



UNIVERSIDAD UCINF

LABOR CONSTANTIAE TRIUMPHARE

UNIVERSIDAD UCINF
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA EN HISTORIA Y GEOGRAFÍA

**POTENCIALIDADES DEL VIDEO JUEGO EN EL ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA
Y CIENCIAS SOCIALES COMO RECURSO DIDÁCTICO. CREENCIAS DE
ESPECIALISTAS DIDACTAS**

Tesis presentada a la Carrera de Pedagogía en Historia y Geografía, de la Universidad UCINF para optar al grado de Licenciado en Educación.

Nombre Alumnos: BASAURE GALLEGUILLOS, RICARDO
SANDOVAL GONZALEZ, KATHERINE

Profesora Guía: MG. CAROLINA JORQUERA MARTÍNEZ

Santiago, Diciembre, 2010.

ÍNDICE.

Índice.	Pág.2
Agradecimientos.	Pág.5
Resumen.	Pág.6
Abstract.	Pág.7
Introducción.	Pág.8
Capítulo I: Marco Teórico.	
1. Contexto sociocultural del proceso educativo contemporáneo.	Pág.11
1.1 Características de una sociedad cambiante.	Pág.11
1.2 Visión del ser humano en el contexto de la sociedad del conocimiento: desde el homo ludens al homo digitalis.	Pág.13
2. La educación contemporánea: Nuevas concepciones del aprendizaje.	Pág.17
2.1 Del aprendizaje memorístico a un aprendizaje significativo.	Pág.17
2.2 La educación chilena: Estructura, objetivos y metas	Pág.18
2.3 Informática como contenido curricular.	Pág.20
3. Innovación didáctica.	Pág.23
3.1 Importancia de contextualización en didáctica.	Pág.23
3.2 La didáctica como metodología de la enseñanza.	Pág.24
3.2.1 Recurso didáctico: ¿Medio o Estrategia?	Pág.25
3.2.2 La didáctica desde Bloom digital – Conectivismo Siemens.	Pág.26
3.2.3 Las TIC's y NTIC's como medio, recurso y estrategia facilitadora del proceso de enseñanza aprendizaje.	Pág.28
3.2.4 El uso del video juego como medio, recurso y estrategia del proceso de enseñanza aprendizaje.	Pág.29
3.2.5 Cultura juvenil: videos juegos.	Pág.32

4. Creencias docentes:	Pág.36
Profesor como mediador del proceso didáctico.	
4.1 Concepto de creencia.	Pág.36
4.2 Construcción del concepto de creencia.	Pág.38
4.3 Creencias del docente: construcción del concepto de Video juego como recurso didáctico y facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje.	Pág.39
4.4 Docentes, TIC´s, NTIC´s y video juego.	Pág.41
Capítulo II: Diseño Metodológico.	Pág.43
1. Problema de investigación.	Pág.43
2. Presentación de los objetivos:	Pág.44
2.1 Objetivo general.	Pág.44
2.2 Objetivo específicos.	Pág.44
3. Paradigma de investigación.	Pág.44
4. Tipo de investigación.	Pág.46
4.1 Investigación descriptiva.	Pág.46
4.2 Investigación exploratoria.	Pág.46
5. Muestra.	Pág.47
6. Instrumentos.	Pág.47
6.1 Presentación del instrumento.	Pág.48
6.2 Preguntas por objetivo de investigación.	Pág.49
7. Procedimientos.	Pág.50
Capítulo III: Presentación y Análisis de los Datos	Pág.52
1. Árbol de categorías.	Pág.53
2. Análisis de categorías.	Pág.54
3. Conclusiones por categorías	Pág.65
Conclusiones.	Pág.71
Referencias.	Pág.78
Anexos.	Pág.85

Anexo nº1: Ejes claves del proyecto de ley general de educación.	Pág.86
Anexo nº2: Objetivo Fundamental Trasversal de Informática.	Pág.92
Anexo nº3: Mapa de Progreso de Informática o K12	Pág.94
Anexo nº4: Taxonomía de Bloom Digital.	Pág.100
Anexo nº5: Video juego: desde sus comienzos históricos hasta su clasificación práctica.	Pág.102
Anexo nº6: Entrevistas a Especialistas Didactas.	Pág.108
Anexo nº7: Categorías, subcategorías y citas por entrevista de sujetos.	Pág.147
Anexo nº8: Código PEGI.	Pág.186
Anexo nº9: Análisis metodológico de la herramienta TIC´s.	Pág.188

AGRADECIMIENTOS.

A Dios, por toda su fuerza, compañía e iluminación que ha sido fundamental en este proceso, a mi Madre Miriam por su cariño, compañía, preocupación, comprensión, por su esfuerzo en el trabajo, a mi Padre Ricardo, por todo el apoyo incondicional, por la preocupación, y por su esfuerzo en el trabajo, que sin ustedes, sin su entereza al enfrentar la vida, este sueño no se hubiese podido cumplir, A ti Lorena por tu amor incondicional, por soportarme, acompañarme y amarme en esta difícil tarea y estar siempre disponible a los cambios que pudiesen ocurrir, les agradezco desde lo más profundo de mi ser. A mi amiga y compañera Katherine, por acompañarme en todo este proceso, respetarme, soportarme y ser fiel a nuestro compromiso de amistad y responsabilidad. Muchas Gracias.

Ricardo Sebastian Basaure Galleguillos

A Dios por darme una familia fenomenal. A mis padres, Nelson y Gladys por su comprensión, su sabiduría, su apoyo, su esfuerzo y su amor incondicional, a Héctor, mi cómplice durante estos últimos 6 años, quien día a día me dio fuerzas para seguir y siempre conté con su apoyo y su amor, a mis hermanas Carol y Varina por sus apoyos y ánimos, a mis sobrinos Nicolás y Belen por ayudarme y escucharme, a mi ahijado Tomás, que solo con ver su rostro y su sonrisa me alegró las tardes y me hizo olvidar por unos instantes el cansancio, a toda mi familia, que estuvo presente en esta formación y que colaboró con muchos trabajos, a mis amigos quienes a pesar del poco tiempo que compartimos este año, siempre estuvieron pendientes de mi, a mi amigo y compañero Ricardo, por su comprensión, paciencia y tolerancia.

Katherine Jesley Sandoval Gonzalez

A nuestros amigos y compañeros de sala, por sus risas, consejos y hacer amenas nuestras largas jornadas de trabajo, Emanuel, Raúl y Ricardo A.

A aquellos profesores y profesoras que han dejado una huella en nosotros y fueron ayudando en la configuración de nuestra identidad profesional.

RESUMEN.

La presente investigación, consiste en presentar las creencias de docentes especialistas didactas que realizan clases en diferentes universidades tanto de Chile como del extranjero, privadas como estatales, sobre las potencialidades del video juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje y la utilización de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas facilitadoras del proceso instrucción, los cuales son abordados a partir de la variable especialización docente en didáctica, permitiendo de este modo poder describir las creencias de los docentes con respecto a la temática anteriormente señalada.

En nuestro estudio, la variable de creencias dependerá principalmente del género de los docentes entrevistados, los años de servicio, el título de pregrado, y la universidad de egreso, construyendo todo un cumulo de creencias, con respecto a nuestra problemática.

La mejor forma de poder encontrar los datos que nos posibilitarán el describir las creencias de los docentes en torno a las potencialidades del video juego como recurso didáctico y la utilización de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas facilitadoras del proceso de instrucción, es mediante una entrevista en profundidad, la cual permite al equipo investigador obtener la información relevante con respecto a los factores que influyen en su vida, y así posteriormente ser triangulada mediante categorizaciones, permitiendo de esta forma llevar un orden esquemático que nos acercará a los resultados con respecto al estudio.

Palabras claves: creencias docentes, didáctica, tecnologías de la información y comunicación, video juego, recursos didácticos, estrategia didáctica.

ABSTRACT.

The present investigation is to show the beliefs of teachers didactics specialists who teach at different private and state universities of Chile and abroad, about the potential of videogame as a teaching resource for the teaching-learning process and the use of technological information and communication as tools enabling the training process, which are addressed from the didactic teaching specialization variable and allowing to describe teachers' beliefs regarding the subject mentioned above.

In our research, the variable of beliefs will depend mainly on the gender of the teachers interviewed, years of teaching service, undergraduate degree, and college graduation, built around a whole set of beliefs, in relation to our problem.

Through a depth interview, will enable us to describe teachers' beliefs about the potential of videogame as a teaching resource and use of technological information and communication as tools enabling the training process, which allows the research team to obtain relevant information regarding the factors that affect their lives, and so then be triangulated by categorizations, allowing an order to bring us closer to diagram the results related to the study.

Keywords: teacher beliefs, teaching, technological information and communications, videogame, teaching resources, teaching strategy.

INTRODUCCIÓN.

El mundo contemporáneo ha cambiado y con él ha cambiado la educación. El aula ha sufrido una transformación tanto a nivel estructural como metodológico, Román (2005, p.85).

En esta sociedad del conocimiento, denominación antropológica que hace referencia a una sociedad que vive en constante socialización con la información y las tecnologías de la información y comunicación, requiere de estructuraciones tanto a nivel social, político, económico, religioso, cultural, etc. Y por sobre todo educacional.

Es por ello que la metodología de enseñanza ha cambiado o está cambiando, situados en una teoría de aprendizaje digital denominada “Conectivismo Siemens”, que sustenta su base teórica, en una crítica al conductismo, cognitvismo y constructivismo, por no responder a las necesidades educativas de la era digital, Siemens (2010).

Sin lugar a dudas, la implementación de las tecnologías de la Información y Comunicación en la época contemporánea, está siendo el foco de investigación en las Universidades más destacadas del mundo, y con ello se intenta buscar el sentido pedagógico a estas herramientas tan potentes, las cuales podrían mejorar de manera significativa el aprendizaje de los estudiantes. A partir de esta problemática identificada en el aula, la innovación didáctica se hace imprescindible.

Concebir la educación a partir de la utilización de herramientas TIC's requiere de un cambio paradigmático a la hora de planificar la metodología y los recursos a utilizar para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. A partir de esto surge la temática que subyace esta investigación, es decir, conocer las creencias de docentes didactas, con respecto a las potencialidades del video juego como recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje, instrumentalizado a partir de la utilización de las herramientas TIC's.

Sánchez (2008), plantea que hace más de 30 años los video juegos han ido forjándose un espacio entre los grandes medios de promoción de la cultura. Los video juegos son un constructo de las tradiciones estéticas y narrativas de las disciplinas que les han precedido: del cine su dinamismo, de la televisión su accesibilidad, del cómic su fuerza, la imaginación de la literatura y el teatro. Todo ello alimentado por el poder envolvente de la imaginación del jugador.

Esnaola y Levis, (2008) plantean que Los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social.

Por su parte González y Blanco (2008) postulan que Los videojuegos son poderosos generadores de emociones, distinguiendo dos niveles en la vivencia de las mismas: el jugador como observador participante y el jugador como actor participante.

Como vemos, el recurso video juego, presenta una gama de potencialidades como recurso didáctico, motivador, y activador de procesos cognitivos, las cuales se quieren explorar en esta investigación. Estas potencialidades responden significativamente a los requerimientos de la era digital, solo falta encontrarle el sentido pedagógico y transponerlo didácticamente.

Se puede apreciar entonces que el proceso de enseñanza aprendizaje contemporáneo, debe ajustarse a las necesidades de la cultura escolar, y los nuevos desafíos que propone la sociedad del conocimiento. Prestar atención entonces, a las competencias profesionales del Siglo XXI, que deben reunir los docentes, a partir de la satisfacción de las necesidades epocales, incorporando la utilización de las TIC's al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, tomando como recursos didácticos, el cine, la música, y por sobre todo, descubrir las potencialidades que esconde el video juego, como medio o recurso complementario al proceso de formación de nuestros estudiantes denominados nativos digitales.

Vivimos en una sociedad que ha presentado profundas transformaciones durante las últimas décadas, los cambios que han ocurrido afectan todo ámbito de nuestras vidas, y la educación no es la excepción. Es en este lugar, la educación y las escuelas, donde las transformaciones exigen más, ya que, son nuestros niños quienes van a la vanguardia de las tecnologías, por lo que ellos, requieren que estas nuevas que utilizan en sus vidas diarias, sean también aplicadas a la educación.

A través de este trabajo se intenta demostrar que los juegos digitales, en sus diferentes plataformas, constituyen en este momento la entrada de los niños y adolescentes a la cultura digital. Estas herramientas ponen el énfasis en la interacción y en la interactividad, por ende el jugador no es pasivo sino más bien, se transforma en el agente constructor modelador y ejecutor de su propio proceso de enseñanza aprendizaje. La necesidad que tiene la educación, de implementar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) se hace latente con solo observar a las nuevas generaciones de jóvenes, que algunos autores han denominado Nativos Digitales u Homo Digitalis, es por ello y que mejor, que la utilización de video juegos como herramientas facilitadoras del proceso de enseñanza de los estudiantes.

Cuando el quehacer docente no es sólo diseñar la metodología didáctica de los contenidos sino elaborar entornos de aprendizaje, es necesario que nos detengamos a analizar qué ambientes para el aprendizaje ofrecen los videojuegos. A partir de estas premisas, surge la necesidad de indagar sobre de qué manera la cultura digital está impactando en el quehacer educativo de la escuela, con el fin de explorar y proponer nuevas estrategias que permitan disminuir la brecha de carácter cultural (alfabetización digital) que separa aquello que motiva, implica y vivencia habitualmente los estudiantes y lo que planean e implementan los docentes como parte de sus desempeños profesionales.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.

A continuación presentamos el apartado que entrega el sustento teórico de nuestra investigación. Esta presenta una diversidad de autores que tratan los temas pertinentes de nuestra investigación y que permiten posteriormente establecer las relaciones entre los temas, análisis y conclusiones de nuestra investigación.

1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL DEL PROCESO EDUCATIVO CONTEMPORÁNEO.

1.1 Características De Una Sociedad Cambiante.

Sin lugar a dudas, tanto en el mundo como en Chile, se están viviendo profundas transformaciones a nivel social y cultural que han afectado de manera directa nuestras formas de ver la realidad, convivencia, la vinculación y desarrollo de las personas con las ya conocidas y famosas redes sociales.

Una de las instituciones que ha tenido mayor transformación con el paso del tiempo ha sido la escuela, lugar de aprendizaje por excelencia e institución que debería por principio básico de formación ciudadana, liderar los procesos de cambios o transformaciones socioculturales, rol que hasta hoy en día no se ha desarrollado de manera eficaz.

Esta nueva concepción de sociedad (sociedad del conocimiento, cultura tecnológica, homo videns, homo digitalis, etc.) propician que la escuela sea uno de los pilares fundamentales en la cual se sustenta el epicentro de las transformaciones culturales, ya que, exigen de ella que desarrolle una serie de competencias que los sujetos deben tener y potenciar crítica y creativamente. Las escuelas siguen reproduciendo los modelos educacionales clásicos, las formas de comunicación, participación, convivencia escolar, currículos, etc.

Pero también se aprecian las voluntades de modificación de nuestras planificaciones curriculares, observado estos cambios desde el ajuste curricular y los mapas de progresos instaurados durante los dos últimos años en nuestro país, y también los diferentes programas del mejoramiento de la calidad de la educación.

Estos cambios se enmarcan dentro de la sociedad del conocimiento, que está íntimamente ligada con la incorporación de nuevas tecnologías que suponen sirven fundamentalmente para mejorar y optimizar la calidad de los aprendizajes significativos. Sin duda, para nosotros

El creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, el acelerado cúmulo de información y la omnipresencia de las comunicaciones en el entorno social, contribuyen a que, en el ámbito educativo se lleven a cabo las necesarias transformaciones para adecuarse a una sociedad en estado de cambio permanente, con nuevas necesidades y valores.
(Fernández, 2003, p.1-2).

Esto obliga al docente a introducir las nuevas tecnologías de información y comunicación TIC's, y de la mano de estas, las nuevas metodologías de la enseñanza que permitan estar a la vanguardia de los desarrollos socioculturales, mejorando la transmisión de los contenidos y dando herramientas que complementen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por ello que podemos establecer que desde tiempos inmemorables, a la educación se le ha otorgado la función de transmitir y generar conocimiento en los alumnos, esta dinámica ha perdurado por siglos, sin embargo, el avance que la ciencia ha tenido en las últimas décadas ha permitido incorporar a la vida cotidiana elementos tecnológicos que nos facilitan muchos ámbitos del quehacer diario.

Estos avances, también han afectado a la educación y las escuelas, lugares de enseñanza por excelencia. Es justamente en este espacio, donde el impacto de las nuevas tecnologías ha calado más hondo y se hace imperiosa la necesidad de innovar en dicho lugar.

En el terreno de la educación, el impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC`s) ha abierto un abanico de posibilidades para realizar el trabajo docente, lo cual nos exige la implementación de herramientas y nos abre el camino hacia la utilización de un sin número de recursos que se pueden aplicar al proceso de enseñanza aprendizaje y que ayuden a mejorar la calidad de la enseñanza. Sin embargo, la utilización de estos, requiere la exigencia de especialización y conocimiento en dicha área, obligando a los docentes a mantenerse actualizados en cuanto a tecnología se refiere, ya que cada día aparecen nuevas herramientas que pueden ser el complemento ideal para aplicarlo en la formación de nuestros estudiantes.

1.2 Visión del ser humano en el contexto de la sociedad del conocimiento: desde el homo Ludens al homo Digitalis.

Es imprescindible para poder comprender las bases que sustentan el desarrollo humano con respecto a su concepción de hombre en el marco de la sociedad del conocimiento, que nos detengamos brevemente a mostrar la evolución histórica de la visión antropológica del hombre. Para esto tomamos la antropología desde Georges Louis Leclerc (1749), quien a grandes rasgos la define como la ciencia que se dedica al estudio del ser humano de manera holística. La antropología por consiguiente es una ciencia integradora que estudia al hombre en el marco de la sociedad y la cultura a las que pertenece, combinando enfoques de las ciencias naturales, sociales y humanas.

La antropología ha designado a partir de la evolución humana, una serie de denominaciones con respecto al hombre, dependiendo de factores tanto biológicos como sociales, empezando desde el Australopithecus, hasta llegar al Homo Digitalis, que es la denominación contemporánea del hombre, siendo esta agrupación de

individuos denominada sociedad de la información o sociedad del conocimiento (Castells, 2002). Pero sin lugar a dudas lo que nos compete a nosotros en nuestra investigación, es realizar una breve descripción que va desde el homo Ludens, pasando por el homo videns y llegando al homo digitalis ya que el ámbito de la investigación radica antropológicamente en estos conceptos.

El concepto de homo Ludens, del holandés Huizinga (1990), fue el primer investigador que abordó el fenómeno lúdico en un marco científico-académico, más precisamente, desde un plano antropológico. El argumento principal de su teoría establece que la cultura surge en forma de juego, esto es, la cultura, al principio, se juega; lo cual no significa que el juego se cambie o se transmute en cultura, advierte el autor, sino que esta, en sus fases primarias, se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego.

De partida, Huizinga (1990, p.38) aclara que se ocupa de las *"formas superiores de juego", las sociales, y no las primarias (de niños o animales jóvenes), por contar éstas con una estructura definida y estar más desarrolladas y articuladas"*. Con el objeto de demostrar que el juego actuó de levadura para configurar las formas de la cultura arcaica, despliega un análisis que abarca diversas manifestaciones culturales que van desde la poesía hasta las reglas de la guerra, pasando por el derecho, la sabiduría, el arte y la danza. En todas, en su momento primario, destaca la 'competición lúdica', que es el paradigma sobre el cual se apoya su obra. Este impulso competitivo se evidencia en vastos órdenes del universo cultural, y va desde las actividades más simples a las más complejas, siéndole intrínseco el ansia de destacar sobre el resto, sentimiento que se propaga al grupo.

La cultura *"no surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla 'en' el juego y 'como' juego"*, especifica Huizinga (1990, p.40). Así, lo lúdico subyace en los fenómenos culturales, una posición de trasfondo que se alcanza a medida que la cultura evoluciona y se hace más compleja, pero siempre se encuentra presente, como aspecto irrenunciable de la dimensión simbólica del ser humano. Como señala Graciela A. Esnaola y Diego Levis (2008, p.8) en su texto *"La*

narrativa en los videojuegos”, “en un espacio cultural de aprendizaje socioemocional, el videojuego representa el formato tecnológico que socializa a nuestros niños en la cultura lúdica ocupando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores”. Los videojuegos, en tanto, como objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social.

Ya para 1980 el concepto de homo Videns de Sartori se hacía presente en la antropología contemporánea. En su texto *“Homo videns: La sociedad teledirigida”* (2005, p. 56) advierte:

Un mundo concentrado sólo en el hecho de ver es un mundo estúpido. El homo sapiens, un ser caracterizado por la reflexión, por su capacidad para generar abstracciones, se está convirtiendo en un homo videns, una criatura que mira pero que no piensa, que ve pero que no entiende.

El proceso comienza desde la infancia. Parafraseando a Sartori, la televisión es la primera escuela del niño, en donde se educa con base en imágenes que le enseñan que lo que ve, es lo único que cuenta. Así, la función simbólica de la palabra queda relegada frente a la representación visual. El niño aprende de la televisión antes que de los libros, se forma viendo y ya no lee. Dicha formación va atrofiando su capacidad para comprender, pues su mente crece ajena al concepto (que se forma y desarrolla mediante la cultura escrita y el lenguaje verbal). De esta manera, los estímulos ante los cuales responde cuando es adulto son casi exclusivamente audiovisuales (Sartori, 2005).

Sartori se concentra en su labor formativa. No es el homo Ludens el que le interesa, sino el homo videns. Si el niño crece junto al televisor, su concepción del mundo se vuelve una caricatura. Conoce la realidad por medio de sus imágenes y la reduce a éstas.

En paralelo también y con el desarrollo de la informática comenzara a surgir entre los antropólogos y sociólogos el concepto de Homo Digitalis. En 1981 un libro titulado "*La tercera ola*" de Alvin Toffler (1979), daba cuenta del impacto social de la revolución digital que estaba comenzando, comparando tres etapas de la historia de la humanidad, con las olas del mar. De entre las que destaca la tercera ola que es en la que vivimos y entre otras cosas se caracteriza por la masificación de los medios de comunicación, infinidad de revistas especializadas en temas específicos, numerosos canales de televisión por cable y satelital, la capacidad de los computadores de comunicarse, que hacen que la comunicación esté personalizada, y que el consumidor ya no se limite a tomarla tal cual es.

Un breve lapso (escasamente una generación) ha transcurrido desde que Internet se convirtió en una nueva atmósfera en la cual todo nuestro ser respira y en la cual nos desenvolvemos adquiriendo, con facilidad creciente, potencialidades y destrezas insospechadas. Ningún medio de comunicación previo, ha tenido una penetración tan acelerada. Se trata de una transformación radical del hombre, tan profunda y extensa que sobrepasa todas las bien conocidas edades ó revoluciones humanas anteriores. El hombre ya dejó de ser sencillamente homo sapiens y ahora somos testigos y a la vez protagonistas del nacimiento de una nueva especie: el homo digitalis.

2. LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA: NUEVAS CONCEPCIONES DEL APRENDIZAJE.

2.1 Del aprendizaje memorístico a un aprendizaje significativo.

Los seres humanos estamos constantemente aprendiendo. En diferentes formas, lugares, contextos y ocupando distintas estrategias. El hecho de que esto ocurra así es producto de determinadas condiciones y existen varias teorías que explican cómo se produce el aprendizaje. Cada teoría, cada autor, considera al aprendizaje de diferente forma y lo explica con diferentes conceptos. Así, para algunos será un cambio de conducta o de comportamiento, para otros será una nueva forma de adaptarse, otros, en fin, lo explican como una vivencia personal o interna. Cada teoría que explica la concepción del aprendizaje, ha ido surgiendo en un contexto propio, en momentos determinados del avance del conocimiento humano y con diferentes focos de preocupación. Bajo este contexto, nacen las teorías contemporáneas que explican la concepción del aprendizaje durante el siglo XX.

En un comienzo el aprendizaje se concebía como un proceso mediante el cual el sujeto memorizaba contenido expuestos por el profesor, en donde el acto de enseñar estaba fundamentado en la teoría psicológica conductista desarrollada por Iván Pavlov en donde el sujeto solo era reconocido por la facilidad de memorizar y responder a estímulos de manera repetitiva y constante. A partir de la aplicación psicológica de esta teoría como elemento que subyace al currículum surge el aprendizaje memorístico, que es considerado como una actividad de aprendizaje básico, y al mismo tiempo, ha sido empleado en la escuela tradicional. Mediante este aprendizaje se almacenan datos que luego de no ser practicados se olvidan fácilmente.

El aprendizaje significativo, al contrario del conductismo, es aprendido en la escuela actual, y se utiliza para la aplicación de este, estrategias que motiven a los niños al aprendizaje, realizando dicho proceso por medio del descubrimiento, por lo que este aprendizaje es más duradero.

Así mismo tenemos los trabajos de Ausubel que sirven para clarificar las confusiones entre aprendizaje por descubrimiento, receptivo, significativo y memorístico. Según Ausubel (1978), el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprender. En cambio el aprendizaje memorístico tiene lugar cuando el que aprende no relaciona la nueva información con la ya existente, por lo que estos conocimientos se atienen de forma aislada, y por lo que no contribuye al aprendizaje ulterior, sino que más bien lo dificultan.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje, memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces aprendemos algo en forma memorística y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros, o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.

2.2 La educación chilena: Estructura, objetivos y metas.

El sistema nacional de educación de Chile, se estructura a partir de las necesidades que van surgiendo a través de la historia, en donde objetivos como cobertura, calidad y equidad van a ir configurándose a través de las diferentes leyes o reformas al sistema educacional chileno. En nuestro país el Estado fomenta y genera mecanismos para el logro de la escolaridad establecida por ley (obligatoria en básica y media). Sin embargo da participación amplia para que privados, bajo ciertas regulaciones, puedan desarrollar actividades educacionales.

De esta forma, en nuestro sistema educativo existen cuatro (4) modalidades diferentes de dependencias educacionales: Municipales, Corporativizados, Particular subvencionados (con aportes del Estado) y Particular pagado.

El sistema educativo chileno, desde la década del `90, en el marco de los gobiernos civiles y de la transición democrática, dio origen a un segundo experimento educativo, en donde se trató de corregir los efectos de las políticas de mercado y competencia iniciadas por la dictadura militar, a través de la acción de un Estado que se autodefinió, ya no como docente o subsidiario, sino como 'promotor' de políticas de calidad y equidad objetivo que rige la actual educación chilena.

Para la implementación de este proceso, el 10 de Marzo de 1990 fue publicada en el diario oficial la Ley N°18.962, Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza, la cual fija los requisitos mínimos que deberán cumplir los niveles de enseñanza y reforzando aún más los preceptos de la Constitución de 1980, establece la libertad de enseñanza por sobre el de educación como derecho, es decir, elimina el concepto de educación como función esencial del Estado y lo relega al rol de agente que sólo debe velar por su cumplimiento según la ley. (Artículo 1 de la Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza, 1990, Chile), es por ello que se establecen por ende los objetivos y metas de la educación chilena que deben ser aquellos que nacen en primer lugar desde la constitución y el derecho a la educación pública, laica y por consiguiente la introducción al decreto 220 establecido como marco curricular nacional.

Además de esto, en la actualidad el consejo nacional de educación (CNED), ha fijado la normativa que rige al sistema educacional chileno. Entre las leyes más importantes se encuentran: La Constitución Política del Estado, artículo 19 N° 10 y 11 que Garantiza el derecho a la educación y la libertad de enseñanza. Ley 18.962, Orgánica Constitucional de Enseñanza, LOCE, que Establece la estructura del sistema educacional chileno. Ley 18.962, que crea el Consejo Superior de Educación. Ley 20.129, que establece sistema nacional de aseguramiento de la calidad de la educación superior. Ley 18.956, que reestructura el Ministerio de Educación. Decreto Supremo n° 51 de 1999 del Ministerio de Educación, que crea la Comisión Nacional de Acreditación de Pregrado (CNAP).

Como se observa, el ministerio de educación ha tenido la necesidad de ir regulando los nuevos elementos que han surgido a medida que la sociedad va requiriendo de nuevos procesos de enseñanza, muy ligado a las demandas sociales que regula el mercado educacional chileno. De igual manera el sistema educacional chileno está estructurado en función a estas necesidades: Educación parvularia, educación básica y educación media, paralela a estas, se encuentran la educación diferencial, y la educación superior.

Actualmente el sistema educativo se organiza a partir de la Ley General de Educación¹, que reemplaza a la Ley Orgánica Constitucional de Educación, poniendo énfasis en el mejoramiento de la calidad educativa a través de una serie de ajustes a los planes y programas de estudio, garantizando la integración de todos los jóvenes de nuestro país, asegurando que el proceso educativo será de mejor calidad, en otras palabras, hace compatible la libertad de enseñanza con el derecho de todos y todas a una educación de calidad.

2.3 Informática como contenido curricular.

Con los avances que ha tenido la tecnología durante las últimas décadas, la utilización de los computadores y las redes de información como herramientas pedagógicas, se han insertado a cabalidad en todos los ámbitos de la vida humana, pero de sobremanera en el quehacer docente.

“El impacto de los cambios de la tecnología es creciente y acelerado en los campos de la producción, la cultura, las relaciones sociales, el entretenimiento, la educación y la política” (MINEDUC, 2005, p.27). Es por ello, que la nueva forma de organizar los elementos del quehacer profesional, posibilita que la informática esté cada vez más integrada a la realidad de nuestros estudiantes. El ministerio de educación de Chile (2005, p.27), declara que *“El propósito general del trabajo educativo en Informática es proveer a todos los alumnos y las alumnas de las herramientas que les permitirán manejar el “mundo digital” y desarrollarse en él en forma competente”*.

¹ Para obtener mayor información, ver anexo nº1: Ejes claves del proyecto de ley general de educación.

Para lograr este objetivo, *“los estudiantes tendrán la oportunidad de trabajar directamente con los computadores, para así aprender a desenvolverse como usuarios autónomos y descubrir experiencialmente sus aportes y potencialidades”*.

Bajo este contexto, los estudiantes podrán aprehender de forma autónoma y básica la utilización de la informática e integrar este conocimiento tanto en el ámbito escolar y de formación como también en sus vidas personales. Sin embargo, esto dependerá de la disponibilidad de recursos informáticos que cada establecimiento tenga y la utilización pertinente que se les otorgue.

Pero no solamente se ha incluido la informática como contenido curricular, igualmente el MINEDUC ha definido un O.F.T. específico de informática², el cual considera esta disciplina como parte esencial del proceso de formación de los estudiantes, esto justificado mediante el contexto actual del desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación. El ministerio de educación de Chile, (2005, p.27) define como el O.F.T de informática de la siguiente manera *“El marco curricular en Informática considera a los computadores en la Educación Media como un medio de acceso a un conjunto de posibilidades”*. Es por ello, que mediante la utilización de dicho recurso, los estudiantes podrán desarrollar diferentes habilidades asociadas a los fundamentos básicos del actual currículum de manera transversal a los diversos subsectores que rigen en Chile. Al finalizar el proceso de instrucción básico, los alumnos deben presentar desarrolladas una serie de características y competencias básicas tales como: *“conocer y manejar herramientas de software, redes de comunicación, búsqueda de información, Comprender el impacto social de las tecnologías informáticas y de comunicación”*. (MINEDUC, 2005, p.28-29)

Junto con incluir la informática como contenido curricular y definir un O.F.T. específico para esta área, existe además un mapa de progreso³ para dicha especialidad, el cual mide las variables que permiten identificar el progreso de los alumnos para dicha especialidad.

² Para obtener mayor información, ver anexo n°2: Objetivo Fundamental Transversal de Informática.

³ Para obtener mayor información, ver anexo n°3: Mapa de Progreso de Informática o K12.

Estas dimensiones de logros corresponden a: tecnológica, información, comunicación y ética, *“potenciando en los alumnos el desarrollo competencias básicas, genéricas y específicas... ..tales como trabajo en equipo, pensamiento crítico, solución crítica de problemas, habilidades de comunicación, habilidades para informar, habilidades para manejar información tecnológica y autoestima; confianza ”* (UNESCO, 2000, p.45-47)

3. INNOVACIÓN DIDÁCTICA

3.1 Importancia de contextualización en didáctica.

Sin lugar a dudas, la didáctica ha evolucionado de manera significativa durante el transcurso de la historia. Desde su origen en la antigüedad clásica griega, el sustantivo didáctica ha sido el nombre de un género literario.

Encontramos el origen del término con un significado distinto del literario en Centroeuropa en el siglo XVII. Ratke y sobre todo Comenio utilizaron la denominación de Didáctica tomada del latín, no del griego. Para Comenio (1769), en su obra "*Didáctica Magna*", la didáctica era concebida como el elemento universal para enseñar todas las cosas a todos, con rapidez, alegría y eficacia. Luego esta palabra cayó en desuso, hasta que en el siglo XIX Herbart y sus discípulos la resucitaron (Mallart, 2000). Limitaban su contenido al conjunto de los medios educativos e instructivos. En la actualidad el concepto de didáctica esta cada vez más presente en el proceso de formación inicial docente, como también en programas de especialización pedagógica, pero respondiendo obviamente a otro tipo de necesidades, necesidades que están en íntima relación al contexto social educativo contemporáneo, definido como sociedad del conocimiento.

Trabajos importantes como los de Martiniano Román "*Sociedad del conocimiento y refundación de la Escuela desde el Aula*" (2005) o "*Educación en la sociedad del conocimiento*" de Juan Carlos Tedesco (2007), hacen ver cómo ha cambiado la forma de concebir la vida, la familia, la religión y por sobre todo cómo la educación ha tenido o tiene que reinventarse para solventar las necesidades de esta nueva y naciente sociedad. Es desde ahí en donde la necesidad de renovación e innovación didáctica se hacen imprescindibles, para satisfacer las necesidades tanto de la población como de los requerimientos científico tecnológico, que han ido avanzando a pasos agigantados. Es por ello que nuestra enseñanza depende fundamentalmente, de que los docentes incorporen herramientas propias de esta sociedad del conocimiento al quehacer pedagógico. Estas herramientas son las Tecnologías de la Información y Comunicación

(TIC's). Tecnologías que están al servicio tanto de docentes como de estudiantes, y por sobre todo de estos últimos. Es a partir de esta primicia, de la necesidad de la innovación didáctica, esté presente como medio facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje, considerando que la complementación de una didáctica enfocada en la sociedad del conocimiento, junto con las herramientas y recursos que esta nos entrega, generen mejores aprendizajes en las aulas de nuestro país, e incorporen con las mejores aptitudes y habilidades a nuestros estudiantes al campo de las competencias del mundo global.

3.2 La didáctica como metodología de la enseñanza.

Cuando nos detenemos a analizar el papel de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de la contextualización que se ha realizado en esta investigación, no podemos dejar pasar la importancia de esta disciplina complementaria a la educación, y más si es una de las áreas la que nos ayudará a articular esta investigación.

Antes de abordar el fenómeno de la didáctica como metodología de la enseñanza, debemos intentar definir la didáctica dentro de una gama de definiciones teóricas que se han trabajado a lo largo de la historia. Inicialmente para tener una primera aproximación al concepto debemos acudir a la definición según la Real Academia de la Lengua (RAE), que la define como el "Arte de enseñar". (Vigésima Segunda Edición). Estos términos tienen en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad.

Fernández Huerta (1985, en Mallart, 2000 p.5) apunta que la *"Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza"*. Escudero (1980, en Mallart, 2000 p.5) insiste en el proceso de enseñanza-aprendizaje: *"ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral"*. A partir de estas diversas definiciones, podemos establecer que la didáctica es la ciencia de la educación

que estudia e interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. Ciencia que tiene por objetivo a través de la transposición de la misma, concretar los elementos teóricos a un nivel determinado de enseñanza. La didáctica por consiguiente como metodología de enseñanza es fundamental dentro del quehacer docente, porque dota al profesor de las herramientas teóricas-prácticas necesarias que facilitan la concreción curricular o la matriz de contenidos, enriqueciendo el proceso de enseñanza aprendizaje, dependiendo a su vez del recurso didáctico que se seleccione para dicho proceso.

3.2.1 Recurso didáctico: ¿medio o estrategia?

Corrales y Sierra (2002, p.18) definen como “*recurso didáctico a todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar, y por otra, que facilitan a los alumnos en el logro de sus aprendizajes*”. Para Spieguel (2008, p.42)

Recurso didáctico es todo aquel material que a partir de sus ventajas para el contexto que será utilizado, se convierte en instrumentos para la composición en función de la necesidad del docente. O sea, en todo material hay un recurso didáctico en potencia, y esta potencia se convierte ‘en acto’, en tanto lo requiera un docente para utilizarlo en sus clases.

A partir de ambas definiciones, se puede establecer que recurso didáctico es todo elemento que a partir de sus características particulares, permite ser utilizado en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Pero entonces, el recurso didáctico es un ¿medio o estrategia?

En un contexto general, se entiende por medio al instrumento, herramienta o vehículo que facilita el logro o aplicación de un objetivo. Mientras que estrategia es concebido como un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. Por lo tanto, se puede establecer que los recursos didácticos son un

medio facilitador y complementario del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que, estos elementos se pueden utilizar de manera particular y paralela a los instrumentos tradiciones de enseñanza. Es aquí donde entra la posible aplicación del recurso video juego como complemento del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que este, introduce a los estudiantes a una dinámica más activa en donde la interacción sujeto–objeto puede llegar a ser más significativa que un recurso tradicional a la hora de trabajar un contenido, convirtiéndose el video juego y su utilización en una estrategia de aprendizaje. Es posible establecer por lo tanto la siguiente conclusión: el video juego es un recurso y como este se utilice en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos es un estrategia.

3.2.2 La didáctica desde Bloom digital - Conectivismo Siemens

Es importante observar desde niveles taxonómicos, como se mide el aprendizaje, a partir de la revisión de la taxonomía de Bloom, revisada y adaptada a los requerimientos de la sociedad del conocimiento. A esta revisión se le denomino, Taxonomía de Bloom Digital⁴, y apunta a reconocer los niveles de procesamiento de información y funciones superiores del pensamiento, incorporando actividades desarrolladas a través de las Herramientas TIC's., destacando sí, que esta taxonomía para la era digital, no pone énfasis en las herramientas TIC's, porque estas son solo medios, sino mas bien se enfoca en el uso de todas estas, para recordar, comprender, aplicar, analizar evaluar y crear.

Por ejemplo, el nivel taxonómico superior, (crear) plantea la idea de diseñar, construir, planear, producir, idear etc, a través de actividades como bloguear, video blogging, publicar, video casting, podcasting, etc.

Es por esto que plantear metodologías didácticas a partir del desarrollo de este tipo de habilidades, propone utilizar las Herramientas TIC's como recurso y medio del proceso de enseñanza aprendizaje, ideando estrategias con las cuales los contenidos curriculares puedan ser abordados desde una plataforma tecnológica, ad hoc a los

⁴ Para obtener mayor información, ver anexo nº4: Taxonomía de Bloom Digital.

tiempos contemporáneos. Por ello no suena extraño que el video juego se presente como una de las alternativas metodológicas para desarrollar este tipo de habilidades, y por sobre todo también, potenciar el desarrollo del liderazgo, el trabajo en equipo, la derogación de responsabilidades, el control y ejecución de metas y objetivos, entre otros.

Así, esta taxonomía responde al denominado Conectivismo Siemens, teoría de aprendizaje, desarrollada para la era digital, respondiendo a las limitaciones que presenta el conductismo, cognitivismo y constructivismo con la finalidad de explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

Para su creador, George Siemens (2010), el aprendizaje en la era digital, se basa en principios claros y relacionados íntimamente con la sociedad de la información. Estos son los siguientes:

- El aprendizaje y el conocimiento subyace en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- No sólo los humanos aprenden, el conocimiento puede residir fuera del ser humano.
- La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
- Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo
- La habilidad para ver las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.
- La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.
- La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje. Escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.

Como se puede ver entonces, el aprendizaje ya no se concibe si no es con las Tecnologías de la Información y Comunicación, un aprendizaje, en donde se está apuntando al desarrollo de los habilidades digitales de los estudiantes, fijando parámetros taxonómicos que responda tanto a las necesidades didácticas, como a esta teoría del aprendizaje digital.

3.2.3 Las TIC's y NTIC`s como medio, recurso y estrategia facilitadora del proceso de enseñanza aprendizaje.

A palabras de Castells (2002), las TIC's pueden ser definidas en dos sentidos: Como las tecnologías tradicionales de la comunicación, constituidas principalmente por la radio, el teléfono y la televisión, y por las nuevas tecnologías de la información caracterizadas por la digitalización de las tecnologías como la informática o NTIC's. Las tecnologías de la información y de la comunicación o TIC's "*son aquellas tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información*" (Castells, 2002,p.192.)

No existen dudas cuando hay que afirmar que las tecnologías de la información y comunicación se han insertado en todo ámbito de la sociedad, y la escuela, no es la excepción. La educación vive actualmente un proceso revolucionario y transformador, quedando esto de manifiesto, por ejemplo, en el acercamiento de la educación a las TIC's y NTIC's. según Brunner (2005) Al amparo del encuentro entre educación y TIC's y NTIC's surge y se desarrolla una poderosa industria, la industria educacional. Se trata, en efecto, de la unión que se da entre dos sectores que combinadamente invierten dinero (tanto privado como estatal) y recursos para su aplicación, generando en su entorno una serie de transformaciones que repercuten directamente en la educación, a pesar de que muchas veces esta inversión no se materialice de manera efectiva. Es justamente la relación que tienen las TIC's y NTIC's con la educación, donde nos preguntamos ¿Pueden las TIC's y NTIC's ser medios, recursos y estrategias aplicables al proceso de enseñanza aprendizaje?

Sin lugar a dudas, la TIC's y NTIC's pueden ser medios, recursos y estrategias que se pueden aplicar a la educación, sin embargo, como docentes hay que saber y tener claro el qué, cómo y cuándo aplicarlas, convirtiéndose estas en medios y recursos para aprender y estrategias para enseñar, de manera que el proceso de instrucción sea mucho más dinámico y significativo para los alumnos, llegando incluso a existir una vinculación real del alumno para con su proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndose este en agente activo de dicho proceso.

3.2.4 El uso del video juego como recurso didáctico del proceso de enseñanza aprendizaje.

Existe un viejo dilema entre quienes defienden la utilización de los videojuegos y otras tecnologías como un nuevo instrumento al servicio de la educación y quienes solamente ven en ellos peligros y amenazas para los menores. (Estallo, 1995).

Lamentablemente, da la impresión de que quienes insisten en resaltar los peligros no son capaces de incorporar las nuevas tecnologías al aula, y quienes profundizan en el uso educativo de los nuevos juegos no parecen darle importancia a los posibles riesgos que pueden acarrear determinados juegos ultra violentos.

Gross (2008) ha analizado con mucha lucidez en su trabajo, *"Video Juegos y Aprendizaje"* las posibilidades que tienen los videojuegos en la labor educativa. Para la coordinadora del Grup F9, los ordenadores, consolas, videos, teléfonos móviles, agendas electrónicas, GPS, y los constantes artefactos electrónicos que se incorporan al mundo del siglo XXI *"son una realidad que no puede obviarse y merece la pena ser estudiada e investigada para facilitar la integración natural de esos medios en el sistema educativo formal"*.(Gross, 2008, p. 23) Uno de los videojuegos preferidos por este grupo de trabajo es "Age of Empires", un juego del mercado con el que se pueden utilizar muchos elementos del mismo para enseñar y aprender historia, economía, geografía y otros aspectos relacionados con el Imperio Romano, el Imperio Griego, el Imperio Inca y otros.

En la actualidad nos encontramos inmersos en un intenso debate sobre el uso de los juegos informáticos por niños y adolescentes. Son muchas las publicaciones que han demonizado este tipo de juegos, planteando que muchos de estos reproducen gran parte de los valores negativos que imperan en nuestra sociedad y adjudicándoles un componente asocializador y de extrema violencia y sexismo (Moral, 1996). Estamos de acuerdo en que es necesario cuidar el tipo de juegos al que los más jóvenes pueden acceder, al igual que los programas televisivos o determinadas publicaciones, ya sean a través de la web o en formatos tradicionales, y por supuesto evitando el uso abusivo de éstos. Sin embargo, también están apareciendo diversos trabajos que apuntan a que los videojuegos no son tan negativos como en principio se ha extendido, puntualizándose algunos aspectos que pueden ser bastante positivos. Johnson (2005) considera que los videojuegos entrenan las capacidades cognitivas como la deducción, el reconocimiento de modelos visuales, la jerarquización de prioridades y la toma rápida de decisiones. Igualmente, según indican estudios realizados por el Centro de Optometría Internacional (2002), el video juego desarrolla la agilidad mental y la coordinación visual, llegando a emplear para tratar problemas visuales como el estrabismo y la ambliopía o incluso para la superación de fobias, enfrentándose a sus miedos en un entorno de realidad virtual.

El reto actual del profesorado es construir redes, saber diseñar territorios a explorar y el aprendizaje se da precisamente en la exploración realizada por los alumnos, al igual que los jugadores aprenden cuando son capaces de avanzar por las distintas pantallas y lograr alcanzar los retos constantes que el juego les propone. Cuando el trabajo del profesorado no es sólo diseñar la secuencia didáctica de los contenidos, sino elaborar entornos de aprendizaje, es necesario que nos detengamos a analizar qué ambientes para el aprendizaje ofrecen los videojuegos. A partir de estas premisas, surge la necesidad de indagar en el tema que propone, de qué manera la cultura digital está impactando en el quehacer educativo de la escuela, con el fin de explorar y proponer nuevas estrategias que permitan disminuir la brecha de carácter cultural que separa aquello que motiva, implica y vivencia habitualmente los estudiantes y lo que planean e implementan los docentes como parte de sus desempeños profesionales (Esnaola, 2006).

El video Juego como recurso didáctico⁵ es sin lugar a dudas, una herramienta que está al servicio de docentes innovadores, que son capaces de observar las potencialidades de este, en función de las nuevas necesidades e intereses de la cultura escolar. Sin lugar a dudas, la cantidad de trabajos con respecto a la utilización del video juego está en aumento. Trabajos como por ejemplo *“Con el dedo en la pantalla”*: el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares (Sánchez, 2008) investigación chileno-española, propiciada por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, en conjunto con la Universidad de Barcelona, nos muestra los resultados del pilotaje aplicado a estudiantes de 7^{mo} año, utilizando el video Juego “Age Of Empire”, otorgando una gama de indicadores de logros, de los cuales los más significativos son la explicitación escrita de la experiencia de los estudiantes, y los resultados evaluativos de aprendizaje. Entonces, lamentablemente, a nivel gremial escolar, el proceso de innovación didáctica es poco entendido, o más bien poco investigado, pero a nivel universitario se están produciendo aportes bastante destacables.

El considerar esta herramienta como un posible recurso facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje, no está lejos de ser comprobado, pero sin lugar a dudas, trabajos como este, aportan al proceso de innovación didáctica pedagógica, y pueden mostrar a la comunidad docente, que las TIC's y sus nuevos recursos, están a plena disposición de ellos, y que solo hace falta atreverse, innovar, y esperar que el proceso de retroalimentación muestre las mejoras dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Después de constatar el potencial de los videojuegos para aportar conocimientos y desarrollar experiencias, los investigadores del campo de la educación en los videojuegos, han guiado sus líneas de investigación hacia el estudio de la modalidad de juegos denominada ‘juegos serios’. Este enfoque conceptual no persigue el entretenimiento, sino que se centra en la enseñanza de un contenido específico y en la

⁵ Para obtener mayor, ver anexo nº5: Video juego: desde sus comienzos históricos hasta su clasificación práctica.

transmisión de mensajes de aprendizaje independientemente de la estructura y la forma empleada. Los juegos serios *“tienen como objetivo proporcionar un contexto atractivo y de refuerzo para motivar y educar a los jugadores, y de ahí el adjetivo serio”* (Kankaanranta & Neittaanmäki, en Zagalo 2009, p.64). El objetivo es reinventar el aprendizaje en las escuelas, como si se tratara más de un juego, de manera que se empleen los principios de aprendizaje que los jóvenes ven en juegos buenos cada día.

3.2.5 La cultura juvenil: videojuegos.

Considerando los postulados cognitivos en donde se evidencia que el aprendizaje es un proceso de construcción interna dependiente del nivel de desarrollo cognitivo que posea el sujeto y cuyo punto de inicio esté determinado por los conocimientos previos que le sirven de anclaje para incorporar nuevos saberes, entendemos que el estudiante posee las capacidades de organizar sus propios aprendizajes significativos mediante la asimilación de conocimiento, identificando con ello, sus propios significados y potenciando su crecimiento y desarrollo personal.

Ahora bien, el aceptar la importancia de los conocimientos previos del estudiante, implica rescatar las experiencias, saberes, creencias y prejuicios que los sujetos van acumulando a lo largo de su existencia y que por consiguiente van agregando a su estructura cognitiva. Esta relación se fundamenta, en encontrar favorable disposición en los estudiantes, toda vez que los nuevos conocimientos sean de su importancia, vale decir, significativos. En este sentido, en el aspecto práctico, el material no debe ser arbitrario, sino más bien, debe poseer un significado potencial para el estudiante, pudiendo convertirse en un significado real, cuestión que obedece al momento en que el sujeto lo convierte en contenido propio.

La cultura, definida por Williams en la *“Sociología de la Cultura”* (1994) es a grandes rasgos un sistema de significantes, a través del cual necesariamente un orden social se comunica, se reproduce, se experimenta y se investiga. Podemos determinar que en la sociedad del conocimiento, el sistema de significantes está determinado por todos los factores mencionados a lo largo de esta investigación, vale decir, supuestos

antropológicos, necesidades propias de la sociedad de la información, necesidad de una innovación didáctica que responda a estas necesidades, etc. que nos pueden ayudar a comprender como se va estructurando la cultura escolar. Cultura escolar entendida como los patrones de significado que son transmitidos históricamente, y que incluyen las normas, los valores, las creencias, las ceremonias, los rituales, las tradiciones, y los mitos comprendidos, quizás en distinto grado, por los miembros de la comunidad escolar (Stolp y Smith 1994). Este sistema de significado generalmente forma lo que la gente piensa y la forma en que actúa. El CIDPA (Centro de investigación y Difusión Poblacional de Achupallas), en uno de sus estudios *“Entre jóvenes re-productores y jóvenes co-constructores. Sentidos de la integración en la cultura escolar”* (Oyarzun, Irarrázaval, 2001) establece los siguientes parámetros rescatados a través de una serie de cuestionarios destinados a identificar lo que ellos concebían por cultura juvenil. El mayor porcentaje de los sujetos asocia la cultura juvenil, con el propio gusto por la música, el arte, la poesía y los videos Juegos. Mientras que un porcentaje inferior, lo asocio con ideales, nuevos valores, cambio de la sociedad y la búsqueda de una identidad propia. Ahora bien, si ligamos este concepto de cultura juvenil, a la cultura escolar, encontramos que la educación tradicional, ha trabajado sostenidamente con dos tipos de sujetos. Por un lado, estudiantes, y por otro, jóvenes. Desde ahí la crítica sostenida por parte del estudiantado, y la poca motivación que subyace su desempeño escolar, hace imprescindible que la cultura escolar sea tomada en consideración por parte de los maestros. Y es aquí el punto de inflexión que marca la diferencia entre un docente cercano a los estudiantes, que toma los contenidos y recursos a la cotidianidad de los sujetos, y el docente ajeno que solo trabaja con estudiantes y no con sujetos.

Una de las características más enriquecedoras de la educación, es que se trabaja con personas y no con objetos, por ello contemplar las creencias, prejuicios y experiencias de vida de los estudiantes, hace de la labor pedagógica una de las herramientas de movilidad social más importante junto con la familia. Y es desde aquí donde se posiciona esta investigación al plantear un nuevo recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje, recurso denominado video juego. Los videojuegos nos han introducido en un mundo interactivo. A través de estos juguetes, un sin fin de

personajes entretienen a millones de jóvenes con una educación y una cultura muy diferentes, y ya es una realidad el concepto de interactividad entre personas, ya que no es sólo jugar contra el computador o la consola, sino, a través de ella, de modo que un jugador desde un computador, otro desde un móvil y un tercero ante su televisión, comparten la misma partida (Sánchez, 2008).

Sí se está de acuerdo con que el juego es el entrenamiento para la vida adulta en el que simulando e imitando se logran aprendizajes y estilos de vida de los adultos, en el caso de los videojuegos los niños y jóvenes se entrenan para una sociedad “digitalizada” en la que los adultos se encuentran en clara desventaja y en la que los maestros y educadores son analfabetos funcionales. Es por ello que a pesar de algunas excepciones todavía no han entrado en los centros educativos aunque poseen un enorme interés como elementos motivadores y de aprendizaje. Las causas podemos encontrarlas en el desconocimiento por parte del profesorado, la literatura mediática poco amable o el hecho de que los niños superan fácilmente las habilidades técnicas de los docentes, lo que genera inseguridad y miedo entre los profesores que piensan que no van a ser capaces de controlar el proceso de enseñanza.

Si tomamos algunas cifras españolas que se replican en Chile y en el mundo, el éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual, como lo demuestra el hecho de que este tipo de juegos constituyen el 54% del consumo del ocio audiovisual e interactivo en España durante el año 2007 (ADESE, 2008 en Sánchez 2008). ¿Qué nos muestra esto? Sin lugar a dudas, que el video juego se está ganando un espacio en la cultura juvenil inserta en la sociedad del conocimiento, sociedad que requiere de nuevas estrategias de enseñanza y pone a la disposición herramientas tan potentes tanto en el desarrollo instruccional como motivacional, como lo son los video juegos.

Más adelante analizaremos de forma más detallada investigaciones que plantean los supuestos que estamos estableciendo en este apartado, pero que no dejan de señalarnos, los beneficios que tendría incorporar esta herramienta al proceso de enseñanza aprendizaje.

Si consideramos como referentes los diferentes estudios que apuntan a cómo ha crecido la utilización de video juegos por parte de los jóvenes y adultos, sumado a la los intereses, prejuicios, experiencias y gustos de nuestros estudiantes (cultura escolar), se nos hace fundamental que se discuta en educación sobre los video juegos como posible recurso facilitador del proceso educativo, considerando esta investigación como un aporte a las investigaciones que ya se han realizado a nivel de país y nivel mundial.

4. CREENCIAS DOCENTES: PROFESOR COMO MEDIADOR DEL PROCESO DIDÁCTICO.

4.1 Concepto de creencia.

Por creencia se entiende la cualidad del pensamiento empírico que tienen los sujetos sobre algún hecho que trasciende a partir de algo ocurrido en su vida. Para Pajares (1992, P.3), las creencias

Son una visión que garantiza un juicio del individuo de la verdad o falsedad de una proposición, un juicio que puede solamente ser inferido desde una comprensión colectiva de lo que los seres humanos dicen, quiere hacer y hacen. El desafío es valorar cada componente para tener confianza en que la creencia inferida es una representación razonablemente adecuada de ese juicio.

El autor nos da a entender que las creencias son una creación propia del ser humano, donde dichas creencias y pensamientos se integran a través de las experiencias que cada sujeto ha vivido, de esta manera se va construyendo una afirmación con respecto a un algo, es decir, se crea una creencia. Sin embargo, las creencias pueden ser positivas o negativas. Cuando hablamos de una percepción errónea de las creencias, esta puede interpretarse como verdades personales incontrovertibles que son intrínsecas, con mucho valor afectivo y componentes evaluativos, y reside en la memoria episódica Nespors (1987), además, son idiosincrásicas porque son ideas irrefutables de las personas, de esta manera permiten en los docentes un poder dentro del aula y así, éstas se imponen desde las creencias del docente para con sus estudiantes. Si las creencias se construyen a través de las experiencias, de cierta forma, se transforman en la representación de sus pensamientos.

Otro de los autores que trabaja el concepto de creencia Marcelo (1987), plantea que las creencias están directamente relacionadas con las expectativas que se poseen sobre algún tema, sin embargo, las creencias no solo se basan en lo que se espera, sino también por las ideas que se desarrollan a partir del conocimiento que el sujeto tiene sobre un acto determinado.

En definitiva, según Pajares (1992), Nespor (1987) y Marcelo (1987) las creencias se construyen a través de la experiencia, y esto nos da a entender que de alguna manera son parte representativa del sujeto y se construyen desde la realidad, siendo estas estructuras mentales las que condicionan al sujeto en su actuar.

Es por ello, que el individuo no siempre identifica o no sabe definir con exactitud las creencias, ya que se asumen como propias y dentro de todo como un conocimiento asimilado, y de tal manera que son muy diferentes. Es por esto que si las creencias se generalizan, estas sirven para interpretar, predecir y controlar los sucesos que ocurren dentro de lo intrínseco y en donde el sujeto puede tomar decisiones como construcción de su propio mundo. Es por esto que las creencias se forman a través de la realidad de sujeto y construyen de esta manera un visión concreta de una realidad Pajares (1992). Por otra parte, Dewey (1989, p.3) nos dice que

Las creencias realizan una afirmación acerca de una cuestión de hecho, de un principio o una ley... Abarca todas las cuestiones sobre las cuales no disponemos de un conocimiento seguro, pero en las que confiamos lo suficiente como para actuar de acuerdo con ellas, y también cuestiones que ahora aceptamos como individualmente verdaderas.

Este autor, a diferencia de los anteriores propone que, la relación entre las creencias y el actuar del sujeto no es causa – efecto, sino que las creencias están condicionadas por la realidad y de esta manera se pueden considerar como una tendencia que se cree que es una verdad dentro de un lugar determinado.

Pero a su vez Dewey (1989) nos habla que las creencias pueden ser cuestionadas a futuro desde la perspectiva del conocimiento, ya que las creencias se asumen como parte del sujeto y se confunden con el conocimiento, pero el sujeto sabe claramente cuál es la diferencia entre una y otra.

4.2 Construcción del concepto de creencia.

La presente investigación trabaja como eje las creencias, para esto, retomamos lo que menciona Pajares (1992), quien dice que las creencias corresponden a los constructos personales que crean los sujetos a partir de su experiencia propia, determinados por variables y factores, es decir que cada sujeto tiene establecida una situación con respecto a su vida, lo cual nos permite entender la importancia de las creencias dentro de los preceptos que son años de servicio y expectativas de los estudiantes.

Pero antes de entender el concepto de creencia en si es necesario describir y reconocer cuál es el origen de este concepto de acuerdo a su formación. Para esto es necesario mencionar la composición de estas según Fishbein y Ajzen (1975), las cuales se ven arraigadas por componentes afectivos y de valoración de los sujetos. Dentro de la importancia que nosotros abarcamos de acuerdo a las creencias y el trabajo docente, principalmente a como se conforman estas con respecto a los docentes parafraseamos a Fishbein y Ajzen (1975) quienes plantean tres clasificaciones respecto a las creencias docentes.

La primera de estas, se clasifica de una forma descriptiva, la cual se adopta a partir de una observación directa y de la experiencia, donde los objetos tienen contacto significativo con los sujetos. Esto tiene mucha importancia a la hora de establecer el significado de creencias, ya que, si vemos la perspectiva de los docentes dentro de su entorno, esta cualidad fortifica su relación y demuestra la importancia de estas en las futuras expectativas que el sujeto va conformando a lo largo de sus historias de vida.

La segunda clasificación que existe con respecto a las creencias de los sujetos, se reconoce como inferenciales. Si bien estas tienen plena relación con las descriptivas, tienen su fundamentación en las relaciones que nacen a partir de las relaciones que se forjan durante el proceso de socialización que tiene el sujeto.

La tercera clasificación del origen de las creencias, tiene directa relación con la información, es decir, este origen se forja a partir de lo que entrega el contexto de manera codificadora informativa, esto suma importancia con respecto a lo que entrega el resto.

A pesar de la descripción y clasificación de cada una de estas creencias, es necesario mencionar que las creencias siempre se presentarán de manera dependiente, y nunca independiente, decir que todas van de la mano, es por ello que las denominaremos como sistema de creencias: *“una forma organizada psicológicamente, aunque no necesariamente lógica, de todas y cada una de las incontables creencias personales sobre la realidad física y social”*. (Rokeach, 1968 citado en Callejo, 2003), lo que nos hace aclarar lo mencionado anteriormente pues dependerá de cada una de ellas para la conformación real de las creencias.

A modo de cierre respecto al tema de las creencias, hay que mencionar que el concepto de creencia, se forma a partir de los siguientes componentes: historia de vida, los propósitos que se tienen de esta, las expectativas y la coherencia que se establece entre lo que menciona y lo que actúa. De este modo se puede dar la veracidad de las creencias en los sujetos.

4.3 Creencias del docente: construcción del concepto de video juego como recurso facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje.

Cuando leemos a Pajares, podemos inferir que estas creencias del docente intervienen en gran medida en las percepciones, juicios y prejuicios que los enseñantes establezcan, de manera que esta forma o actitud, tiene un papel clave a la hora de enseñar, ya que por ejemplo, se puede caer en interpretaciones positivas o erróneas,

generándose y construyendo así creencias a la hora de estar en un salón de clases. Es justamente en este lugar, en las aulas y a través del ejercicio docente, donde los profesores construyen creencias a partir de las experiencias que a cada uno le ha tocado vivir en el quehacer profesional. Es aquí donde entra en juego la didáctica y los recursos que se pueden aplicar para llevar a cabalidad el proceso de instrucción. Se puede considerar que cualquier tipo de juego, bien utilizado puede ser un recurso didáctico TIC's aplicable al proceso de enseñanza aprendizaje, pero ¿Cuál es la concepción que tienen los docentes respecto a la utilización de juego y video juego en dicho proceso? ¿Es bien visto el elemento lúdico como recurso de aprendizaje?

Sin lugar a dudas, los docentes inmersos en esta sociedad del conocimiento se enfrentan a desafíos propios de la generación tecnológica, docentes que en muchos de los casos, sobre todo en nuestro país, tienen un temor a la innovación, considerando en contexto por ejemplo, que los propios estudiantes saben más sobre TIC's que ellos mismos, y por ende, algunas veces existe resistencia a la utilización de algún recurso TIC's para enseñar. Precisamente el video juego como elemento TIC's y recurso didáctico, no es considerado por los docentes de aula como una buena herramienta para enseñar, ya que, muchos profesores consideran que este elemento lúdico no ayuda a enseñar o aprender, sino más bien todo lo contrario, es un elemento distractor y no tiene mayor incidencia en el proceso de instrucción, generándose así creencias erróneas respecto a el buen uso que se le puede otorgar tanto al juego como al video juego en el proceso de formación formal de los alumnos. Por lo tanto, se puede establecer de manera general, que los docentes de aula perciben la utilización de este recurso didáctico como un riesgo más que como un beneficio. Sin embargo, la percepción cambia cuando un docente conoce y se interioriza con un video juego que puede ser aplicado al proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, integrando de manera activa esta TIC's al quehacer profesional, siendo este recurso, así como cualquier otro un complemento del proceso de enseñanza aprendizaje.

4.4 Docentes, TIC's NTIC's y Video Juegos

El proceso de enseñanza aprendizaje, está en constante cambio. Nuevas metodologías, recursos, medios, se ponen a disposición de profesores, estudiantes, directivos, etc, y sirven fundamentalmente para facilitar y mejorar la calidad de los aprendizajes de nuestros estudiantes. Lamentablemente, existen prejuicios y miedos por parte de nuestros docentes, con respecto a la innovación didáctica, el concebir las TIC's como herramientas complementarias al proceso de enseñanza se ha transformado en todo lo contrario, en una real amenaza para el ejercicio docente, pensando en muchas ocasiones, en que el computador reemplazara al profesor. Queda de manifiesto con las evoluciones tecnológicas, que eso a futuro puede ser posible, los avances en robótica, hacen imperativo que los docentes se profesionalicen y comprendan que la mediación entre el recurso y el contenido es irremplazable en el tiempo, y que observen que las herramientas TIC's son verdaderos vehículos para el logro de objetivos y metas, que mejoren el proceso educativo de los estudiantes. Los altos niveles de interactividad entre sujeto objeto, la variada gama de aplicaciones software computacional disponible para ser utilizado en el proceso, los video juegos, las redes sociales, etc, son plataformas que ya están inmersas en el ideario colectivo, en nuestra cultura escolar. Entonces partiendo desde este supuesto, ¿Por qué no hacer valida la idea de acercar el conocimiento a la cotidianeidad de nuestros estudiantes?, ¿Por qué no aprovechar las herramientas de chat, para el desarrollo de técnicas de redacción, ortografía, comprensión lectora, habilidades comunicacionales, digitación etc?, ¿Por qué no utilizar las redes sociales, como medios de divulgación y discusión de contenidos?, ¿Por qué no utilizar videos Juegos, para entregar y evaluar contenidos, como por ejemplo, el titulo SimCity, ideando toda una estrategia metodológica didáctica, que permite que el estudiante establezca niveles de procesamiento de información, y la aplique en la plataforma que entrega el video juego, como por ejemplo, relación campo-ciudad, problemas de polución, globalización, geografía, desastres naturales, etc?. Es por ello que surge la idea de promover investigaciones que otorguen a los docentes, la visión que tienen los especialistas en didáctica con respecto a las posibilidades que nos abren las TIC's por un lado como herramientas para el proceso de enseñanza aprendizaje, y los video juegos como recursos didácticos, que mejoren la motivación y

la calidad de los aprendizajes de los sujetos, ligando íntimamente la relación de la escuela y el hogar, lo formal y lo informal, para que de esta manera, el conocimiento no sea una cuestión de cumplimiento, sino mas bien, una disposición a descubrir a partir de herramientas tan potentes como lo son los video juegos.

No se puede comprender al hombre sin tener en cuenta la cultura en la cual está inserto. Nuestra cultura ha cambiado significativamente durante las últimas décadas, y la sociedad no es la excepción. La denominación de la sociedad actual como "sociedad del conocimiento", o "sociedad de la información", ha ganado muchos adeptos entre los autores que se dedican a los análisis prospectivos. Es por ello que la necesidad imperante de relacionarse con los nuevos recursos que la globalización nos está entregando, y darle un sentido pedagógico es fundamental, explorar áreas que quizás nos resulte intimidantes, y dejar de pensar que el no conocer algún tipo de herramienta, nos hará quedar en vergüenza como en muchos casos se escucha. Quizás los estudiantes sepan más que nosotros al ser nativos digitales, pero los que hacen la transposición didáctica somos los docentes. Un trabajo colectivo junto con el estudiante, puede resultar mucho más provechoso que las tradicionales formas de enseñar. Junto con ello la disposición por parte de docentes debe estar acorde a los nuevos desafíos que propone el siglo XXI, con respecto a las competencias profesionales, es decir, hay que tener una capacidad de adaptarse a los tiempos digitales, en pro de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes, para que cada día la educación en Chile, aumente sus estándares, y logre reducir la brecha digital que se observa entre rangos etarios no tan desiguales. Es por ello que incorporar didácticamente las herramientas TIC's al proceso de enseñanza aprendizaje, nos significa un gran desafío, pero que a la larga, reflejara los frutos, al momento en que los estudiantes deban ser medidos, reflejando cuáles son sus capacidades en el dominio de Tecnologías de Información y Comunicación.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

El presente capítulo tiene como finalidad, dar a conocer el plan general de acción realizado por el equipo de investigación, en el cual se entregan los diseños escogidos, pasos, instrumentos y procedimientos utilizados para recoger los datos y posteriormente entregar las direcciones mediante las cuales pretendemos dirigir las variables del estudio.

1. Problema de Investigación.

Nuestro problema de investigación se basa fundamentalmente en conocer cuáles son las creencias de los docentes didactas con respecto a la utilización del video juego como recurso del proceso de enseñanza aprendizaje, entendiendo que para ello, es necesario contextualizar la investigación considerando el contexto actual de enseñanza en donde las tecnologías de la información y la comunicación están jugando un rol activo como herramienta de trabajo para los docentes. Es por ello que planteamos esta interrogante a partir de la necesidad de conocer nuevos instrumentos o recursos que nos ayuden a mejorar y optimizar la calidad de los aprendizajes de nuestros estudiantes con el fin de acerca a la cotidianidad de la cultura escolar elementos tan presentes como son los video juegos en la actualidad.

Por consiguiente, nuestra área de investigación es innovación didáctica. Se plantea desde esta área debido a la necesidad que requiere esta nueva sociedad del conocimiento, donde los docentes, debemos adaptar nuestro quehacer pedagógico a las nuevas necesidades que surgen desde la sociedad y desde nuestros estudiantes. Para ello, uno de los desafíos fundamentales de nuestra labor docente, se encuentra en la implementación de la didáctica en nuestras clases, la cual nos otorga nuevas herramientas para poder desarrollar de manera óptima nuestro trabajo en las aulas.

La presente investigación, se llevará a cabo a través de la exploración y entrevistas en profundidad que serán realizadas a especialistas didactas, a partir de las cuales se obtendrán los datos necesarios para llegar a las conclusiones pertinentes y que serán establecidas en esta investigación.

2. Presentación de los objetivos.

2.1 Objetivo general.

El objetivo general de nuestra investigación, tiende principalmente a explorar las creencias de especialistas didactas respecto a la utilización y las potencialidades del Video Juego como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia, Geografía y Ciencias Sociales.

2.2 Objetivos específicos.

Sin duda alguna la especificidad de nuestra investigación radica fundamentalmente en dos aspectos claramente identificables en nuestra propuesta. Estos son los siguientes:

- Explorar las creencias de especialistas didácticas respecto a la utilización de las TIC's y NTIC's como medio, recurso y estrategia facilitadora del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Explorar las creencias de especialistas didácticas respecto a la utilización del recurso video juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3. Paradigma de investigación.

El paradigma de investigación que se utilizará para realizar nuestra investigación, es la "Metodología Cualitativa" ya que a través de este tipo de investigación, se podrá llevar a cabo un trabajo de exploración.

Sin duda tenemos que observar la relevancia teórica que significa aplicar esta metodología de estudio. Para ello, nos basamos en Rodríguez, Gil y García (1999, p.2) que entienden el paradigma cualitativo como *“la investigación cualitativa es multimetódica en el enfoque, implica un enfoque interpretativo, naturalista hacia el objeto de estudio con el objetivo de comprender la realidad”*.

Si se toma esta definición, se aprecia que cuando se habla de una investigación cualitativa se está enmarcando la investigación en un paradigma que tiende a ver la realidad desde una perspectiva holística donde el fenómeno de estudio no se puede reducir solo a variables puntuales, sino que busca encontrar en la integración de los diferentes hechos de la realidad, interpretar el fenómeno de acuerdo al significado de las personas que forman parte de la creación experiencial que está determinada por el sujeto en su interacción con el medio.

Al desarrollar la investigación desde lo cualitativo nos otorgará la comprensión necesaria para describir dentro de un marco referencial la realidad desde una integración amplia en donde los elementos se captaran como un todo unificado.

Es por lo mismo que es necesario dilucidar el tipo de investigación, el cual se basará dentro de un diseño cualitativo intencionado, “ya que la intención del estudio tiene por objetivo el describir las experiencias de los sujetos dentro de su contexto”, Maykut y Morehouse (1999), lo que nos permite dar una interpretación descriptiva, fortificada a las palabras y significados que dan los sujetos frente a un análisis que nos servirán como datos, Belenky (1986), es decir que la importancia de las creencias dentro de un contexto ya conocido por el grupo de investigadores, plasmado por el alto nivel de rendimiento que hay dentro de este espacio. Además estudio permite la realización de análisis de los datos descriptivos entregados por los sujetos.

4. Tipo de investigación.

El tipo de investigación que se llevará a cabo, se desprende del paradigma cualitativo es decir, Descriptiva y Exploratoria.

4.1 Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se enmarcará dentro de un contexto en el cual se busca una imagen fiel del fenómeno estudiado a partir de sus características, *“el énfasis está en el estudio independiente de cada característica, es posible que de alguna manera se integren las mediciones de dos o más características con el fin de determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno”* (Grajales, 2000, p.2).

En este caso se pretende ahondar de manera progresiva las expectativas, valoraciones y creencias que los sujetos tienen respecto a la utilización del video juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

4.2 Investigación exploratoria

La investigación exploratoria parte del supuesto en que los sujetos no traen preconcepciones acerca de in hecho con la cual se deben realizar instrumentos para medir de manera profunda las ideas claves acerca de la problemática en cuestión. Se considera también exploratoria ya que nos permite aproximarnos fenómenos desconocidos con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuye con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular.

En el caso de nuestra investigación si se parte con pre concepciones los datos que aporten los sujetos no entregarían datos para apreciar las creencias de los sujetos.

5. Muestra.

La presente investigación se llevará a cabo con una muestra de cinco (5) sujetos. La característica general de los sujetos es que todos son docentes y son especialistas didactas, entendiendo a estos como docentes universitarios que tienen alguna especialización en didáctica o que imparten alguna cátedra de didáctica en alguna universidad.

A cada uno de ellos, se les aplicará una entrevista abierta, semi estructura y en profundidad que consigna como única variable la especialización del docente en el área de didáctica.

6. Instrumento.

El instrumento que se aplicará para realizar la medición, corresponde a una entrevista personal, la cual se compone de diez (10) preguntas abiertas, semi estructuradas y en profundidad, que fueron aprobadas por la profesora guía de esta tesina Mg. Carolina Jorquera Martínez. A partir de esta aprobación, se realizó el pilotaje de la investigación con un profesor de didáctica, el cual respondió satisfactoriamente a todas las interrogantes expuestas por la pauta de entrevista, por lo tanto, se puede afirmar que el pilotaje de la pauta de entrevista tuvo un desarrollo satisfactorio, acorde a los resultados esperados para esta investigación.

A continuación, se presenta la pauta de entrevista. Cabe recalcar que nuestro instrumento de medición, tiene la particularidad de ser semi estructurado, ya que, existe la posibilidad de que surjan nuevas preguntas a partir de lo que los especialistas puedan responder *“una entrevista semi estructurada se inicia con una lista de preguntas de los datos o temas que se quieren conocer pero el orden en el que se hacen puede fluir a lo largo de la entrevista”* (UNAM, 2006, p.1)

6.1 Presentación del instrumento.

ENTREVISTA A ESPECIALISTA DIDACTA⁶

Sexo:

Universidad donde estudió:

Título Universitario:

Especialización:

Años de Ejercicio Docente:

Fecha de realización:

1. **¿Cómo entiende usted lo que es la enseñanza en la sociedad actual?**
¿Cuáles son los desafíos didácticos que presenta este contexto?
2. **¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?**
3. **¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?**
4. **¿Qué motivaciones tuvo como educador para aplicar las TIC's en sus clases?**
5. **A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?**
6. **¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?**
¿Cuál es la proyección que ve en las TIC'S?
¿Para donde se están encaminando los esfuerzos?
7. **¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?**
8. **Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases?, ¿Por qué?**
9. **¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?**
10. **Finalmente, ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC`s en sus clases?**

⁶ Para ver el desarrollo de las entrevistas, revisar anexo nº6: Entrevistas a Especialistas Didactas.

6.2 Preguntas por objetivo de investigación.

En este apartado se pretende presentar las preguntas en concordancia con los objetivos de nuestra investigación, para así darle coherencia y pertinencia a nuestros instrumentos de medición.

Objetivo general:

Explorar las potencialidades del Video Juego como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia, Geografía y Ciencias Sociales, a partir de las creencias de especialistas didactas.

De este objetivo se desprenden las siguientes preguntas:

- ¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?
- ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

Objetivos específicos:

Explorar las creencias de especialistas didácticas respecto a la utilización de las TIC's y NTIC's como medio, recurso y estrategia facilitadora del proceso de enseñanza aprendizaje.

De este objetivo se desprenden las siguientes preguntas:

- ¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?
- ¿Qué motivaciones tuvo como educador para aplicar las TIC's en sus clases?
- A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?
- ¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?
- ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC's en sus clases?

Explorar las creencias de especialistas didácticas respecto a la utilización del recurso video juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De este objetivo se desprenden las siguientes preguntas:

- ¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?
- Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases?, ¿Por qué?
- ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

7. Procedimientos.

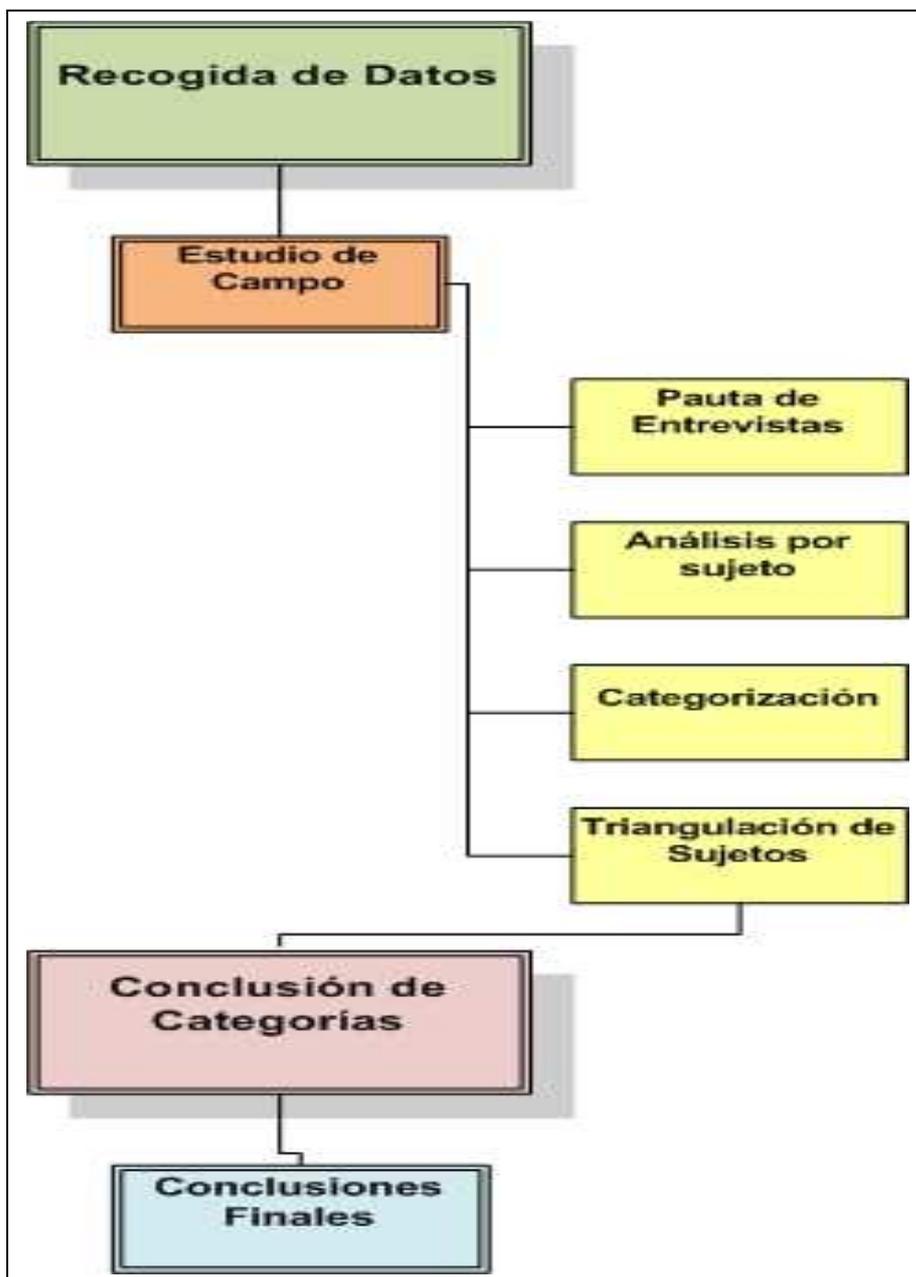
Para llevar a cabo nuestra investigación, se aplicará el instrumento de medición que se dio a conocer anteriormente con la finalidad de reunir la información suficiente que nos permita apreciar las creencias que tiene un especialista didacta en cuanto a la utilización del recurso video juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Una vez se haya aplicado el instrumento, se procederá a realizar un análisis, categorización y triangulación de la información recaudada, para que de este modo se pueda establecer la comprensión de datos, y poder llevar a cabalidad la justificación del problema de investigación.

Según menciona Maykut y Morehouse (1999, p. 82) *“Los datos de los estudios cualitativos son normalmente las palabras y las acciones de la gente”*. Por este motivo *“requieren métodos de recogida que permitan al investigador captar el lenguaje y la conducta. Las formas más efectivas de recoger este tipo de datos es (...) las entrevistas en profundidad, (...) el análisis de documentos relacionados”*, Coherencia, expectativas e intervención de la dependencia de las creencias del sujeto sobre sus propios instrumentos de evaluación.

Para tener una mayor claridad respecto al procedimiento, se presenta el siguiente diagrama, el cual explica los pasos que se realizaron para la presente investigación.

Diagrama nº1: Procedimiento

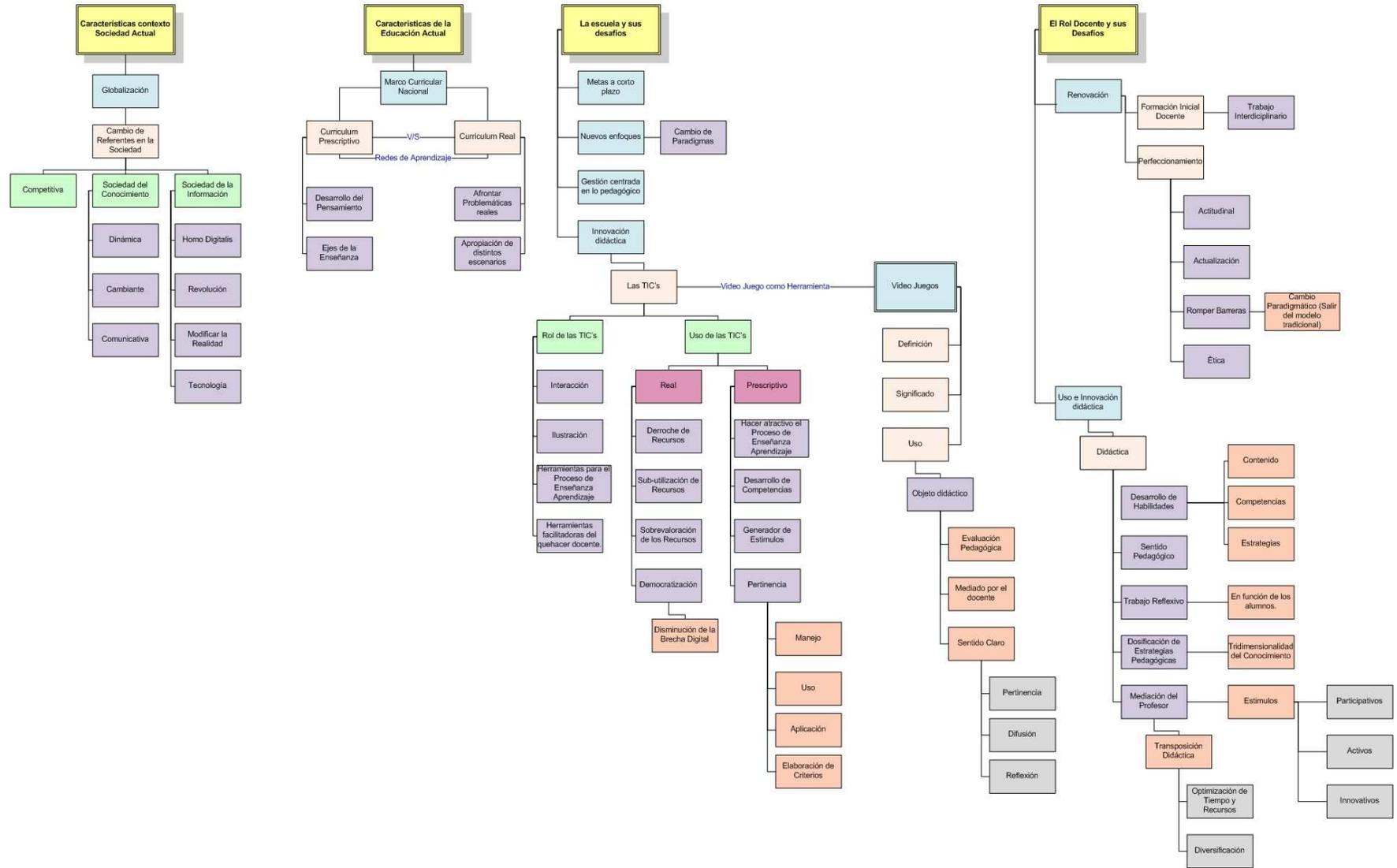


CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

A continuación se presentan los datos obtenidos de las entrevistas en profundidad de los sujetos mediante de un árbol de categorías, el cual se elaboró a partir del análisis de entrevista sujeto por sujeto, luego una análisis general de cada entrevistado para determinar las categorías⁷ y posteriormente se procedió a establecer la triangulación por sujeto para confeccionar dicho árbol de categorías.

⁷ Para mayor información, ver anexo nº7: Categorías, subcategorías y citas por entrevista de sujetos.

1. Árbol de Categorías y triangulación



2. Análisis de categorías.

A continuación se presentan los análisis correspondientes de las cuatro (4) categorías definidas por los investigadores.

Se presenta un cuadro que describe la terminología que se utilizará para realizar ejemplos en los análisis a partir de lo que cada sujeto declara⁸.

Cuadro nº1: Terminología

Terminología	Explicación
SJ.	Esta terminología será utilizada para indicar a los sujetos dentro de los análisis, es decir se nombrará al sujeto 1 como: SJ.1; sujeto 2: SJ.2, y así sucesivamente.
SC.	Esta terminología se utilizará para identificar las subcategorías existentes dentro de las entrevistas. Por ejemplo: SC1, subcategoría 1; SC2, subcategoría 2, y así sucesivamente.
CE.	Esta terminología se utilizará para determinar las citas existentes dentro de las entrevistas. Por ejemplo: CE1, cita de entrevista 1; CE2, cita de entrevista 2, y así sucesivamente.

Para que exista una mejor claridad se pasará a ejemplificar una nomenclatura que se presentarán dentro del proceso de análisis de la investigación de la siguiente forma:

Ejemplo: C1- SC.1- CE.1

⁸ Para mayor profundidad en las citas de entrevistas, ver anexo nº 6: Categorías, subcategorías y citas de entrevistas.

Análisis Categoría 1

“Características del contexto de la sociedad actual”.

Definición: Esta categoría hace referencia a las cualidades que presenta la sociedad actual, definidos por cada uno de los sujetos entrevistados.

Se consideran los elementos referidos al cambio social en el que se contemplan el cambio de referentes sociales, las características de la sociedad del siglo XXI y las nuevas concepciones antropológicas del ser humano, que a través de los distintos discursos extraídos de las entrevistas se encuentran o subyacen los anteriormente mencionado.

Lo expuesto por los sujetos en esta categoría se fundamenta principalmente en cómo ha cambiado el contexto social a partir de la nueva sociedad denominada del conocimiento (véase **SJ.3**, SC.1, CE. 1, CE.2; **SJ.4**, SC.1, CE.1, CE.2; **SJ.5**, SC.1, CE.1) que se subyace en lo planteado por Román (2005, p.85)

En esta sociedad del conocimiento, denominación antropológica que hace referencia a una sociedad que vive en constante socialización con la información y las tecnologías de la información y comunicación, requiere de estructuraciones tanto a nivel social, político, económico, religioso, cultural, etc. Y por sobre todo educacional.

Y que además destaca la idea de cómo la escuela y los docentes han debido adaptarse a las nacientes necesidades de los estudiantes, SJ.2:

“...rápidamente va cambiando las necesidades que ellos tienen, entonces el profesor tiene obligatoriamente que estar actualizándose y tiene que ser, no sé si más listo que los alumnos pero más rápido, si debe ser más rápido, entonces eso implica un desafío mayor, mucho más grande y requiere además flexibilizar sus niveles de esquemas mentales...”

Como señala Fernández (2003, p.23)

El creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, el acelerado cúmulo de información y la omnipresencia de las comunicaciones en el entorno social, contribuyen a que, en el ámbito educativo se lleven a cabo las necesarias transformaciones para adecuarse a una sociedad en estado de cambio permanente, con nuevas necesidades y valores.

Así mismo los entrevistados plantean la idea de que en este contexto, los referentes de los estudiantes no son los mismos sino que son más horizontales, (véase **SJ. 1**, SC.1, CE.1, CE.2.).

Por consiguiente podemos determinar que en esta, nueva concepción de sociedad (sociedad del conocimiento, cultura tecnológica, homo videns, homo digitalis, etc) propicia que la escuela sea una de las instituciones que debe estar en constante adaptación y renovación para responder a las necesidades culturales y por consiguiente, exigen de ella que desarrolle una serie de competencias que los sujetos deben tener y desarrollar crítica y creativamente, por ende, esto obliga a la escuela a adaptarse y al docente a introducir las nuevas tecnologías de la información y comunicación como también las nuevas metodologías de enseñanza que permitan estar a la vanguardia de los desarrollos socioculturales.

Análisis Categoría 2

“Características de la educación actual”.

Definición: Esta categoría aborda las cualidades que actualmente presenta nuestra educación, siempre desde la perspectiva de nuestros entrevistados.

Se consideran elementos como el cambio paradigmático, los ejes de la enseñanza, las problemáticas de la educación actual y el Curriculum real y prescrito.

Lo expuesto por los sujetos en esta categoría se fundamenta principalmente en cómo ellos a través de su perspectiva y experiencia comprenden y entienden lo que es la educación actual, basados además en las concepciones de sus propias creencias. Pajares (1992) señala que las creencias corresponden a los constructos personales que crean los sujetos a partir de su experiencia propia.

Es justamente en este nuevo escenario educativo donde se propone que el papel que jugaran las TIC´s será importante para la educación del futuro, ya que estas tecnologías entregan a los docentes un sin número de herramientas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje:

SJ.2: “...se supone que la herramienta es al servicio del aprendizaje, la herramienta está al servicio del desarrollo de habilidades. Por ejemplo cómo tú desarrollas habilidades comunicativas en los niños mediante la utilización de las TIC´s, esto se puede lograr mediante la utilización del chat, de correos electrónicos, etc.”

SJ.4: “Yo creo que el uso de las TIC’s son herramientas que sirven para desarrollar aprendizaje, que hay que leerlas, usarlas, pero hay que dosificarlas, si uno va a utilizarlas uno debe tener la habilidad para saber dosificarlas dentro de los procesos de aprendizajes, porque son muy útiles como ordenadores de información, pero pueden ser muy nocivas si no tienen un sentido didáctico y pedagógico.”

Junto con lo anterior, los sujetos reconocen los ejes de la educación y las limitaciones que presenta la escuela del siglo XXI. Para Prieto (2004, Pág.30)

Desde esta condición emergen los nuevos objetivos para la educación señalados en distintos informes que plantean nuevas demandas al quehacer docente y que interpelan sustantivamente, tanto a las escuela, que deben resignificar sus procesos y así satisfacer las nuevas expectativas de la sociedad, respecto de sus funciones, como a los profesores, dado que deben enfrentar y asumir estas demandas.

En cuanto a los ejes y la misión que debe tener la escuela actual, y que proponen los entrevistados a partir de sus creencias, se encuentra el desarrollo de habilidades y el desarrollo de competencias (Véase, **SJ.2**, SC.1, CE.1; **SJ.4**, SC.1, CE.1).

En relación a las limitaciones que tiene la escuela actual, y que ellos identifican, destaca la idea de que aún se mantienen las formas tradicionales de aprender y que existe una subutilización de los recursos TIC’s:

SJ.1: "...Lo veo más como discurso que como práctica cotidiana, y como práctica lo veo bastante parcelado, creo que se eligen dos o tres cosas, como ya mencionaba antes, blog, facebook, Twitter , o el Power point que ha quedado como una de las grandes herramienta que se utiliza ante las TIC's, pero incluso el Power Point poniendo un caso concreto, se convierte en un segundo profesor, te llena de datos, de textos y al final lo que haces es copiar la diapositiva y eso no tiene mucho sentido, la realidad de las TIC's es provocar interactividad, es ilustrar, y motivar la curiosidad por aprender, y una parte de los docentes lo ha utilizado como herramienta de descanso, derechamente hace un Power Point y ellos trabajan, ven una película y ellos la analizan..."

SJ.2: "...también lo veo como algo incipiente, creo que muchas veces existe una sobre valoración respecto a la utilización de las TIC's, también considero que hay un despilfarro de recursos, sobre todo por los que entrega el estado, muchas veces se invierte mucho dinero en implementos tantos hardware como software, pero los colegios no los aprovechan, no los ponen a disposición de los estudiantes, y si estos recursos no están disponibles para los alumnos entonces quién los utilizará, si el fin es que ellos se formen también en el área de informática, incluso, también son mal utilizadas, y ponte tu ahí encontramos a los profes que abusan del power point, los llenan de información y más encima los leen completos, entonces de qué estamos hablando. Creo sin embargo que se está avanzando en esto, sobre todo desde las universidades donde existe un mayor equipamiento, pero creo que es en este lugar donde existe un mayor avance."

SJ. 3: "...yo creo que las TIC's se ven como algo súper relevado a un segundo plano, sub utilizada, en muchos casos mal utilizadas, pero en general lo que te digo, además del derroche. Hay una sub utilización, hay un derroche de recursos... Se ha invertido mucho dinero, pero este no ha sido bien aprovechado, es un lastima pero es la realidad. Mi juicio es: se sub utiliza, se desperdicia."

Análisis Categoría 3

“La escuela y sus desafíos”.

Definición: Esta categoría se define como los elementos que subyacen el discurso de los sujetos con respecto a cómo ellos ven la función, finalidad y desafíos que actualmente presenta la escuela, todo ello a partir de los cambios observados en la sociedad actual.

En esta categoría, lo expuesto por los sujetos se fundamenta a través de las creencias que ellos tienen respecto a la función, finalidad y desafíos que presenta la escuela, ligando de manera categórica estos conceptos con la sociedad actual.

Fundamentalmente los desafíos pasan de manera transversal tanto para directores como para docentes en los cuales el eje articulador del ejercicio pedagógico y la finalidad de la escuela radican en la innovación, dirección, liderazgo centrado en lo pedagógico y establecimiento de metas a corto y largo plazo, para que el proceso educativo se vuelva atractivo, y desafiante y que las instancias de formación sirvan para conducir a la creación de un razonamiento, pensamiento autónomo, lógico, crítico y constructivo de los estudiantes (Véase **SJ.1**, SC.1, CE.1, CE.2, CE.3, CE.4, CE.5). Todos estos desafíos y que los sujetos destacan, responden al modelo de gestión centrada en lo pedagógico, el cual a grandes rasgos plantea que *“La gestión requiere prácticas de liderazgo para concertar, acompañar, comunicar, motivar y educar en la transformación educativa. La construcción de escuelas eficaces requiere líderes pedagógicos”*.

A su vez, la necesidad de perfeccionamiento y actualización implican un desafío mayor en este contexto, ya que, la velocidad con la cual se tiene acceso a la información como también la renovación tecnológica, hacen que al docente se le presenten nuevos desafíos a la hora de proponerse renovar su estructura metodológica en función de los nuevos recursos y herramientas didácticas (Véase **SJ.3**, SC.1, CE.1, CE.3; **SJ.4**, SC.2, CE.5, CE. 6; **SJ.2**, SC.3, CE.9).

Igualmente los entrevistados destacan la subutilización de recursos tecnológicos, la escasa formación inicial de los docentes y la sobrevaloración (Véase **SJ.3**, SC.3, CE.3, CE.4) de los recursos TIC's como herramientas que pueden entorpecer el proceso de enseñanza aprendizaje y que representan el ideario docente generalizado (Véase **SJ.1**, SC.2, CE.2, CE.3; **SJ.2**, SC.2, CE.1, CE.4, CE.5, CE.6; SC.3, CE.3, CE.7, CE.8; **SJ.3**, SC.2, CE.1, CE.2; **SJ.5**, SC.2, CE.5).

Por consiguiente la finalidad de las TIC's para los sujetos es facilitar y optimizar el ejercicio docente (Véase **SJ.4**, SC.3, CE.6) en función de lograr un mejoramiento en la calidad de los aprendizajes, existiendo fluidez en la entrega de los contenidos y el desarrollo de la reflexión (Véase **SJ.4**, SC.3, CE.8), y que su uso se base fundamentalmente en la experticia que tenga el docente para seleccionar la herramienta y dosificarla (Véase **SJ.1**, SC.3, CE.3; **SJ.4**, SC.2, CE.5; SC.3, CE.7).

Otro tema que queda de manifiesto es el uso del video juego como recurso didáctico, donde los sujetos identifican las lógicas que subyacen a este recurso, logrando establecer potencialidades y limitaciones que presenta este recurso TIC's. dentro de las potencialidades que los sujetos mencionan se encuentran el desarrollo de habilidades (Véase **SJ.2**, SC.4, CE.2) comunicativas como el liderazgo, el trabajo en equipo, el desarrollo de funciones cognitivas, como atención, memoria, discriminación (Véase **SJ.3**, SC.4, CE.1).

Dentro de las limitaciones que mencionan los entrevistados, se encuentran los elementos de frustración al no ganar un video juego (Véase **SJ.1**, SC.4, CE.2), donde la ficción puede superar la realidad al satisfacer estas necesidades vicarias (Véase **SJ.1**, SC.4, CE.1). Igualmente, se menciona el desarrollo de ciertos grados de agresividad y aislamiento (Véase **SJ.3**, SC.4, CE.2). Para Etxeberria⁹ (2008,p.15)

Los padres y educadores llevan años preocupados con la sospecha de que determinados juegos y la adicción a los mismos no pueden ser beneficiosos para la salud mental y social de los chicos y chicas, y aunque no se ha llegado a conclusiones definitivas parecen existir evidencias de una relación entre el desarrollo de la agresividad y el sexismo tras largas horas de exposición a este tipo de juegos... Cabe destacar las voces de alarma de la APA (American Psychological Association), para quien las investigaciones demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior.

Sin lugar a dudas, los sujetos plantean que el video juego se puede utilizar con un criterio pedagógico definido de manera clara y precisa, pero que el desconocimiento de esta herramienta como recurso educativo hace incierto el escenario (Véase **SJ.1**, SC.4, CE.5; **SJ.2**, SC.4, CE.7; **SJ.3**, SC.4, CE.3; **SJ.4**, SC.4, CE.5, CE.6, CE.7; **SJ.5**, SC.4, CE.8). Según Sánchez (2008, p.46)

Faltan en el código criterios pedagógicos que permitan una clasificación más acorde con el público diana al que se dirigen, criterios estos que podrían contemplar la clasificación en aspectos como el razonamiento hipotético, la concentración, la precisión, la memoria etc.

⁹ Para obtener mayor, ver anexo nº8: Código PEGI, sobre la regulación de la venta del video juegos.

Análisis Categoría 4

“El rol docente y sus desafíos”.

Definición: En esta categoría se contemplan las creencias que tienen los docentes con respecto al rol que deben desempeñar estos en la escuela y los desafíos que esta propone en función a las competencias que el docente del siglo XXI debe desarrollar. En ella se observan visiones con respecto a la renovación, el perfeccionamiento y al rol que juega la didáctica en este nuevo escenario educativo.

Lo expuesto por los sujetos en esta categoría se argumenta mediante los desafíos que ellos perciben mediante sus creencias en el ejercicio docente contemporáneo, haciendo referencia a la renovación, el perfeccionamiento y el rol que juega la didáctica en este nuevo escenario educativo (Véase **SJ.1**, SC.1, CE. 1; **SJ.3**, SC.2, CE.1;**SJ.4**, SC.1,CE.2), competencias profesionales que bien categoriza Fernández (2003, Pág. 44-46) en su trabajo “*Competencias profesionales del docente en la sociedad del siglo XXI*”:

El primero es un papel técnico, que permite identificar a los docentes como expertos habilitados para guiar el proceso de aprendizaje de los alumnos. El segundo papel se asocia a los aspectos éticos y socializadores de la profesión. El docente es un agente de primer orden en el proceso de socialización de los sujetos insertos en el contexto social. Los valores actitudes y otras pautas de comportamiento. Finalmente, el tercer papel del profesor se vincula a la satisfacción de las necesidades de autorrealización de los individuos en formación.

Sin lugar a dudas, este perfeccionamiento radica fundamentalmente en el papel que juega la didáctica en el nuevo escenario educativo, en donde la visión de TIC's como medio o recurso facilitador del aprendizaje, se ve como una herramienta fundamental para el proceso y es desde aquí que la didáctica cumple su rol trascendental (Véase **SJ.1**, SC.2, CE.3, CE.4; **SJ.2** SC.2, CE.2, CE.3, CE.5, CE.6; **SJ.4**. SC2. CE.1, CE.2, CE.3, CE.4; **SJ.4**, SC.2, CE.1, CE.2).

Sin lugar a dudas, la TIC's y NTIC's pueden ser medios, recursos y estrategias que se pueden aplicar a la educación, sin embargo, como docentes hay que saber y tener claro el qué, cómo y cuándo aplicarlas, convirtiéndose estas en medios y recursos para aprender y estrategias para enseñar, de manera que el proceso de instrucción sea mucho más dinámico y significativo para los alumnos, llegando incluso a existir una vinculación real del alumno para con su proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndose este en agente activo de dicho proceso.

.

3. Conclusiones de categorías.

Conclusión categoría 1

“Características del contexto de la sociedad actual”.

Lo expuesto por los sujetos en esta categoría, responde netamente a las creencias que tienen ellos respecto a cómo perciben la sociedad actual, identificando elementos comunes de analizar y que enmarcan sus discursos, siendo estos principalmente los cambios en los referentes que los adolescentes tiene hoy en día y que van configurando su accionar. Este cambio social que debido a sus características los ilustrados han denominado “Sociedad del Conocimiento”, ha obligado a todas las instituciones sociales, a modificar sus estructuras con la finalidad de responder a las nacientes necesidades de esta sociedad. Como señala Román (2005, p.85).

En esta sociedad del conocimiento, denominación antropológica que hace referencia a una sociedad que vive en constante socialización con la información y las tecnologías de la información y comunicación, requiere de estructuraciones tanto a nivel social, político, económico, religioso, cultural, etc. Y por sobre todo educacional.

Es por esto que los sujetos entrevistados, concuerdan en que la sociedad ha cambiado y por ende la escuela debe cambiar, y el docente asumir las competencias pertinentes para este escenario, el cual pone a disposición de la educación, una serie de desafíos propios de una civilización que vive en constante relación con las tecnologías de información y comunicación, y que por consiguiente, reconocen estas herramientas como medios facilitadores del proceso de enseñanza aprendizaje.

Es a partir de este contexto social, en el cual se van articulando los discursos desde los elementos más macros, hasta llegar a los elementos más micros, como es el objetivo principal de nuestra investigación. Cuando los sujetos tuvieron que hacer una reflexión con respecto a este escenario y su implicación en la escuela, se consensuó en que es un escenario con muchos desafíos de entre los cuales se determinan por ejemplo, el perfeccionamiento docente, el trabajo colegiado, el reconocimiento a la cultura escolar, la implementación de TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje, entre otras, los cuales dan las pautas que responden a las necesidades de esta nueva sociedad del conocimiento.

Conclusión categoría 2

“Características de la educación actual”.

Esta categoría responde y se fundamenta netamente en las cualidades que tiene nuestra educación, considerando elementos como el cambio de paradigma los ejes de la enseñanza, las problemáticas y la pertinencia del Curriculum en el proceso de formación de los estudiantes. De igual manera en las reflexiones realizadas por los expertos didactas, todos concuerdan en que la educación chilena ha sufrido un cambio, y este cambio responde fielmente a las necesidades de la nueva sociedad. Como se planteaba en la categoría anterior, que da paso a esta categoría, la sociedad requiere de nuevos enfoques de enseñanza, de entre los cuales destaca por ejemplo, el “Conectivismo Siemens”, y con él la adaptación de la taxonomía de Bloom Digital, respondiendo en cierta medida, a estas necesidades, necesidades que se explicitan generalmente en las capacidades digitales que poseen los estudiantes. Por otro lado el tema de las tecnologías también es importante en este diagnóstico del sistema educacional o de la experiencia educacional, porque ahí es donde entra la didáctica, o sea, qué queremos hacer o cómo lo queremos hacer y en ese sentido los sujetos plantean que falta una profunda renovación en el ámbito de los formadores de formadores. Es por ello que los sujetos ven este escenario educativo como desafiante, sobre todo para el docente, que debe adaptar su metodología de trabajo a este nuevo contexto, contexto que presenta desafíos didácticos. Si tuviésemos que determinar en qué se resume la educación actual para los sujetos con respecto a los desafíos didácticos no podemos dejar de mencionar lo que nos plantea el sujeto N1: *“Primero uno tiene que conocer lo que hay, debe entrar en el ejercicio de averiguar, conocer y en lo posible manejar aunque sea de manera acústica lo que está a disposición de la enseñanza”*.

Queda entonces de manifiesto, que en la educación actual el impacto de las TIC's ha abierto posibilidades para realizar el trabajo docente lo cual nos exige la implementación de herramientas y recursos que se pueden aplicar al proceso de enseñanza aprendizaje sin embargo, la utilización de estos requiere la exigencia de especialización y conocimiento por parte de los docentes, exigiendo la actualización y el perfeccionamiento en dicha área ya que, cada día aparecen nuevas herramientas que pueden ser el complemento ideal para aplicarlo en la formación de nuestros estudiantes.

Conclusión categoría 3

“La escuela y sus desafíos”.

Los sujetos entienden que la escuela contemporánea presenta un sin número de desafíos que hay que afrontar de manera urgente, estableciendo metas a corto y largo plazo para llevar a cabo una mejora educativa. Estos desafíos responden directamente a los cambios que se observan y que presenta nuestra sociedad, que finalmente repercuten en la educación y la enseñanza. Es bajo este mismo contexto, que las TIC's definidas como “*aquellas tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información*” (Castells, 2002,p.192.)” se introducen en la educación y los docentes tienen la obligación de ir a la vanguardia de estas para lograr establecer una relación más cercana con los estudiantes, considerando a estos como nativos digitales que necesitan estar en contacto permanente con las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Pero el rol docente no solo queda relegado a la incorporación y utilización de estas TIC's, sino que además hay que tener en claro su pertinencia, criterios de evaluación y por sobre todo un real sentido pedagógico a la hora de incorporarlas al proceso de enseñanza aprendizaje. Sin lugar a dudas, los sujetos reconocen que los desafíos ligados a la utilización de TIC's, se han regulado de manera paupérrima, encontrando que el derroche de recursos por parte del gobierno, y la mala utilización de las herramientas que programas como ENLACE a otorgado a los establecimientos con la finalidad de disminuir la brecha digital existente en nuestro país, a fallado netamente porque no se ha encontrado el sentido pedagógico a las herramientas, y por ende este discurso se repite en cada uno de los sujetos entrevistados y articula el eje de los desafíos que presenta la escuela.

Conclusión categoría 4

“El rol docente y sus desafíos”.

Los sujetos se refieren a los desafíos de su profesión destacando las competencias que estos deben tener y desarrollar para con sus alumnos, teniendo siempre en cuenta que nos encontramos inmersos en una sociedad donde los cambios son rápidos y constantemente se necesita de la especialización para estar a la vanguardia, es justamente en este escenario donde la didáctica es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, ya que la aplicación de esta en el quehacer educativo posibilita el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento de los estudiantes, no olvidando nunca, que estas técnicas y formas de enseñar, se van adaptando a las necesidades particulares de una sala de clases. Es por ello, que uno de los principales desafíos del docente del siglo XXI, radica en la necesidad de relacionarse con los nuevos recursos que la globalización nos está entregando y darle a estos un sentido pedagógico a la hora de aplicarlo en las clases.

Quizás los estudiantes sepan más que nosotros al ser nativos digitales, pero los que hacen la transposición didáctica somos los docentes. Un trabajo colectivo junto con el estudiante, puede resultar mucho más provechoso que las tradicionales formas de enseñar. Junto con ello la disposición por parte de docentes debe estar acorde a los nuevos desafíos que propone el siglo XXI, con respecto a las competencias profesionales, es decir, hay que tener una capacidad de adaptarse a los tiempos digitales. Es por ello que incorporar didácticamente las herramientas TIC's al proceso de enseñanza aprendizaje, significa un gran desafío.

CONCLUSIONES

Para nosotros como jóvenes investigadores, el tema de la red no es ajeno. crecimos y utilizamos la web durante nuestra adolescencia, especialmente durante nuestra formación inicial como docentes, es por ello, que consideramos que como profesores debemos aprovechar esa oportunidad, ese acercamiento a las TIC's y los video juegos que es intrínseco y conocido para nosotros y enseñar con esta herramienta, convertirla no solo en un elemento de relajación o entretenimiento, sino que también hacerla participe del proceso de enseñanza aprendizaje de nuestros alumnos y sobre todo de nuestro quehacer docente, propiciando además un aprendizaje diverso, novedoso y con un acercamiento sin igual para nuestros estudiantes.

Nuestra investigación resultó ser una buena forma de aproximarse al diseño de un camino profesional y didáctico que permita explorar las oportunidades de diálogo y articulación entre los ambientes digitales de juego y los aprendizajes curriculares que busca mediar el docente. En una primera instancia, se había pensado en realizar la aplicación de un video juego en un liceo de la comuna de Santiago, ideando todo un diseño metodológico el cual contemplaría todos los aspectos necesarios para satisfacer los requerimientos curriculares, pero lamentablemente surgieron aspectos asociados a los recursos tecnológicos, con los cuales se nos trabaaría la investigación. Estos aspectos tecnológicos a los cuales nos enfrentamos en un comienzo, fueron igualmente definidos por los sujetos entrevistados, tales como, derroche de recursos, mala utilización de los computadores, herramientas TIC's sin sentido pedagógico, hardwares deficientes, etc, fueron causales que determinaron el hecho de cambiar el enfoque de la investigación, netamente a explorar las creencias de especialistas didácticas respecto a las potencialidades del video juego en el sub sector de Historia, Geografía y Ciencias Sociales. Pero no queremos concluir esta investigación sin dejar de mencionar a modo de ejemplo lo que se había estructurado a partir del video juego SIM CITY¹⁰ como un elemento complementario al proceso de enseñanza aprendizaje.

¹⁰ Para mayor información, ver anexo n°9: Análisis metodológico de la herramienta TIC's.

Continuando con nuestra reflexión final, abordaremos si lo planteado en nuestros objetivos logró cumplirse a lo largo de la investigación. Recordemos que en nuestra exploración, las variables de estudio radican netamente en las creencias que tienen los sujetos respecto a la utilización de los videos juegos, es por ello que encontramos fundamental recordar el concepto de creencia antes de indagar sobre los resultados respecto a los objetivos de investigación. Según Pajares (1992), Nespor (1987) y Marcelo (1987) las creencias se construyen a través de la experiencia, y esto nos da a entender que de alguna manera son parte representativa del sujeto y se construyen desde la realidad, siendo estas estructuras mentales las que condicionan al sujeto en su actuar.

Nuestro objetivo general, se planteo mediante la exploración las potencialidades del video juego como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia, Geografía y Ciencias Sociales, a partir de las creencias de especialistas didactas, a partir de este objetivo, se desprendieron dos (2) objetivos específicos que serán los que analizarán y se establecerá una conclusión de los mismos. Ahora bien, abordando los objetivos específicos, el primero de ellos se estableció mediante la exploración de las creencias de especialistas didácticas respecto a la utilización de las TIC's y NTIC's como medio, recurso y estrategia facilitadora del proceso de enseñanza aprendizaje. Este objetivo logró cumplirse a cabalidad. Esta parte de la investigación fue bastante fructífera, ya que se llegó a establece a partir de las creencias de los sujetos que las TIC's facilitaban y co ayudaba el proceso de enseña aprendizaje de los alumnos, esto queda establecido a partir de las siguientes cualidades que los sujetos declaran en sus discursos:

- I. Existen recursos TIC's que permiten de manera didáctica integrar los aprendizajes, tales como Facebook, Twitter, PPT, aun reconociendo que esta ultima herramienta se sobre utiliza.
- II. El uso de las TIC's en el contexto educativo actual, ayuda a acercar la realidad a los estudiantes.
- III. El sello detrás del uso de las NTIC's radica en la reflexión y diversificación que tienen que lograr los estudiantes.

- IV. Las TIC's generan en los estudiantes una serie de habilidades y destrezas que son del orden del análisis, inducción, de pensamiento crítico y sobre todo del lenguaje oral y escrito.
- V. Las TIC's son herramientas que co-ayudan a lograr algunos aspectos elementales del proceso educativo.
- VI. Los recursos TIC's deben entender la fundamental dimensión pedagógica de su uso.

En el segundo objetivo específico, explorar las creencias de especialistas didácticas respecto a la utilización del recurso video juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, si bien la mayoría de los entrevistados logra a partir de sus creencias mencionar a lo menos una cualidad positiva del uso del video juego (SJ.1, SJ.2, SJ.3 y SJ.5) solamente en lo empírico un sujeto (SJ.5) ha utilizado este recurso en sus clases. Esto queda de manifiesto en las declaraciones que ellos nos dieron en las entrevistas en profundidad. Se logró así establecer las siguientes potencialidades del recurso video juego a partir de sus propias creencias y en el caso del SJ.5 a través de su experiencia:

- I. El Video Juego como elemento de interacción.
- II. El Video Juego como generador de la curiosidad.
- III. El juego como instrumento de desarrollo de distintos tipos de habilidades.
- IV. Desarrolla la capacidad de los estudiantes por el trabajo cooperativo.
- V. Establece comunicación eficiente en el interior de los grupos.
- VI. Logra conjugar distintos aspectos (afectivos, cognitivos) del alumno.

En cuanto a las creencias que tienen los docentes respecto a las potencialidades del video juego, estos si bien reconocen algunas cualidades que quedaron de manifiesto en lo explicitado anteriormente, cabe destacar, que también en esta investigación se dieron a conocer, a partir de las creencias de estos, las limitaciones que presentan las TIC's como herramienta y el Video Juego como recurso. Las limitaciones que ellos reconocen son las siguientes.

Los sujetos destacan la idea sobre la capacitación que deben tener los docentes en el uso de los recursos TIC's, con aptitudes y habilidades básicas para entregar herramientas al educando que le permitan ampliar su cognición mediante el video juego y nunca dejando de lado nuestra misión de mediadores en el proceso educativo. Una posible hipótesis a esta limitancia, se explica a juicio de los investigadores por el hecho de que los docentes no se capacitan debido a la falta de tiempo de formación extracurricular, además de no encontrar buenos programas de capacitación, que apunten al desarrollo potencial de sus capacidades hacia estas herramientas. Los profesores determinan que existen otros problemas más importantes en la educación, que la implementación de herramientas TIC's para el proceso pedagógico y muchas veces la prioridad en cuanto a capacitación no contempla para ellos la didáctica, sino que otras áreas.

Otra de las limitaciones frente a la problemática investigada, responde al rol del docente en la selección, utilización, mediación, y elaboración de criterios de evaluación con respecto al video juego como herramienta para el proceso educativo, aspecto que está muy presente en la realidad docente de nuestro país. La gran tarea del profesor es convertir la experiencia del juego en una experiencia reflexiva. Esto se hace relativamente difícil si tenemos en cuenta que los video juegos no responden a contenidos curriculares (a pesar de que para el sector de Historia, Geografía y Ciencias Sociales existe una amplia gama de Video Juegos, como por ejemplo el explicitado al comienzo de esta reflexión, que podrían ser incluidos con un sentido pedagógico), por lo que se hace imprescindible que el educador deba elegir los video juegos de manera pertinente, y para ello debe conocerlos, en función de los objetivos. Una posible explicación a esta limitación, radica en que muchas veces los docentes no tienen el espacio suficiente dentro de su horario de trabajo para la selección y búsqueda del material TIC's que cumpla con un criterio tanto pedagógico así como también didáctico, para que pueda ser utilizado en sus clases. Es por ello, que muchas veces simplemente se escoge algún tipo de material TIC's pero no se toma conciencia de su real carácter pedagógico y de cómo este tendrá un sentido para los estudiantes y para su proceso de instrucción, cayendo así en la sobrevaloración y subutilización de este tipo de recursos,

llegando incluso a no existir dosificación en la entrega de este, perdiendo todo sentido y criterio pedagógico.

Otra de las limitaciones es la inseguridad del profesorado frente a la utilización de las TIC's. Esta es una fuerte limitación, porque ellos desconocen el mundo de los videojuegos (aspecto planteado por casi la mayoría de los sujetos entrevistados), a menudo demonizados por los críticos, no saben qué tipos de juegos existen y no saben jugar al nivel que dominan sus alumnos, lo que causa una cierta predisposición negativa a la innovación didáctica, la cual es necesaria para responder a las actuales necesidades del proceso educativo contemporáneo. La hipótesis que nosotros planteamos para esta limitación tiene directa relación con el rango etario de mucho de los docentes, quienes por ser inmigrantes digitales sienten que no están a la vanguardia de las tecnologías y que simplemente no podrán estarlo, ya que sus estudiantes siempre los superarán en cuanto a tecnologías se refiere, y no quieren ser cuestionados por quienes están siendo formados.

Como quedó de manifiesto, la informática y las tecnologías inteligentes, han originado interrogantes sobre su potencialidad y limitaciones, sobre todo para aquellas escuelas incapaces de afrontar los nuevos cambios y desafíos que la sociedad requiere (Guzmán, 2008), lo que demandan de nuevas capacidades y ponen en juego nuevas formas de enseñar, de trabajo colaborativo y en equipo, pautas de acción y sistemas de vida. Sin embargo, a palabras de Guzmán (2008, p.3) *“una educación que ponga el énfasis en el desarrollo de destrezas y habilidades, debiera facilitar el uso de las TIC's en la escuela”*. Con un uso adecuado de este medio es posible estimular el pensamiento y la creatividad de nuestros alumnos, además de enseñar a filtrar con capacidad crítica la información recibida. Permite a su vez cooperar en procesos de aprendizaje autónomo y procesos metacognitivos de acuerdo al propio ritmo de aprendizaje que los estudiantes posean. (Guzmán, 2008). Para lograr lo anterior, el MINEDUC a través de su O.F.T. de Informática y la propuesta del Programa Enlaces con el K12, entregan herramientas para medir y evidenciar la progresión en el dominio de las TIC's por parte de los escolares. En ellos, se define y organiza el trabajo que se

debe desarrollar con los educandos, dejando en claro las habilidades que estos deben alcanzar.

Después de haber apreciado las creencias de los especialistas didactas respecto a la utilización del recurso video juego, como investigadores llegamos a la conclusión de que sí es posible emplear el recurso video juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de nuestros estudiantes, pero hay que saber implementarlos, dosificarlos, encontrarle el sentido pedagógico y establecer criterios de uso, solo teniendo claro esto, se podrá introducir este medio al proceso educativo.

Si bien es cierto, nuestra investigación es una primera aproximación a la problemática planteada, y se consideró realizar la investigación solamente a especialistas didactas, ya que eran (a nuestro juicio) los más indicados para comenzar a poner en la palestra de discusión el tema de la innovación didáctica, contemplando las herramientas TIC's para dicho proceso. Es por ello que quizás el próximo paso sería, conocer las creencias que tienen los docentes de aula, con respecto a la utilización de video juegos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje. El nicho de investigación está planteado, hay mucho que investigar, pero sin lugar a dudas, estos aportes van en pro de mejorar la calidad de los aprendizajes de nuestros estudiantes. El video juego presenta potencialidades aun desconocidas en el contexto educativo chileno, y es por esto que la investigación presentó algunas limitaciones, exceptuando un proyecto que se aplicó en la Universidad Católica de Valparaíso en conjunto con la Universidad de Barcelona en España, la cual arrojó resultados que en una primera instancia de investigación, nos ayudo a estructurar nuestros objetivos.

Ya para finalizar, hay que mencionar y dejar en claro que este estudio queda abierto para realizar nuevas investigaciones con respecto a las potencialidades que presenta el video juego como recurso pedagógico, ya que los sujetos siempre se van adaptando y modificando a las nuevas realidades, por ende se modifican sus necesidades y se hace imperiosa la tarea de innovar con los elementos que podemos ocupar para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de nuestros estudiantes. Dejamos invitados a los futuros investigadores a consagrar la búsqueda de nuestra investigación para poder avanzar en los conocimientos sobre la implementación de los video juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que, a pesar de que este tema es un tema que se encuentra en exploración en nuestro país, no nos cabe la menor duda que se terminará consignando como recurso pedagógico para enseñar a esta nueva generación de estudiantes en la cual tendremos el desafío de formar, insertos en este nuevo contexto educativo, donde nuestros estudiantes provenientes de una generación digital se encuentran viviendo y creciendo en la sociedad del conocimiento.

REFERENCIAS

- ABARCA, F (2008) **“Enfoques y concepciones del currículum”**. Artículo extraído el 02 de Noviembre de 2010, desde <http://educacion.upla.cl/mafalda/concepciones%20curriculares.pdf>, Valparaíso, Chile.
- ALVAREZ, J (1985) **“Didáctica, currículum y evaluación”**. 2º edición (2000) Ed. Miño y Dávila, Buenos Aires, Argentina.
- AUSUBEL, D (1978) **“Sicología educativa un punto de vista cognoscitivo”**. Ed. Trillas, Ciudad de México, México.
- BLOOM, B (1956) **“Taxonomy of educational objectives: Handbook i, the cognitive domain”**. Addison – Wesley. New York.
- BRUNNER, J (2001) **“Chile: informe sobre la capacidad tecnológica”**. Ed. PNUD, nº6, Santiago, Chile.
- BRUNNER, J (2005) **“La educación al encuentro de las nuevas tecnologías”**. Artículo extraído el 30 de Octubre de 2010, desde http://mt.educarchile.cl/mt/jjbrunner/archives/2005/08/la_educacion_al.html, Santiago, Chile.
- CALLEJO. M (2003). **“Origen y formación de creencias sobre la resolución de problemas”**. Estudio de un Grupo de Alumnos que Comienzan la Educación Secundaria. Boletín de la Asociación Matemática Venezolana, Vol. X, No. 2, Caracas, Venezuela.
- CASTELLS, M (2002a) **“La era de la información: La sociedad de red”**. Vol. I. Ed. Alianza editorial, Madrid, España.

CATELLS, M (2002b) **“La era de la información: Economía, sociedad y cultura”**. Vol. II. Ed. Alianza editorial, Madrid, España.

CHEVALLARD, Y (2000) **“La trasposición didáctica: Del sabio al saber enseñado”**. Ed. Aique, Buenos Aires, Argentina.

CHILE, MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1990) Ley orgánica constitucional de educación.

CHILE, MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2005) **“Objetivos fundamentales y contenidos mínimos obligatorios de la educación media”**. Santiago 2^o edición. Ed. Ministerio de educación.

CHILE, CENTRO DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2006) **“Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la formación inicial docente. Competencias docentes TIC”**.

CHILE, MINISTERIO DE EDUCACIÓN, COMISION NACIONAL DE ACREDITACIÓN DE PRE GRADO (2006). Artículo extraído el 30 de Octubre de 2010, desde http://www.cned.cl/public/secciones/SeccionSNAC/snac_normativa.aspx.

CHILE, MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009) **“Propuesta de ajuste curricular. Objetivos fundamentales y contenidos mínimos obligatorios”**. Ed. Ministerio de educación.

CHURCHES, A (2008), **“La taxonomía de Bloom digital”**. Artículo extraído el 30 de Octubre de 2010, desde <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>, Auckland, Nueva Zelanda.

COMENIO, J (1679) **“Didáctica magna”**. Ed. Akal, Madrid, España.

CORRALES, M & SIERRAS, M (2002) **“Diseño de medios y recursos didácticos”**. Ed. Innova, Buenos Aires, Argentina.

DEWEY, J (1989). **“Como pensamos: Nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo”**. Ed. Paidós. Barcelona, España.

ESNAOLA, A (2006) **“Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿Qué Enseñan los videojuegos?”**. Ed. Alfagrama, Buenos Aires, Argentina.

ESNAOLA, A & LEVIS, D (2008) **“La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional”**. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, nº 33. Extraída el 30 de Octubre de 2010, desde http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis, Salamanca, España.

ESPAÑA, MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO (2008) **“Observatorio español sobre drogas”**. Informe 2007 Extraído el 30 de Octubre de 2010, desde http://books.google.cl/books?id=SeXhfWORMsgC&pg=PA12&lpg=PA12&dq=Evoluci%C3%B3n+en+el+dise%C3%B1o+de+los+video+Juegos+y+principios+de+Aprendizaje&source=bl&ots=EahxjwY2W1&sig=3wFIV264H1zkPhCacBySIYU3xGM&hl=es&ei=3JnMTPitKsHflgfoha3ICA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBgQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false, Madrid.

ESTALLO, J (1995) **“Los videojuegos: Juicios y prejuicios”**. Ed. Planeta, Santiago, Chile.

ETXEBERRIA, F. (2008) **“Video juegos, consumo y educación”**. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación. Vol. 33, nº XVII, Huelva, España.

- FERNÁNDEZ, R (2003) **“Competencias profesionales del docente en la sociedad del siglo XXI”**. Artículo extraído el día 30 de Octubre de 2010, desde <http://www.unizar.es/ice/rec-info/1-competencias.pdf>, Zaragoza, España.
- FERNÁNDEZ, R (2006) **“El universo de las nuevas tecnologías: Información y nuevas tecnologías de la enseñanza”**. Artículo extraído el día 30 de Octubre de 2010, desde <http://www.gobernabilidad.cl/modules.php?name=News&file=print&sid=113>, Santiago, Chile.
- FREITAS, S (2008) **“Nuevas tendencias en los juegos serios y mundos virtuales: Tecnologías emergentes para el aprendizaje.”** Vol. I. Ed. Global Snippet, Coventry, Inglaterra.
- GUZMÁN, A (2008) **“Internet: diversidad de herramientas para un aprendizaje eficaz”**. Publicación en el portal web de la UNESCO en Enero de 2008. Artículo extraído el día 14 de Diciembre de 2010, desde <http://www.redinnovemos.org/content/view/883/153/lang,sp/>
- GRAJALES, T (2000) **“Tipos de investigación”**. Artículo extraído el día 02 de Noviembre de 2010, desde <http://tgrajales.net/investipos.pdf>, Montemorelos, México.
- GROS, B. (2004) **“Pantallas, juegos y alfabetización digital”**. Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, España.
- GROS, B et. Al (2008) **“Videojuegos y aprendizaje”**. Ed. Grao, Barcelona, España.
- GROS, B & GARRIDO, J (2008) **“Con el dedo en la pantalla: El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes”**. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación. Vol. 33, nº XVII, Huelva, España.
- HUIZINGA, J (1990) **“Homo Ludens”**. Ed. Alianza Editorial, Madrid, España.

- JOHNSON, S (2005) ***“Todo lo malo es bueno para ti: Cómo la cultura popular nos está haciendo más inteligentes”***. Ed. Penguin Readers, Londres, Inglaterra.
- KANKAANRANTA, M. & NEITTAANMÄKI, P. (2009) ***“Diseño y uso de juegos serios”***. Ed. Spinger, New York, Estados Unidos de América.
- LECLERC, G (1749) ***“Historia natural, general y particular”***. Vol. IV Ed. Imprenta de la viuda de Ibarra, Madrid, España.
- MAGENDZO, A et. Al (2000) ***“Los objetivos fundamentales transversales en la reforma educativa chilena”***. Ed. Universitaria de Chile, Santiago, Chile.
- MALLART, J (2000) ***“Didáctica: Concepto, objeto y finalidad”***. Artículo extraído el día 30 de Octubre de 2010, desde <http://www.xtec.cat/perulle/act0696/notesUnet/tema1.pdf>, Madrid, España.
- NESPOR, J (1987) ***“The Role of Beliefs in the Practice of Teaching”***. Journal of Curriculum Studies, v19 n4 p317-28 Jul-Aug 1987
- OYARZUN, A et. Al (2001) ***“Entre jóvenes re-productores y jóvenes co-constructores: Sentidos de la integración en la cultura escolar”***. Artículo extraído el día 30 de Octubre de 2010, desde <http://www.ericdigests.org/2003-3/escolar.htm>, Oregón, Estados Unidos de América.
- PAJARES, F (1992) ***“Teachers’ beliefs and educational research: Clearing up a messy construct review of educational research fal”***. Vol. 62, nº 3, Florida, Estados Unidos de América.
- PÉREZ, S (2001) ***“Investigación cualitativa: Retos e interrogantes”***. Ed. La Muralla, Madrid, España.

- POPKEWITZ, T (1997) **“Sociología política de las reformas educativas”**. Ed. Morata, Madrid, España.
- PRIETO, M (2004) **“Construcción de la identidad profesional del docente: Un desafío permanente”**. Revista Enfoques Educativos 6 (1): 29-49, 2004, Universidad Católica de Valparaíso, Chile.
- RAMÍREZ, C (2008) **“El fenómeno educativo”**, Artículo extraído el día 30 de Octubre de 2010, desde <http://www.slideshare.net/ragc/el-fenmeno-educativo-activ-de-apren-1-conceptualizacin-de-los-fundamentos-de-la-computacin-5460764>, Estados Unidos.
- REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2010) Vigésima segunda edición.
- RODRÍGUEZ, G & GIL, J & GARCÍA, E (1996) **“Metodología de la investigación cualitativa”**. Ed. Aljibe, Málaga, España.
- ROMÁN, M (2005) **“Sociedad del conocimiento y refundación de la Escuela desde el Aula”**. Ed. EOS, Madrid, España.
- SÁNCHEZ, I & PERIS, F (2008) **“Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “homo digitalis”**. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación. Vol. 33, nº XVII, Huelva, España.
- SARTORI, G (2005) **“Homo Videns: La sociedad teledirigida”**. Ed. Taurus, Madrid, España.
- SIEMENS, G (2010) **“Conociendo el conocimiento”**. Traducción al castellano de Grupo Nodos Ele: Emilio Quintana, David Vidal, Lola Torres, Victoria A. Castrillejo. Introducción de Fernando Santamaría. Ilustraciones adaptadas de Néstor Alonso, León, España.

- SPIEGUEL, A (2008) **“Planificando clases interesantes”**. Ed. Novedades educativas, Buenos Aires, Argentina.
- STOLP, S & SMITH, S (1994) **“Liderazgo para la cultura escolar”**, Ed. OSSC Bulletin, Oregón, Estados Unidos de América.
- TERCEIRO, J (1996) **“Sociedad Digital: Del homo sapiens al homo digitalis”**. Ed. Alianza Editorial, Madrid, España.
- TOFFLER, A (1979) **“La tercera ola”**. Ed. Plaza & Janes, Bogotá, Colombia.
- TEDESCO, J (2005) **“Educar en la sociedad del conocimiento”**. Ed. Fondo de Cultura Económica, Santiago, Chile.
- ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (2004) **“Las tecnologías de la información y comunicación en la formación docente”**. Ed. Trilce, Montevideo, Uruguay.
- ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (2007), **“De la administración escolar tradicional a la gestión educativa estratégica”**. Buenos Aires, Argentina.
- ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (2008) **“Estándares TIC’s para la formación inicial docente: Una propuesta en el contexto chileno”**. Ed. Gráfica LOM, Santiago, Chile.
- WILLIAMS, R (1994) **“Sociología de la Cultura”**. Ed. Paidós, Barcelona, España.
- ZAGALO, N (2010) **“Con control y automatización: Ciencia e ingeniería, en alfabetización creativa en los videojuegos: comunicación interactiva y alfabetización cinematográfica”**. Revista Comunicar, Lenguajes fílmicos en la memoria colectiva de Europa. Vol. XVII, nº35. Huelva, España.

ANEXOS

Anexo n°1:

Ejes claves del proyecto de ley general de educación.



EJES CLAVES DEL PROYECTO DE LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

Origen de la LGE:

- La LGE surge del Consejo Asesor Presidencial para la Educación Superior que recoge las demandas emanadas de la movilización estudiantil secundaria del 2006. Intentando dar respuesta a estas demandas, se plantean una serie de propuestas de reforma a la LOCE que se articulan en un proyecto de ley.
- Para otorgarle legitimidad política a la aprobación de esta ley en el Parlamento, se busca un acuerdo entre la Alianza, el Gobierno y la Concertación, acuerdo que da origen a la nueva Ley General de Educación,

Puntos claves:

- Constituye una ley en democracia que busca la derogación de la LOCE.
- Incorpora y enfatiza los principios de calidad y equidad educativa.
- Se encarga de resguardar la calidad de la educación, a través de la creación de Agencia de Calidad.
- Se encarga del control y regulación del uso de los recursos fiscales, mediante la creación de la Superintendencia de Educación.
- Refuerza el concepto de Comunidad Educativa con deberes y derechos para sus integrantes: Centros de Estudiantes, Centros de Padres y Apoderados, Consejos de Profesores y Consejos Escolares.
- La LGE establece requisitos más exigentes que los actuales para incorporarse como sostenedor al sistema educativo y mantenerse en éste.
- Los sostenedores sólo podrán ser personas jurídicas, poseer giro único, y los que reciban recursos del Estado deberán rendir cuenta pública de los mismos.

Superintendencia de Educación:

- La Superintendencia de Educación tendrá la misión de regular y controlar el uso de los recursos fiscales. Su función será la fiscalización y auditoría de la rendición de cuentas de los establecimientos y sus sostenedores.
- En concreto, el fin último es resguardar que los recursos que el Estado aporta sean utilizados en beneficio de una educación de calidad y no desviados hacia otros fines.
- Frente al incumplimiento de esta obligación la Superintendencia establecerá sanciones específicas.

Aumento de exigencias para sostenedores privados:

- Nuevas y Mayores Exigencias: La LGE establece requisitos más exigentes que los actuales para incorporarse como sostenedor al sistema educativo y mantenerse en éste.
- Los sostenedores sólo podrán ser personas jurídicas, poseer giro único, y los que reciban recursos del Estado deberán rendir cuenta pública de los mismos.
- La ley define explícitamente como requisito para ser sostenedor el tener un proyecto educativo y el compromiso de cumplir con los estándares de calidad de los aprendizajes que se definan a nivel nacional.
- Los sostenedores privados deberán cumplir asimismo con el siguiente requisito: título profesional o licenciatura de a lo menos 8 semestres otorgado por una Universidad o Instituto Profesional reconocido por el Estado.
- A su vez, se consigna que los sostenedores deberán garantizar solvencia económica para optar al reconocimiento oficial.

Consejo Nacional de Educación:

- Adicionalmente a sus actuales funciones (aprobación de las bases curriculares y los planes y programas de estudio).
- La LGE fortalece nuevas atribuciones del mismo en relación al sistema escolar: aprobación de estándares, informar plan de evaluaciones, informar normas sobre calificación y promoción. En relación con la educación superior, la propuesta legal mantiene las atribuciones ya establecidas.
- Su composición sólo incluye a componentes de la Comunidad Educativa, a diferencia del anterior Consejo Superior que incluía a miembros de las FFAA y del Poder Judicial.

Comunidad Educativa y Participación de Actores relevantes:

- Se incorpora el concepto de Comunidad Educativa, estableciéndose derechos y deberes para sus integrantes.
- Se define como requisito la existencia de Centros de Estudiantes, Centros de Padres y Apoderados, Consejos de Profesores y Consejos Escolares.
- La LGE establece espacios reales de participación de cada uno de estos actores, en los que éstos podrán ejercer sus derechos y deberán rendir cuenta a la comunidad del cumplimiento de sus deberes.

Selección y Derechos de los alumnos:

- La LGE establece que en los procesos de selección de los establecimientos subvencionados no podrá darse la selección de estudiantes por rendimiento académico o antecedentes socioeconómicos hasta 6º Año Básico.

Derechos básicos de los Estudiantes:

- Las familias pueden conocer el proyecto educativo del establecimiento.
- Se mantiene la norma sobre protección de embarazo y maternidad.
- Se incorporan normas que fortalecen la protección de los estudiantes en relación a la cancelación de la matrícula y sanciones por el no pago de compromisos de los padres.
- Se prohíben las expulsiones por rendimiento académico entre pre kinder y sexto básico.
- Se establece el derecho de los estudiantes a repetir un curso en la enseñanza básica y uno de la enseñanza media en un mismo establecimiento.

Cambios a nivel Currículum Escolar:

- Se modifica la actual estructura curricular de 8 años de educación básica y 4 años de educación media por una de 2 ciclos de seis años cada uno.
- A su vez, la educación media es desagregada en 2 ciclos, uno de 4 años de formación general y uno de 2 años de formación diferenciada.
- Este cambio implica que 7º y 8º año básico pasará a ser de enseñanza secundaria, debiendo tener profesores de educación media, que son especialistas en una sola asignatura y mejor preparados para enseñar a los alumnos de esa edad.
- La ley establece además que el Estado debe elaborar bases curriculares para los 3 niveles del sistema: párvulos, básica y media.
- Se crea un banco de planes y programas complementarios que permiten a los establecimientos mayor innovación curricular y acceder a programas de establecimientos que hayan demostrado un alto desempeño.

Modalidades Educativas Especiales:

Se explicita el concepto de modalidad educativa y la LGE reconoce modalidades educativas especiales ausentes en la LOCE: educación intercultural dirigida a los pueblos indígenas, educación de adultos y las diversas modalidades de educación especial, particularmente la dirigida a los niños con necesidades educativas especiales en la escuela regular.

Fuente: http://www.formaciontecnica.cl/ft_files/EJES-CLAVES-LGE-MINEDUC.pdf,
Visitado el 14 de Diciembre del 2010.

Anexo nº2:

Objetivo fundamental transversal de informática para la educación media.

Los Objetivos Fundamentales Transversales, son definidos por Magendzo (2000, p.51) como

Aquellos que miran a la formación general del estudiante y, que por su propia naturaleza, trascienden a un sector o subsector específico del currículum escolar... tienen un carácter comprensivo y general orientado al desarrollo personal, y la conducta moral y social de los alumnos...

Es por ello, que el ministerio de educación de Chile, declara que el propósito general del trabajo educativo en informática es entregar a los estudiantes las herramientas necesarias que les permitan manejar el mundo digital y poder desarrollar en él de manera competente. Para lograr este objetivo los estudiantes podrán trabajar directamente en los laboratorios de computación de los establecimientos, para así trabajar como usuarios y descubrir experiencialmente los aportes que entrega la web.

El marco curricular en informática, considera a los computadores como un medio de acceso al mundo digital, convirtiéndose además en una herramienta activa del proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos y alumnas. El Trabajo en informática se realizará en función de las actividades y tareas vinculadas a los diferentes sectores del Currículum y de ahí su carácter transversal. Sin embargo, el tiempo de exposición que el estudiante logre tener frente al PC, determinará en gran medida el nivel que ellos tengan para poder utilizarlo, además de desarrollar y potenciar el trabajo autónomo para con estos.

A través del trabajo en informática, el MINEDUC (2005, p.28) propone que los alumnos y alumnas al egresar de la enseñanza media habrán desarrollado la capacidad de:

a) *“Conocer y manejar herramientas de software para el procesamiento de la información y el acceso a las comunicaciones.”*

Específicamente:

- Herramientas de software de propósito general.
- Redes de comunicación entre personas o grupos de personas.
- Redes de comunicación para seleccionar, buscar y procesar información desde lugares remotos.

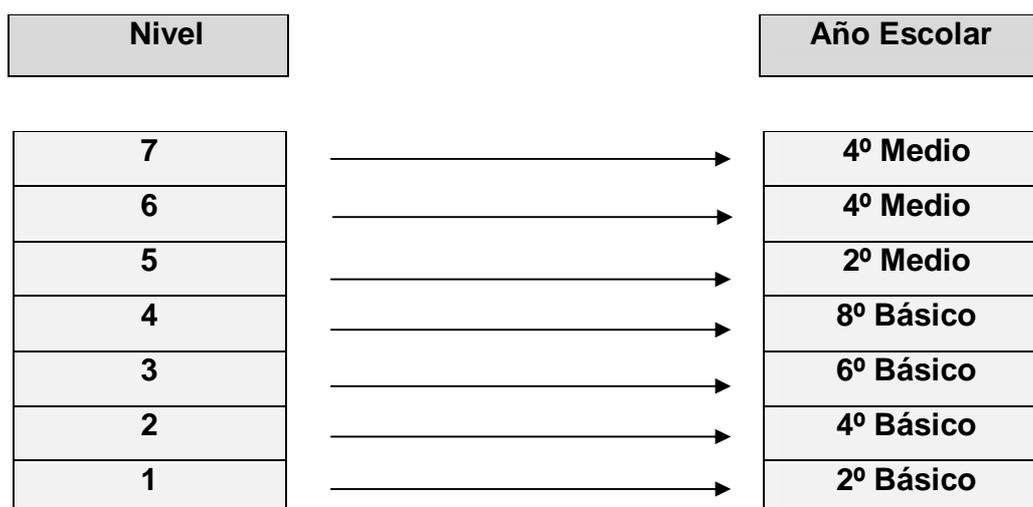
b) *“Comprender el impacto social de las tecnologías informáticas y de comunicación. Distinguir entre información privada y pública las redes de comunicación, además del impacto de las comunicaciones entre personas y su responsabilidad ética.”*

Anexo n°3:

Mapa de Progreso de Informática o K12.

Los mapas de progreso, son definidos a grandes rasgos por la UNESCO (2008) como una herramienta complementaria al currículum que permite visualizar toda la experiencia en un determinado sector. Estos se construyen a partir de una conceptualización genérica de los aprendizajes que se deben lograr en cada nivel definido. Los niveles que se han definido para el sistema educacional chileno son siete (7) y describen el aprendizaje para los doce (12) años de escolaridad. A continuación se presenta el diagrama de los mapas de progreso en Chile.

Diagrama n°3: Mapa de Progreso de la Educación Chilena



Fuente: Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la formación inicial docente. Competencias docentes TIC, (2006, p.1).

La construcción de un mapa de progreso se define a partir de un eje o dominio de aprendizaje central, en el caso de informática, a partir del dominio de las tecnologías de la información y comunicación. El mapa de progreso de las TIC's o K12, a diferencia de los mapas de progreso de los subsectores incluye cuatro dimensiones que establecen los aspectos que componen un dominio de aprendizaje. En ellas se describen las variables que permiten identificar el progreso de los alumnos, caracterizado por el tipo de conocimiento que el estudiante debiese dominar en cada nivel. (UNESCO, 2008).

Para el mapa de progreso de las TIC's se han identificado 4 dimensiones que se presentan a continuación.

Cuadro nº2: Dimensiones del Mapa de Progreso de Informática

Dimensiones	Habilidades
Tecnológica	Utilización de aplicaciones y generación de productos que resuelvan las necesidades de información y comunicación dentro del entorno social real, inmediato y próximo (no virtual).
Información	Búsqueda y acceso a información de diversas fuentes virtuales y evalúa su pertinencia y calidad.
Comunicación	Interacción en redes virtuales de comunicación, con aportes creativos propios.
Ética	Uso responsable de la información y comunicación.

Fuente: Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la formación inicial docente. Competencias docentes TIC. (2006, p.2-3) adaptada por los autores de esta investigación.

Sobre la base de estas habilidades y los tributos de las tecnologías para potenciarlas, se describen además para las cuatro (4) dimensiones, la progresión temporal en la elaboración del Mapa de Progreso que se presenta a continuación.

Cuadro n°3: Variables de progresión del K12

Nivel	Dimensión	Variables
Nivel 7	Tecnológica	Dominio avanzado de las capacidades del PC, desarrollo de tareas de programación y conexión a redes.
	Información	Administra aplicaciones para recuperar información en forma automática como el netvives.
	Comunicación	Organiza y anima comunidades virtuales.
	Ética	Está comprometido con difundir el uso responsable de las TIC'. Expande su participación ciudadana y la de otros a través de la red.
Nivel 6 15-17 años 3º y 4º medio	Tecnológica	Utiliza y combina distintos programas como procesador de texto, planillas de cálculo, planillas de presentación, y dispositivos periféricos, para desarrollar productos multimediales complejos.
	Información	Participa en comunidades virtuales desarrollando intereses particulares.
	Comunicación	Realiza búsquedas con algoritmos de búsqueda.
	Ética	Respeta las normas éticas en su participación en espacios virtuales. Reconoce y valora la transparencia y democratización de la información de la red y hace extensivos los accesos a su comunidad.

Nivel 5 13-14 años 1º y 2º medio	Tecnológica	Utiliza y combina distintos programas como procesador de texto, planillas de cálculo, plantillas de presentación, y dispositivos periféricos, para desarrollar productos multimediales simples (glosario).
	Información	Recupera información de Internet en forma autónoma utilizando buscadores especializados y metabuscadores. Evalúa la información utilizando los criterios específicos de la calidad de la información electrónica.
	Comunicación	Publica información propia en plataformas virtuales, como blogs y retroalimenta a otros.
	Ética	Conoce la regulación legal de utilización del espacio virtual y las normas de seguridad de la red y aplica criterios de buenas prácticas.
Nivel 4 11-12 años 7º y 8º básico	Tecnológica	Utiliza diversos programas como procesador de texto, planillas de cálculo y de plantillas de presentación, para escribir, editar y ordenar información, exportando información de un programas a otro y de algunos dispositivos Periféricos.
	Información	Navega libremente, recupera información utilizando buscadores genéricos y de portales y la organiza en distintos formatos. Evalúa la información utilizando los criterios básicos: actualidad, autoría, pertenencia o edición.
	Comunicación	Participa en espacios interactivos de sitios web, de debate e intercambio de información y produce documentos en forma colectiva.
	Ética	Cita las fuentes desde donde ha extraído información y utiliza convenciones bibliotecológicas básicas para registrarlas. Discrimina y se protege de la información y ofertas de servicios que pueden ser perjudiciales para él/ella.

Nivel 3 9-10 años 5º y 6º básico	Tecnológica	Utiliza diversos programas como procesador de texto, planillas de cálculo y de plantillas de presentación, para escribir, editar y ordenar información.
	Información	Recupera e integra (en documentos) información extraída de algunas fuentes off line y navegación en Internet con criterios de búsqueda definidos previamente.
	Comunicación	Intercambia información a través de herramientas de comunicación para la generación de documentos simples en forma colaborativa o colectivas.
	Ética	Identifica la fuente desde donde es extraída la información. Autolimita el tiempo dedicado a la navegación e intercambios virtuales.
Nivel 2 7-8 años 3º y 4º básico	Tecnológica	Utiliza programas en forma elemental, como procesador de texto para escribir, ilustrar y editar textos simples y planillas de cálculo para ordenar datos y elaborar gráficos simples.
	Información	Recupera y guarda información en formatos (básicos como word) extraída de algunas fuentes off line o sitios web seleccionados por el profesor.
	Comunicación	Mantiene conversaciones virtuales en forma autónoma con sus compañeros, por ejemplo, a través del Chat.
	Ética	Identifica y aplica las normas de seguridad básicas para evitar la contaminación virtual. Identifica y aplica las normas de cuidado personal y respeto por el otro en la comunicación virtual.
Nivel 1	Tecnológica	Utiliza aplicaciones simples - como juegos didácticos y de entretenimiento y programas de dibujo simple- siguiendo instrucciones

5-6 años 1º y 2º básico		presentadas en lenguaje icónico o escrito, hasta llegar a resultados o productos finales. Emplea vocabulario básico específico.
	Información	Reconoce y emplea la información de los iconos de la pantalla.
	Comunicación	Utiliza, de manera dirigida y acotada, herramientas de comunicación como e-mail para enviar y recibir mensajes a otros.
	Ética	Respeto normas básicas de cuidado y seguridad en el uso del computador.

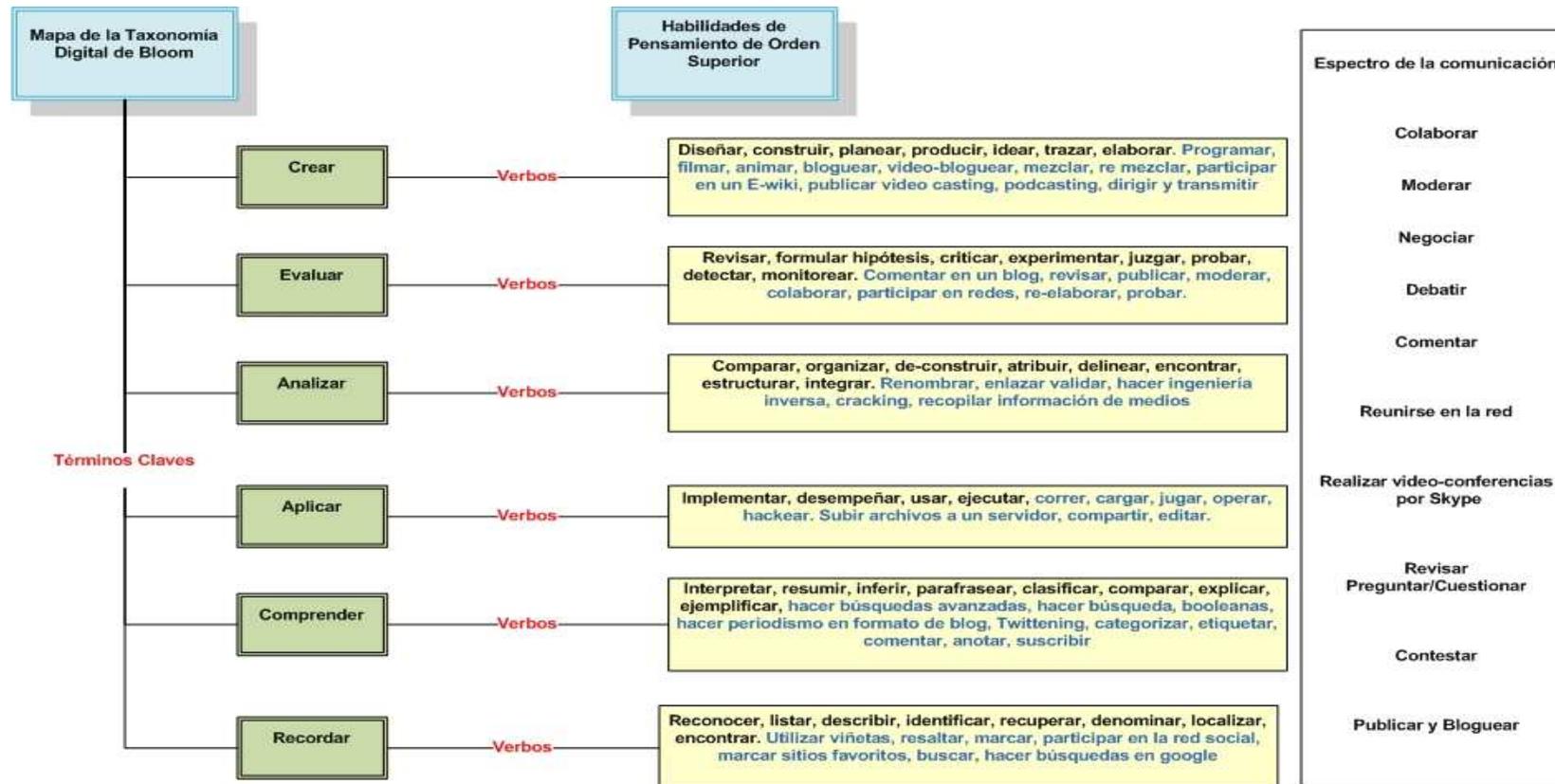
Fuente: Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la formación inicial docente. Competencias docentes TIC, (2006, p.4) adaptada por los autores de esta investigación.

Anexo nº4:

Taxonomía de Bloom Digital.

La revisión y adaptación de la taxonomía de Bloom, responde a los requerimientos de la sociedad del conocimiento. A esta revisión se le denominó, Taxonomía de Bloom Digital, y apunta a reconocer los niveles de procesamiento de información y funciones superiores del pensamiento, incorporando actividades desarrolladas a través de las Herramientas TIC's., destacando sí, que esta taxonomía para la era digital.

A continuación, se presenta la taxonomía de Bloom Digital en español.



Los elementos resaltados en negra son verbos reconocidos, y ya existentes. Los elementos en color azul son nuevos verbos del entorno digital.

Anexo nº5:

Video juego: desde sus comienzos históricos hasta su clasificación práctica.

Los video Juegos han evolucionado sus características a medida que se van adaptando a las necesidades del mercado de consumo, pero sin lugar a dudas, estas evoluciones han sido recatadas por los nuevos didactas de la educación que ven en estas herramientas un recurso potencialmente importante para incorporarlo en el proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación se presenta un cuadro consultado en Gros, B (2008) "Video juegos y aprendizaje", en donde se catalogan de acuerdo a su diseño y principios de aprendizaje.

Cuadro nº4: Evolución en el diseño de los video juegos

Evolución en el diseño de los video Juegos y principios de Aprendizaje (Egenfeldt-Neilsen, 2005. Gros, B. 2008)				
Generación	Definición	Tipo de Juego	Modelo paradigmático al que responde	Ejemplo
Primera Generación	Corresponde a los primeros juegos de video, establecidos en máquinas de gran tamaño y con recursos visuales bastante básicos.	Se fundamentan principalmente en las Habilidades básicas, avanzar o resolver problemas establecidos según pautas.	Modelo conductista, centrado en la conducta del usuario.	Space. Invaders. Pac-Man.

Segunda Generación	Corresponde a los juegos nacidos de las consolas en la década de los 70's (Atari 2600), con la cual se popularizaron.	Juegos Basados en percepción, andamiaje, reflexión del usuario Interactividad. Utilizar recursos, creatividad e investigar.	Modelo constructivista, focalizado en el usuario.	Zelda 1. Mega Man. Super Mario Bross.
Tercera Generación	Esta generación es la primera después de desplome video del juego de 1983 y es considerado por algunos para ser la primera era "moderna" del juego de la consola (sabido a veces como la "edad de plata" de las consolas video del juego.	Basados en contextos abiertos, creación de contextos de juego, mundos virtuales, juegos colaborativos. Participación. Juegos de Rol. Cambio de identidades, juegos en equipo, liderazgo, bandos, personajes.	Aprendizaje sociocultural, aprendizaje situado	Juegos MMORPG. World Of Warcraft. Lineage. LION. RAGNAROK . Metin.

Fuente: Revista electrónica teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información (2008, p.23) adaptada por los autores de esta investigación.

En el cuadro anterior se puede apreciar cómo el diseño de los videojuegos ha seguido la pauta de la evolución de los principios de aprendizaje. Los autores distinguen 3 niveles o generaciones en los videojuegos:

En la primera generación estamos hablando de juegos que siguen un modelo conductista en el que lo más importante es la práctica, el ejercicio y la retroalimentación constante, como también estímulos relacionados con el cumplimiento de objetivos, premios por cumplimiento de metas, o simplemente ir uniendo la trama del video juego a medida que se obtienen los porcentajes de logro .

En la segunda generación, por influencia del cognitivismo y las aplicaciones del constructivismo adquiere mayor relevancia la figura del usuario, que debe saber utilizar las ayudas evidentes y las ocultas para seguir avanzando, es por ello que se plantea la idea de la interacción activa, entre el sujeto y el objeto, también respondiendo a estímulos, pero ahora es el usuario quien los busca.

En la tercera generación, se pone de manifiesto la importancia del contexto, las tareas o misiones, el juego colaborativo, los cambios de roles e identidades, es por ello que capacidades como el liderazgo, el trabajo en equipo, el desarrollo del pensamiento lógico matemático estratégico, la ejecución, control y derogación de responsabilidades entre la comunidad que juega etc, hacen la diferencia en comparación con la primera generación de video juegos.

Existe una diferencia importante en la evolución de los videojuegos y en la enseñanza formal. En los primeros, la incorporación de nuevos diseños y recursos (resolución, tres dimensiones, realidad virtual, etc.) ha estado acompañada además de investigación e innovación, haciendo que los juegos sean cada vez más complejos e interesantes Etcheberria, (2008).

Ello es debido a que quienes diseñan los juegos son también jugadores y tienen conocimientos acumulados sobre diseño gráfico, psicología de la percepción, motivación, refuerzos de la actividad, etc.

En los últimos años están surgiendo nuevos diseños en los videojuegos en los que predomina el carácter formativo y, aunque utilizan la arquitectura de los videojuegos, su intención pasa casi exclusivamente a ser un nuevo formato emergente para la educación.

Son los “Juegos Serios” Freitas (2008), nuevos modos de enseñar y aprender que se están utilizando en la preparación de diversos profesionales de distintos campos, desde bomberos y enfermeros para entrenarse en situaciones de emergencia, hasta en las fuerzas armadas se utilizan los videojuegos (simuladores, como el Flight Simulator de Microsoft, o el Dangerous Water como simulador naval) que les sirven para simular escenarios reales de batalla donde el usuario tiene control absoluto de los diferentes instrumentos tanto de aviones como de submarinos, barcos, fragatas, destructores, aviones de reconocimiento, con una interface que hace que la interacción y experiencia sea muy realista.

Siguiendo esta evolución en la utilización de los videojuegos como medio de formación, podemos hacer una clasificación de los mismos en orden a su implicación directa con la formación, aunque ya queda dicho que hay determinados juegos convencionales que pueden utilizarse como material didáctico. En el cuadro que ofrecemos a continuación clasificamos a los videojuegos en cinco categorías, desde los videojuegos convencionales del mercado, hasta los simuladores, de coche, de avión, de barco, que son utilizados para entretenimiento y entrenamiento y preparación de distintos profesionales.

Cuadro nº5: La historia del Video juego

TECNOLOGIAS EMERGENTES Y APRENDIZAJE	
JUEGO	CARACTERÍSTICAS
Videojuegos convencionales	Creados por la industria del entretenimiento, con intención primordialmente lúdica. Algunos pueden ser utilizados en educación (juegos de rol, deportivos, Tetris, Sims, Age of Empires).
Juegos educativos	Aplicaciones que usan las características de los videojuegos para crear experiencias de aprendizaje significativas (Física, inglés, Historia, etc.).
Juegos serios y Second Life	En algunos casos el sentido lúdico da paso a la intención exclusivamente formadora (Bomberos, enfermeras, excombatientes Irak, distintos profesionales) y se convierten en lo que se viene denominando “juegos serios”.
Juegos en línea	Incluyen juegos basados en el texto simple, implican gráficos complejos, conexiones a internet y mundos virtuales y son utilizados simultáneamente por un amplio número de jugadores.
Simuladores	Una simulación por ordenador es una manera de modelar una situación de mundo real, modificando variables, que permiten predecir comportamientos del sistema (vuelo” Fight Simulator”, coche, barco “Dangerous Water”, Silent Hunter”).

Fuente: Freitas (2008, p. 45). Adaptado por los autores de esta investigación.

Estas tecnologías emergentes nos hacen vislumbrar un futuro en el que los videojuegos pueden tener un papel fundamental como nuevo elemento motivador y facilitador de la formación. Aunque en nuestro entorno todavía no esté difundida la utilización de estas nuevas tecnologías, el mercado de los juegos serios está tomando una fuerza considerable Gros, (2004).

Pronto tendremos juegos serios para toda la gama de formaciones. Mientras los videojuegos “invaden” el mundo educativo, los formadores parecen seguir ajenos a las nuevas tecnologías y su aprovechamiento para mejorar y motivar el aprendizaje de los alumnos.

La educación formal evoluciona a ritmo muy lento y el software educativo creado para ser utilizado como recurso en el aula ha seguido más la pauta del libro de texto que la del videojuego. Se han centrado más en el contenido, transmitido de forma lineal y poco imaginativa. El resultado es que los diseños instruccionales resultan aburridos y repetitivos.

Los principios en los que se basan los diseños de los videojuegos están fuertemente inspirados en la práctica y son fruto también de la investigación y el estudio. No olvidemos que es habitual la realización de congresos, conferencias y otros encuentros entre los diseñadores y productores de videojuegos.

Bueno de alguna manera, esta categorización, no podría establecer todas las potencialidades que se han encontrado en los video Juegos a partir de las diferentes investigaciones que se han realizado tanto en Chile, como en el mundo, pero sin lugar a dudas, con la clasificación y evolución histórica, junto con este análisis de sus aplicaciones prácticas para la educación, hemos cumplido con señalar y sumar otro argumento teórico en esta investigación.

Anexo nº6:

Entrevistas a Especialistas Didactas.

Entrevista A Especialista Didacta.

Sujeto nº1

Sexo: Masculino.

Universidad Donde Estudió: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Título Universitario: Profesor de Historia, Geografía y Educación Cívica.

Especialización: Magister en Comunicación.

Años De Ejercicio Docente: 20 años.

Fecha De Realización: 27 de Octubre del 2010.

1. ¿Cómo entiende usted lo que es la enseñanza en la sociedad actual?

R. Yo la veo igual de desafiante que siempre me parece que lo que hay que determinar es donde están los focos de interés y los focos de algún tipo de conflicto, en este caso yo diría que el gran desafío está en los referentes que tienen los estudiantes, a los treinta años los referentes eran los padres y luego los maestros o la escuela como institución, hoy día los referentes aparecen más horizontales Los referentes son los amigos, aquellos personajes que ellos admiran, ya sea, de forma individual o colectiva, como artistas, equipos de futbol por ejemplo, bandas musicales, y por lo tanto la competencia vendría a ser frente a eso, donde a demás la retroalimentación es mucho más rápida, donde hay una mayor identificación y donde tal vez las satisfacciones viene a ser mucho más tangible, el proceso educativo es un proceso largo, por lo tanto todo lo que es producto dentro de ese proceso siempre es en referencia a un logro final, salir de la básica, salir de la media, salir de la universidad, entrar a un lugar de trabajo, yo creo que se van fijando metas que son generalmente de mediano plazo. Los referentes que mueven hoy día nuestro educandos , ya sea, a nivel básico, medio o superior, son referentes mucho más inmediatos, yo me conecto con una banda de música, ya sea, escuchándolos o a través de internet, yo me proyecto con un equipo de futbol, viendo las noticias del equipo, yendo a los entrenamientos, yendo a los partidos o viéndolo en televisión, y por lo tanto esa satisfacción que es rápida y permanente todas las

semanas o todos los días hay algo frente a eso, y quizás uno de los desafíos nuestros como educadores apunta a eso, como en este proceso largo vamos creando metas de corto plazo de manera que el sistema se vuelva atractivo y que sea como una buena teleserie o miniserie, que uno sabe que se alarga, pero cada capítulo es unitario y por lo tanto tenemos un remate o un cierre y temas que continúan. Por otro lado el tema de las tecnologías también es importante en este diagnóstico del sistema educacional o de la experiencia educacional, porque ahí es donde entra la didáctica, o sea, que queremos hacer o como lo queremos hacer y en ese sentido me parece que falta una profunda renovación en el ámbito de los formadores de formadores, los que están preparando a futuros docentes no todo el mundo sea renovado, hay gente que lleva una gran cantidad de años en la universidad haciendo exactamente lo mismo e incluso muchos de ellos ocupan puestos de cierta relevancia o directivos y por ahí yo creo que debe partir una renovación, no en términos de, borremos todo lo anterior y partamos de cero, si no que mantengamos algunos clásicos para que comparemos también algo más novedoso; se le tiene un poco de temor, yo diría algo oculto, a estas nuevas tecnologías porque se nos pueden escapar de las manos y porque descubrimos que nuestros educandos nacen aprendiendo, todo lo que tiene que ver con TIC's, en cambio uno tiene que perfeccionarse para poder emprender y esto genera un permanente cuestionamiento por parte de los estudiantes, uno entrega una información y el estudiante inmediatamente va a contrastar y va a comprobar que esa solución que se le entregó es correcta o no a través de internet y si no es correcta lo pone entre dicho y me parece que uno como educador no tiene que ser un experto en tecnología, sí debe saber cómo funciona, la lógica de la tecnología, la intensidad, la intencionalidad y a lo mejor no ser un técnico en eso, de manera que uno no se frustre tampoco cuando sea capaz de hacer un movie maker y llegue un alumno practicante y lo haga de nuevo y mejor, de esa manera yo creo que uno toma una actitud de ir aprendiendo con el estudiante pero ese rol de técnico no es necesario que lo maneje uno, incluso podríamos traspasárselo al estudiante, pero el rol de director, de generar instancias o reglas o criterios de discernimiento, ese rol sigue permaneciendo en el docente, y ahí nosotros somos esos que guiamos, por eso es tan importante la ética en el en la formación la deontología, como lo llaman otros, en el sentido de saber crear criterios

que conduzcan a la creación de un razonamiento, un pensamiento autónomo, lógico, crítico y constructivo en los estudiantes.

¿Cuáles son los desafíos didácticos que presenta este contexto?

R. Primero uno tiene que conocer lo que hay, debe entrar en el ejercicio de averiguar, conocer y en lo posible manejar aunque sea de manera acústica lo que está a disposición de la enseñanza, no solo el correo electrónico, que eso ya es universal, o que las redes sociales que ya están muy presentes, yo creo que faltan herramientas más didácticas no solo quedarse en el blog, solo en facebook, solo en Twitter, pero también tenemos aplicaciones computacionales, como Photoshop, Map City, Elearning, hay muchas herramientas que es necesario que uno conozca segundo sepa manejar y tercero sepa elaborar criterios de uso, eso es un gran desafío y hoy un trabajo de investigación, que trae como fuentes de información, yo tengo que conocer los sitios y saber la validez que tienen en cuanto a información seria que me pueda servir para trabajar con los estudiantes. Lo otro importante es conocer el contexto en el que se mueve el estudiante, porque uno puede ser un experto en tecnología, pero puede llegar a una realidad donde la que la tecnología no es lo que importa, porque no están los medios, por lo tanto hay que técnicas de supervivencia más bien básicas, entonces por un lado conocer las técnicas, aprenderlas y por otro lado situarse teniendo un criterio basado en la ética.

2. ¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?

R. El juego como algo lúdico, lo que yo le daría vuelta no es lo lúdico, si no que es lo educativo del juego, porque si uno no se entretiene con un juego, no juega, entonces es el primer criterio y partir de eso, cuando yo me entretengo le tengo que crear un sentido para poder participar, por ejemplo los juegos de rol, se les puede dar un sentido educativo bastante interesante, sin dejar que los estudiantes se entretengan, y lo otro es diferenciar entre juegos individuales o juegos colectivos, como nuestros estudiantes son numerosos y cuando son individuales, tenemos que hacerlo de tal manera que el monitoreo del proceso de juego sea lo más cercano posible ya que esto se nos dificulta ya que tenemos a treinta, cuarenta o cincuenta en una sala, y en un juego individual

probablemente la calidad del monitoreo no sea la mejor, pero el juego siempre está presente el asunto es como lo incorporamos de manera didáctica, que es el paso que hay que dar. Por otro lado si uno piensa en el juego de manera sólo didáctica muchas veces se pierde la frescura de la entretención que tiene el y pasa a ser una parte más de la clase y no como algo entretenido que sirva para la clase.

3. ¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?

R. En la prehistoria de las TIC's en Chile en los años 80', cuando llegan los primeros computadores a la universidad, en la Pontificia Universidad Católica de Chile, se crea ISOL que fue el departamento de computación para los estudiantes, donde uno podía ir a trabajar en los computadores, escribir los trabajos, pero eran computadores no muy rápidos, donde el sistema se caía permanentemente, donde se utilizaban unos discos de 5.1 y los tiempos de trabajo eran bastante acotados de manera que no era usual y paralelo a eso seguía utilizando la máquina de escribir para los trabajos de investigación, ese fue mi primer acercamiento y desde ahí como usuario hacia adelante. El segundo acercamiento fue en los estudios de postgrado, que dentro de los cursos habían elementos bastante potentes tanto en lo técnico como en lo teórico.

4. ¿Qué motivaciones tuvo como educador para aplicar las TIC's en sus clases?

R. La gran motivación fue darme cuenta de las conductas de entrada de los estudiantes, las TIC's formaban parte de la vida de inicio estudiantil, con los que uno podía desarrollar una clase con dos mundos paralelos entre lo formal clásico y estas nuevas realidades y por lo tanto en, mi labor como profesor de colegio, todo lo que era TIC's se fue incorporando en lo cotidiano, a través de trabajos, de actividades, de creación de productos, y una vez que se incorporaba eso la etapa superior de trabajo dejaba fuera el razonamiento en torno al trabajo de las TIC's en la vida cotidiana, lo que era su sentido o su idea.

5. A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?

R. Lo veo más como discurso que como práctica cotidiana, y como práctica lo veo bastante parcelado, creo que se eligen dos o tres cosas, como ya mencionaba antes, blog, facebook, Twitter , o el Power point que ha quedado como una de las grandes herramienta que se utiliza ante las TIC's, pero incluso el Power Point poniendo un caso concreto, se convierte en un segundo profesor, te llena de datos, de textos y al final lo que haces es copiar la diapositiva y eso no tiene mucho sentido, la realidad de las TIC's es provocar interactividad, es ilustrar, y motivar la curiosidad por aprender, y una parte de los docentes lo ha utilizado como herramienta de descanso, derechamente hace un Power Point y ellos trabajan, ven una película y ellos la analizan. .No manejo cifras actualizadas, pero para el año 2006 aproximadamente, cerca del 30% de los profesores que se encuestó para investigaciones de la Pontificia Universidad Católica por ejemplo, declaraba que el uso prioritario de las TIC's era de carácter administrativo, planillas de cálculo para colocar notas, visitas de páginas para perfeccionamiento docente, uso del correo electrónico, fue un porcentaje que yo consideré bastante alto y me da la impresión de que no ha cambiado mucho, y sí veo también, profesores que motivan bastante el uso de las TIC's, incluso se han creado instancias como la red de profesores innovadores apoyada por Microsoft, fundación Chile también entrega bastantes herramientas, en el sentido que esto tiene que ir mucho más rápido y uno tiene que involucrarse mucho más directamente. Mi impresión es que hay un porcentaje no despreciable de profesores aun, primero qué, no me alegra esto, es un porcentaje que lo usa como herramienta de descanso, y un porcentaje importante que si lo usa de manera activa, pero con grados heterogéneos en termino de experticia y de alcance pedagógico, y creo que nos falta un poco más todavía, nos falta una buena capacitación para los profesores, nos falta socializar experiencias educativas, ustedes se habrán dado cuenta que el gremio de los profesores es un gremio bastante zafado en algunos aspectos, muy celoso de la creación intelectual, por lo tanto la generosidad de compartir hallazgos el compartir productos no siempre se da, la comunicación en general y uno se las arregla pero, mira tuve esta experiencia la quiero socializar para que ustedes también la hagan, no siempre uno encuentra en los colegios, y me parece que eso es clave, porque nos sirve para aprender, a la gente que no tiene mucha experticia, sirve como retroalimentación para la gente que la hizo, para mejorar, sirve de

inspiración para la gente que no tiene idea, y pensando también en una retroalimentación para el espíritu, para el ego cuando uno hace algo que es reconocido y que sirve, por eso que el primer paso para esto es la socialización de experiencias exitosas, he incluso diría no exitosas is a mi no me ha resultado, quizás a otro le puede resultar, creo también falta eso, encontramos de repente tan fascinante, y también, tan complicado el mundo de las TIC's, que nos da vergüenza decir que, por ejemplo, no sabemos confeccionar una página web y nadie se muere por eso, le podemos pedir al estudiante que nos enseñen pero esa socialización, es un paso clave para lo que la educación.

6. ¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?

R. A nivel tecnológico, saliendo del caso educacional las TIC's apuntan a la confluencia, y ya no vamos a necesitar muchos aparatos para distintas aplicaciones ahora es esta siendo funcional en uno solo varias aplicaciones el Ipad, el Iphone, apuntan hacia eso, ósea el impacto 3G , y la educación debiera apuntar también a lo mismo, habría que transformar lo que hoy conocemos como biblioteca en un verdadero centro de recursos del aprendizaje, que en muchísimos lugares solo un nombre, es y eso implica cambiar incluso físicamente las bibliotecas, de manera que se observe que es una biblioteca de un mundo globalizado y no un pedazo del siglo XIX que esta insertado en el siglo XXI . También debe tender a la confluencia en los programas de los Curriculum, si yo trabajo en un nivel como 2do medio, mis programaciones deberían estar de acuerdo a la programación de los distintos subsectores con elementos comunes, me explico, si en un colegio los estudiantes tienen viajes de estudios, la experiencia de estudio debería incorporar el recurso de TIC's, en la presentación de la experiencia y con subsectores que puedan sacarle provecho, por ejemplo, un viaje al norte de Chile lo pueden desarrollar los subsectores de ciencias sociales, de arte, de lenguaje, de música, incluso de religión, y si estos subsectores, teniendo un trabajo que sea común y que cada uno lo evalúe desde su perspectiva pero la construcción es conjunta, construir un documental, construir una disertación, realizar entrevistas, tomar fotografías, recoger música en el camino, hacer todo eso, nos observa como las herramientas TIC's sirven y se utilizan para un aprendizaje de conjunto no es una cosa segmentada si no que es complementaria.

¿Cuál es la proyección que ve en las TIC'S? ¿Para donde se están encaminando los esfuerzos?

R. Como verán ustedes en su experiencia, la formación tiende a la especialización, quizás habría que potenciar los cursos de didáctica y hacerlo más multidisciplinario, de manera que el estudiante salga ya con la inquietud de incorporarse con otros grupos, y también con la humildad de saber que su disciplina no es la única pero tiene que ver más con la formación inicial.

7. ¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?

R. Debo reconocer que no conozco mucho sobre video juegos, primero como usuario, no soy un usuario de video juegos, pero la lógica del video juego apunta a la identificación, del que está jugando con la realidad, en una especie de realidad virtual, donde uno se involucra en el personaje o los personajes que están en el video juego, y una sensación de satisfacción de necesidades vicarias. El personaje que está ahí logra aquello que a lo mejor yo no logro en la vida cotidiana, por lo tanto lo puedo utilizar como elemento de interacción para superarme, pero si soy un jugador que le va más o menos, puede servir también como un elemento de frustración permanente. Entonces hay que saber elegir los videos juegos que uno utiliza con un criterio didáctico porque se trata de mostrar no la realidad que esta el sujeto, sino en una realidad virtual, para otro tipo de objetivos, por ejemplo trabajo en equipo, liderazgo, emprendimiento. Una vez que tengo definido estos objetivos, busco cual es el video juego más apropiado. A veces elegimos los que utilizan los mismos estudiantes, pero no con un criterio pedagógico, por ejemplo un juego de guerra, se trata de quien mata más y mejor, ahí no hay nada pedagógico, simplemente una descarga de adrenalina, por eso primero hay que seleccionar bien los objetivos, después de eso seleccionar cuales son los video juegos que mas respondan, o incluso motivar la creación de video juegos, y enseguida diseñar criterios de análisis de estos video juegos, de manera que los objetivos se cumplan no solo en quien lo juega sino en la medida en que uno aplica el juego.

**8. Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases?,
¿Por qué?**

R. No, la verdad que no he aplicado nunca este recurso, yo creo que porque no se ha dado la instancia.

9. ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

R. Yo creo que sí, no sé si a nivel masivo pero si se va a ocupar y puede servir, un ejemplo que se puede utilizar es la Wi, que sirve para todo, y claramente se puede usar con un criterio pedagógico.

10.Finalmente, ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC`s en sus clases?

R. Les diría que les pidan a los estudiantes que apoyen, si les preguntan a los estudiantes que usan y como lo usan, yo partiría con eso, con la inmersión en el mundo de los estudiantes, para así después involucrarse con las TIC's.

ENTREVISTA A ESPECIALISTA DIDACTA.

Sujeto nº2

Sexo: Masculino.

Universidad Donde Estudió: Universidad de los Lagos, Sede Santiago.

Título Universitario: Profesor de Educación General Básica.

Especialización: Informática Educativa.

Curriculum y Evaluación.

Años de Ejercicio Docente: 15 años.

Fecha De Realización: 27 de Octubre del 2010.

1. ¿Cómo entiende usted lo que es la enseñanza en la sociedad actual?

R. Bueno, la enseñanza es hoy día, debería ser una instancia de desarrollo de habilidades más que el pasar contenidos y aprendizaje, y estas habilidades están obviamente enfocadas al desarrollo de competencias, hoy día estamos en un modelo que se importó de otra actividad, no necesariamente la educación, pero se instala en la educación, porque se supone que la educación desde las etapas más tempranas desarrollan habilidades por su puesto, que desembocan en competencias que finalmente le permiten a los individuos insertarse en distintos quehaceres, en distintas circunstancias, entonces por ejemplo a la luz de los trabajos que estamos viendo cuando a mi juicio el profesor de Historia y Geografía les pide a los alumnos investigar a través de una WebQuest por ejemplo lo que es la Revolución Francesa en el fondo no quiere que el alumno aprenda necesariamente el contenido de lo que era la Revolución Francesa si no que, desarrolle habilidades para que identifique cuando se produce una revolución, cualquiera sea de las que se han generado, que el alumno identifique que hay elementos que gatillan revoluciones, cierto, que establecen procesos y que esos procesos finalmente desembocan en consecuencias, entonces el análisis de la historia a mi juicio debería ser así más menos.

Entonces nos apoderamos de una de las revoluciones para poder desarrollar ese tipo de habilidades, identificar causas, reconocer procesos y a la vez identificar o poder proyectar o prever ciertos resultados de esos procesos, entonces a eso me refiero, la educación debería apuntar a eso, más al desarrollo de habilidades más que conocimientos.

No sé, a mi me paso en la básica, yo nunca me pude aprender las tablas, jamás, jamás, pero posteriormente por otras necesidades se desarrolló en mi la competencia, yo creo que a muchas personas les pasa lo mismo, que hay contenidos que no logran aprenderlo cuando lo están viendo, cuando corresponde, pero por esas circunstancias de la vida se ven o finalmente nunca se ven. De eso yo creo que es la apuesta de la educación actual, yo creo que a eso se está, de alguna manera, se está intencionándolo y es lo que está ocurriendo, por ejemplo en las escuelas efectivas, hay desarrollo de habilidades.

¿Cuáles son los desafíos didácticos que presenta este contexto?

R. Bueno, yo creo que el profesor ahí tiene que obviamente hacerse cargo del tema de la didáctica, desde el sentido que el profesor sea capaz de hacer una reflexión, de decir, bueno yo domino contenidos, o sea domino didáctica, domino estrategias didácticas para poder enseñar mis contenidos para poder desarrollar habilidades en los alumnos, pasa un poco eso, que el profesor de repente, como tiene los planes y programas, cuando dice que usted tiene que lograr estos aprendizajes esperados, tiene estas actividades genéricas, tiene estos objetivos, en cierto modo es como muy fácil ir constatando cada uno de ellos y lograr lo que los planes y programas te piden y si después vamos por el SIMCE mejor todavía, o sea, estamos claros, se cumplió, pero insisto en el otro tema, en el tema de desarrollo de habilidades, y en el desarrollo de habilidades, la didáctica, a mi juicio, genera o asume un rol mucho más protagónico, si tú eres capaz de diseñar una actividad curricular donde el alumno va a investigar, volvemos al ejemplo sobre la Revolución Francesa, pero las preguntas de cierre, las preguntas de la conclusión por ejemplo, van orientadas a que el alumno desarrolle pensamiento, desarrolle opinión, desarrolle cuestionamiento, estamos frente al logro de habilidades, que es finalmente lo que al alumno le va a servir, porque saberse la fecha de cuando empezó hasta cuando terminó la revolución, cuáles fueron los personajes, claro es muy bueno para el tema de la cultura general, pero para poder identificar procesos, es una habilidad que se desarrolla dentro de clases, entonces la didáctica ahí juega un rol protagónico, cuando decimos por ejemplo en el proceso, entréguele ustedes herramientas al alumno para que investigue, en el fondo no queremos que investigue la revolución, si no que, aprenda a investigar, aprenda a buscar información,

discrimine fuentes de información, y esas son las competencias que finalmente le van a servir para el resto de la vida, o sea, sin menoscabar la especialidad de ustedes, a mi juicio, y no peyorativamente, da lo mismo si se aprendió o no la revolución, pero el desarrollo de habilidades es lo que le va a servir finalmente para poder desenvolverse como individuo, y por último, cuando el día de mañana su hijo, le pregunta sobre la revolución Francesa, lo va poder ayudar a buscar información, esa va a ser la habilidad desarrollada finalmente, entonces lo didáctico, a mi juicio, va por ese lado, por cómo yo desarrollo situaciones de aprendizaje en donde estoy apuntando al desarrollo de habilidades ahora, obviamente el contenido es importante, obviamente, pero va mas allá, va por el desarrollo de las habilidades, insisto en ese tema.

2. ¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?

R. Fíjate que mi tesis como profesor de educación general básica, fue el juego como instrumento metodológico, y usamos juegos en la investigación, como por ejemplo el típico ese “Simón pide”, o “la mesa pide”, canciones que son jueguitos que se van repitiendo, y en algunos momentos por inercia se repite algo que no hay que repetir, y ese tipo de juegos, el ser humano y el niño, aprende jugando, y a mi juicio, todos los mamíferos aprendemos jugando, cuando uno ve, por ejemplo a un cachorrito, que se muerden, juegan, se arañan, es una forma de aprendizaje finalmente, y de estimulación y a nosotros nos pasa lo mismo, a nosotros cuando somos chicos, en las primeras etapas de la vida nos regalan juegos para que identifiquemos colores, identifiquemos formas y detrás del juego está implícito el descubrimiento de las formas, entonces el juego es inherente al hombre, al ser humano, el juego está presente en el aprendizaje temprano, entonces no deberíamos, a mi juicio, dejar el juego de lado, el juego es una de las mejores estrategias para poder aprender cualquier cosa, si tu lo pones objetivamente, a un niño cualquiera, que tiene dificultades en el aprendizaje, si tu le pones a través de un juego se disminuye, el niño se familiariza mucho más rápidamente con el juego, así que yo creo, habría que re elevar el juego, y el juego en términos generales, no es necesariamente el juego tecnológico, si no, el juego en sí.

3. ¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?

R. Me quede sin pega hace unos años atrás, y me ofrecieron la posibilidad de capacitar en tecnología, y fue un desafío, porque tenía que aprender yo primero para poder enseñarle a los demás, eso fue como hace diez años atrás, ese fue mi primer acercamiento, en la necesidad imperiosa de trabajar, y de trabajar en el contexto educativo, y se presentó como te digo, tuve que rápidamente aprender para poder aplicar.

4. ¿Qué motivaciones tuvo como educador para aplicar las TIC's en sus clases?

R. Yo siempre he pensado, pensar que vivo en la tecnología, a los últimos 10 años, me he dedicado a capacitar en informática, a liderar un proyecto también desde una universidad, y hoy día en lo personal también, estoy dedicado a esto en la UCINF, pero gran parte de mi tiempo hago una empresa privada que se dedica a la capacitación de adultos, de adultos de todo tipo, y mi motivación es tener la percepción de que sobre todo en educación la informática va como hacia abajo, en el sentido de que hoy día como por ejemplo tenemos escuelas con muchos computadores, con muchos recursos de todo tipo, las pizarras interactivas, los laboratorios móviles, pero está siendo sub utilizado, los profesores tendemos a mirarlos como concepto de “estrés”, porque curiosamente los profes, y sobre todo los profes de los 40 años hacia arriba, ven las tecnologías como un juego distractor para el alumno, como un juguete distractor para el alumno, más que una herramienta de apoyo al aprendizaje, que es lo que finalmente es. Entonces esa fue la motivación principal, poder insistir a los profes que es una herramienta de trabajo, más que un juguete, y si es un juguete, permite aprender también. Y con respecto, en general, y no solamente en el ámbito educativo escolar, yo creo que las tecnologías hoy día, o sea, no creo, es un hecho, están presentes en todo prácticamente, en todo, y en paralelo, así como por ejemplo hacer una diferencia entre una escuela y cualquier otra organización, cualquier otra institución, por ejemplo un aeropuerto, hoy día si nosotros miramos un aeropuerto en donde se cayó el sistema, ningún avión puede despegar, no está permitido porque los controles gobiernan en cierta forma y administran las rutas de vuelo de todos los aviones. Si tú vas a formar un

piloto, las primeras horas de vuelo, las que son las más críticas, las más importantes, se hacen en un simulador que es parte de las TIC's, de las tecnologías y el tipo sale formado, con las habilidades y las competencias para poder tomar un avión de verdad y seguir su entrenamiento y finalmente ser piloto. El aeropuerto como te digo, es el ejemplo clásico, los controles de vuelo son computarizados, los controles que monitorean el clima son computarizados, entonces si uno de esos falla, el aeropuerto no funciona. Hoy día en la escuela tenemos tecnologías y muchos procesos dentro de la escuela se administran, se ejecutan con tecnología, pero si falla un sistema, da lo mismo, la escuela sigue funcionando. A lo mejor es muy extremo el ejemplo, te fijas, pero si la tecnología fuese una herramienta eficaz, o sea, a lo mejor sería un problema que se caiga un sistema, te fijas, a lo mejor habrían procesos dentro de la escuela que no podrían llevarse a cabo, esa es como la gran diferencia. Hoy día tu a un profesor lo formas, y si no hay tecnología en la formación, da lo mismo también. Después ese profesor llega a la escuela, se encuentra con tecnología y tiene que aprender si quiere aprender, entonces, a donde voy, no voy a que ojala las escuelas funcionen con tecnología y si se cae el sistema no funcione la escuela, a lo que voy es que la tecnología esta tan presente, esta tan inmersa en los procesos, que ¿por qué no puede estar inmersa en los procesos educativos y resolver problemas?

5. A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?

R. Para mí poder responder esto sería de una manera súper breve. Yo creo que las TIC's se ven como algo súper relevado a un segundo plano, sub utilizada, en muchos casos mal utilizadas, pero en general lo que te digo, además del derroche. Hay una sub utilización, hay un derroche de recursos... Se ha invertido mucho dinero, pero este no ha sido bien aprovechado, es un lastima pero es la realidad. Mi juicio es: se sub utiliza, se desperdicia.

6. ¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?

R. Para poder utilizar bien las TIC's, lo primero que necesitamos es profesores capacitados y comprometidos, para usar las TIC's necesitamos profesores que sean especialistas curriculares, profesores que comprendan que enseñar con las TIC's no es

enseñar computación en la escuela, esto más bien es enseñar en cualquier subsector, fomentar el desarrollo de habilidades en los alumnos.

Así, así de simple, nada más. O sea esas escuelas donde se agregó la asignatura de computación...

¿Cuál es la proyección que ve en las TIC'S? ¿Para donde se están encaminando los esfuerzos?

R. Yo creo que la escuela o tiene la especialidad para la enseñanza media, o en básica la verdad es que no tiene ningún sentido. Si yo pongo un taller de computación en el horario fuera de clases, perfecto porque es un taller, pero hubo muchas escuelas que en un principio lo incorporaron como parte del currículo, como parte de la malla por denominarlo así y eso no tiene sentido, porque, se supone que la herramienta es al servicio del aprendizaje, la herramienta está al servicio del desarrollo de habilidades. Por ejemplo cómo tú desarrollas habilidades comunicativas en los niños mediante la utilización de las TIC's, esto se puede lograr mediante la utilización del chat, de correos electrónicos, etc. ¿Me entiendes?, pero no es solamente aprender a usar el block o aprender a usar el chat, sino que desarrollar habilidades.

Esa es la visión que tiene que tener el profe por sobre todas las cosas. Dando un fuerte auge a los profesores, para que ellos se capaciten y se manejen en didáctica es decir, aprender a cómo vamos a enseñar, qué herramientas vamos a utilizar. También está de por medio el tema de la motivación tanto por parte de los docentes a utilizar estas herramientas como la disposición de los alumnos a innovar.

7. ¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?

R. Hay un juego que ustedes lo deben conocer, se llama Age Of Empires, es excelente, porque, si bien es cierto que en el juego tú tienes que ir armando ciertas estrategias como para ir delimitando tu territorio y en el fondo pasando de edad en edad, pero gatilla cierta inquietud en los jóvenes y los niños, gatilla curiosidad, por ejemplo cuando salen las edades con las que se escribe la historia y entonces ellos se interesan e interiorizan en cosas que les van llamando la atención, etc., y comienzan a buscar información en

la misma red. Con los personajes pasa lo mismo, son personajes que de verdad hicieron historia entonces eso es súper bueno y estas cosas, estos elementos, te permiten desarrollar habilidades. Hay un tema, que te permite, por ejemplo a ti mirar en la taxonomía de Bloom con sus habilidades de desarrollo del pensamiento del orden más concreto al orden más superior, entonces tú puedes ir relacionando juego, tienes que ser conocedor de juegos y de cómo éste, te permite ir desarrollando habilidades. Ahora, es súper importante tener claro que el profesor también debiese ser una especialista en identificar en qué momento, para qué contenido y para qué habilidad desarrollará, a través del uso del juego o los recursos tecnológicos en general.

No podemos pretender os profes que estamos integrando la tecnología, que de aquí en adelante borrón y cuenta nueva y que de aquí en adelante todo los hacemos con tecnología siempre, no se puede, es imposible, por recursos por capacidad, por habilidad, por una serie de razones y porque tenemos a lo menos cuatro tipos de alumnos en una sala, están los carismáticos, los activos, los pasivos y los , y el cuarto grupo, entonces tú tienes que de alguna manera atender a los cuatro tipos de aprendizaje y entregarles alternativas a los cuatro grupos y posibilidades de aprender también.

**8. Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases?,
¿Por qué?**

R. No, ya te había comentado que no he aplicado ningún juego en clases, yo creo que simplemente porque no he investigado ni buscado algún juego que sea pertinente de trabajar con mis alumnos. Solamente por eso.

9. ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirían en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

R. Cómo una plataforma educativa... Así que sea la opción no, pero sí como repositorio, por denominarlo así. yo creo que sí, ya hay algunos lugares que pretenden hacer plataforma para poder acceder a juegos gratuitos o con precios preferenciales para las escuelas y como plataforma dentro de la escuela como aprendizaje, debería ser una de

las estrategias más, debería ser , pero insisto y un poco con lo que conversamos anteriormente, para eso tiene que haber todo lo que hemos hablado, tiene que haber un liderazgo claro dentro de la escuela, tiene que haber una estrategia curricular y pedagógica que integre las TIC's, que se comprometa con las TIC's, profesores capacitados, motivados, y que identifiquen qué el uso de las TIC's les aliviana la pega más que creer que es un mayor trabajo y que sean capaces de poder identificar hasta cuando es pertinente o no usar los recursos. De ahí para adelante yo creo que es posible todo lo que tu planteas, pero también, dentro de ciertos contextos y condiciones. Esto tiene que ver también con el cómo se proyecta el uso de la tecnología, de repente nosotros creemos que el uso de la tecnología puede llegar a remplazar todo... Todo, todo lo que existe incluso al profesor, pero yo creo que lo que se hará es seguir integrando estrategias. Yo creo que el juego y el video juego, es una estrategia más, pero que el profesor tenga la posibilidad de mirar el abanico de posibilidades que exista respecto a las alternativas del uso de las TIC's. Cada profe tiene que desarrollar la habilidad, trabajar hoy día con un 7º básico no es lo mismo que trabajar el próximo año con un 7º básico, yo creo que los cursos tienen caracteres súper diferentes y dinámicos que te obligan a utilizar cosas distintas y el video juego que yo voy a utilizar este año, a lo mejor no me va a servir para trabajar con el mismo curso el próximo año, voy a tener que buscar otra estrategia, voy a tener que ser más innovador todavía o asesorarme, pero que pasa, los profesores le tienen miedo a las asesorías, porque piensan que cuando se le pide ayuda a otro es porque no se la pueden, pero esto no es así, no podemos seguir pensando así. Entonces yo creo que, que evidentemente los juegos pueden ser una tecnología y plataforma, pero insisto desde la mirada del profe, que el profe busque la alternativa y que en algún minuto el video juego sea la alternativa.

10. Finalmente, ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC`s en sus clases?

R. Primero les preguntaría cuál es su opinión con respecto a las TIC´s, si conoce las TIC´s, qué sabe usted de las TIC´s, usa las TIC´s, para qué las usas. Que se arriesguen, si los alumnos saben más que nosotros hay que sacarles provecho entonces, entonces de esa forma, el profesor puede comenzar a sentir interés por utilizar las TIC´s, siempre va a haber gente que te diga no, no quiero ni mirarlas, pero cuando el profe descubre que para él tiene una utilidad válida podemos empezar a convérselo y a mostrarles otras alternativas que para su quehacer profesional le puedan servir.

Entrevista A Especialista Didacta.

Sujeto nº3

Sexo: Femenino.

Universidad Donde Estudió: Universidad de Chile.

Título Universitario: Educadora Diferencial.

Especialización: Licenciada en Educación.

Administración Educacional.

Magister Educación Inicial Mención Didáctica del Lenguaje y las Matemáticas.

Años de Ejercicio Docente: 28 años.

Fecha De Realización: 02 de Noviembre del 2010.

1. ¿Cómo entiende usted lo que es la enseñanza en la sociedad actual?

R. Bueno a ver, en realidad yo creo que ha habido una evolución, una revolución en ese concepto, no solamente desde los paradigmas hay una modificación importante, sino que, también de cómo el estudiante recibe la información, ahora es otro tipo de persona al cual va dirigida la enseñanza, ya no es el estudiante de hace 10 años atrás, ya no es el estudiante de hace 5 años atrás, cada año ellos cambian y eso es salvaje, imagínate con casi 30 años de experiencia y ver cómo han cambiado las características de los estudiantes, y esto no solamente con los escolares, sino también se replica en los universitarios, tienen un rápido acceso a la información, la información también es muy efervescente, entonces rápidamente va cambiando las necesidades que ellos tienen, entonces el profesor tiene obligatoriamente que estar actualizándose y tiene que ser, no sé si más listo que los alumnos pero más rápido, si debe ser más rápido, entonces eso implica un desafío mayor, mucho más grande y requiere además flexibilizar sus niveles de esquemas mentales, de manera que sienta que esas herramientas que conversamos al inicio, como los power point, las películas, la televisión, etc. Sean un beneficio para su trabajo y no un obstáculo, que sepan que estas herramientas pueden alivianar en cierta medida su quehacer profesional, por lo tanto pienso que la enseñanza en sí, ha costado que evolucione, todavía digamos, se mantienen las formas tradicionales de aprender y es porque también existe una barrera actitudinal de nosotros los profesores hacia las nuevas tecnologías de la información y la

comunicación y hacia estas nuevas formas de aprender y enseñar, porque fíjate que uno como profe sigue igual aprendiendo, la cosa no termina cuando uno se especializa, sino que constantemente se está especializando. Esto no acaba así como así y con el nivel de avances que día a día ocurren y que nos afecta directa o indirectamente en nuestro quehacer diario debemos mantenernos en constante actualización, porque nos lo demos a nosotros como educadores y también a nuestros estudiantes.

¿Cuáles son los desafíos didácticos que presenta este contexto?

R. Bueno, un poco de lo que conversamos, de qué manera uno se amiga con estas herramientas de tal forma de romper con estos esquemas tradicionales y poder quizá, también tener mejor soporte desde el punto de vista de la estructura tecnológica, te fijas, como el hardware, las plataformas y todos esos temas, porque muchas veces, los profesores intentan realizar algunos acercamientos a esas herramientas de las nuevas tecnologías, pero se ven muy superados porque no hay un soporte suficiente. Si tu vas a las escuelas, muchas veces no tienen o ni siquiera internet que es utilizado adecuadamente y los aparatos son otro tema, porque muchas veces los colegio intente mucho material entregado por el gobierno, pero no lo ocupan, no los ocupan porque se pueden echar a perder, entonces de que estamos hablando. O están los computadores pero no funcionan como deben y ahí, en esa situación que fiscaliza, quién se hace cargo. Yo creo en lo personal que un buen aporte económico que permita especializar aunque sea de manera básica a los docentes, serviría de sobre manera que estos comiencen a incursionar y aplicarlas TIC's en sus clases, es por ello que considero que el profesor debe saber seleccionar las herramientas tecnológicas y darle el sentido pedagógico para cada contexto de enseñanza, prestando especial atención a los elementos didácticos que subyacen a estas herramientas.

2. ¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?

R. Juego, o sea yo creo que la fundamentación de la lúdica es el juego, claro, entonces me parece que, bueno, no lo digo yo, lo dicen Roseau y otros grandes pensadores, que uno debe enseñar cantando, jugando a los niños. A mí me parece que es estupendo, yo creo que hay cuidar eso sí, que no quede la percepción de la cosa banal y que no se

lleve a lo reflexivo, yo creo que una parte es el juego, y la otra es la reflexión y la mirada de lo que estoy haciendo y de cómo yo me posiciono frente a esto y es eso lo que a veces cuesta, porque estos niños de ahora son muy rápidos, interactivos, dinámicos y cuesta un poco detenerse y mirar un poco lo que uno hace es lo que cuesta, por eso yo creo que los profesores tenemos que hacer esto, mostrar poner en experiencia pero la tarea fundamental es llevar al alumno a reflexionar sobre lo que se ha hecho, sobre cada actividad que se enseña o se realiza, eso es lo que está pendiente, y como herramienta me parece salvaje enseñar jugando creo que eso es lo que hay que hacer, eso es lo que hay que retomar.

3. ¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?

R. Hace muchos años atrás, pero en un comienzo fue súper rudimentario, porque recién estaban apareciendo las tecnologías que te permitían hacer cosas nuevas, innovar, esta primera instancia fue solamente por conocer, yo no me sentía obligada ni era una necesidad para mí, pero me parecía interesante conocer un poco más de esto, te repito, no era una necesidad, pero quería saber cómo eran. Después ya se hicieron una necesidad, sobre todo en la última década cuando estas tecnologías empezaron fuertemente a entrar de lleno en las universidades y eran un aporte para realizar las clases. Y ahora son una necesidad en todo sentido, para trabajar con ellas y sobre todo para comunicarse.

4. ¿Qué motivaciones tuvo como educadora para aplicar las TIC's en sus clases?

R. Yo creo que tiene que ver con estar en sintonía con los alumnos, con mis alumnos, acércame a su realidad, es básico eso, yo creo que cuando uno reconoce las experiencias previas a través, ponte tu de un movie maker, los conocimientos que ellos tienen. Además ellos saben tú no puedes mentirles, pero por sobre todo lo que a mí me gusta hacer, es hacerlos reflexionar, es el sello detrás del uso de las nuevas tecnología para mí, entonces desde esa perspectiva de una u otra manera lo que yo he intentado hacer de toda manera dicta mucho de lo que realmente todos los profesores podríamos

hacer quizá con un mejor manejo o aplicación de las TIC's, no con esta barrera mental que uno tiene de tenerles miedo a las nuevas tecnologías. Sí eso.

5. A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?

R. Yo también lo veo como algo incipiente, creo que muchas veces existe una sobre valoración respecto a la utilización de las TIC's, también considero que hay un despilfarro de recursos, sobre todo por los que entrega el estado, muchas veces se invierte mucho dinero en implementos tanto hardware como software, pero los colegios no los aprovechan, no los ponen a disposición de los estudiantes, y si estos recursos no están disponibles para los alumnos entonces quién los utilizará, si el fin es que ellos se formen también en el área de informática, incluso, también son mal utilizadas, y ponte tu ahí encontramos a los profes que abusan del power point, los llenan de información y más encima los leen completos, entonces de qué estamos hablando. Creo sin embargo que se está avanzando en esto, sobre todo desde las universidades donde existe un mayor equipamiento, pero creo que es en este lugar donde existe un mayor avance.

6. ¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?

R. Creo que existen una serie de creencias que son muy complejas y que asustan por así decirlo a los profesores que aun no utilizan TIC's, ese sería el primer mito que habría que derribar, la visión es que es fundamental, o sea de aquí a un futuro próximo eso va a ser, y nadie lo discutirá, eso será la educación, nuevas tendencias, nuevas tecnologías, pero siempre el rol del profesor como mediador del proceso, que los ayude a reflexionar y no solo hacer, hacer, hacer. El desarrollo de la creatividad también, respecto a cómo nosotros, como vamos a buscar innovación, desde el punto de vista de los contenidos, que son transformados en instancias lúdicas, pero cuidar las posibilidades, el buen uso del tiempo, la diversificación, hay varios desafíos ahí entre medio que hacen interesante abordar esto más adelante pienso yo.

¿Cuál es la proyección que ve en las TIC'S? ¿Para donde se están encaminando los esfuerzos?

R. O sea yo pienso que la visión, que es lo que yo estimo viene a futuro es lo que nos trae como desafío, de qué manera como te vuelvo a explicar todos estos recursos son llevados al aula de tal manera que el alumno puede beneficiarse, puede adquirir nuevas herramientas, herramientas interesantes para aprender, pero siempre con una instancia de reflexión y diversificación.

7. ¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?

R. Me parece interesante, yo no lo he aplicado nunca, pero es interesante porque se activan muchas funciones cognitivas que están detrás digamos de los video juego, todo lo que es atención, memoria, discriminación, o sea hay una cantidad de funciones cognitivas detrás que hace que los niños de ahora sean más aventajados por así denominarlo, ya que en ellos desde pequeños están muy bien estimulados.

Vuelvo a decir, que esto tiene que ver con que si nosotros solamente lo miramos desde el punto cognitivo, me parece sumamente interesante, pero por el lado de la socialización, los videos juegos, hacen, producen, cierta agresividad en los niños y eso lo lleva a cierto retraimiento social, que es lo único que a mi juicio se plantea como riesgoso, ahora si es bien llevado, si se comparte, si se intercambia, yo creo que eso también se puede superar, pero es lo único que me preocupa, lo demás es todo súper positivo.

8. Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases?, ¿Por qué?

R. No, en lo personal no, porque no ha existido la posibilidad de utilizarlo y porque no hay una real necesidad de implementarlo en las cátedras que yo imparto, creo que solamente por eso, además piensa tú en la calidad de los computadores que hay acá en la universidad, muchas veces dejan hartos que desear, pero en el ámbito personal, privado, si juego en el computador, si juego en internet, sobre todo esos juegos que

aparecen en facebook, que no necesitan mayor especialidad o que uno sea un experto, pero en lo laboral te repito no lo he utilizado.

9. ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

R. Si yo pienso que sí, a futuro sí porque este país va creciendo y desarrollando de manera acelerada que es impensado en tan poco tiempo, ha logrado avances muy importantes y obviamente además porque el modelo está en Europa, el caso español, es el modelo que muchas veces se utiliza acá en Chile, entonces yo creo que de alguna u otra manera va a llegar, el tema también pasa por que esto sea equitativo, ustedes saben que hay tanta inequidad en este país, que no sería tan justo que solamente pudiesen acceder los que tienen más recursos. A la educación pública le veo pa' largo, yo creo que hay otros problemas muchos más puntuales y de mayor urgencia que esto, ¿cierto?, que hay que resolver y que son muy sociales también y transversales que lo hacen más complicado, pero me parece importante y necesario incorporarlo.

10. Finalmente, ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC`s en sus clases?

R. Que se atrevan, que no hay nada de malo, en de repente no conocer todo, si no son especialistas, pero que lo hagan aunque se equivoquen y que por último aprovechen que sus alumnos conocen más y se les pida ayuda a ellos, o que sea le den tareas en las cuales desarrollen competencias. Sí, que pierdan el miedo, y capacitarse, buscar instancias de capacitación, que permitan ir mejorando lo que se pueda tener y en función de eso intentar, de todas maneras acercarnos a este mundo digital y a estas nueva tecnologías que es parte de nuestra vida en realidad, que no podemos... Y de qué manera también le damos espacios a los más jóvenes que están mucho más cerca que nosotros en esta área para que se puedan complementar unos con otros ¿te fijas?, generalmente los alumnos pueden enseñar algunas cosas, como te repetía anteriormente, y eso es parte del aprendizaje también y no se puede obviar, sobre todo en el actual contexto del homo digitalis.

Entrevista A Especialista Didáctica.

Sujeto nº4

Sexo: Masculino.

Universidad Donde Estudió: Universidad Austral de Valdivia.

Título Universitario: Profesor de Estado en Historia, Geografía y Educación Cívica.

Especialización: Ciencias Políticas.

Metodología de la Enseñanza.

Años de Ejercicio Docente: 22 años.

Fecha De Realización: 05 de Noviembre del 2010.

1. ¿Cómo entiende usted lo que es la enseñanza en la sociedad actual?

R. Tremenda pregunta, hoy día la enseñanza, la enseñanza aprendizaje en la cual nosotros queremos formar estudiantes para que desarrollen un pensamiento reflexivo, analítico, crítico, la enseñanza la tenemos que comprender como una estructura y una serie de eventos que deben permitir necesariamente formar habilidades, destrezas, capacidades y competencias cognitivas, afectivas y sociales en los alumnos que hará que puedan empoderarse y desempeñarse en una sociedad extremadamente dinámica, llena de complejidades adaptativas, cargada a la incertidumbre, lo que implica formar a un alumno a prepararse a una sociedad muy distinta a la que pensábamos hace 20, 30 ó 40 años atrás, por tanto, el alumno o el estudiante, porque, ni siquiera deberíamos hablar de alumno ya, por que el alumno es como una vasija que tú llenas de algo, en cambio el estudiante es un ser humano que se mueve y que tenga penga pensamiento, hay que ponerlo en movimiento en una serie de eventos o situaciones de aprendizaje que le permitan en formar paulatina ir creciendo de manera consciente y novedosas, y desarrollando una serie de habilidades y destrezas intelectuales para empoderarse de sí mismo y ser libre dentro de una sociedad en la medida de que es capaz de modificar la realidad permanentemente, por que, hoy día no podemos pensar que vamos a completar su conocimientos, porque el conocimiento está abierto y se está reproduciendo a una velocidad inabarcable, por lo tanto, lo único que podemos hacer es recibir un estímulo, y al recibir cierto estímulo tener las capacidades y las habilidades para poder comprenderlo, analizarlo y actuar sobre ello si lo requiere. Yo creo que eso.

¿Cuáles son los desafíos didácticos que presenta este contexto?

R. Los desafíos didácticos enfrentado hoy día, van a depender del lugar donde se encuentren los profesores trabajando. Siempre el desafío va a estar en leer el contexto, el contexto de la sala de clases, el contexto del colegio, el ambiente cultural de aprendizaje, quizá el primer desafío que debe tener un profesor, porque, no se trata de traspasar mecánicamente una didáctica una metodología de enseñanza a una realidad, porque una realidad es distinta a otra, nada es igual, ningún curso es igual a otro aunque sean del mismo colegio, por lo tanto, lo primero es generar una capacidad de pensamiento didacta que permita ir introduciendo estímulos innovativo, participativos y activos, que estén primero leyendo la realidad del grupo curso para ir produciendo un camino permanente, en el cual ellos puedan aproximarse desde principios didácticos fundamentales es decir, de lo cercano a lo lejano, de lo simple a lo complejo, de manera tal que ellos puedan implicarse, ahora dado eso ya vienen otras tareas como por ejemplo, la capacidad de establecer una dosificación o de estrategias didácticas, no solamente una, sino varias que vayan siendo variadas durante el periodo del año escolar, entonces cada curso va a tener su particularidad, entonces, primero la lectura del contexto y segundo, una dosificación de eventos didácticos que son los que permiten poner en movimiento la trimencionalidad del conocimiento, todo en términos conceptuales, actitudinales y procedimentales, sobre esa basa, ya la estrategia tiene que ser primero, participativa, activa, dinámica, pero también trabajar ciertas áreas particulares, como son la comprensión lectora, la resolución de problemas, el pensamiento reflexivo, el trabajo en equipo, etc. En la medida que tú trabajes eso como un todo, tú orientas la didáctica en esa dirección, esa didáctica que permite que el profesor diga: yo necesito construir en esta realidad ese procedimiento ó esa dosificación didáctica, por qué, porque ese profesor tiene que estar preparado para enfrentarse a alumnos desde 7º año básico hasta 4º medio, entonces el punto no es tener un manual mecánico, no es tener un libro, sino es tener la capacidad adaptativa e leer la realidad para poder insertar en eso el mejor estímulo para el alumno, y estar reenfoándolo permanentemente, entonces eso implica primero tener una base epistémica frente a un problema y un criterio que me permita resolver adecuadamente esa realidades, pero además cercano con el tema de la pedagogía del amor, porque, si no hay una pedagogía del amor a construcción es mecánica, entonces el profesor está

actuando solamente desde la no convicción de lo que dice porque es algo técnico, pero cuando él le coloca convicción le coloca un planteamiento de amor y está convencido de que está ayudando a una transformación en el alumno, que la transformación no solamente es para salvarlo como ser humano si quisiera hacer eso, sino, que justamente para que se empodere con sus capacidades intelectuales para leer la realidad y ser libre , esa es la salvación que yo planteo, en la cual el toma el mundo, coge lo quiere pero tiene un pensamiento crítico, no acrítico , y hoy día la sociedad es permanentemente acrítica , es decir, recibe un montón de estímulos críticamente y no es capaz de mediar lo que hay entre estos, entonces un profesor tiene que tener esa mirada y esa posición frente a la realidad para enseñar frente a su curso. Eso yo diría es la base de lo que vamos a llamar la perspectiva didáctica de acción, ya, que es como la cuna donde él se va a mover, porque insisto, si es mecánico él puede llevar, libros, y libros, y libros, y libros y estar forzado a los alumnos a hacer actividades que finalmente no tienen ningún sentido.

2. ¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?

R. Es juego como tal, es una experiencia lúdica importante, por tanto, el juego es altamente significativo porque, el juego como experiencia social permite, primero es inclusivo, segundo, es participativo, al ser participativo, se pasa a la tarea de ser colaborativo y por tanto, está generando una serie de objetivos transversales que es el compartir , el reír, el pasarla bien, que constituyen una instancia de aprendizaje, que no solamente son aprendizajes que tienen que ver con un contenido, sino que aprendizajes para la vida, porque en la medida que un equipo incorpora a otro a participar de un juego, eso otro se siente validado por ese grupo y su autoestima y equilibrio personal se fortalece, entonces, el juego en la medida que tiene sus formas, sus estructuras y sus planteamientos, permite que el alumno aumente en tolerancia, respete opiniones de otros, respete el ganar y el perder, que es un aprendizaje importante para la vida, porque muchas personas tienen intolerancia a la frustración y eso implica una situación que llevan incluso cuando son adultos a depresiones porque no logran entender que no siempre en la vida uno debe ganar. Ahora en una sociedad como la nuestra, llena de competencias, parece ser claramente que la única solución es ganar y ganar, pero el juego es una oportunidad que se tiene desde el punto valórico

para ganar y perder, pero ganar y perder como grupo, en forma individual, en forma de saber atender amablemente al que ganó también, y entender que él tuvo la oportunidad porque lo hizo bien de esta u otra manera, en algún momento será uno el que gane, pero no esto de que si yo no gano, ni llevo la delantera no estoy bien, entonces el juego constituye la instancia de aprendizaje muy importante.

3. ¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?

R. Hay que hacer un largo recuerdo... mi primer acercamiento a las TIC's fue con las retroproyectoras, que fue un primer elemento. El segundo es la película, el televisor con la película y el VHS, entonces ahí aparece en un instante el cine-foro como instancia de aprendizaje, el uso del video como una didáctica de enseñanza, esos son mis primeras aproximaciones a las TIC's y que tienen que ver con elaboraciones didácticas para la sala de clases, entonces permitía hacer un dinamismo y una interacción rápida con imagen con problemáticas y eso da en los alumnos una acción no pasiva, sino que muy activa del punto de vista del pensar, entonces esos fueron mis primeros acercamientos.

4. ¿Qué motivaciones tuvo como educador para aplicar las TIC's en sus clases?

R. Bueno lo primero, que la retroproyectora que en ese momento era una imagen que se proyectaba a la pizarra con luz, me permitía hacer esquemas que no los tenía que hacer en la pizarra, era más instantáneo, que las iba cambio y rápidamente las iba explicando, entonces habían muchos más estímulos, y en el caso de las películas, obviamente yo tenía una mirada de atención especial, porque yo estaba atento a ver que me servía en la sala de clases. El cine permite generar en los alumnos una serie de habilidades y destrezas que son de orden de análisis, comparación, inducción, de pensamiento crítico y sobre todo de desarrollo del lenguaje oral y escrito, es decir, en la medida en que tu puedes ver un trozo de una película, puedes hacer un debate con ellos, entonces pones en movimiento lo que ellos pudieron percibir y el cine tiene la gracia además de generar sentimientos, entonces el generar sentimientos, es en ellos significativo en la medida que se utilice adecuadamente, eso una parte, y lo otro eran

los reportajes propiamente tal, yo recuerdo que utilizaba muchos reportajes como al “Sur del mundo” para Geografía, en las cuales estudiábamos todo lo que era la región Metropolitana, entonces ellos iban atendiendo a la teoría y observando en la práctica mediante el video, que eso también yo lo dosificaba con una salida a terreno que hacíamos al Cajón del Maipo, entonces, yo hacía toda un recorrido en los estímulos de manera de no quedarme solamente en la película, y no usar la película o el reportaje para agotar tiempo, sino que utilizar esos recursos con un sentido, yo lo usaba 20 ó 30 minutos como máximo. A veces cuando había una película más larga y compleja, utilizamos más tiempo, pero siempre con un sentido didáctico.

5. A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?

R. Yo creo que el uso de las TIC's son herramientas que sirven para desarrollar aprendizaje, que hay que leerlas, usarlas, pero hay que dosificarlas, si uno va a utilizarlas uno debe tener la habilidad para saber dosificarlas dentro de los procesos de aprendizajes, porque son muy útiles como ordenadores de información, pero pueden ser muy nocivas si no tienen un sentido didáctico y pedagógico.

6. ¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?

R. Yo creo que hay que usarlas y dosificarlas, hay que usarlas y son útiles, tú puedes llevar a la sala de computación y por ejemplo trabajar con ellos el tema de la globalización, y con solo el hecho de que ellos se conecten, entren a internet y vean Google, ya estás diciendo ahí está la globalización, porque estamos conectados instantáneamente por lo tanto, estamos teniendo una visión inmediata y concreta del efecto de la globalización y la importancia de la tecnología en la globalización así como un elemento que permitió que fluyera y se desarrollara, entonces yo creo que son muy importantes, en la medida que le permiten al alumno profundizar conocimiento, indagar, buscar, por tanto hay que usarlas, uno no puede dejar de usarlas cuando está trabajando con alumnos, pero ellas en sí, no constituyen aprendizaje si no hay un profesor que esté mediando el aprendizaje, entonces ahí viene el peligro, el peligro que si un profesor usa las tecnologías y les dice ya niños pónganse a buscar información y los niños lo único que hacen es jugar o hacer otras cosas, buscar sin tener idea de

pensar, hacen un trabajo y copian y pegan, o simplemente, o pasa a ser lo mismo que si un profesor va a la sala de clases y les dice a los chicos vamos a ver una película y la coloca completa y nadie sabe para que sirvió, es el profesor que tiene que ver cuál es el enfoque y ver el trabajo real que se hará con estas herramientas TIC's, el profesor es el mediador, porque si no, el alumno entra al juego sin mirada didáctica, sin ser una experiencia pedagógica, y claro, se declara mucho que se trabaja con TIC's, pero hay alumnos y profesores que utilizan los Power Point pero lo que hace es leer lo que ponen ahí, más encima los llenan de información. se pueden usar y es bueno usarlas pero hay que saber cómo y tener claro el contexto en el cual se van a utilizar.

¿Cuál es la proyección que ve en las TIC'S? ¿Para donde se están encaminando los esfuerzos?

R. Yo le doy la proyección que tiene una herramienta, es decir, cuando yo estoy hablando de un alicate, cuando yo estoy hablando de un martillo, un auto, cuando hablo de un avión, es más te fijas que van aumentando en tecnología, cuando yo hablo de un LCD, de un televisor grande, bonito, cuando hablo de un netbook, son herramientas, son herramientas por tanto su proyección tiene que ver con están dentro de la realidad que hoy en día tenemos que leer y tenemos que usar, pero no constituyen una verdad en sí misma, ni son la tierra prometida. Es una herramienta más, es una nueva forma de ordenar información, es una nueva forma más de trabajar con la información, es una nueva forma de trabajar con los estímulos, claro, es de mejor calidad y eso ayuda a mejorar muchas cosas, pero no vas más allá. Son nuevas tecnologías, y después vendrán otras y otras, pero no constituyen la felicidad en sí, pero si alivianan la pega de los profes.

7. ¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?

R. Es un tema que no está muy desarrollado todavía ¿ya?, entonces o primero que yo te podría decir es que es un tema que no está todavía en la preocupación de la formación de profesores en relación a la aplicación del video juego como una instancia de aprendizaje, recién se están dando pasos y estudios al respecto, el mayor problema

que tenemos con los video juegos, es que los alumnos de la educación básica y media, gastan una buena cantidad de tiempo en su casa jugando video juegos, entonces todavía, no hay experiencia de video juegos que para mi sean didácticas, porque cuando pasamos una situación donde nosotros estamos viendo algo de Roma, hay juegos, pero nosotros pasamos lo pedagógico, entonces el concepto de video juego, no lo tengo tan claro si es parte de la educación o tal vez, sería otro el concepto, no video juego porque el video juego habla de una realidad que es el video y el juego pero no es una instancia pedagógica. Lo que pasa es que es ahí donde tengo una duda, el concepto video juego es una realidad en Chile, pero esto ya está pasando por otra realidad en el extranjero, principalmente en España, porque tiene una mirada pedagógica, entonces con lo que lo vamos a conceptualizar acá, tendría necesariamente que cambiar, porque o sino al alumno le entregaría la misma categoría a jugar por jugar, porque le estaríamos diciendo , lo que tú haces en la casa, lo haces ahora en el colegio, porque ellos en términos generales y la sociedad lo ve como una diversión más y no como algo pedagógico con lo cual se puede aprender, pero cuando lo llevamos a la sala de clases, ahí hay una recreación muy útil, pero tiene que seguir estando medida por el profesor, sino porque se corre el riesgo de ante un estímulo tener una reacción, entonces necesitamos saber cuál es la profundidad desde el punto de vista didáctico, entonces ahí hay que tener cuidado, yo creo que falta enseñar todavía, falta mirara con más detención, porque se corre el riesgo que el aprendizaje que un alumno pueda tener frente al computador, va a depender de las habilidades que se le pidan en el ejercicio que está haciendo, yo creo que estamos muy en pañales todavía, pero es un campo que para la pedagogía hay que desarrollar, sin dudas, pero que es un elementos más, no es la educación en su conjunto, por tanto, no puedes rellenar. Esto que aparece hoy en día, las pizarras interactivas... tenemos problemas de comprensión, tenemos que solucionar primero los problemas realmente importantes. Chile es un país medio maniacodepresivo, de repente queremos ser lo mejor y creemos que tener pizarras interactivas nos resuelve los problemas pedagógicos, no, porque el alumno tiene primero que aprender a leer, a tener más imaginación, a que en él se despierte algo distinto por querer aprender, entonces, lo llevamos a las maquinas los llevamos a los juegos, corremos el riesgo de que se entrenen en un entrenamiento permanente en un círculo que finalmente no lo haga avanzar sino que lo mantenga

dando vueltas, entonces ahí está el riesgo y el cuidado que hay que tener con las tecnologías, sobre todo con quienes las desarrollan, porque hay un dicho que a mí me gusta mucho y dice "no hay peor fanático que los recién convertidos", entonces de repente, hay quienes dicen: no realmente te resuelven problemas, pasan a veces a un nivel de fanatismo tan exagerado que pierden la perspectiva didáctica dentro de un proceso como lo es la enseñanza y que es permanentes y lo otro, es que lo que declara nuestra sociedad, es muy distinto a la realidad, entonces hay una gran distancia entre la realidad y la practica a partir de los elementos reales que se tienen en una sala de clases, por ejemplo, o en un laboratorios de computación, y esto es en cualquier colegio.

**8. Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases?
¿Por qué?**

R. No, no los he utilizado porque desconozco absolutamente su nivel pedagógico, creo que cuando se realicen estudios en Chile, recién podría su posible utilización y dosificación dentro de una sala de clases.

9. ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

R. Cuando tú me haces esa pregunta se me viene a la cabeza, como imagen la película Matrix, y todas esas películas de ciencia ficción, donde la imagen predomina, sabes, yo creo que son recursos interesantes, pero yo creo que la tecnología en sí misma no es todo lo potente en términos humanos, yo creo que no es una opción exclusiva, es una herramienta más, porque nuestros alumnos van a cobrar más sentido en el medio social, en la calle, en el colegio, más que el hecho de estar encerrados en un lugar, generando experiencias virtuales. Esta experiencia virtual es posible, pero va a ser siempre para el más rico la experiencia social del espacio en donde realmente puede interactuar con los medios naturales. Entonces para mí es un espacio de desarrollo obviamente por qué tiene que ver con el desarrollo científico tecnológico que va en una dirección ascendente, no podríamos decir esto se va a terminar y nunca más, eso sería

algo iluso de pensar, muy ilógico, pero si en lo que debemos tener cuidado es decir, la calidad del aprendizaje que tenga el alumno con un video juego de carácter pedagógico va a ser de tan alta calidad y para que en relación a la instancia pedagógica que tienen otros escenarios, donde interactúan donde el pensamiento está fluyendo de otra manera distinta a estar en un medio virtual, o será que, no podemos decir que el video juego es una instancia pedagógica para toda la educación, sino que para ciertos niveles que ya están en una etapa que les permite entrar en una interacción distinta porque ya han desarrollado ciertas habilidades y ciertos elementos que los tienen preparados para entrar a este mundo y digo preparados no en el sentido de que si no están preparados no entren, sino que simplemente que desarrollaron ciertas habilidades y destrezas con las cuales ya son libres, porque de lo contrario entran directamente al medio y al video juego como una instancia pedagógica, podrían ser absorbidos y ser absolutamente unidos por una realidad muy distinta y tal vez sería muy nocivo, ahí tengo mis dudas.

10. Finalmente, ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC`s en sus clases?

R. Yo antes de hacerle una sugerencia, tendría que preguntarles qué están haciendo, porque si no siento sería como impositivo, y puede ser que un profesor que no trabaje con TIC`s tenga experiencias pedagógicas maravillosas, porque el alumno en sus casas está en contacto con las TIC`s y capaz que en su sala de clases no esté en contacto con ellas y capaz que su profesor esté desarrollando en el otras habilidades y destrezas, entonces en ese sentido, yo diría no voy a prejuzgar si él requiere o no, utilizar las TIC`s en sus clases, si las requiere o no, tendría que ver qué es lo que él está haciendo, entonces en ese contexto en el cual él está haciendo algo, es posible que las TIC`s permitan una profundización en los niveles que se están desarrollando, por qué, porque si no se está desarrollando la adaptación, y cual sería una naturalización: sin TIC`s o se puede educar, y entonces puede llegar al otro extremo, ¿te fijas?, y no usas TIC`s no eres moderno, si no usas TIC`s estás en el pasado ero para educar ¿son tan necesarias las TIC`s? no son una herramienta más útil sin dudas, por qué, porque el alumno está inserto en un mundo de TIC`s y la experiencia pedagógica es algo distinto, y la TIC`s va a cobrar sentido n la medida de que es una experiencia pedagógica de aprendizaje, pero si es un experiencia de repetición no tiene

sentido, entonces yo antes de increpar a mis colegas sobre trabajar con TIC's, preguntaría qué están haciendo, y si dentro de lo que están haciendo hay una posibilidad de utilizar alguna TIC's, que la utilicen, siempre siendo conscientes de que ellos son mediadores en el aprendizaje con la utilización de este recurso y herramienta.

Entrevista A Especialista Didáctica.

Sujeto nº5

Sexo: Masculino.

Universidad Donde Estudió: Universidad Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

Título Universitario: Licenciado en Filosofía.

Especialización: Maestría en Educación.
Especialización en Educación Virtual.

Años De Ejercicio Docente: 5 años.

Fecha De Realización: 07 de Noviembre del 2010.

1. ¿Cómo entiende usted lo que es la enseñanza en la sociedad actual?

R. Si entendemos “sociedad actual” como definida por la globalización económica, política y cultural, el concepto tradicional de enseñanza (aún vigente en el DRAE) como la concreción de una jerarquía del conocimiento ha sufrido merma. La enseñanza en la actualidad consiste en la apropiación de distintos escenarios de la praxis humana (anteriormente no entendidos necesariamente como educativos) para construir redes de aprendizaje en donde se recrea y comunica de la información transformándola en conocimiento. Bajo este punto de vista, uno de las principales contradicciones que definen este proceso es el conflicto entre una educación sistemática, integral y planificada, con metas inteligibles, racionales y certificables (producto de la misma constitución del estado-nación) y, por otro lado, una educación espontánea basada en la insurgencia de nuevos actores y escenarios de construcción del conocimiento que no responden a una lógica de la planificación y de la integralidad del ser humano, de una educación en la fragmentación.

¿Cuáles son los desafíos didácticos que presenta este contexto?

R. Uno de los desafíos didácticos principales es lograr la apropiación de estos nuevos escenarios dinámicos (redes sociales, económicas, entretenimiento, etc.). El sentido de dicha apropiación es el uso de los nuevos medios (tangibles y simbólicos) con un sentido humanista que les otorgué un genuino sentido educativo.

2. ¿Cómo ve usted el tema del Juego a partir de lo lúdico?

R. Entiendo lo lúdico como lo menciona Huizinga en el clásico libro *Homo Ludens*: “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material”. Lo lúdico se trata de un rasgo natural en el hombre (aunque no privativo de su especie) que constituye un modo privilegiado de relacionarse con el mundo. La forma en que se concreta culturalmente este rasgo lúdico son los juegos. En el juego se reproducen las vivencias de los sujetos constituyendo una capa simbólica que puede ser compartida por otros sujetos en la acción misma del juego. La importancia de los juegos en el aprendizaje solía definirse bajo el supuesto de la exterioridad de lo lúdico al núcleo del aprendizaje. Se trataba de un privilegio a la noción de transmisión en el significado de la educación. De acuerdo a las corrientes actuales el juego es inmanente al proceso de aprendizaje.

3. ¿Cuál fue su primer acercamiento a las TIC's?

R. Mi primer acercamiento a las TIC's fue debido al interés por los *videos games*, como pasó con muchos de mi generación. Recuerdo que mi primera computadora personal era un modelo de la compañía Magnavox, el Odyssey. El primer descubrimiento fue la vivencia de la interactividad HC (human/computer) que se producía por virtud de lo lúdico. En aquel entonces, el ahora banal hecho de controlar un personaje que se movía por el televisor de acuerdo a nuestra voluntad resultaba muy estimulante. Siempre hubo una relación concomitante entre mi interés por nuevas experiencias de con video juegos y las prestaciones de los sistemas TIC's que las posibilitaran. Otra manifestación de esta relación, en mí y otras personas de mi generación, fue el interés por la programación como producto de la experiencia con los videos games.

4. ¿Qué motivaciones tuvo como educador para aplicar las TIC's en sus clases?

R. Al principio mi intención fue usar software que coadyuvase algunos aspectos elementales del proceso educativo: flashcards, enciclopedias multimedia, etc. El motivo que me llevó a realizar estas experiencias fue el conocimiento que tenía de las TIC's y

mi convicción de su utilidad para motivar a los alumnos y personalizar sus procesos de aprendizaje. Posteriormente, a raíz de la masificación de Internet, mi trabajo se volcó al e-learning como una vía para la democratización de la educación y las posibilidades de uso de TIC's se centraron en el trabajo cooperativo. Mi experiencia docente está íntimamente relacionada con la aplicación de TIC's.

5. A través de su experiencia y su entorno, ¿Cómo ve el uso de las TIC's?

R. Soy optimista con respecto al uso de las TIC's debido a la familiaridad con ellas y, probablemente, eso sesga mi apreciación. Observo que el uso de las TIC's en la educación suele ser el resultado de dos fuerzas:

- **Individual:** cuando el docente familiarizado con las TIC's trata de utilizarlas "de algún modo" ya que se encuentra fascinado con las enormes posibilidades que observa en ellas. Dicha iniciativa individual tiene las ventajas de la espontaneidad, creatividad y compromiso personal. Como aspectos negativos se pueden señalar: el débil diseño instruccional que subyace a estas propuestas, el casi nulo registro del proceso y la dificultad de pasar la brecha tecnológica (especialmente en instituciones educativas en zonas deprimidas económicamente).
- **Institucional:** en mi experiencia ha sido producto de motivaciones extra pedagógicas, mucho más cercano a la necesidad de mejorar la imagen institucional, marketing, etc. Se trata, generalmente, de aplicaciones verticales en las que se encomienda a las unidades de informática el manejo de los recursos TIC's sin entender la fundamental dimensión pedagógica de su uso.

6. ¿Cuál es su visión con respecto a la utilización de las TIC's?

R. Parto de un hecho: la inevitable emergencia de las TIC's en nuestra cotidianidad. Opino que una vez que se ha entendido cabalmente este hecho y se asume como premisa se puede articular una visión respecto a su utilización. La proyección de

aplicaciones de las TIC's es enorme, pero creo que uno de los indicadores más interesantes para el futuro es el nivel de democratización de las TIC's, que se producirá tanto por la disminución de la brecha tecnológica (incluyendo la brecha digital) como por la apropiación natural, es decir sin recurrir a instancias específicas de aplicación como los famosos cursos de informática o computación, de los nuevos usuarios de las TIC's.

¿Cuál es la proyección que ve en las TIC'S? ¿Para donde se están encaminando los esfuerzos?

R. Los esfuerzos actualmente se están encaminando por algunas líneas concretas que recoge el informe Horizon:

- Entornos cooperativos
- Realidad aumentada
- Web semántica

La discusión más interesante en torno a las ideas fundamentales de estas tendencias y cómo interpretarlas será la discusión entre el constructivismo y el conectivismo (en donde, curiosamente, el constructivismo asume una postura conservadora).

En el caso del fenómeno de los video games con alguna resistencia, pero con un sentido claro, la reflexión y difusión alcanza niveles interesantes, por ejemplo iniciativas como Laboratorio de videojuegos de Lima <http://www.lvl.pe/> o la revista Games studies <http://gamestudies.org/1001>.

7. ¿Qué opinión tiene como didacta, con respecto a la utilización de videos juegos en el PEA?

R. En el contexto educativo peruano el PEA se denomina PAT (Plan Anual de Trabajo). Considero que su aplicación debe estar íntimamente relacionada con la dimensión investigativa de la docencia. Es muy importante tener en cuenta que su aplicación requiere una secuencia específica en su evaluación y divulgación de los resultados. Los alumnos involucrados deben tener la posibilidad de autoevaluar tanto el producto como el proceso mismo de la aplicación. Respecto a los videos games que se deben utilizar, estimo que se debe dar preferencia a los que conllevan formas cooperativas, de

simulación y que supongan el concurso de varios jugadores (incluso externos al grupo). Los juegos basados únicamente en la interactividad human/computer no son tan atractivos para los estudiantes y resulta mucho más difícil para docente realizar una apropiación educativa.

8. Como didacta, ¿A podido utilizar el recurso video juego en sus clases? ¿Por qué?

R. Sí, efectivamente utilicé videojuegos tanto en mi experiencia directa como asesorando a otros docentes. La razón para utilizarlos se basó en la observación de la escasa motivación de los estudiantes para participar de su proceso de aprendizaje y la dificultad para establecer actividades de trabajo cooperativo. Una encuesta sencilla reveló que los juegos preferidos (y sobre los que existía cierto grado de competencia en su uso por parte de los alumnos) eran los juegos de estrategia en tiempo real.

El objetivo pedagógico de la aplicación de los videojuegos fue desarrollar la capacidad de los estudiantes por desarrollar el trabajo cooperativo, establecer comunicación eficiente en el interior de los grupos. La intervención didáctica sobre los videojuegos se centró en cambiar los objetivos de los mismos y que los alumnos presenten informes sobre su participación grupal para ser discutida colectivamente.

9. ¿Usted cree que la posible aplicación de los videos juegos se convertirán en una plataforma educativa del futuro como recursos didácticos importantes? ¿Por qué?

R. Estoy convencido de la importancia actual y futura de los videos games como recurso didáctico. La primera razón proviene del hecho de la creciente importancia cultural de los videos games que, por ejemplo, se refleja en las estadísticas publicadas por ESA (Entertainment Software Association) el presente año. Dos datos interesantes: la disminución de la diferencia del número de jugador por género y el porcentaje de jugadores por rango de edades. Antes se consideraba que el fenómeno de los videos games se trataban de un asunto que atañía esencialmente a un público masculino y de niños o adolescentes. La segunda razón por la que creo que los video games tendrán un creciente importancia es debido a que logran conjugar distintos aspectos (afectivos,

cognitivos) del alumno. Un proceso de aprendizaje que incorporé los video games puede volverse mucho más significativo.

10. Finalmente, ¿Qué sugerencias u orientación le brindaría a los docentes que aún no saben el cómo incluir las TIC`s en sus clases?

R. Lo más importante es familiarizarse con la apropiación particular que sus alumnos hacen de las TIC`s, no se trata de suponer que las aplicaciones que realizan son idénticas o “de manual”. No se trata de que el docente presuponga que sus alumnos tiene muchas más pericia que él en el uso de las TIC`s, es un mito. La familiaridad de los menores de 18 años con las TIC`s muy pocas veces se traduce en usos sistemáticos, productivos, significativos de las TIC.

Sea cual sea el uso didáctico que se le quiera dar a las TIC`s se debe tener presente las experiencias previas, por ejemplo, la del uso del Power Point. La consecuencia de la masificación de los proyectores multimedia de bajo precio y el prestigio de las TIC`s fue la creciente implementación de “aulas multimedia” en las instituciones educativas. El resultado fue un uso que no contribuyó a mejorar la calidad de las sesiones de aprendizaje. En muchas ocasiones lo que se lograba era volver a la antigua sesión de aprendizaje basada en la exposición magistral, pero centrada en la persuasión antes que en el desarrollo de conceptos y argumentos.

Anexo n°7:

Categorías, subcategorías y citas por entrevista de sujetos.

A continuación se presentan las categorías, subcategorías y citas de entrevista realizadas a los sujetos y que respaldan los elementos establecidos tanto en nuestro análisis de categorías como nuestras conclusiones.

Se presenta a continuación un cuadro que describe la terminología utilizada en la explicación de las categorías, subcategorías y citas de entrevistas.

Terminología	Explicación
SJ.	Esta terminología será utilizada para indicar a los sujetos es decir se nombrará al sujeto 1 como: SJ.1; sujeto 2: SJ.2, y así sucesivamente.
SC.	Esta terminología se utilizará para identificar las subcategorías existentes dentro de las entrevistas. Por ejemplo: SC1, subcategoría 1; SC2, subcategoría 2, y así sucesivamente.
CE.	Esta terminología se utilizará para determinar las citas existentes dentro de las entrevistas. Por ejemplo: CE1, cita de entrevista 1; CE2, cita de entrevista 2, y así sucesivamente.

Categoría 1	Subcategoría	Citas de la Entrevista
<p><u>Características del Contexto de la Sociedad Actual.</u></p> <p>Esta categoría hace referencia a las cualidades que presenta la sociedad actual, definidos por cada uno de los sujetos entrevistados. Se consideran los elementos referidos al cambio social en el que se contemplan el cambio de referentes sociales, las características</p>	<p>SC1. Cambio de Referentes en el Contexto Social Actual.</p> <p>Esta subcategoría, abordará desde los entrevistados la visión que ellos tienen con respecto al cambio de referentes inmersos tanto en la sociedad actual como en la cultura escolar. Pasando desde los referentes verticales o tradicionales a referentes</p>	<p>SJ. 1</p> <p>CE. 1: "...en este caso yo diría que el gran desafío está en los referentes que tienen los estudiantes, a los treinta años los referentes eran los padres y luego los maestros o la escuela como institución, hoy día los referentes aparecen más horizontales Los referentes son los amigos, aquellos personajes que ellos admiran, ya sea, de forma individual o colectiva, como artistas, equipos de futbol por ejemplo, bandas musicales..."</p> <p>CE. 2: "Los referentes que mueven hoy día nuestro educandos, ya sea, a nivel básico, medio o superior, son referentes mucho más inmediatos, yo me conecto con una banda de música, ya sea, escuchándolos o a través de internet, yo me proyecto con un equipo de futbol, viendo las noticias del equipo, yendo a los entrenamientos, yendo a los partidos o viéndolo en televisión..."</p>
		<p>SJ. 2</p> <p>CE. 1: "...hoy día estamos en un modelo que se importó de otra actividad, no necesariamente la educación, pero se instala en la educación..."</p>
		<p>SJ. 3</p> <p>CE. 1: "...ha habido una evolución, una revolución en ese concepto, no solamente desde los paradigmas hay una modificación importante, sino que, también de cómo el estudiante recibe la información, ahora es otro tipo de persona al cual va dirigida la enseñanza, ya no es el estudiante de hace 10 años atrás, ya no es el estudiante de hace 5 años atrás, cada año ellos cambian y eso es salvaje, imagínate con casi 30</p>

<p>de la sociedad del siglo XXI y las nuevas concepciones antropológicas del ser humano, que a través de los distintos discursos extraídos de las entrevistas se encuentran o subyacen los anteriormente mencionado.</p>	<p>horizontales que actualmente existen.</p>	<p>años de experiencia y ver cómo han cambiado las características de los estudiantes, y esto no solamente con los escolares, sino también se replica en los universitarios...”</p> <p>CE. 2: “...tienen un rápido acceso a la información, la información también es muy efervescente, entonces rápidamente va cambiando las necesidades que ellos tienen...”</p> <hr/> <p>SJ. 4</p> <p>CE. 1: “...una sociedad extremadamente dinámica, llena de complejidades adaptativas, cargada a la incertidumbre...”</p> <p>CE. 2: “...hoy día la sociedad es permanentemente acrítica, es decir, recibe un montón de estímulos críticamente y no es capaz de mediar lo que hay entre estos...”</p> <hr/> <p>SJ.5</p> <p>CE. 1: “... “sociedad actual” como definida por la globalización económica, política y cultural...”</p>
--	--	--

Categoría 2	Subcategoría	Citas de la Entrevista
<p><u>Características de la Educación Actual.</u></p> <p>Esta categoría aborda las cualidades que actualmente presenta nuestra educación, siempre desde la perspectiva de nuestros entrevistados. Se consideran elementos como el cambio paradigmático, los ejes de la enseñanza, las problemáticas de la</p>	<p>SC1.Marco Curricular Nacional.</p> <p>En esta subcategoría se abordan los ejes de la enseñanza, como por ejemplo los O.F.T. y el Curriculum real y prescrito.</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: “Por otro lado el tema de las tecnologías también es importante en este diagnóstico del sistema educacional o de la experiencia educacional, porque ahí es donde entra la didáctica, o sea, que queremos hacer o como lo queremos hacer...”</p> <p>CE. 2: “También debe tender a la confluencia en los programas de los Curriculum, si yo trabajo en un nivel como 2do medio, mis programaciones deberían estar de acuerdo a la programación de los distintos subsectores con elementos comunes...”</p> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: “Bueno, la enseñanza es hoy día, debería ser una instancia de desarrollo de habilidades más que el pasar contenidos y aprendizaje, y estas habilidades están obviamente enfocadas al desarrollo de competencias...”</p> <p>CE.2: “...porque se supone que la educación desde las etapas más tempranas desarrollan habilidades por su puesto, que desembocan en competencias que finalmente le permiten a los individuos insertarse en distintos quehaceres...”</p> <p>CE.3: “Entonces nos apoderamos de una de las revoluciones para poder desarrollar ese tipo de habilidades, identificar causas, reconocer procesos y a la vez identificar o poder proyectar o prever ciertos resultados de esos procesos, entonces a eso me refiero, la educación debería apuntar a eso, más al desarrollo de habilidades más que conocimientos.”</p> <p>CE. 4: “De eso yo creo que es la apuesta de la educación actual, yo creo que a eso se está, de alguna manera, se está intencionándolo y es lo que está ocurriendo, por</p>

<p>educación actual y el Curriculum real y prescrito.</p>		<p>ejemplo en las escuelas efectivas, hay desarrollo de habilidades.” CE. 5: “...si tú eres capaz de diseñar una actividad curricular donde el alumno va a investigar, volvemos al ejemplo sobre la Revolución Francesa, pero las preguntas de cierre, las preguntas de la conclusión por ejemplo, van orientadas a que el alumno desarrolle pensamiento, desarrolle opinión, desarrolle cuestionamiento, estamos frente al logro de habilidades, que es finalmente lo que al alumno le va a servir...”</p>
	<p>SJ.3</p>	<p>CE. 1: “...no solamente desde los paradigmas hay una modificación importante, sino que, también de cómo el estudiante recibe la información...” CE. 2: “...todavía digamos, se mantienen las formas tradicionales de aprender...”</p>
	<p>SJ.4</p>	<p>CE. 1: “...queremos formar estudiantes para que desarrollen un pensamiento reflexivo, analítico, crítico, la enseñanza la tenemos que comprender como una estructura y una serie de eventos que deben permitir necesariamente formar habilidades, destrezas, capacidades y competencias cognitivas, afectiva y sociales en los alumnos que hará que puedan empoderarse y desempeñarse...”</p>

		<p>SJ.5</p> <p>CE. 1: "...el concepto tradicional de enseñanza (aún vigente en el DRAE) como la concreción de una jerarquía del conocimiento..."</p> <p>CE. 2: "...una de las principales contradicciones que definen este proceso es el conflicto entre una educación sistemática, integral y planificada, con metas inteligible, racionales y certificables (producto de la misma constitución del estado-nación) y, por otro lado, una educación espontánea basada en la insurgencia de nuevos actores y escenarios de construcción del conocimiento que no responden a una lógica de la planificación y de la integralidad del ser humano, de una educación en la fragmentación."</p>
--	--	--

Categoría 3	Subcategoría	Citas de la Entrevista
<p><u>La Escuela y sus Desafíos.</u></p> <p>Esta categoría se define como los elementos que subyacen el discurso de los sujetos con respecto a cómo ellos ven la función, finalidad y desafíos que actualmente presenta la escuela, todo ello a partir de los cambios observados en la</p>	<p>SC1. Desafíos y Nuevos Enfoques Pedagógicos.</p> <p>Esta subcategoría contempla cómo los entrevistados en este nuevo contexto educativo se posicionan a partir de los nuevos enfoques curriculares en un intento por satisfacer las nuevas necesidades que surgen en los estudiantes,</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: "...quizás uno de los desafíos nuestros como educadores apunta a eso, como en este proceso largo vamos creando metas de corto plazo de manera que el sistema se vuelva atractivo y que sea como una buena teleserie o miniserie, que uno sabe que se alarga, pero cada capítulo es unitario y por lo tanto tenemos un remate o un cierre y temas que continúan."</p> <p>CE. 2: "...me parece que falta una profunda renovación en el ámbito de los formadores de formadores, los que están preparando a futuros docentes no todo el mundo sea renovado, hay gente que lleva una gran cantidad de años en la universidad haciendo exactamente los mismo e incluso muchos de ellos ocupan puestos de cierta relevancia o directivos y por ahí yo creo que debe partir una renovación..."</p> <p>CE. 3: "...uno como educador no tiene que ser un experto en tecnología, sí debe saber cómo funciona, la lógica de la tecnología, la intensidad, la intencionalidad..."</p> <p>CE. 4: "...el rol de director, de generar instancias o reglas o criterios de discernimiento, ese rol sigue permaneciendo en el docente, y ahí nosotros somos esos que guiamos, por eso es tan importante la ética en el en la formación la deontología..."</p> <p>CE. 5: "...saber crear criterios que conduzcan a la creación de un razonamiento, un pensamiento autónomo, lógico, crítico y constructivo en los estudiantes."</p> <p>CE. 6: "Primero uno tiene que conocer lo que hay, debe entrar en el ejercicio de averiguar, conocer y en lo posible manejar aunque sea de manera acústica lo que está a disposición de la enseñanza..."</p>

sociedad actual.	<p>identificando metas para los docentes, roles dentro de la escuela, elementos didácticos para las clases, perfeccionamiento docente, selección pertinente del material para las clases, establecimiento de criterios para trabajar en las clases, etc.</p>	<p>CE. 7: "...hay muchas herramientas que es necesario que uno conozca segundo sepa manejar y tercero sepa elaborar criterios de uso, eso es un gran desafío y hoy un trabajo de investigación, que trae como fuentes de información, yo tengo que conocer los sitios y saber la validez que tienen en cuanto a información sería que me pueda servir para trabajar con los estudiantes."</p> <hr/> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: "...en el fondo no quiere que el alumno aprenda necesariamente el contenido de lo que era la Revolución Francesa si no que, desarrolle habilidades para que identifique cuando se produce una revolución..."</p> <p>CE. 2: "...el profesor de repente, como tiene los planes y programas, cuando dice que usted tiene que lograr estos aprendizajes esperados, tiene estas actividades genéricas, tiene estos objetivos, en cierto modo es como muy fácil ir constatando cada uno de ellos y lograr lo que los planes y programas te piden y si después vamos por el SIMCE mejor todavía, o sea, estamos claros, se cumplió..."</p> <p>CE. 3: "...las preguntas de cierre, las preguntas de la conclusión por ejemplo, van orientadas a que el alumno desarrolle pensamiento, desarrolle opinión, desarrolle cuestionamiento, estamos frente al logro de habilidades, que es finalmente lo que al alumno le va a servir..."</p>
------------------	--	--

		<p>SJ.3</p> <p>CE. 1: "...el profesor tiene obligatoriamente que estar actualizándose y tiene que ser, no sé si más listo que los alumnos pero más rápido, si debe ser más rápido, entonces eso implica un desafío mayor, mucho más grande y requiere además flexibilizar sus niveles de esquemas mentales, de manera que sienta que esas herramientas que conversamos al inicio, como los power point, las películas, la televisión, etc. Sean un beneficio para su trabajo y no un obstáculo..."</p> <p>CE. 2: "...pienso que la enseñanza en sí, ha costado que evolucione, todavía digamos, se mantienen las formas tradicionales de aprender y es porque también existe una barrera actitudinal de nosotros los profesores hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y hacia estas nuevas formas de aprender y enseñar, porque fíjate que uno como profe sigue igual aprendiendo, la cosa no termina cuando uno se especializa, sino que constantemente se está especializando."</p> <p>CE. 3: "...debemos mantenernos en constante actualización, porque nos lo demos a nosotros como educadores y también a nuestros estudiantes."</p> <p>CE. 4: "...desde el punto de vista de la estructura tecnológica, te fijas, como el hardware, las plataformas y todos esos temas, porque muchas veces, los profesores intentan realizar algunos acercamientos a esas herramientas de las nuevas tecnologías, pero se ven muy superados porque no hay un soporte suficiente."</p> <p>CE. 5: "...muchas veces los colegio intente mucho material entregado por el gobierno, pero no lo ocupan, no los ocupan porque se pueden echar a perder, entonces de que estamos hablando. O están los computadores pero no funcionan como deben y ahí, en</p>
--	--	---

		<p>esa situación que fiscaliza, quién se hace cargo.”</p> <p>CE. 6: “...considero que el profesor debe saber seleccionar las herramientas tecnológicas y darle el sentido pedagógico para cada contexto de enseñanza...”</p> <p>SJ.4</p> <p>CE. 1: “...formar habilidades, destrezas, capacidades y competencias cognitivas, afectivas y sociales en los alumnos que hará que puedan empoderarse y desempeñarse en una sociedad extremadamente dinámica, llena de complejidades adaptativas, cargada a la incertidumbre...”</p> <p>CE. 2: “...hay que ponerlo en movimiento en una serie de eventos o situaciones de aprendizaje que le permitan en formar paulatina ir creciendo de manera consciente y novedosas, y desarrollando una serie de habilidades y destrezas intelectuales para empoderarse de sí mismo y ser libre...”</p> <p>CE. 3: “Siempre el desafío va a estar en leer el contexto, el contexto de la sala de clases, el contexto del colegio, el ambiente cultural de aprendizaje, quizá el primer desafío que debe tener un profesor...”</p> <p>CE. 4: “...lo primero es generar una capacidad de pensamiento didacta que permita ir introduciendo estímulos innovativo, participativos y activos, que estén primero leyendo la realidad del grupo curso para ir produciendo un camino permanente, en el cual ellos puedan aproximarse desde principios didácticos fundamentales es decir, de lo cercano a lo lejano, de lo simple a lo complejo, de manera tal que ellos puedan implicarse...”</p> <p>CE. 5: “...la capacidad de establecer una dosificación o de estrategias didácticas, no solamente una, sino varias que vayan siendo variadas durante el periodo del año</p>
--	--	--

		<p>escolar...”</p> <p>CE. 6: “...y segundo, una dosificación de eventos didácticos que son los que permiten poner en movimiento la trimencionalidad del conocimiento, todo en términos conceptuales, actitudinales y procedimentales, sobre esa basa, ya la estrategia tiene que ser primero, participativa, activa, dinámica, pero también trabajar ciertas áreas particulares, como son la comprensión lectora, la resolución de problemas, el pensamiento reflexivo, el trabajo en equipo, etc.”</p> <p>CE. 7: “En la medida que tú trabajes eso como un todo, tú orientas la didáctica en esa dirección, esa didáctica que permite que el profesor diga: yo necesito construir en esta realidad ese procedimiento ó esa dosificación didáctica...”</p> <p>CE. 8: “...entonces el profesor está actuando solamente desde la no convicción de lo que dice porque es algo técnico, pero cuando él le coloca convicción le coloca un planteamiento de amor y está convencido de que está ayudando a una trasformación en el alumno, que la trasformación no solamente es para salvarlo como ser humano si quisiera hacer eso, sino, que justamente para que se empodere con sus capacidades intelectuales para leer la realidad y ser libre, esa es la salvación que yo planteo...”</p> <p>CE. 9: “...entonces un profesor tiene que tener esa mirada y esa posición frente a la realidad para enseñar frente a su curso. Eso yo diría es la base de lo que vamos a llamar la perspectiva didáctica de acción, ya, que es como la cuna donde él se va a mover. ”</p>
--	--	--

		<p>SJ.5</p> <p>CE. 1: “...una de las principales contradicciones que definen este proceso es el conflicto entre una educación sistemática, integral y planificada, con metas inteligibles, racionales y certificables (producto de la misma constitución del estado-nación) y, por otro lado, una educación espontánea basada en la insurgencia de nuevos actores y escenarios de construcción del conocimiento que no responden a una lógica de la planificación y de la integralidad del ser humano, de una educación en la fragmentación.”</p> <p>CE. 2: “...lograr la apropiación de estos nuevos escenarios dinámicos (redes sociales, económicas, entretenimiento, etc.).”</p> <p>CE. 3: “El sentido de dicha apropiación es el uso de los nuevos medios (tangibles y simbólicos) con un sentido humanista que les otorgué un genuino sentido educativo.”</p>
	<p>SC2. Las TIC’s y su Rol Pedagógico.</p> <p>Esta subcategoría aborda las creencias que los entrevistados tienen respecto al rol de las TIC’s en</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: “...las TIC’s formaban parte de la vida de inicio estudiantil, con los que uno podía desarrollar una clase con dos mundos paralelos entre lo formal clásico y estas nuevas realidades y por lo tanto en, mi labor como profesor de colegio, todo lo que era TIC’s se fue incorporando en lo cotidiano, a través de trabajos, de actividades, de creación de productos, y una vez que se incorporaba eso la etapa superior de trabajo dejaba fuera el razonamiento en torno al trabajo de las TIC’s en la vida cotidiana, lo que era su sentido o su idea.”</p> <p>CE. 2: “...la realidad de las TIC’s es provocar interactividad, es ilustrar, y motivar la curiosidad por aprender...”</p>

	<p>la escuela del siglo XXI, es decir, como son percibidas por los docentes y estudiantes, su utilización pedagógica y didáctica y los criterios que deben establecerse para que su trabajo en el aula tenga un significado.</p>	<p>CE. 3: "...nos falta socializar experiencias educativas, ustedes se habrán dado cuenta que el gremio de los profesores es un gremio bastante zafado en algunos aspectos, muy celoso de la creación intelectual, por lo tanto la generosidad de compartir hallazgos el compartir productos no siempre se da, la comunicación en general..."</p> <p>CE. 4: "...y la educación debiera apuntar también a lo mismo, habría que transformar lo que hoy conocemos como biblioteca en un verdadero centro de recursos del aprendizaje, que en muchísimos lugares solo un nombre, es y eso implica cambiar incluso físicamente las bibliotecas, de manera que se observe que es una biblioteca de un mundo globalizado y no un pedazo del siglo XIX que esta insertado en el siglo XXI."</p> <p>CE. 5: "También debe tender a la confluencia en los programas de los Curriculum, si yo trabajo en un nivel como 2do medio, mis programaciones deberían estar de acuerdo a la programación de los distintos subsectores con elementos comunes, me explico, si en un colegio los estudiantes tienen viajes de estudios, la experiencia de estudio debería incorporar el recurso de TIC's, en la presentación de la experiencia y con subsectores que puedan sacarle provecho..."</p> <p>CE. 6: "...como las herramientas TIC's sirven y se utilizan para un aprendizaje de conjunto no es una cosa segmentada si no que es complementaria."</p> <hr/> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: "...poder insistir a los profes que es una herramienta de trabajo, más que un juguete, y si es un juguete, permite aprender también..."</p> <p>CE. 2: "Hoy día en la escuela tenemos tecnologías y muchos procesos dentro de la escuela se administran, se ejecutan con tecnología, pero si falla un sistema, da lo</p>
--	--	---

		<p>mismo, la escuela sigue funcionando.”</p> <p>CE. 3: “...a lo que voy es que la tecnología esta tan presente, esta tan inmersa en los procesos, que ¿por qué no puede estar inmersa en los procesos educativos y resolver problemas?”</p> <p>CE. 4: “Yo creo que las TIC’s se ven como algo súper relevado a un segundo plano, sub utilizada, en muchos casos mal utilizadas, pero en general lo que te digo, además del derroche.”</p> <p>CE. 5: “Hay una sub utilización, hay un derroche de recursos... Se ha invertido mucho dinero, pero este no ha sido bien aprovechado, es una lastima pero es la realidad. Mi juicio es: se sub utiliza, se desperdicia.”</p> <p>CE. 6: “...enseñar con las TIC’s no es enseñar computación en la escuela, esto más bien es enseñar en cualquier subsector, fomentar el desarrollo de habilidades en los alumnos.”</p> <p>CE. 7: “...la herramienta es al servicio del aprendizaje, la herramienta está al servicio del desarrollo de habilidades. Por ejemplo cómo tú desarrollas habilidades comunicativas en los niños mediante la utilización de las TIC’s, esto se puede lograr mediante la utilización del chat, de correos electrónicos, etc. ¿Me entiendes?”</p>
		<p>SJ.3</p> <p>CE. 1: “...lo que a mí me gusta hacer, es hacerlos reflexionar, es el sello detrás del uso de las nuevas tecnología para mí, entonces desde esa perspectiva de una u otra manera lo que yo he intentado hacer de toda manera dicta mucho de lo que realmente todos los profesores podríamos hacer quizá con un mejor manejo o aplicación de las TIC’s, no con</p>

		<p>esta barrera mental que uno tiene de tenerles miedo a las nuevas tecnologías.”</p> <p>CE. 2: “...creo que muchas veces existe una sobre valoración respecto a la utilización de las TIC’s, también considero que hay un despilfarro de recursos, sobre todo por los que entrega el estado...”</p> <p>CE. 3: “...si el fin es que ellos se formen también en el área de informática...”</p> <p>CE. 4: “...o sea de aquí a un futuro próximo eso va a ser, y nadie lo discutirá, eso será la educación, nuevas tendencias, nuevas tecnologías, pero siempre el rol del profesor como mediador del proceso, que los ayude a reflexionar y no solo hacer, hacer, hacer.”</p> <p>CE. 5: “...El desarrollo de la creatividad también, respecto a cómo nosotros, como vamos a buscar innovación, desde el punto de vista de los contenidos, que son transformados en instancias lúdicas, pero cuidar las posibilidades, el buen uso del tiempo, la diversificación, hay varios desafíos ahí entre medio que hacen interesante abordar esto...”</p> <p>CE. 6: “...todos estos recursos son llevados al aula de tal manera que el alumno puede beneficiarse, puede adquirir nuevas herramientas, herramientas interesantes para aprender, pero siempre con una instancia de reflexión y diversificación.”</p>
		<p>SJ.4</p> <p>CE. 1: “...la película, el televisor con la película y el VHS, entonces ahí aparece en un instante el cine-foro como instancia de aprendizaje, el uso del video como una didáctica de enseñanza...”</p> <p>CE. 2: “...mis primeras aproximaciones a las TIC’s y que tienen que ver con elaboraciones didácticas para la sala de clases, entonces permitía hacer un dinamismo y</p>

		<p>una interacción rápida con imagen con problemáticas y eso da en los alumnos una acción no pasiva, sino que muy activa del punto de vista del pensar...”</p> <p>CE. 3: “ El cine permite generar en los alumnos una serie de habilidades y destrezas que son de orden de análisis, comparación, inducción, de pensamiento crítico y sobre todo de desarrollo del lenguaje oral y escrito, es decir, en la medida en que tu puedes ver un trozo de una película, puedes hacer un debate con ellos, entonces pones en movimiento lo que ellos pudieron percibir y el cine tiene la gracia además de generar sentimientos, entonces el generar sentimientos, es en ellos significativo en la medida que se utilice adecuadamente..”</p> <p>CE. 4: “Yo creo que el uso de las TIC´s son herramientas que sirven para desarrollar aprendizaje, que hay que leerlas, usarlas, pero hay que dosificarlas, si uno va a utilizarlas uno debe tener la habilidad para saber dosificarlas dentro de los procesos de aprendizajes, porque son muy útiles como ordenadores de información, pero pueden ser muy nocivas si no tienen un sentido didáctico y pedagógico.”</p> <p>CE. 5: “Yo creo que hay que usarlas y dosificarlas, hay que usarlas y son útiles, tú puedes llevar a la sala de computación y por ejemplo trabajar con ellos el tema de la globalización, y con solo el hecho de que ellos se conecten, entren a internet y vean Google, ya estás diciendo ahí está la globalización...”</p> <p>CE. 6: “...yo creo que son muy importantes, en la medida que le permiten al alumno profundizar conocimiento, indagar, buscar, por tanto hay que usarlas, uno no puede dejar de usarlas cuando está trabajando con alumnos, pero ellas en sí, no constituyen aprendizaje si no hay un profesor que esté mediando el aprendizaje...”</p>
--	--	--

		<p>CE. 7: "...el profesor que tiene que ver cuál es el enfoque y ver el trabajo real que se hará con estas herramientas TIC's, el profesor es el mediador, porque si no, el alumno entra al juego sin mirada didáctica, sin ser una experiencia pedagógica..."</p> <p>CE. 8: "...es una nueva forma más de trabajar con la información, es una nueva forma de trabajar con los estímulos, claro, es de mejor calidad y eso ayuda a mejorar muchas cosas..."</p> <hr/> <p>SJ.5</p> <p>CE. 1: "...mi intención fue usar software que coadyuvase algunos aspectos elementales del proceso educativo: flashcards, enciclopedias multimedia, etc. El motivo que me llevó a realizar estas experiencias fue el conocimiento que tenía de las TIC's y mi convicción de su utilidad para motivar a los alumnos y personalizar sus procesos de aprendizaje."</p> <p>CE. 2: "...a raíz de la masificación de Internet, mi trabajo se volcó al e-learning como una vía para la democratización de la educación y las posibilidades de uso de TIC's se centraron en el trabajo cooperativo."</p> <p>CE. 3: "Mi experiencia docente está íntimamente relacionada con la aplicación de TIC's."</p> <p>CE. 4: "Soy optimista con respecto al uso de las TIC's debido a la familiaridad con ellas y, probablemente, eso sesga mi apreciación. Observo que el uso de las TIC's en la educación suele ser el resultado de dos fuerzas: instruccional y individual."</p> <p>CE. 5: "Individual: cuando el docente familiarizado con las TIC's trata de utilizarlas "de algún modo" ya que se encuentra fascinado con las enormes posibilidades que observa en ellas. Dicha iniciativa individual tiene las ventajas de la espontaneidad, creatividad y compromiso personal. Como aspectos negativos se pueden señalar: el débil diseño</p>
--	--	--

		<p>instruccional que subyace a estas propuestas, el casi nulo registro del proceso y la dificultad de pasar la brecha tecnológica (especialmente en instituciones educativas en zonas deprimidas económicamente).”</p> <p>CE. 6: “Institucional: en mi experiencia ha sido producto de motivaciones extra pedagógicas, mucho más cercano a la necesidad de mejorar la imagen institucional, marketing, etc. Se trata, generalmente, de aplicaciones verticales en las que se encomienda a las unidades de informática el manejo de los recursos TIC’s sin entender la fundamental dimensión pedagógica de su uso.”</p> <p>CE. 7: “...la inevitable emergencia de las TIC’s en nuestra cotidianidad. Opino que una vez que se ha entendido cabalmente este hecho y se asume como premisa se puede articular una visión respecto a su utilización.”</p> <p>CE. 8: “La discusión más interesante en torno a las ideas fundamentales de estas tendencias y cómo interpretarlas será la discusión entre el constructivismo y el conectivismo (en donde, curiosamente, el constructivismo asume una postura conservadora). En el caso del fenómeno de los video games con alguna resistencia, pero con un sentido claro, la reflexión y difusión alcanza niveles interesantes...”</p>
	<p>SC3.Las TIC’s y su Finalidad en la Escuela Actual. En esta</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: “...las TIC’s formaban parte de la vida de inicio estudiantil, con los que uno podía desarrollar una clase con dos mundos paralelos entre lo formal clásico y estas nuevas realidades y por lo tanto en, mi labor como profesor de colegio, todo lo que era TIC’s se fue incorporando en lo cotidiano, a través de trabajos, de actividades, de creación de</p>

	<p>subcategoría se abordan las creencias de los didactas con respecto al rol, uso y finalidad de las TIC's en la educación actual. Nuevamente destacan características y relaciones que se establecen entre el Curriculum y las TIC's.</p>	<p>productos, y una vez que se incorporaba eso la etapa superior de trabajo dejaba fuera el razonamiento en torno al trabajo de las TIC's en la vida cotidiana, lo que era su sentido o su idea.”</p> <p>CE. 2: “Lo veo más como discurso que como práctica cotidiana, y como práctica lo veo bastante parcelado, creo que se eligen dos o tres cosas...”</p> <p>CE. 3: “...la realidad de las TIC's es provocar interactividad, es ilustrar, y motivar la curiosidad por aprender, y una parte de los docentes lo ha utilizado como herramienta de descanso, derechamente hace un Power Point y ellos trabajan, ven una película y ellos la analizan.”</p> <p>CE. 4: “...las TIC's apuntan a la confluencia, y ya no vamos a necesitar muchos aparatos para distintas aplicaciones ahora es esta siendo funcional en uno solo varias aplicaciones el Ipad, el Iphone, apuntan hacia eso, ósea el impacto 3G , y la educación debiera apuntar también a lo mismo...”</p> <p>CE. 5: “...habría que transformar lo que hoy conocemos como biblioteca en un verdadero centro de recursos del aprendizaje, que en muchísimos lugares solo un nombre, es y eso implica cambiar incluso físicamente las bibliotecas, de manera que se observe que es una biblioteca de un mundo globalizado y no un pedazo del siglo XIX que esta insertado en el siglo XXI.”</p> <p>CE. 6: “También debe tender a la confluencia en los programas de los Curriculum, si yo trabajo en un nivel como 2do medio, mis programaciones deberían estar de acuerdo a la programación de los distintos subsectores con elementos comunes, me explico, si en un colegio los estudiantes tienen viajes de estudios, la experiencia de estudio debería</p>
--	--	--

		<p>incorporar el recurso de TIC's, en la presentación de la experiencia y con subsectores que puedan sacarle provecho, por ejemplo, un viaje al norte de Chile lo pueden desarrollar los subsectores de ciencias sociales, de arte, de lenguaje, de música, incluso de religión, y si estos subsectores, teniendo un trabajo que sea común y que cada uno lo evalúe desde su perspectiva pero la construcción es conjunta, construir un documental, construir una disertación, realizar entrevistas, tomar fotografías, recoger música en el camino, hacer todo eso, nos observa como las herramientas TIC's sirven y se utilizan para un aprendizaje de conjunto no es una cosa segmentada si no que es complementaria.”</p> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: “Yo siempre he pensado, pensar que vivo en la tecnología...”</p> <p>CE. 2: “...los profes de los 40 años hacia arriba, ven las tecnologías como un juego distractor para el alumno, como un juguete distractor para el alumno, más que una herramienta de apoyo al aprendizaje, que es lo que finalmente es.”</p> <p>CE. 3: “...insistir a los profes que es una herramienta de trabajo, más que un juguete, y si es un juguete, permite aprender también.”</p> <p>CE. 4: “...yo creo que las tecnologías hoy día, o sea, no creo, es un hecho, están presentes en todo prácticamente, en todo, y en paralelo, así como por ejemplo hacer una diferencia entre una escuela y cualquier otra organización, cualquier otra institución...”</p> <p>CE. 5: “Hoy día en la escuela tenemos tecnologías y muchos procesos dentro de la escuela se administran, se ejecutan con tecnología, pero si falla un sistema, da lo mismo, la escuela sigue funcionando...”</p>
--	--	---

		<p>CE. 6: "...ojala las escuelas funcionen con tecnología y si se cae el sistema no funcione la escuela, a lo que voy es que la tecnología esta tan presente, esta tan inmersa en los procesos, que ¿por qué no puede estar inmersa en los procesos educativos y resolver problemas?"</p> <p>CE. 7: "Yo creo que las TIC's se ven como algo súper relevado a un segundo plano, sub utilizada, en muchos casos mal utilizadas, pero en general lo que te digo, además del derroche."</p> <p>CE. 8: "Hay una sub utilización, hay un derroche de recursos... Se ha invertido mucho dinero, pero este no ha sido bien aprovechado, es una lastima pero es la realidad. Mi juicio es: se sub utiliza, se desperdicia."</p> <p>CE. 9: "...para usar las TIC's necesitamos profesores que sean especialistas curriculares, profesores que comprendan que enseñar con las TIC's no es enseñar computación en la escuela, esto más bien es enseñar en cualquier subsector, fomentar el desarrollo de habilidades en los alumnos."</p> <p>CE. 10: "Si yo pongo un taller de computación en el horario fuera de clases, perfecto porque es un taller..."</p> <p>CE. 11: "...se supone que la herramienta es al servicio del aprendizaje, la herramienta está al servicio del desarrollo de habilidades. Por ejemplo cómo tú desarrollas habilidades comunicativas en los niños mediante la utilización de las TIC's, esto se puede lograr mediante la utilización del chat, de correos electrónicos, etc."</p> <p>CE. 12: "Dando un fuerte auge a los profesores, para que ellos se capaciten y se manejen en didáctica es decir, aprender a cómo vamos a enseñar, qué herramientas</p>
--	--	---

		<p>vamos a utilizar. También está de por medio el tema de la motivación tanto por parte de los docentes a utilizar estas herramientas como la disposición de los alumnos a innovar.”</p>
		<p>SJ.3</p> <p>CE. 1: “Yo creo que tiene que ver con estar en sintonía con los alumnos, con mis alumnos...”</p> <p>CE. 2: “Además ellos saben tú no puedes mentirles, pero por sobre todo lo que a mí me gusta hacer, es hacerlos reflexionar, es el sello detrás del uso de las nuevas tecnología para mi, entonces desde esa perspectiva de una u otra manera lo que yo he intentado hacer de toda manera dicta mucho de lo que realmente todos los profesores podríamos hacer quizá con un mejor manejo o aplicación de las TIC’s, no con esta barrera mental que uno tiene de tenerles miedo a las nuevas tecnologías.”</p> <p>CE. 3: “...lo veo como algo incipiente, creo que muchas veces existe una sobre valoración respecto a la utilización de las TIC’s, también considero que hay un despilfarro de recursos, sobre todo por los que entrega el estado, muchas veces se invierte mucho dinero en implementos tantos hardware como software, pero los colegios no los aprovechan, no los ponen a disposición de los estudiantes, y si estos recursos no están disponibles para los alumnos entonces quién los utilizará...”</p> <p>CE. 4: “...si el fin es que ellos se formen también en el área de informática, incluso, también son mal utilizadas, y ponte tu ahí encontramos a los profes que abusan del power point, los llenan de información y más encima los leen completos, entonces de qué estamos hablando.”</p> <p>CE. 5: “Creo que existen una serie de creencias que son muy complejas y que asustan</p>

		<p>por así decirlo a los profesores que aun no utilizan TIC's, ese sería el primer mito que habría que derribar, la visión es que es fundamental, o sea de aquí a un futuro próximo eso va a ser, y nadie lo discutirá, eso será la educación, nuevas tendencias, nuevas tecnologías, pero siempre el rol del profesor como mediador del proceso, que los ayude a reflexionar y no solo hacer, hacer, hacer.”</p> <p>CE. 6: “El desarrollo de la creatividad también, respecto a cómo nosotros, como vamos a buscar innovación, desde el punto de vista de los contenidos, que son transformados en instancias lúdicas, pero cuidar las posibilidades, el buen uso del tiempo, la diversificación, hay varios desafíos ahí entre medio que hacen interesante abordar esto más adelante pienso yo.”</p> <p>CE. 7: “...de qué manera como te vuelvo a explicar todos estos recursos son llevados al aula de tal manera que el alumno puede beneficiarse, puede adquirir nuevas herramientas, herramientas interesantes para aprender, pero siempre con una instancia de reflexión y diversificación.”</p> <hr/> <p>SJ.4</p> <p>CE. 1: “...en un instante el cine-foro como instancia de aprendizaje, el uso del video como una didáctica de enseñanza...”</p> <p>CE. 2: “...tienen que ver con elaboraciones didácticas para la sala de clases, entonces permitía hacer un dinamismo y una interacción rápida con imagen con problemáticas y eso da en los alumnos una acción no pasiva, sino que muy activa del punto de vista del pensar...”</p> <p>CE. 3: “...entonces habían muchos más estímulos...”</p>
--	--	--

		<p>CE. 4: “El cine permite generar en los alumnos una serie de habilidades y destrezas que son de orden de análisis, comparación, inducción, de pensamiento crítico y sobre todo de desarrollo del lenguaje oral y escrito, es decir, en la medida en que tu puedes ver un trozo de una película, puedes hacer un debate con ellos, entonces pones en movimiento lo que ellos pudieron percibir y el cine tiene la gracia además de generar sentimientos...”</p> <p>CE. 5: “...entonces ellos iban atendiendo a la teoría y observando en la práctica mediante el video, que eso también yo lo dosificaba con una salida a terreno que hacíamos al Cajón del Maipo, entonces, yo hacía toda un recorrido en los estímulos de manera de no quedarme solamente en la película, y no usar la película o el reportaje para agotar tiempo, sino que utilizar esos recursos con un sentido, yo lo usaba 20 ó 30 minutos como máximo. A veces cuando había una película más larga y compleja, utilizamos más tiempo, pero siempre con un sentido didáctico.”</p> <p>CE. 6: “Yo creo que el uso de las TIC’s son herramientas que sirven para desarrollar aprendizaje, que hay que leerlas, usarlas, pero hay que dosificarlas, si uno va a utilizarlas uno debe tener la habilidad para saber dosificarlas dentro de los procesos de aprendizajes, porque son muy útiles como ordenadores de información, pero pueden ser muy nocivas si no tienen un sentido didáctico y pedagógico.”</p> <p>CE. 7: “Yo creo que hay que usarlas y dosificarlas, hay que usarlas y son útiles...”</p> <p>CE. 8: “...entonces yo creo que son muy importantes, en la medida que le permiten al alumno profundizar conocimiento, indagar, buscar, por tanto hay que usarlas, uno no puede dejar de usarlas cuando está trabajando con alumnos, pero ellas en sí, no constituyen aprendizaje si no hay un profesor que esté mediando el aprendizaje,</p>
--	--	---

		<p>entonces ahí viene el peligro, el peligro que si un profesor usa las tecnologías y les dice ya niños pónganse a buscar información y los niños lo único que hacen es jugar o hacer otras cosas, buscar sin tener idea de pensar, hacen un trabajo y copian y pegan, o simplemente, o pasa a ser lo mismo que si un profesor va a la sala de clases y les dice a los chicos vamos a ver una película y la coloca completa y nadie sabe para que sirvió, es el profesor que tiene que ver cuál es el enfoque y ver el trabajo real que se hará con estas herramientas TIC's..."</p> <p>CE. 9: "...profesor es el mediador, porque si no, el alumno entra al juego sin mirada didáctica, sin ser una experiencia pedagógica, y claro, se declara mucho que se trabaja con TIC's, pero hay alumnos y profesores que utilizan los Power Point pero lo que hace es leer lo que ponen ahí, más encima los llenan de información.se pueden usar y es bueno usarlas pero hay que saber cómo y tener claro el contexto en el cual se van a utilizar."</p> <p>CE. 9: "... son herramientas por tanto su proyección tiene que ver con están dentro de la realidad que hoy en día tenemos que leer y tenemos que usar, pero no constituyen una verdad en sí misma, ni son la tierra prometida."</p> <p>CE. 10: "Es una herramienta más, es una nueva forma de ordenar información, es una nueva forma más de trabajar con la información, es una nueva forma de trabajar con los estímulos, claro, es de mejor calidad y eso ayuda a mejorar muchas cosas, pero no vas más allá. Son nuevas tecnologías, y después vendrán otras y otras, pero no constituyen la felicidad en sí, pero si alivianan la pega de los profes."</p> <p>SJ.5</p>
--	--	--

		<p>CE. 1: "... mi intención fue usar software que coadyuvase algunos aspectos elementales del proceso educativo: flashcards, enciclopedias multimedia, etc. El motivo que me llevó a realizar estas experiencias fue el conocimiento que tenía de las TIC's y mi convicción de su utilidad para motivar a los alumnos y personalizar sus procesos de aprendizaje."</p> <p>CE. 2: "...las posibilidades de uso de TIC's se centraron en el trabajo cooperativo."</p> <p>CE. 3: "La proyección de aplicaciones de las TIC's es enorme, pero creo que uno de los indicadores más interesantes para el futuro es el nivel de democratización de las TIC's, que se producirá tanto por la disminución de la brecha tecnológica (incluyendo la brecha digital) como por la apropiación natural, es decir sin recurrir a instancias específicas de aplicación como los famosos cursos de informática o computación, de los nuevos usuarios de las TIC's."</p>
	<p>SC4.El Video Juego como Recurso Didáctico.</p> <p>La presente subcategoría, aborda la visión que cada entrevistado tiene respecto al uso</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: "...la lógica del video juego apunta a la identificación, del que está jugando con la realidad, en una especie de realidad virtual, donde uno se involucra en el personaje o los personajes que están en el video juego, y una sensación de satisfacción de necesidades vicarias.</p> <p>CE. 2: El personaje que está ahí logra aquello que a lo mejor yo no logro en la vida cotidiana, por lo tanto lo puedo utilizar como elemento de interacción para superarme, pero si soy un jugador que le va más o menos, puede servir también como un elemento de frustración permanente."</p> <p>CE. 3: "...hay que saber elegir los videos juegos que uno utiliza con un criterio didáctico porque se trata de mostrar no la realidad que esta el sujeto, sino en una realidad virtual,</p>

	<p>del video juego como recurso didáctico y elemento complementario al proceso de enseñanza aprendizaje, destacando además cualidades positivas y negativas que los video juegos puedan generar en los usuarios, en este caso los alumnos. Además de esto se hace una descripción respecto al uso de</p>	<p>para otro tipo de objetivos, por ejemplo trabajo en equipo, liderazgo, emprendimiento. Una vez que tengo definido estos objetivos, busco cual es el video juego más apropiado.”</p> <p>CE. 4: “...primero hay que seleccionar bien los objetivos, después de eso seleccionar cuales son los video juegos que mas respondan, o incluso motivar la creación de video juegos, y enseguida diseñar criterios de análisis de estos video juegos, de manera que los objetivos se cumplan no solo en quien lo juega sino en la medida en que uno aplica el juego.”</p> <p>CE. 5: “...no sé si a nivel masivo pero si se va a ocupar y puede servir, un ejemplo que se puede utilizar es la Wi, que sirve para todo, y claramente se puede usar con un criterio pedagógico.”</p> <hr/> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: “...es cierto que en el juego tú tienes que ir armando ciertas estrategias como para ir deliñando tu territorio y en el fondo pasando de edad en edad, pero gatilla cierta inquietud en los jóvenes y los niños, gatilla curiosidad, por ejemplo cuando salen las edades con las que se escribe la historia y entonces ellos se interesan e interiorizan en cosas que les van llamando la atención, etc., y comienzan a buscar información en la misma red. Con los personajes pasa lo mismo, son personajes que de verdad hicieron historia entonces eso es súper bueno y estas cosas, estos elementos, te permiten desarrollar habilidades.”</p> <p>CE. 2: “ Hay un tema, que te permite, por ejemplo a ti mirar en la taxonomía de Bloom con sus habilidades de desarrollo del pensamiento del orden más concreto al orden más</p>
--	--	--

<p>esta herramienta TIC´s abordando desde su uso prescriptivo y su uso real.</p>	<p>superior, entonces tú puedes ir relacionando juego, tienes que ser conocedor de juegos y de cómo éste, te permite ir desarrollando habilidades...”</p> <p>CE. 3: “Ahora, es súper importante tener claro que el profesor también debiese ser una especialista en identificar en qué momento, para qué contenido y para qué habilidad desarrollará, a través del uso del juego o los recursos tecnológicos en general. “</p> <p>CE. 4: “...obviamente hacerse cargo del tema de la didáctica, desde el sentido que el profesor sea capaz de hacer una reflexión, de decir, bueno yo domino contenidos, o sea domino didáctica, domino estrategias didácticas para poder enseñar mis contenidos para poder desarrollar habilidades en los alumnos, pasa un poco eso...”</p> <p>CE. 5: “...la didáctica, a mi juicio, genera o asume un rol mucho mas protagónico, si tú eres capaz de diseñar una actividad curricular donde el alumno va a investigar...”</p> <p>CE. 6: “...entonces lo didáctico, a mi juicio, va por ese lado, por cómo yo desarrollo situaciones de aprendizaje en donde estoy apuntando al desarrollo de habilidades...”</p> <p>CE. 7: “...como plataforma dentro de la escuela como aprendizaje, debería ser una de las estrategias más, debería ser , pero insisto y un poco con lo que conversamos anteriormente, para eso tiene que haber todo lo que hemos hablado, tiene que haber un liderazgo claro dentro de la escuela, tiene que haber una estrategia curricular y pedagógica que integre las TIC´s, que se comprometa con las TIC´s, profesores capacitados, motivados, y que identifiquen qué el uso de las TIC´s les aliviana la pega más que creer que es un mayor trabajo y que sean capaces de poder identificar hasta cuando es pertinente o no usar los recursos.”</p> <p>CE. 8: “Yo creo que el juego y el video juego, es una estrategia más, pero que el</p>
--	--

		<p>profesor tenga la posibilidad de mirar el abanico de posibilidades que exista respecto a las alternativas del uso de las TIC's. Cada profe tiene que desarrollar la habilidad..."</p> <p>CE. 9: "Entonces yo creo que, que evidentemente los juegos pueden ser una tecnología y plataforma, pero insisto desde la mirada del profe, que el profe busque la alternativa y que en algún minuto el video juego sea la alternativa."</p>
		<p>SJ.3</p> <p>CE. 1: "...es interesante porque se activas muchas funciones cognitivas que están detrás digamos de los video juego, todo lo que es atención, memoria, discriminación, o sea hay una cantidad de funciones cognitivas detrás que hace que los niños de ahora sean más aventajados por así denominarlo, ya que en ellos desde pequeños están muy bien estimulados."</p> <p>CE. 2: "...si nosotros solamente lo miramos desde el punto cognitivo, me parece sumamente interesante, pero por el lado de la socialización, los videos juegos, hacen, producen, cierta agresividad en los niños y eso lo lleva a cierto retraimiento social, que es lo único que a mi juicio se plantea como riesgoso, ahora si es bien llevado, si se comparte, si se intercambia, yo creo que eso también se puede superar, pero es lo único que me preocupa, lo demás es todo súper positivo."</p> <p>CE. 3: "... pero me parece importante y necesario incorporarlo."</p>
		<p>SJ.4</p> <p>CE. 1: "... todavía, no hay experiencia de video juegos que para mi sean didácticas, porque cuando pasamos una situación donde nosotros estamos viendo algo de Roma, hay juegos, pero nosotros pasamos lo pedagógico, entonces el concepto de video juego,</p>

		<p>no lo tengo tan claro si es parte de la educación o tal vez, sería otro el concepto, no video juego porque el video juego habla de una realidad que es el video y el juego pero no es una instancia pedagógica.”</p> <p>CE. 2: “...pero cuando lo llevamos a la sala de clases, ahí hay una recreación muy útil, pero tiene que seguir estando medida por el profesor, sino porque se corre el riesgo de ante un estímulo tener una reacción, entonces necesitamos saber cuál es la profundidad desde el punto de vista didáctico, entonces ahí hay que tener cuidado, yo creo que falta enseñar todavía, falta mirara con más detención, porque se corre el riesgo que el aprendizaje que un alumno pueda tener frente al computador, va a depender de las habilidades que se le pidan en el ejercicio que está haciendo, yo creo que estamos muy en pañales todavía, pero es un campo que para la pedagogía hay que desarrollar, sin dudas, pero que es un elementos más, no es la educación en su conjunto, por tanto, no puedes rellenar.”</p> <p>CE. 3: “...pasan a veces a un nivel de fanatismo tan exagerado que pierden la perspectiva didáctica dentro de un proceso como lo es la enseñanza y que es permanentes y lo otro, es que lo que declara nuestra sociedad, es muy distinto a la realidad, entonces hay una gran distancia entre la realidad y la practica a partir de los elementos reales que se tienen en una sala de clases, por ejemplo, o en un laboratorios de computación, y esto es en cualquier colegio.”</p> <p>CE. 4: “...desconozco absolutamente su nivel pedagógico, creo que cuando se realicen estudios en Chile, recién podría su posible utilización y dosificación dentro de una sala de clases.”</p>
--	--	---

		<p>CE. 5: "...yo creo que son recursos interesantes, pero yo creo que la tecnología en sí misma no es todo lo potente en términos humanos, yo creo que no es una opción exclusiva, es una herramienta más..."</p> <p>CE. 6: "Esta experiencia virtual es posible, pero va a ser siempre para el más rico la experiencia social del espacio en donde realmente puede interactuar con los medios naturales."</p> <p>CE. 7: "Entonces para mí es un espacio de desarrollo obviamente por qué tiene que ver con el desarrollo científico tecnológico que va en una dirección ascendente, no podríamos decir esto se va a terminar y nunca más, eso sería algo iluso de pensar, muy ilógico, pero si en lo que debemos tener cuidado es decir, la calidad del aprendizaje que tenga el alumno con un video juego de carácter pedagógico va a ser de tan alta calidad y para que en relación a la instancia pedagógica que tienen otros escenarios, donde interactúan donde el pensamiento está fluyendo de otra manera distinta a estar en un medio virtual, o será que, no podemos decir que el video juego es una instancia pedagógica para toda la educación, sino que para ciertos niveles que ya están en una etapa que les permite entrar en una interacción distinta porque ya han desarrollado ciertas habilidades y ciertos elementos que los tienen preparados para entrar a este mundo..."</p> <p>CE. 8: "...porque de lo contrario entran directamente al medio y al video juego como una instancia pedagógica, podrían ser absorbidos y ser absolutamente unidos por una realidad muy distinta y tal vez sería muy nocivo, ahí tengo mis dudas.</p> <p>SJ.5</p>
--	--	--

		<p>CE. 1: “En el contexto educativo peruano el PEA se denomina PAT (Plan Anual de Trabajo). Considero que su aplicación debe estar íntimamente relacionada con la dimensión investigativa de la docencia.”</p> <p>CE. 2: “Es muy importante tener en cuenta que su aplicación requiere una secuencia específica en su evaluación y divulgación de los resultados. Los alumnos involucrados deben tener la posibilidad de autoevaluar tanto el producto como el proceso mismo de la aplicación”</p> <p>CE. 3: “Respecto a los videos games que se deben utilizar, estimo que se debe dar preferencia a los que conllevan formas cooperativas, de simulación y que supongan el concurso de varios jugadores (incluso externos al grupo). Los juegos basados únicamente en la interactividad human/computer no son tan atractivos para los estudiantes y resulta mucho más difícil para docente realizar una apropiación educativa.”</p> <p>CE. 4: “... utilicé videojuegos tanto en mi experiencia directa como asesorando a otros docentes. La razón para utilizarlos se basó en la observación de la escasa motivación de los estudiantes para participar de su proceso de aprendizaje y la dificultad para establecer actividades de trabajo cooperativo.”</p> <p>CE. 5: “El objetivo pedagógico de la aplicación de los videojuegos fue desarrollar la capacidad de los estudiantes por desarrollar el trabajo cooperativo, establecer comunicación eficiente en el interior de los grupos.”</p> <p>CE. 6: “La intervención didáctica sobre los videojuegos se centró en cambiar los objetivos de los mismos y que los alumnos presenten informes sobre su participación</p>
--	--	--

		<p>grupal para ser discutida colectivamente.”</p> <p>CE. 7: “Estoy convencido de la importancia actual y futura de los videos games como recurso didáctico. La primera razón proviene del hecho de la creciente importancia cultural de los videos games que, por ejemplo, se refleja en las estadísticas publicadas por ESA (Entertainment Software Association) el presente año.”</p> <p>CE. 8: “... creo que los video games tendrán un creciente importancia es debido a que logran conjugar distintos aspectos (afectivos, cognitivos) del alumno. Un proceso de aprendizaje que incorpore los video games puede volverse mucho más significativo.”</p>
--	--	--

Categoría 4	Subcategoría	Citas de la Entrevista
<p><u>El Rol Docente y sus Desafíos.</u></p> <p>En esta categoría se contemplan las creencias que tienen los docentes con respecto al rol que deben desempeñar estos en la escuela y los desafíos que esta propone en función a las competencias que el docente del siglo XXI debe desarrollar. En ella</p>	<p>SC1.</p> <p>Competencias para el Docente del Siglo XXI.</p> <p>Esta subcategoría hace referencia a las técnicas, capacidades y habilidades que el docente debería tener a partir de las creencias de los entrevistados, y cómo estas habilidades deben ser pertinentes a las necesidades que los estudiantes y la escuela presenten</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: "...en cambio uno tiene que perfeccionarse para poder emprender..."</p> <p>CE. 2: "...saber crear criterios que conduzcan a la creación de un razonamiento, un pensamiento autónomo, lógico, critico y constructivo en los estudiantes."</p> <p>CE. 3: "Primero uno tiene que conocer lo que hay, debe entrar en el ejercicio de averiguar, conocer y en lo posible manejar aunque sea de manera acústica lo que está a disposición de la enseñanza..."</p> <p>CE. 4: "...saber crear criterios que conduzcan a la creación de un razonamiento, un pensamiento autónomo, lógico, critico y constructivo en los estudiantes."</p> <p>CE. 5: "...hay muchas herramientas que es necesario que uno conozca segundo sepa manejar y tercero sepa elaborar criterios de uso..."</p> <hr/> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: "Bueno, la enseñanza es hoy día, debería ser una instancia de desarrollo de habilidades más que el pasar contenidos y aprendizaje, y estas habilidades están obviamente enfocadas al desarrollo de competencias..."</p> <p>CE. 2: "Entonces nos apoderamos de una de las revoluciones para poder desarrollar ese tipo de habilidades, identificar causas, reconocer procesos y a la vez identificar o poder proyectar o prever ciertos resultados de esos procesos, entonces a eso me refiero, la educación debería apuntar a eso, más al desarrollo de habilidades más que conocimientos. "</p>

se observan visiones con respecto a la renovación, el perfeccionamiento y al rol que juega la didáctica en este nuevo escenario educativo.	en este contexto, en donde la didáctica y los nuevos recursos tecnológicos juegan un papel fundamental. Es a partir de esto que se proponen distintas técnicas para la selección y optimización del tiempo y los recursos.	<p>SJ.3</p> <p>CE. 1: "...considero que el profesor debe saber seleccionar las herramientas tecnológicas y darle el sentido pedagógico para cada contexto de enseñanza, prestando especial atención a los elementos didácticos que subyacen a estas herramientas."</p>
		<p>SJ.4</p> <p>CE. 1: "...formar habilidades, destrezas, capacidades y competencias cognitivas, afectivas y sociales..."</p> <p>CE. 2: "...eso implica primero tener una base epistémica frente a un problema y un criterio que me permita resolver adecuadamente esa realidades, pero además cercano con el tema de la pedagogía del amor, porque, si no hay una pedagogía del amor a construcción es mecánica, entonces el profesor está actuando solamente desde la no convicción de lo que dice porque es algo técnico..."</p>
		<p>SJ.5</p> <p>CE. 1: "...la apropiación de distintos escenarios de la praxis humana (anteriormente no entendidos necesariamente como educativos) para construir redes de aprendizaje en donde se recrea y comunica de la información transformándola en conocimiento."</p>
	<p>SC2.La Didáctica a partir de los Desafíos Docentes.</p>	<p>SJ.1</p> <p>CE. 1: "...es importante en este diagnóstico del sistema educacional o de la experiencia educacional, porque ahí es donde entra la didáctica, o sea, que queremos hacer o como lo queremos hacer y en ese sentido me parece que falta una profunda renovación..."</p> <p>CE. 2: "...uno como educador no tiene que ser un experto en tecnología, sí debe saber cómo funciona, la lógica de la tecnología, la intensidad, la intencionalidad..."</p>

	<p>Esta subcategoría contémpnenla las creencias que tienen los entrevistados respecto a la didáctica como metodología de enseñanza. Se contemplan además, la diversificación de herramientas, el trabajo reflexivo le sentido pedagógico y la mediación que hace el docente entre la utilización de los recursos y los estudiantes.</p>	<p>CE. 3: “Primero uno tiene que conocer lo que hay, debe entrar en el ejercicio de averiguar, conocer y en lo posible manejar aunque sea de manera acústica lo que está a disposición de la enseñanza...”</p> <p>CE. 4: “...hay muchas herramientas que es necesario que uno conozca segundo sepa manejar y tercero sepa elaborar criterios de uso, eso es un gran desafío y hoy un trabajo de investigación, que trae como fuentes de información, yo tengo que conocer los sitios y saber la validez que tienen en cuanto a información sería que me pueda servir para trabajar con los estudiantes.”</p> <p>CE. 5: “Lo otro importante es conocer el contexto en el que se mueve el estudiante, porque uno puede ser un experto en tecnología, pero puede llegar a una realidad donde la que la tecnología no es lo que importa, porque no están los medios, por lo tanto hay que técnicas de supervivencia más bien básicas, entonces por un lado conocer las técnicas, aprenderlas y por otro lado situarse teniendo un criterio basado en la ética.”</p> <hr/> <p>SJ.2</p> <p>CE. 1: “...en el fondo no quiere que el alumno aprenda necesariamente el contenido de lo que era la Revolución Francesa si no que, desarrolle habilidades para que identifique cuando se produce una revolución, cualquiera sea de las que se han generado, que el alumno identifique que hay elementos que gatillan revoluciones, cierto, que establecen procesos y que esos procesos finalmente desembocan en consecuencias, entonces el análisis de la historia a mi juicio debería ser así más menos.”</p> <p>CE. 2: “...el profesor ahí tiene que obviamente hacerse cargo del tema de la didáctica, desde el sentido que el profesor sea capaz de hacer una reflexión, de decir, bueno yo</p>
--	---	---

		<p>domino contenidos, o sea domino didáctica, domino estrategias didácticas para poder enseñar mis contenidos para poder desarrollar habilidades en los alumnos...”</p> <p>CE. 3: “...la didáctica, a mi juicio, genera o asume un rol mucho mas protagónico, si tú eres capaz de diseñar una actividad curricular donde el alumno va a investigar...”</p> <p>CE. 4: “...las preguntas de cierre, las preguntas de la conclusión por ejemplo, van orientadas a que el alumno desarrolle pensamiento, desarrolle opinión , desarrolle cuestionamiento, estamos frente al logro de habilidades, que es finalmente lo que al alumno le va a servir...”</p> <p>CE. 5: “...la didáctica ahí juega un rol protagónico, cuando decimos por ejemplo en el proceso, entréguele ustedes herramientas al alumno para que investigue, en el fondo no queremos que investigue la revolución, si no que, aprenda a investigar, aprenda a buscar información, discrimine fuentes de información, y esas son las competencias que finalmente le van a servir para el resto de la vida...”</p> <p>CE. 6: “...entonces lo didáctico, a mi juicio, va por ese lado, por cómo yo desarrollo situaciones de aprendizaje en donde estoy apuntando al desarrollo de habilidades ahora, obviamente el contenido es importante, obviamente, pero va mas allá, va por el desarrollo de las habilidades, insisto en ese tema.”</p>
		<p>SJ.3</p> <p>CE. 1: ”...entonces el profesor tiene obligatoriamente que estar actualizándose y tiene que ser, no sé si más listo que los alumnos pero más rápido, si debe ser más rápido, entonces eso implica un desafío mayor, mucho más grande y requiere además flexibilizar sus niveles de esquemas mentales...”</p>

		<p>CE. 2: "...fíjate que uno como profe sigue igual aprendiendo, la cosa no termina cuando uno se especializa, sino que constantemente se está especializando."</p> <p>CE. 3: "...debemos mantenernos en constante actualización, porque nos lo demos a nosotros como educadores y también a nuestros estudiantes..."</p> <p>CE. 4: "Bueno, un poco de lo que conversamos, de qué manera uno se amiga con estas herramientas de tal forma de romper con estos esquemas tradicionales y poder quizá, también tener mejor soporte desde el punto de vista de la estructura tecnológica..."</p> <p>CE. 5: "Yo creo en lo personal que un buen aporte económico que permita especializar aunque sea de manera básica a los docentes, serviría de sobre manera que estos comiencen a incursionar y aplicarlas TIC's en sus clases..."</p>
		<p>SJ.4</p> <p>CE. 1: "Los desafíos didácticos enfrentado hoy día, van a depender del lugar donde se encuentren los profesores trabajando. Siempre el desafío va a estar en leer el contexto, el contexto de la sala de clases, el contexto del colegio, el ambiente cultural de aprendizaje, quizá el primer desafío que debe tener un profesor, porque, no se trata de traspasar mecánicamente una didáctica una metodología de enseñanza a una realidad, porque una realidad es distinta a otra, nada es igual, ningún curso es igual a otro aunque sean del mismo colegio..."</p> <p>CE. 2: "...lo primero es generar una capacidad de pensamiento didacta que permita ir introduciendo estímulos innovativo, participativos y activos, que estén primero leyendo la realidad del grupo curso para ir produciendo un camino permanente, en el cual ellos puedan aproximarse desde principios didácticos fundamentales es decir, de lo cercano a</p>

		<p>lo lejano, de lo simple a lo complejo, de manera tal que ellos puedan implicarse, ahora dado eso ya vienen otras tareas como por ejemplo, la capacidad de establecer una dosificación o de estrategias didácticas...”</p> <p>CE. 3: “...primero la lectura del contexto y segundo, una dosificación de eventos didácticos que son los que permiten poner en movimiento la trimencionalidad del conocimiento, todo en términos conceptuales, actitudinales y procedimentales, sobre esa basa, ya la estrategia tiene que ser primero, participativa, activa, dinámica, pero también trabajar ciertas áreas particulares, como son la comprensión lectora, la resolución de problemas, el pensamiento reflexivo, el trabajo en equipo, etc.”</p> <p>CE. 4: “En la medida que tú trabajes eso como un todo, tú orientas la didáctica en esa dirección, esa didáctica que permite que el profesor diga: yo necesito construir en esta realidad ese procedimiento ó esa dosificación didáctica...”</p> <p>CE. 5: “...entonces un profesor tiene que tener esa mirada y esa posición frente a la realidad para enseñar frente a su curso. Eso yo diría es la base de lo que vamos a llamar la perspectiva didáctica de acción...”</p> <p>SJ.5</p> <p>CE. 1: “Uno de los desafíos didácticos principales es lograr la apropiación de estos nuevos escenarios dinámicos (redes sociales, económicas, entretenimiento, etc.).”</p> <p>CE. 2: “El sentido de dicha apropiación es el uso de los nuevos medios (tangibles y simbólicos) con un sentido humanista que les otorgué un genuino sentido educativo.”</p>
--	--	--

Anexo nº8:

Código PEGI

Pan European Game Information o PEGI es un sistema europeo para clasificar el contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento. Fue desarrollado por la ISFE y entró en práctica en abril del 2003. El sistema PEGI se aplica en 25 países sin tener relación alguna con la Unión Europea.

La participación es voluntaria, a discreción del creador. Para obtener las categorizaciones de cualquier software, el desarrollador realiza un cuestionario, el cual es después evaluado por la NICAM para otorgarse finalmente la clasificación.

Existen dos formas de clasificación para cualquier software; una de edad sugerida y otra sobre seis descripciones de contenido, tales como el uso de lenguaje indecente, violencia, etc.

El código PEGI está constituido en base a los códigos nacionales, ya existentes en los distintos países europeos y diseñados de forma que abarque toda la variedad cultural y las actitudes de los países participantes, para que pueda tener vigencia a escala internacional.

El código PEGI tiene básicamente una escala por edades y unos iconos que indican el tipo de contenido inadecuado que se puede encontrar en el videojuego: violencia, palabrotas, miedo, sexo o desnudo, drogas y discriminación.

A continuación se presenta el cuadro PEGI.

Cuadro nº6: Código PEGI

Discriminación

El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación.



Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas



Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a niños



Lenguaje soez

El juego contiene palabrotas



Sexo

El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales



Violencia

El juego contiene representaciones violentas



Fuente: <http://www.pegi.info/es/>

Anexo nº9:

Análisis metodológico de la herramienta TIC´s.

El video juego SimCity, es una serie de videojuegos de construcción de ciudades desarrollada y publicada por Maxis (actualmente una división de Electronic Arts) en sus primeros juegos. La temática de los juegos de la saga se enfoca en la creación, gestión y evolución de ciudades, contemplando la modelación territorial y las conductas de la tierra ante un desastre natural (Terremotos, Tsunamis, Erupciones volcánicas, entre otras).

El juego consiste exactamente en crear para abastecer. El jugador empieza el juego con un mapa en blanco, y debe iniciar y expandir una ciudad con el presupuesto con que dispone. La ciudad debe brindar a sus ciudadanos los servicios básicos que requieran, como acueducto, energía eléctrica y, a partir de SimCity 3000, gestión de residuos urbanos. Además de los servicios elementales, los ciudadanos deben tener acceso a salud, educación, seguridad, y sitios de esparcimiento, representados todos ellos mediante diferentes edificios.

La fuente principal de ingresos monetarios de la ciudad son los impuestos, que pueden alterarse con diferentes resultados. Algunas otras formas de obtener ingresos son la venta de servicios a ciudades vecinas, y la ubicación de edificios especiales dentro de la ciudad (casinos, bases militares, etc.).

Por consiguiente, se habían tomado diferentes elementos que respondían a lo señalado por el marco curricular nacional, con respecto a los contenidos de Geografía, por ejemplo las macro formas del relieve, contenido tratado en 6º año básico (considerando el ajuste curricular 2009) y donde se abordarían los dos primeros O.F.T. (MINEDUC, 2009, p.18)

1. *“Describir el espacio geográfico chileno considerando los rasgos fundamentales de las dimensiones naturales y humanas.”*
2. *“Reconocer los procesos de adaptación de los grupos humanos a la diversidad geográfica del territorio chileno, caracterizando esta adaptación en diversas regiones del país e identificando los impactos sobre el territorio.”*

La unidad en la cual se trabajaría el contenido y se aplicaría el juego, correspondería a la n°1: Geografía general y regional de Chile.

Luego de la instrucción correspondiente en el aula, se propondría esta plataforma, en la cual los estudiantes podrían realizar la modelación territorial, y responder a los requerimientos que establecería una evaluación formal, como por ejemplo, realizar un perfil topográfico, pero ahora ocupando la herramienta digital.

El usuario al abrir el juego, se encuentra con una plataforma vacía y herramientas las cuales le permite, sollevantar el territorio y aplanarlo hasta hundirlo y por ende surgía el agua. Es así como el estudiante podría, a través de una herramienta digital, construir un perfil topográfico de la región Metropolitana por ejemplo.

Además de esto, se pueden contemplar formas de interacción y evaluación, de elementos como, conectividad, relación campo ciudad, problemas de la globalización, como por ejemplo la polución, políticas publicas, participación ciudadana, en la cual el estudiante puede observar a partir de lo construido por el mismo, como se manifiestan estos problemas geográficos en el territorio.

Taxonómicamente la actividad pasaría por todos los pisos de desarrollo, desde conocer, hasta la evaluación. Veámoslo con detalle:

Cuadro nº6: Aplicación de la taxonomía de Bloom al uso del video juego como recurso pedagógico

Dominios de Aprendizaje	Habilidades a Desarrollar
Conocer	El estudiante a través del proceso de instrucción en el aula, conoce las características del relieve chileno.
Comprensión	El estudiante construye un perfil topográfico a partir de la herramienta modelación territorial que proporciona el video juego.
Aplicación	El estudiante diseña y experimenta a través de la herramienta, como se modifica el territorio a partir de las diferentes características geográficas, esto a través, del establecimiento de una ciudad en una zona cordillerana por ejemplo, tendría dificultades para poder establecerse de manera óptima.
Análisis	El estudiante relaciona las complicaciones territoriales anteriormente señaladas, y comienza a estructurar el conocimiento a partir de los elementos presenciales que ha observado a través del Video Juego.
Síntesis	El estudiante diseña un perfil topográfico, contemplando los elementos que debería tener para el establecimiento y desarrollo de una ciudad, contemplando una serie de características dadas por el docente.

Evaluación	El estudiante valora la herramienta y le metodología didáctica, como parte de su experiencia cotidiana. El que el estudiante modifique y estructure el conocimiento a partir de la interacción con la herramienta, hace que el proceso educativo, tenga otro sentido para el aprendiz.
------------	--

Fuente: Taxonomía de Bloom (1949). Adaptada por los autores de esta investigación.

A partir de esto, el estudiante será informado, de cómo las sociedades a lo largo de la historia, han ido dependiendo del relieve para el establecimiento de ciudades (con la diferencia de que el usuario lo experimenta, surgiendo interrogantes del ¿por qué no puedo establecer este elemento en esta zona?). Otro aspecto que se desprende asociado a los costos del relieve, es que el usuario solo podrá realizar algunas actividades económicas, dada sus ventajas comparativas, y deberá realizar relaciones comerciales con otras ciudades, comenzando a comprender a desarrollar en dicha ciudad, elementos de conectividad (carreteras, autopistas, puertos, aeropuertos etc).

A continuación se presentan una serie de ilustraciones que demuestran como es la plataforma del video juego.

Ilustración n°1: Plataforma del moldeamiento territorial



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/juegos/6278790/Simcity4.html>

Ilustración n°2: Conectividad



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/juegos/6278791/Simcity4.html>

Ilustración n°3: Plataforma del modelamiento territorial



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/juegos/6278792/Simcity4.html>

Ilustración n°4: Urbanización



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/juegos/6278793/Simcity4.html>

Ilustración n°5: Catástrofes naturales (Erupción volcánica)



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/juegos/6278794/Simcity4.html>

Ilustración nº6: Catástrofes naturales (Tornado)



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/juegos/6278795/Simcity4.html>