



CARRERA DE
PEDAGOGÍA
EN HISTORIA Y
CIENCIAS SOCIALES

Enseñanza de la historia y videojuegos: posibilidades del aprendizaje histórico y las percepciones de los futuros docentes.

Integrantes: Carlos Herrera Valenzuela
Profesor guía: Fabián González Calderón.

Tesis para optar al Grado Académico de Licenciada/o en Educación
y al título de Profesor de educación Media en historia y ciencias Sociales.

Agradecimientos.

Quiero agradecer al profesor Fabián Gonzales Calderón por su apoyo incondicional y sus consejos este trabajo no habría podido hacerse realidad. Agradecido de mi mamá y de mi hermana, que siempre han estado cuando los he necesitado, en los buenos y en los malos momentos y por último agradecer a mis amigos Franco, Nicolás, Yoel, David, Azuly, Gar, Ximena, Ariana, Marlene y por último a mí ex profesor de Lenguaje y Comunicación por sus palabras de ánimo y fuerza en los tiempos más difíciles.

Dedicatoria.

Quiero dedicar este logro a mi sobrina Simonett quién es una persona capaz de sacar lo mejor de mí como persona y como docente en formación por lo que le dedico este logro a ella.

Índice

Enseñanza de la historia y videojuegos: posibilidades del aprendizaje histórico y las percepciones de los futuros docentes	1
Agradecimientos.....	2
Dedicatoria.....	2
Resumen.....	4
Abstract.....	4
Capítulo I: Introducción.	
Capítulo II: Planteamiento de la investigación.....	7
Capítulo III: Preguntas de investigación.....	8
Objetivo general	8
Objetivos específicos.	8
Capítulo IV: Marco teórico	9
Capítulo V: Diseño metodológico.....	13
Capítulo VI: Plan de análisis.....	14
VI. Preguntas abiertas.....	15
27 y 28.....	15
Problemáticas de los videojuegos	15
características imprescindibles para el uso del videojuego como recurso didáctico	15
Resultados	15
I. Aproximaciones generales sobre la relación entre los encuestados y los videojuegos	15
III. Percepciones de los futuros docentes sobre el Potencial de los videojuegos.....	24
IV. Percepciones sobre la relación entre videojuegos y aprendizaje de la historia.	26
V. Percepciones sobre la escuela y las cuestiones metodológicas	30
VII. Preguntas abiertas.....	32
Capítulo VIII: Descubrimientos.....	44
Valorización por el pasado.	47
Conocimiento geográfico	49
Desarrollo de la creatividad.....	51
Videojuegos y escuelas hospitalarias	54
El uso del videojuego como TICS (Tecnologías de la información y la comunicación)	57
¿Qué dice la sociedad de los videojuegos?.....	58
Machismo y sexismo en los videojuegos.	58
Estudios del pasado sobre los videojuegos	59
Estudios recientes de los videojuegos.....	61

Capítulo IX: Conclusión	63
Referencias	64

Resumen.

El objetivo de esta investigación es generar una discusión sobre el uso el de los videojuegos en la enseñanza de la historia tomando en consideración diferentes artículos científicos, análisis de fuentes, informes, etc. En conjunto con la utilización de un cuestionario con el propósito de recolectar información sobre las percepciones que tienen los docentes en formación sobre los videojuegos.

Abstract.

The objective of this research is to generate a discussion on the use of video games in the teaching of history by taking into consideration different scientific articles, source analysis, reports, etc. In conjunction with the use of a questionnaire with the purpose of collecting information about the perceptions that teachers in training have about video games.

Palabras claves: Videojuegos, enseñanza de la historia, estudiantes, profesores en formación.

Key words: Video games, history teaching, students, teachers in training.

Capítulo I: Introducción.

En el año de 1952, nacería el primer videojuego de la historia llamado OXO, creado por informático Sandy Douglas. Este videojuego es una simulación del juego ceros y cruces, pero más conocido como gato. Este triunfo informático produjo un impacto en la industria de la entretenición, en especial por la interacción entre el ser humano y una máquina. Sin embargo, la industria del gaming triunfaría en la década de los 80, y desde entonces ha ido creciendo aún en la actualidad, por lo cual su impacto cultural en nuestra sociedad es inmenso, pese a lo anterior, no ha habido estudios con mayor profundización en entorno por la idea de que las tecnologías” sobre las personas y sobre la sociedad. (Belli, 2008, pág. 161) Estos impactos tecnológicos y culturales también son recibidos por niños, niñas y especialmente adolescentes, quienes están cursando la educación media y cabe mencionar que nuestros estudiantes de enseñanza media están en constante interacción con los medios tecnológicos. Según un estudio realizado en 2014 se reveló que 7,7 millones de chilenos y chilenas juegan algún tipo de videojuego, permitiéndonos entender el impacto tecnológico y cultural en nuestro país. El 45% de nuestra población nos permite especular que nuestros estudiantes de enseñanza media tienen acceso a videojuegos por medio de sus dispositivos electrónicos como consolas, computadoras y teléfonos móviles. No obstante, esos datos cambiarían para el año 2022, por el fuerte crecimiento de jugadores que ha llegado a ocho millones, indicando el crecimiento de este contenido audiovisual. Como se muestra en la siguiente infografía:



Infografía extraída: <https://www.adlatina.com/marketing/datos-para-entender-el-perfil-del-gamer-chileno>

Dado los datos entregados, podemos sostener que nuestros estudiantes de enseñanza media tienen acceso de muchas maneras a los videojuegos. Mediante estas características podemos analizar que existe un interés grande por los videojuegos, por parte de nuestros estudiantes.

Estos datos nos permiten hacer una lectura sobre el aprendizaje adquirido a través del uso videojuego, dado que algunos títulos como Bioshock, Call of Duty Black Ops, Assassin's Creed, y Age of Empires tienen enfoques históricos, aunque con ciertos elementos ficticios. Pese a esos detalles a esos detalles nos permiten hacer una lectura hacer una serie de lecturas relacionadas con las posibilidades para que el alumnado pueda aprender sobre historia. Estos videojuegos nos abren muchas posibilidades para que nuestros estudiantes puedan aprender historia por su interacción, dado que la trama de estos juegos está ambientada en acontecimientos históricos, por lo que sus historias se construyen por medio de estos acontecimientos e hitos, normalmente estos juegos suelen emplear características históricas del periodo medieval o clásico como meras ilustraciones, que parecen resultar atractivas para el público. (López 2011) Los apartados artísticos y técnicos facilitan que los niños, niñas y especialmente los jóvenes puedan contextualizarse por elementos que están incluidos en el juego. La mayoría de los juegos que están contextualizados en periodos históricos, incluyen elementos que pueden orientar a sus jugadores mediante símbolos y elementos que tienen un significado social, político, económico y urbano que entregan una visualización integral e interesantes de las civilizaciones y de hechos del pasado, constituyéndose muy probablemente como uno de los simuladores históricos más conseguidos gracias a las posibilidades tecnológicas.

(López 2011, pág. 66) Gracias a estos elementos técnicos posible que los y las estudiantes puedan contextualizarse por los elementos integrados, lo que les propone objetivos, retos y desafíos dentro juego, entre ellos pueden ser símbolos políticos y patrimonios, el patrimonio se utiliza como contextualizador histórico del juego. (López 2011, pág. 66) Estos juegos de carácter histórico pueden proporcionar un recurso didáctico muy interesante, lo que posiblemente puede hacer que nuestros estudiantes desarrollen sus competencias y su aprendizaje por medio de estos dispositivos electrónicos. Estos juegos al mantener un carácter historio están asociados a las características sociohistóricas, donde el estudiante por medio de sus habilidades cognitivas asocia elementos espaciales y sociales, de esta manera, se conectan los contenidos propios de las ciencias sociales, de carácter espacial y

sociohistórico. Considerando lo anterior, lo que hemos hecho en esta investigación es de carácter cualitativa.

Capítulo II: Planteamiento de la investigación.

Hoy en día, los videojuegos son consumidos por niños, niñas, pero especialmente por adolescentes que están cursando la Enseñanza Media. Según un estudio realizado el 25 de abril del 2020 publicado en el diario en línea, el Mostrador, los niños pasan al menos 3 horas jugando videojuegos, sin embargo, nos queremos enfocar en los adolescentes que están cursando la enseñanza media, quienes están de manera constante en la utilización de estos dispositivos, como el Smartphone como dispositivo predilecto, cuestión que refleja la necesidad de acceder al juego independiente del lugar y del momento. (Asociación de Agencias de Medios, 2020) Por lo que el propositivo de nuestra investigación es analizar las características de los videojuegos basándonos en cifras, estudios y datos obtenidos de artículos científicos, informes, experiencias y estudios con la finalidad de generar una discusión sobre las posibilidades y potencialidad que tienen los estudiantes de enseñanza media para aprender historia por medio de los videojuegos. Sé buscará poner un énfasis en que nuestros estudiantes aprenden por medio de este objeto audiovisual, por lo que intentaremos proponer que los videojuegos son una excelente herramienta didáctica. Es decir, nos vamos a centrar en la idea de que estos dispositivos son transmisores o facilitadores de conocimiento, ya sea explícito como ciertas fechas o personajes históricos, o si no en toma de decisiones Sobre las reglas implícitas que hay que decidir para poder avanzar en el videojuego. (López Raventós 2016). También analizaremos que tipo de habilidades y capacidades desarrollan los jóvenes a través de los Videojuegos comprendiendo qué tipo de habilidades se desarrollan en los videojuegos y como es el desarrollo de algunas habilidades que están en los objetivos generales de las de Bases Curriculares 7° básico a 2° medio y de 3° y 4° Medio.

ⁱ
<https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2020/04/25/el-18-de-los-ninos-chilenos-pasa-al-menos-tres-horas-diarias-jugando-en-linea/>

Dicho lo anterior, el propósito de esta investigación es generar una discusión de las posibilidades y potencialidad que tienen los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes

de enseñanza media. Por lo que, en esta investigación, se implementó un cuestionario con el objetivo de indagar de la percepción de los docentes formación sobre los videojuegos.

Capítulo III: Preguntas de investigación.

- ¿Qué posibilidades abren los videojuegos para el aprendizaje de la historia para los y las estudiantes de Enseñanza Media?
- ¿Los videojuegos pueden ser efectivos como material didáctico para el aprendizaje de nuestros estudiantes?
- ¿Qué potencialidad tienen los videojuegos en el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes de Enseñanza Media?
- ¿Los videojuegos pueden ser considerado herramientas motivadoras para aprender?

Objetivo general.

Generar una discusión sobre el uso de los videojuegos para el aprendizaje de los estudiantes de Enseñanza Media mediante artículos científicos, revistas electrónicas y desde la percepción de docentes en formación.

Objetivos específicos.

- Comprender la importancia de los procesos históricos en los videojuegos.
- Conocer la efectividad de los videojuegos en los procesos de aprendizaje.
- Comprender que aspectos didácticos tienen los videojuegos.
- Que habilidades y capacidades desarrollan los jóvenes mediante los videojuegos.

Capítulo IV: Marco teórico

- 1. Interés por los videojuegos de carácter histórico.**
- 2. Bases curriculares y videojuegos.**
- 3. Herramienta didáctica.**

interés por los videojuegos de carácter histórico.

Los videojuegos en conjunto con la industria de la animación y películas son consumidos por estudiantes de enseñanza media. Según un estudio publicado por la Radio BioBio de Chile el consumo de videojuegos aumentó un 62% durante la pandemia, y tomando en cuenta a Vallejos (2019) los jóvenes les llaman la atención los videojuegos por su contenido atractivo y motivador, lo que favorecería a los y las estudiantes de manera positiva mejorando la autorregulación emocional: optimiza la capacidad de resolver conflictos; promueve la socialización y diálogos horizontales sin jerarquías. (Vallejos, 2019). Durante su interacción con los videojuegos, los jóvenes irán desarrollando interés por los videojuegos de carácter histórico mediante sus características propias como ejemplo las mecánicas de estrategia, rompecabezas, sigilo o la violencia que está implementada en el videojuego. Cuando los y las estudiantes van adquiriendo conocimiento de un determinado periodo por medio de la exploración e indagación, los contenidos históricos implementados en los videojuegos generan una inmersión activa en los y las estudiantes lo que les permitiría reconocer rasgos y características de una realidad que es ajena de su cotidianidad, al representar formas de ser y estar de un determinado contexto temporal. (Ibagón, 2018) los jóvenes al contextualizarse en los videojuegos de carácter histórico pueden reconocer características del pasado como símbolos, textos y mapas referentes a los procesos y periodos de la historia, que permiten el enriquecimiento de los conocimientos del jugador. (León-Atienza, pág. 461) por lo que, considerando estas características, los videojuegos de carácter histórico mediante sus tramas llamativas generaría un inmenso interés y gusto por parte de los y las jóvenes de enseñanza media, y mediante esta interacción con este dispositivo electrónico les ofrece a nuestros estudiantes una experiencia didáctica mediante el ocio, debido son pocas las instancias que tienen los jóvenes para hacer un ejercicio tan potente de la toma de decisiones. (Prestes 2007)

^{lii}Los videojuegos no solamente hacen que los y las estudiantes deban tomar decisiones la gran mayoría del tiempo, también les permite desarrollar pensamientos e intuiciones por medio de su interés, y en su mayoría los de categoría de estrategia, pueden desarrollar habilidades de cooperación e intercambio de ideas y pensamientos, ya que su intención de juego recae en hacer que las personas que experimentan estos juegos, tengan que pensar más allá de simples rutas de actuación y puedan comprender lo que representa tomar una decisión. (Rodríguez, 2018)

Videojuegos y bases curriculares.

Las bases curriculares de 7° básico a 2° medio no ha tenido transformaciones o alteraciones desde el año 2015, sin embargo, las bases curriculares para 3° y 4° medio tuvieron un cambio bastante radical en el año 2019. Pese a estos cambios radicales en las bases curriculares de 3° y 4° medio, aún ambas bases curriculares mantienen los mismos propósitos y objetivos. Las bases curriculares proponen que cada estudiante desarrolle habilidades, actitudes y capacidades para el ámbito social, personal y de conocimiento cultural. Estos se plantean como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permitirá a los alumnos el desarrollo de diversos aspectos, tanto en el ámbito personal y social como en el ámbito del conocimiento y la cultura. (Ministerio de Educación, 2015) Hoy en día los videojuegos, son capaces de generar grandes aportes a los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los y las estudiantes de enseñanza media, debido que los videojuegos les propone desafíos, retos y objetivos a los jugadores, los cuales deberán superar para el progreso del juego, por ende, mediante su interacción, para León-Atienza los videojuegos facilitarían los aprendizajes que están planteados en el curriculum escolar, permiten aprender a manejar situaciones simuladas para moldear su comportamiento individual y colectivo y así posteriormente aplicar esas habilidades y aptitudes en la vida real. (León-Atienza, pág. 460. 2020) Mediante esta interacción niños, niñas y jóvenes lograrían el desarrollo de habilidades y de conocimientos que no son menores mediante estos videojuegos de carácter histórico, por lo que podemos analizar que esta acción por parte de los y las estudiantes de enseñanza media

que aparte de desarrollar conocimientos y habilidades para su día a día, esta práctica puede responder a las exigencias de las bases curriculares debido que sus objetivos generales están en la búsqueda que los y las estudiantes desarrollen habilidades para el ámbito personal, social como también para el conocimiento cultural, el currículum se enfoca en los saberes relevantes para desenvolverse en el mundo actual, buscando los puntos de encuentro entre las necesidades formativas requeridas para el desarrollo de la persona, para el ejercicio ciudadano, para la inserción laboral y para la consecución de estudios superiores. (Bases Curriculares 3° y 4° medio, 2019) Según Eduardo Rivera, pese que los videojuegos sean vistos de manera negativa por parte de los padres y docentes, estos pueden ofrecer el desarrollo de habilidades cognitivas, además Rivera (2018) señala que los videojuegos pueden ser herramientas didácticas para el desarrollo del pensamiento crítico. Algunos juegos desarrollan el pensamiento crítico con base en una temática social, tal como es el juego *Hasta el cuello*, desarrollado para reflejar la realidad de algunos países latinoamericanos. (Eduardo Rivera, 2018) estos depósitos electrónicos al ser utilizados por los jóvenes de enseñanza media, los videojuegos pueden generar aportes importantes como el desarrollo de la creatividad, pensamiento lógico y el conocimiento cultural los cuales potenciarían la enseñanza y aprendizaje, debido que proponen desafíos y objetivos para realizar, puede aportar en gran medida al proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a su potencial motivador, ya que este es un recurso utilizado frecuentemente por los estudiantes (León-Atiencia 2020) posibilita que los y las estudiantes desarrollen sus capacidades por medio de los juegos, los cuales les proponen desafíos que los motiva, y pese que los jóvenes cometan errores o pierdan, estos juegos les permite intentar nuevamente, lo que es una herramienta motivadora, en un nivel más profundo, el desafío y el aprendizaje son una gran parte de lo que hace buenos videojuegos motivadores y entretenidos. (Eduardo Rivera, pág. 9) Mediante esa entretención los jóvenes desarrollan y potencian sus habilidades y capacidades solicitadas en las bases curriculares.

Herramienta didáctica.

Hoy en día el uso de las nuevas tecnologías en nuestros estudiantes es una parte fundamental en sus vidas, y mientras avanzamos muchas de estas nuevas tecnologías proponen ser facilitadores didácticos para los y las jóvenes de Enseñanza Media. En el caso de los

videojuegos en contextos de aprendizaje pueden ser posibles herramientas didácticas en procesos de aprendizaje y de desarrollo en el estudiante, según Ángel Torres propone que los videojuegos aumentan la experiencia del aprendizaje mediante los videojuegos, dado que son atractivos en su interacción, para concretar su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, rompiendo así con la visión exclusiva y elitista dispuesta hacia este tipo de recursos didácticos. (Torres, 2020) El uso correcto de los videojuegos en los procesos de aprendizaje permite que los niños, niñas y jóvenes se alfabeticen con la tecnología, posibilitando el desarrollo de sus habilidades, cualidades y capacidades mientras interactúan con el juego. Gabriela Contreras propone que los videojuegos contribuyen en el desarrollo de diferentes habilidades físicas, biológicas, emotivas, cognitivas, verbales y sociales por las exigencias del videojuego. El juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades físicas (rapidez reflejos, etc.), biológicas (coordinación y desarrollo de los sentidos, entre otras), emotivas (resolución de conflictos, confianza en sí mismos), cognitivas (creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, etc.), verbales (amplitud del vocabulario, pensamiento lógico por citar algunos ejemplos) y sociales (respeto por los demás, y trabajo en equipo, entre otros) (Contreras, 2015) por lo que la posibilidad de usar videojuegos en contextos de aprendizaje posibilita el desarrollo del aprendizaje del estudiante.

Capítulo V: Diseño metodológico.

Para la realización de esta investigación, este trabajo se situará desde un paradigma explorativo, por lo que este enfoque tendría un carácter interpretativo en investigación social supone un doble proceso de interpretación que, por un lado, implica a la manera en que los sujetos humanos interpretan la realidad que ellos construyen socialmente. (Vain, 2012) de tal manera que nos permitirá realizar esta investigación de carácter constructivo, con el propósito de ir recolectando datos y cifras mediante para el estudio del caso, parte de la técnica de recolección de información. Es posible considerar los estudios de caso como una parte de la selección de la muestra. (Muñiz,2010). Para esta investigación se aplicó un cuestionario de 28 preguntas a compañeros y compañeras para ser respondido por estudiantes de formación Inicial Docente, de la carrera de Pedagogía en Historia y Ciencias Sociales, de la UAHC pertenecientes a una institución privada. Para la realización de esta investigación hemos invitado a 99 estudiantes de la carrera, los cuales contestaron 50 personas. La mayoría de los encuestados se identifican como hombres con un 62%, segundo lugar los encuestados se identifican como mujeres con un 26%, y finalmente el 12% se identifican con otro género.



Mediante estos datos obtenidos por el cuestionario, podemos concluir que la participación y/o interés por los videojuegos en futuros y futuras docentes, se da mayormente por los profesores en formación, dado al interés que puede existir, y según la página web vida extra, los videojuegos son más satisfactorios para los hombres que para las mujeres. Para los hombres supone una mayor "sensación de recompensa" el tener éxito en un juego determinado, algo que está directamente relacionado con la estructura neuronal del cerebro masculino. (Vida extra, 2008) Por lo que podemos condonar que el interés que existe por los videojuegos es mayormente por el público masculino, más que el femenino y minorías sexuales.

La participación de estudiantes de formación inicial, de nuestros compañeros y compañeras,

nos permitió saber que percepción, visión y conocimiento que tienen sobre los videojuegos por parte de nuestros compañeros y compañeras que están en medio de su formación de futuros docentes. Las respuestas y datos entregados por los y las docentes en formación fueron contestadas de manera totalmente anónima, esta medida se aplicó con el objetivo de respetar la privacidad de nuestros colaboradores. Mediante las cifras, datos y porcentajes obtenidos en el cuestionario, por los y las docentes en formación nos permitió identificar que percepciones, visiones y conocimientos que tienen sobre los videojuegos quienes en un futuro serán profesores y profesoras, por lo que en nuestra investigación consideramos el uso del cuestionario nos ofrece una aproximación, es un instrumento utilizado para la identificación de conocimientos previos o presentaciones que poseen las personas. (Ávila Ruiz 2010) Por lo que nuestra finalidad al usar con el cuestionario como herramienta, está relacionada con que este instrumento nos está permitiendo obtener información teniendo una aproximación en nuestro objeto de estudio.

Enlace del cuestionario: <https://forms.office.com/r/24BCU0y8Db>

Capítulo VI: Plan de análisis.

En este plan de análisis, hemos recogido las respuestas obtenidas por nuestros colaboradores ordenándolas por temas y conceptos claves con el propósito de analizar las respuestas obtenidas según los temas relacionados.

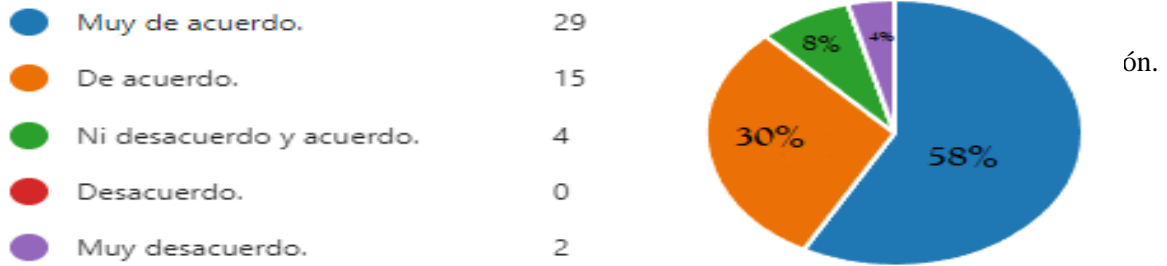
Temas	Preguntas del cuestionario	Conceptos clave con los que se relaciona este tema
I. Aproximaciones generales sobre la relación entre los encuestados y los video juegos	2, 3, 4, 5, 6, 13, y 24	Entretención Distracción Novedad Asiduidad Estimulante Imaginación Conocimiento

II. Percepciones sobre los video juegos y sus efectos en los jóvenes	8, 10, 11, 12, 17, 19 y 26	Entretención Distractor Asiduidad Estimulante Desafiante Motivadores Pensamiento crítico
III. Percepciones de los futuros docentes sobre el Potencial de los video juegos	14, 15 y 16	Juegos educativos Tecnologías de la Información y comunicación Recurso de aprendizaje
IV. Percepciones sobre la relación entre video juegos y aprendizaje de la historia	22, 23, 25, 7, 9 y 18	Herramienta didáctica Recurso introductorio Herramienta problematizadora Contextualización Aproximación Imprecisión / ficción
V. Percepciones sobre la escuela y las cuestiones metodológicas	20 y 21	Motivación Desconfianza
VI. Preguntas abiertas	27 y 28	Problemáticas de los videojuegos características imprescindibles para el uso del videojuego como recurso didáctico

Resultados

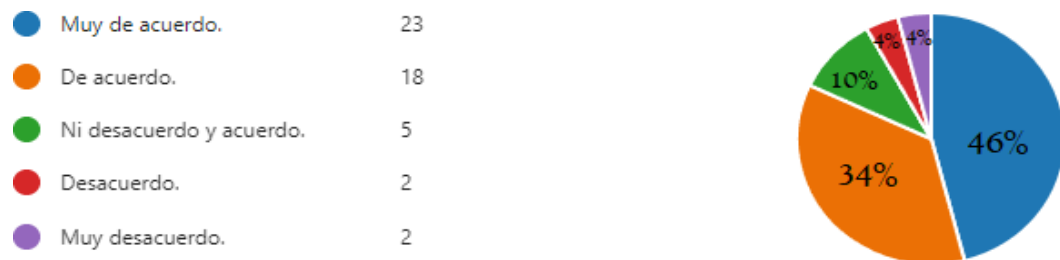
I. Aproximaciones generales sobre la relación entre los encuestados y los videojuegos.

En este apartado iremos analizando las respuestas obtenidas por nuestros colaboradores, sobre las aproximaciones sobre que relación tienen nuestros participantes con los videojuegos de manera general.



El 88% de los encuestados y encuestadas, han estado a favor que han utilizado los videojuegos como su principal fuente de entretenimiento. Demostrando que los videojuegos pueden ser utilizados para entretenerse, por nuestros participantes, pero también de nuestros estudiantes de enseñanza media. Esto ocurre debido que la industria de los videojuegos es muy amplia que es capaz de responder a las exigencias del público, por lo que podemos ver que la mayoría de los encuestados utilizan videojuegos como medio de entretenimiento posiblemente en sus tiempos libres.






3.- He utilizado los video juegos tanto para distraerme como para aprender nuevas cosas.

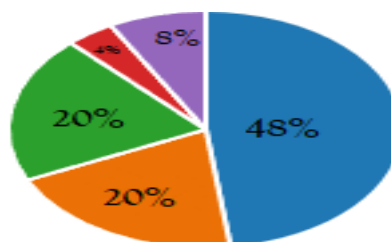


El 80% de los encuestados y encuestadas han utilizado los videojuegos para distraerse como también aprender cosas nuevas, por ende, podemos concluir que también se pueden utilizar los videojuegos como medio de entretenimiento. Sin embargo, hay un 8% de los encuestados que no ha utilizado videojuegos para distraerse.

Pese que exista una minoría que no use los videojuegos para distraerse, podemos concluir que la mayoría de los y las participantes han utilizado estos dispositivos con el propósito de aprender mientras se distraen.






4.- Los videojuegos han sido parte de mi crecimiento y los he usado con mucha frecuencia.

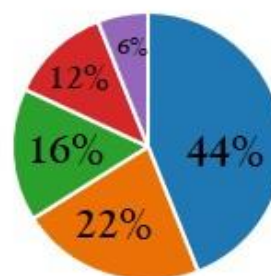
	Muy de acuerdo.	24
	De acuerdo.	10
	Ni desacuerdo y acuerdo	10
	Desacuerdo.	2
	Muy desacuerdo.	4



De acuerdo con los datos obtenidos en la pregunta 4, el 68% de quienes participaron reconocen que los videojuegos, los utilizan desde su infancia, adolescencia y adultez, donde también muchos reflejar que muchos y muchas aún hasta el día de hoy siguen interactuando con estos dispositivos electrónicos como medio de entretenimiento, y otros. Por lo que esta interacción que existe entre los y las personas encuestadas, sus gustos adquiridos durante su infancia se han ido manteniendo hasta el día de hoy.

5.- Considero que los videojuegos me ayudan a estimular mis diversas capacidades y emociones.

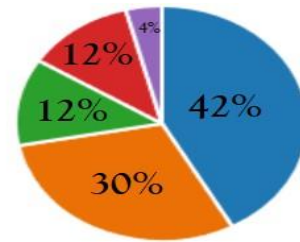
	Muy de acuerdo.	22
	De acuerdo.	11
	Ni desacuerdo y acuerdo.	8
	Desacuerdo.	6
	Muy desacuerdo.	3



El 66% de los encuestados y encuestadas, está muy de acuerdo que los videojuegos pueden estimular sus capacidades y emociones. Los videojuegos mediante su uso diario pueden generar que los y las jóvenes desarrollen sus capacidades durante su interacción con el videojuego, como también influye en las emociones del usuario y usuaria, el bienestar como la sensación subjetiva de la felicidad, la búsqueda del placer y la evitación del displacer; y un enfoque eudaimónico en el que define el bienestar como una realización propia del verdadero potencial. (Fernández, 2018)

6.- Algunos videojuegos los considero más que un simple entretenimiento porque desarrollan mi imaginación

● Muy de acuerdo.	21
● De acuerdo.	15
● Ni desacuerdo y acuerdo.	6
● Desacuerdo.	6
● Muy desacuerdo.	2

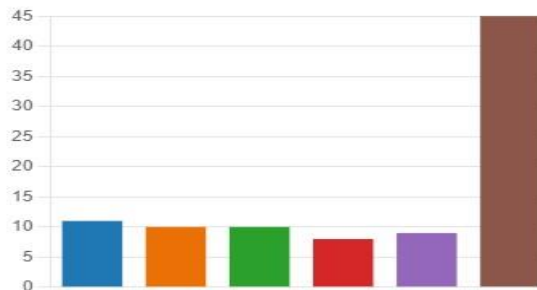


El 72% de los encuestados, han contestado que la utilización de videojuegos les permite desarrollar su imaginación, mediante las respuestas mayormente positivas en esta pregunta podemos ver que el videojuego al ser un electrónico audiovisual puede llegar a ser entretenido, lo que posibilita el desarrollo de la imaginación de los usuarios y usarías puedan estimular su imaginación con su interacción con los videojuegos, el videojuego posiblemente estimula la imaginación de quienes juegan, por su variedad y mecánicas.

13.- ¿Cuál de los siguientes dispositivos de videojuegos reconoces?



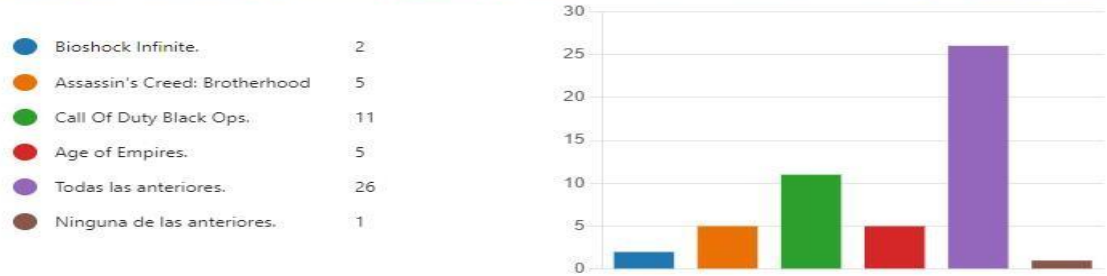
● PlayStation®.	11
● XBOX.	10
● Nintendo.	10
● Teléfono Móvil.	8
● Computadora.	9
● Todas las anteriores.	45



Hoy en día las compañías como Sony con su famosa PlayStation™, Microsoft con la XBOX, y Nintendo quién triunfo en la década de los 80. Estas 3 compañías son reconocidas por muchos y muchas, dado a sus catálogos de videojuegos donde algunos de sus juegos fueron portados a teléfonos móviles y computadoras, y pese que estos 2 dispositivos sean objetos de comunicación hoy en día son objetos que tienen más de un uso. Hoy en día las plataformas móviles se han masificado con el acceso de internet, por lo que la obtención de videojuegos

para las plataformas móviles se ha ido masificando de tal manera que hoy en día podemos jugar en línea con personas del mundo. Hoy en día los videojuegos son consumidos por infantes y adultos, y por la globalización es más sencillo adquirir un videojuego tanto en formato físico y/o digital, por ende, hoy en día muchos y muchas reconocen la PlayStation™, XBOX, Nintendo, computadoras o teléfonos móviles por su masificación.

24.- ¿Reconoces alguno de estos títulos y si es así, ¿cuál?



En esta pregunta de opción múltiple, se pusieron los siguientes videojuegos: Bioshock Infinite, Assassin's Creed: Brotherhood, Call Of Duty Black Ops y Age of Empires.

Estos títulos, son reconocidos y famosos por muchos dado que están en diferentes consolas y dispositivos electrónicos, pese a ser reconocidos el videojuego de Call of Duty, es uno de los más conocidos según los resultados obtenidos por docentes en formación.

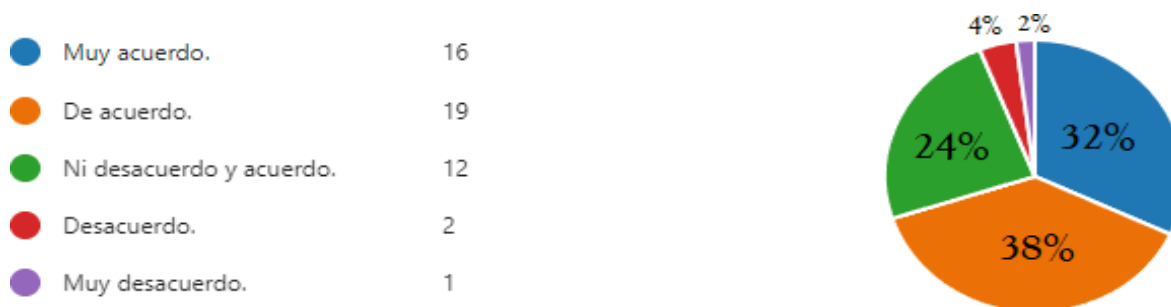
Este videojuego es bien conocido por su trama basada en acontecimientos bélicos y conflictos armadas, y al ser un videojuego de disparo en primera persona su trama destaca por eliminar enemigos en los capítulos del juego. Call of Duty y sus demás juego es uno de los más comerciales y consumido por niños, niñas y por jóvenes por su facilidad y accesibilidad, donde posé una campaña para jugar en solitario, un modo cooperativo y el multijugador que es el competitivo. Este videojuego es conocido bien conocido por la publicidad que existe en internet, en plataformas de streaming, por influencers que transmiten el videojuego en vivo por lo cual este juego se va conociendo de diferentes maneras, por lo que objetivamente este

videojuego al ser reconocido por quienes juegan videojuegos es capaz de reconocerlo.

II. Percepciones sobre los videojuegos y sus efectos en los jóvenes.

en este tema iremos analizando las respuestas obtenidas por nuestros participantes sobre sus percepciones sobre los videojuegos, y de los efectos que tienen los videojuegos en los y las jóvenes como en su desarrollo académico, desarrollo de habilidades, etc.

8.- Los videojuegos son un medio de entretenimiento para los y las jóvenes



El 88% de las personas que participaron en nuestro cuestionario, están de acuerdo que los videojuegos son un medio de entretenimiento, dado que el propósito del videojuego es entretener en su interacción con el jugador. Los videojuegos, para grandes y pequeños, ha sido principalmente una entretenida experiencia para sus usuarios, por lo que puede ofrecer un videojuego mediante su trama, personajes, mecánicas, música y entre otros apartados técnicos.

10.- Los videojuegos son un medio distractivo para los y las jóvenes



El 70% de encuestados y encuestadas, consideran que los videojuegos son un medio de distracción para la juventud, mientras que el 24% está ni de acuerdo y desacuerdo, mientras que el 6% está en contra que los videojuegos son un medio distractivo. Mediante estos datos obtenidos, gente de la carrera de Pedagogía en Historia y Ciencias sociales, su gran mayoría concuerdan que los videojuegos son un medio distractivo para nuestros estudiantes, dado que muchos estudiantes posiblemente juegan videojuegos en horario de clases o en época de exámenes, lo que propone que se distraen jugando, generando que olviden sus responsabilidades del colegio, casa u otras responsabilidades que tienen como estudiantes de enseñanza media.

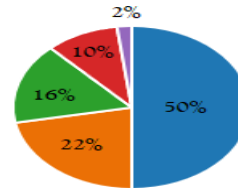
11.- Los videojuegos son utilizados con frecuencia por la juventud



el 90% considera que los videojuegos, son utilizados con frecuencia de los videojuegos, permitiéndonos entender que hoy en día con el acceso que existe en los videojuegos por el uso de internet, los videojuegos son muy usados por nuestros estudiantes de enseñanza media dado a la accesibilidad de estos dispositivos electrónicos que no solamente están en consolas de video, computadoras, si no que su accesibilidad a llegado a teléfonos móviles, según los datos entregados por el Mineduc de la Región de Magallanes, los jóvenes pasan conectados a sus celulares más o menos 3 horas diarias, según el Censo digital VTR Internet Segura de 2018, siete de cada 10 niños tienen un celular propio a los 9 años, y cuatro de cada 10 niños y jóvenes están más de tres horas del día conectados a sus dispositivos móviles (Mineduc, 2019) Los datos obtenidos por este cuestionario, y más los obtenidos por el misterio de Educación de la Región de Magallanes podemos concluir la frecuencia que los y las jóvenes utilizan videojuegos son utilizados por la juventud con frecuencia, por entretención, accesibilidad y por interés de todo tipo.

12.- ¿Consideras que interactuar con videojuegos permite estimular a los jóvenes en sus capacidades, habilidades y emociones

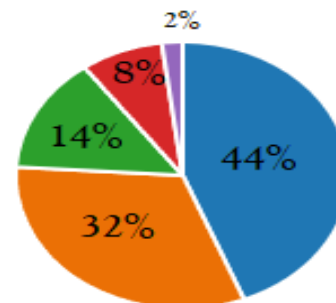
Muy de acuerdo.	25
De acuerdo.	11
Ni desacuerdo y acuerdo.	8
Desacuerdo.	5
Muy desacuerdo.	1



El 76% está de muy de acuerdo que los y las jóvenes pueden estimular sus capacidades, habilidades y emociones mediante el uso del videojuego, podemos suponer que los videojuegos al ser dispositivos electrónicos que son utilizados por los y las jóvenes de enseñanza media, son capaces de estimular sus emociones, capacidades y habilidades por la constante interacción que existe, y suponemos que los videojuegos al ser objetos de interacción entre el usuario y una máquina, pueden desarrollar capacidades y habilidades mediante las exigencias que están en el juego, como retos y desafíos que desafían al jugador para conseguir una determinada recompensa o logro que será recompensado en el videojuego, lo que también define que el videojuego pese a ser un medio de entretenimiento, es capaz de proponer un desafío a niños, niñas y jóvenes en donde pueden intentarlo cuantas veces son necesarias para obtener aquella recompensa que termina satisfaciendo a los jugadores.

17.- Consideras que los videojuegos incentivan a los jóvenes a enfrentar desafíos y retos

Muy de acuerdo.	22
De acuerdo.	16
Ni desacuerdo y acuerdo.	7
Desacuerdo.	4
Muy desacuerdo.	1



desafíos y retos. Cada videojuego tiene sus objetivos, propósitos y logros que se deben

cumplir para obtener una determinada recompensa. Hoy en día muchos videojuegos proponen retos y desafíos en sus niveles, escenarios o capítulos que posibilita las habilidades y capacidades en nuestros estudiantes. En las bases curriculares de Chile, se busca que cada asignatura promueva el aprendizaje significativo en los y las estudiantes de enseñanza media con el propósito de enfrentar desafíos para que puedan desenvolverse en el mundo que cada vez es más cambiante, por lo que se busca promover aprendizajes que representen un aporte significativo para enfrentar los desafíos de desenvolverse en un mundo cada vez más dinámico, plural y cambiante. (Bases Curriculares 7° básico a 2° medio) Muchas veces la entretención que existe en los videojuegos para la juventud y para quienes los utilizan, propone que los jugadores le exigen a quienes juegan cumplir requisitos que están en los juegos

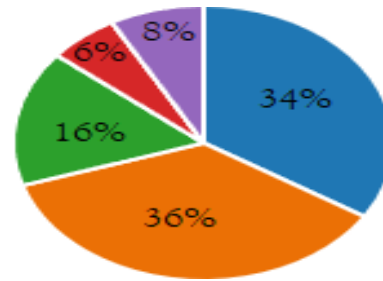
19.- Consideras que los videojuegos son herramientas motivadoras para los y las jóvenes



en ser herramientas motivadoras para niños, niñas y jóvenes. Los videojuegos al ser medios de entretención incentivan a los jugadores, tanto para desafíos o retos, hoy en día los dispositivos electrónicos son más interesantes para la juventud, y quienes se dedicarán a la pedagogía son conscientes de que hoy en día la tecnología está en la educación y en la entretención, por ende, los videojuegos resultan a ser herramientas más motivadoras.

26.- Los videojuegos pueden incentivar el pensamiento crítico en los jóvenes

● Muy de acuerdo.	17
● De acuerdo.	18
● Ni desacuerdo y acuerdo.	8
● Desacuerdo.	3
● Muy desacuerdo.	4



El 70% de los encuestados y encuestadas están a favor que los videojuegos pueden incentivar el pensamiento crítico en los jóvenes, solamente el 14% pero pese a eso, los docentes en formación consideran que los videojuegos pueden desarrollar el pensamiento crítico debido que muchos títulos problematizan diferentes situaciones problemáticas, la gran variedad de títulos que tienen un mensaje profundo y que deja reflexionando a los jugadores tras terminar el videojuego, aun así hay juegos que también muestran problemáticas que se han ido manteniendo y problematizan esa problemática en el videojuego con el objetivo que el jugador reflexione sobre lo que ocurre en el mundo o en el juego.

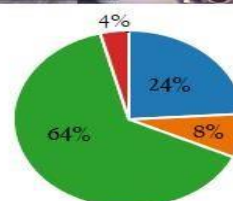
III. Percepciones de los futuros docentes sobre el Potencial de los videojuegos.

Este apartado ahora analizaremos los datos obtenidos por nuestros participantes que son docentes en formación quienes mediante las cifras y datos obtenidos por el cuestionario analizaremos que percepción tienen sobre la potencialidad de los videojuegos como recurso de aprendizaje.

14.- Como docente en formación ¿Por cuál tipo de videojuego te inclinarías más para que tus estudiantes aprendan?



● Videojuego educativo.	12
● Videojuego común.	4
● Ambos.	32
● Ninguna de las anteriores.	2



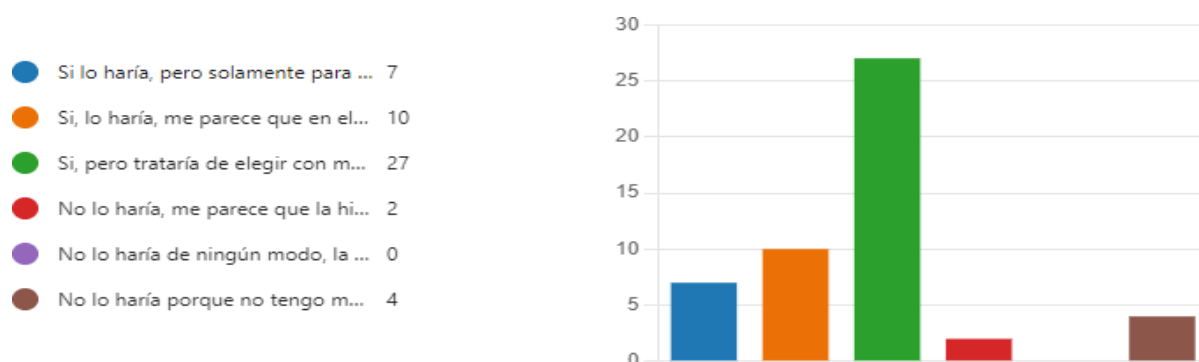
En esta pregunta, se buscó la opinión de quienes se están formando para educar por lo cual tipo de videojuego se inclinarían para que sus estudiantes puedan aprender, y el 64% de nuestros compañeros y compañeras recomendarían tanto videojuegos comunes como educativos, pese que ambos videojuegos tienen características totalmente diferentes, dado que el videojuego educativo su propósito es que los jugadores puedan aprender jugando desde un carácter totalmente didáctico, mientras que los videojuegos comerciales o comunes buscan entretener al jugador, sin embargo nuestros compañeros y compañeras proponen que con ambos tipos de videojuegos, un estudiante de enseñanza media también es capaz de aprender mediante su interacción mientras juega.

15.- Como futuro docente ¿Consideras que los videojuegos entrarían a la categoría de Tics? (Tecnologías de la información y la comunicación)



El 86% de los encuestados, consideran que los videojuegos entran a la categoría de Tecnologías de la información y la comunicación. Teniendo en consideración ese porcentaje, nos permite ver que el uso de los videojuegos son herramientas para los y las jóvenes, dado a las posibilidades y opciones que dan estos dispositivos, más a parte que hoy en día la mayoría de consolas, computadoras y teléfonos móviles cuentan con acceso a la red, lo que también permite que exista una comunicación con individuos a través de línea, lo que se significa que la distancia de las personas no es una problemática, mucho más que la mayoría de jugadores mantienen conexión con otras personas.

16.- Como futuro docente ¿recomendarías videojuegos cómo recurso de aprendizaje de la historia



27 personas en el cuestionario han elegido la opción número 3, Si, pero tratase de elegir con mucha detención aquel videojuego que se verdad sea un recurso apropiado. Pese a la aceptación que hay por los encuestados por parte de los videojuegos, muchos de ellos y ellas serian cuidados al seleccionar un videojuego para que sus estudiantes puedan aprender, debido que el videojuego posiblemente no pueda responder a las exigencias y objetivos que están en sus planificaciones o en el curriculum nacional, debido que muchos y muchas estudiantes tienen diferentes herramientas de todo tipo, para su proceso de aprendizaje, y sin embargo nuestros compañeros y compañeras puedan ser consumidores de videojuegos, son conscientes que deben superar los medio de entretención con medios didácticos.

IV. Percepciones sobre la relación entre videojuegos y aprendizaje de la historia.

En esta parte del análisis analizaremos los datos obtenidos del cuestionario sobre la relación entre los videojuegos y el aprendizaje de la historia en nuestros estudiantes. Por lo que analizaremos las percepciones que tienen los y las futuros docentes de Historia y Ciencias Sociales sobre el aprendizaje histórico y los videojuegos.

22.- Los videojuegos con foco en temáticas históricas pueden ser una buena herramienta didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la historia en el aula escolar.



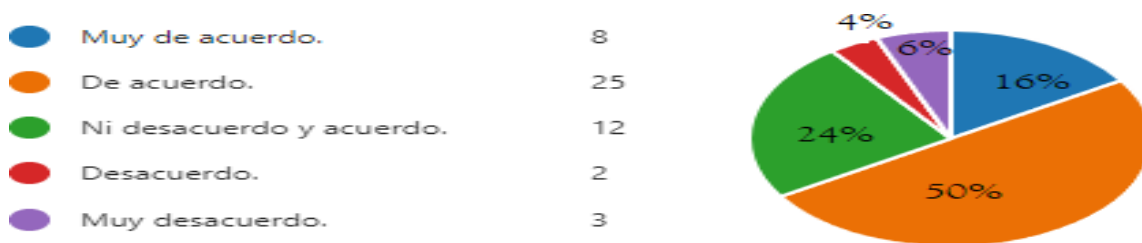
El 86% consideran que los videojuegos con temática histórica pueden ser una excelente herramienta didáctica para el aprendizaje en el aula escolar, los profesores y profesoras en formación están conscientes de que hoy en día las nuevas tecnologías aparte de satisfacer nuestras necesidades, también responder a las necesidades educativas, y pese que aún los videojuegos son criticados por padres, madres, docentes u otros... Hoy en día los juegos permiten que los y las estudiantes de enseñanza media puedan aprender mientras se entretienen, dado que el videojuego le da el control al jugador para que pueda contextualizarse por su interacción lo que les permite descubrir características del pasado como símbolos, banderas, personajes, costumbres, etc. La interacción medio estos dispositivos electrónicos permite que el estudiante pueda trabajar o profundizar sobre el pasado, y siendo muy didáctico.

23.- Algunos videojuegos específicos pueden introducirnos a un período histórico determinado mediante la narración inicial, texto de presentación o secuencia de apertura visual (opening) del juego



El 96% de los encuestados y encuestadas están de acuerdo que algunos videojuegos específicos nos permiten introducirnos a un periodo histórico mediante una narración inicial, texto de presentación o una presentación visual, y los videojuegos al ser productos audiovisuales entretenidos y gráficos, permite introducir a grandes y a chicos a la trama del videojuego, debido que el videojuego puede visualizar características del pasado, siendo una buena manera para introducirnos al pasado mediante un dispositivo electrónico, los videojuegos nos limpian los dilemas, tenemos un objetivo claro, debemos cumplirlo y somos un ser con unas habilidades únicas que nos distingue del resto. Somos los únicos protagonistas de estas historias. Es como si fuera un ánimo que nos traslada a otras vidas (Bruzzese, 2020) lo que genera que ponerse en el lugar del protagonista mediante la introducción nos permite reconocer aspectos del pasado, que aparte de entretener nos ayuda a conocer y a reconocer características del pasado posiblemente no se conozcan del todo.

25.- Los videojuegos permitirían problematizar sucesos del pasado y darles una interpretación distinta de la oficial o verdadera

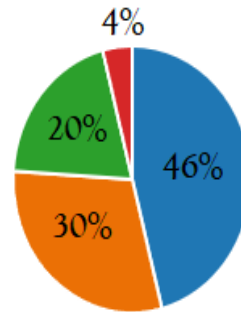


El 66% de los encuestados están de acuerdo que los videojuegos pueden problematizar sucesos del pasado, y darle una diferente interpretación. La potencia que tienen los videojuegos hoy en día nos permite visualizar diferentes épocas, escenarios, contextos y un montón de situaciones que atrapan al jugador, y pese que el videojuego puede llegar a ser un medio de entretención aun así es capaz de construir una interpretación en nuestros estudiantes, y así también reconocer acontecimientos históricos y políticos.

7.- Los videojuegos que se enfocan en temáticas históricas contienen muchas imprecisiones y hechos ficticios

[Más detalles](#)

● Muy de acuerdo.	23
● De acuerdo.	15
● Ni desacuerdo y acuerdo.	10
● Desacuerdo.	2
● Muy desacuerdo	0

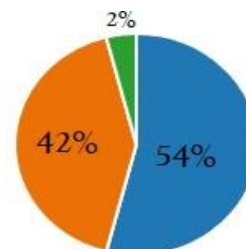


El 76% de los encuestados y encuestadas, reconocen que los videojuegos que tienen temática histórica, tienen imprecisiones y hechos ficticios, por lo que podemos concluir que los videojuegos que tienen temáticas históricas modifican el contexto histórico con el propósito de hacer más entretenido el juego, lo que generaría que el videojuego con la temática histórica sea más atractivo y llamativo para los que juegan videojuegos, pero que a su vez hace la temática histórica pierda su esencia, convirtiéndola en acontecimientos ficticios y de ficción, lo que hace que el videojuego responda más a las necesidades de los niños, niñas y jóvenes.

Podemos suponer que los videojuegos, al tener elementos de ficción y fantasía vinculadas con temática histórica, responde más a la necesidad de entretener más que aprender.

9.- Los videojuegos que se enfocan en temáticas históricas pueden ser una interesante manera de aproximarse a la historia

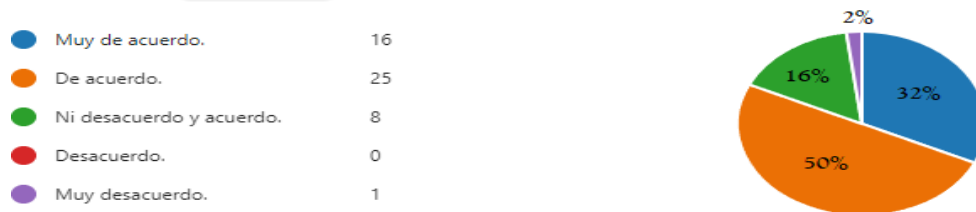
● Muy de acuerdo.	27
● De acuerdo.	21
● Ni desacuerdo y acuerdo.	2
● Desacuerdo.	0
● Muy desacuerdo.	0



El 96% de quienes contestaron el cuestionario, consideran que los videojuegos son

herramientas muy interesantes para la aproximación a la historia, pero como hemos dicho anteriormente los videojuegos al ser medios de entretenimiento permiten que los y las jóvenes puedan aproximarse a la historia mientras están jugando, y pese a sus elementos de ficción y fantasía, aun así, permite que nuestros jóvenes se aproximen a la historia mientras interactúan con estos dispositivos electrónicos. Mediante este análisis, también pensamos que la accesibilidad de los videojuegos hoy en día es grande más que en años pasados, donde muy pocos y pocas tenían la oportunidad de tener accesibilidad a los videojuegos, sin embargo con la globalización la masificación de los videojuegos es amplia e inmensa, por lo que también permite que quienes no tienen mayor relación con los videojuegos, puedan tener acceso a ellos y es ahí donde entran los videojuegos con temática histórica, lo que también permite que los y las jugadores y jugadoras puedan aproximarse a la historia mediante estos dispositivos electrónicos.

18.- Los videojuegos permiten contextualizar a los y las jóvenes en acontecimientos históricos



El 50% de los encuestados y encuestadas están de acuerdo que los videojuegos permiten contextualizar a la juventud en periodos históricos y el 32% está muy de acuerdo, 16% está ni desacuerdo y acuerdo y 2% está muy desacuerdo. Los videojuegos al ser medios audiovisuales permiten contextualizar a los jugadores mediante características que están en el juego como símbolos, banderas, personajes, aspectos artísticos.

V. Percepciones sobre la escuela y las cuestiones metodológicas.

En esta penúltima parte del análisis, analizaremos los datos obtenidos por nuestros colaboradores donde veremos las percepciones sobre el uso videojuegos en las escuelas y en

la metodología pedagógicas donde se verán la motivación y la desconfianza de estos dispositivos electrónicos.

20.- Consideras que los recursos y materiales utilizados en los establecimientos educacionales son menos motivadoras que un videojuego.



Los compañeros y compañeras de la carrera de Pedagogía en Historia y Ciencias Sociales, votaron con un 52% sobre que consideran los recursos utilizados en las escuelas son menos motivadores que los videojuegos, pero pese a eso hubo un 42% que está ni desacuerdo y acuerdo, por ende podemos especular que muchos y muchas docentes en formación pueden haber cuestionado la pregunta, dado que estamos hablando de lo que utilizamos en las escuelas para enseñar a nuestros estudiantes, pese que algunos y algunas estén de acuerdo los recursos pedagógicos utilizados en las escuelas son menos motivadores que los videojuegos, hay personas que está ni desacuerdo y acuerdo.

21.- Consideras que las metodologías utilizadas en los establecimientos educacionales suelen desconfiar de las nuevas tecnologías o de los dispositivos de entretenimiento como los videojuegos.



El 70% de docentes en formación, consideran que aun hasta el día de hoy existe una enorme desconfianza y desprecio por parte de los establecimientos educacionales, dado que las metodologías utilizadas en las escuelas y liceos están sometidas a la educación tradicionalista donde carecen las nuevas tecnologías y de los videojuegos, debido que aún existen estudios y desconocimiento sobre las nuevas tecnologías y videojuego debido que se les relaciona a la irresponsabilidad y a la flojera por parte de los y las estudiantes, debido que hoy en día los dispositivos electrónicos son considerados un distractor para la juventud.

VII. Preguntas abiertas.

En este último apartado las preguntas son abiertas donde los y las participantes deberán mencionar 3 problemáticas que tienen los videojuegos como recurso pedagógico y 3 características que deberían tener los videojuegos para su uso en el aula de clases.

27. A tu juicio ¿Cuáles serían los 3 problemas principales que podrían provocarse al introducir los videojuegos como un recurso para aprender y enseñar historia?

N°		Respuesta
1	Persona N° 1	1. Que la historia este contada con hechos o personajes ficticios. 2. Que las mecánicas del juego sean muy distractoras y se vaya del objetivo principal (la historia o ese acontecimiento histórico que intentan narrar) 3. Que sea un distractor para algunos niños y sólo se enfoquen en jugar.
2	Persona N° 2	a distracción del recurso, es decir, que el recurso sirva para entretener y no como herramienta de aprendizaje la constante actualización del videojuego, donde meten y sacan partes de la historia que pueden ser de utilidad y la posible dificultad del acceso al videojuego.
3	Persona N° 3	uso equivocado y distracción.
4	Persona N° 4	En primera instancia, pienso que un problema podría ser, el saber diferenciar entre lo que es realidad y lo que

		es ficción para entretener, también existe una importante brecha tecnológica para algunos niños, y por último es la manera de capacitar docentes (los más viejos) de manera macro, para ocupar este recurso educativo.
5	Persona N° 5	No sirve.
6	Persona N° 6	1 el desvío del alumno respecto al objetivo con el uso de los videojuegos, 2 el contenido del videojuego, 3 el tiempo.
7	Persona N° 7	Que muchas veces los videojuegos tienen mucho de fantasía, si bien sirven para poder generar una contextualización, es necesario hacer énfasis en qué eso es solo una interpretación histórica y no es la realidad
8	Persona N° 8	Se centrarían más en jugar que en aprender. Provocaría una adicción a los videojuegos.
9	Persona N° 9	Uno es uno similar a la novela histórica, donde la historia y los acontecimientos se ordenan en una estructura rígida y superficial, similar a lo que concebiríamos como historia descriptiva, otro es la caracterización y caricaturización de personajes y actores históricos y un último sería como siempre la ficción que se mezcla con la "realidad".
10	Persona N° 10	el tipo de videojuegos, la disposición y familiarización con los videojuegos, el acceso a ellos
11	Persona N° 11	. -La violencia que algunos presentan. Pero ya va a depender de como la tome cada alumno. -El llamado "vicio" que presentan algunos videojuegos a la hora de jugarlos... -Que tomen la imagen del profesor como el que incentiva a jugar más que estudiar.
12	Persona N° 12	Distracción grupal Foco en la dinámica del juego por sobre el contenido Pérdida de la continuidad histórica
13	Persona N° 13	1- Una de las problemáticas que podrían surgir es el "correcto uso" que se le otorga al videojuego al igual que con otras tecnologías como computadores y el uso de teléfonos al interior del aula. 2- El tipo de juego y enfoque que se trabaje con él, ¿es un juego histórico? ¿es un juego que está fundamentado o basado en relatos

		históricos reales? 3- El alcance que pueda tener en relación con el total de estudiantes en aula, al igual que con otros recursos de aprendizaje puede no tener gran recepción por parte de los, las y les estudiantes.
14	Persona N° 14	La subjetividad, alteraciones a los contextos y sátira de los períodos históricos.
15	Persona N° 15	La malinterpretación de la historia La ficción cambia hechos históricos Los videojuegos son costosos
16	Persona N° 16	La búsqueda o creación de obras que no caigan en datos erróneos La necesidad de consolas para todos en el aula La imposibilidad de asegurar una continuación entre el trabajo en aula y fuera de la misma
17	Persona N° 17	Las distracciones, otro problema sería que no hay muchos videojuegos con la precisión histórica exacta y que no se tomaría muy en serio la medida.
18	Persona N° 18	1er problema que podría identificar al enseñar con videojuegos sería que los y las estudiantes tendrían cierta confusión en que se pudiera usar como una fuente válida. 2do problema podría ser el alejamiento a los libros o fuentes más tradicionales y 3er y último problema las historias de los videojuegos no poseen variadas perspectivas de los hechos.
19	Persona N° 19	-Imprecisiones históricas -Una perspectiva sobre ideologizada o sesgada de procesos (particularmente enfrentamientos bélicos) -Disonancias entre los objetivos pedagógicos con las posibilidades reales que ofrezca un gameplays determinado
20	Persona N° 20	God of war Call of duty Age of empires.
21	Persona N° 21	La ficción Puede llevar a una dirección del foco de aprendizaje contraria a lo que se pretende enseñar Existe acceso efectivo material, es decir se puede acceder de manera fácil y rentable para sujetos de sectores populares
22	Persona N° 22	1.- Subjetividad. 2.- Alteración de los acontecimientos. 3.- Muy fantasioso.

23	Persona N ° 23	Distracción. Ficción , puede descontextualizar el contenido y no mostrar la realidad de la materia. La violencia extrema de algunos juegos.
24	Persona N ° 24	No todos tienen acceso a un equipo necesario para algunos juegos No a todos les gustan los videojuegos Muchas veces se basan en la historia, pero no son exactos.
25	Persona N ° 25	Límites de uso. Que se entretengan demasiado y no quieran aprender de otra forma. Quizás no todos poseen los mismos dispositivos para poder jugar.
26	Persona N ° 26	1- confundir la realidad con la ficción 2- problemas para la concentración 3- pérdida de credibilidad del profesor.
27	Persona N ° 27	El poco rigor histórico , falta de tutor o tutora mientras se juega. duración y tiempo que la temática histórica está presente en el juego
28	Persona N ° 28	Distracción Sobre competencia No todos tienen un aparato para jugar.
29	Persona N ° 29	1. Que los jóvenes se centren más en la función de entretener que el principal propósito 2. Que no todos tengan acceso a estos videojuegos 3. Que los estudiantes prefieren los métodos tradicionales de estudio.
30	Persona N ° 30	*alejarse de la realidad *exceso de violencia * tergiversar la historia.
31	Persona N ° 31	Los videojuegos no sirven.
32	Persona N ° 32	Los videojuegos no siempre contienen bases históricas fiables. La historia de los videojuegos siempre refleja una opinión hegemónica. Podrían limitar el pensamiento crítico o la búsqueda de más información respecto a un tema.
33	Persona N ° 33	pues desde mi punto de vista uno de los juegos que más historia sobre la humanidad ha sido the Age of Empires ya que contienen información sobre cada hecho histórico narrado de una manera que hace que sea interesante, además de contar con campañas dentro del juego donde podemos ser parte de ese momento histórico y desarrollarlo

34	Persona N ° 34	La capacidad del alumno de acceder al juego en cuestión (consola o pc que lo pueda correr), brecha del idioma en caso de que el juego no esté localizado y habilidades del alumno para completar el juego.
35	Persona N ° 35	La veracidad de la información, la subjetividad de los desarrolladores, no a todas las personas le gustan los videojuegos
36	Persona N ° 36	Narrativas vías de los desarrolladores Sobre simplificación de tópicos complejos Gameplays complicado
37	Persona N ° 37	La glorificación de los conflictos bélicos, el mantener el equilibrio entre lo divertido y lo didáctico, la cantidad de información por sintetizar (fechas, sucesos, nombres, etc.)
38	Persona N ° 38	-Que se centre mucho en el hecho histórico en sí en que se cuenta y no en la jugabilidad -Problemas en la narrativa que puede hacer que el jugador se aburra - Posibles sobre exageraciones a los hechos históricos haciéndolos ver más "grandes" de lo que eran. Esto en sí no es un problema, pero puede serlo en caso de no usarse bien.
39	Persona N ° 39	La pérdida del foco de la actividad Trasfondo histórico distinto Que algunos estudiantes no sepan utilizar el videojuego.
40	Persona N ° 40	Que se pierda el foco y solo se hable del juego. Que no aborde un proceso histórico de la Manera correcta.
41	Persona N ° 41	Desviación del objetivo principal de comprensión de la historia, puede provocar distracción o puede provocar adicción, puede provocar dejar de lado el uso de fuentes y textos que son necesarios para la comprensión de procesos históricos.
42	Persona N ° 42	una pregunta mal interpretación de parte de los docentes, que algunos alumnos no puedan concentrarse de todo en la clase, que quizás algunos juegos no sean de agrado de algunos estudiantes

43	Persona N ° 43	obtener información poco precisa que los estudiantes se desvíen dentro del juego y este pase a ser un distractor más que un complemento.
44	Persona N ° 44	1.- Los videojuegos son machistas. 2.- Los videojuegos son muy fantasiosos. 3.- Los videojuegos aún son criticados por la educación.
45	Persona N ° 45	1.- La excesiva violencia. 2.- La subjetividad. 3.- La poca seriedad.
46	Persona N ° 46	1.- Son medios de entretenimiento, no educativos. 2.- Los acontecimientos sufren alteraciones y no permitir que los jóvenes aprendan. 3.- Abuso de lo fantasía.
47	Persona N ° 47	1.- El problema que tienen los videojuegos es la alteración de los hechos y sucesos históricos. 2.- Considero que los videojuegos tienen poca inclusión de las minorías sexuales. 3.- Falta que el campo educativo le dé más oportunidades.
48	Persona N ° 48	el rechazo por las demás materias elegir material adecuado para cada NIÑO recurso para el proyecto
49	Persona N ° 49	mal uso de la historia utilizar un personaje ficticio utilizar un acontecimiento de la historia de la manera que el director lo vea necesario.
50	Persona N ° 50	1.- La inmadurez de los videojuegos. 2.- La subjetividad. 3.- La violencia.

Palabras que mayormente se repetían:

39 encuestados (78%) respondieron La para esta pregunta.

manera Distracción histórico problema subjetividad
 hechos videojuego Los La la juego violencia
 historia No uso juegos realidad
 estudiantes videojuegos distracción

Las problemáticas que expusieron los encuestados y encuestadas mediante esta pregunta abierta, expusieron diferentes problemáticas y falencias que tienen los videojuegos si se llegarán a utilizar en el aula de clase en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales. Muchos y muchas expusieron que los videojuegos mezclan los acontecimientos históricos con fantasía, ficción u otros elementos que se alejan de los acontecimientos históricos. Lo anterior significa que el videojuego genera o construye un conocimiento erróneo en los y las estudiantes en el aula de clases, donde también muchos de nuestros colaboradores mencionan que los videojuegos se toman ciertas libertades para crear exageraciones o descontextualización de los periodos históricos por los objetivos del videojuego, y finalmente también el problema que tiene el videojuego es que no usa utilización de fuentes historiográficas lo que genera que se aleje de la manera tradicionalista de la enseñanza de la Historia, Geografía y Ciencias Sociales.

28.- Señala las 3 características imprescindibles que crees que debería tener un video juego para que un/a profesor/a de historia lo considere para material apropiado para su clase.

N.º	Persona	Respuesta
1	Persona N. º1	1. La historia está bien contada, no le agregan acontecimientos ficticios , eso quiero decir. 2. las mecánicas del juego le permite al jugador hacer historia, investigar, hacer preguntas, tomar decisiones propias, como un juego de modo libre sería, pero habrá decisiones que estarán incorrectas y otras que no, la idea, es que el jugador interactúe del modo que encuentre lo que realmente sucedió. 3. que sea compatible y accesible para todos los y las estudiantes, ojalá ser para celular y de gamma baja, para que todos puedan jugar y aprender.
2	Persona N. º2	que posea una historia atractiva para el público juvenil que posea material con el cual el docente puede trabajar, que no tenga imprecisiones históricas que el material sea didáctico entre pares y también en solitario
3	Persona N. º3	Realista y contextualizado

4	Persona N. °4	El que no promueva ni normalice actitudes peligrosas o cuestionables dependiendo de la edad (como GTA). Que el recurso sea llamativo y entretenido para tener pendientes y atentos a los niños y jóvenes. Que tenga una especie de guía para que el docente pueda comprender lo y guías a los alumnos. 😊
5	Persona N. °5	Objetividad
6	Persona N. °6	1 contenido histórico, 2 que este permitido por las restricciones de edad, 3 jugabilidad.
7	Persona N. °7	Que se situé en un periodo histórico determinado Que incluya personajes históricos Que contenga hechos históricos relevantes
8	Persona N. °8	Que contenga gráficos llamativos. Que sean aptos para jóvenes.
9	Persona N. °9	Ha de ser un videojuego basado en el dialogo e interacción con el mundo. Ha de ser un videojuego que incite a la exploración, y ha de tener un enfoque de "environmental storytelling" donde para descifrar la historia y narrativa se ha que interrogar las fuentes que el juego nos provee.
10	Persona N. °10	que se sustente en acontecimientos reales.
11	Persona N. °11	.- Que esté basado en un periodo histórico (En séptimo se me hizo mucho más fácil la sociedad griega por el God of War) .- Que sea entendible para todos (Estos juegos como el Age of Empires suelen ser medios tediosos a la hora de jugar) .- Que presente cinemáticas variadas (Que contengan escenas los hace más inmersivos para los estudiantes)
12	Persona N. °12	Llamativo Que proporcione un trabajo en equipo Históricamente alineado con el contenido que se esté pasando
13	Persona N. °13	1. su justificación y contextualización histórica. Debe estar enmarcado en algún proceso histórico y debe tener fundamentación bibliográfica de aquello. 2. que este recurso sea presentado y trabajado en forma crítica y sin la reproducción de "valores" o principios que repliquen prácticas que buscamos abolir como lo

		son las estructuras de dominación. 3. para ser apropiado debe ser llamativo y lograr llamar la atención y motivación del grupo curso y no solo un grupo focalizado.
14	Persona N. °14	Buenos gráficos, excelente jugabilidad y buena música
15	Persona N. °15	Debe narrar la historia lo más parecida posible a las fuentes oficiales Debe ser un juego didáctico y con coherencia Debe estar acorde a la edad de los estudiantes
16	Persona N. °16	Fácil jugabilidad Certeza en datos, acontecimientos y periodos representados Uso de vocabulario simple y recursos cinemáticos que complementen la interacción.
17	Persona N. °17	interesante, entretenido y 80% de precisión histórica.
18	Persona N. °18	1.- Visión crítica y diferente uso de fuentes. 2.- Que no hubiera ficción 3.- Mayor desarrollo de la Historia
19	Persona N. °19	-Cierta rigor científico -Un gameplay accesible, amigable, en especial con aquellos estudiantes que no acostumbran a jugar -Elementos artísticos bien estructurados y cohesionados
20	Persona N. °20	Narración Historia Personajes históricos.
21	Persona N. °21	Qué tengo una línea coherente con lo que se pretende enseñar Que sea accesible Y que se pueda guiar, en el sentido que no sea solo un material independiente del estudiante, sino que pueda tener un registro del juego y lo que cuenta este.
22	Persona N. °22	1.- Excelentes gráficos. 2.- Excelente trama. 3.- Buena música.
23	Persona N. °23	Historia crítica, sin ficción y dependiendo el curso el tipo de violencia que pueda mostrar el juego
24	Persona N. °24	Veracidad histórica Que sea adecuado para niños Que sea fácil y entendible.
25	Persona N. °25	Que esté apoyado en fuentes fidedignas. Que de una buena ambientación (contexto). Que use un lenguaje accesible, de esa forma se pueda entender de cualquier edad.

26	Persona N. °26	1- debe contener hechos comprobables 2- lugares reales 3- incluir a ciertos personajes históricos
27	Persona N. °27	Rigor histórico, mediaciones del profe, juego aprobado por distintos expertos
28	Persona N. °28	Que no mezcle eventos históricos, no confundir con la imaginación histórica. Idioma español Partidas cortas (máximo 15 minutos)
29	Persona N. °29	1. Un contexto de acuerdo con las materias que se estén pasando 2. Que tenga una historia interesante y atractiva para los estudiantes 3. Que no sea difícil de comprender
30	Persona N. °30	*que sea atractivo y fácil de entender * que logre profundizar el pensamiento crítico * que incentive a la toma de decisiones
31	Persona N. °31	-Contenido apto para todo público -Modo fácil - Estrategias
32	Persona N. °32	Hechos históricos que puedan debatirse. Una buena contextualización a un determinado tiempo. Posibilidad de conectar la historia con la diversión
33	Persona N. °33	la narrativa de esta, la manera que se ejecuta y ver que sea apto para ser utilizado en una clase (por temas de la clasificación)
34	Persona N. °34	Doblaje o localización al idioma de la clase, ser gratis, ser apto para toda edad
35	Persona N. °35	Tener información verificada y objetiva, contar con una dificultad no muy elevada y ser apto para todo público
36	Persona N. °36	Certificación histórica Gameplay accesible Foco sobre temas
37	Persona N. °37	De la posibilidad de hacer una crítica, que logre mantener la atención de los jugadores y concentrar la información sin llegar a hacer tedioso.
38	Persona N. °38	-Que la historia esté bien narrada y sin demasiadas distorsiones en pos de la entretenición -Que no omita detalles importantes o los reemplace por alguna cosa -Que el juego en sí sea entretenido. (Porque para qué

		les vas a recomendar un juego aburrido de historia a los alumnos, para eso mejor diles que lean).
39	Persona N. °39	Entretenido Específico Verídico
40	Persona N. °40	Corta duración Narre los procesos
41	Persona N. °41	Tiene que ser fiable el relato del proceso histórico visto, tiene que captar la atención de los estudiantes y tiene que conformar una clara línea de tiempo sobre el suceso histórico visto
42	Persona N. °42	estar basado en un gran porcentaje en hechos reales, no tanta ficción en los hechos históricos, que sean de agrado de toda la clase
43	Persona N. °43	información precisa hechos históricos reales uso de fuentes y gran base de datos para un correcto manejo de la información
44	Persona N. °44	1.- Excelente doblaje. 2.- Incluso de la mujer en la historia. 3.- Mayor diversidad.
45	Persona N. °45	1.- Excelentes gráficos. 2.- Excelente jugabilidad. 3.- Accesibilidad para todos.
46	Persona N. °46	1.- Objetividad. 2.- fiel a los acontecimientos. 3.- Llamativo para los jóvenes.
47	Persona N. °47	1.- Buena trama. 2.- buen arte. 3.- llamativo para todos y todas.
48	Persona N. °48	la recreación de una simulación virtual en la cual se le permite al jugador una experimentación sin riesgos. transmitir algún conocimiento, además, desarrollan otras destrezas como la coordinación, la motricidad y la orientación espacial. videojuegos una herramienta para comunicar sus ideas, intenciones, criticar a sus oponentes o reproducir sus discursos.
49	Persona N. °49	que sea un período que existió personajes que existieron si es algo bien antiguo, utilizarlo como recurso para interpretar
50	Persona N. °50	1.- Que se base en fuentes historiográficas. 2.- Que utilice fuentes históricas. 3.- Jugabilidad sencilla.

Palabras que se repitan:

11 encuestados (22%) respondieron **historia** para esta pregunta.



Los encuestados y encuestadas, mediante sus sugerencias han mencionado diferentes características el uso correcto de un videojuego en el aula de clases, entre todas las respuestas muchos y muchas mencionaron que el juego debería tener una accesibilidad para todos y todas, dado que no muchos tienen la misma accesibilidad y recursos para obtener un videojuego. Otro aspecto que mencionaron los docentes en formación es que el videojuego debe basarse en fuentes historiográficas fiables, pero a su vez también que el videojuego corresponda más a un carácter didáctico, pero que su vez entretenga al alumnado mediante sus recursos y excelentes gráficos, sin embargo la mayoría de las características mencionadas por los encuestados y encuestadas corresponden más a características de un videojuego educativo, cual su objetivo es educar, y mediante su interacción el o la estudiante tener un proceso de aprendizaje.

Estimulante didáctico

Hoy en día la industria de los videojuegos, anime y caricaturas, son las más consumida por niños, niñas y adolescentes. La industria de los videojuegos, según un estudio realizado por el diario La Hora Solo 3,6 millones de los y las chilenas declara jugar. Esto representa apenas un 18% de la población del país. “Si bien el gaming fue un sector masculino en sus inicios, las mujeres han ido aumentando su participación hasta convertirse en la mitad de la población jugadora. (Pávez Riveros, 2022) ²

Tras este aumento en el consumo de este producto en Chile, se han generado críticas y el repudio a los videojuegos por docentes, académicos y apoderados que han marginado los videojuegos como elementos distractivos y adictivos, donde la mayoría de los estudios académicos sobre videojuegos desarrollados en las décadas de los 80 y los 90 provienen de perspectivas psicológicas y sociológicas. (Fernández Ruiz, 2011) Mediante esos estudios durante la década de los 80 y 90, se desarrolló una marginación de estos dispositivos electrónicos de tal modo que los videojuegos al ser un método de entretenimiento estático, es decir que no exige de una mayor movilidad física, tienden a fomentar la apatía por el movimiento generando flojera y, paradójicamente, mayores síntomas de cansancio. (Cristina, 2017)

Pese a estos estudios realizados de décadas pasadas, en la actualidad se realizarían diferentes que acredita que los videojuegos puede ser un estimulante para niños, niñas y especialmente para los jóvenes. Mediante la interacción que existe entre el videojuego y la persona, es capaz de generar ambientes virtuales que les permite sentir participe de lo que está jugando, produciendo una sensación sensorial lo que aparte de introducirlo en la trama del videojuego. Esta conexión que se desarrollan con los videojuegos posibilita la estimulación de los sentidos, donde se exalta al máximo la sensualidad empleando todos los recursos necesarios para potenciar la estimulación de los sentidos. (Beatriz Marcano, 2014) Mediante esta

² <https://lahora.cl/cronica/2022/07/17/estudio-revela-que-solo-18-juega-videojuegos-en-chile/>

estimulación de sus propios sentidos, genera una atracción e interés de los y las jóvenes por los videojuegos, estas estimulaciones pueden reforzar diferentes capacidades, habilidades y conocimientos, por ejemplo, en la saga de Bioshock, Call of Duty, Age of Empires y Assassin's Creed los jugadores en su interacción deberán recorrer diferentes

y obstáculos para el avance de la trama. Por lo que esta interacción incentiva la toma de decisiones, donde habrá una consecuencia en las decisiones tomadas. Si nos vamos a las bases curriculares de 7° básico a 2° medio o de 3° y 4° medio, en sus objetivos se busca que los y las estudiantes de enseñanza media sean capaces de explorar e indagar mediante sus propios intereses, es necesario conocerse a sí mismo, explorar e indagar en los propios intereses, transformar el conocimiento y aplicar los aprendizajes en diferentes situaciones y contextos, de modo que se constituyan en aprendizajes para la vida. (Bases curriculares de 3° y 4° medio, 2019) Por lo que los videojuegos pueden ser estimulantes didácticos, y a su vez potenciadores motivacionales siendo muy atractivos para niños, niñas y jóvenes, y dada a estas características los y las jóvenes pueden aprender y estimular su aprendizaje mediante características del juego como personajes, escenarios, significados, estimular la transferencia de los aprendizajes que se obtienen con el trabajo en equipo dentro del juego hacia otros entornos de la vida (escuela, estudios, familia), y la transferencia de las competencias para aprender a aprender que se despliegan por el interés de conocer cómo ganar el juego, al estudio de otros temas. (Marcano, 2014) Cuando el aprender es vuelve un interés, para los y las estudiantes se vuelve algo satisfactorio y cómodo en el momento de su interacción, lo que potenciaría sus conocimientos, cualidades y habilidades, de tal modo que los y las jóvenes son capaces de dedicar grandes cantidades de horas con el objetivo de completar el videojuego, tanto para aprender su manejo durante horas, algunos se ha calculado que requieren entre 50 y 100 horas para saber manejarlos y se busca ayuda en revistas, foros o contactos para llegar a dominarlos. (Gómez del Castillo Segurado, 2007)

A su vez también, les permite aumentar sus conocimientos mediante sus investigaciones, procesos e intereses generando que el videojuego no sea solamente un medio de entretenimiento, sino una herramienta motivacional se concluye que las mayores motivaciones de juego fueron los gráficos/jugabilidad del juego y la interacción social que permiten por su

Desarrollo de la creatividad

Diferentes estudios psicológicos han abordado que la diversión en los y las jóvenes les da un énfasis a sus emociones de manera positiva, se ha demostrado que la creatividad es una destreza adquirible, y se trata de una mezcla de conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para los retos que hoy se plantean. (Bonilla, 2015) La creatividad es fundamental para el progreso de nuestros estudiantes, debido que les incentiva a desarrollar sus capacidades, habilidades, y el uso de la razón. La mayoría de los niños, niñas y jóvenes hoy en día al tener una conexión con los videojuegos les permite contextualizar contextualizarse en periodos históricos y/o culturas lo que teletransporta a los jugadores a tener una conexión con el videojuego de manera creativa y a través del proceso de descubrimiento de los juegos que los estudiantes aprenden. (Wainwrigh, 2014) Por las horas de interacción permite que puedan desarrollar sus habilidades mediante una actividad que les incentiva utilizar su creatividad con el objetivo de superar retos, desafíos y obstáculos que vienen en los videojuegos, pero que a su vez que ocurren en el día a día de los y las jóvenes.

Si nos vamos a las bases curriculares del Ministerio de Educación, propone que los y las jóvenes de enseñanza media desarrollen el uso de su creatividad para el desarrollo de habilidades, capacidades y para su desenvolverse en el mundo, las capacidades y hábitos de planificación y emprendimiento que les permitan aportar con su iniciativa y creatividad a la construcción de la sociedad. Por otra parte, el rápido aumento del acceso a la información requiere que los jóvenes aprendan a desenvolverse con soltura en las tareas que impliquen buscar, seleccionar, estructurar y evaluar información, y que puedan aplicar un pensamiento crítico, reflexivo y analítico frente a la profusión informativa para poder valerse de ella para sus propósitos. (Bases Curriculares 7° básico a 2° medio)

Aparte los apartados gráficos, visuales, artísticos y musicales generan inspiración y motivación a los jugadores, lo cual es uno de los motivos por muchos y muchas personas

consumen videojuegos, no obstante, pese a incentivar la creatividad de los y las jóvenes también sabe responder aquellas necesidades consumistas de los y las niños, niñas, pero especialmente de los jóvenes que cursan la enseñanza media.

Valorización por el pasado.

La asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales es una materia primordial para los y las estudiantes de enseñanza media, es una materia pertinente que problematiza sobre acontecimientos, sucesos y hechos históricos que nos permite comprender la construcción de nuestra civilización hasta en la actualidad.

Los videojuegos de carácter histórico al estar inspirados en periodos históricos, permite que los y las estudiantes desarrollen una interrelación con los videojuegos por su dimensión por sus temáticas, propositos y desafíos que están presentes en el juego, y por medio de la exploración e indagación los y las estudiantes de enseñanza media podrán reconocer aspectos sociales, políticos, económicos y geográficos del periodo. La exploración que los y las estudiante mediante este medio, podrán utilizar personajes históricos y/o pertenecientes al título, lo que abriría posibilidades que reconozca características del periodo, permitiéndole que pueda analizar conflictos, situaciones e hitos que ocurrieron en el periodo histórico jugado, sin embargo, emplear el videojuego como fuente de información para reconocer el sentido social de la historia e investigar las organizaciones sociales, política y económica que mantenían la sociedad, así como resaltar la importancia del patrimonio y reconocer las diferentes manifestaciones culturales y artísticas. (Sánchez, 2021)

La estética y los recursos que están implementados en el juego, como los aspectos físicos y culturales promueven un interés por parte de los jugadores, por lo que serían capaces estar de interesados por estatuas, monumentos, prácticas culturales e ideológicas del periodo lo que potenciaría el análisis de los objetos tanto físicos y humanos lo que habría una valorización por los hitos, acontecimientos, hazañas militares, asuntos políticos, etc.

Por lo que nuestros estudiantes mediante su exploración y avances podrán comprender ritos, costumbres, tradiciones, conflictos, por lo que también serán capaces de comprender problemáticas del pasado que aún se mantienen en nuestra actualidad, estas problemáticas son el machismo, el sexismo, la xenofobia, el racismo, la corrupción y la violación de los derechos, etc.

Los videojuegos pueden enseñar bastantes valores de las épocas pasadas que otros medios no pueden, ya que te adentras en una historia en la que tú eres uno de los protagonistas (Gómez-García, 2017) debido que los protagonistas, antagonistas y personas secundarios transmitirán características de la época en las cuales se pueden destacar costumbres, tradiciones, vestimenta o mensajes políticos e ideológicos. Por lo que a medida que los y las estudiantes vayan avanzando relativamente en estos juegos de carácter histórico, conocerá aspectos políticos, sociales, económicos y culturales, por ejemplo, en la saga Age of Empires a medida que el jugador progrese en su administración territorial, comprenderá aspectos físicos y humanos, y como su administración fomenta que los jugadores y jugadoras deban conseguir recursos naturales para la construcción de un imperio, por lo que los y las estudiantes mediante el progreso del juego deberán cosechar, cultivar, pescar y otras actividades económicas de la época, se elige entre varias civilizaciones que tienen unas características económicas, militares y tecnológicas específicas en función de su historia. (F. Ayén,2010)

Lo que permite que los y las estudiantes de enseñanza media, puedan caracterizar los periodos históricos por medio de sus características políticas, geográficas, militares e inclusive culturales por medio de los rituales y prácticas, lo que potenciaría su conocimiento sobre historia mediante los procesos históricos, políticos, económicos y culturales lo que potenciaría sus habilidades y conocimiento histórico, pese a la introducción de elementos propios o de las libertades tomada por la casa desarrolladora, aún permite que el jugador pueda aprender sobre determinados periodos, lo que lo contextualiza y desde su contextualización, nuestros estudiantes de enseñanza media serán capaces de valorizar hechos, sucesos, logros, hitos históricos de personajes.

La integración de personajes ficticios es para enriquecer la trama del juego histórico que posiblemente nos acompañe a nuestros estudiantes para la introduciendo del juego, y para así contextualizarse mediante las relaciones formada con los personajes por medio del juego, como también están implementados personajes que estuvieron realmente en el acontecimiento en donde este mantener sus características políticas, ideológicas y culturales lo que permite que los y las estudiantes puedan crear una percepción del personaje y de su participación mediante el videojuego lo que podría contribuir en su valorización de los

acontecimientos histórico por medio del videojuego, por lo que estas valoraciones del pasado o juicios sobre los personajes es inevitable (Antoni, 2010) por lo que contribuye a la construcción de opiniones, percepciones y de la misma valorización de los hechos ocurridos, lo que también permite que nuestros estudiantes sean capaces de reconocer símbolos, rituales, costumbres y saber su significado cultural y político, lo que permitiría que a través de sus conocimientos aprendido mediante su experiencia con los videojuegos de carácter histórico y permitiendo que se desarrolle una valorización hacia al pasado, pero aparte de nuestros estudiante sean capaces de valorizar los acontecimientos históricos mediante los videojuegos, también serán capaces de analizar de manera critica luchas, ideales políticos, etc. Debido a su importancia histórica, de lo que aprendió el jugador mediante su exploración y experiencia en el videojuego de carácter histórico, los alumnos pueden aprender de los (o a partir de los) videojuegos, así como los docentes pueden enseñar, incorporándolos como elemento de la industria cultural y como herramienta pedagógica. (Jiménez Alcázar, 2015) Lo que nos permitiría que nuestros estudiantes puedan utilizar el videojuego como método de aprendizaje cognitivo, por lo que los y las estudiantes podrán valorizar el pasado por lo aprendido en el juego.

Conocimiento geográfico

Los videojuegos de carácter histórico, al estar basados en acontecimientos históricos estos estarían desarrollando un determinado periodo en un espacio geográfico, por lo que es una herramienta útil para que los y las estudiantes desarrollen conocimiento geográfico mediante características físicas, humanas y económicas del espacio geográfico. La interacción que existe entre el jugador y el videojuego hace que el estudiante deba analizar las características del espacio permitiéndole que tenga un manejo de su ubicación, por lo que deberá tener un conocimiento del espacio geográfico con el propósito de avanzar la trama del juego.

Manejarse geográficamente para los y las estudiantes de enseñanza media es fundamental la comprensión su comprensión socioespacial y cultural para el desarrollo de vida, por lo cual muchos videojuegos crean escenarios ficticios o en lugares que se desarrollaron acontecimientos históricos y culturales, por lo que nuestros estudiantes mediante los videojuegos de carácter histórico aprende sobre la utilización del espacio geográfico por lo que los jugadores estarán constantemente en la utilización de mapas geográficos para que

pueda manejarse por el espacio reconociendo características del espacio, por lo que mediante su progreso se verá obligado en la utilización de un mapa y/o de referencias para su orientación en el espacio ficticio del juego, lo que permitirá reconocer estrategias para la exploración durante su experiencia, lo que le permite reconocer aspectos de la época como vestimenta, símbolos, aspectos urbanas, pero sin embargo, se centran en que el jugador explore a través de un mapa, consiga resolver los puzzles que se va encontrando por el camino y la interacción con personajes del videojuego que le hagan progresar. (Valle del Pozo, 2019)

Las bases curriculares de la asignatura de Geografía, Territorio y Desafíos Socioambientales, su objetivo es profundizar a relación que existe entre los seres humanos y la naturaleza, analizando la configuración que tenemos con la misma naturaleza lo que desde una percepción crítica problematiza y busca soluciones espaciales que se deben solucionar en nuestro espacio geográfico.

Un ejemplo es nuevamente la saga de Age of Empires, que nos permite comprender como las civilizaciones pasadas han utilizado los recursos naturales para satisfacer sus necesidades, y como la naturaleza se ha vuelto indispensable para estas civilizaciones debido a sus necesidades, lo que se ha mantenido hasta en la actualidad. Si los videojuegos de carácter histórico nos permiten la valorización del pasado, también permite que los y las estudiantes puedan valorizar el espacio geográfico por los aspectos físicos y humanos para identificar características de organización y planificación especial por los humanos, la prevención de los desastres socio-naturales y la justicia socioespacial. Lo anterior les permitirá desarrollar análisis espaciales para comprender los aspectos naturales y sociales de los territorios, y realizar lecturas espaciales de la realidad y los diversos procesos, intereses y conflictos que se expresan en ellos. (Programa de Estudio 3° y 4° Medio, 2021) permitiéndonos que los y las estudiantes estudien las características físicas del espacio geográfico, y como las civilizaciones han utilizado los recursos naturales para su sobrevivencia; por lo que también estos videojuegos de carácter histórico pueden ser utilizados para trabajar los problemas socioambientales debido que algunos juegos está la destrucción de la naturaleza, la intervención humana en los espacios geográficos y como esa intervención contiene consecuencias al tiempo. En otros juegos que están basados en épocas contemporáneas permite que los y las estudiantes puedan reconocer características contemporáneas en el

espacio geográfico, lo que nuestros estudiantes puedan desarrollar cuestionamiento a las prácticas contemporáneas y las consecuencias en el medioambiente.

Los videojuegos de carácter histórico posibilitan que los jóvenes puedan realizar una relación intercultural por elementos simbólicos que pueden establecidas en ciudades, estos elementos son objetos culturales en los cuales destacan estatuas, edificios, patrimonios, etc. el conocimiento del usuario sobre la sociedad y patrimonio cultural de la ciudad. Además, la posibilidad de experimentar e interactuar con estos elementos ofrece al usuario un marco de aprendizaje sobre unos fenómenos que normalmente no se dan en la realidad del aula o social del jugador. (López, 2019)

Los elementos que están implementados en estos juegos son facilitadores que permitirán que nuestros estudiantes se familiaricen con el espacio geográfico mediante los objetos culturales, que no solamente son un simple apartado decorativo, sino que es un instrumento que podrá contextualizar mediante sus características terrestres, por lo que en estos juegos la implementación de objetos físicos y humanos sean atractivos e interesantes para los jugadores, pero pese a la implementación de elementos no relacionado al periodo histórico, podrán reconocer características espaciales de la época.

Desarrollo de la creatividad

Es totalmente importante que los y las estudiantes de enseñanza media puedan aprender sobre historia, geografía y ciencias sociales durante su pasantía en sus años de educación media. Es importante que los y las estudiantes puedan desarrollar habilidades, las demandas del siglo XXI exigen alumnos capaces de analizar, sintetizar e interpretar información, resolver problemas y reflexionar acerca de sus propias formas de aprender y de pensar. (Ministerio De Educación,2015)

Por lo que es importante los y las jóvenes de enseñanza media puedan desarrollar habilidades por lo que los videojuegos permiten que los jugadores puedan desarrollar habilidades por medio de una estimulación por parte del juego, debido que posibilitan un método didáctico autónomo que favorece el desarrollo neuronal, disminución de la depresión, fomento de autoestima y autosuperación, ejecución de multitareas, mejora de la memoria y velocidad de procesamiento. (León-Atienza, 2020)

Los videojuegos hacen que los y las estudiantes mediante su interacción deban pasar obstáculos y desafíos lo que incitaba su interacción y progreso por medio de motivaciones, lo que promueve un aprendizaje mediante un dispositivo electrónico, lo que también permite que los y las estudiantes desarrollen habilidades comunicativas entre sus compañeros, compañeras o de gente en línea mediante el modo multijugador lo que promovería una interrelación entre culturas, pese a la distancia permite que los y las jóvenes tengan posibilidades de desarrollar habilidades sociales, esta nueva concepción social del videojuego ha revertido la visión del jugador aislado, de forma que incluso el juego sea un vehículo más de las relaciones sociales de los jugadores (Vera, 2015) lo que también posibilita que la relaciones que forman con personas por medio de internet, sean de habla inglesa u otro idioma, por lo que se ve obligado en la comprensión de ese idioma para así no tener dificultades en la comunicación con otros jugadores en el multijugador, lo que provocaría interés en los y las estudiantes, se produce una relación significativa entre el número de palabras que los informantes han sido capaces de escribir en lengua extranjera en el centro de interés Juegos y distracciones y las horas que dedican a jugar en ese idioma. (Díaz, 2017) Otras habilidades que pueden desarrollar nuestros jóvenes de enseñanza media, es el uso del razonamiento, lógica y en la toma de decisiones lo que consideramos fundamental en nuestros estudiantes en su trayectoria escolar, y por en las sagas de Age of Empires, Age of Mythology y Civilization VI debido que estos juegos se basan en la organización y administración de un imperio por lo que los jugadores deberán analizar las características físicas y humanas de la época, y de los recursos que son necesarios para la expansión y mantención de su imperio, y mediante su administración territorial deberá ver que recursos tienen su alcance para su progreso en la partida, porque aparte de estar aprendiendo sobre historia también estará fortaleciendo sus habilidades cognitivas, y desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo de este tipo de razonamiento. (Lizarazo, 2020)

Desarrollo de habilidades fundamentales

Es totalmente importante que los y las estudiantes de enseñanza media puedan aprender sobre historia, geografía y ciencias sociales durante su pasantía en sus años de educación media. Es importante que los y las estudiantes puedan desarrollar habilidades, las demandas del siglo

XXI exigen alumnos capaces de analizar, sintetizar e interpretar información, resolver problemas y reflexionar acerca de sus propias formas de aprender y de pensar. (Ministerio De Educación,2015)

Por lo que es importante los y las jóvenes de enseñanza media puedan desarrollar habilidades por lo que los videojuegos permiten que los jugadores puedan desarrollar habilidades por medio de una estimulación por parte del juego, debido que posibilitan un método didáctico autónomo que favorece el desarrollo neuronal, disminución de la depresión, fomento de autoestima y autosuperación, ejecución de multitareas, mejora de la memoria y velocidad de procesamiento. (León-Atienza, 2020)

Los videojuegos hacen que los y las estudiantes mediante su interacción deban pasar obstáculos y desafíos lo que incitaba su interacción y progreso por medio de motivaciones, lo que promueve un aprendizaje mediante un dispositivo electrónico, lo que también permite que los y las estudiantes desarrollen habilidades comunicativas entre sus compañeros, compañeras o de gente en línea mediante el modo multijugador lo que promovería una interrelación entre culturas, pese a la distancia permite que los y las jóvenes tengan posibilidades de desarrollar habilidades sociales, esta nueva concepción social del videojuego ha revertido la visión del jugador aislado, de forma que incluso el juego sea un vehículo más de las relaciones sociales de los jugadores (Vera, 2015) lo que también posibilita que la relaciones que forman con personas por medio de internet, sean de habla inglesa u otro idioma, por lo que se ve obligado en la comprensión de ese idioma para así no tener dificultades en la comunicación con otros jugadores en el multijugador, lo que provocaría interés en los y las estudiantes, se produce una relación significativa entre el número de palabras que los informantes han sido capaces de escribir en lengua extranjera en el centro de interés Juegos y distracciones y las horas que dedican a jugar en ese idioma. (Díaz, 2017)

Otras habilidades que pueden desarrollar nuestros jóvenes de enseñanza media, es el uso del razonamiento, lógica y en la toma de decisiones lo que consideramos fundamental en nuestros estudiantes en su trayectoria escolar, y por en las sagas de Age of Empires, Age of Mythology y Civilization VI debido que estos juegos se basan en la organización y administración de un imperio por lo que los jugadores deberán analizar las características

físicas y humanas de la época, y de los recursos que son necesarios para la expansión y mantención de su imperio, y mediante su administración territorial deberá ver que recursos tienen su alcance para su progreso en la partida, porque aparte de estar aprendiendo sobre historia también estará fortaleciendo sus habilidades cognitivas, y desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo de este tipo de razonamiento. (Lizarazo, 2020)

Videojuegos y escuelas hospitalarias

Las escuelas hospitalarias son unidades educativas, que tienen el reconocimiento oficial del Ministerio de Educación de Chile. Esta modalidad de educación denominada “Aula o Escuela Hospitalaria” es desarrollada en forma conjunta entre los ministerios de Salud y Educación. (Hospital Padre Hurtado, 2020) las escuelas hospitalarias actualmente funcionan con los niveles de educación parvulario, educación básica y educación media con el propósito que los niños, niñas y jóvenes no se atrasen con sus estudios, sin embargo, las escuelas hospitalarias sus estudiantes rondan entre 4 y 15 años.



Fuente: Gestión de datos, Mineduc. 2019

Fuente: <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2020/09/ESCUELAS-Y-AULAS-HOSPITALARIAS-EN-CHILE.pdf>

Escuela Extremadura de España

Los niños, niñas y jóvenes que están en este tipo de escuelas, por sus enfermedades como cáncer, artritis, diabetes, etc. Las modalidades pedagógicas son adentro del hospital, donde se planificarán actividades y evaluaciones según la estadía del estudiante, donde se les proporcionan materiales de apoyo. Pese a los propósitos que están en las escuelas

hospitalarias, aun así, el estudiante es capaz sufrir dentro del establecimiento debido que es alejado de las personas, Los tipos de enfermedades que afectan a estos estudiantes son variadas, pero destacan las oncológicas, ortopédicas, respiratorias, diabetes y cirugías. Los tiempos de estancia hospitalaria pueden ser de corta duración (hasta 5 días), de duración media (6-20 días) y de larga duración (más de 21 días) y las mismas pueden afectar el proceso de socialización y formación del niño. (González, 2014) En Chile actualmente existen 53 escuelas hospitalarias, sin embargo, no existen registros pedagógicos relacionados con los videojuegos, sin embargo, en el 2014 en España se pondría en práctica la utilización de Videojuegos en las escuelas hospitalarias de Extremadura, de Mérida. El propósito de esa intervención tuvo como objetivo de despejar a los y las estudiantes, debido que la hospitalización hace una alteración en su vida, y en el contexto meramente lúdico sino sobre la capacidad de adaptarse, integrar e integrarse en otros campos como el educativo, así como desarrollarse en el mismo como herramienta para el aprendizaje, como capacitación para el uso de herramientas, mejora de habilidades personales, etc. (Antequera, 2015) en este caso, se utilizó un videojuego para ver las reacciones de los niños, niñas y jóvenes y se tuvieron resultados totalmente positivos, las actividades de juego que han demostrado ser terapéuticas por llevar amor y diversión, levantar la moral, aumentar la tolerancia a la relajación y el dolor, y mejorar el cumplimiento del tratamiento. (Gonzales, página 5) La metodología utilizada en las escuelas de Extremadura de España, buscó vincular las emociones, el aprendizaje con el bienestar del estudiante así creando un ambiente saludable y motivante, pero a su vez buscaron incentivar el aprendizaje del estudiante de manera integral basado en juegos, pues el docente no tiene que hacer que sus alumnos/as simplemente jueguen, el docente debe crear las estrategias dentro del juego que le ayuden a planificar e insertar aprendizajes (Antequera, página 9) donde el docente buscó planificar la actividad con los objetivos de clases, pero a su vez habiendo flexibilidad en el estudiante.

Nombre de la actividad	Descripción y objetivos
Construye tu hospital/escuela ideal.	Se trata de una actividad que podemos hacer de modo colaborativo o individual y cuyo objetivo es construir el hospital o escuela como queramos, utilizando los materiales disponibles en el juego. A partir de esta actividad podemos conocer las dependencias del hospital familiarizarnos con ellas y dotar al niño de un punto de vista diferente respecto al contexto en el que se ve inmerso.
¡Soy vecino!	En esta actividad se repartirán roles al azar, estos serán (alcalde, carnicero, panadero, herrero, granjero, agricultor, minero, constructor, leñador, aguador y defensor). Cada rol tiene un cometido que se describe en la tarjeta vinculada al rol que tenga cada niño y que se entregará tras el reparto de roles. La finalidad de esta actividad es la cooperación entre todos/as para construir un pueblo y mantenerlo utilizando los recursos adyacentes a la zona de juego. Lo que puede utilizarse para trabajar la climatología, la geografía, hidrografía, ecología, lenguaje, cooperación, arte, conocimiento del medio, etc.
¡Defended el fuerte!	En esta actividad los niños y niña deben defender el fuerte saludable de los monstruos de la isla enfermedad, para ello deben construir un fuerte y defenderlo colaborando todos/as juntos. Se debe crear entorno previamente con las herramientas de edición dispuestas en el mismo juego en la que ubicaremos según nuestro criterio los diferentes elementos que conformen el área tanto del fuerte como la isla.
La granja en el hospital	Es una actividad que puede incluirse dentro de cualquiera de las tres anteriores. Se basa en la presencia de elementos propios de la granja en el juego como cultivos, animales, aparejos de labranza, técnicas de agricultura y/o ganadería, etc. Enseñar a los niños y niñas a identificar animales, hortalizas, frutas, cereales y sus usos dentro de la pirámide alimenticia así como la transformación de las materias y el aprovechamiento de los ecosistemas desde un punto de vista sostenible puede alejarlos del contexto desfavorable en el que pueden verse envueltos y ayudarles a generar un contexto positivo.

Tabla extraída: Videoguegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria

Analizando los objetivos, relacionar roles sociales como el alcalde, carnicero, panadero, herrero, granjero y agricultor, no obstante, durante ese ejercicio creativo de jugar un videojuego. En el juego haber otros y otras jugando, el docente género un trabajo en equipo dentro de los y las estudiantes permitiendo trabajar las habilidades de socialización del estudiante dentro de la escuela hospitalaria.

Según Antequera en su trabajo, confirma que el docente que aplicó el uso del videojuego en el aula hospitalaria, dio resultados positivos en los niños, niñas y jóvenes, y pese que las escuelas hospitalarias sean ambientes con recursos pedagógicos, aun así se pudo desarrollar una actividad dentro del aula de clases lo que permitió trabajar diferentes habilidades y capacidades en los y las estudiantes, donde pudo fortalecer el trabajo en equipo de sus estudiantes, no es sólo una manera de distraer a los niños de su vida cotidiana, sino una manera de estar en contacto con los demás, y hacerles sentir que tienen metas para completar en grupo y de esta forma, mantener las relaciones sociales. (Gonzales, página 6) y mediante esta actividad también pudo trabajar con las emociones y capacidades del alumnado, estando regulado por el docente encargado planificó acorde a las circunstancias y al contexto de sus estudiantes, habiendo aplicado una excelente estrategia didáctica, se puede afirmar que el uso de los videojuegos tiene efectos beneficiosos en relación con diversos aspectos educativos. Es por esto por lo que, desde distintas entidades, se ha fomentado el consumo responsable y adecuado de los videojuegos (Rubio, 2015)

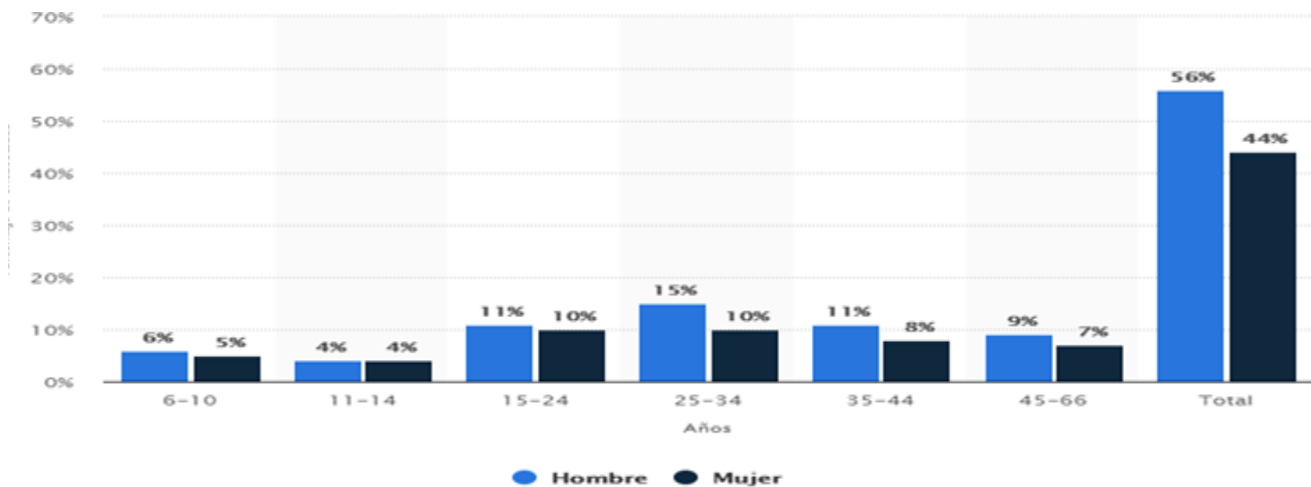
El uso del videojuego como TICS (Tecnologías de la información y la comunicación)

Como se mencionó anteriormente el uso del videojuego en la escuela hospitalaria de Extremadura de España, tuvo éxito según su autor, donde buscó darle un enfoque educativo donde los y las estudiantes puedan aprender mediante el juego, y podemos concluir que los videojuegos son divertidos, ágiles, cambiantes, atractivos y además son retadores, fáciles de usar, pero no tan fáciles de dominar, otorgan premios y castigos y por lo tanto son motivadores de la acción, etc. (Rubio, página 73) El videojuego de Minecraft al ser un sandbox o de mundo abierto propone un reto al jugador, en el cual es sobrevivir con los recursos naturales y en donde el jugador se ve obligado a construir para asegurar su sobrevivencia, no obstante según en el artículo anteriormente analizado el docente planificó la clase y los objetivos, por lo cual utilizo el videojuego de manera adecuada en la sala de clase, el reto actual del profesorado es saber diseñar programas y ámbitos educacionales en los cuales explotar esas potencialidades de aprendizaje, ayudando a que sean los propios alumnos los protagonistas, igual que los jugadores aprenden cuando avanzan pantallas para lograr los retos que el juego impone. (Rubio, página 8) Hoy en día muchos estudios realizados, han catalogado los videojuegos de manera cada vez más positiva, alejándose de los antiguos prejuicios y en este caso en la escuela hospitalaria de Extremadura permitió que los y las estudiantes puedan aprender mediante su interacción en el juego, y su utilización fue una práctica inclusiva en el establecimiento debido su propia condición obliga a estas aulas a ser espacios abiertos y flexibles, atentos y adaptados a las necesidades y restricciones que las enfermedades y los tratamientos. (Perandones, 2011) por lo que aparte de haber utilizado una metodología por los tics e inclusiva, el docente pudo saber trabajar con las emociones de los estudiantes así generando un ambiente de bienestar en el alumnado.

¿Qué dice la sociedad de los videojuegos?

Machismo y sexismo en los videojuegos.

Desde el pasado hasta en la actualidad los videojuegos, han sido criticado por muchas personas, dado a su grado de violencia y de sexismo en algunos títulos. Muchos apoderados y psicológicos han condenado de manera feroz que los videojuegos son dañinos para los y las jóvenes. es la industria del videojuego, pero no tanto de cómo es la comunidad que sustenta la misma. En una comunidad como esta, donde nadie da la cara y todos hablan detrás de una pantalla, podemos ver algunas de las partes más machistas de la sociedad. (Estefany, 2019) la autora Estefany problematiza que una de las causas del machismo dentro del área de los videojuegos, es dado que no muchas mujeres no consumen videojuegos, y según estadística de la página Rebelión Feminista en el año 2017 el 44% de los jugadores son mujeres.



estadística extraída: <https://rebellionfeminista.org/2019/02/05/machismo-en-los-videojuegos/>

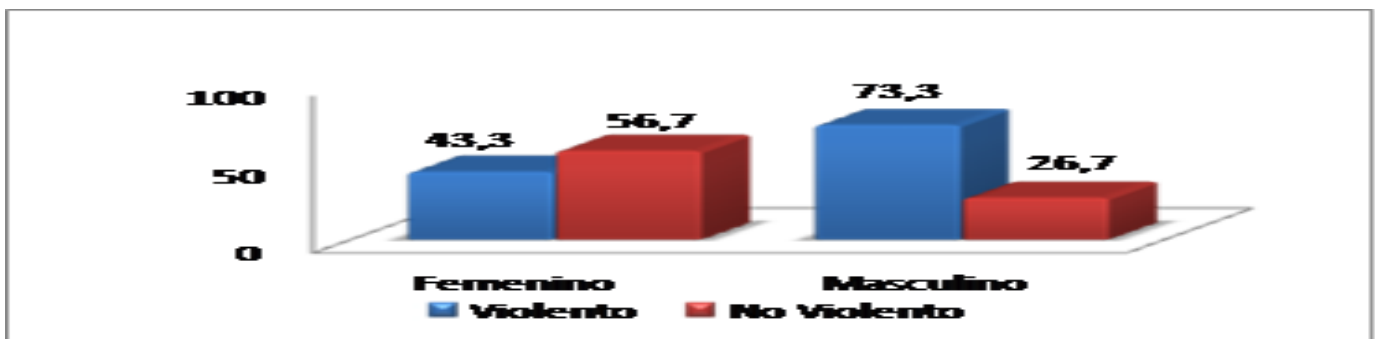
Otra crítica que existen en los videojuegos por parte del feminismo, el poco protagonismo que existe en las mujeres, debido que ellas cumplen el rol de la damisela en apuros, es un estereotipo del típico héroe que debe salvar a la chica secuestrada, la figura de la mujer queda como débil e ingenua por el simple hecho de estar en apuros, y al mismo tiempo, encontramos la necesidad imperiosa del héroe por salvarla. (Meatze, 2020) donde este afortunado héroe,

obtiene una recompensa por la mujer rescatada, por lo que la mujer es tomada como un objeto, en el cual sexualizan a la mujer con prendas eróticas y/o provocativas y más allá de su invisibilidad en los videojuegos, el cuerpo de la mujer sigue siendo el objeto de una sexualización pronunciada. A veces, sus vestidos no tienen vínculo con las acciones que están realizando y vehiculan ideas preconcebidas en cuanto al ideal del cuerpo femenino. (Ayleen Marín, 2022)

Estudios del pasado sobre los videojuegos

Hoy en día los videojuegos son consumidos por pequeños y grandes, por lo cual se desarrollarían diferentes tipos de videojuegos con un género específico donde se clasifican los videojuegos por edades por la PEGI (Pan European Game Information), la que confirma a que edad es apropiado el juego para ser jugado, se trata de esa etiqueta que aparece en la esquina de las carátulas de los videojuegos y que indica la edad recomendada con un número y un código de color. (Municipalidad de Madrid,) Pese a estas medidas tomadas, los videojuegos catalogados para mayores de edad son consumidos por menores de edad.

Según algunos estudios realizados en España en el año 2013, muestra quienes consumen videojuegos violentos:



Datos extraídos: <https://www.revista-portalesmedicos.com/revista-medica/efectos-videojuegos-violentos-salud/>

Mediante estos datos, existen diferentes estudios realizados sobre la consecuencia de utilizar videojuegos en nuestros niños, niñas y jóvenes, donde hay estudios que catalogan que los videojuegos que hacen violentos a nuestros estudiantes, y que tienen consecuencias psicológicas negativas en ellos, Según diferentes investigaciones, la sobreexposición a los

videojuegos violentos aumenta el riesgo de que los niños y los adultos se comporten agresivamente en el corto plazo. (Buddy Agüero, 2013) según los diferentes estudios que existen sobre las consecuencias que existen en los videojuegos, es sobre que los videojuegos afectan en el rendimiento escolar, social y emocional de los y las jóvenes, los videojuegos generan preocupación en padres y educadores por las posibles repercusiones negativas tales como adicción, agresividad, aislamiento social y bajo rendimiento escolar (Luz Stella Fuentes Fuente, 2015) Según algunos estudios realizados en España en el año 2019, muchos padres consideran que los videojuegos generan una personalidad violenta en sus hijos, no es nada nuevo que aún los videojuegos tengan análisis negativos por estudios del pasado, y más ahora que las nuevas generaciones crecen con las nuevas tecnologías digitales y dado que la masificación de los videojuegos ha crecido este último tiempo con el avance de las consolas, computadoras y teléfonos móviles.

Evolución del mercado de los videojuegos y sus plataformas

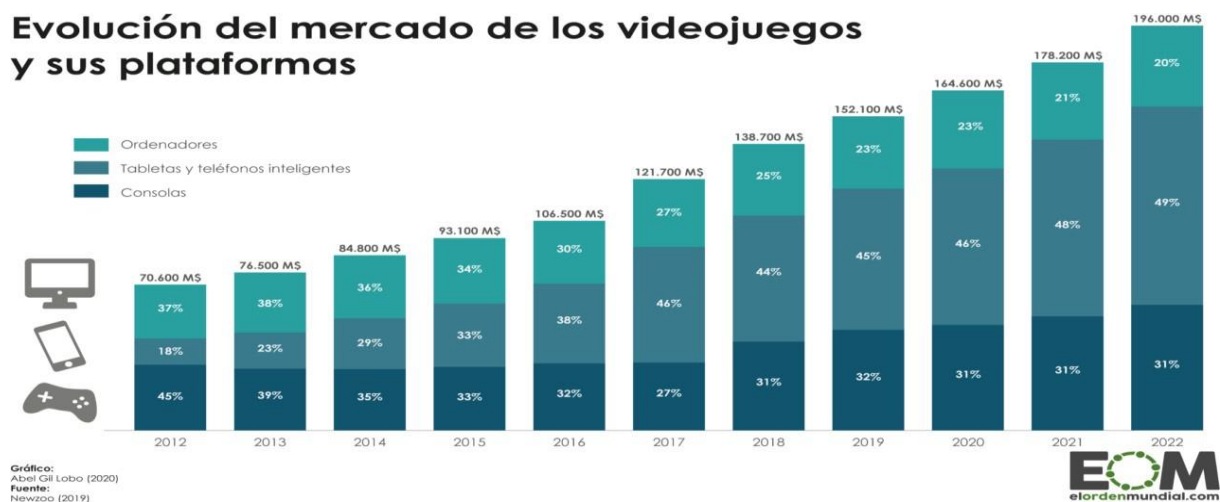


Gráfico extraído: <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/evolucion-mercado-videojuegos/>

Muchos de los videojuegos consumidos por niños, niñas y jóvenes actualmente son la Saga de Call of Duty según diferentes estudios, abarcan un amplio abanico de géneros: desde los juegos casuales de las redes sociales hasta los juegos hardcore de disparos y temáticas bélicas de las consolas más sofisticadas. Tanto en los discursos de los medios de comunicación como en las opiniones de los padres y docentes, es un tópico reiterado la preocupación por la llamativa presencia de contenidos violentos en los videojuegos. (Santiago García Cernaz, 2015) este videojuego mediante su interacción con el jugador puede utilizar diferentes tipos

de armas de guerra como pistolas, metralletas, carabinas, armas blancas, etc. En cada uno de sus títulos exponen conflictos bélicos, conflictos históricos y políticos tanto en el modo de historia, cooperativo y competitivo.

Estudios recientes de los videojuegos.

Hoy en día se han ocurrido transformaciones en el mundo, donde el ser humano ha cambiado sus métodos de aprendizaje y de desarrollo personal. Se han modificado notablemente los métodos de aprendizaje, de comunicación y de relación personal. Las nuevas tecnologías han cambiado la mentalidad de los niños, su forma de atender y de captar la realidad, su actitud ante el conocimiento. (García, 2005) por lo que hoy en día el uso de las nuevas tecnologías en los niños, niñas y jóvenes, gracias al aprendizaje precoz del uso del ordenador, los niños tienen la posibilidad de beneficiarse con la utilización de Internet. (García, página 700) Hoy en día el uso de videojuegos ha tenido diferentes tipos de investigaciones, sin embargo, la mayoría de sus estudios han de que tan dañinos son para la salud, sin embargo, desde el 2000 para adelante han tenido cambios. Según Vallecillo (2009), propone que la mayoría de los prejuicios, crítica y desprecio académico es por la moral y el desconocimiento que existen sobre los videojuegos. Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones. (Vallecillo, 2009) Pese que la mayoría de los estudios que criticaban de manera negativa a los videojuegos hubo investigadores que estaban interesados en los videojuegos para sus investigaciones, sin embargo, con la crisis de 1983, estos investigadores perdieron el interés. En esta una industria que forma parte ya de nuestra vida diaria e incluso de la cultura, por ello tiene una mayor importancia la gran crisis que sufrió durante los años 1983-85, la cual reconfiguró todo el sector y cambió la manera de pensar de las empresas hasta llegar a la situación actual; una crisis que estuvo muy cerca de destruir la naciente y brillante industria del videojuego. (Fernández, 2017) Durante la década de los 90, la industria de los videojuegos volvió a tener interés en los videojuegos por su crecimiento durante la década de los 90, pero seguían abordando los mismos temas sin plantear importantes avances, quizá porque buena parte de

esta segunda generación de estudios se construía sobre la anterior, tomando como hechos demostrados lo que con frecuencia no eran sino opiniones e interpretaciones libres. (Vallecillo, página 236). Sin embargo, desde otros estudios e investigaciones que se han desarrollado sobre los videojuegos, y en estos últimos años numerosas investigaciones han relacionado los videojuegos con el desempeño de diversas habilidades cognitivas. Algunas de estas investigaciones confirman que los videojuegos ejecutan sobre la atención visual en los y las jóvenes, donde el uso habitual de videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples, entre otras. (Vallecillo, página 245). Los videojuegos según algunas de estas investigaciones han sido utilizados para usos terapéuticos, médicos, psicológicos en este sentido, se ha demostrado la utilidad terapéutica de los videojuegos en numerosos campos, incluyendo la fisioterapia con lesiones en los brazos; incremento de las interacciones sociales entre niños autistas y no autistas; incremento del autoconcepto, el autocontrol y la autoestima; enseñanza de habilidades. Vallecillo, página 246). Y para al área de la educación los videojuegos según Cornellà hoy en día existen muchos estudios que demuestran que los videojuegos son una pieza clave para el desarrollo y aprendizaje. El juego en el sentido educativo tiene un alto valor didáctico, por lo que facilita la adquisición de conocimientos, un juego seleccionado correctamente contribuye a que los alumnos mejoren su atención, memoricen, se esfuercen y aprendan, características que tienden a atribuirse al “trabajo serio” y que, con el juego, se pueden desarrollar de forma placentera y gratificante. Los juegos normalmente generan estimulación física o mental y, a menudo, ambas; ayudan a adquirir habilidades prácticas. (Cornellà, 2020)

Por lo que el uso de los videojuegos en el sentido educativo puede estimular diferentes capacidades, habilidades y cualidades de los jóvenes, sin embargo, el docente que lo aplique deberá aplicar estrategias y metodologías que puedan corresponder al uso del videojuego, debido que actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. (Araya, 2012)

Capítulo IX: Conclusión

Como modo de conclusión, consideramos que el uso de videojuegos en los y las jóvenes de enseñanza media tiene sus ventajas, dado que al ser un dispositivo electrónico interactivo permite que puedan aprender mientras juegan. Hoy en día las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación, son una parte fundamental en la juventud, y más especialmente que el videojuego entrega en la categoría de las Tecnologías de la información y la comunicación

Consideramos que el uso de los videojuegos en los jóvenes de enseñanza media es un método didáctico muy interesante, y entretenido que merece ser utilizado por diferentes docentes, no obstante consideramos que para la utilización de videojuegos para la enseñanza de la historia u otra asignatura con juegos es primordial que haya una capacitación para el uso correcto de estos medios audiovisuales que pese son accesibles y cada vez más sencillo para utilizar, consideramos que es importante que en el momento de ser aplicados en historia o en otras materias. Es importante que el docente está interesado en usar el juego para el desarrollo del aprendizaje en sus estudiantes, debe conocer como es el videojuego y en que contenido debe ser aplicado con el objetivo de poder planificar sin mayores dificultades. Pese que en España se usaron videojuegos en la escuela hospitalaria de Extremadura la cual tuvo resultados positivos en los estudiantes internados, y que profundizó el aprendizaje en el aula.

Pese a esos resultados en Chile no se han implementado o no hay documentación actualmente que hablé sobre el uso de videojuegos en las aulas de clases para la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales u otra por lo que consideramos que se deberían aplicar el uso de videojuegos en el aula de clases como la implementación de videojuegos educativos o comunes con el propósito de poder trabajar con las habilidades, capacidades y actitudes de los estudiantes que según las bases curriculares son importantes para el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes.

Referencias

López Raventós, Cristian. «El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games.» Redalyc, agosto 2016: 1-15.

López, Cuenca. «Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO.» Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva (Editorial Graó), nº núm. 69 (Julio 2011): 64-73.

Asociación de Agencias de Medios «Estudio Gamers – Comportamiento de los jugadores en Chile.» Revista Asociación Nacional de Avisadores, octubre 2020: 1-26.

Ministerio de Educación Bases Curriculares 7º básico a 2º medio, 2015.

León-Atienza, Jaime Danilo. «Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano.» Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, noviembre 2020: 250-275.

Belli, S. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e investigación social., 159-179.

Prestes, Roberto Balaguer. «¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?» 2007: 1-10.

F. Ayén (2010). “Aprender Historia con el juego Age of Empires” (Reseña), Proyecto Clio 36. ISSN: 1139-6237.

<http://clio.rediris.es>

Antoni (2010) La formación de competencias de pensamiento histórico. Clio & Asociados, (14): 34-56. Disponible en:

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4019/pr.4019.pdf

Jiménez Alcázar, J. (2015). ¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos. Pasado Abierto, 1(2). Recuperado de <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/pasadoabierto/article/view/1476>

Valle del Pozo (2019) Generación evolutiva de contenido para mapas de videojuegos.

Extraído: https://oa.upm.es/56005/1/TFM_ALVARO_VALLE_DEL_POZO.pdf

López (2019) Entendiendo la programación visual en el desarrollo de videojuegos. Con A de animación, 92.10.4995/caa.2019.11336

Vera (2015) La dimensión social de los videojuegos 'online' de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, ISSN-e 2174-1859, Vol. 5, N.º. 1, 2015, págs. 39-51

Quintana-Cruz, H. (8 de marzo de 2022). Utilización de videojuegos en la industria y en la educación. Revista de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura, 251-264.

Díaz, C. S. (2017). Los videojuegos: una herramienta para aprender una lengua extranjera. edunovatic.

Sánchez, M. J.-M. (10 de septiembre de 2021). El uso de los videojuegos para la enseñanza de la Historia Antigua en Educación Secundaria: una investigación educativa. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia, 31-50

Programa de Estudio 3° y 4° Medio, (2021)
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Secciones/3-y-4-medio/133992:Curriculum-3-y-4-medio>

Lizarazo, G. (2020). Los videojuegos. Una estrategia didáctica para el desarrollo del razonamiento abstracto en estudiantes de grado noveno en el Colegio Gabriel García Márquez. Repositorio de la Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia.

Ávila Ruiz. (2010) Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales.

Extraído: <https://ifc.dpz.es/publicaciones/ebooks/id/2971>

Vallejos. (2019) Validación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials.: Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación, ISSN 1692-2522, Vol. 18, N°. 36, 2020 (Ejemplar dedicado a: Enero-junio), págs. 43-55 extraído: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7308969>

Ibagón (2018) Educación y ciudad, ISSN-e 2357-6286, ISSN 0123-0425, N°. 35 (julio-diciembre), 2018 (Ejemplar dedicado a: Industrias culturales y educación), págs. 125-136 extraído: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702428>

Rodríguez. (2018) Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. Extraído: <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/12496>

Rivera (2018) Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. March 2018 RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Extraído: https://www.researchgate.net/publication/323529441_Videojuegos_y_habilidades_del_pensamiento_Videogames_and_thinking_skills

Riveros Felipe. (2022) Estudio revela que solo 18% juega videojuegos en Chile.

<https://lahora.cl/cronica/2022/07/17/estudio-revela-que-solo-18-juega-videojuegos-en-chile/>

Cristina. (2017) Influencia de los videojuegos y uso del Internet en los estilos de vida saludables de los adolescentes del colegio Honorio Delgado Espinoza Arequipa-2014. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/341>

Fernández Ruiz (2011). Revista Razón y Palabra. Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3689996>

Marcano (2014) NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH Gráficos, jugabilidad e interacción social, las mayores motivaciones para jugar Call of duty. Reflexiones educativas. https://www.researchgate.net/publication/266395474_NEW_APPROACHES_IN_EDUCATIONAL_RESEARCH_Graficos_jugabilidad_e_interaccion_social_las_mayores_motivaciones_para_jugar_Call_of_duty_Reflexiones_educativas

Gómez del Castillo Segurado, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. Revista Iberoamericana De Educación, 43(6), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie4362344>

Alejandro González (2015) Bonilla Diseño de juegos y creatividad: un estudio en el aula universitaria Opción, vol. 31, núm. 4, 2015, pp. 106-126 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela

Wainwrigth (2014) Enseñanza de la teoría histórica a través de videojuegos.

Estefany (2019) Machismo en los Videojuegos. Extraído: <https://rebelionfeminista.org/2019/02/05/machismo-en-los-videojuegos/>

Vida extra (2008) <https://www.vidaextra.com/cultura/los-videojuegos-son-mas-satisfactorios-para-los-hombres-que-para-las-mujeres#:~:text=Así%20pues%2C%20mientras%20ambos%20sexos,estructura%20neuronal%20del%20cerebro%20masculino.>

Norman Osa Fernández (2018). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. Extraído: https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mineduc (2019) Se amplió el plazo para responder consulta nacional sobre el uso de celular en colegios: cierra el 4 de agosto. <https://magallanes.mineduc.cl/2019/07/30/se-amplio-el-plazo-para-responder-consulta-nacional-sobre-el-uso-de-celular-en-colegios-cierra-el-4-de-agosto/#:~:text=En%20Chile%2C%20el%2070%25%20de,todos%20los%20colegios%20del%20país.>

Bruzzese (2020) LA FILOSOFÍA DE LOS VIDEOJUEGOS | ¿Por qué nos gustan tanto? | Opinión. Extraído: <https://youtu.be/P7xmsnx8tLs>

(Meatze, 2020) <https://www.meatze.eus/blog-igualdad/damisela-en-apuros/>

(Ayleen Marín, 2022) Sexualización de las protagonistas de videojuegos en el foco de ‘Juega como Chica.

[https://oei.int/downloads/disk/eyJfcmFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNtSWhaMlp1WjJaa01UUXpaMnB1YnNpnmVtWjRhekppZFRSdWJHY3pkUVk2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpYzJsdWJHbHVhVHNnWm1sc1pXNWhiV1U5SWpFMUxqQXpMakl3TWpKZlRsQmZTb1ZsWjJFZ1kyOXRieUJqYUdsallTNXdaR1lpT3lCbWFXeGxibUZ0WINvOVZWUkdMVGduSnpFMUxqQXpMakl3TWpKZlRsQmZTb1ZsWjJFbE1qQmpiMjF2SIRJd1kyaHBZMkV1Y0dSbUJqc0dWRG9SWTI5dWRHVnVkJkZVhCbFNTSVVZWEJ3YkdsallYUnBiMjR2Y0dSbUJqc0dWQT09IiwiaXhwIjoiMjAyMi0xMS0yM1QwMjoxMTowMC4yMzBaIiwicHVyIjoiYmxvY19rZXkifX0=-6925c9291f9ce421c04ce00c5529ed4227c56637/15.03.2022_NP_Juega%20como%20chica.pdf?content_type=application%2Fpdf&disposition=inline%3B+filename%3D"15.03.2022_NP_Juega+como+chica.pdf"%3B+filename%2A%3DUTF-8%27%2715.03.2022_NP_Juega%2520como%2520chica.pdf](https://oei.int/downloads/disk/eyJfcmFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNtSWhaMlp1WjJaa01UUXpaMnB1YnNpnmVtWjRhekppZFRSdWJHY3pkUVk2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpYzJsdWJHbHVhVHNnWm1sc1pXNWhiV1U5SWpFMUxqQXpMakl3TWpKZlRsQmZTb1ZsWjJFZ1kyOXRieUJqYUdsallTNXdaR1lpT3lCbWFXeGxibUZ0WINvOVZWUkdMVGduSnpFMUxqQXpMakl3TWpKZlRsQmZTb1ZsWjJFbE1qQmpiMjF2SIRJd1kyaHBZMkV1Y0dSbUJqc0dWRG9SWTI5dWRHVnVkJkZVhCbFNTSVVZWEJ3YkdsallYUnBiMjR2Y0dSbUJqc0dWQT09IiwiaXhwIjoiMjAyMi0xMS0yM1QwMjoxMTowMC4yMzBaIiwicHVyIjoiYmxvY19rZXkifX0=-6925c9291f9ce421c04ce00c5529ed4227c56637/15.03.2022_NP_Juega%20como%20chica.pdf?content_type=application%2Fpdf&disposition=inline%3B+filename%3D)

Municipalidad de Madrid <https://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/Consumo/Publicaciones/GuíasConsumo>

[NUEVA/FicherosGuiasConsumoNUEVA/Clasificación%20de%20los%20videojuegos%20por%20edades%20recomendadas.pdf](#)

Buddy Agüero 18 diciembre, 2013 Efectos a corto plazo del uso de los videojuegos violentos sobre parámetros hemodinámicos Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)

Antequera, J. G. (2015). Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria. *International journal of educational research and innovation*.

González, C. S. (Febrero de 2014). Uso de las TIC en Aulas Hospitalarias: el caso de los videojuegos. Conference: I Congreso Internacional de Pedagogía Hospitalaria en Colombia, 1-14.

Hurtado, H. P. (23 de Octubre de 2020). Hospital Padre Hurtado. Obtenido de [h: https://www.hph.cl/escuela-hospitalaria/](https://www.hph.cl/escuela-hospitalaria/)

Perandones, E. (2011). Creando videojuegos hospitalarios: taller "aventura en el hospital". *Arte, Individuo y Sociedad*, 41-53.

Rubio, A. I. (21 de Diciembre de 2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista SEPIA Psicósomática*, 1-12.

Santiago García Cernaz (2015). Una aproximación a la problemática de la violencia en los videojuegos desde el punto de vista del niño. V Congreso Internacional de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata, La Plata.

raya, C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.*, 43-49.

Cornellà, P. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Revista Catalanes amb Accés Ober*, 5-19. Extraído: <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Fernández, E. M. (2017). En EVOLUCIÓN DEL SECTOREL VIDEOJUEGO DESDE UNA PERSPECTIVA ESTRATÉGICA.

Extraído: <https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/6595/1/TFG.pdf>

García, F. M. (2005). Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatr Integral*, 697-706.

Vallecillo, J. G. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 235-250.

Vain, P. D. (2012). El enfoque interpretativo en investigación educativa: algunas consideraciones teórico-metodológicas. *Revista de educación*, 4(4), 37-45.

Muñiz, M. (2010). Estudios de caso en la investigación cualitativa. *División de estudios de posgrado universidad autónoma de nuevo León. Facultad de psicología. México*, 1-8.