

**IMPLEMENTACIÓN DEL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS COMO APOYO
AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA AUTONOMÍA MORAL
DE LA ASIGNATURA DE ÉTICA Y VALORES DEL GRADO DÉCIMO DEL
COLEGIO COMPLEJO EDUCATIVO LA JULITA**

CARLOS EDUARDO SEPÚLVEDA TORO

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA
PEREIRA
2009**

IMPLEMENTACIÓN DEL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA AUTONOMÍA MORAL DE LA ASIGNATURA DE ÉTICA Y VALORES DEL GRADO DÉCIMO DEL COLEGIO COMPLEJO EDUCATIVO LA JULITA

Introducción

Esta investigación da a conocer conceptos y métodos, para abordar la pregunta: ¿cómo se puede implementar el videojuego GTA SAN ANDREAS en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Autonomía Moral de la asignatura Ética y Valores de grado décimo del complejo educativo La Julita?

Aborda los conceptos de: La Cultura, Los Procesos Cognitivos, La Adolescencia, El Videojuego, Aplicación del Videojuego en el Aula y la Transmisión de Valores, para la realización del tema.

Muestra la metodología empleada para la recolección de información y el análisis.

Propone una guía para la adecuada implementación del medio audiovisual en el tema “autonomía en los procesos cognitivos desde la perspectiva moral” de la asignatura de Ética y Valores del grado décimo.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	2
Pregunta problema	2
Problema	5
Justificación	6
ANTECEDENTES DEL VIDEOJUEGO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DENTRO DEL AULA	9
OBJETIVOS	12
General	12
Específicos	12
REFERENTES CONTEXTUALES	13
Descripción de los estudiantes	13
Descripción del videojuego GTA SAN ANDREAS	13
Descripción del fenómeno de los videojuegos	15
ENFOQUES EPISTEMOLÓGICOS	16
La Cultura desde los enfoques Antropológico y Sociológico	16
Los Procesos Cognitivos desde el enfoque de la Psicología	17
El concepto de Adolescencia desde el enfoque de la Psicología	17
El concepto de Videojuego desde el enfoque Comunicativo	17
Aplicación del Videojuego en el Aula desde el enfoque Comunicativo y Pedagógico	18
El videojuego y la Transmisión de Valores desde el enfoque Educativo	19
REFERENTES EPISTEMOLÓGICOS Y CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EMPLEADAS	20
El concepto de Cultura	20
<i>Las "Cadenas de Acción" planteadas por Edward T. Hall</i>	20
<i>Las Relaciones Sociales desde Henri Johannot</i>	20
<i>Los Patrones Culturales en La Familia</i>	21
<i>Los Roles Sociales de Hugh Cabot y Joseph A. Kahl</i>	22
Los Procesos Cognitivos	22
<i>La Naturaleza Psíquica Humana</i>	22
<i>El Carácter Individual</i>	23
<i>El Carácter Interno</i>	23
<i>Los Valores en los Procesos Cognitivos</i>	23
<i>El concepto de Valores desde los Procesos Cognitivos</i>	24
<i>La Autonomía en Los Procesos Cognitivos desde la Perspectiva Moral</i>	24
<i>La Procesos Mentales Superiores</i>	25

La Adolescencia	26
<i>Definiciones Socioculturales de La Adolescencia</i>	26
<i>Cambios del Adolescente</i>	27
<i>Características de la Adolescencia</i>	27
El Concepto de Videojuego	28
<i>El concepto de Tecnología</i>	29
<i>Los Lenguajes Audiovisuales</i>	29
<i>Definición de Videojuego</i>	30
<i>Historia del Videojuego</i>	31
<i>Arquitectura del Videojuego</i>	32
<i>Los Centros de Entretenimiento</i>	33
<i>El concepto de Videojugador</i>	34
<i>La interacción con el Juego de Ordenador</i>	34
<i>Tipologías de los Juegos de Ordenador</i>	35
<i>Los Roles Actanciales en los Videojuegos</i>	37
Aplicación del videojuego en el Aula desde el enfoque Comunicativo y Pedagógico	38
<i>Valores y Actitudes más representativos por los videojuegos</i>	39
a).-La competitividad.	39
b).-La violencia.	40
c).-Sexismo y erotismo.	40
d).-Velocidad.	40
e).-Consumismo.	40
<i>Las fuentes de la Motivación y de la Conducta</i>	40
Los modelos.	40
Los reforzadores.	41
Tipos de reforzadores.	41
•Las consecuencias de las respuestas.	41
•Los refuerzos extrínsecos.	41
•Los amplificadores sociales.	41
•El control cognitivo.	41
<i>Síntesis</i>	41
EL VIDEOJUEGO Y LA TRASMISIÓN DE VALORES	42
METODOLOGÍA INVESTIGATIVA	45
PLANEACIÓN ELABORADA Y SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	45
<i>Primera Observación</i>	45
<i>Segunda Observación</i>	45
<i>Tercera Observación</i>	46
<i>Cuarta Observación</i>	47
<i>Quinta observación</i>	48
<i>Observación 14 de Abril de 2.008</i>	48

<i>Sexta observación</i>	49
<i>Séptima Observación</i>	50
INFERENCIAS DEL ESTUDIO REALIZADO CON BASE EN LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	54
CONCLUSIONES	56
TIPOS DE ESTUDIOS DE ESTUDIOS EMPLEADOS EN LA INVESTIGACIÓN	57
• Estudios Observacionales	57
PROPUESTA METODOLÓGICA DEL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS CON LA ASIGNATURA DE ÉTICA Y VALORES	58
DESARROLLO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	59
Descripción del videojuego	60
BIBLIOGRAFÍA	70
DIGITAL	70
IMPRESA	72

Problema

Luego de interactuar con varios videojuegos durante varios años, se decidió indagar si los videojuegos podrían influir en los comportamientos de quienes los jugaban, ya que según varias investigaciones realizadas estos pueden generar comportamientos o cambios en la conducta de diferentes maneras, debido en muchos casos al contenido que los videojuegos incorpora. Según un artículo publicado por el doctor Francisco Javier Lavilla Rollo de la Clínica Universidad de Navarra en España, "Los videojuegos y los niños"¹, los videojuegos incorporan contenidos perjudiciales para niños y adolescentes, en especial los juegos de contenido violento. Los videojuegos según Lavilla pueden introducir pautas que influyen en la personalidad, los niños y adolescentes se encuentran en una etapa donde el desarrollo de la personalidad depende de los modelos o estereotipos que ellos focalizan en su contexto social y cultural.

¹ Los videojuegos y los niños, Artículo publicado en el portal de la Clínica Universidad de Navarra España en septiembre 3 de 2008.

Disponible en: <http://www.cun.es/areadesalud/tu-salud/cuidados-en-casa/los-videojuegos-y-los-ninos/>

(citado el miércoles 24 de 2009).

Justificación

En la sociedad que vivimos actualmente, estamos tan relacionados con el uso de los medios tecnológicos que las formas de comunicarnos y relacionarnos han cambiado, de igual manera, la forma de acceder al conocimiento. El uso de los medios tecnológicos como lo son los videojuegos han posibilitado que se den posturas morales frente al uso de estos.

María Teresa Gómez del Castillo Segurado en su texto en línea “Videojuegos y Transmisión de valores, plantea que los videojuegos”², tienen ciertas características, los cuales van desde los cognitivos hasta aspectos socializadores, que son potenciadores del aprendizaje en nuestros jóvenes. Por otro lado, María Teresa del Castillo, asegura que los niños y en especial los adolescentes, se encuentran hoy más solos en su proceso de formación, según una encuesta realizada en España, describía que después de un cuestionario efectuado en el ámbito escolar, sólo el 51% de los padres de educación infantil participaron del cuestionario sobre la formación de sus hijos. Esto llevó a plantear que esta situación exige un protagonismo por parte de los demás agentes implicados, como educadores y los mismos padres, donde ellos, conozcan y controlen los videojuegos que los niños y adolescentes usan, al igual que dialogar las causas que los motivan, para lograr crear estrategias educativas.

Existen grandes críticas en el uso de los videojuegos por parte de jóvenes, según un artículo escrito por Javier Vargas Acosta del portal www.escuelapais.org, “Los videojuegos, Peligrosa Adicción” publicado en el 2.006, argumenta que en Colombia los niños y adolescentes son consumidores de videojuegos, algunos de contenidos educativos, de competencia deportiva, de alto nivel de violencia y según él, lo más preocupante son los de contenido de sexual. Existen investigaciones asegurando que los videojuegos de contenido violento aumentan la “agresividad y genera sentimientos de rechazo contra cualquier forma de autoridad”³.

De este mismo modo asegura Vargas, que desafortunadamente nuestros niños y jóvenes, pueden acceder fácilmente a éstos a través de copias compradas por

² Videojuegos y Transmisión de valores, Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653), texto en línea escrito por María Teresa Gómez del Castillo Segurado. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf> (citado el viernes 06 de marzo de 2009).

³ Videojuegos, “Peligrosa adicción moderna”, Periódico en línea www.escuelapais.org, escrito por Javier Vargas Acosta. Disponible en <http://www.escuelapais.org/edicionesanteriores/epatinta30/videojuegos.htm> (citado el viernes 06 de marzo de 2009).

valores que no se comparan con el original. En el comienzo de su artículo, da una descripción del videojuego GTA SAN ANDREAS por su alto contenido nocivo para los infantes, luego expone: “Ante esta lúdica e interactiva realidad es bueno preguntarse ¿qué se está haciendo en un país como el nuestro, cuyo escenario social no tiene nada que envidiar, a los que vemos en algunos de estos juegos, para que los mismos no atenten contra la salud mental de nuestros niños y jóvenes? Los padres de familia, y los maestros tenemos un importante papel que jugar frente a este fenómeno de nuestra época. Aunque resulta difícil prohibirles el acceso a dichos juegos, se les debe insistir en que no interactúen con ellos por espacios de tiempo prolongados, y ofrecerles otras alternativas de diversión”.

Ante estos planteamientos, se decidió indagar en el año de 2.007, cuál era el videojuego más jugado por los jóvenes estudiantes de la Institución Complejo Educativo La Julita de la ciudad de Pereira, luego de la encuesta realizada, se logró identificar que más del 50% de los grados décimos jugaba GTA SAN ANDREAS entre hombres y mujeres; en la encuesta se les preguntaba nombre, sexo y edad sobre ¿cuál era el videojuego que jugó o juega que más le gusta? y ¿por qué?

ANTECEDENTES DEL VIDEOJUEGO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DENTRO DEL AULA

- Esta investigación parte del análisis realizado por María Teresa Gómez del Castillo Segurado “El Videojuego y la Trasmisión de valores”⁴, sobre la aplicación del videojuego en un contexto educativo, explica que es necesario, reconocer las posibilidades didácticas del videojuego, ya que estos motivan al individuo a que se esfuerce en realizar actividades complejas, haciendo que aprenda y busque alternativas para cumplir objetivos.
- Se fundamenta en la investigación de Félix Etxeberria Balerdi de la Universidad del País Vasco “Videojuegos y educación”⁵, quien asegura que en la transmisión de valores, éstos, se encuentran presentes en todos los medios, como los programas de televisión y los videojuegos. Donde los videojuegos están promoviendo temas como el sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia y la agresividad entre otros.

Otras referencias encontradas sobre la implementación del videojuego en el aula:

- Grup F9: Videojocs a l’Aula - Revista Comunicació y Pedagogía, Nº 212, 2006,
Age of Empire: The Conquerors Expansions - Microsoft(II)⁶,
- Esta propuesta busca posibilidades que brinda el videojuego Age of Empire II (The conquerors Expansions), reflexiona sobre tres cuestiones fundamentales: la sociedad del bienestar, los momentos históricos que favorecieron un mayor desarrollo social y económico, las guerras o las épocas de paz y hacia ¿dónde ha de ir nuestra sociedad actual hacia la

⁴ Videojuegos y Transmisión de valores, Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653), texto en línea escrito por María Teresa Gómez del Castillo Segurado. Disponible en <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf> (citado el viernes 06 de marzo de 2009).

⁵ Félix Etxeberria Balerdi, portal de la Universidad de Salamanca, publicación en línea “Videojuegos y Educación”, Universidad del País Vasco, (citado el 10 de Marzo de 2009) disponible en: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

⁶ Grup F9: Videojocs a l’Aula - Revista Comunicació y Pedagogía, Nº 212, 2006, Age of Empire: The Conquerors Expansions - Microsoft(II)⁶, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en: <http://www.xtec.cat/~abernat/propuestas/age-II.pdf>

cooperación global en todos los ámbitos: social, económico, político, ecológico... o hacia la conquista y la supremacía de unos sobre otros?

Esta propuesta busca direccionar el proceso formativo hacia la colaboración y la sostenibilidad y no hacia la conquista.

- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 174, Mayo-Junio 2001, Ace Ventura – Erbe Software⁷,
 - Ésta actividad busca sensibilizar a los estudiantes, mediante la utilización del videojuego en el aula con el tema de los animales en cautividad o envías de extinción y el cuidado del agua.
- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 176, Septiembre-Octubre 2001, Los Sims – Electronics Arts y Maxis⁸,
 - Según éste análisis, en los videojuegos se puede trabajar aspectos relativos a los valores y las relaciones sociales. También puede ser de interés en ciencias sociales para trabajar temas relacionados con normas sociales en diferentes culturas ya que el modelo de simulación utilizado está claramente sesgado hacia un modelo norteamericano.
- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 177, Octubre-Noviembre 2001, SimCity – Electronics Arts y Maxis⁹.
 - Según este análisis, el videojuego permite tratamientos diferenciados según el nivel escolar de los alumnos. Facilita el tratamiento interdisciplinar de las diferentes fases de la construcción de la ciudad: permite estudiar la ciudad desde el punto de vista estructural: tipos de vías, servicios de transporte, comercios, industrias, etc.

⁷ Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 174, Mayo-Junio 2001, Ace Ventura – Erbe Software⁷, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en: <http://ense.gencat.es/~abernat/propuestas/ventura.pdf>

⁸ Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 176, Septiembre-Octubre 2001, Los Sims – Electronics Arts y Maxis⁸, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en: <http://www.xtec.cat/~abernat/propuestas/sims.pdf>

⁹ Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 177, Octubre-Noviembre 2001, SimCity – Electronics Arts y Maxis⁹, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en: <http://ense.gencat.es/~abernat/propuestas/simcity.pdf>

- El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela, un análisis de los videojuegos por Enrique Javier Díez Gutiérrez de la Universidad de León¹⁰.
- Está es un análisis sobre cómo los videojuegos se han vuelto parte de la cultura de los jóvenes, el autor plantea: *“No podemos olvidar las claves sociales, mediáticas e institucionales que han creado un mundo y una sociedad tan violenta como la que vivimos, y en la que las personas jóvenes se convierten en receptores y consumidores de esa violencia que terminan reproduciendo en sus esquemas de comprensión de la realidad, en sus comportamientos y en sus pautas de relación”*.

¹⁰ El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela por Enrique Javier Díez Gutiérrez de la Universidad de León¹⁰, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_07.pdf

OBJETIVOS

General

- Emplear el videojuego GTA SAN ANDREAS como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la autonomía moral de la asignatura de Ética y Valores del grado décimo.

Específicos

- Utilizar enfoques epistemológicos que posibiliten el estudio del problema.
- Emplear categorías de análisis necesarias para abordar el concepto de autonomía moral.
- Describir las categorías de análisis empleadas en la investigación.
- Relacionar las categorías de análisis con el problema investigado en la sistematización de la información.
- Diseñar una guía para la implementación del uso del videojuego GTA SAN ANDREAS como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la autonomía moral de la asignatura de Ética y Valores del grado décimo.

REFERENTES CONTEXTUALES

Descripción de los estudiantes

La investigación, se realizó con los estudiantes del grado 10C (31 estudiantes, 12 mujeres y 19 hombres), del colegio oficial Complejo Educativo La Julita, con énfasis en tecnología, creatividad y desarrollo humano. El área en el que se aplicó el trabajo investigativo es en el de Ética y Valores, donde el estudiante se educa como ciudadano activo de una sociedad.

Estos estudiantes, se caracterizan por estar en rangos de edades entre 14 y 17 años, de estratos de 1 al 3. Es notable la diversidad de comportamientos, presentes en el grupo. Se identifica en los educandos las acciones dominantes, dependientes, arrogantes, introvertidas, depresivas y persuasivas. Se presentan características como; trabajo en equipo, solidaridad, compromiso, disciplina y respeto por si mismo y por los demás.

Además, el grado 10C cuenta con diferentes grupos étnicos, entre ellos están; Afrocolombianos (*descendencia africana*), Zambos (*descendencia africana e indígena*), Indígenas y Mulatos (*descendencia criolla y africana*). Algunos de los estudiantes viven en barrios como Kennedy, Campestre B (*dosquebradas*), Corocito, Berlín, Las Brisas, Tokio, Parque Industrial, Ciudad Jardín, El Dorado (*Cuba*), Travesuras y el centro de la ciudad. Estos jóvenes viven la mayoría con sus padres y algunos con familiares lejanos, la mayoría viven en casa de propiedad.

Descripción del videojuego GTA SAN ANDREAS

Grand Theft Auto San Andreas¹¹, es un videojuego basado en las obras cinematográficas sobre mafia como “El padrino”, “Caracortada”, “Carlitos Way”, “Miami Vice”, entre muchas otras.

La historia del juego comienza en el momento en que el protagonista, que se hace llamar Carl Johnson o "CJ" es contactado por su hermano Sweet, el cual le comunica que su madre fue baleada desde un automóvil lo que le ocasionó la muerte. Es entonces cuando el protagonista debe regresar a su ciudad natal, la cual es conocida en el juego como “Los Santos” la cual tiene similitud con “Los Ángeles California” en la vida real. Carl, el protagonista vuelve a su barrio Ganton

¹¹ Grand Theft Auto San Andreas – Apoyado del portal www.wikipedia.com, (citado el 01 de marzo de 2009) disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/GTA_San_Andreas

de apariencia marginal en el cual viven sus amigos y pandillas de alto nivel delictivo y violento. Carl, debe vengar la muerte de su madre, por eso al regresar a la ciudad debe asumir el rol de un Gangster de primera.

Asimismo, "CJ" debe relacionarse con sujetos de diferentes nacionalidades (mexicanos, salvadoreños, colombianos, japoneses, entre otros).

En el juego, las pandillas se encuentran clasificadas de la siguiente manera:

Afroamericanos

Los Families de Groove Street (banda delictiva de la ciudad ficticia Los Santos, a la que pertenece Carl Johnson)

Los Ballas (los peores enemigos de Groove St., visten de morado),

Latinos

Los Varrios Aztecas (mexicanos, banda hispana que controlan el sur de la ciudad ficticia, Los Santos)

Los Vagos de Los Santos (salvadoreños, dominicanos entre otros)

Durante el desarrollo de la historia Carl Johnson debe ir ganando respeto y admiración en cada parte donde se encuentre, relacionarse con los jefes de la mafia y cumplir con todos aquellos objetivos que se le son impuestos por éstos.

Por otro lado, el jugador tiene la posibilidad de cumplir los objetivos de diferente forma, es más, existe la posibilidad de hacer los objetivos que quiera el jugador. Sin embargo, el protagonista de la saga debe cumplir con la misión de encontrar los culpables de la muerte de su madre. En las misiones de Carl Johnson, debe robar a mano armada y debe asesinar si es necesario. Aprender a utilizar armas de fuego de diferente calibre y aprender a manejar todo tipo de vehículo, sea por tierra, agua o aire. Cada habilidad que se adquiere tiene unos niveles de perfección.

En el videojuego se cuenta con una gran cantidad de actividades que debe realizar el protagonista, manejar taxi y satisfacer las necesidades fisiológicas, como por ejemplo, alimentarse bien y hacer ejercicio, vestirse bien, ser profesional y adquirir todo tipo de bienes materiales. Se puede escoger ser un asesino pandillero o un acaudalado hombre de negocios, entre muchas otras profesiones.

En GTA San Andreas se puede escoger el tipo de hombre que se necesita para cada grupo social que se muestra en el videojuego. Además, este muestra un tipo

de cultura, la cual está ligada al mundo del narcotráfico, lo que posibilita ver diferentes tipos de acciones y sucesos que puedan ocurrir en la vida real.

Sin embargo hay que destacar que éste videojuego, es un juego para mayores de edad por el alto contenido bélico, sexual y lenguaje soez que maneja.

Descripción del fenómeno de los videojuegos

Los videojuegos, se han convertido en uno de los elementos más representativos e influyentes en la cultura mediática de los adolescentes hoy día, ya que éstos han sido diseñados con la intención de llegar a jóvenes y adultos, y suplir los gustos, de muchas sociedades del mundo. Por ejemplo, en Septiembre de 2007, fue el lanzamiento del videojuego Halo III por la compañía de Software Microsoft Games, el cual en ese mismo mes obtuvo una venta de trescientos millones de dólares, solamente en Estados Unidos en comparación con el cine y otros medios masivos.

Asimismo, en Latinoamérica el consumo de juegos de video es notorio. En Colombia, ciudades como Bogotá, Calí, Medellín, Pereira entre otras, han creado comunidades de videojuegos específicos para las distintas plataformas. Un caso son las comunidades que se han creado en tres tipos de grupos; los jugadores o *gamers* de salas de juego en centros comerciales, centros de entretenimiento de videojuegos en barrios y jugadores con plataformas en sus hogares, como los principales grupos de juego.

Los centros comerciales más destacados, que tienen salas de videojuegos en la ciudad de Pereira son: Ciudad Victoria, Bolívar Plaza, Novacentro, Fiducentro, Unicentro y barrios como San Luis, Cuba y el centro entre otros barrios de la ciudad. Estas comunidades que se han creado están clasificadas en juegos de rol, aventura, estrategia y deportes. A nivel nacional se han creado portales de comunidades sobre el tema de los videojuegos, uno de esos portales es NAGAsite.com, donde se reúnen jugadores de diferentes partes del país para intercambiar información sobre videojuegos y eventos.

ENFOQUES EPISTEMOLÓGICOS

Para iniciar el proceso investigativo sobre la “Implementación del videojuego GTA SAN ANDREAS como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la autonomía moral de la asignatura de ética y valores del grado décimo del Colegio Complejo Educativo la Julita”, se plantea abordar el tema a partir de las siguientes categorías de análisis con enfoques disciplinares:

- La Cultura desde los enfoques Antropológico y Sociológico
- Los Procesos Cognitivos desde el enfoque Sicológico
- La Adolescencia desde el enfoque Sicológico
- El Videojuego desde el enfoque Comunicativo
- Aplicación del Videojuego en el Aula desde el enfoque Comunicativo y Pedagógico
- La Transmisión de Valores a partir del enfoque Educativo

La Cultura desde los enfoques Antropológico y Sociológico

Los enfoques Antropológicos y Sociológicos, plantean que la Cultura, es el conjunto actividades desarrolladas por las sociedades, que comprenden: costumbres, códigos y normas de comportamiento, entre muchas otras. Igualmente, el concepto de Cultura, se puede entender como el medio de comunicación del hombre, que está presente en todos sus procesos sociales. Edward T.Hall en su libro “Más allá de la Cultura” expresa que la cultura se involucra en todos los procesos del hombre, como la personalidad, las expresiones, los pensamientos y la forma en cómo administra sus sociedades.

Otro planteamiento desde la Antropología y la Sociología, sugiere que la cultura, es la que se encarga de diseñar la vida del individuo de acuerdo a cada grupo social. De esta forma se puede decir que la cultura significa una *unidad compleja*, ya que incorpora conocimientos, creencias, leyes, normas y costumbres que están dirigidas hacia el mismo hombre. Se puede entender la cultura como la misma civilización, como lo demuestra Robert J. Sternberg en su libro “Cultura e Inteligencia”¹² sobre el significado de cultura. Igualmente, plantea Sternberg, que la cultura son los patrones que tratan de conducir el comportamiento humano, que puede ser a través de símbolos según su contexto social.

Se emplea el concepto de cultura, porque es necesario conocer, cuáles elementos aborda esta, para llevar a cabo la investigación. Del mismo modo, situarse desde los enfoques antropológico y sociológico para identificar aspectos de los estudiantes.

¹² Robert J. Sternberg, Inteligencia Humana III, Sociedad, Cultura e Inteligencia, Cognición y Desarrollo Humano, páginas 1.002 y 1.005, ESPAÑA: EDITORIAL PAIDOS, 1.982.

Los Procesos Cognitivos desde el enfoque de la Psicología

Los Procesos Cognitivos desde la Psicología Educativa, determinan que la cultura cumple la función de enseñar habilidades y orientarlas a las necesidades sociales, según Vygostky, la cultura se encarga de desarrollar los procesos cognitivos en los niños y niñas, mediante las relaciones entre los miembros de una comunidad, e igualmente argumenta Anita E. que los contactos personales facilita a los infantes la interpretación del mundo (mundo interno y mundo externo del niño).

De esta manera se puede entender que la cultura es la que se encarga de desarrollarle al individuo las habilidades y orientarlo bajo unas normas o cánones. Por consiguiente, la cultura es la que particulariza al individuo y es asimismo la que reconfigura los patrones cerebrales del hombre.

El concepto de Adolescencia desde el enfoque de la Psicología

Desde una perspectiva general, La adolescencia, según el planteamiento de Robert J. Havighurst (Psicología Social de la Adolescencia, 1.969) es entendida como un proceso de desarrollo que viene de la niñez y va hasta la edad adulta. Se caracteriza por tener cambios físicos y anatómicos, al igual que en la conducta social. En general, parece que el comportamiento de los jóvenes durante la adolescencia es determinada por fuerzas culturales.

Es además, un proceso de socialización y de aprendizaje para que el individuo llegue a pertenecer a un grupo de la sociedad. Y es durante ese periodo que se descubren cosas acerca de si mismo, es un proceso de descubrimiento y de creatividad. Por lo tanto, la adolescencia puede decirse entonces, que es la época donde se encuentran los factores de identificación del sujeto como persona.

Para conocer los estudiantes, se debe conocer sus cambios y características, ya que se encuentran en etapas de crecimiento. La psicología permite identificar el concepto de adolescencia en los estudiantes del colegio.

El concepto de Videjuego desde el enfoque Comunicativo

La cultura actual ha ido incorporando ciertos productos de consumo cultural, uno de ellos es el videojuego, el cual puede ser definido como juego digital que necesita de un soporte o plataforma tecnológica. Este cuenta con una diversidad de géneros y narrativas, Fernando García Fernández plantea en su investigación "Videojuegos: análisis desde un punto de vista educativo", que los videojuegos posibilitan la interacción con el videojugador o *Gamer*, cuentan además, con argumentos basados en apologías, parábolas, alegorías, mitos, relatos oníricos y

ritos, donde el jugador debe hacer parte. Por otro lado, el videojuego como lo plantea en su obra Andrew Darley “Cultura Visual y Digital – espectáculo y nuevos géneros de comunicación”, versión en español, los videojuegos son un medio, los cuales iniciaron como una creación de científicos y hackers informáticos para divertirse.

El Videojuego además, puede ser entendido como el artefacto tecnológico que posibilita la interacción hombre-máquina, esto quiere decir, que cada individuo programa ciertos datos previamente para que la consola de juego complazca sus objetivos. “Así pues, en realidad la interfaz es el punto de unión entre la entrada y la salida, entre el hardware y el software, entre el jugador y el propio juego material, y es el portal a través del cual se desarrolla la actividad del jugador”¹³ según lo plantean Mark J. P. Wolf y Bernard Perrón en su artículo “Introducción a la Teoría del Videojuego”.

Aplicación del Videojuego en el Aula desde el enfoque Comunicativo y Pedagógico

Para ser utilizar el videojuego es necesario conocer el lenguaje que utiliza el medio. Según Francisco J. Pérez-Latre en su texto “Comunicación y Transmisión de Valores en la Era de Los Medios”¹⁴, es necesario conocer el lenguaje de los medios para poder hacer estrategias que permitan la adecuada implementación de estos en el escenario cultural y social.

Pérez-Latre, aclara que se deben tener presente los interrogantes que la cultura plantea, pues no basta hacer estrategias de comunicación desde la lógica, se debe entender desde la realidad racional y emocional. Se debe conocer muy bien el contexto, que en este caso es el social y cultural de los jóvenes estudiantes del Complejo Educativo La Julita. Por lo que se debe estudiar en ellos el concepto de identidad, porque según Pérez-Latre, la identidad es esa exploración del sentido de lo que hacen y buscan, es también, esa búsqueda de significado que le da valor a sus creencias. Los medios tecnológicos ayudan a representar el concepto de identidad, ya que generan conversaciones entre culturas distintas y hombres diferentes.

¹³ Mark J. P. Wolf y Bernard Perrón, INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL VIDEOJUEGO, Revista Virtual: FORMATS – Revista de Comunicación Audiovisual 2.005 (citado domingo 01 de marzo de 2009) disponible en: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti2_esp.htm

¹⁴ Francisco J. Pérez-Latre, Comunicación y Transmisión de Valores en la Era de Los Medios, portal virtual de la Universidad de Navarra España, Culturas y racionalidad: Líneas de diálogo y conversación en la sociedad pluralista (citado el domingo 8 de marzo de 2009) disponible en www.unav.es/culturas/pdf/Perez_Latre.pdf

Lo anterior facilitaría que los estudiantes intercambiaran experiencias de vida y se relacionen entre sí, además, se identifiquen con ciertos aspectos del videojuego.

El videojuego y la Transmisión de Valores desde el enfoque Educativo

Según María Teresa Gómez del Castillo Segurado, en el videojuego hay que conocer las posibilidades didácticas que éste posee, del mismo modo, ver los aspectos potenciadores del aprendizaje y actuar ante el uso de los videojuegos. Explica Gómez del Castillo, que existen tres líneas de actuación, los padres, la legislación y los educadores. Los padres deben conocer, controlar y dialogar los videojuegos que sus hijos usan. Del mismo modo, debe existir una legislación que se encargue de regular el tipo de videojuegos y proteger los derechos de los niños, jóvenes y adultos. De igual manera, los educadores deben reconocer los videojuegos en el currículo, valorarlos como realidad de los estudiantes y volver la escuela un espacio para conocer, construir y analizar la cultura mediática en relación con el mundo real.

REFERENTES EPISTEMOLÓGICOS Y CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EMPLEADAS

En este orden enunciado, se comenzará la descripción y argumentación de las siguientes categorías a desarrollar: La Cultura, Los Procesos Cognitivos, La Adolescencia, El Videojuego, Aplicación del videojuego en el Aula, El videojuego y la Transmisión de Valores, que buscan dar un soporte a esta investigación.

El concepto de Cultura

El libro de Edward T. Hall "Mas allá de la Cultura", explica que en la vida individual de todo ser humano está ligado por la vida y la muerte, "desde el nacimiento hasta la muerte, la vida está puntuada de separaciones, de las cuales muchas son dolorosas paradójicamente, cada separación crea los cimientos para nuevas etapas de integración, identidad y desarrollo psíquico", por lo que todo ser humano aprende en cada etapa, generando en éste nuevas estructuras mentales y formas de adaptación a las situaciones. Esta definición, permite comprender como ciertas situaciones externas afectan al ser humano.

Las "Cadenas de Acción" planteadas por Edward T. Hall

Edward T. Hall, expone que en la cultura los individuos cuando hacen parte de una comunidad, deben hacer unas "Cadenas de Acción", las cuales son "el conjunto de acontecimientos en que habitualmente participan dos o más individuos. Recuerda la danza, en que se utiliza como medio para alcanzar una meta en común que sólo puede ser alcanzada después y no antes, de que cada eslabón de la cadena haya sido fundido".

Este planteamiento sugiere, que las "Cadenas de Acción", son eventos donde varios individuos se integran para convertirse en una sola unidad, permitiendo esto dar un cumplimiento a sus propósitos grupales y particulares. En relación con la población educativa investigada (grado décimo c), los estudiantes en sus grupos sociales deben corresponder a algunas acciones en conjunto, una de ellas es el trabajo en grupo cuando están en clase. Igualmente, las actividades de amigos, como jugar fútbol, familiares como cumplir con los deberes como hijo o como hija y como estudiante.

Las Relaciones Sociales desde Henri Johannot

Por otro lado, Henri Johannot, habla que las asociaciones entre hombres crean "Las Relaciones Sociales", que son indispensables para que los mismos hombres aseguren su vida, permitiendo además, el compartir sentimientos, gustos e intereses. Henri Johannot expone que: "Los hombres deben trabajar juntos. Esta

asociación raras veces es voluntaria, puesto que casi siempre es consecuencia de la profesión económica y de obligación técnicas independientes a nuestra voluntad¹⁵, por lo que cada hombre según Johannot, debe actuar en correspondencia a su contexto, pero es el contexto el que impone una actividad grupal más allá de las diferencias entre los mismos.

La actividad grupal genera unos vínculos sociales como lo plantea Johannot, los educandos por su vida académica y disciplinaria dentro de las instituciones, están ligados a tener unas relaciones sociales y culturales, igualmente, en su vida social por fuera de la institución.

Los Patrones Culturales en La Familia

Según lo dicho anteriormente, la cultura fomenta unos patrones que inciden en los sujetos. Cada sujeto pertenece a una familia y es la familia la que adopta unos patrones culturales (necesidades e intereses).

F. Escardó argumenta: “no podemos ignorar que la familia está inmersa en la sociedad de la que recibe continuas influencias”¹⁶. Por lo que la familia debe adaptarse a esas lógicas sociales y culturales. La vida familiar encamina a sus integrantes, los jóvenes adolescentes dependen de la familia, pues esta educa a sus integrantes para la sociedad y fomenta en ellos unos patrones de adaptación y de comportamiento.

Escardó, plantea además, que la relación entre sus distintos integrantes es variable. Es así, que cada individuo dentro de un grupo social es diferente a su núcleo al cual pertenece pero debe adoptar unas pautas para poder estar en relación con los demás miembros de la sociedad y los procesos de la cultura.

La familia cumple según Escardó dos funciones:

- *La estructuración pisco-afectiva*, ya que es el punto de realización de los individuos.
- *La vinculación y adecuación* de los individuos por parte de la familia a las pautas sociales.

¹⁵ Henri Johannot, El Individuo y El Grupo; Las Relaciones Interhumanas, el papel de los líderes, el trabajo en equipo, ESPAÑA: EDITORIAL AGUILAR, 1.972.

¹⁶ F. Escardó, Anatomía de la Familia, Razón de Ser de La Familia, ARGENTINA: EDITORIAL EL ATENEIO, 1.968.

Los Roles Sociales de Hugh Cabot y Joseph A. Kahl

En las interacciones que tienen los hombres en grupos sociales, los hombres deben cumplir con un papel determinado y esto se da, cuando hacen parte de las distintas instituciones sociales, según lo plantean en su libro Hugh Cabot, Joseph A. "Relaciones Humanas, Conceptos y Casos en La Ciencia Social Concreta", las instituciones sociales son: las familias, las fábricas, los gobiernos entre otras. Por lo que se puede decir desde el argumento de Cabot y Kahl, cuando los hombre se unen, cumplen unos roles específicos que les permiten trabajar en equipo, pero la mayoría de las veces los individuos deben estar en una institución social, pues es la que facilita satisfacer ciertas necesidades e intereses.

Con este planteamiento, se puede decir que la cultura es un proceso de intercambio social, porque radica en los procesos de interacción del sujeto con el contexto en el cual se encuentra. De este modo, la cultura busca conducir a sus individuos, ya que son ellos los que reaccionan a este proceso, generando en la misma cultura, una perduración o un cambio a los patrones establecidos.

Los Procesos Cognitivos

Como se ha venido mencionando, la cultura incide de manera directa e indirecta en los procesos sociales de los individuos, asimismo, incide en los procesos de pensamiento de los hombres. La cultura es un proceso de aprendizaje, que es interno y externo a las personas, pero que guarda relación entre ellas. Ciertamente, los procesos de desarrollo cognoscitivo incorporan una dinámica interna en sus individuos, sin embargo, esta, está ligada al contexto social y cultural. Por tal razón, son los individuos y el contexto social y cultural los que van generando nuevos conocimientos generales y específicos. Es así, que en esa relación se da el conjunto de conceptos: cultura, desarrollo y aprendizaje.

Los grupos humanos y las instituciones sociales promueven el desarrollo personal de sus miembros, haciéndoles participar en diferentes tipos de actividades, y es la participación la que facilita los procesos de construcción del conocimiento.

La Naturaleza Psíquica Humana

Cuando se menciona el concepto de "Procesos Cognitivos"¹⁷ según la Enciclopedia de la Educación del 2.001, hace referencia a los procesos de adquisición del conocimiento que se dan en cada persona. Pero es cada persona

¹⁷ Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.

la que pone en juego sus conocimientos y procesos mentales con el mundo exterior e interior, permitiendo esto la construcción del conocimiento a partir del aprendizaje.

Es así que en el contexto educativo, los estudiantes son los responsables de la adquisición de conocimientos, pues dependen de la práctica y el significado individual.

De esta manera, existe en el proceso de aprendizaje un carácter individual y otro interno en la construcción del conocimiento.

El Carácter Individual

La fuerza y el interés del concepto de actividad mental incluyen dos componentes, los cuales son: El Carácter Individual¹⁸ del *proceso de construcción del conocimiento* y el *protagonismo* que tiene en el aprender, ya que es el individuo quien tiene la responsabilidad de su proceso de construcción del conocimiento, que involucra la adquisición y la asimilación de los diferentes conceptos que estén en su contexto.

El Carácter Interno

Los procesos cognitivos desde El Carácter Interno¹⁹, son procesos de acomodación y estructuración del conocimiento que se dan en el sujeto, cuando este conoce. Sin embargo, los procesos que allí se dan, ocurren desde el interior del sujeto.

Los Valores en los Procesos Cognitivos

En los procesos de construcción del conocimiento, Los Principios²⁰, juegan un papel fundamental, ya que contribuyen al desarrollo de las capacidades psicológicas que forman el pensamiento y las acciones que se ejecutan. A este campo corresponde mencionar, los sentimientos en los procesos de construcción del conocimiento, como por ejemplo; la empatía, la vergüenza, el orgullo o la culpa. Los valores corresponden especialmente, a la sensibilidad moral, sensibilidad entendida como la capacidad para mostrarse abierto a los problemas.

¹⁸ Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.

¹⁹ Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.

²⁰ Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.

Los principios corresponden al desarrollo del juicio moral y la comprensión crítica de la realidad que tiene el sujeto. La capacidad para argumentar de acuerdo con criterios, es lo que permite establecer lecturas y planteamientos del mundo global e individual.

El concepto de Valores desde los Procesos Cognitivos

Cuando se menciona Valores²¹ o principios, toma cierta importancia el concepto de valores, ya que en la sociedad existe una gran cantidad de elementos culturales moralmente deseables, como: la justicia, la libertad, la igualdad, la tolerancia, la solidaridad y la paz, elementos que son contenidos básicos en la construcción de la personalidad del sujeto (estudiante en este caso).

La Autonomía en Los Procesos Cognitivos desde la Perspectiva Moral

La Autonomía²², es uno de los principios básicos que conforma la educación del ser humano. La autonomía, es la capacidad que tiene cada sujeto para actuar de acuerdo a su voluntad. Con ello no se quiere presentar la conciencia como algo puramente individual y aislado de la realidad, por el contrario, la conciencia se forma en la relación con los demás, y la manera de pensar y sentir del individuo. Es el resultado de lo que éste construye y descubre en el diálogo y la interacción. Sin embargo, la formación intersubjetiva de la conciencia (con los demás) supone que la autonomía personal tiene un carácter social y no acepta una postura heterónoma.

Dicho de otra forma, los procesos cognitivos desde la perspectiva moral, corresponden a las capacidades innatas que tienen las personas para la ejecución de una tarea o actividad en común.

Los estudiantes son los que individualmente tienen autonomía en sus juicios de valor, en sus experiencias vividas con los compañeros y el contexto social y cultural. Son ellos mediante el diálogo y la interacción que adquieren conciencia como seres humanos, esto da pie a los procesos mentales superiores.

²¹ Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.

²² Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.

La Procesos Mentales Superiores

Vygostky denominó que el proceso de enseñanza y aprendizaje da origen a Los Procesos Mentales Superiores²³, cuando existe la interacción social con el sujeto. En este orden superior de los procesos mentales, aparece La Metacognición, que supone la posesión de un grupo de procesos mentales, que se llevan a cabo cuando existe la toma de decisiones, estos son empleados para el procesamiento de la información.

En todo ámbito social y cultural los estudiantes realizan actividades o procesos mentales ejecutados con frecuencia, como: la comprensión de una novela épica, el cálculo matemático de un fraccionario o la atención por parte del estudiante hacia su profesor cuando está explicando un tema.

Correspondiente a estos casos de procesos cognitivos, se deben especificar varios:

Existen dos dimensiones en la Metacognición, una hace énfasis en los procesos de pensamiento humano en general y en particular. Son las ejecuciones o tareas que hace el individuo cuando está en un ambiente acompañado y cuando se encuentra solo. La otra dimensión, se refiere a la capacidad, que tiene toda persona sobre el control de sus pensamientos y la capacidad que tiene para evaluar lo que sabe.

Dentro de estas *Habilidades Metacognitivas*²⁴ se ubican las siguientes instancias:

- **La supervisión:** esta es la capacidad de reflexionar sobre las operaciones mentales, es también cuando una persona supervisa sus pensamientos, acciones y es capaz de ejercer control de sus procesos cognitivos (procesos mentales).
- **Regulación y Control:** en esta actividad del pensamiento, las personas buscan alternativas para la solución de un problema.
- **Conocimiento del Conocimiento:** en esta instancia, supone la existencia de un conjunto de procesos que le permiten a la persona mantenerse enterada de sus propios procesos. Le permiten tener conciencia.

El anterior planteamiento sobre Las Habilidades Metacognitivas, es de gran validez, porque existen en todo escenario, el uso de unas facultades, sean a nivel

²³ Anita E., Psicología Educativa de Woolfolk, México: Prentice Hall. 1995

²⁴ Fernando Romero Loiza, Martha Cecilia Arbeláez Gómez, Edilma Vargas, Alejandro David García Valencia y Hernán Gil Ramírez, Habilidades Metacognitivas y Entorno Educativo, Colombia: Editorial Papiro 2.002.

general o específicas. De este modo, cada persona en un espacio hace uso de ellas, sea como necesidad o como un interés. Un ejemplo, es el uso de un instrumento tecnológico como lo es el videojuego, en el cual el jugador debe hacer procesos mentales, que van desde el uso de su motricidad fina hasta el empleo de las habilidades intuitivas, que corresponden a la solución de problemas a corto, mediano y a largo plazo.

La Adolescencia

En la investigación realizada, los estudiantes del complejo educativo se encuentran en la etapa de la adolescencia. Por lo que se debe identificar sus cambios y características.

Se aborda el concepto de adolescencia desde el planteamiento de Robert J. Havighurst (Psicología Social de La Adolescencia, 1969), como el proceso de desarrollo que viene de la niñez y prosigue hasta la edad adulta. Puede definírsela por límites de edad, por cambios físicos y anatómicos, por cambios en la conducta social y por cambios en el “yo”.

Definiciones Socioculturales de La Adolescencia

La Adolescencia²⁵ es también el período durante el cual la conducta social del niño se transforma en conducta social del joven adulto. De esta manera, es el cambio a otras nuevas conductas donde el niño pasa a ser un joven con otras proyecciones de su vida.

Así como en la adolescencia, hay cambios en la conducta en los individuos a nivel interno, asimismo ocurre, en las sociedades.

- La adolescencia difiere de una sociedad a otra, y de una clase social a otra dentro de una misma sociedad, porque la conducta social de los jóvenes de una misma edad varía según los grupos sociales al que pertenezcan.

En la adolescencia, parece que el comportamiento de los jóvenes durante la segunda década de la vida está intensamente determinado por fuerzas socioculturales, lo que aparece como una forma profundamente arraigada de conducta social del adolescente en un grupo social, puede encontrarse sólo rara vez en otro.

²⁵ Robert J. Havighurst, Psicología Social de la Adolescencia, ESTADOS UNIDOS: O. E. A, 1.969.

Con lo que se puede decir que en la adolescencia, existe un período de *aprendizaje de la socialización* para que el individuo llegue a ser un miembro cabal de la sociedad.

- Es igualmente, un aprendizaje de los *papeles y normas* del adulto, donde cada niño aprende los papeles y las normas de su grupo social.

Cambios del Adolescente

En la adolescencia hay los cambios que se producen en cada sujeto. Durante éste período se descubre así mismo: cuáles son sus habilidades, qué quiere hacer de su vida, qué clase de persona es en relación con los otros.

Esto constituye en parte, un *proceso de descubrimiento y recreación*²⁶.

- El adolescente descubre cosas acerca de si mismo las cuales definen su personalidad.

En ese aspecto de la adolescencia depende también en parte, el tipo social al que pertenece la persona. Ello se debe al hecho de que las aspiraciones de una persona dependen mucho de lo que los otros esperan y piensan de ella, especialmente si se trata de seres importantes, como sus padres, amigos y maestros.

Características de la Adolescencia

Algunas *características de la adolescencia*²⁷ son fundamentalmente biológicas en el desarrollo del cuerpo que pueden variar un poco con la cultura en que la persona vive.

En la adolescencia, en el joven se refleja:

- *Creciente obligación hacia las instituciones;* económicas, políticas y religiosas. El joven tiende a asumir las responsabilidades de un adulto. Debe corresponder a sus deberes educativos y sociales si pertenece a la sociedad.
- *Creciente responsabilidad en el manejo de asuntos personales.*

Características culturales peculiares de la adolescencia:

- Formas específicas de conducta social tales como:

²⁶ Robert J. Havighurst, *Psicología Social de la Adolescencia*, ESTADOS UNIDOS: O. E. A, 1.969.

²⁷ Robert J. Havighurst, *Psicología Social de la Adolescencia*, ESTADOS UNIDOS: O. E. A, 1.969.

- a) Relaciones entre adolescentes de uno y otro sexo.
 - b) Formas de actividad religiosa.
 - c) Formas de actividad política.
- Aspecto de la formación de la identidad tales como:
- a) Desarrollo de una ideología moral.
 - b) Desarrollo de una ideología política.

Para comprender estas características es necesario analizar sus variaciones en los diferentes grupos sociales que puedan pertenecer.

En la adolescencia, existen procesos de socialización mediante la cultura, que es lo que posibilita en el joven estudiante la maduración de los sentimientos y el comportamiento individual y en comunidad.

De esta forma, se puede nombrar que los agentes en el proceso de socialización del joven adolescente son:

- La familia.
- Las organizaciones juveniles.
- Las diversas instituciones políticas y económicas de la comunidad.
- Los medios de divulgación, como la prensa, la radio y la televisión, y que en este caso sería los videojuegos, que de cierta manera influyen en su identidad y en su conducta social.

El Concepto de Videojuego

Para iniciar la descripción sobre el videojuego, es necesario, hacerlo desde los conceptos de tecnología, ya que el uso de ésta, radica desde hace miles de años en cada contexto sociocultural.

La tecnología en el campo que nos compete, (el videojuego, como artefacto tecnológico) está ligada directamente hoy día a los procesos de relación individual, social y educativa.

Se empezará definiendo los conceptos de tecnología y los lenguajes audiovisuales desde José Antonio Pérez Tapias, Arturo Montagu, Diego Pimentel y Martín Groisman, ya que el videojuego incorpora lenguajes tecnológicos que emplean los jóvenes adolescentes en el mundo de los videojuegos.

El concepto de Tecnología

Hoy día con el uso de la tecnología en varios campos del conocimiento, se ha generado nuevas formas de procesos comunicativos. La información que es uno de los puntos que toca la tecnología, se ha convertido en un cimiento universal en las sociedades del mundo. José Antonio Pérez Tapias, argumenta que los avances tecnológicos que se han dado hoy día, involucran el concepto de información y conocimiento. Esto ha creado, *nuevas formas de ordenamiento y sistematización de la información*²⁸. Por lo que se ha convertido en un capital valioso.

Consecuente a esto, es que se produce bienes y servicios para ciertos grupos sociales y con lo que se puede aseverar, que el videojuego es un producto de consumo cultural, creado por un mercado global. Es entonces que cuando se habla de tecnología, se refiere a la creación de instrumentos a partir de una cultura, sea por un interés o por necesidades de diferente índole.

Tecnología, es por tanto, una actividad o sistema de acciones socialmente estructuradas que vincula también, el conocimiento científico.

Pérez Tapias, cita a Mélich para refutar que el uso tecnológico o uso instrumental, se ha convertido hoy día, más que en una forma de vida en una adicción. Puesto que este avance de la tecnología ha ido ganando espacio en las relaciones del hombre, como lo son los campos políticos, económicos, sociales, religiosos hasta educativos. Es entonces, que la tecnología ha ido vinculándose con el hombre de manera simbiótica, donde el hombre necesita de ella para satisfacer ciertas necesidades e intereses. Pero es el hombre quien crea la tecnología, y es ésta a su vez, la que le brinda las posibilidades instrumentales.

Los Lenguajes Audiovisuales

Desde la perspectiva de Guillermo Orozco, El Lenguaje Audiovisual²⁹ desde los videojuegos, genera una construcción masiva de representaciones, que se basan en el acontecer cotidiano y de la misma experiencia humana. Dichas representaciones han creado comunidades con ciertas particularidades, como lo son los videojuegos, un ejemplo, son las comunidades que se han creado como: Street Fighter, Mortal Kombat, SNK, Fútbol de la UEFA, entre otras, especializadas en jugar juegos de Combate y de Deporte.

²⁸ José Antonio Pérez Tapias, Internautas y Náufragos: La Búsqueda del Sentido en La Cultura Digital, páginas 32 y 33, ESPAÑA: EDITORIAL TROTTA, S.A., 2.003.

²⁹ Guillermo Orozco Gómez, Televisión, Audiencias y Educación, páginas 67, 68,69, COLOMBIA: EDITORIAL NORMA, 2.001.

Estas comunidades, que se crean, tienen dos grandes clasificaciones en cuanto a la forma en cómo se agrupan los sujetos, mientras unos en los lugares públicos, otros lo hacen en sitios especializados. Orozco, el relato, que en este caso es el de los videojuegos, cumple la función de mantener a estos grupos de comunidades concentradas en un “mundo de sensaciones y emociones”.

Existe en la actualidad toda una serie de “sistemas” multimedia, de uso habitual en la vida cotidiana, según Arturo Montoya, Diego Pimentel y Martín Groisman, estos medios audiovisuales o *sistemas multimedia*³⁰, involucran al usuario en la trama de la historia, entendiendo esto como la inmersión en experiencias interactivas –a veces sucesivas, a veces simultáneas-. La interactividad, en la mayoría de estos casos, está ligada al acto de despertar un botón, producir un movimiento o bien a que el sistema “inteligente” reconozca alguna necesidad del usuario y actué en consecuencia.

La estructura que tienen los lenguajes audiovisuales, es representada de la siguiente manera, como una pirámide, una estrella, un laberinto, etc. De acuerdo con el modo de organización de la información.

En su mayoría, los lenguajes audiovisuales se encargan de vincular de diferentes formas para hacer ciertas acciones (links o hipervínculos), aunque son de tipo direccional, llevando al que interactúa de un punto a otro del sistema. De esta forma, el sujeto debe “actuar” mediante acciones ejecutadas por vínculos para que la historia continúe.

Las acciones en los lenguajes multimedia pueden significar muchas cosas, entre ellas se encuentran:

- abrir, cerrar, avanzar, retroceder, esperar, copiar, pegar, deslizarse, liberar o presionar, etc.

Desde los planteamientos de Arturo Montoya, Diego Pimentel y Martín Groisman, los lenguajes multimedia colocan al sujeto en el lugar donde él, puede darle sentido a su propia historia.

Definición de Videojuego

El videojuego es una actividad donde se apropian significados culturales. Estas experiencias simbólicas son realizadas por medio de instrumentos (juguetes) que han servido de mediadores en este proceso. Los videojuegos o *juegos de ordenador* son objetos de consumo masivo cultural, como lo menciona Andrew Darley.

³⁰ Arturo Montagu, Diego Pimentel y Martín Groisman, Cultura Digital: Comunicación y Sociedad, páginas 170 y 171, ARGENTINA: EDITORIAL PAIDOS SAICF, 2004.

De este modo, Darley, expresa, que son juegos digitales porque necesitan de un soporte o de una plataforma tecnológica. Están diseñados para todos los gustos, circunstancias y bolsillos.

Gracias a estos aspectos mencionados, el juego digital se ha convertido en una de las fuentes de entretenimiento más importante en los últimos años, especialmente para los jóvenes.

Historia del Videojuego

Los inicios de los *juegos de ordenador*³¹, coinciden con la aparición de las producciones de imágenes de ordenador (alrededor de los años setenta), sin embargo, como algo anecdótico el comienzo de los primeros *juegos de ordenador* parte por los científicos que creaban juegos para divertirse. Se relaciona también, a los *Hacker's informáticos*, como los primeros en la experimentación de prototipos de *juegos de ordenador*.

De esta manera, se puede decir: los *juegos de ordenador* comenzaron bajo intereses, ideas y prácticas. Sin embargo, hoy, todavía se mantienen esos enfoques.

Uno de los primeros videojuegos según Darley, fue marcianitos o Space War, en el cual participan dos jugadores, cada uno de los cuales tenía un control con respuesta en tiempo real. Se maniobraba una nave al igual que los misiles que lanzaba, la acción era continua, dejando poco lugar a la pausa para detenerse y hacer planes. Apelaba a los reflejos físicos tanto como a la estrategia. Este fue el primer arquetipo de juego, de allí vinieron las variantes de este.

Darley, menciona, que los videojuegos eran en los años 80's una forma de entretenimiento cultural. Asegura también, que el videojuego en el nuevo siglo, se ha consolidado a la altura de los medios audiovisuales como el cine en términos de producción. Los *juegos de ordenador*, ya no solo están en ciertos sitios específicos, ya se encuentran hasta en el hogar. Igualmente, estos, son de naturaleza compleja. Porque, mantienen ocupados a los jugadores con diversas modalidades de control manual y de respuesta en tiempo real ante imágenes, acciones y sonidos técnicamente sofisticados.

El videojuego como consumo cultural, se pudo diferenciar en dos aspectos:

³¹ Andrew Darley (autor), Enrique Pérez Herrando (traductor), Francisco López Martín a(traductor), "Cultura Visual y Digital – espectáculo y nuevos géneros de comunicación" páginas 47, 48, 51, 113, 245, 255, 257 y 259.

1. *Su evolución como una forma de pública de entretenimiento que funcionaba con monedas.*
2. *Su evolución como una forma de entretenimiento privado, se concibió como uso doméstico.*

Arquitectura del Videojuego

Mark J. P. Wolf y Bernard Perrón, plantean que el corazón de cualquier programa de videojuego es un algoritmo, el cual, es el programa que contiene el conjunto de procedimientos que controlan los gráficos y el sonido del juego, el input (*la entrada*) y el output (*la salida*) donde se implican los jugadores, y el comportamiento en el juego de los jugadores controlados por ordenador. Si dividimos sus tareas podemos decir que el algoritmo es el responsable de la representación, las respuestas, las reglas y la aleatoriedad que componen un juego, según Wolf y Perrón. Pero en el videojuego, el usuario es quien toma las decisiones de lo que hace el personaje de ficción, es decir, el usuario asume el rol del personaje que está diseñado en el videojuego, aceptando las reglas que el videojuego le da en ese contexto determinado para luego cambiarlas o mantenerlas.

El videojuego pasó de ser de una simple creación de un programador independiente, a un conglomerado de ingenieros de sonido, animadores, diseñadores de escena, de arte, de software, de grafismo hasta programadores contratados tiempo completo.

Correspondiente a lo antes mencionado sobre el concepto de videojuego, éste reúne desde *el lenguaje audiovisual las siguientes características*³², tomadas de Arturo Montoya, Diego Pimentel y Martín Groisman cuando citan a Lev Manovich:

El videojuego desde el lenguaje audiovisual reúne:

- **Representación numérica**, todo objeto puede ser descrito formalmente (matemáticamente) y por lo tanto, es posible, manipularse algorítmicamente.
- **Modularidad**, los objetos de los nuevos medios tienen una estructura fractal, es decir, la misma estructura en diferentes escalas. Cada parte consiste en partes independientes más pequeñas, y así sucesivamente. Hasta llegar al nivel del píxel, el átomo más pequeño de la estructura.

³² Arturo Montagu, Diego Pimentel y Martín Groisman, Cultura Digital: Comunicación y Sociedad, ARGENTINA: EDITORIAL PAIDOS SAICF, 2004.

- **Automatización**, la codificación numérica (primer principio) y la estructura modular (segundo principio), son las que posibilitan la automatización de muchas operaciones involucradas en la creación, manipulación y acceso a los nuevos medios, desde el funcionamiento de un simple programa de cálculo hasta las aplicaciones más avanzadas de inteligencia artificial.
- **Variabilidad**, los objetos de los nuevos medios existen en diferentes versiones, varían en resolución, tamaño forma y contenido. La personificación, la actualización periódica y la capacidad de escalar (diferentes tamaños y diferentes niveles de detalle) son las bases de la variabilidad.
- **Transcodificación**, los nuevos medios pueden ser pensados como continentes de dos capas: la cultural y la informática.
 - Ejemplos de la cultural, la enciclopedia, el relato breve, la comedia y la tragedia.
 - Ejemplos de la capa informática, son los procesos y el paquete (de datos) que circulan por lo real, dentro de la interacción del usuario con la máquina por medio del lenguaje audiovisual. Lenguaje informático y la estructura de datos.

Ambas capas se encuentran en los dos lados de una misma superficie.

Estas características, plantean cómo se ejecutan los procesos de relación y combinación en los lenguajes audiovisuales, durante la interacción con el videojuego. Son todos los procesos de ejecución según este planteamiento, que se dan en la estructura interna del juego.

Los Centros de Entretenimiento

Los adelantos de la tecnología en cuanto a microprocesadores, llevaron a los videojuegos a otro nivel. Se logró entonces, la combinación de una pantalla, entendida como televisor y el ordenador o consola de juego. Así fueron creciendo por toda Europa y Estados Unidos. Las máquinas de juego que eran de uso público ahora se podían ver según Andrew Darley, en el hogar, ya que estas plataformas de juego, posibilitaban mediante un televisor y un control de mando la interacción con el videojuego. Los centros de entretenimiento se crearon, para calmar la fiebre de este consumo masivo de tecnología y juego. Fueron surgiendo dos perspectivas de juego, de combate con dos modalidades, de disparos y de golpes. Se crean además sitios, para satisfacer los distintos gustos de fanáticos y jugadores habituales.

Por otra parte, Darley, asegura que hoy los videojuegos, son un pilar en el entretenimiento de varios países.

Existen centros de entretenimiento, en la mayoría de países, como Colombia, en la cual se encuentra Pereira, que cuenta con salas de entretenimiento que poseen varios estilos de juego y diferentes tipos de plataformas, un ejemplo de ello, son los centros comerciales como Novacentro, Fiducentro, Ciudad Victoria, Bolívar Plaza, Pereira Plaza, Unicentro y centros especializados como cafés Internet.

El concepto de Videojugador

Según Andrew Darley, los videojuegos han creado nuevas formas de juego entre sus mismos participantes, la evolución de estos, han traído consigo, que sus jugadores estén en dos líneas, los jugadores aficionados y los jugadores habituales. Estas dos separaciones, incorporó, que las empresas de creación de *juegos de ordenador*, construyeran juegos para cada gusto. El término de videojugador es hoy conocido como *Gamer* según ésta cultura.

Los videojuegos, son un espacio donde el individuo puede jugar bajo las reglas o puede configurar el videojuego de acuerdo a sus gustos. Hoy por hoy, el videojuego ha evolucionado a un punto, que ya se encuentran jugadores de diferentes tipos: Los de Maquinas con monedas en centros de entretenimiento, torneos de Videojuegos por computador, estaciones de juego (como por ejemplo PlayStation o X-Box, entre otros), jugadores en hogar con adversarios o aliados (para juegos de competición y colaboración) o un solo jugador con la ayuda de otros teniendo un solo control.

El jugador de hoy, puede caracterizarse por ser y tener ciertos atributos que en unas décadas atrás no se podía en las consolas o estaciones de juego. Existen además jugadores especializados a través de Internet o fuera de línea, los cuales son reconocidos por interactuar con juegos de rol, estrategia, deportivos y aventura.

Por cada género de videojuegos existen jugadores especializados, ya que los videojuegos pueden variar en su misma saga.

La interacción con el Juego de Ordenador

Según Andrew Darley, la interacción que se tiene con los videojuegos implica la toma de decisiones con un control manual directo, donde el que juega se encuentra parametrizado por el mismo control.

Sin embargo, el jugador o jugadora, es consciente de esta circunstancia y entra en conocimiento con los movimientos válidos o con las cosas que es posible hacer y

las que no. Esto posibilita y es de gran importancia, ya que genera *adquisición de destrezas* en la práctica con el videojuego. De este modo, el *Gamer*, conoce también quien va a ser su contrincante (un antagonista o un protagonista, programados por el videojuego), esta forma de juego competitiva, se desarrolla en tiempo real y en relación con unos hechos representados de manera ficticia.

Darley, asegura además, que el jugador tiene la capacidad de actuar, y está sometido a hacerlo, de esta manera es el jugador quien incita un efecto directo en el curso de los acontecimientos y de la acción. Por otro lado, el jugador en su interacción con el *juego de ordenador*, puede controlar el tiempo, dependiendo de su familiaridad con el juego.

Con esto se puede decir que los videojuegos al contrario de los otros medios como el cine, la televisión y la radio, permite una vinculación de la narración con el sujeto, pues puede interactuar de manera directa o indirecta con la trama. El individuo se convierte en un nexo entre el videojuego y su mundo.

Desde otra óptica, Janet Murray, como lo expresa Pérez Latorre, especifica que los videojuegos hoy son un medio digital que posibilita la interacción de ese mundo ficticio, con el sujeto, donde puede ser el actor de su propia historia.

Tipologías de los Juegos de Ordenador

Según Fernando García Fernández, los videojuegos, cuentan con argumentos basados en apologías, parábolas, alegorías, crónicas, relatos de viaje, cuentos clásicos, mitos, relatos oníricos y ritos iniciativos.

Los videojuegos son una cultura mediática que se han ubicado como una de las fuentes de entretenimiento más notable en los últimos tiempos, incorporan varios tipos de géneros y clasificación, dentro de los cuales, se destacan en su clasificación, para niños, adolescentes, mayores o adultos. De la misma manera, algunos de éstos tienen historias de terror, suspenso, melodrama, fantasía, política, historia, filosofía, arte, sexo, cultura, educación entre otros, permitiéndole al jugador tener diferentes temáticas y alternativas de juego.

Los videojuegos *tienen cuatro grandes categorías*³³ que pueden ser, según García Fernández, las más relevantes; de Arcade, Simulación, Estrategia y de Mesa Digitales, en las distintas consolas de juego.

³³ Fernando García Fernández, Portal electrónico Colegio Irabia, centro docente de enseñanza Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato, publicación en línea: "Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo" (citado el 2 de marzo de 2009) Disponible en http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

Los juegos de Arcade, se caracterizan porque el juego es rápido, el pensamiento que estos requieren, son de gran agilidad por parte del jugador, porque su estructura de juego es simple.

Además, el tiempo de reacción en éstos es mínimo, se requiere de muy poca estrategia en la forma de juego, se caracteriza además, por la técnica.

- La atención del jugador está muy focalizada en la habilidad. Dentro de éstos, existen cuatro subcategorías, las cuales son:

Plataformas; donde el protagonista, es llevado a través de un escenario de apariencia bidimensional o tridimensional, donde sus movimientos por parte del personaje pueden variar.

Laberintos; el protagonista, está ubicado en un escenario donde debe avanzar, obteniendo recompensas y esquivando peligros, buscando la forma de encontrar una salida a través de combinaciones secretas o claves, que la misma historia le va brindando en el desarrollo de ésta.

Deportivos; su núcleo, está basado en el argumento deportivo, varían desde deportes de escenarios deportivos o pistas hasta escenarios rurales y salvajes, dependiendo de la actividad; los más representados, son los de autos de carreras en pista profesional o callejera, de boxeo, de artes marciales, de tenis, de fútbol o deportes extremos, cuentan con gran calidad gráfica y sonora.

Disparo; son juegos de acción rápida y repetitiva, la mayoría utilizan armas de fuego, los niveles de dificultad varían de acuerdo al gusto particular del *Gamer*.

- Sin embargo, los videojuegos de Arcade, son conocidos en su mayoría, por estar en una plataforma grande, conocida como maquina o maquinita de monedas.

Los videojuegos de Arcade han ido evolucionando de tal manera que se encuentran en consolas más pequeñas, como Nintendo Wii, Playstation y X-box. Aunque, ya se encuentran en celulares o en consolas portátiles, ésta estructura y forma de videojuego.

Los juegos de Simulación, en éste tipo de videojuegos, son los que se puede determinar situaciones o tomar el mando de aparatos con lo más avanzado en tecnología, para suponer que se encuentra en dicho contexto, son muy usados en varios campos de la ciencia como la medicina y la biología para simular los sistemas internos de un ser vivo. Al igual que en la química y la física, para identificar fluidos y reacciones de peso y fuerza.

Estos videojuegos se identifican, porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, el ritmo es mucho más pausado para el jugador. Es necesario cierto tipo de estrategias diversas, ya que, en algunas ocasiones se necesita de cierta planeación. Los videojuegos de simulación se subdividen en tres categorías.

Simuladores instrumentales, son los que reproducen la realidad, como la emulación de una cabina de avión, auto o un tanque de guerra, en estos el jugador tiene el control de los dispositivos de mando de la máquina.

Simuladores deportivos, estos permiten, diseñar escenarios y modificar tanto al personaje como la forma de juego. Dentro estos se destacan los juegos de fútbol, tienen un alto grado de realismo.

Simuladores de dioses o seres supernaturales, el jugador asume y tiene la posibilidad de controlar desde los personajes hasta las situaciones ambientales y atmosféricas, así como la historia. Tiene el poder absoluto.

Los juegos de Estrategia, se caracterizan porque su forma de juego se centra en la planeación y uso de recursos, que pueden ser limitados o infinitos. El videojuego de estrategia se fundamenta en la sincronización de una forma de juego lógica y organizada. Sin embargo, la estrategia puede variar, ya que existen en el videojuego formas de juegos que no tienen orden.

El que más sobresale en ésta categoría es el *videojuego de rol*, ya que en éste, pueden existir más posibilidades de elección, en el videojuego de rol, el personaje puede cambiar o mantener su identidad como actor principal. Sus virtudes como sus fortalezas pueden ir cambiando durante el trayecto de la historia.

Los juegos de Mesa Digitales, son versiones de juegos de mesa simples, como ajedrez, monopolio, damas chinas, entre otros, que dependen de un ordenador.

Los Roles Actanciales en los Videojuegos

Existen en los videojuegos, unas determinantes que influyen sobre el jugador. *Los roles actanciales*³⁴, como lo definen Ricardo Casas Tejeda y Luis Perillán Torres

³⁴ Ricardo Casas Tejeda y Luis Perillán Torres, Portal electrónico de la Universidad de Chile – Instituto de la Comunicación y la Imagen – Escuela de Periodismo - Publicación en línea: El rol del videojuego en el proceso de construcción de identidades: Antofagasta y Temuco (Chile). (citado el 2 de marzo de 2009) Disponible en:
<http://www.periodismo.uchile.cl/cursos/psicologia/archivos/04Video.pdf>

en su investigación sobre videojuegos, argumentan, que los individuos a la hora de estar interactuando con ciertos protagonistas son vulnerables a las tendencias culturales que el videojuego les muestra, por lo que aclaran, que existen dos características importantes.

- *La primera*, es que las narraciones pueden cambiar de acuerdo a las acciones del personaje.
- *La segunda*, es donde el protagonista puede cambiar de rol, volviéndose antagonista. Sin embargo, eso depende si la trama de la historia es de narración Norteamericana o Japonesa, las cuales tienen ciertas particularidades, la anglosajona es un tipo de historia donde los personajes no tienen un cambio de rol, mientras que en la asiática los roles pueden ir cambiando como se torne la historia.

El desarrollo de la historia es moralizada por el jugador. Sin embargo, Casas y Perillán, argumentan que cuando se dan estos procesos de interpretación de códigos y símbolos, se generan en el videojugador un espacio de evasión del mundo externo, lo que conlleva a éste a estar en un estado de ensoñación de un mundo paralelo.

Asimismo, justifican y aclaran, que en otros videojugadores se dan estados donde se construye una identidad imaginaria con cierta tendencia que puede ser agresiva especialmente en los videojuegos de combate y de simuladores.

Concluyen en su investigación, que el proceso de identificación imaginaria en los videojugadores, se da por la interacción corporal entre el ser humano y la máquina, que es la plataforma o consola de juego, donde se da un intercambio simbólico. Con lo que se puede decir, que los videojuegos en sus diferentes modalidades, permiten al jugador, estar sumergido en mundo fantástico lleno de ilusiones y de aventuras propias de la historia que se le plantean, siendo los videojugadores, los actores que cambian la historia o siguen la linealidad.

De esta manera, el individuo que en este caso es el videojugador, está sometido a la dualidad hombre-máquina, donde se ejecutan acciones dependiendo de la intención del que juega, siendo la máquina la que responde frente a lo que se le programa. Y es ésta en últimas, la que complace o displace sus intereses.

Aplicación del videojuego en el Aula desde el enfoque Comunicativo y Pedagógico

Según Francisco J. Pérez-Latre, para una buena aplicación de los medios tecnológicos, se debe partir de la multidisciplinariedad, esto ayudará a adaptar los mensajes a los estudiantes.

Asegura Pérez-Latre, que la información tiene que re-elaborarse para que se encuentre al alcance de la población, lo que sería convertir el discurso en un lenguaje común.

Igualmente el autor aconseja hacer metáforas y ejemplos que faciliten la comprensión del mensaje.

Por otro lado, Pérez-Latre, plantea tres cuestiones que pueden ayudar en la transmisión de valores a través de la práctica con el uso medios audiovisuales.

Éstas son:

1. Buena comunicación (saber difundir el mensaje de lo que está proponiendo)
2. Debe existir creatividad en lo que se va transmitir.
3. Por tanto debe incorporar puntos de acuerdo en cuanto al tema en cuestión.

Sin embargo, en la transmisión de valores, se debe hacer una lectura profunda del contexto, ya que se pone en juego los valores de cada uno de los individuos, esto facilitaría los diálogos y los consensos de la temática planteada.

Félix Etxeberria Balerdi de la Universidad del País Vasco “Videojuegos y educación”³⁵, asegura que en la transmisión de valores, éstos, se encuentran presentes en todos los medios, como los programas de televisión y los videojuegos. Donde los videojuegos están promoviendo temas como el sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia y la agresividad entre otros.

Etxeberria afirma que los jóvenes y niños están aprendiendo de estos valores y actitudes que los videojuegos promueven. Este describe los valores y actitudes más impulsados por los videojuegos.

Valores y Actitudes más representativos por los videojuegos

a).-**La competitividad.** Es uno de los ejes de la sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un

³⁵ Félix Etxeberria Balerdi, portal de la Universidad de Salamanca, publicación en línea “Videojuegos y Educación”, Universidad del País Vasco, (citado el 10 de Marzo de 2009) disponible en:

http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

b).-**La violencia.** es otra de las dimensiones que tienen un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en la sociedad, puesto que se vive en un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc.

c).-**Sexismo y erotismo.** La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales y la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

d).-**Velocidad.** Es otra de las características de la sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real.

e).-**Consumismo.** La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores, etc.

Las fuentes de la Motivación y de la Conducta

Luego de la descripción de estos valores y actitudes, Félix Etxeberria Balerdi explica que en el aprendizaje social existen unas fuentes de la motivación y la conducta en las personas, que se centran en factores como:

Los modelos; los cuales son conductas que se aprenden del contexto a través de la observación por medio de la imitación. Un ejemplo desde el punto de vista de Etxeberria sería, “Un modo de aprender la forma de servirse en un comedor público es observar cómo resuelven el problema las personas que nos preceden”³⁶.

³⁶ Félix Etxeberria Balerdi, portal de la Universidad de Salamanca, publicación en línea “Videojuegos y Educación”, Universidad del País Vasco, (citado el 10 de Marzo de 2009) disponible en:
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Los reforzadores, son todas aquellas influencias que incrementan o disminuyen una conducta.

Dentro de los reforzadores Etxeberria plantea que existen cuatro tipos de reforzadores los cuales son:

- **Las consecuencias de las respuestas**, es el proceso de diferenciación que se da cuando un resultado es positivo o ineficaz, es decir, se seleccionan las respuestas que han tenido éxito. Se afianzan las respuestas que provocan placer o satisfacción mientras que se evitan las conductas que han sido de dolor o insatisfacción.
- **Los refuerzos extrínsecos**, son los castigos y privilegios que se tienen a través de la conducta.
- **Los amplificadores sociales**, son los efectos positivos y negativos, que se tienen de la conducta del sujeto en el contexto, con los demás y en él mismo.
- **El control cognitivo**, son los resultados que se dan por parte del individuo cuando éste conoce ciertas tareas, el sujeto cuando conoce dichas tareas refuerza su conducta e igualmente cuando el sujeto practica más dichas tareas y emplee más sus sentidos, la actividad realizada será más afianzada.

Síntesis

Los últimos dos planteamientos sobre la motivación y la influencia en el aprendizaje de los individuos se basa en que, según Félix Etxeberria Balerdi:

- Las actividades dentro de un contexto educativo, como es el caso de los estudiantes debe tener motivación, la cual debe ser atractiva para que se promueva el aprendizaje:
 - La actividad debe ser recompensada en lugar de generarse un castigo
 - La actividad debe ser reforzada para que el estudiante cree estructuras de conocimiento
 - Que el refuerzo o la recompensa sea inmediata
 - Que esté adaptado a las características del individuo (tenga niveles)
 - Que los resultados se reconozcan rápidamente
 - Que tengan un reconocimiento social

Los videojuegos frente a otros escenarios, desde Etxeberria, son una fuente de motivación frente a la escuela y la familia, ya que en ninguna de estas dos, se generan actividades lúdicas que generan satisfacción, al igual que un conocimiento exacto de los fines a conseguir e igualmente no existen

gratificaciones constantes frente a las actividades que dentro del videojuego puedan existir.

Por otro lado, el juego de video cumple la función de instruir en los objetivos que se deben alcanzar, premia cada logro obtenido, permite jugar en el nivel adecuado a las habilidades de cada uno, permite además, que los logros individuales sean publicados, posibilita del mismo modo identificarse con los personajes de la historia. Por otro lado, los videojuegos generan competencia lo que es una fuente motivación y una alternativa para que padres y madres observen los logros alcanzados por sus hijos e igualmente para educadores, para que identifiquen los niveles cognitivos de sus estudiantes.

El Videojuego y la Trasmisión de valores

Según María Teresa Gómez del Castillo Segurado, para la aplicación del videojuego en un contexto educativo, es necesario, reconocer las posibilidades didácticas del videojuego, ya que estos motivan al individuo a que se esfuerce en realizar actividades complejas, haciendo que aprenda y busque alternativas para cumplir objetivos que los videojuegos le impone.

Según Gómez del Castillo, los videojuegos tienen cuatro aspectos potencializadores del aprendizaje, lo cuales son:

1. Aspectos Cognitivos
2. Destrezas y Habilidades
3. Aspectos Socializadores
4. Alfabetización Digital

Aspectos Cognitivos, los videojuegos, facilitan en el individuo:

- Una capacidad mayor para *memorizar hechos* de las experiencias.
- *Observación hacia los detalles.*
- Una *percepción y reconocimiento espacial.*
- Un *descubrimiento inductivo.*
- *Capacidades lógicas y de razonamiento.*
- La *comprensión lectora y vocabulario.*

Destrezas y Habilidades, se desarrollan las siguientes:

- Un *autocontrol y autoevaluación.*
- Una *implicación y motivación,*
- *Superación personal.*
- *Inversión de esfuerzo la cual es reconocida de forma inmediata.*
- *Habilidades motrices, como también de reflejos y respuestas rápidas,*

- La *percepción visual*.

Aspectos Socializadores, se produce:

- Aumento de la *autoestima*, se le proporciona al jugador un *sentido de dominio, control y cumplimiento*, ya que en el videojuego se dan recompensas, gratificaciones y/o satisfacciones por los objetivos logrados.
- Se produce, *interacción con demás amigos* de manera no exclusiva, sea de manera presencial o a distancia.

Alfabetización Digital, se genera:

- Una iniciación al mundo de la informática, ya que en la interacción con los videojuegos, se ejecutan manejo de ventanas, comprensión de íconos, velocidad con el control de juego entre otras.

Sin embargo, Gómez del Castillo, asegura que los videojuegos pueden generar los siguientes inconvenientes:

- Pueden “enganchar” si se les dedica mucho tiempo, volviéndose el jugador un irresponsable con sus otras actividades y deberes. Y se hace con mucha constancia puede producir adicción.
- Se refleja en la mayoría de los videojuegos contravalores como, *violencia, competitividad, individualismo*, entre otros temas.
- Los videojuegos pueden generar varios sentimientos de ansiedad y/o hostiles.
- En la mayoría de las historias de los videojuegos, no se percibe la violencia de forma pasiva, el jugador es protagonista de ella.

Actuación ante los videojuegos

Por lo tanto María Teresa Gómez del Castillo Segurado afirma que ante los videojuegos, se debe empezar por hacer un seguimiento desde los padres para que éstos, sepan con qué tipo de juego interactúan sus hijos, e igualmente de los demás actores que influyen en la educación de los mismos estudiantes.

Por lo que Gómez del Castillo, propone tres líneas de actuación ante los videojuegos, las cuales son:

Para los padres:

- Conocer y controlar en los hijos, los videojuegos que utilizan al igual que el tiempo que interactúan con ellos.
- Jugar con ellos, compartir con los hijos las experiencias de juego y competir con ellos, esto posibilita entablar una relación más cercana y de empatía.

- Entablar diálogos para saber por qué les motiva los videojuegos, y por qué a los padres les pueden parecer perjudiciales.
- No censurar su uso como estrategia, sino buscar alternativas de ocio.
- Animar a que jueguen con amigos.
- Reducir el tiempo de juego.
- Fomentar el criterio de selección de videojuegos.
- No consentir el uso de determinados videojuegos o en determinadas circunstancias.

Desde la legislación:

- Promover una legislación del uso de los videojuegos, que proteja los derechos de los niños, jóvenes y adultos, en su dimensión física, intelectual y espiritual.
- De la misma forma regular y/o prohibir, aquellos videojuegos que dañen la integridad de los sujetos o las comunidades.
- Supervisar los fabricantes de videojuegos.

Desde los educadores:

- Reconocer los videojuegos en el currículo y valorarlos como realidad de los alumnos.
- Convertir la escuela en un escenario abierto a nuevas fuentes del saber.
- Volver la escuela un espacio para conocer, construir y analizar la cultura mediática.
- Concienciar a los niños del carácter nocivo de algunos videojuegos, potenciando la lectura crítica de los mismos.
- Promover alternativas de talleres de los videojuegos y/o estrategias, tanto en centros cívicos y en las escuelas, al igual que en otros medios de comunicación.
- Acercar a las familias y enseñantes al mundo de los videojuegos.
- Diseñar y crear nuevos videojuegos.

METODOLOGÍA INVESTIGATIVA

PLANEACIÓN ELABORADA Y SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Primera Observación

Antes de realizar el proceso investigativo, se hizo un cronograma de actividades correspondientes con las fechas, con base en la categorías y subcategorías de análisis. El primer acercamiento investigativo, que se realizó, buscaba identificar cuál era el videojuego más jugado por hombres y mujeres del colegio complejo educativo La Julita de los grados décimos. Lo que permitió reconocer cuáles eran sus preferencias en cuanto a los videojuegos.

La primera encuesta realizada quedó estructurada de la siguiente manera:

Datos preguntados:

- Nombre
- Sexo
- Edad

Preguntas

- ¿Cuál era el videojuego que jugó o juega que más le gusta? y ¿por qué?

Información recolectada

- Más del 50 % de los estudiantes coincidían con el videojuego GTA SAN ANDREAS, tanto hombres como mujeres.

Segunda Observación

En segunda instancia se hizo un cronograma de actividades de observación con el grado décimo C, para identificar si los estudiantes aceptaban el uso del videojuego GTA SAN ANDREAS en la asignatura.

Observación 31 de marzo de 2.008

Categorías de análisis empleadas para la identificación:

- 1) Autonomía en los procesos cognitivos desde la perspectiva Moral
- 2) Tipologías de juegos ordenador

Descripción

Durante la clase de ÉTICA y VALORES, se planteó que se iba a utilizar el videojuego GTA SAN ANDREAS en el grado décimo "C".

- Se pudo observar que por parte de algunas jóvenes del salón, se manifestaba el desacuerdo hacia la utilización de éste, ya que para ellas es muy violento, por otra parte, en su mayoría los jóvenes se mostraban motivados por dicha práctica (**categoría 1**),
- además, sugirieron el uso de otros videojuegos (**categoría 2**).
- En relación con las categorías, se buscaba conocer el tipo de videojuego y sus perspectivas morales frente al videojuego GTA SAN ANDREAS.

Tercera Observación

En tercera instancia se llevó la plataforma de juego PC, para que los estudiantes interactuaran con éste.

Observación 7 de abril de 2.008

Categorías de análisis empleadas para la identificación:

- 1) Cadenas de acción
- 2) Patrones Culturales desde la familia
- 3) Carácter individual
- 4) La interacción con el juego de ordenador
- 5) El concepto de videojugador

Descripción

- Se decidió emplear en ese día el PC como consola de juego y se invitó a los estudiantes a que lo jugaran. De esta forma se logró observar patrones de conducta, desde la acción espontánea de ellos. En total fueron 20 las personas las que quisieron jugar, las otras 13 se encontraron algo apáticas, (**categorías 2 y 3**)

- Sin embargo, estaban pendientes del proceso (*ver jugar a sus compañeros*).
 - Por otro lado, las personas que estaban jugando optaban por conducir un auto, dispararle a todo el mundo, decir expresiones como *¡déjeme jugar!...*, y realizar acciones como; huir de la policía, **(categoría 1 y 4)**
 - Jugar aleatoriamente (*no cumplir con la linealidad del juego*) **(categoría 3, 4 y 5)**,
 - No alimentar a su personaje, hacer acrobacias, perfeccionar habilidades, entre otras.**(categorías 3 y 5)**
 - Por otro lado, los observadores se veían emocionados, diciendo frases como:
 - *¡profe, déjeme jugar!*
 - *¡eso si es mucho bobo!*
 - *¡déjeme a mí!*
 - *¡póngale la clave!*
 - *¡póngale armas!*
 - *¡corra!*
 - *¡lo van a matar!*
 - *¡dispárele a todos!*
- (categorías 1, 3, 4 y 5)**
- Motivados por las acciones que sus compañeros realizaban al interactuar con el videojuego. **(categoría 1)**
 - En relación con las categorías de análisis, se buscaba conocer los patrones culturales y sociales, las formas de juego individual.

Cuarta Observación

En la cuarta instancia se hizo una observación con estudiantes de otro colegio para conocer más del videojuego GTA SAN ANDREAS y por qué ellos lo jugaban.

Observación 12 de abril de 2.008

Categorías de análisis empleadas para la identificación:

- 1) La interacción con el juego de ordenador
- 2) Los valores en los procesos cognitivos

Descripción

- Explicaron que les gusta el videojuego porque, les ofrece muchas libertades y también pueden realizar acrobacias y hacer cosas que no se pueden en la realidad, **(categoría 1)**.
- *(crear caos, matar policías, civiles, enemigos o amigos, puede destruir objetos, puede robar, apropiarse de objetos, puede utilizar diferentes tipos de armas, cuchillos, catanas, manoplas, bates, palos de golf, dagas, bazukas, rifles, bombas, palos de billar, puede dar puños sobrehumanos, cambiar el tipo de auto, conquistar cualquier chica con facilidad, tener sexo con cualquiera... etc)*. Ellos, en el videojuego buscaban lo que al igual los estudiantes de la Julita, *(descargas constantes de adrenalina, formar el caos, perfeccionar habilidades, romper las reglas tanto físicas como sociales)*.**(categoría 2)**.
- En relación con las categorías, se encontró que los estudiantes tienen varias formas de interactuar con los videojuegos, manejan el concepto de valores dentro del videojuego.

Quinta observación

En la quinta observación se cambió de plataforma de videojuego, se hizo división de los grupos durante la clase y pudo reflejar acciones por ellos durante la interacción.

Observación 14 de Abril de 2.008

Categorías de análisis empleadas para la identificación:

- 1) El carácter interno
- 2) Las cadenas de acción
- 3) Características de la adolescencia
- 4) Los reforzadores

Descripción

- Por sugerencias hechas en la clase anterior, se decidió cambiar de PC a consola de PlayStation 2. Se dividió el grupo en 4 grupos de 6 estudiantes y uno de 7. De cada uno de estos, se eligió a un estudiante *(los que se*

mostraban apáticos al juego) para que jugara mientras que los otros observaban las acciones que su compañero realizaba. **(categoría 1)**.

- En estas personas, las cuales en un comienzo se mostraron desinteresados en el videojuego por lo violento, se observó, cómo estos se emocionaban al dispararle a las personas, al ser perseguidos, al saltar, al correr, al subir a la parte superior del carro y disparar desde ésta...etc. **(categoría 2)**.
- También se pudo escuchar expresiones como, *¡déjeme dispararle!*, *¡llévelo a tal parte!*, *¡usted conduzca y yo disparo!*, entre otras. Además, se vio como los estudiantes no querían dejar de jugar. **(categoría 3)**
- Por otro lado, en las personas simpatizantes del videojuego, se notó acciones como:

- comprar casas,
 - robar vehículos,
 - hacer trucos de armas,
 - jets,
 - carros,
 - curar al personaje,
 - incitar a la policía,
 - conseguir dinero,
 - vestirlo de diferente forma,
 - correr por las calles,
 - besar a otro personaje,
 - descubrir secretos,
 - saltar en paracaídas y asesinar con distintas armas
- (categoría 4)**
- (categoría 4)**

- Cabe decir que los estudiantes jugaron en grupo. **(categoría 2)**
- En relación con las categorías, los estudiantes expresaban emociones generadas por las actividades durante la interacción por el videojuego. Sin embargo, muchos de esos comportamientos son generados en las etapas de la adolescencia.

Sexta observación

Se diseñó un inventario de acciones realizadas durante su interacción con el videojuego a 20 estudiantes de los 33 para identificar las siguientes categorías:

Tabla de acciones en relación con las categorías

Categorías	Acción del estudiante	Relación con las categorías
<ul style="list-style-type: none"> • Patrones de la familia • Consumismo • Los Reforzadores • Los modelos 	Se identifican con el léxico de los personajes cuando estos hablan	Los estudiantes desarrollan comportamientos por la interacción con los medios y reconocen ciertos términos vocales y gestuales Se dejan llevar por los significados que el videojuego les muestra en la historia
<ul style="list-style-type: none"> • Consumismo • La competitividad • La violencia 	Hacen delitos consecutivos cuando tienen la oportunidad	Se dejan llevar por las acciones y situaciones que les impone el videojuego
<ul style="list-style-type: none"> • Control cognitivo 	Se divierten cuando están interactuando	Se manifiestan comportamientos de diversión cuando pierden o ganan
<ul style="list-style-type: none"> • Los reforzadores • Los lenguajes audiovisuales (uso) • Sexismo y erotismo 	Se complacen cuando pueden coquetear	Se identifican en los estudiantes características de la adolescencia, igualmente emplean los lenguajes que les permite el control del PlayStation 2, se dejan persuadir por el mensaje erótico y sensual de los personajes ficticios
<ul style="list-style-type: none"> • El concepto de videojugador 	Ejecutan su forma de juego individual	Toman la iniciativa de jugar sólo y deciden como jugar

Séptima Observación

Se elaboró una encuesta final para lograr determinar si el uso de los videojuegos durante el aula en relación con la categoría *Autonomía en los procesos cognitivos desde la perspectiva Moral*.

- De 20 encuestados del grupo décimo "C", respondieron 16 preguntas, de las cuáles se sacaron las más relevantes y se extractó la siguiente información:

Los estudiantes al interactuar expresaron lo siguiente:

- 9 de los estudiantes aceptaron que han tenido comportamientos similares a los de los personajes de los videojuegos, 11 estudiantes respondieron que no han tenido comportamientos de ese modo.

En relación con la pregunta:

1. En su contexto real ¿ha asumido usted comportamientos similares a los de los protagonistas de los videojuegos que ha jugado?

Si, porque _____

No, porque _____

- 7 de los estudiantes respondieron, que les gustaría tener un estilo de vida parecida a la de "CJ", sin embargo, dos de los 7 estudiantes con las respuestas afirmativas, respondieron lo siguiente:

- Estudiante 1: "hay partes del juego me gustaría ser como el personaje".
- Estudiante 2: "me gustaría el dinero y el lujo pero a través de un trabajo honesto".

- 12 estudiantes aseguraron que no les gustaría el estilo de vida de "CJ"
- Y el estudiante restante, no dio respuesta.

En relación con la pregunta:

2. En algún momento ¿ha aspirado usted a tener el estilo de vida del personaje central del videojuego?

Si, porque _____

No, porque _____

- 1 estudiante no respondió, 11 estudiantes afirmaron no ser validas las acciones de "CJ", y ocho reconocieron que el personaje debe

actuar de acuerdo a ese contexto ficticio. Las dos respuestas más relevantes son las siguientes:

- Estudiante 1: “Al final es un juego y esta es la función del personaje”.
- Estudiante 2: “Es como el nació y se crió”.

En relación con la pregunta:

3. ¿Considera válida las acciones del personaje central del videojuego, para mantener su estilo de vida, como, infringir la ley para mantener un estatus social?

Si, porque _____

No, porque _____

4. ¿Qué admira usted del personaje central del videojuego?

- Su forma de vestir
 - Sus tatuajes
 - Su peinado
 - Sus accesorios de vestir
 - Sus bienes (casa, carros, motos, amigos, familia, mujeres ...)
 - La forma como actúa para conseguir las cosas
 - Acciones del personaje, golpear, hacer acrobacias, Low Rider – brincar con el carro en el mismo sitio-, bailar, nadar.
 - Presumir
 - Intimidar
 - Persuadir a sus semejantes
- 2 de 20 estudiantes no respondieron a la pregunta:
 - Los otros 18 estudiantes respondieron que lo que más admiran de “CJ”, es la forma de conseguir las cosas y los bienes materiales.

Consiguiente con la pregunta 4 se hizo una pregunta 5 para identificar la argumentación.

Pregunta número 5:

Si respondió a la pregunta anterior, explique el por qué de la respuesta

- De esta pregunta 2 no respondieron
- 1 respondió no gustarle nada de la pregunta 4
- El resto argumentaba reconocer admiración por algunos actos y la facilidad de acceder a esos bienes materiales.

Pregunta número 6:

Al usted interactuar con este videojuego, usted experimenta:

- Ansiedad
- Ira
- Impotencia
- Agresividad
- Miedo
- Desprecio
- Todas las anteriores
- Otra,
cuál _____

De las cuales, las respuestas más relevantes son las siguientes:

- 6 de los estudiantes respondieron generarles ansiedad
- 3 respondieron que les generaba entretenimiento.
- 1 estudiante respondió no experimentar nada
- Los otros 10 estudiantes experimentaron cambio en el comportamiento.

Pregunta número 7:

¿Qué reglas, evidencia al interior del videojuego que hay en el entorno social en el cual vive? Seleccione una o varias u/o nombre otra.

- No trasgredir la ley, (no robar, no matar, no traficar, contribuir a la construcción de ciudadanía) (no violar espacios prohibidos, no generar caos social, no agredir a tus semejantes).
- Adquirir un estatus social importante dentro de su grupo humano (ganarse la admiración, el respeto, la amistad y la protección de sus coterráneos).
- Otra,

cuál _____

Con base en esta pregunta los estudiantes respondieron lo siguiente:

- 10 de los estudiantes, afirmaron que -Adquirir un estatus social- es una de las reglas que más se evidencia al interior del videojuego en relación con el entorno social en el cual se vive.

- 9 afirmaron que la regla que más evidencia al interior del videojuego en relación con el entorno social más cercano, era -No trasgredir la ley-.
- 1 estudiante seleccionó las dos reglas mencionadas.

Pregunta número 15:

¿Qué juicio moral y ético, le merece usted éste tipo de videojuego?

Ante esta pregunta los estudiantes respondieron lo siguiente:

- 3 no respondieron ante el juicio moral y/o ético que merece éste tipo de videojuego.
- 5 respondieron subjetivamente lejos de la respuesta.
- 3 respondieron que tenía un aspecto hacia la convivencia.
- 9 respondieron desde su perspectiva moral: “que tiene una tendencia conflictiva”.

INFERENCIAS DEL ESTUDIO REALIZADO CON BASE EN LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

De la primera observación:

- De la primera encuesta, se logro identificar que los estudiantes interactúan con videojuegos tanto hombres como mujeres. Los estudiantes tienen gustos por cierto tipo de videojuegos.

De la segunda observación

- Los estudiantes tienen juicios de valor al interactuar con medios tecnológicos, reconocen que tiene un contenido afín a sus gustos.

De la tercera observación

- Se logra visualizar un alto grado de interacción con el videojuego GTA SAN ANDREAS.

De la cuarta observación

- Se identificó que en los estudiantes tanto de la Julita como de otro colegio, interactúan con este tipo de videojuego por la libertad de acciones que se pueden hacer.

De la quinta observación

- Se generan relaciones de grupo cuando juegan en cooperación, se emocionan al generar caos.

De la sexta observación

- Los estudiantes se sienten identificados por los mensajes que el videojuego les muestra, manejan criterios de juego.

De la séptima observación

- Con lo interpretado en los datos se llegó a que los estudiantes se caracterizan por jugar este tipo de juego por diferentes razones. Sin embargo, es más un consumo cultural y social como lo plantea Andrew Darley, aunque se juega con diferentes estilos de juego y de estructura, todo corresponde a que son adolescentes y están sumergidos en varias alternativas de entretenimiento y de formación social y cultural.
- En relación con la Ética, los temas abordados posibilitan la participación de los estudiantes de manera reflexiva y propositiva, ayudan a su vez a que los mismos estudiantes sean conscientes de las acciones de los personajes dentro de la historia del videojuego lo que permite identificar y relacionar las situaciones de la realidad de cada estudiante con las de su contexto más cercano.

CONCLUSIONES

Con lo investigado durante las reflexiones teóricas y el trabajo de campo se pudo llegar a tres conclusiones:

1. Se puede emplear el videojuego GTA SAN ANDREAS en el proceso de enseñanza aprendizaje de la autonomía moral de la asignatura Ética y Valores del grado décimo, ya que posibilita la interacción con los estudiantes y el tema moral planteado, igualmente, el espacio formativo de la clase a través de la implementación de los medios tecnológicos como lo son los videojuegos, propician temas de análisis en cuanto a la cultura de los jóvenes adolescentes y el contexto social en el cual están sumergidos.
2. Los estudiantes identifican varios aspectos de la vida cotidiana reflejada en el videojuego GTA SAN ANDREAS. Aunque interactuaron con el juego y reconocieron sus comportamientos, explicaron que en la mayoría de los casos, la historia ficticia del personaje "CJ" es sólo una simulación y evasión del mundo externo. Dijeron además, que ese tipo de acciones sólo se pueden llevar a cabo en ese mundo irreal.
3. Se puede decir que los estudiantes son autónomos en sus acciones y en su perspectiva moral, aunque infrinjan los patrones sociales y culturales durante la interacción con el videojuego, tienen conciencia de la realidad, el videojuego GTA SAN ANDREAS no tiene influencia directa en su vida.

TIPOS DE ESTUDIOS DE ESTUDIOS EMPLEADOS EN LA INVESTIGACIÓN

Se emplearon dos tipos de estudio para la investigación los cuales son:

- Estudios Observacionales
- Estudios Comparativo-Causales

El estudio observacional se hizo para describir las situaciones y acciones, de los estudiantes en la interacción con el videojuego GTA San Andreas. Igualmente para identificar ciertos aspectos relevantes en el ambiente del aula.

Para tal estudio se siguieron los siguientes parámetros:

1. Se elaboro una guía de observación, con base en categorías de análisis.
2. Formación del investigador ((en cuanto al proceso de interacción con el videojuego GTA San Andreas))
3. Se hizo un análisis de los estudiantes, en la interacción estudiante-videojuego

Con el estudio Comparativo-Causal, se busco como primera instancia, la relación que hay con el tema de Ética y Valores "La Autonomía Moral" y el contenido del juego de video GTA San Andreas.

Y Como segunda instancia, se quiso relacionar el contenido del videojuego con la vida real de los estudiantes.

- Se hizo una lectura previa del impacto de los videojuegos en los jóvenes y posteriormente del videojuego GTA San Andreas en el contexto educativo.
- Se busco sujetos especializados y no especializados en cuanto al videojuego GTA San Andreas para encontrar la relación que hay entre tipos de video jugadores.

PROPUESTA METODOLÓGICA DEL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS CON LA ASIGNATURA DE ÉTICA Y VALORES

Esta propuesta es una guía para el profesor, va ligada al tema autonomía moral de la asignatura de Ética y Valores que trata el colegio Complejo Educativo La Julita en grados décimos, por lo que se busca, relacionarlos con las temáticas sociales y culturales abordadas por el videojuego GTA SAN ANDREAS para su aplicación.

Asimismo, la propuesta estará apoyada desde el libro de Ana María Miralles "Periodismo, Opinión Pública y Agenda Ciudadana" (2.006), el capítulo "Voces Ciudadanas" y los "Estándares Básicos de Competencias Ciudadana" del ministerio de educación colombiano.

De los cuales se usarán los dos siguientes estándares y lineamientos curriculares para el grado décimo de la asignatura Ética y Valores :

- Identifico dilemas de la vida en las que entran en conflicto el bien general y el bien particular; analizo opciones de solución, considerando sus aspectos positivos y negativos.
- Argumento y debato sobre dilemas de la vida en los que entran en conflicto el bien general y el bien particular, reconociendo los mejores argumentos, así sean distintos a los míos.

Para tomar las temáticas planteadas es necesario tener presente:

Según Miralles:

-Un Espacio para el debate, tomar un tema del videojuego que permita la participación de los estudiantes para que éstos construyan conceptos reflexivos y críticos.

-Las Temáticas (que aborda el videojuego), dar a conocer las temáticas del videojuego de manera descriptiva y expositiva.

-Estrategias específicas:

- Emplear el videojuego; facilita especificar el tema a tratar y ayuda a relacionarlo con la vida cotidiana.
- Tomar el videojuego como generador de debate; esto generaría en los estudiantes posturas e inclinaciones ideológicas.

-Manejo adecuado de la Información:

- Utilizar los mensajes del videojuego para generar opinión.

-La participación de los estudiantes:

- Promover en los estudiantes la selección de temas por individual y colectivo para que estos generen posturas reflexivas.
- Poner como eje central, el tema más representativo que retoma el videojuego en relación con la ética.
- Generar interrogantes en los estudiantes, para que éstos hagan sus propios planteamientos e igualmente elaboren preguntas.

-Debatir y hacer consensos de los temas planteados:

- Al generar participación en los estudiantes, se empiezan a crear posturas reflexivas en cuanto a los temas, por lo que es necesario, la deliberación entre éstos y el profesor. Esto busca que los estudiantes hagan juicio crítico frente al videojuego.
- Luego del proceso deliberativo, es pertinente jerarquizar los juicios de valor que los estudiantes han elaborado, para que ellos mismos acompañados por el profesor, propongan alternativas de interpretación frente al tema o temas en común.

-Generar una Perspectiva social e individual:

- Al identificar la postura de los estudiantes frente a los temas vistos y debatidos, cada uno de ellos debe responder la siguiente pregunta:
¿Cuál es el vínculo que tiene el estudiante con las temáticas que dicho juego plantea y la relación con su contexto social y cultural?

DESARROLLO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

Primera sesión

La primera sesión debe identificar la forma de juego del estudiante y su interacción con la plataforma (PlayStation 2).

La cuál se puede identificar por medio de una encuesta o un formulario simple que deje visualizar, modo de juego, si es jugador habitual o fanático y en caso contrario que otra actividad lúdica realiza.

El formulario debe preguntar:

El modo de juego: (el cual debe especificar si juega solo o acompañado, individual o cooperativo, debe reflejar el nivel de dificultad). Debe tener además, la configuración de juego, es decir, si el estudiante hace previamente ciertos cambios antes de jugar, especificar si son de modificación del personaje.

La forma de juego: ésta debe especificar, si juega de manera lineal, fragmentada o alternada. Es decir, si el estudiante cumple todos los objetivos y misiones que el videojuego le impone, o juega de manera selectiva.

- **Deben ir preguntas que reflejen la representatividad del estudiante con el videojuego**

Representatividad con el videojuego:

Debe preguntar:

- La representatividad que tiene el videojuego para el estudiante (desde los protagonistas y antagonistas hasta las acciones y situaciones que allí ocurren). Es pertinente elaborar un inventario de acciones que realiza el personaje.

Como segundo punto se elaborarán preguntas de respuestas argumentativas, como por ejemplo:

- ¿Argumente por qué juega éste tipo de videojuego?
- ¿Describa una parte del videojuego y aclare cuáles son esos elementos que lo identifican con ése escenario ficticio?
- ¿Dentro de su contexto urbano, cuáles son las relaciones sociales que usted tiene, como amigos, conocidos, compañeros de colegio, y culturales como la barra de fútbol o ir de rumba con las que más se identifica? argumente su respuesta.
- ¿Dentro ésas relaciones interpersonales con cuáles se involucra más?

[Ver diapositivas 1 \(al final\)](#)

Segunda sesión

Luego de la primera sesión, el formulario elaborado por los estudiantes, ha generado una perspectiva con respecto al videojuego y de ellos mismos, lo que posibilita, la descripción del videojuego de manera más detallada.

Descripción del videojuego

Contar de manera detallada la saga de éste videojuego:

- ¿Cuál es el objetivo en GTA SAN ANDREAS?
- Elaborar una sinopsis de la historia por parte del docente, para saber de dónde viene el personaje Carl Johnson y cuál es la relación de éste con el título del videojuego.
- Posteriormente hacer una breve descripción de los escenarios que el personaje debe habitar (como barrios, centro de la ciudad, periferias, pueblos, villas entre otros).

[Ver diapositiva 2 \(al final\)](#)

Tercera sesión

En la clase anterior se habló de la historia del videojuego, ahora se detallará tres conceptos importantes en relación con la teoría:

Definir el concepto de Cultura desde Edward T. Hall (Más allá de la Cultura)

- *El concepto de Cultura*, se puede entender como el medio de comunicación del hombre, que está presente en todos sus procesos sociales. La cultura se involucra en todos los procesos del hombre, como la personalidad, las expresiones, sus pensamientos, hasta la forma en cómo administra sus sociedades.

Describir el concepto de Patrones Culturales de la Familia desde F. Escardó (Anatomía de la Familia).

- ❖ Cada sujeto pertenece a una familia y es la familia la que adopta unos patrones culturales (necesidades e intereses).
- ❖ F. Escardó argumenta: “no podemos ignorar que la familia está inmersa en la sociedad de la que recibe continuas influencias”. Por lo que la familia debe adaptarse a esas lógicas sociales y culturales.
- ❖ Igualmente, Escardó plantea, que la relación entre sus distintos miembros es variable. Es así, que cada individuo dentro de un grupo social es diferente a su núcleo al cual pertenece pero debe adoptar los patrones para poder estar en relación con los demás miembros de la sociedad y los procesos de la cultura.

La familia cumple según Escardó dos funciones:

- *La estructuración pisco-afectiva*, ya que es el punto de realización de los individuos.

- *La vinculación y adecuación*, de los individuos por parte de la familia a las pautas sociales.

De esta manera Escardó, afirma, que un grupo social como lo es la familia, se encarga de adecuar a los individuos a los parámetros que exigen la misma familia y la sociedad en general.

Cuarta sesión

Subsiguientemente con los conceptos, es necesario enunciar y explicar el concepto de Sociedad, Las Relaciones y Los Roles que se generan dentro de un grupo social.

Enunciar el concepto de Sociedad y las Relaciones Sociales que se generan entre hombres, de la siguiente forma:

- *El concepto de Sociedad*: Según varias definiciones sobre el concepto de sociedad, ésta se refiere al conjunto de personas que comparten una cultura y unas conductas específicas, las cuales interactúan entre sí para hacer parte de una comunidad, lo que genera en ellas la búsqueda de una identidad (referenciado desde el portal <http://definicion.de/sociedad/>, visitado 24 de marzo de 2009).
- *Las Relaciones Sociales desde Henri Johannot* desde el libro "El Individuo y El Grupo; Las Relaciones Interhumanas, el papel de los líderes, el trabajo en equipo", habla que las asociaciones entre hombres crean "Las Relaciones Sociales", que son indispensables para que los mismos hombres aseguren su vida, permitiendo además, el compartir sentimientos, gustos e intereses. Henri Johannot expone textualmente que: "Los hombres deben trabajar juntos. Esta asociación raras veces es voluntaria, puesto que casi siempre es consecuencia de la profesión económica y de obligación técnicas independientes a nuestra voluntad", por lo que cada hombre según Johannot, debe actuar en correspondencia a su contexto, pero es este mismo el que impone una actividad grupal más allá de las diferencias entre los mismos.
- *Los Roles Sociales de Hugh Cabot y Joseph A. Kahl*: En las interacciones que tienen los hombres en grupos sociales, los hombres deben cumplir con un papel determinado y esto se da, cuando hacen parte de las distintas instituciones sociales a las que hacen parte, según lo plantean en su libro Hugh Cabot, Joseph A. "Relaciones Humanas, Conceptos y Casos en La Ciencia Social

Concreta”, las instituciones sociales son: Las Familias, Las Fábricas, Los gobiernos entre otras.

- Por lo que se puede decir desde el argumento de Cabot y Kahl, cuando los hombre se unen, cumplen unos roles específicos que les permite trabajar en equipo, pero la mayoría de las veces los hombres deben estar en una institución social, pues es la que facilita satisfacer ciertas necesidades e intereses.

Quinta sesión

Continuamente de las explicaciones y descripciones de los conceptos expuestos, se hará un énfasis en *los procesos cognitivos* que realizan los estudiantes, dentro de los cuales se les explicará las siguientes diferencias: (apoyado en Carlos Gispert, Enciclopedia General de Educación 1er tomo).

- **Naturaleza psíquica**
- **Carácter interno e individual**
- **Los valores**
- **Habilidades cognitivas**

Entendiéndose la naturaleza humana como:

- Todo individuo, tiene procesos cognitivos que se generan con el exterior pero él es el responsable de su aprendizaje.

Se refiere al concepto de carácter interno como:

- Todo individuo, tiene ciertos procesos de comprensión del mundo, pero estos se llevan a cabo internamente.

Se refiere al concepto de carácter individual como:

- Todo individuo en sus procesos mentales es el responsable de su aprendizaje pero esto solo se lleva a cabo bajo un carácter propio (cada sujeto aprende por si mismo).

Se refiere al concepto de Valores como:

- En los procesos de construcción del conocimiento, Los Valores, juegan papel fundamental, ya que contribuyen al desarrollo de las capacidades psicológicas que forman nuestro pensamiento y las acciones que ejecutemos.
- A este campo corresponde mencionar, los sentimientos en los procesos de construcción del conocimiento, como por ejemplo; la empatía, la vergüenza, el orgullo o la culpa.
- Los Valores corresponden especialmente, a la sensibilidad moral, entendida como la capacidad para mostrarse abierto a los problemas.
- Los principios pertenecen al desarrollo del juicio moral y la comprensión crítica de la realidad que tenemos. La capacidad para argumentar de acuerdo con criterios, es lo que nos permite establecer lecturas y planteamientos del mundo.

Se refiere al concepto de Habilidades Cognitivas como:

- Los procesos internos e individuales que se generan con la interacción social y cultural.

Dentro de estas *Habilidades Metacognitivas* (Fernando Romero Loaiza, Martha Cecilia Arbeláez Gómez, Edilma Vargas, Alejandro David García Valencia y Hernán Gil Ramírez, *Habilidades Metacognitivas y Entorno Educativo*) se ubican las siguientes instancias:

- **La supervisión:** esta es la capacidad de reflexionar sobre las operaciones mentales, es también cuando una persona supervisa sus pensamientos, acciones y es capaz de ejercer control de sus procesos cognitivos (procesos mentales).
- **Regulación y Control:** en esta actividad del pensamiento, las personas buscan alternativas para la solución de un problema.
- **Conocimiento del Conocimiento:** en esta instancia, supone la existencia de un conjunto de procesos que le permiten a la persona mantenerse enterada de sus propios procesos. Le permiten tener conciencia.

Sexta sesión

En relación con la clase anterior, se hará hincapié en el concepto de:

La Autonomía en Los Procesos Cognitivos desde la Perspectiva Moral: ya que La Autonomía, es uno de los principios básicos que conforma la educación del ser humano (apoyado en Carlos Gispert, Enciclopedia General de Educación 1er tomo).

- La autonomía, es la capacidad que tiene cada sujeto para actuar de acuerdo a su voluntad. Con ello no se quiere presentar la conciencia como algo puramente individual y aislado de la realidad, por el contrario, la conciencia se forma en la relación con los demás, y la manera de pensar y sentir del individuo.
- Es el resultado de lo que éste construye y descubre en el diálogo y la interacción. Sin embargo, la formación intersubjetiva de la conciencia (con los demás) supone que la autonomía personal tiene un carácter social y no acepta una postura heterónoma.
- Dicho de otra forma, los procesos cognitivos desde la perspectiva moral, corresponden a las capacidades innatas que tienen las personas para la ejecución de una tarea o actividad en común.

Posteriormente, se explicará el término de La Adolescencia, Los Cambios y sus Características, la cual se refiere a:

Abordado desde: ***el concepto de adolescencia de Robert J. Havighurst (Psicología Social de La Adolescencia)***

- El proceso de desarrollo que viene de la niñez y prosigue hasta la edad adulta. Puede definírsela por límites de edad, por cambios físicos y anatómicos, por cambios en la conducta social y por cambios en el “yo”.
- La Adolescencia es también el período durante el cual la conducta social del niño se transforma en conducta social del joven adulto. De esta manera, es el cambio a otras nuevas conductas donde el niño pasa a ser un joven con otras proyecciones de su vida.
- En la adolescencia, parece que el comportamiento de los jóvenes durante la segunda década de la vida está intensamente determinado por fuerzas socioculturales, y lo que aparece como una forma profundamente arraigada de conducta social del adolescente en un grupo social, puede encontrarse sólo rara vez en otro.
- La Adolescencia, es un período de *aprendizaje de la socialización* para que el individuo llegue a ser un miembro cabal de la sociedad. Es igualmente, un aprendizaje de los *papeles y normas* del adulto, donde cada niño aprende los papeles y las normas de su grupo social.

Cambios del Adolescente

- Durante éste período se descubre así mismo: cuáles son sus habilidades, que quiere hacer de sí en la vida, qué clase de persona es en relación con los otros.
- Esto constituye en parte, un *proceso de descubrimiento y recreación*. El adolescente descubre cosas acerca de si mismo y también hace de si mismo un cierto tipo de persona.
- La adolescencia puede describirse como una época de logro de la identidad; está íntimamente relacionada con la creciente independencia y autonomía de la persona.
- En ese aspecto de la adolescencia depende también en parte, el tipo social al que pertenece la persona. Ello se debe al hecho de que las aspiraciones de una persona dependen mucho de lo que los otros esperan y piensan de ella, especialmente si se trata de seres importantes, como sus padres, amigos y maestros.

Características de la Adolescencia

- Algunas *características de la adolescencia*¹ son fundamentalmente biológicas en el desarrollo del cuerpo que pueden variar un poco con la cultura en que la persona vive.

En la adolescencia, en el joven se refleja:

- *Creciente obligación hacia las instituciones*; económicas, políticas y religiosas. El joven tiende a asumir las responsabilidades de un adulto.
- *Creciente responsabilidad en el manejo de asuntos personales*.

Características culturales peculiares de la adolescencia:

- Formas específicas de conducta social tales como:
 - a) Relaciones entre adolescentes de uno y otro sexo.
 - b) Formas de actividad religiosa.
 - c) Formas de actividad política.
- Aspecto de la formación de la identidad tales como:
 - a) Desarrollo de una ideología moral.

b) Desarrollo de una ideología política.

Para comprender estas características es necesario analizar sus variaciones en diferentes grupos sociales dentro de una comunidad. En consecuencia, es necesario estudiar la estructura de la sociedad humana, sus instituciones sociales básicas y el modo en que las fuerzas sociales forman y modifican la personalidad humana.

Con lo que se puede argüir que en la adolescencia, existen procesos de socialización mediante la cultura, que es lo que posibilita en el niño la maduración de los sentimientos y el comportamiento individual y en comunidad. De esta forma, se puede nombrar que los agentes en ese proceso son: la familia, las organizaciones juveniles, las diversas instituciones políticas y económicas de la comunidad y los medios de divulgación, como la prensa, la radio y la televisión, y que en este caso sería los videojuegos.

Séptima sesión

Luego de la conceptualización hecha en clase por el docente y los estudiantes, se debe pasar a poner los temas en cuestión y en debate, los cuales según el videojuego son los más representantes, desde la definición de Félix Etxeberria Balerdi, "Videojuegos y Educación";

a) La competitividad. Es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

b) La violencia. Es otra de las dimensiones que tienen un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en nuestra sociedad, puesto que vivimos un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc.

c) Sexismo y erotismo. La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales y la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

d) Velocidad. Es otra de las características de nuestra sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos

juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real.

e) Consumismo. La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores, etc.

Octava sesión

Luego de los procesos deliberativos los estudiantes deben haber jugado en grupos el videojuego en la clase durante varias sesiones con un mínimo de 2 y un máximo de 5, hasta cumplir los siguientes objetivos:

ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR LOS ESTUDIANTES

- Identificación de cada de unas de la cualidades sociales y culturales del personaje.
- El estudiante debe reconocer y seleccionar cuáles son los patrones culturales a los cuales está sometido C' J' (Carl Johnson).
- Los estudiantes crearán el personaje bajo sus gustos e intereses y explicarán por qué han modificado el personaje.
- Los estudiantes realizarán un mapa conceptual de las virtudes posibles que pueda tener el personaje.
- Luego los estudiantes intercambiarán sus conceptos con otros compañeros para comparar sus argumentos éticos y morales.
- Identificar la idea principal de la historia.
- Identificar la idea secundaria de la historia.
- Responder a la pregunta del personaje ¿de dónde viene él y cuáles son sus raíces?

En la décima o treceava sesión, los estudiantes escogerán un tema de los abordados por el videojuego y harán una exposición bajo las siguientes pautas:

-¿Porqué se escogió el tema?

-¿Cuál es la pertinencia del tema en comparación con su contexto más cercano (barrios, amigos, familia, colegio, trabajo)?

-¿Cómo se puede utilizar la cultura que el videojuego emplea para concientizar a la población y a nosotros mismos de éstas temáticas?

[Ver diapositivas 3 \(al final\)](#)

BIBLIOGRAFÍA

DIGITAL

- CVN - Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas, portal del ministerio de educación colombiano (citado el viernes 19 de Junio de 2009).
disponible en: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-75768.html>
- Definición de “Sociedad” referenciado desde el portal <http://definicion.de/sociedad/>, (visitado 24 de marzo de 2009).
- El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela por Enrique Javier Díez Gutierrez de la Universidad de León, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en:
http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_07.pdf
- Félix Etxeberria Balerdi, portal de la Universidad de Salamanca, publicación en línea “Videojuegos y Educación”, Universidad del País Vasco, (citado el 10 de Marzo de 2009) disponible en:
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm
- Fernando García Fernández, Portal electrónico Colegio Irabia, centro docente de enseñanza Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato, publicación en línea: “Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo” (citado el 2 de marzo de 2009) disponible en
http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf
- FORMATS – Revista de Comunicación Audiovisual 2.005 (citado domingo 01 de marzo de 2009) disponible en:
http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti2_esp.htm
- Francisco J. Pérez-Latre, “Comunicación y Transmisión de Valores en la Era de Los Medios”, portal virtual de la Universidad de Navarra España, Culturas y racionalidad: Líneas de diálogo y conversación en la sociedad pluralista (citado el domingo 8 de marzo de 2009)
disponible en www.unav.es/culturas/pdf/Perez_Latre.pdf
- Grand Theft Auto San Andreas – Apoyado del portal www.wikipedia.com, (citado el 01 de marzo de 2009) disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/GTA_San_Andreas

- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 212, 2006,
Age of Empire: The Conquerors Expansions - Microsoft(II), (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en:
<http://www.xtec.cat/~abernat/propuestas/age-II.pdf>
- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 174, Mayo-Junio 2001, Ace Ventura – Erbe Software, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en:
<http://ense.gencat.es/~abernat/propuestas/ventura.pdf>
- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 176, Septiembre-Octubre 2001, Los Sims – Electronics Arts y Maxis, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en:
<http://www.xtec.cat/~abernat/propuestas/sims.pdf>
- Grup F9: Videojocs a l'Aula - Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 177, Octubre-Noviembre 2001, SimCity – Electronics Arts y Maxis, (citado el lunes 29 de junio de 2009) disponible en:
<http://ense.gencat.es/~abernat/propuestas/simcity.pdf>

Los videojuegos y los niños, artículo publicado en el portal de la Clínica Universidad de Navarra España en septiembre 3 de 2008 (citado el miércoles 24 de 2009).

Disponible en: <http://www.cun.es/areadesalud/tu-salud/cuidados-en-casa/los-videojuegos-y-los-ninos/>

- Ricardo Casas Tejeda y Luis Perillán Torres, Portal electrónico de la Universidad de Chile – Instituto de la Comunicación y la Imagen – Escuela de Periodismo - Publicación en línea: El rol del videojuego en el proceso de construcción de identidades: Antofagasta y Temuco (Chile). (citado el 2 de marzo de 2009) disponible en:
<http://www.periodismo.uchile.cl/cursos/psicologia/archivos/04Video.pdf>
- Videojuegos, “Peligrosa adicción moderna”, Periódico en línea www.escuelapais.org, escrito por Javier Vargas Acosta, disponible en <http://www.escuelapais.org/edicionesanteriores/epatinta30/videojuegos.htm> (citado el viernes 06 de marzo de 2009).
- Videojuegos y Transmisión de valores, Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653), texto en línea escrito por María Teresa Gómez del Castillo Segurado.
Disponible en <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf> (citado el viernes 06 de marzo de 2009).

IMPRESA

- Ana María Miralles “Periodismo, Opinión Pública y Agenda Ciudadana” (2.006), el capítulo “Voces Ciudadanas”. GRUPO EDITORIAL NORMA 2.001.
- Andrew Darley (autor), Enrique Pérez Herrando (traductor), Francisco López Martín a(traductor), “Cultura Visual y Digital – espectáculo y nuevos géneros de comunicación “páginas 47, 48, 51, 113, 245, 255, 257 y 259.
- Anita E., Psicología Educativa de Woolfolk, página 49, México: Prentice Hall. 1995.
- Arturo Montagu, Diego Pimentel y Martín Groisman, Cultura Digital: Comunicación y Sociedad, páginas 170 y 171, ARGENTINA: EDITORIAL PAIDOS SAICF, 2004.
- Carlos Gispert (director), José A. Vidal (director), María Ángeles Arregui (coordinador), Victoria Grasa (Ilustración), Enciclopedia General de Educación - 1er Tomo, ESPAÑA: OCEANO GRUPO EDITORIAL S.A., 2.001.
- Edward T.Hall, “Más allá de la Cultura”, páginas 23, 126 y 194, EDITORIAL GUSTAVO GILI, S.A., 1978.
- F. Escardó, Anatomía de la Familia, Razón de Ser de La Familia, ARGENTINA: EDITORIAL EL ATENEO, 1.968.
- Fernando Romero Loaiza, Martha Cecilia Arbeláez Gómez, Edilma Vargas, Alejandro David García Valencia y Hernán Gil Ramírez, Habilidades Metacognitivas y Entorno Educativo, Colombia: Editorial Papiro 2.002.
- Guillermo Orozco Gómez, Televisión, Audiencias y Educación, páginas 67, 68,69, COLOMBIA: EDITORIAL NORMA, 2.001.
- Henri Johannot, El Individuo y El Grupo; Las Relaciones Interhumanas, el papel de los líderes, el trabajo en equipo, ESPAÑA: EDITORIAL AGUILAR, 1.972.
- Hugh Cabot, Joseph A. Kahl, Relaciones Humanas, Conceptos y Casos en La Ciencia Social Concreta, editorial Argentina: OMEBA, 1967.

- José Antonio Pérez Tapias, Internautas y Náufragos: La Búsqueda del Sentido en La Cultura Digital, páginas 32 y 33, ESPAÑA: EDITORIAL TROTTA, S.A., 2.003.
- Robert J. Havighurst, Psicología Social de la Adolescencia, ESTADOS UNIDOS: O. E. A, 1.969.
- Robert J. Sternberg, Inteligencia Humana III, Sociedad, Cultura e Inteligencia, Cognición y Desarrollo Humano, páginas 1.002 y 1.005, ESPAÑA: EDITORIAL PAIDOS, 1.982.