba las respuestas a una base de datos.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

El discurso por una parte es hacia la progresión de los videojuegos, ya que es imparable en nuestra sociedad. Además hace mención de las motivaciones básicas del consumo de tecnologías para los adolescentes.

**¿Qué propone?**

En este trabajo se presentan algunos de los resultados obtenidos en una investigación más amplia sobre aspectos cruciales relativos a “los adolescentes y las nuevas tecnologías”. En concreto se analizan algunos datos relacionados con el uso del teléfono móvil y de los videojuegos. El fenómeno más llamativo en la actualidad es el del Whatsapp, que es una herramienta grupal potentísima, pero cuyo mal uso también puede entrañar importantes riesgos para los adolescentes.

**Novena:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Trabajando con videojuegos en el aula: una experiencia con wii music.

Fátima García Rodríguez, Manuela Raposo Rivas.

**¿Qué metodología utilizó?**

Investigación-acción

En base a la experiencia desarrollada y comprobada la acogida positiva de la intervención en el aula, consideramos que los videojuegos en general, y particularmente Wii Music, es un recurso que tiene un gran efecto motivador en el alumnado.

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

Se parte de la expectación que podría crear el hecho de incluir dicha consola en nuestras tareas. Uno de los objetivos consistía en dar variabilidad y aspecto lúdico a la presentación y tratamiento de ciertos contenidos del área de Educación Musical sin perder de vista el tratamiento curricular, además de elaborar materiales válidos también para el trabajo interdisciplinar.

**¿Qué propone?**

En este artículo se presenta una experiencia de innovación docente realizada con 93 estudiantes de Educación Primaria trabajando en el aula un mismo contenido de la percepción auditiva con dos instrumentos de intervención muy distintos: un videojuego de Nintendo Wii y Earmaster, un programa informático diseñado para el entrenamiento de dicho contenido.

**Decima:**

**¿Qué autor maneja tal tema?**

Videojuegos para la participación ciudadana.

Euridice Cabañes y Nestor Jaimen.

**¿Qué metodología utilizó?**

Cuando defendemos modelos de participación ciudadana que emplean el videojuego como herramienta, es muy importante no confundirlo con la gamificación y no caer en “ludictaduras” (Escribano, 2013) o implementaciones conductistas que basan el cambio o transformación esperada en los refuerzos positivos (premios, puntos, logros) y negativos (muertes, pérdidas de equipo, etc.) a los que los videojuegos nos tienen acostumbrados. El potencial del videojuego sólo puede aprovecharse, en este sentido, desplazando la lógica de los mecanismos de control y condicionamiento, así como las lógicas comerciales que convierten cualquier videojuego en un producto de consumo privativo y cerrado. Porque si los datos deben ser abiertos, también deben serlo los videojuegos. Es de especial importancia defender los videojuegos como recursos colectivos

**¿Hacia dónde llevó el nivel de discusión?**

El discurso se lleva en relación a cómo los videojuegos pueden contribuir a la participación ciudadana en las políticas públicas. Situando los videojuegos dentro de la tendencia a la soberanía tecnológica, aportando ejemplos prácticos que permitan comprender mejor las posibilidades de los mismos para la participación ciudadana

**¿Qué propone?**

Los videojuegos han demostrado en los últimos años, que más allá de ser productos de ocio, tienen otras dimensiones: cultural, artística, estética, pedagógica, etc. En el presente artículo dirigen la mirada hacia un uso potencial de los videojuegos que apenas ha empezado a explorarse, pero que promete ser muy relevante en la conformación de la ciudadanía, tanto física como digital.

**Referencias bibliográficas**

1. González González, Carina Soledad, & Blanco Izquierdo, Francisco (2011). VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS SOCIALES EN EL AULA. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 9(2) ,59-83. [fecha de Consulta 7 de Junio de 2021]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556583005>
2. Maine Blanco, Belén (2006). EL VIDEOJUEGO COMO MATERIAL EDUCATIVO: LA ODISEA. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 4(1) ,1-28. [fecha de Consulta 7 de Junio de 2021]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556595017>
3. Jaramillo, Oxear, & Castellón, Lucía (2012). Educación y videojuegos. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, (117) ,11-19. [fecha de Consulta 7 de Junio de 2021]. ISSN: 1390-1079. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057419002>
4. Mejía Z., César, & Rodríguez Mora, Manuela, & Castellanos Jaramillo, Beatriz (2009). Mentes, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. Revista Científica Guillermo de Ockham, 7(1) ,19-30. [fecha de Consulta 7 de Junio de 2021]. ISSN: 1794-192X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105312251002>
5. Marín Díaz, Verónica; Morales Díaz, Marina; Reche Urbano, Eloísa Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol. 26, 2020 Universidad del Zulia, Venezuela Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28064146007>
6. Sans, Danilo J. ADOLESCENCIA Y CONSUMO DE VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN NARRATIVA DEL ESTADO DEL ARTE Anuario de Investigaciones, vol. XXVI, 2019 Universidad de Buenos Aires, Argentina Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369163433017>
7. Ponce Carrillo, René, & Alarcón Pérez, Lilia Mercedes (2018). Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 18(3) ,1-16. [fecha de Consulta 7 de Junio de 2021]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44759784028>
8. del BARRIO FERNÁNDEZ, Ángela (2014). LOS ADOLESCENTES Y EL USO DE LOS TELÉFONOS MÓVILES Y DE VIDEOJUEGOS. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 3(1) ,563-570. [fecha de Consulta 7 de Junio de 2021]. ISSN: 0214-9877. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851785055>
9. <file:///C:/Users/silve/Downloads/Dialnet-TrabajandoConVideojuegosEnElAula-4656516.pdf>
10. <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/791_libro.pdf>