

# LA IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Alumno: Teo Arruti Bernadet  
Tutora: Carme Molet Chicot

teoarruti@gmail.com 675 121 050

## INTRODUCCIÓN

### PERSPECTIVA MORALISTA

• VIDEOJUEGOS como algo **NEGATIVO PARA LA EDUCACIÓN** de la infancia.

### GARCÍA (2006)

• VIDEOJUEGOS gran **REALIDAD**. Grandes cambios en 30 años.  
• 1/2 de la **POBLACIÓN ESPAÑOLA** es **USUARIA** de VIDEOJUEGOS.  
• 1/4 personas de la **UNIÓN EUROPEA**, **JUEGAN REGULARMENTE**.

### DÍAZ (2011)

• **CRECIMIENTO** de **USUARIOS** de forma acelerada.

### DIFERENTES PLANTEAMIENTOS

• Sobre **VALORES** de VIDEOJUEGOS y **JUEGOS DIGITALES** en la **EDUCACIÓN FORMAL**.

### EFFECTOS DE SU USO

• Grandes **DEBATES EDUCATIVOS**.

### CONTEXTO

• De vital importancia para estipular criterios de valor educativo y de aprendizaje.

## METODOLOGÍA

### TRABAJO DE REVISIÓN CRÍTICA Y ACTUALIZACIÓN TEÓRICA

- Base de datos multidisciplinar *"Catàleg Col·lectiu de les Universitats de Catalunya"* (CCUC).
- Búsqueda de: VIDEOJUEGOS (and) EDUCACIÓN (and) EFECTOS (or) INFLUENCIA.

## FINALIDAD

Trabajo que expone diferentes **TEORÍAS** e **INVESTIGACIONES**

**VALORAR EL USO DE LAS VIDEOCONSOLAS Y VIDEOJUEGOS** en la **EDUCACIÓN**

¿Son los videojuegos relevantes para la Educación Primaria?

¿Por qué es importante que las escuelas se abran a esta realidad

## CONCLUSIONES

¿PREJUCIOS? No demasiado. ¿BENEFICIOS? MUCHOS  
**IMPORTANCIA ELECCIÓN – PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO**

**REALIDAD ACTUAL – PARTE DE NUESTRA CULTURA**  
No desperdiciar y **APLICARLO AL MÁXIMO – NUEVO RECURSO**

**NECESIDAD DE UNA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA:**  
**DOCENTES FORMADOS a la NUEVA ACTUALIDAD**

**DESDE LA CULTURA VISUAL**  
**OPORTUNIDAD** del trabajo de **ESTÉTICAS Y ESTEREOTIPOS**: clasistas; racistas, sexistas, homófobos...  
**MANERA más LÚDICA Y ACTUAL** → ofrece **DIFERENTES FORMAS DE TRABAJO**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albert Tarragona, J.M. (2014). Las TIC en la enseñanza de las ciencias sociales, la geografía y la historia. En Una mirada al pasado y un proyecto de futuro (411-418). Barcelona: UAB.
- Bernaus, A. Q. Videojuegos y educación. Procesos de aprendizaje, de creación y desarrollo de identidades virtuales. (El caso de World of Warcraft).
- Curto, G. A. (2010). Cultura visual y espacio público-político. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 15, 21-36.
- De la Fuente Vaquerio, D. (2017). The Living Stories. De Universitat Politècnica de Catalunya.
- Díaz, V. M. (2011). La perspectiva educativa de los videojuegos, una realidad tangible. *Revista Digital de Investigación Educativa Conect@* 2, 2(2).
- Estalló, J. A., Masferrer, C., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de psicología*, 29(1), 161-174.
- Estalló, J. A. (1995). Los videojuegos, juicios y prejuicios. Planeta Publishing Corporation, Barcelona.
- Etxeberria, F. (2000). Videojuegos y educación.
- Fernández, C. (2009). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. En *La Juventud en la pantalla. Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento* (93-109). Madrid: Instituto de la Juventud.
- García, D. C. (2020). Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, (8), 160-162.
- García, J. M. B. (2006). El mercado del videojuego: Unas cifras. *ICONO 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 4(1), 1-11.
- Gros, B. (Coord) (1998). Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento. Editorial Desclee de Brouwer, Bilbao.
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 251-264.
- Gutiérrez, E. J. D. (Dir). (2004) Investigación desde la práctica: Guía didáctica para el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.
- Hernández, F. H. (2002). Educación y cultura visual: repensar la educación de las artes visuales. *Aula de innovación educativa*, (116), 6-9.
- Herreras, E. B. (2008). Reseña de "La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos" de El Diez Gutiérrez. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (9), 147-148.
- http://www.bantaba.ehu.es/ab/files/view/Gu%fc3%ada\_did%fc3%a1ctica\_para\_el\_an%fc3%a1lisis\_de\_los\_videojuegos.pdf?revision%5fid=67482&package%5fid=67467
- I Coma, O. C., Landazabal, M. G., Pérez, M. G., Morfians, T. H., Gaité, M. J. M., Ferreres, J. O., ... & Codina, D. B. (2008). El juego como estrategia didáctica (Vol. 44). Grao.
- Martínez, P. M., & Carrasco, C. J. G. (2018). La educación histórica ante el reto de las competencias.
- Mc Gonigal, J. (2010). Los juegos online pueden crear un mundo mejor. California: TED Consultado el 10 de enero de 2014, en [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)
- Miranda, F. (2010). Educación y cultura visual: aportaciones y relaciones necesarias. *Revista Digital de LAV*, 3(5).
- Moreira, M. A. (2015). La escuela en la encrucijada de la sociedad digital. *Cuadernos de pedagogía*, 462, 26-31.
- Rodríguez Fernández de Henestrosa, B. (2014). Estudio sobre la aplicación de videojuegos en la educación (Master's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).
- Rouse, R., S. Ogdén, et al. (2005). *Game design: theory & practice*. Plano, Texas, Wordware.
- Rubio Méndez, M., & Cabañes Martínez, E. (2011). Videojuegos y género en la práctica docente. In *Investigación y género, logros y retos: III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género*, [libro de actas] (pp. 1785-1082). Unidad para la Igualdad, Universidad de Sevilla.
- Rueda, P. M., Cabello Cuevas, E., Filella Guix, G., & Vendrell Serés, M. (2016). El programa de educación emocional Happy 8-12 para la resolución asertiva de conflictos. *Tendencias pedagógicas*, 2016, núm. 28, p. 153-166.
- Sánchez Corterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Santana Rodríguez, N. (2020). Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. En *Género, Gamers y Videojuegos*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Vera Muñoz, M. I., Seva Cañizares, F., Soriano, M.C. (2014). ¿Son las TIC un elemento innovador en el aula de Ciencias Sociales? Opinión del alumnado. En *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro* (755-762). Barcelona: UAB.
- Zenobi, V. (2014). La enseñanza de la Geografía con las "netbooks". En *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro* (465-472). Barcelona: UAB.

## CULTURA VISUAL Y VIDEOJUEGOS

### CULTURA VISUAL

**MIRANDA (2010)** → Sociedad contemporánea actual:

- 1) Imágenes como clave
- 2) Nuevas tecnologías → herramienta de difusión
- 3) Ficción como realidad cotidiana
- 4) Cultura visual en educación → comprensión de saberes, significados y construcciones simbólicas del mundo

**HERNÁNDEZ (2002)**  
Imágenes como representaciones del mundo y del ser humano  
Importancia de educar desde la cultura visual

**CURTO (2010)**  
TV explotación de imágenes → aporta más que la baja credibilidad de las palabras  
Imágenes → como claves culturales en la sociedad. Gran eficacia simbólica

### VIDEOJUEGOS

**SANCHEZ CORTERÓN (2012)**  
Videojuegos: Dispositivos culturales y artísticos. Forman parte de nuestra cultura visual.

**BERNAUS (2014)**  
50 años → gran evolución.

**ROUSE, OGDEN ET AL. (2005)**  
1) Desafío  
2) Socialización  
3) Experiencias dinámicas  
4) Éxito  
5) Experiencia emocional  
6) Exploración  
7) Fantasía  
8) Interacción

**ETXEBERRIA (2000)**  
Crítica:  
**videojuego estorba la sociabilidad.**  
¿Cierto?

### ¿SON PERJUDICIALES LOS VIDEOJUEGOS?

**ETXEBERRIA (2000)**  
Oportunidad de sentirse como héroes/heroínas socialmente reconocidos  
SATISFACCIÓN; MOTIVACIÓN; RECONOCIMIENTO; ESTÍMULOS

¿Sociedad = Videojuegos?  
CONSUMISMO;  
COMPETITIVIDAD; VIOLENCIA;  
TRATAMIENTO SEXISTA Y RACISTA

**BERNAUS (2014)**  
Juego de rol + Internet = comunidad virtual  
Vida social desarrollada  
Útil para el resto  
Mejora de autoestima  
Segunda vida

**ESTALLO ET AL. (2001)**  
Videojuegos violentos → Sí  
Evidencias sobre efectos negativos → NO  
Con problemas psicológicos... NO MUY RECOMENDABLE

### GÉNERO Y VIDEOJUEGOS

**GROS (1998)**: chicos → juegos violentos, competitivos y deportivos.

**ESTALLO (1995)**: chicas → aleatorio/anecdótico chicos → + regular y habitual

**FERNANDEZ (2009)**: figura de HÉROE → hombre blanco alto guapo musculoso heterosexual

**HERRERAS (2008)**: valores del "mundo tradicional masculino". Infravaloración de los valores sociales de la mujer

*"Género, Gamers y Videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector"* **SANTANA RODRÍGUEZ (2020)**

Relación entre **MUJERES / VIDEOJUEGOS / SECTOR**:

- Hombres menos cuenta de la **existencia de videojuegos sexistas** que las mujeres
- **Ausencia de mujeres con carácter protagonista** en los videojuegos. Depende del héroe masculino.
- Sector laboral → **Invisibilización de la mujer**.
- Propuesta: juegos tomar control y medidas de conductas disruptivas charlas de sensibilización → eliminar prejuicios y estereotipos

## VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

### EDUCACION Y TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

**SOCIEDAD ACTUAL** → TECNOLÓGICA  
**EDUCACION ACTUAL** → lo intenta (TIC / TAC) → NO en HARMONIA. Hay competencias – no hay recursos

**NECESARIO REINVENTAR LA TOTALIDAD PEDAGÓGICA**  
**ALUMNOS/AS = + CULTOS/AS + CRÍTICOS/AS + INNOVADORES + COMPETENTES**  
**IMPORTANTE: Adaptación-formación de docentes actuales en el mundo tecnológico**  
**TRANSMISIÓN DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO**  
**NO ACCIONES AISLADAS = MÁS POSTIVO PARA LOS ALUMNOS/AS**

**VIDEOJUEGO = HERRAMIENTA CLAVE**

Albert Tarragona (2014); Area Moreira (2015); García (2020); Martínez & Carrasco (2018); Rodríguez Fernández de Henestrosa (2014); Rubio (2011); Vera Muñoz et al. (2014); Zenobi, V. (2014).

### EDUCAR CON VIDEOJUEGOS

Realidad aumentada; juegos de rol; HAPPY  
De la Fuente, (2017); Rueda, Cabello, Filella, Vendrell, (2016)

Cuenta cuentos; Ciencias sociales; Historia; Física; Economía

**VIDEOJUGADORES:** automotivación, compromiso, perseverancia  
McGonigal (2020)

√ = como planteamiento de actividad curricular planificado  
IMP\* = intervención de adultos.  
No interiorizar contravalores: violencia; sexismo; racismo  
I Coma et al. (2008)

Beneficios personales; sociales; psicomotrices; cognitivos  
I Coma et al. (2008)

**VIDEOJUEGOS = PROYECTOS**  
**PROBLEMA DE LA ESTRUCTURA ESCOLAR**  
Gros Salvat (2009)

### EDUCAR SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

*"Guía didáctica para el análisis de los Videojuegos; investigación desde la práctica"*  
Diez Gutiérrez (2004) Instituto de la mujer

**FASE 1**  
Aprender a mirar

**FASE 2**  
Comprender y analizar

**FASE 3**  
Interpretar y valorar

**FASE 4**  
Transformar