

**Videojuegos como Estrategia Didáctica para Potencializar el Aprendizaje Autónomo en
Estudiantes de Básica Primaria**

Elaborado por:

Leidy Tatiana Mendoza Losada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Especialización Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo

2022

Agradecimientos

Doy gracias a Dios, primero, por darme la entereza que me permitió la realización de esta monografía. A mis padres que han sido indispensables en cada etapa de mi vida, y de quienes jamás me ha faltado el apoyo. Gracias a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), mi alma mater que acogió y me brindó las herramientas necesarias para desempeñarme óptimamente a nivel profesional y a mi asesora por cada lección enseñada.

Resumen Analítico del Escrito

Tabla 1 Resumen Analítico del Escrito

Resumen Analítico del Escrito	
Título	Videojuegos educativos como estrategia didáctica para potencializar el aprendizaje autónomo en estudiantes de básica primaria.
Modalidad de Trabajo de grado	Monografía.
Línea de investigación	Línea pedagogía, didáctica y currículo
Autor	Leidy Tatiana Mendoza Losada
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Fecha	Diciembre 2021
Palabras claves	Video juegos educativos, Didáctica, TIC, Aprendizaje Autónomo.
Descripción.	La presente monografía suscrita a la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo, se lleva a cabo mediante una revisión documental. Tiene como objeto sustentar la incidencia de los videojuegos en los entornos educativos, como estrategia didáctica que potencializa el aprendizaje autónomo en estudiantes de primaria.
Fuentes	Colom, Salinas y Sureda (1.988 como se citó en Jiménez Gonzales & Robles Zepeda, 2016); Díaz (1988 como se citó en Flores, Ávila, Rojas, Sáez, Acosta y Díaz, 2017); Díaz (1999; como se citó en Sánchez Martínez, Aguilar Venegas, Martínez Durán, & Sánchez Ríos); Sanz (1998, citado en Cárcel Carrasco, 2016) Aprendizaje Autónomo como se citó en Solórzano-Mendoza, 2017).
Contenidos	Portada Agradecimientos RAE. Resumen Analítico del Escrito Tabla de contenido Introducción

	Definición Del Problema
	Justificación
	Objetivos
	Marco Referencial
	Metodología
	Análisis
	Conclusiones
	Referencias
Metodología	La monografía se realiza mediante un análisis documental, para el cual se realizó una exhaustiva indagación en motores de búsqueda como Google Académico y en bases de datos como Scopus. A partir del material bibliográfico hallado fue posible dar respuesta a los objetivos planteados en este estudio, cuyo enfoque es de tipo cualitativo y tiene como propósito fundamental reconocer la aplicación de los videojuegos como un elemento primordial en los entornos educativos para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo, su efectividad y los retos a los que se enfrenta la lúdica interactiva como estrategia didáctica.
Conclusiones	En síntesis, los procesos educativos son la piedra angular de la sociedad, pues de cómo se generen y de la calidad de sus resultados depende el desarrollo social. Es en ello que radica la importancia de fomentar la educación de calidad, para la que un primer paso es el deseo e interés por aprender, cuestión que en el actual contexto se encuentra bastante limitada; pues ya no hay curiosidad ni deseo alguno de aprender en la mayoría de los casos, y es así como el rol del docente debe estar enfocado en generar interés, en sembrar dudas que conlleven a los estudiantes a ir en busca de respuestas. Y para ello, los videojuegos como estrategia didáctica son la solución. Por medio de los videojuegos el estudiante aprende de manera lúdica y divertida, anhelando cada vez más el aprendizaje, el cual, a través de esta herramienta que son los videojuegos, se da de manera autónoma,

activa, participativa y entrenada. Es así como finalmente, se sustenta la incidencia de los videojuegos en los entornos educativos, como una importante estrategia didáctica que tiene como plus la potencialización del aprendizaje autónomo con todo lo que ello implica.

Referencias

bibliográficas

- Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. *Universitat Jaume I*.
- Gómez-Gonzalvo, F., & Pere Molina, J. D. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org)*.
- Sánchez Martínez , M. C., Aguilar Venegas, M., Martínez Durán, J. L., & Snahez Ríos, J. L. (2020). Estrategias Didácticas en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos con Tecnológicos .
- Solórzano-Mendoza, Y. D. (2017). Aprendizaje Autónomo y Competencias.
- Acela Hernandez Díaz, M. d. (2014). El desinterés por conocer: subjetividad de jóvenes en el aula. *Universidad Autónoma de Querétaro*.
- Alzamora Gonzales, S. D. (2018). Los videojuegos y su influencia en la enseñanza de las matemáticas en alumnos del primer año de secundaria de la IE N° 20334-HUAURA-2018.
- Bourne , C., & Salgado M, V. (22 de diciembre de 2016). Obtenido de <http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/>
- Carcel Carrasco, F. J. (2016). Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo.
- Carrion Campos, D. C. (2019). Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en
-

los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la I.E.I 071 -Micaela Bástidas, Piura .

Delgado, J. L. (2019). Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje .

Ferrando, I., Castillo, J., & Pla-Castells, M. (2017). Videojuegos de estrategia en Educación Matemática. Una propuesta didáctica en secundaria. *Revista de Educación Matemática 2017, n°97, 23-42.*

Flores Flores, J., Avila Avilar, J., Rojas Jara, C., Saéz Gonzalez, F., Acosta Trujillo, R., & Diaz Larenas, C. (2017). Estrategias Didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. *Unidad de Investigación y Desarrollo Docente.*

Freire, P. (1968). *La importancia de leer y el proceso de liberación.*

Gimeno, B. (20 de febrero de 2018). Obtenido de

<https://www.blognovo.es/los-videojuegos-herramienta-educativa/>

Giraldo Duitama, F. J., & Santos Giraldo, F. J. (2019). Mejoamiento de la calidad de la educación y del desarrollo profesional docente mediante el uso de los videojuegos como estrategia didáctica en el área de maetamticas del grado undecimo 2018, de la Institución Educatica Integrado de Soacha, jornada tarde. *Facultad de Ciencias de la Educación.*

Gonzalez Lizarazo, P. F., & Torres Acosta, D. F. (2020). Los videojuegos. Una estrategia didáctica para el desarrollo del razonamiento abstracto en estudiantes de grado noveno en el colegio Gabriel García Marquez.

Jimenez Gonzales , A., & Robles Zepeda, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Educateconciencia.*

María Juana Rabía Sierra, B. I. (2017). *Repository Libertadores.*

Obtenido de estrategia didactica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio santa

luisa:<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Martínez Soto, J. M., Egea Vivancos, A., & Arias Ferrer, L. (2018). Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* .

Morales Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material didáctico.

Moreno, J., & Alvarez, J. (2020). Videojuego móvil como estrategia didáctica para facilitar la adaptación a la vida universitaria .

Muñoz-Mejía, S. A., García-Herrera, D. G., Guevara Viscaíno, C. F., & Erazo-Alvarez, J. C. (2020). Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes Año III. Vol III. N° Edición Especial* . 2020.

Peña Ortíz, L. G. (2018). Desarrollo de la Competencia Léxica en el aprendizaje del Inglés con la estrategia didáctica de videojuego basada en el aprendizaje autónomo .

Raventós, C. L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games . *Revista de Innovación Educativa, Vol. 8, Núm. 1 (2016)*, 1-15.

Revista Semana. (31 de marzo de 2014). Obtenido de <https://www.semana.com/educacion-agenda-publica-maestros-plan-de-estudios-importancia-docente-plan-profesores-papel-fundamental/380928-3/>

Rodríguez, J. E. (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. *Facultad de Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás* .

Sierra Daza, M. C., & Fernández Sánchez, M. R. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género.

Servicio de Bibliotecas Universidad de Extremadura. Obtenido de
<https://dehesa.unex.es:8443/handle/10662/8558>

Universia. (7 de diciembre de 2020). Obtenido de
<https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/que-es-el-aprendizaje-autonomo.html>

Universidad Javeriana. (s.f.). Obtenido de
https://www.javeriana.edu.co/profesores/wp-content/uploads/2021/01/M6_Que%CC%81-es-una-estrategia-pedago%CC%81gica.pdf

Autoría propia

Tabla de contenido

Agradecimientos.....	2
Resumen Analítico del Escrito.....	3
Introducción	15
Planteamiento del Problema, Situación o Fenómeno	18
Descripción y Formulación del Problema.....	18
Formulación de la pregunta problema	19
Justificación.....	20
Objetivos	22
Objetivo general.....	22
Objetivos específicos	22
Marco Referencial.....	23
Antecedentes de Investigación.....	23
Antecedentes Internacionales.....	23
Antecedentes Nacionales	26
Marco Teórico	30
Capítulo 1. Videojuegos.....	30
Capítulo 2. Estrategia Didáctica	32
Capítulo 3. Aprendizaje Autónomo	33
Capítulo 4. Aprendizaje Autónomo y el uso de videojuegos como estrategia didáctica	35

Metodología	37
Tipo de investigación	37
Línea de investigación	37
Técnica	37
Análisis	38
Conclusiones	39
Bibliografía	40
Anexos	44

Índice de Tablas

Tabla 1 Resumen Analítico del Escrito	3
Tabla 2 Antecedentes Internacionales	25
Tabla 3 Antecedentes Nacionales	29

Índice de imágenes

Ilustración 1 Bases Teóricas	30
------------------------------------	----

Índice de Anexos

Anexos 1	44
Anexos 2	44
Anexos 3	45
Anexos 4	46
Anexos 5	47
Anexos 6	48
Anexos 7	48
Anexos 8	49
Anexos 9	50
Anexos 10	50
Anexos 11	51
Anexos 12	52
Anexos 13	52
Anexos 14	53
Anexos 15	54
Anexos 16	54
Anexos 17	55
Anexos 18	56
Anexos 19	57
Anexos 20	57
Anexos 21	58
Anexos 22	59

Anexos 23	59
Anexos 24	60
Anexos 25	61
Anexos 26	62
Anexos 27	62
Anexos 28	63
Anexos 29	64
Anexos 30	64
Anexos 31	65

Introducción

El presente trabajo investigativo se suscribe bajo la línea de investigación Pedagogía, Didáctica y Currículo y se estructura en una introducción que aproxima y contextualiza al lector en relación al contenido del mismo, la definición del problema que lo enmarca en la problemática objeto, la justificación que le permite dar cuenta de la importancia, pertinencia y sustento del mismo, los objetivos que permiten conocer la dirección que tomará el trabajo, el marco teórico que permitirá soportar a los video juegos como una óptima estrategia didáctica para el aprendizaje autónomo y el marco metodológico que da cuenta de la metodología implementada; para finalmente presentar la discusión y sus respectivas conclusiones.

Como punto de partida, dirigir una mirada crítica a los procesos educativos en Colombia, permite dar cuenta de una serie de problemáticas que necesitan ser resueltas en los procesos de enseñanza. Una de las más incidentes en la baja calidad educativa del país, radica en que pese a los constantes avances tecnológicos continúa en vigencia lo que Freire denominó “Educación Bancaria”, que “reside fundamentalmente en matar a los educandos la curiosidad, el espíritu investigador, la creatividad”. (Freire, 1968)

El autor explica que en este tipo de educación el docente es el “único poseedor de conocimiento” y en su rol de transmitirlo a su generación de estudiantes, lo impone a través de un aprendizaje memorístico. Y es así como a pesar de que los estudiantes actuales son tan curiosos y activos por naturaleza, llevan a cabo procesos formativos de manera pasiva. Son estudiantes que en su mayoría se sientan en su puesto de trabajo a oír sin prestar atención lo que sus docentes explican. Son estudiantes que no participan en las actividades académicas de manera voluntaria y por lo tanto no hay un aprendizaje significativo.

En aras a poner fin a procesos de educación que en poco o nada forman, se hace necesario indagar en las estrategias didácticas, que siendo métodos, técnicas y acciones a través de las cuales los docentes orientan su enseñanza con la finalidad de alcanzar metas educativas, logran despertar el interés y la motivación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. (Universidad Javeriana, s.f.)

Es importante resaltar que el fin último de las estrategias didácticas no es solo el aprendizaje significativo; sino además un aprendizaje autónomo, que de acuerdo con Universia (2020), es dirigido por “el mismo individuo y [...] avanza de manera independiente a la instrucción pedagógica de terceros actores” (s.p)

En términos más precisos, las estrategias didácticas son esos procedimientos ideados, planeados y ejecutados por los docentes en aras a fortalecer los procesos formativos por medio de la motivación. Algunas de estas estrategias cuentan con el plus de generar espacios de autoaprendizaje, en donde el docente es una guía y el estudiante el constructor de su propio conocimiento.

Captar la atención de los estudiantes es el reto principal de cualquier docente para iniciar un proceso de aprendizaje. Se desarrollan softwares para generar ese primer atractivo motivacional en los estudiantes, quienes además de divertirse pueden desarrollar habilidades y destrezas para resolver un conjunto problemas. (Bourne & Salgado M, 2016)

A partir de lo anterior es de gran validez aseverar que los videos juegos no son exclusivos del ocio y del entretenimiento. Enfocados en la educación son una importante herramienta que facilita los procesos de enseñanza teniendo en cuenta su alta capacidad de generar interés y

motivación. Y lo más importante, los estudiantes no necesitan la instrucción de un tercero para incursionar en ellos.

En Gimeno (2018) se menciona que “el beneficio más destacado de este tipo de enseñanza tiene que ver con el formato. Los contenidos y habilidades que quieren ser enseñados se presentan a través de videojuegos, huyendo de los libros o las charlas de los profesores”. (s.p)

A la luz de la fuente citada anteriormente, los videojuegos aportan al aprendizaje el dinamismo, y la estimulación de la que se carece en los libros y demás elementos educativos.

A lo largo de este capítulo introductorio ha quedado esbozado que los videojuegos son también una importante estrategia didáctica de la que no se puede prescindir en un contexto en el que las TIC adquieren cada vez más fuerza, además por su significativa capacidad de estimulación e interactividad. Es esta tesis la que se propone soportar en el presente trabajo investigativo, mediante el hallazgo y presentación de material bibliográfico.

Los objetivos que orientan este trabajo están dirigidos al argumento del componente didáctico en la implementación de los videos juegos en el ámbito educativo, así como a su interpretación desde el enfoque del aprendizaje autónomo en los estudiantes y su incidencia en ellos, desde una perspectiva motivacional.

Planteamiento del Problema, Situación o Fenómeno

Descripción y Formulación del Problema

Hablar de la relación enseñanza aprendizaje en el marco actual, es referirse necesariamente al desinterés y la apatía que experimentan la mayoría de los estudiantes por su proceso formativo. Es más, de acuerdo con un artículo publicado por Revista Semana (2014), las significativas tasas de deserción escolar que tienen lugar son la evidencia de que “hay un desencantamiento, que no hay razones poderosas para estar en el colegio, que los alumnos preferirían estar en donde no tengan que estudiar”. (s.p)

En términos porcentuales, en un estudio aplicado por la Escuela de Pedagogía e Investigación Educativa, de la Universidad La Gran Colombia Seccional Armenia (citado en Revista Semana, 2014), el 76% de los estudiantes valorados aceptó no tener deseos de estar en el colegio. Una razonable explicación para esta situación radica básicamente en que para muchos estudiantes asistir a clase es literalmente un martirio. En la fuente citada se hace alusión a una expresión que es bastante escuchada en el alumnado. “Hace unos días escuché a unos estudiantes decir que luego del descanso pasarían «dos horas condenadas a esa clase»”. (Revista Semana, 2014, s.p)

Y es que el problema radica en que los estudiantes, incluidos los de primaria, no se sienten motivados por asistir al aula de clases y por participar en los procesos formativos. Esto genera una serie de efectos negativos que llegan de manera inmediata, la reprobación y en muchos casos, la deserción escolar. Estos a su vez desencadenan terribles consecuencias como lo es la falta de cultura, de pensamiento crítico y la posibilidad de un futuro incierto no solo para los estudiantes; sino para la sociedad en general. Porque, ¿qué futuro le espera a un país que no se educa?

Como es de evidenciar, es de gran magnitud el problema que desde siempre se ha experimentado en los estudiantes, un problema que inicia con la falta de motivación y estimulación de los procesos formativos por parte de muchos docentes. En este orden de ideas, es preponderante que los docentes adquieran las herramientas necesarias para una educación interactiva, interesante, agradable y estimulante como lo son los videojuegos. Es por ello que en el presente trabajo se presentan el argumento teórico que permite soportar a los videojuegos como una estrategia didáctica, que, por su naturaleza y gran efecto estimulador, no solo acerca al estudiante a los procesos educativos, también lo conduce a un aprendizaje autónomo. A propósito, Levis (2013, como se citó en Sierra & Fernández,2017), sostiene que “a través del juego nos resulta más sencillo aprender destrezas y adquirir conocimientos sobre diversos temas” (s.p).En ese orden de ideas, y teniendo en cuenta la fuerza de atracción que las tecnologías de la información y la comunicación generan en los individuos, los videojuegos son una de las más efectivas y eficientes estrategias didácticas. Es más, Casañ (2017) menciona que:

La fusión entre videojuegos y educación era algo inevitable que iba a llegar antes o después; el propósito de esta combinación es, sin duda, una manera de promover la motivación de los alumnos en jugar a un determinado videojuego que a su vez les está enseñando unos contenidos específicos y que promueve que el alumno tenga una actitud positiva hacia el aprendizaje. (p.1).

Es así como los videojuegos pasan de ser una herramienta de exclusivo ocio para constituirse en una potente estrategia didáctica.

Formulación de la pregunta problema

¿De qué manera los video juegos son una estrategia didáctica que potencializa el aprendizaje autónomo en estudiantes de básica primaria?

Justificación

Es del conocimiento público que el bajo rendimiento académico es uno de los más grandes obstáculos que tiene la educación, y que debe su inicio, entre otras cosas, a la falta de interés de los estudiantes por los procesos que se llevan a cabo en el aula de clases.

El llamado desinterés por conocer de algunos estudiantes, es parte de las expresiones que tienen los integrantes de la comunidad escolar, de una institución educativa que ha vuelto la mirada hacia ellos por sus actitudes. Conductas que parecieren ir en contra de lo que busca la escuela: transformar en el alumno sus conocimientos y habilidades, para conservar y mejorar a la sociedad. (Hernández Díaz, 2014, p.21)

De acuerdo con la fuente citada, este desinterés se presenta por medio de una serie de actitudes y acciones como la distracción, la no realización y falta de entrega de actividades académicas y la pérdida de evaluaciones, entre otras. Y todas en conjunto, alejan a la educación de su fin principal que es formar ciudadanos íntegros, capaces de lograr el desarrollo social. Por tanto, se hace necesario incursionar en las teorías de la educación, en aras hallar una estrategia didáctica que como su naturaleza lo indica, permita dinamizar el proceso de enseñanza.

En ello radica la pertinencia y sustentación de la presente monografía. Pues no solo identifica a los videos juegos como una importante estrategia didáctica, sino que, además, soporta los beneficios que esta aporta al desarrollo del aprendizaje autónomo, permitiéndole al estudiante hacerse un participante activo a través de la motivación. A propósito, del Moral (2014, citado en Gómez-Gonzalvo & Pere Molina, 2018), menciona que “la utilización de los videojuegos como material curricular se sustenta, principalmente, sobre la idea de que son actividades placenteras con un gran componente lúdico que ‘engancha’ al alumnado”. (p.305)

Esta monografía brinda un soporte teórico que será de gran utilidad para los docentes, especialmente de primaria, a la hora de enseñar un contenido de manera que sea agradable y llamativo al estudiante. Y su pertinencia se halla íntimamente ligada al actual contexto, un contexto en el que las tecnologías de la información y la comunicación adquieren cada vez más fuerza.

Objetivos

Objetivo general

Sustentar la incidencia de los videojuegos en los entornos educativos, como estrategia didáctica que potencializa el aprendizaje autónomo en los estudiantes de primaria

Objetivos específicos

Explicar cómo desde la didáctica y el aprendizaje autónomo, se fortalecen los procesos de enseñanza en los estudiantes de primaria.

Identificar los elementos clave que permiten el fortalecimiento del aprendizaje autónomo en los estudiantes de primaria a través de la implementación de video juegos como estrategia didáctica.

Marco Referencial

Antecedentes de Investigación

Para soportar el problema de investigación objeto y la pertinencia de la solución que por medio de la presente monografía se presenta, a continuación, se expone una serie de trabajos investigativos que orientaron el presente trabajo.

Antecedentes Internacionales

Una primera investigación por mencionar a nivel internacional es la de Ferrando, Castillo, & Pla-Castells (2017), elaborada en la Universidad de Valencia en España. Este trabajo tuvo como propósito fundamental presentar una propuesta didáctica orientada a implementar los videojuegos en la enseñanza de matemáticas, como una estrategia que permite dicho aprendizaje por medio de la resolución de problemas de modelización de un juego denominado Bloons Tower Defense, cuya traducción al español “Defensa de la torre de Bloons”. Lo que lo hace aplicable al proceso de enseñanza es su atractiva interfaz. “Estas características lo hacen más atractivo por su aspecto gráfico y lo liberan de violencia que generalmente impregna estos juegos, facilitando su uso como herramienta de enseñanza”. (p.26)

A la luz de los resultados obtenidos por los autores en mención, se destacan importantes características de los videojuegos, que en el ámbito educativo son de gran efectividad, especialmente por su capacidad de dinamización.

Un segundo trabajo es el Delgado (2019). Un estudio desarrollado en Guayaquil (Ecuador), con el propósito de conocer la percepción de 100 docentes de la Unidad Educativa Dr. Enrique Noboa Arizaga y del Instituto Tecnológico Superior “Enrique Noboa Arizaga”, sección nocturna, en relación a la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje, por medio de un análisis estadístico y muestreo no probabilístico. A partir del

estudio en mención, “algunos docentes corroboran la efectividad educativa de los juegos serios”.
(Delgado, 2019, p.10)

El aporte que este trabajo realiza a la presente investigación es muy significativo, pues por medio del mismo se comprueba la gran asertividad y efectividad que en el proceso de enseñanza poseen los videojuegos, llevando a la conclusión de que son un imprescindible elemento en los procesos educativos.

Un tercer trabajo es elaborado por Alzamora Gonzales (2018), desarrollado en la Institución Educativa No 20334 en Huaura (Lima, Perú), con la intencionalidad de presentar una propuesta de implementación del videojuego como una efectiva y estimulante herramienta para la enseñanza de las matemáticas. Una propuesta que dejó como resultado, que la mayor parte de la población intervenida siente gran satisfacción con la implementación de los juegos, lo que hace de este importante elemento, una prometedora herramienta educativa.

Un cuarto trabajo es de la autoría de Carrion Campos (2019), realizado en la ciudad de Piura en Perú. Este trabajo estuvo encaminado en la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos como estrategia para el fortalecimiento de la comunicación grupal en los estudiantes de cinco años de la I.E.I 071-Micaela Bástidas.

Como producto final, en este estudio se obtuvo que los videojuegos educativos significan importantes mejoras en el desarrollo de la comunicación e interacción del grupo intervenido. Esto conlleva de manera concluyente a pensar que los excelentes resultados de los videojuegos en la enseñanza no son exclusivos de la enseñanza de las matemáticas.

Un quinto y último trabajo a nivel internacional es el de Muñoz-Mejía, García-Herrera, Guevara Vizcaíno, & Erazo-Álvarez (2020), el cual se enfocó en establecer la influencia de los videojuegos como estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias Naturales, en los

estudiantes del grado décimo de la Unidad Educativa República del Ecuador en la ciudad de Cuenca en Ecuador. Con la finalización del estudio, se concluyó una vez más, que los videojuegos son realmente una destacada estrategia didáctica. Concretamente, “tras la aplicación de los videojuegos el 93.3% de los estudiantes dominaron los conocimientos requeridos de acuerdo a las destrezas”. (p.98)

Es evidente el significativo aporte teórico que representan para la presente monografía todos y cada uno de los estudios anteriormente mencionados. En el primer trabajo se evidenció que los videojuegos son un elemento que implementado correctamente garantiza un aprendizaje autónomo, una realidad que es posible por medio de la resolución de problemas que el estudiante puede ejecutar de manera independiente, a partir de una amplia gama de juegos. Una comprobación adicional de ello se vislumbró en el segundo trabajo citado. Allí se realizó un estudio probo listico y los resultados fueron muy dicientes; es más, los resultados obtenidos arrojaron un alto grado de satisfacción por parte de los estudiantes en los casos en los que se implementan los videojuegos como estrategia didáctica. Y lo más importante de este destacado elemento, es que no solo son aplicables a una materia en concreto; sino a todas las áreas del conocimiento, como las matemáticas, las ciencias naturales y el aprendizaje de las lenguas. Esto se evidenció en los trabajos siguientes.

Tabla 2 Antecedentes Internacionales

Tema	Autor	Año	País
Los videojuegos como una estrategia didáctica para la enseñanza de las matemáticas.	Ferrando , Castillo, & Pla-Castells	2017	España

El videojuego como una efectiva y estimulante herramienta para la enseñanza de las matemáticas.	Alzamora Gonzalez	2018	Perú
Los videojuegos educativos como estrategia para el fortalecimiento de la comunicación grupal.	Carrion Campos	2019	Perú
Incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje.	Delgado	2019	Ecuador
La influencia de los videojuegos como estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias Naturales.	Muñoz-Mejía, García-Herrera, Guevara Viscaíno, & Erazo-Alvarez	2020	Ecuador

Nota. En esta tabla se representan los datos más sustanciales de los antecedentes internacionales, descritos anteriormente. Autoría propia.

Antecedentes Nacionales

Un primer trabajo a nivel nacional fue elaborado por Rodríguez (2018), quien enfocó sus fuerzas investigativas en exponer tres beneficios que generan los videojuegos en la comprensión crítica y reflexiva en Colombia. El resultado obtenido con este trabajo consistió en la comprobación bibliográfica de que los videojuegos tienen la capacidad de desarrollar competencias de intercambio de ideas; además de que, desde el marco tecnológico al que pertenecen resulta de gran atractivo para los jóvenes y niños, y por lo tanto garantizan un acercamiento más real de los estudiantes hacia los procesos de enseñanza.

Un segundo trabajo a mencionar es el de Peña Ortiz (2018), dirigido a los estudiantes del nivel A1 de una academia de idiomas en el Sur de Bogotá, Colombia, en donde se propuso “identificar la contribución del uso del videojuego como estrategia didáctica basada en el

aprendizaje autónomo para el desarrollo de la competencia léxica en inglés según el MCER”.

(p.25)

Uno de los resultados más destacables de este estudio radica en que, por medio de los videojuegos se obtuvo una superación de los conocimientos esperados para la muestra. Pues los resultados fueron mejores de lo que se esperaba. Aprendieron más, mucho más. Y, además, se evidenció un importante fortalecimiento del aprendizaje autónomo, dado que se evidencio mayor independencia de los estudiantes en sus procesos formativos, luego de la intervención investigativa.

Un tercer trabajo es de la autoría de Giraldo Duitama & Santos Giraldo (2019), realizado en la Institución Educativa Integrado de Soacha. Este trabajo estuvo focalizado en los estudiantes del grado undécimo de dicha institución. Concretamente en responder al interrogante sobre de qué manera los videojuegos como estrategia didáctica, contribuyen a la calidad educativa. Los resultados obtenidos en esta investigación permitieron realizar una descripción de los videojuegos en el ámbito educativo, como una integra herramienta.

Un cuarto trabajo es el de Moreno & Álvarez (2020), quienes dirigieron la mirada a indagar sobre el videojuego móvil como una estrategia didáctica que facilitar la adaptación a la vida universitaria en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. Como parte de los resultados obtenidos, se obtuvo un gran mejoramiento por parte de la muestra en relación a la adquisición de hábitos de estudio más profundos, los hábitos de vida saludable, la comprensión de aspectos académicos, entre otros.

Lo anterior evidencia que los videojuegos son de gran utilidad en cada ámbito de la vida académica.

Un quinto y último trabajo nacional es el de González Lizarazo & Torres Acosta (2020). Este trabajo se realizó en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, con la finalidad de responder al interrogante sobre “cuál es la influencia de los videojuegos como estrategia didáctica en el desarrollo del razonamiento abstracto en el colegio a Gabriel García Márquez de Tunja”. (p.9)

Como aspectos relevantes hallados en el estudio se encontró que la implementación de los videojuegos en los procesos formativos favorece significativamente el trabajo colaborativo, así como la motivación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

A la luz de cada uno de los antecedentes mencionados en este apartado, se evidencia que efectivamente, son significativos los beneficios que aportan los videojuegos a los procesos formativos. No solo al aprendizaje de una ciencia, sino también en relación al trabajo en equipo. Se puede decir que los videojuegos optimizan las formas de comunicación e interacción en los individuos. Concretamente, en el primer trabajo nacional mencionado se hace notorio que implementar los videojuegos como una estrategia didáctica genera una serie de beneficios que felicitan el proceso de comprensión crítica y reflexiva.

En el segundo trabajo se evidencia un aporte adicional, el cual se halla estrechamente ligado con otra de las categorías del presente estudio: el aprendizaje autónomo, al que contribuye directamente, dado que al incursionar en estos juegos el estudiante adquiere independencia, y eso implica que aprenda sin la necesidad de un orientador. En relación a los tres últimos trabajos, debe decirse que estos guardan una relación aún más estrecha, y es que los videojuegos como estrategia didáctica hacen la diferencia en los procesos formativos. Una vez implementados se hace notoria una mejoría en cuanto a la actitud de los estudiantes con relación a sus procesos formativos, y, por ende, en su desarrollo académico.

Tabla 3 Antecedentes Nacionales

Tema	Autor	Año	Ciudad
Beneficios que generan los videojuegos en la comprensión crítica y reflexiva en Colombia.	Rodríguez	2018	Bogotá
La contribución del uso del videojuego como estrategia didáctica basada en el aprendizaje autónomo.	Peña Ortíz	2018	Bogotá
Contribución de los videojuegos a la calidad educativa.	Giraldo Duitama & Santos Giraldo	2019	Soacha
El videojuego móvil como estrategia didáctica.	Moreno y Álvarez	2020	Medellín
Influencia de los videojuegos como estrategia didáctica en el desarrollo del razonamiento abstracto.	Gonzalez Lizarazo & Torres Acosta	2020	Tunja

Nota. En esta tabla se representan los datos más sustanciales de los antecedentes nacionales descritos anteriormente. Autoría propia.

Marco Teórico

En el presente apartado se realiza el sustento teórico que soporta al presente trabajo y que, para ello, incluye sus elementos más relevantes. Estos son:

Ilustración 1 Bases Teóricas



Nota. En esta imagen se sintetizan las bases teóricas que sustentan la presente monografía.

Ilustración de autoría propia.

Capítulo 1. Videojuegos

Los videojuegos son un elemento que ha estado presente en la vida del ser humano desde décadas atrás.

Lo que sabemos es que los videojuegos forman parte de la vida de los adolescentes desde la década de 1980. Desde entonces las videoconsolas comienzan a introducirse en todos los hogares y se crean los primeros salones recreativos, incrementando así la difusión de los videojuegos (Belli y López, 2008, citados en Gómez-Gonzalvo & Pere Molina, 2018).

A partir de la cita anterior es válido afirmar que, desde su llegada, los videojuegos han generado para el hombre espacios de esparcimiento y distracción, posicionándose en la mente de las personas como un elemento de gran preferencia, superando otro tipo de hábitos y/o acciones, reemplazando aquellas de gran productividad para el ser humano como lo ha sido la lectura y participación en ambientes culturales. Es por ello que a los videojuegos se les percibió durante mucho tiempo como un elemento perjudicial. No obstante, “durante la primera década del siglo XXI se empieza a desarrollar un cuerpo teórico de cierta importancia en el que se reivindica el uso de videojuegos como material educativo” (Etxeberría, 2012; Griffiths, 2002; Gros, 2007, 2008 y 2009, citados en Gómez-Gonzalvo & Pere Molina, 2018, p.305).

Es desde entonces que los videojuegos se han convertido en una poderosa y eficaz herramientas para optimizar los procesos educativos, especialmente por su alta capacidad para estimular y motivar. Es más, en la fuente citada se hace alusión a los videojuegos como recursos de gran satisfacción y placer.

La labor del profesorado ha de consistir en adaptar la práctica educativa a los contenidos de los videojuegos, profundizando en ellos a través de trabajos complementarios. Se trata de desarrollar las competencias del alumnado con la ayuda de los videojuegos mientras que el profesorado se ocupa de la gestión y organización de la clase. (Gómez-Gonzalvo & Pere Molina, 2018, p.305).

A la luz de los autores, para una problemática como lo es el desinterés por aprender y por participar de los procesos educativos, los videojuegos son la solución más pertinente, pues por medio de un efecto motivacional y entretenido, brindan la posibilidad al docente de acercar a los estudiantes al proceso de enseñanza, de manera mediática.

Por lo tanto, los videojuegos son un elemento tecnológico que permite el aprendizaje de los estudiantes por medio del juego, haciendo de este algo mucho más interesante y atractivo. Es esta la razón por la que al presente capítulo se le suma una subcategoría, esta es los videojuegos educativos. Al respecto, Martínez, Egea & Arias (2018) expresan:

De todas las tipologías que se pueden realizar sobre los videojuegos (Estallo, 1995; Levis, 1997), cabe traer a colación los llamados juegos educativos o ludo educativos, ya sean del tipo edutainment o serious games, especialmente diseñados para el aprendizaje, con propósitos que van más allá del mero entretenimiento [...]. (p.62)

Entonces, los videojuegos educativos son mucho más que una fuente de entretenimiento, como lo eran los videojuegos originariamente. A esta nueva denominación que se les ha atribuido, se le concibe como una serie de elementos que aun guardan una estrecha relación con la diversión y el entretenimiento, pero que tiene como plus el aprendizaje dinámico y autónomo. En términos de Lacasa, Martínez, Méndez, Cortés y Checa (2007, como se citó en Martínez et al., 2018), “en el ámbito de la educación formal, se afirma que se produce un cambio tanto en los roles del profesorado como de los estudiantes, pues estos se convierten en sus propios emisores y receptores”; así haciendo del rol del estudiante un papel mucho más activo y haciendo opcional el papel del orientador.

Capítulo 2. Estrategia Didáctica

Estrategia didáctica es un concepto que incluye una serie de procedimientos y recursos que se implementan en los procesos educativos, en aras a lograr una serie de aprendizajes académicos propuestos inicialmente. Es más Colom, Salinas y Sureda (1.988 citados en Jiménez Gonzales & Robles Zepeda, 2016) utilizaron el concepto de estrategia didáctica como una

instancia que acoge tanto métodos, como medios y técnicas, considerando que el concepto proporcionaba mayor flexibilidad y utilidad en el proceso didáctico.

En complemento, Díaz (1988 citado en Flores, Ávila, Rojas, Sáez, Acosta y Díaz (2017), define estrategia didáctica como “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p.3)

En términos más sencillos, una estrategia didáctica es todo aquello de lo que el docente se vale para lograr en los estudiantes el aprendizaje de una serie de conocimientos. Estas estrategias están pensadas en dos direcciones complementarias. Estas son las estrategias de aprendizaje, implementadas por el estudiante y las estrategias de enseñanza, por el docente.

Las primeras consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere o emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Las estrategias de enseñanza son todas las ayudas planteadas por el docente para facilitar al estudiante un procesamiento más profundo de la información. (Díaz, 1999; citado en Sánchez Martínez , Aguilar Venegas, Martínez Durán, & Sánchez Ríos, p.11)

Capítulo 3. Aprendizaje Autónomo

El aprendizaje autónomo es uno de los ideales educativos de mayor relevancia, en el que aspectos como la cognición, la afectividad y motivación trabajan colaborativamente para el desarrollo íntegro del individuo. Se trata de “promover que el alumno reflexione sobre su conocimiento, y también sobre sus procesos motivacionales, es decir, tiene que ser consciente de qué lo motiva a aprender, ante los retos que le representa una tarea propuesta”. (Sanz, 1998; citado en Cárcel Carrasco, 2016, p.54)

A partir de la cita anterior, se percibe el concepto de aprendizaje autónomo como un proceso de aprendizaje orientado y dirigido principalmente por el sujeto mismo. Aquí, quien aprende determina sus objetivos y las estrategias a implementar, así como los tiempos y demás elementos participantes.

Se refiere al grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que deben tener frente a las necesidades actuales de formación, en la cual el estudiante puede y debe aportar sus conocimientos y experiencias previas, a partir de los cuales se pretende revitalizar el aprendizaje y darle significancia. (Aprendizaje Autonomo citado en Solórzano-Mendoza, 2017, p.244)

Tomando en consideración a los autores mencionados anteriormente, en el aprendizaje autónomo el docente es una guía. El sujeto realmente imprescindible es el estudiante, que desempeña el rol de orientador y de aprendiz.

A modo de finalización de este marco teórico, el objetivo general planteado en el mismo tiene como foco sustentar la incidencia de los videojuegos en los entornos educativos, como estrategia didáctica que potencializa el aprendizaje autónomo en los estudiantes de primaria. Para ello, se ha propuesto responder al interrogante sobre de qué manera los videojuegos son una estrategia didáctica que potencializa el aprendizaje autónomo en estudiantes de primaria. Una pregunta que logra responderse a través de los planteamientos y teorías de grandes autores citadas en este apartado, las cuales se encuentran íntimamente ligadas con las categorías de estudio.

Capítulo 4. Aprendizaje Autónomo y el uso de videojuegos como estrategia didáctica

El detrimento del proceso de enseñanza tradicional, ha generado grandes retos en el ámbito educativo, partiendo desde el rol docente, ha tomado gran importancia conceptos actuales que han apoyado a mejorar la calidad educativa, como es el uso de estrategias didácticas que potencialicen el aprendizaje autónomo en los alumnos y “como señalan Monereo et al. (2001) “más que enseñar contenidos debemos enseñar a los alumnos aquello que les permitirá, en un futuro próximo, ser capaces de aprender esos contenidos por sí mismos” (p. 5). Pero el objetivo no solo es “que dirijan por sí mismos su aprendizaje, sino también [...] que juzguen por sí mismo sobre sus resultados, [...] el autocontrol del aprendizaje autónomo” (Aebli, 1991, p. 158). (Marcos Ramos & Moreno Méndez, 2020)

En consecuencia, una estrategia didáctica que ha tomado fuerza por su efectividad y resultados, según investigaciones ha sido el uso de videojuegos con objetivos educativos. “La experiencia con videojuegos (si bien tornada desde un contexto diferente) guarda una interesante relación con el trabajo de metacognición y razonamiento espacial en juegos de computador; en ambos casos el factor lúdico hizo parte de la estrategia de trabajo y en ambos se reportan incrementos notables de la atención (es evidente en el trabajo de Maldonado en 1999 al enfatizar en la estrategia y en los activadores)”. (Rozo, 2011)

Así mismo, los videojuegos educativos como un recurso audiovisual, permiten al docente trabajar con el alumnado de forma motivada, cuya estrategia didáctica incrementa el interés de los estudiantes, por lo tanto el consumismo de audiovisual está en auge, y cada día más las TIC, posibilitan estrategias y fomenta retos en la educación; uno de los retos es la elaboración de los videojuegos para que no pierdan su esencia de entretenimiento pero que se fundamenten en un contenido educativo los cuales se basan en un interés por estimular la atención, memoria,

inteligencia, y todo los procesos que intervengan para generar en el video jugador un aprendizaje significativo y autorregulado.

La creatividad es un tema central dentro de los desarrolladores de videojuegos, la preocupación por elaborar contenidos novedosos y atractivos para los usuarios es una constante en sus encuentros y congresos, en todos ellos se concluye que el fomento de elementos creativos es lo más decisivo para atraer nuevos mercados y no perder a la creciente comunidad jugadora existente en la actualidad. De modo tal que la creatividad es buscada desde dos frentes: el del aprendizaje y el lúdico, que hasta hace poco se veían de manera separada, pero que en la actualidad ofrecen un modelo sugestivo de cara a fortalecer los procesos de elaboración de estrategias en el aprendizaje autónomo. (Rozo, 2011)

Metodología

Tipo de investigación

El presente trabajo se enmarca bajo la tipología de una monografía, la cual es definida como un trabajo de carácter investigativo y descriptivo que surge a partir de una discusión o problema cuya respuesta surge a partir de una exhaustiva búsqueda bibliográfica.

Se dice que el sentido amplio del término monografía es cuando existe un modo de discusión (trama argumentativa) y que informa (función informativa) de manera organizada, en la que los datos obtenidos de varias fuentes se presentan de modo analítico y crítico. (Morales Muñoz, 2012)

Línea de investigación

La presente monografía se articula en la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo, desde la especialización pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo, perteneciente a la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Técnica

La presente monografía se lleva a cabo mediante una revisión documental, direccionada hacia la incidencia de los videojuegos en los entornos educativos como estrategia pedagógica que potencializa el aprendizaje autónomo en niños, analizando y fundamentando teóricamente como los videojuegos asumen un rol importante en la motivación y atención del alumno, así mismo el efecto en el aprendizaje y desarrollo del aprendizaje autónomo. Abarcando un periodo de cuatro meses (agosto, septiembre, octubre y noviembre del 2021) para la selección, análisis, discusión, elaboración de conclusiones y proposiciones.

Análisis

Le revisión bibliográfica llevada a cabo mediante el presente trabajo monográfico, evidenció la importante transición que en las últimas décadas ha experimentado la educación, debido al auge de las herramientas tecnológicas, concretamente las tecnologías de la información y comunicación, que han sido trasladadas al escenario educativo en diferentes formatos, como lo son los videojuegos, que han trascendido su concepto más elemental, para darse a conocer como una imprescindible estrategia didáctica, que debe su efectividad a su gran capacidad de estimular y motivar a sus usuarios.

En cada uno de los documentos citados a lo largo de este trabajo se hallan una serie de argumentos que explican cómo la estrategia didáctica, el video juego educativo y el aprendizaje autónomo fortalecen los procesos de enseñanza en los estudiantes de primaria, demostrando así que los videojuegos tienen un componente didáctico, que mediante la dinamización y la lúdica acercan a los estudiantes al conocimiento, haciendo del proceso de enseñanza – aprendizaje un accionar cada vez más entretenido.

Del mismo modo se explica a la luz de varios autores la incidencia de los videojuegos en contextos educativos desde un enfoque motivador y didáctico, así como se les logró interpretar desde el aprendizaje autónomo.

En otras palabras, por medio de la revisión de literatura llevada a cabo, se constató que los videojuegos son un importante recurso educativo, dado que complementa al currículo a través de un enfoque didáctico y motivacional, en donde, además, se fortalece el aprendizaje autónomo, brindándole al estudiante la posibilidad de construir su propio conocimiento por medio de las tecnologías de la información y la comunicación.

Conclusiones

En síntesis, los procesos educativos son la piedra angular de la sociedad, pues de cómo se generen y de la calidad de sus resultados depende el desarrollo social. Es en ello que radica la importancia de fomentar la educación de calidad, para la que un primer paso es el deseo e interés por aprender, cuestión que en el actual contexto se encuentra bastante limitada; pues ya no hay curiosidad ni deseo alguno de aprender en la mayoría de los casos, y es así como el rol del docente debe estar enfocado en generar interés, en sembrar dudas que conlleven a los estudiantes a ir en busca de respuestas. Y para ello, los videojuegos como estrategia didáctica son la solución.

Por medio de los videojuegos el estudiante aprende de manera lúdica y divertida, anhelando cada vez más el aprendizaje, el cual, a través de esta herramienta que son los videojuegos, se da de manera autónoma, activa, participativa y entrenada. Es así como finalmente, se sustenta la incidencia de los videojuegos en los entornos educativos, como una importante estrategia didáctica que tiene como plus la potencialización del aprendizaje autónomo con todo lo que ello implica.

Bibliografía

- Acela Hernández Díaz, M. d. (2014). El desinterés por conocer: subjetividad de jóvenes en el aula. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Alzamora Gonzales, S. D. (2018). Los videojuegos y su influencia en la enseñanza de las matemáticas en alumnos del primer año de secundaria de la IE N° 20334-HUAURA-2018.
- Bourne, C., & Salgado M, V. (2016, diciembre 22). Los videojuegos pueden transformar el aula. <http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/>
- Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Universitat Jaume I.
- Cárcel Carrasco, F. J. (2016). Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo.
- Carrión Campos, D. C. (2019). Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la I.E.I 071 - Micaela Bastidas, Piura.
- Delgado, J. L. (2019). Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje.
- Ferrando, I., Castillo, J., & Pla-Castells, M. (2017). Videojuegos de estrategia en Educación Matemática. Una propuesta didáctica en secundaria. *Revista de Educación Matemática* 2017, n°97, 23-42.
- Flores Flores, J., Ávila Avilar, J., Rojas Jara, C., Sáez González, F., Acosta Trujillo, R., & Diaz Larenas, C. (2017). Estrategias Didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. *Unidad de Investigación y Desarrollo Docente*.
- Freire, P. (1968). La importancia de leer y el proceso de liberación.
- Gimeno, B. (2018, febrero 20). Retrieved from <https://www.bloglenovo.es/los-videojuegos-herramienta-educativa/>

Giraldo Duitama, F. J., & Santos Giraldo, F. J. (2019). Mejoramiento de la calidad de la educación y del desarrollo profesional docente mediante el uso de los videojuegos como estrategia didáctica en el área de matemáticas del grado undécimo 2018, de la Institución Educativa Integrado de Soacha, jornada tarde. Facultad de Ciencias de la Educación.

Gómez-Gonzalvo, F., & Pere Molina, J. D. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org).

González Lizarazo, P. F., & Torres Acosta, D. F. (2020). Los videojuegos. Una estrategia didáctica para el desarrollo del razonamiento abstracto en estudiantes de grado noveno en el colegio Gabriel García Márquez.

Jiménez Gonzales, A., & Robles Zepeda, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Revista Educateconciencia.

Marcos Ramos, M., & Moreno Méndez, M. (2020). la influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 97-117.

María Juana Rabia Sierra, B. I. (2017). Repository Libertadores. Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio santa luisa:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Martínez Soto, J. M., Egea Vivancos, A., & Arias Ferrer, L. (2018). Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*.
- Morales Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material didáctico.
- Moreno, J., & Álvarez, J. (2020). Videojuego móvil como estrategia didáctica para facilitar la adaptación a la vida universitaria.
- Muñoz-Mejía, S. A., García-Herrera, D. G., Guevara Viscaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes Año III. Vol. III. N° Edición Especial. 2020*.
- Peña Ortiz, L. G. (2018). Desarrollo de la Competencia Léxica en el aprendizaje del inglés con la estrategia didáctica de videojuego basada en el aprendizaje autónomo.
- Raventós, C. L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Revista de Innovación Educativa, Vol. 8, Núm. 1 (2016), 1-15*.
- Revista Semana. (2014, marzo 31). Alumnos desmotivados. <https://www.semana.com/educacion-agenda-publica-maestros-plan-de-estudios-importancia-docente-plan-profesores-papel-fundamental/380928-3/>
- Rodríguez, J. E. (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. Facultad de Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás.
- Rozo, J. M. (2011). Creatividad y videojuegos: nuevos paradigmas en la generación de aprendizaje autónomo. *Repertorio de Medicina y Cirugía. Vol. 20 N, 45-50*.
- Sánchez Martínez, M. C., Aguilar Venegas, M., Martínez Durán, J. L., & Snahez Ríos, J. L. (2020). Estrategias Didácticas en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos con Tecnológicos.

Sierra Daza, M. C., & Fernández Sánchez, M. R. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. Servicio de Bibliotecas Universidad de Extremadura.

<https://dehesa.unex.es:8443/handle/10662/8558>

Solórzano-Mendoza, Y. D. (2017). Aprendizaje Autónomo y Competencias.

Universia. (2020, diciembre 7). <https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/que-es-el-aprendizaje-autonomo.html>

Universidad Javeriana. (n.d.). ¿Qué es una estrategia didáctica?

https://www.javeriana.edu.co/profesores/wp-content/uploads/2021/01/M6_Que%CC%81-es-una-estrategia-pedago%CC%81gica.pdf

Anexos

Anexos 1

Ficha de revisión documental No. 1.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo de investigación
Referencia del documento	Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. <i>Universitat Jaume I.</i>
Descripción general del documento.	Este trabajo investigativo está dirigido a Describir y presentar los principales tipos de actividades y recursos que se utilizan en el diseño de videojuegos serios para promover la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Anexos 2

Ficha de revisión documental No. 2

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo Científico
Referencia del documento	Gómez-Gonzalvo, F., & Pere Molina, J. D. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. <i>Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org).</i>

Descripción general del documento.	El presente trabajo pretende analizar el potencial de los videojuegos como material curricular para la asignatura de Educación Física. Para ello, se profundiza en los tipos de usos que pueden derivarse de los videojuegos en el desarrollo del currículum. Se ofrecen ejemplos de uso de videojuegos como material curricular tanto desde una racionalidad técnica como desde una racionalidad práctica. Por último, se bosquejan usos posibles de los videojuegos y se señalan las perspectivas de futuro del uso de los videojuegos para la asignatura de Educación Física. Palabras clave: Material curricular, videojuegos, TIC, racionalidad práctica, profesionalización docente.
---	--

Anexos 3

Ficha de revisión documental No. 3.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Libro
Referencia del documento	Sánchez Martínez , M. C., Aguilar Venegas, M., Martínez Durán, J. L., & Snahez Ríos, J. L. (2020). Estrategias Didácticas en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos con Tecnológicos .
Descripción general del documento.	La presente investigación teórica y a nivel empírica, proporciona conceptos claros sobre

la construcción del propio conocimiento, siendo su tema central el constructivismo educativo, así mismo proporciona herramientas teóricas respecto a conceptos de modelos pedagógicos, estrategias docentes, promover el aprendizaje auto reflexivo y consciente.

Anexos 4

Ficha de revisión documental No. 4

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Revisión bibliográfica
Referencia del documento	Solórzano-Mendoza, Y. D. (2017). Aprendizaje Autónomo y Competencias.
Descripción general del documento.	En este trabajo se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva para exponer algunos aspectos relacionados con la Pedagogía (definición, tendencias actuales del aprendizaje autónomo en la educación superior entre otros) y se puntualizó que las exigencias actuales de la educación en Ecuador y a nivel mundial requieren el desarrollo del pensamiento consciente, reflexivo en los estudiantes para cumplir el encargo social como futuros profesionales capaces de trabajar de forma independiente de manera que los niveles de competencia y desempeño alcancen la excelencia.

Ficha de revisión documental No. 5.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo de Investigación
Referencia del documento	Acela Hernandez Díaz, M. d. (2014). El desinterés por conocer: subjetividad de jóvenes en el aula. <i>Universidad Autónoma de Querétaro</i> .
Descripción general del documento.	En el trabajo que desarrollaron, se evidencia la investigación que realizan en el Plantel sur de la escuela de bachilleres UAQ, pretendiendo obtener hallazgos sobre una de las problemáticas expresadas por la mayoría de los maestros, sobre que podría estar sucediendo con los jóvenes de la institución, pese a su desinterés por conocer el aula, por lo tanto analizaron desde diferentes perspectivas es decir sociológicas, pedagógicas, antropológicas, psicológicas y psicoanalíticas; No obstante la investigadora organizo un curso tensión en el aula, para recolectar información de los docentes, por otro lado presenta teóricamente las propuestas pedagógicas para contrarrestar el fenómeno encontrado. Así mismo se caracterizó por hablar del estudiante, maestro, entorno social y familiar, grupo escolar en el aula.

*Anexos 6***Ficha de revisión documental No. 6**

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo de investigación
Referencia del documento	Alzamora Gonzales, S. D. (2018). Los videojuegos y su influencia en la enseñanza de las matemáticas en alumnos del primer año de secundaria de la IE N° 20334-HUAURA-2018.
Descripción general del documento.	Este trabajo está encaminado a presentar una propuesta dónde el videojuego educativo constituye una magnífica herramienta y estímulo en el proceso enseñanza de las matemáticas. Todo lo anterior desde la perspectiva de los estilos de aprendizaje de los educandos, tomando en consideración las teorías de Gardner y otros teóricos

*Anexos 7***Ficha de revisión documental No. 7.**

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Bourne , C., & Salgado M, V. (22 de diciembre de 2016). Obtenido de http://www.aikaeducacion.com/tende

ncias/los-videojuegos-transforman-
aula/

Descripción general del documento.	Se centra en mostrar lo positivo de insertar a la educación los videojuegos como estrategia didáctica, ya que permite al estudiante aprender jugando y lo cual genera mayor interés por aprender, habla de ciertos videojuegos que comúnmente se están utilizando actualmente y la importancia que tiene el rol docente a la hora se implementarlos en los procesos de enseñanza, ya que se tiene en cuenta el tipo de videojuego acorde con el propósito pedagógico, es decir lo que el maestro desea que el niño aprenda.
---	---

Anexos 8

Ficha de revisión documental No. 8

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de Investigación
Referencia del documento	Cárcel Carrasco, F. J. (2016). Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo.
Descripción general del documento.	Este trabajo está dirigido a conceptualizar teóricamente el aprendizaje autónomo y el desarrollo de algunas de las habilidades que por medio de este se desarrollan.

Ficha de revisión documental No. 9

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de Investigación
Referencia del documento	Carrion Campos, D. C. (2019). Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos paa fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la I.E.I 071 -Micaela Bástidas, Piura .
Descripción general del documento.	En esta investigación se obtuvo que los videojuegos educativos significan importantes mejoras en el desarrollo de la comunicación e interacción del grupo intervenido. Esto conlleva de manera concluyente a pensar que los excelentes resultados de los videojuegos en la enseñanza no son exclusivos de la enseñanza de las matemáticas.

Ficha de revisión documental No. 10

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo de investigación

Referencia del documento	Delgado, J. L. (2019). Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje.
Descripción general del documento.	<p>Este estudio tuvo como finalidad conocer las percepciones que tienen los docentes del empleo, utilidad, viabilidad y aplicación de la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Centra su importancia en conocer las percepciones que tienen los maestros respecto a la implementación de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, este estudio de carácter cuantitativo, plantea desde diferentes aspectos reconocer la utilidad y el cómo se emplearía esta estrategia en la educación.</p>

Anexos 11

Ficha de revisión documental No. 11.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Ferrando, I., Castillo, J., & Pla-Castells, M. (2017). Videojuegos de estrategia en Educación Matemática. Una propuesta didáctica en secundaria.

Revista de Educación Matemática
2017, n°97, 23-42.

Descripción general del documento.	Este artículo presenta la implementación del videojuego Bloons Tower Defense 5, para mejorar el aprendizaje en los procesos de modelización de la asignatura de matemática, por ende, se implementa de tipo experimental este videojuego a los alumnos y se analiza su efectividad de acuerdo al objetivo de aprendizaje.
---	---

Anexos 12

Ficha de revisión documental No. 12

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Revista de Investigación
Referencia del documento	Flores Flores, J., Avila Avilar, J., Rojas Jara, C., Sáez González, F., Acosta Trujillo, R., & Diaz Larenas, C. (2017). Estrategias Didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. <i>Unidad de Investigación y Desarrollo Docente</i> .
Descripción general del documento.	En esta fuente bibliográfica se encuentra una conceptualización sobre estrategia didáctica y cada una de sus tipologías.

Anexos 13

Ficha de revisión documental No. 13.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Libro
Referencia del documento	Freire, P. (1968). <i>La importancia de leer y el proceso de liberación.</i>
Descripción general del documento.	Es un libro con un gran contenido, siendo Paula Freire un pedagogo de reconocimiento mundial, el presente libro contiene 7 ensayos donde habla de la generación de nuevos conceptos de la pedagogía, del cómo el proceso educativo es un acto de conocimiento y como el pensamiento Freiriano habla de conceptos como metodología, pedagogía, educación, aprendizaje.

Anexos 14

Ficha de revisión documental No. 14.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Gimeno, B. (20 de febrero de 2018).Obtenido de https://www.bloglenovo.es/los-videojuegos-herramienta-educativa/
Descripción general del documento.	Pretende convencer al lector del como los videojuegos se están utilizando en la educación con un fin pedagógico, y que se debe contemplar de que no solo sirve como un recurso de entretenimiento, por lo tanto,

habla de “serios games”, y el cual se pueden encontrar en diferentes plataformas.

Anexos 15

Ficha de revisión documental No. 15.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Proyecto de investigación
Referencia del documento	Giraldo Duitama, F. J., & Santos Giraldo, F. J. (2019). Mejoamiento de la calidad de la educación y del desarrollo profesional docente mediante el uso de los videojuegos como estrategia didáctica en el área de maetamticas del grado undecimo 2018, de la Institución Educatica Integrado de Soacha, jornada tarde. <i>Facultad de Ciencias de la Educación.</i>
Descripción general del documento.	El presenta trabajo investigativo describe el uso de videojuegos como estrategia didáctica, en los estudiantes de matemáticas, de lo cual concluye que su uso mejora la calidad de la educación y recomienda la implementación de los mismos.

Anexos 16

Ficha de revisión documental No. 16

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
--	---

Tipo de fuente	Trabajo de investigación
Referencia del documento	González Lizarazo, P. F. & Torres Acosta, D. F. (2020). Los videojuegos. Una estrategia didáctica para el desarrollo del razonamiento abstracto en estudiantes de grado noveno en el Colegio Gabriel García Márquez. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja.
Descripción general del documento.	La investigación planteó para la comunidad investigativa una propuesta para el desarrollo de estrategias didácticas basadas en videojuegos, teniendo en cuenta las consideraciones asociadas con el correcto uso de los videojuegos. Asimismo, ofrece una propuesta de comparación de pruebas con distinto nivel de complejidad. Sumado a la definición de un mecanismo para evaluar y seleccionar videojuegos para fines educativos, en particular para el desarrollo del razonamiento abstracto.

Anexos 17

Ficha de revisión documental No. 17.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Jimenez Gonzales , A., & Robles Zepeda, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y

Descripción general del documento.	<p>su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. <i>Revista Educateconciencia.</i></p> <p>Presenta el concepto de estrategia didáctica, como factor clave para alcanzar las metas en los procesos de enseñanza- aprendizaje, enfatizando la importancia a la hora de elegir esas estrategias didácticas el cual responsabiliza al docente, sin embargo, este artículo habla de que las estrategias de aprendizaje deben ser libres y planificadas por los mismos aprendices.</p>
---	--

Anexos 18

Ficha de revisión documental No. 18.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo investigativo
Referencia del documento	<p>María Juana Rabía Sierra, B. I. (2017). <i>Repository Libertadores</i>. Obtenido de estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio santa luisa:</p> <p>https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y</p>
Descripción general del documento.	Plantea una situación en un jardín de niños, donde pretenden fortalecer la atención y concentración de los niños con el apoyo de

recursos digitales, los cuales son juegos interactivos, implementados mediante una página web diseñada para analizar su efectividad lo cual fue positiva según todo el trabajo investigativo.

Anexos 19

Ficha de revisión documental No. 19

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de investigación
Referencia del documento	Martínez Soto, J. M., Egea Vivancos, A., & Arias Ferrer, L. (2018). Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. <i>Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa</i> .
Descripción general del documento.	Este artículo recoge los resultados de una investigación de tipo evaluativo sobre un videojuego de realidad virtual de temática histórica a la que se juega con gafas Oculus Rift. Se analizan mediante metodología mixta las respuestas a los instrumentos de 34 participantes, todos ellos estudiantes de 4º de Educación Secundaria Obligatoria (edad media de 15.4 años).

Anexos 20

Ficha de revisión documental No. 20.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Libro
Referencia del documento	Morales Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material didáctico.
Descripción general del documento.	Es un libro que posee información amplia sobre el material didáctico, desde su definición, características, tipos de material didáctico, y desde su importancia en los procesos de enseñanza –aprendizaje en la educación, así mismo la adecuación de este recurso didáctico para cumplir con los objetivos del aprendizaje, siendo el diseño y desarrollo del material didáctico un gran apoyo para el docente.

Anexos 21

Ficha de revisión documental No. 21.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo de investigación
Referencia del documento	Moreno, J., & Alvarez, J. (2020). Videojuego movil como estrategia didactica para facilitar la adaptación a la vida universitaria .

Descripción general del documento.	Hace referencia a la implementación de un videojuego para facilitar el proceso de inducción en la formación universitaria.
---	--

Anexos 22

Ficha de revisión documental No. 22.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Muñoz-Mejía, S. A., García-Herrera, D. G., Guevara Viscaíno, C. F., & Erazo-Alvarez, J. C. (2020). Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. <i>Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes Año III. Vol III. N° Edición Especial . 2020.</i>
Descripción general del documento.	Se basa en una investigación explicativa, la cual se centra en el uso de videojuegos como estrategia didáctica para el aprendizaje en los alumnos del grado decimo de un colegio de Ecuador, en la asignatura Naturales, generando resultados muy positivos con la implementación de los videojuegos en el proceso de aprendizaje.

Anexos 23

Ficha de revisión documental No. 23.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Proyecto de investigación
Referencia del documento	Peña Ortiz, L. G. (2018). Desarrollo de la Competencia Léxica en el aprendizaje del Inglés con la estrategia didáctica de videojuego basada en el aprendizaje autónomo .
Descripción general del documento.	Es un proyecto de investigación como opción de grado, el cual apropia los conceptos de estrategia didáctica, aprendizaje autónomo y el desarrollo de la competencia léxica en el idioma del inglés, el proyecto investigativo enseña el cómo los videojuegos para este fin, propicia un ambiente de aprendizaje autónomo, donde se mide el léxico como un proceso natural es decir al ritmo del estudiante, además de demostrar mediante los resultados que arrojó la investigación que es un gran apoyo como estrategia didáctica y logra un aprendizaje efectivo en los alumnos.

Anexos 24

Ficha de revisión documental No. 24.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista

Referencia del documento	Raventós, C. L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games . <i>Revista de Innovación Educativa</i> , Vol. 8, Núm. 1 (2016), 1-15.
Descripción general del documento.	Los juegos serios denominados de esta forma pese a su contenido como estrategia didáctica y pedagógica, en este artículo de revista se evidencian lo positivo y lo negativo de los juegos serios en la educación.

Anexos 25

Ficha de revisión documental No. 25.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Proyecto de investigación
Referencia del documento	Revista Semana. (31 de marzo de 2014). Obtenido de https://www.semana.com/educacion-agenda-publica-maestros-plan-de-estudios-importancia-docente-plan-profesores-papel-fundamental/380928-3/
Descripción general del documento.	El proyecto se fundamenta en analizar la efectividad del uso de una didáctica no perimetral en el aprendizaje de la genética molecular, en los estudiantes de grado

noveno, por lo tanto, se enfoca en el uso de otras estrategias pedagógicas distintas a las tradicionales para lograr un aprendizaje subjetivo en los estudiantes.

Anexos 26

Ficha de revisión documental No. 26.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Proyecto de investigación
Referencia del documento	Rodríguez, J. E. (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. <i>Facultad de Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás</i> .
Descripción general del documento.	La presente investigación pretende demostrar los beneficios de los videojuegos en los adolescentes, pese a que según el modo de videojuegos se puede evidenciar procesos de trabajo en equipo, además se basa en como un videojuego proporciona al jugador situaciones que lo hacen pensar de una forma crítica, autorreflexiva y también estimula la toma de decisiones.

Anexos 27

Ficha de revisión documental No. 27.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Trabajo de investigación
Referencia del documento	Sierra Daza, M. C., & Fernández Sánchez, M. R. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. <i>Servicio de Bibliotecas Universidad de Extremadura</i> . Obtenido de https://dehesa.unex.es:8443/handle/10662/8558
Descripción general del documento.	Este trabajo de investigación permite evidenciar desde una perspectiva de género el uso de los videojuegos, por lo tanto, genera como resultado opiniones muy distintas entre lo que piensan las mujeres y los hombres respecto a uso de videojuegos en la educación.

Anexos 28

Ficha de revisión documental No. 28.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Página web
Referencia del documento	Universia. (7 de diciembre de 2020). Obtenido de https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/que-es-el-aprendizaje-autonomo.html

Descripción general del documento.	Se identifica el concepto de aprendizaje autónomo, desde su definición, como de sus características, su naturaleza y fundamentos, manifestando su importancia en la construcción del conocimiento.
---	--

Anexos 29

Ficha de revisión documental No. 29.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo
Referencia del documento	Universidad Javeriana. (s.f.). Obtenido de https://www.javeriana.edu.co/profesores/wp-content/uploads/2021/01/M6_Que%CC%81-es-una-estrategia-pedago%CC%81gica.pdf
Descripción general del documento.	Proporciona información conceptual sobre las estrategias didácticas, y como estas son esos procedimientos implementados por el docente para tener un aprendizaje significativo, así mismo son diseñadas de acuerdo al propósito educativo planteado.

Anexos 30

Ficha de revisión documental No. 30.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
--	---

Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Rozo, J. M. (2011). creatividad y videojuegos: nuevos paradigmas en la generacion de aprendizaje autonomo. <i>Repertorio de Medicina y Cirugía</i> . Vol 20 N, 45-50.
Descripción general del documento.	Es un análisis frente al trabajo desarrollado por un equipo de investigadores, dirigido por Maldonado, donde se plantea los videojuegos como estrategia de fortalecimiento del pensamiento creativo, así mismo, se presenta análisis de diferentes conceptos correlacionado con el tema en estudio propuesto en la presente monografía.

Anexos 31

Ficha de revisión documental No. 31.

Elementos para la revisión documental	Descripción, reflexiones y/o análisis de los datos.
Tipo de fuente	Artículo de revista
Referencia del documento	Marcos Ramos, M., & Moreno Méndez, M. (2020). la influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autonomo en el aula. <i>Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"</i> , 97-117.
Descripción general del documento.	El auge del consumo de contenidos audiovisuales y su efecto en el proceso de

aprendizaje, es un artículo enriquecido por conceptos claves en el tema trabajado en la presente monografía, como lo es el uso de videojuegos como estrategia didáctica, el fortalecimiento del aprendizaje autónomo, el aprender a aprender, así mismo presenta los resultados de un cuasi experimento donde se evidencia la gran utilidad didáctica del uso de estos recursos audiovisuales para la educación.
