



**Facultad de Psicología y Ciencias Sociales
Licenciatura en Psicopedagogía Modalidad Distancia**

Seminario de Trabajo Final Integrador

**Los Sims 4 como recurso potenciador de las condiciones de
producción para el aprendizaje en las intervenciones psicopedagógicas**

Rectora: Arq. Ruth Fische

Vicerrector General: Lic. Christian Kreber

Vicerrectora General en Docencia e Investigación: Dra. Analía Verónica Losada

Decana Facultad de Psicología y Ciencias Sociales: Lic. Beatriz Labrit

Directora CCC Lic. en Psicopedagogía Modalidad Distancia: Mg. Mariana Damonte

Tutor temático: Mg. David Benito Duarte

Tutora metodológica: Dra. Carolina Rivela

Nombre y apellido de la autora: Sofía Rosario Balbuena Dezi

Nº de legajo: 31397

Año de entrega: 2023

Índice

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Introducción.....	4
1. Marco teórico.....	6
1.1 Aprendizaje.....	6
1.1.1 Definiciones de aprendizaje.....	6
1.1.2 Condiciones de producción de aprendizaje.....	7
1.2 Intervención psicopedagógica.....	8
1.3 Juego.....	9
1.3.1 Definiciones de juego.....	9
1.3.2 El juego como recurso.....	11
1.3.3 El juego como técnica.....	12
1.3.4 El juego como estrategia.....	13
1.3.5 El juego como procedimiento.....	14
1.4 Videjuego.....	15
1.4.1 Definiciones de videjuego.....	15
1.4.2 El videjuego como potenciador de aprendizaje.....	15
1.5 Videjuego “Los Sims 4”.....	17
1.5.1 Aproximaciones conceptuales a “Los Sims 4”.....	17
1.5.2 Clasificación.....	18
1.5.3 Modos de juego.....	19
2. Antecedentes.....	19
3. Planteo de Problema.....	24
4. Objetivos.....	26
4.1 Objetivo general.....	26

4.2 Objetivos específicos	26
5. Método.....	27
5.1 Diseño	27
5.2 Participantes	27
5.3 Técnica de recolección de datos.....	28
5.4 Procedimiento	29
6. Resultados.....	30
6.1 Eje 1: Condiciones de producción de aprendizaje	30
6.2 Eje 2: Intervención psicopedagógica	32
6.3 Eje 3: Juego	33
6.4 Eje 4: Videojuego "Los Sims 4"	34
6.5 Eje 5: Intervención Psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” como potenciador de las condiciones de producción de aprendizaje	35
7. Discusión	39
8. Conclusión.....	43
Referencias.....	48
Anexo.....	58

Resumen

El presente Trabajo Final Integrador, posee como objetivo describir las representaciones de Psicopedagogos de la localidad de Tigre, que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, detallando si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, potencia las condiciones para producir aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre. En la actualidad, los videojuegos se encuentran sumamente presentes en las vidas de las personas, especialmente en la población adolescente, lo cual permite preguntarse por la revisión de sus potenciales beneficios en el ámbito psicopedagógico. Para ello, se lleva adelante una investigación que emplea una metodología empírica cualitativa y un diseño fenomenológico. Asimismo, posee un alcance descriptivo y exploratorio, debido a que se pretende partir de las percepciones e ideas de los participantes para comprender un fenómeno, el cual puede encontrarse poco explorado o desarrollado. La muestra o unidad de análisis, se conforma por 12 Psicopedagogos que se desempeñan en el área escolar y dentro del Nivel Secundario de gestión pública de la localidad bonaerense de Tigre, cuyos años de ejercicio profesional oscilan entre los 2 y 23 años. Como instrumento de recolección de datos, se emplea una entrevista semiestructurada en formato digital. Los hallazgos, permiten arribar a las conclusiones de que es posible describir las representaciones de los Psicopedagogos entrevistados, las cuales detallan, desde una perspectiva positiva, que la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, se trata de un recurso que puede potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre. Asimismo, dentro de las condiciones de producción de aprendizaje, los profesionales destacan las externas, las cuales remiten a cuestiones sociales y ambientales, y las internas, las cuales se asocian a recursos y características personales de cada sujeto.

Palabras clave: Intervención psicopedagógica; videojuego; Los Sims 4; condiciones de producción de aprendizaje.

Abstract

The objective of this Final Integrative Work, is to describe the representations of Psychopedagogists from the town of Tigre who work in the school area and in publicly-managed Secondary Level educational institutions, detailing whether the psychopedagogical intervention including the videogame “The Sims 4”, enhances the conditions to produce learning in 6th year students of a public secondary school in Tigre. Nowadays, videogames are extremely present in people's lives, especially in the adolescent population, which allows to wonder about the review of their potential benefits in the psychopedagogical field. To accomplish this, the present investigation uses a qualitative empirical methodology and a phenomenological design. Likewise, it has a descriptive and exploratory scope, since it is intended to consider the perceptions and ideas of the participants to understand a phenomenon, which may be little explored or developed. The sample or unit of analysis, is made up of 12 Psychopedagogists who work in the school area and within the Secondary Level of public management of the town of Tigre, whose years of professional practice range between 2 and 23 years. As a data collection instrument, a semi-structured interview in digital format is used. The findings, allow to reach the conclusions that it is possible to describe the representations of the interviewed Psychopedagogists, which detail, from a positive perspective, that the psychopedagogical intervention including the video game “The Sims 4” is a resource that can enhance the conditions of learning production in 6th year students of a public secondary school in Tigre. Likewise, within the conditions of learning production, professionals highlight the external ones, which refer to social and environmental aspects, and the internal ones, which are associated with resources and personal characteristics of each subject.

Keywords: Psychopedagogical intervention; videogame; The Sims 4; conditions of learning production.

Introducción

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, al igual que los videojuegos, se encuentran sumamente presentes en la vida cotidiana de las personas, con énfasis en la población adolescente. Tal es así, que Catalano et al. (2017), exponen que en Argentina los adolescentes representan la franja etaria con mayor proporción de videojugadores. Además, de acuerdo a la Encuesta Nacional de Consumos Culturales del año 2017, más de la mitad de personas de entre 12 y 17 años, utilizan videojuegos (Hinojal y Pirro, 2020).

Por otro lado, la utilización de los videojuegos como herramienta en el área de educación, ha sido discutida en los medios de comunicación y la literatura durante los últimos años. El creciente consumo y consolidación de los videojuegos como industria, puede conducir a una revisión de sus potenciales beneficios (Gómez-García et al., 2017).

Debido a lo previamente expuesto, el presente estudio, pretende describir las representaciones de Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, detallando si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, potencia las condiciones para producir aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre.

Por otra parte, la investigación es empírica y presenta una metodología de tipo cualitativa. Asimismo, se basa en un diseño fenomenológico, puesto que se busca comprender un fenómeno de acuerdo a las representaciones y percepciones de los participantes. Además, posee un alcance descriptivo y exploratorio, y se implementa la entrevista semiestructurada en formato digital como instrumento de recolección de datos. En relación a la unidad de análisis, la misma se compone por 12 Psicopedagogos que se desempeñan en el área escolar y dentro del Nivel Secundario de gestión pública de la localidad bonaerense de Tigre, cuyos años de ejercicio profesional oscilan entre los 2 y 23 años.

En cuanto a la estructura del trabajo, el mismo se encuentra dividido en distintos apartados. Primeramente, se presenta el marco teórico, en el cual se detallan definiciones de las variables con las que se trabaja dentro de este estudio. En segundo lugar, se exponen los antecedentes, los cuales son derivados de investigaciones previas vinculadas a la temática. A continuación, se delimita el problema de investigación, y luego, se presentan los objetivos del trabajo. De forma posterior, se despliega el apartado de método, en el cual se incluyen los subapartados de diseño, participantes, técnica de recolección de datos y procedimiento. Luego, se detallan los resultados, en función de ejes que se establecen dentro de la técnica de

recolección de datos. A continuación, se expone la discusión, en la cual se realiza un contraste de los objetivos propuestos con los resultados obtenidos, y al mismo tiempo, se sitúan estos últimos en hallazgos anteriores, para dar lugar a interpretaciones y reflexiones. En última instancia, se presenta un apartado que sintetiza los resultados en función a los objetivos, en pos de arribar a conclusiones.

1. Marco teórico

1.1 Aprendizaje

1.1.1 Definiciones de aprendizaje.

Desde la perspectiva de Filidoro (2002), el aprendizaje hace referencia a un proceso de apropiación y construcción de conocimientos. El mismo, surge gracias a distintas interacciones: la interacción entre los saberes de índole previa de una persona, y ciertas especificidades del objeto de conocimiento; y la interacción social con otros, ya sean pares o con un docente que interviene para mediar el saber que se desea enseñar. Además, la autora expone que cualquier concepto de aprendizaje, siempre refiere y reclama a un sujeto que aprende. Sobre esto último, repara en la importancia de que el sujeto que aprende, sea una persona que construye conocimientos gracias a la actividad, creación y autonomía.

De acuerdo a Díaz y Hernández (1999), el aprendizaje se trata de un proceso que se construye de manera interna, siendo siempre el punto de partida los distintos conocimientos previos de cada persona. Además, destacan que dicho proceso se promueve cuando se realiza un encuentro con los otros. Es decir que, el aprendizaje se facilita debido a la interacción o mediación con otras personas, adquiriendo entonces un carácter de índole social.

Por su parte, Boggino (2008), concibe al aprendizaje como un proceso social, en el cual la persona lleva adelante la construcción, relación, diversificación y resignificación de conceptos, valores y normas, partiendo del sentido y significado que asigna a los distintos objetos de conocimientos. Al mismo tiempo, el autor expone que la persona no aprende solo, puesto que los aprendizajes siempre se llevan a cabo dentro de un marco de convivencia e interacciones sociales, ya sea con un docente o con otros pares. Por ende, este autor resalta lo fundamental reconocer las marcas sociales en el aprendizaje, puesto que no es posible aislar del contexto sociocultural a las personas, y tampoco a los objetos de conocimientos.

Según Zapata-Ros (2012), el aprendizaje se trata de una agrupación de procesos, mediante las cuales, se obtienen o transforman valores, conductas, destrezas, habilidades e ideas. Dentro de la misma línea, Schunk (1991, citado en Zapata-Ros, 2012) propone que el aprendizaje se relaciona a construir actitudes, creencias, habilidades, estrategias y conocimientos.

Continuando, para Zapata-Ros (2012), el aprendizaje también es resultante de instancias de experiencia, observación o razonamiento. Asimismo, este autor menciona que las características del aprendizaje consisten en: la atribución de significados y valor al

conocimiento; la utilización del conocimiento en contextos distintos y novedosos; y la enseñanza del conocimiento aprendido a otros sujetos.

Por otro lado, Paín (2006) explica que el aprendizaje, comprendido desde una dimensión social, se trata de uno de los polos de la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, cuyo resultado sería el proceso educativo. Este proceso, da cuenta de construcciones orientadas hacia la transmisión de cultura. De ese modo, el aprendizaje garantiza la continuación del proceso histórico y el sostenimiento de las interacciones dentro de la sociedad.

1.1.2 Condiciones de producción de aprendizaje.

De acuerdo a Paín (2006), existen dos tipos de condiciones para producir el aprendizaje. Por un lado, se encuentran las condiciones externas, las cuales remiten a los estímulos del mundo exterior. Dichos estímulos, da cuentan de la percepción de un mundo con propiedades identificables, las cuales se pueden entender en términos de intensidad, redundancia y frecuencia. Por otra parte, existen las condiciones internas, las cuales se asocian a aquellas que permiten definir al sujeto, a través de distintos planos. Entre estos planos, se encuentran el del cuerpo, el de la condición cognitiva y el de la dinámica del comportamiento. Al combinar estos tipos de condiciones, se origina una definición de índole operacional para el aprendizaje, ya que permite determinar su ocurrencia o el momento en el que sucede.

Por otro lado, White (1999) expone que existen condiciones que favorecen al aprendizaje, específicamente si se desea alcanzar uno de calidad. Entre las condiciones, resalta: potenciar la autonomía del estudiantado, desarrollar actitudes de cooperación, aplicar distintos métodos de enseñanza y de evaluación. Respecto de la autonomía, el autor explica que los estudiantes deben tener responsabilidad y control respecto de sus propios aprendizajes. En relación a la cooperación, comenta la importancia de brindar apoyo mutuo, trabajar en equipo y debatir entre todos. En cuanto a la variedad en la enseñanza, sugiere que los docentes deben implementar una diversidad de métodos, en pos del mantenimiento del interés por parte de los estudiantes. Y en cuanto a la variedad en la evaluación, destaca la importancia de romper con la rutina a la hora de evaluar, para así animar a los estudiantes a dar cuenta de sus aprendizajes.

Continuando, Ausubel (1983), propone la existencia de condiciones para producir un aprendizaje, específicamente de carácter significativo, entendiendo a este último como un proceso en el cual se vinculan o relacionan ideas de forma sustancial e intencional, con aquello que el educando ya conoce. Dentro de las condiciones, menciona: significatividad lógica, la cual implica una estructura de índole organizada y cohesiva de contenido, dando lugar a la construcción de significados; significatividad psicológica, la cual se asocia al establecimiento de

relaciones de tipo no arbitrarias entre conocimientos previos y nuevos; y la motivación, la cual se vincula con una disposición y actitud favorable para llevar a cabo aprendizajes.

Desde la perspectiva de Baquero y Terigi (1996), existen condiciones de producción que dan lugar a los procesos de aprendizaje, específicamente los de índole escolar. Estas condiciones, se encuentran basadas en los elementos presentes en el dispositivo escolar, lo cual incluye aspectos tales como: organización espacial, tiempos institucionales, roles y recursos. Por ende, las condiciones de producción de los aprendizajes escolares, dependen de las particularidades del contexto educativo.

Por su parte, Benavides et al. (2016), comentan que existen distintas condiciones para dar lugar al aprendizaje. Entre ellas, mencionan a los elementos de aprendizaje, lo cual refiere a la consideración de la existencia de distintos estilos y modalidades a la hora de aprender. Dentro de dichos elementos, resaltan la percepción, atención, memoria, comprensión y reflexión. Otra de las condiciones, se asocia a los factores que inciden sobre el aprendizaje, los cuales son: factor interpersonal, disposición, inteligencia, personalidad y actitudes. Por otro lado, mencionan una condición que alude a los elementos necesarios del medio ambiente para garantizar el éxito en el aprendizaje. Estos elementos, se vinculan con: materiales didácticos, incentivos, capacitación, características de la enseñanza, infraestructura y evaluación.

1.2 Intervención psicopedagógica

Moyetta y Jakob (2018), conciben a la intervención psicopedagógica como una práctica que busca generar impactos en las condiciones de las propuestas educativas, con el fin de desnaturalizar prácticas institucionales habituales y promover la diversidad. Al mismo tiempo, aclaran que dentro de las intervenciones, el Psicopedagogo debe dar cuenta del posicionamiento en el que se ubica, para dar respuestas a las dificultades o problemáticas por las cuales se recurren a su consulta. En definitiva, expresan que la intervención psicopedagógica es un conjunto de acciones que conllevan una rigurosa reflexión, e inclusive, apuntan a la creación de condiciones para dar lugar a la inclusión educativa.

Según Filidoro (2018a), los procesos de aprendizaje, se tratan de espacios de intervención psicopedagógica, puesto que esta última se presenta con un carácter de necesidad. En otras palabras, se torna fundamental poder llevar a cabo intervenciones psicopedagógicas, debido a que las mismas requieren desarmar la lógica de la necesidad que se establece en torno a los aprendizajes.

Continuando, Mera Llamo (2019) destaca que la intervención psicopedagógica, no sólo se enfoca en dificultades y necesidades, sino también en aspectos de conducta, de integración

social y de rendimiento escolar general o en áreas puntuales. Por ende, las intervenciones psicopedagógicas, son aquellas que tienen como objeto el abordaje de distintos aspectos dentro de determinadas situaciones, entendiendo que estas últimas siempre cambian o varían de acuerdo al contexto donde se presentan.

Por otra parte, Barilá (2018) sostiene que la intervención psicopedagógica hace referencia a un espacio de encuentro entre dos personas: aquella a la que se dirige la intervención, y la que interviene, la cual sería el sujeto psicopedagógico. Por consiguiente, implica una instancia de permanente acción que considera el respeto a las personas, no sólo como semejantes (entendiendo dicha cuestión desde una perspectiva de igualdad y derechos), sino como diferentes (a través de la contemplación del continuo dinámico de la heterogeneidad). En definitiva, Barilá concibe a la intervención psicopedagógica como una lectura de tipo situacional, que tiene en consideración la singularidad de cada situación, institución, comunidad, grupo, familia y sujeto.

Desde la perspectiva de Rojas Valladares et al. (2020), la intervención, en general, es aquella que acompaña a las personas a lo largo de su desarrollo, con el propósito de alcanzar el máximo despliegue de sus potencialidades. De este modo, la intervención implica el diseño e implementación de una multiplicidad de programas, actividades, técnicas, estrategias y servicios. Dicha multiplicidad, se cohesionan para conformar un conjunto adecuado de propósitos, los cuales se programan de modo intencional, riguroso y profesionalizado. Como consecuencia, las intervenciones buscan transformar el porvenir de un sujeto o un colectivo, con el objetivo de mejorar las situaciones y condiciones de sus aprendizajes (Rodríguez Moreno, 1995, citado por Rojas Valladares et al., 2020).

Asimismo, Rojas Valladares (2018, citado en Rojas Valladares et al., 2020), expone una definición de la intervención psicopedagógica, mencionando que hace referencia a la atención de las necesidades de uno o más educandos. Inclusive, alude a que se trata de una labor que colabora en la promoción de soluciones realistas y adaptables, las cuales se pueden aplicar a distintos escenarios existentes en las instituciones. Debido a esto último, el objeto de las intervenciones psicopedagógicas cambia de acuerdo a las situaciones, las cuales van variando en cada contexto.

1.3 Juego

1.3.1 Definiciones de juego.

Vigotsky (1989, citado en Corbal, 2008), concibe al juego como una de las principales vías o caminos para la participación en la cultura, siendo entonces una actividad de índole cultural. Asimismo, este autor expone que el juego hace referencia a una situación o escenario

mental y no visible. Es decir, las acciones realizadas dentro del juego, se determinan por ideas, y no necesariamente por objetos físicos, materiales o externos. Al mismo tiempo, explica que el juego posee una naturaleza transaccional, debido a que funciona como un mediador entre las situaciones reales y el pensamiento.

De acuerdo con Huizinga (2007), el juego es una actividad o pasatiempo voluntario que se lleva a cabo dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas de carácter obligatorio, pero aceptadas libremente. Desde su perspectiva, el juego se define por su propio propósito y se experimenta con una sensación de emoción y alegría, junto con la conciencia de ser diferente de la vida cotidiana.

Por otra parte, Pérez (2017, citado en Higuera Rodríguez, 2020), expone que el juego se trata de una actividad que se puede disfrutar a lo largo de toda la vida, sin ser exclusivo de alguna edad o etapa en específico. Asimismo, comenta que es algo inherente a los seres humanos y que implica una elección voluntaria, puesto que es una actividad cuya realización se elige libremente. También, explica que el juego contribuye con los procesos de socialización y autoafirmación, e inclusive, destaca que facilita el desarrollo cognitivo, emocional y social de quienes lo llevan adelante.

De acuerdo con Garaigordobil (2008), el juego no se limita únicamente a ser una oportunidad de autoexpresión, sino que también brinda la posibilidad de descubrirse a sí mismo, explorar y experimentar con sensaciones, movimientos y relaciones, lo cual permite conocerse mejor y formar conceptos sobre el mundo. Esta autora, también resalta la importancia del juego para impulsar el desarrollo, promover el aprendizaje y fomentar la interacción social.

Continuando, según Filidoro (2018b), el juego se constituye en un terreno sin riesgos para los procesos de aprendizaje, puesto que privilegia el despliegue de posibilidades, creaciones, ensayos, puestas a prueba, confrontaciones con obstáculos y encuentros con los errores. Por lo tanto, desde la perspectiva de la autora, el juego hace referencia a una cuestión central para los procesos de aprendizaje, debido a que permite construir y apropiarse de diversos contenidos, generar nuevos elementos y atribuir significados.

Desde la perspectiva de Cáceres Zúñiga et al. (2018) el juego es aquél que se vincula con la capacidad de generar y recrear mundos, e inclusive, moverse entre la fantasía y la realidad en una interacción bidireccional. Dicha interacción, permite no sólo explorar sensaciones, sino también construir experiencias y conocimientos a partir de vivencias. Asimismo, estas autoras retoman lo expuesto por Garvey (1985), respecto de que el vínculo que se establece con

compañeros dispuestos a participar en esta experiencia recreativa, se convierte en un factor que propicia el desarrollo del juego. En otras palabras, el juego posee un carácter interaccional o social, debido a que es posible llevar a cabo un encuentro con otras personas durante el mismo.

Por otro lado, Sanz Cano (2019) expone que el juego representa el medio natural a través del cual las personas realizan una autoexpresión. Durante el mismo, los sujetos pueden desplegar diferentes habilidades, tales como la imaginación, la creatividad y la inteligencia. Al jugar, según el autor, no solamente se construyen aprendizajes, sino que también se ponen en práctica, debido a que las personas experimentan, prueban, se esfuerzan por mejorar y disfrutan. Para el autor, el juego también concede la oportunidad de manifestar sentimientos y emociones, como por ejemplo, alegría y bienestar. Sin embargo, explica que las instancias de juego también permiten demostrar tristeza, frustración, confusión y tensión. Además, resalta que el juego otorga la posibilidad de construir una identidad y subjetividad propia.

1.3.2 El juego como recurso.

De acuerdo a Muñiz-Rodríguez et al. (2014), el juego se trata de un recurso, debido a que propicia las instancias de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, incrementa la motivación y el interés de las personas, lo cual a su vez facilita la construcción de aprendizajes. Respecto del ámbito educativo, los autores explican que el juego implica un factor importante, ya que tiene una incidencia directa en las trayectorias de los educandos. En otras palabras, el juego hace referencia a un recurso con implicaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a su carácter lúdico y placentero.

Higueras Rodríguez (2020), concibe al juego como un recurso, puesto que el mismo se trata de una herramienta con carácter lúdico. Según la autora, el juego como recurso, concede la oportunidad de construir, ampliar, profundizar e intercambiar conocimientos. Esto último, se debe a que permite el establecimiento de una conexión entre la teoría y la práctica, transformándose así en una experiencia de índole vivencial, activa y dinámica. De este modo, el juego se torna un recurso primordial para fomentar las condiciones de producción de aprendizaje de los educandos.

Por su parte, Luna Castro et al. (2020), explican que el juego se trata de un recurso, ya que su implementación colabora en los procesos de aprendizaje, e incluso, en la participación activa de las personas como educandos. De acuerdo a las autoras, el juego como recurso brinda no sólo la posibilidad de desarrollar habilidades, sino también de explorar de manera placentera

y entretenida el entorno. Además, resaltan que proporciona herramientas para realizar aprendizajes a lo largo de la vida.

Según Patiño Porras (2015), el juego es un recurso, puesto que tiene el potencial de facilitar aprendizajes significativos en los educandos a través de situaciones dinámicas y atractivas, las cuales a su vez permiten explorar diversas soluciones para determinados escenarios. Desde el punto de vista de la autora, el juego se convierte en un recurso fundamental para implicar a los educandos en sus procesos de aprendizaje, debido a que el mismo también se adapta a sus procesos cognoscitivos.

Por otro lado, Martín Vílchez (2015), destaca que el juego se basa en un medio relacionado o contextualizado de acuerdo a las actividades cotidianas de la persona. Esta cuestión, convierte al juego en un recurso, el cual es altamente efectivo dentro del ámbito educativo. De acuerdo a la autora, cada vez que las personas participan en un juego implementado como recurso, utilizan estrategias, habilidades, destrezas y, por lo tanto, desarrollan competencias y construyen aprendizajes.

1.3.3 El juego como técnica.

Según Medina y Salvador (2002, citado en Fraustro Pinales, 2010), el juego es una técnica, debido a que implica la puesta en juego de un instrumento sustentado en conocimientos teóricos y científicos, respondiendo así al qué y por qué de la puesta en marcha de un determinado proceso.

Por su parte, Fraustro Pinales (2010), expone que el juego como técnica, se relaciona con fomentar el establecimiento de relaciones interpersonales, la participación activa y la comunicación. Asimismo, explica que el juego empleado como técnica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, promueve el desarrollo interpersonal y cognitivo de las personas. De este modo, el juego se constituye en un instrumento para llegar a un determinado escenario, donde se potencia el desarrollo de los sujetos, con énfasis en el plano social.

Dentro de la misma línea, Romero Rodríguez (2016) plantea que el juego se trata de una técnica, debido a que hace referencia a un instrumento que facilita y promueve las interacciones sociales entre las personas, orientándolas a colaborar y participar durante la realización del mismo. Además, destaca que contribuye a la potenciación y mejora de la comunicación entre sujetos durante diversos escenarios de índole social.

Por su parte, Hernández Monterrosa (2015), especifica que el uso del juego como técnica, reside en concretar determinadas acciones para así potenciar los aprendizajes. Asimismo, manifiesta que el juego empleado como una técnica, se trata de un instrumento que resulta atractivo, ya que facilita una comprensión entretenida de los diferentes contenidos. Sobre esto último, añade que la implementación del juego como técnica, dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, puede colaborar en la interiorización de conceptos, los cuales a su vez pueden resultar significativos para los educandos.

Desde la perspectiva de Andrade Carrión (2020), el juego hace referencia a una técnica de carácter participativo, puesto que alude a un instrumento que potencia la construcción de conocimientos, el despliegue de habilidades, e incluso, estimula la autodeterminación. La autora, también expone que el juego implementado como una técnica, alude a una cuestión lúdica que mejora el desarrollo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

1.3.4 El juego como estrategia.

Córdoba et al. (2017), explican que el juego como estrategia, es aquél que orienta la participación de índole activa en las personas, ya que potencia aspectos cognitivos, afectivos y emocionales. Asimismo, consideran al juego como una estrategia, debido a que implica una dirección y monitoreo de parte de los profesionales. De este modo, se promueven la sociabilidad, la creatividad y la construcción de saberes de parte de los educandos. En resumen, los autores manifiestan que el juego alude a una estrategia, puesto que su implementación debe estar mediada y planificada, para así dar lugar al desarrollo y los aprendizajes de los educandos.

Continuando, Medina y Salvador (2002, citado en Fraustro Pinales, 2010) manifiestan que el juego implica una estrategia, debido a que conlleva la planificación y puesta en marcha de secuencias de distintas actividades. Dichas actividades, pueden ser utilizadas en el ámbito educativo por un educador, para así desarrollar su quehacer en relación a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, Garrido y Velásquez (2010), conciben a la implementación del juego como una estrategia, puesto que el mismo favorece un ambiente para construir y generar aprendizajes. Esto último, se explica gracias a que promueve distintas cuestiones, tales como el aprendizaje cooperativo, la motivación, la confianza, la capacidad de análisis y el pensamiento. Por ende, el juego se puede emplear como una estrategia cuando se aplica a situaciones con el propósito de potenciar los procesos de aprendizaje.

Por su parte, Torres y Torres Perdomo (2007), exponen que el juego como estrategia es aquél que posee la intención de estimular y facilitar los procesos de aprendizaje a través de un conjunto de actividades sistemáticas y atractivas. Por lo tanto, desde su perspectiva, el juego se trata de una estrategia, debido a que enriquece al aprendizaje hasta transformarlo en uno de carácter significativo y duradero. Además, añaden que la utilización del juego como estrategia, concede al educando la posibilidad de diversificar y enriquecer sus vivencias, focalizar su determinación e intelecto, y reconocer sus fortalezas y limitaciones en la ejecución de actividades específicas, lo cual a su vez favorece la adaptación y participación en su entorno. En definitiva, las autoras manifiestan que al concebir al juego como una estrategia, jugar implica aprender, y viceversa.

Torres (2002), concibe al juego como una estrategia, debido a que el mismo requiere de una planificación en función de los conocimientos que las personas deben construir y sus ritmos de aprendizaje. Como consecuencia de dicha planificación, existe la posibilidad de que se generen momentos de disfrute. Al mismo tiempo, entiende al juego como una estrategia, puesto que no solamente ofrece la oportunidad de resolver y enfrentar desafíos, sino que también facilita los aprendizajes mediante la implementación de medios innovadores que se enriquecen de aportes didácticos y tecnológicos.

1.3.5 El juego como procedimiento.

Según Hernández (1996, citado en Méndez Le Maire, 2011), un procedimiento hace referencia a una secuencia de pasos que dan cuenta de maneras de proceder ante una determinada situación. Dentro de la misma línea, Valls (1995, citado en Méndez Le Maire, 2011), expone que al hablar de un procedimiento, se alude a un camino o vía para llegar a alcanzar objetivos. Para ello, resulta necesario el despliegue de una secuenciación de pasos ordenados para realizar actividades. En otras palabras, el juego implementado como procedimiento, implica la puesta en marcha de pasos en un determinado orden, en pos de realizar acciones que permitan alcanzar una meta concreta. De hecho, en la misma línea de pensamiento, Fraustro Pinales (2010), define al juego como un procedimiento, ya que el mismo requiere una secuencia o serie de pasos para su debida realización o implementación.

Continuando, Escalante Sanabria y Lizcano Flórez (2018), comentan que el juego como procedimiento, tiene como objetivo el despliegue de pasos para favorecer el aprendizaje mediante el placer y disfrute por jugar. Asimismo, expresan que como procedimiento, el juego

estimula y potencia las dimensiones cognitivas, comunicativas, corporales y éticas de las personas.

Desde la perspectiva de Franco García (2013), el juego se trata de un procedimiento, ya que implica un proceso que no puede ser dejado a la espontaneidad o al azar. Es decir, la implementación del juego como procedimiento, toma en cuenta una serie de pasos, principios y objetivos en cualquier contexto donde se lleve adelante el proceso educativo, siempre y cuando se presente una actitud lúdica de parte del educador. Por lo tanto, el juego implica un valioso procedimiento, ya que propicia las condiciones de producción de aprendizaje y actividades significativas.

1.4 Videojuego

1.4.1 Definiciones de videojuego.

Según Corvos et al. (2020), dentro de los contextos actuales, las altas tecnologías forman parte de la dinámica diaria, al igual que los videojuegos. Como consecuencia, estos últimos se encuentran presentes dentro de las vidas cotidianas de los sujetos, especialmente en grupos poblacionales jóvenes.

Es posible definir a los videojuegos como juegos de índole electrónica, capaces de visualizarse en una pantalla o dispositivo (Real Academia Española, s.f. b). Asimismo, Soto Ardila et al. (2019), afirman que los videojuegos son juegos digitales y audiovisuales, en los cuales las personas interaccionan con elementos virtuales a través del seguimiento de reglas y superación de desafíos.

De acuerdo a Rivera Arteaga y Torres Cosío (2018), los videojuegos poseen diversas formas de clasificación, entre ellas por edad y madurez del público, así como por su complejidad. Asimismo, expresan que los videojuegos conceden la oportunidad de investigar, explorar, controlar, asumir el mando y experimentar situaciones que se asemejan a la realidad.

Por otra parte, Roncancio-Ortiz et al. (2017, citado en Martínez, 2019) definen los videojuegos como una construcción de mundos de índole virtual, basada en reglamentos que ofrecen distintos medios de resolución de problemas, los cuales funcionan mediante un sistema de retroalimentaciones y recompensas.

1.4.2 El videojuego como potenciador de aprendizaje.

Existen distintos autores y teóricos que afirman que el videojuego permite desplegar y desarrollar competencias que potencian los aprendizajes. Esto se debe a que, pueden dar lugar a distintas destrezas producidas por los estímulos visuales, como ser las habilidades visomotoras y de control espacial. Asimismo, pueden promover la deducción, análisis, resolución de conflictos,

memoria, imaginación, síntesis, destrezas manipulativas y agilidad de respuesta (González-Vásquez e Igartua, 2018, citado en Martínez, 2019).

De acuerdo a López (2016, citado en Martínez, 2019), los videojuegos potencian y estimulan el desarrollo atencional, razonamiento inductivo, habilidades psicomotrices, búsqueda de datos e información, organización, resolución de tareas simultáneas, e incluso, habilidades metacognitivas. De acuerdo a este autor, la concretización del videojuego como potenciador de aprendizaje, se evidencia en la construcción de competencias digitales y el enriquecimiento de las prácticas docentes. Esto último, se explica debido a que la implementación de los videojuegos como herramientas atractivas, no sólo estimula a los educandos, sino que también es una condición necesaria en el contexto de la educación actual.

En relación al punto anterior, Gros (2000, citado en Martínez, 2019) manifiesta que el potencial de los videojuegos en relación con el aprendizaje, radica en el desarrollo competencias que se adquieren gracias a los contextos y entornos digitales.

Por su parte, Mainer (2006, citado en Núñez-Barriopedro et al., 2020), declara que los usuarios de videojuegos desarrollan cinco aprendizajes de índole significativa, los cuales son: destreza motriz; comprensión y asimilación de información verbal; actitudes vinculadas a la ética moral; destrezas intelectuales; y estrategias cognoscitivas. Asimismo, la autora describe que los videojuegos potencian no sólo la atención y concentración, sino también valores referidos a la justicia, equidad y colaboración.

Por otro lado, Martín-Barbero y Rey (1999, citado en Viteri Rodríguez, 2021) explican que los videojuegos son esenciales para la adquisición de habilidades valiosas para circular en el mundo de la tecnología, puesto que potencian y fortalecen tanto la multisensorialidad, como el vínculo entre la mente y el cuerpo.

Desde la perspectiva de González et al. (2007, citado en Núñez-Barriopedro et al., 2020), otro aspecto del videojuego como potenciador del aprendizaje, se trata del beneficio de la implementación del mismo a partir de las singularidades de las personas. Esto se debe a que, los videojuegos se pueden ajustar, configurar y adaptar tanto a las posibilidades y necesidades de los sujetos. Incluso, pueden dar lugar a una mayor comprensión respecto de lo que se pretende enseñar.

Continuando, Gee (2004, citado en Escobar Navarro, 2019) sostiene que los videojuegos van más allá de tratarse de un elemento multimedia y de ocio, puesto que requieren de la existencia de espacios de interacción entre sujetos. De este modo, el aspecto interaccional podría potenciar distintas instancias de aprendizaje, de construcción de conocimientos y de

colaboración. Por ende, los videojuegos podrían ser una gran herramienta no sólo para facilitar el carácter relacional dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino también para el abordaje de multiplicidad de contenidos.

Dentro de la misma línea, Romero (2012, citado en Escobar Navarro, 2019) explica que gracias a la implementación e inclusión de los videojuegos en el aula, los mismos pueden transformarse en mediadores de aprendizaje de los educandos. Inclusive, hace mención de algunas cuestiones que pueden promover los videojuegos, entre ellas: capacidad de reacción, motivación, tolerancia, resolución de problemas y atención a múltiples focos.

Por otra parte, Eguía (2012, citado en Viteri Rodríguez, 2021) expone que los videojuegos potencian y contribuyen a ciertas áreas de aprendizaje, entre ellas: desarrollo personal y social, debido a que los videojuegos promueven interés, motivación, atención, concentración, colaboración y compartir recursos; comportamiento y comprensión del mundo, puesto que permiten conocer algunos sucesos o hechos, así como una utilización temprana de software; lenguaje y alfabetización, ya que suele animar a las personas a explicar y contar lo que sucede dentro del videojuego, e inclusive, implementar el discurso y la palabra para organizar y aclarar ideas y sentimientos; desarrollo creativo, porque los videojuegos dan lugar a multiplicidad de respuestas y desplegar la imaginación; y desarrollo físico, dado que los videojuegos facilitan el control de la motricidad, por ejemplo, utilizando el ratón de la computadora para navegar y seleccionar elementos.

1.5 Videojuego “Los Sims 4”

1.5.1 Aproximaciones conceptuales a “Los Sims 4”.

El videojuego Los Sims 4, es publicado por Electronic Arts Incorporated en el año 2014. El mismo, consiste en emular la vida a través de la creación de personajes e invención de escenarios, así como mediante la construcción y diseño de edificaciones (Electronic Arts, 2019).

Por su parte, Zhao (2021) concibe a Los Sims 4 como un videojuego de simulación de índole social, el cual se encuadra dentro de una serie de juegos desarrollada por el estudio Maxis y publicada por la empresa Electronic Arts.

Por otro lado, Palomino Muñoz y Palomino Ortiz (2022), exponen que Los Sims 4, es la cuarta edición de la franquicia de Los Sims. Al mismo tiempo, lo definen como un videojuego perteneciente al género de simulación, en el cual los jugadores tienen la posibilidad de crear personajes, formar familias, escoger empleos, construir y decorar edificaciones, entre otras funcionalidades que imitan a la vida real.

Tabares Chaparro (2021), define a Los Sims 4 como un videojuego de simulación que permite recrear la vida a nivel individual o grupal. Para ello, el jugador controla y modula el accionar de personajes virtuales, con el propósito de satisfacer sus necesidades básicas y completar logros. Asimismo, el jugador puede llevar a cabo la creación de historias propias dentro del juego, ayudándose de la personalización y la elección de aspiraciones.

Los autores previamente citados, mencionan que el videojuego Los Sims 4 se encuentra dentro del género de simulación, lo cual hace referencia a que permite al jugador tomar control de lo que sucede y recrear situaciones o actividades del mundo real (Acosta Ruiz, 2018). Dichas actividades, se pueden llevar a cabo a través de las modalidades de juego, puesto que permiten: la creación y personalización de personajes, mediante la elección de rasgos, gustos, tirrias y aspiración vital; la invención de escenarios, jugando con personajes y estableciendo distintos vínculos; y llevar a cabo la cimentación y decoración de edificaciones (Electronic Arts, 2019).

1.5.2 Clasificación.

A continuación, se mencionan algunos modos de clasificación del videojuego Los Sims 4, de acuerdo a su entorno de ejecución, género y contenido.

Ejecución.

Debido al entorno de ejecución, es decir, los dispositivos donde se puede ejecutar, Los Sims 4 se clasifica como un videojuego para escritorio y consola. Esta cuestión, se debe a que el mismo se puede jugar en computadoras, a través de tecnologías de escritorio, y en videoconsolas, mediante dispositivos como Xbox o Play Station (Acosta Ruiz, 2018).

Género.

De acuerdo al género del videojuego, Los Sims 4 se considera de “simulación” y “sandbox” o “caja de arena” (ESRB Ratings, s.f.). La clasificación de “simulación”, hace referencia a la recreación de situaciones o actividades del mundo real, permitiendo al jugador tomar control de lo que sucede (Acosta Ruiz, 2018). Por otra parte, “sandbox” o “caja de arena”, es una metáfora que implica que el videojuego otorga completa libertad para explorar y construir (Lange, 2018).

Contenido.

En relación al contenido, se encuentra calificado como “Teen – Adolescentes”, lo cual implica que, por lo general, se recomienda para personas de 13 años o más. Esto se debe a que, puede incluir temas insinuantes, humor grosero y uso poco frecuente de lenguaje fuerte (ESRB Ratings, 2021).

1.5.3 Modos de juego.

Dentro de los Modos de juego en Los Sims 4, se encuentran el Modo Vivir, Modo Construcción y Estilismo o Crear Un Sim (CUS) (Electronic Arts, 2019). A continuación, se detallan algunas cuestiones sobre los mismos.

Modo Vivir.

El Modo Vivir, hace referencia a la creación de escenarios que se puede realizar jugando con personajes, atendiendo sus necesidades, ejerciendo profesiones y construyendo lazos vinculares (ya sea entablando amistades, romances, enemistades, e incluso, construyendo una familia). En dicho Modo, se puede jugar libremente, e incluso, utilizar escenarios o retos populares de la comunidad de Los Sims 4 como punto de partida. Dentro de estos últimos, se destacan: el “El desafío de los 100 bebés”, que consiste en criar a 100 infantes hasta que alcancen la juventud, y “El desafío del legado”, un reto en el que se debe jugar hasta alcanzar diez generaciones de una familia (Electronic Arts, 2019).

Modo Construcción y Compras.

El Modo Construcción, se basa en construir desde cero una edificación (Electronic Arts, 2019). Para ello, se utilizan distintas herramientas, tales como paredes derechas o curvas, pisos, plataformas, escaleras, entre otras. Dentro de este Modo, también se encuentra el diseño de interiores, el cual se lleva a cabo a través de la decoración de las construcciones con diversos elementos disponibles en un catálogo de compras.

Modo Estilismo o Crear Un Sim.

El Modo Estilismo o Crear Un Sim (CUS), permite no sólo la creación de los personajes o Sims, sino también una amplia personalización de los mismos. Esto se debe a que, se puede escoger una aspiración vital, rasgos de personalidad, tono de voz, forma de moverse, tipo de cuerpo, vestimenta y accesorios (Electronic Arts, 2019). Asimismo, a cada personaje, se le puede colocar nombre, apellido, género, pronombres, orientación sexual, situación de exploración romántica, gustos y disgustos.

2. Antecedentes

La investigación de Zúñiga Sánchez (2019), se denomina: Percepción de los docentes hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos. Su objetivo, reside en conocer la percepción de profesores respecto de la incorporación de estrategias de gamificación en el aprendizaje y videojuegos dentro del aula. Se corresponde con un estudio cuantitativo, de tipo no experimental, con alcance correlacional, descriptivo y de corte transversal. La muestra, se compone de 100 docentes que trabajan en dos instituciones educativas de gestión privada con

características similares, y que funcionan dentro del área urbana y perteneciente a la provincia de Guayas, Ecuador. Asimismo, las edades de los sujetos de la muestra oscilan entre los 19 y 48 años. El instrumento de recolección de datos, se basa en un cuestionario de 26 ítems con una escala tipo Likert, con cinco valores. Para trabajar con dichos datos, se emplean tanto el análisis de frecuencias, como la recopilación. Luego se procesan los mismos en el programa SPSS, en su versión 25. La autora, arriba a la conclusión de que los docentes poseen percepciones favorables respecto de la implementación de estrategias gamificadas y videojuegos. Además, resalta que existe una necesidad de formación continua e innovadora, puesto que resulta primordial preparar a los profesionales de la educación para la aplicación de los videojuegos en el aula.

Martínez (2019), lleva adelante un estudio que se titula: Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. Dicho estudio, persigue el objetivo de interpretar y describir las percepciones de un grupo de estudiantes y de docentes sobre las competencias que se desarrollan con la práctica del videojuego. Corresponde a un estudio empírico, de carácter cualitativo y con énfasis en lo interpretativo, descriptivo y micro etnográfico. La muestra, se compone por 10 videojugadores de 15 a 18 años, y 10 docentes de 25 a 35 años que suelen utilizar videojuegos en sus prácticas. Asimismo, los participantes de la muestra son provenientes de distintas comunas de la Región Metropolitana de Santiago de Chile. El instrumento utilizado, se trata de un cuestionario de auto aplicación de 11 preguntas para cada grupo de participantes, el cual fue confeccionado en conjunto con videojugadores expertos. En relación a los resultados, los mismos muestran que desde la perspectiva de los participantes, los jóvenes desarrollan una serie de competencias mediante la práctica del videojuego, las cuales pueden apoyar al aprendizaje, siempre que el énfasis se coloque en lo lúdico. Dentro de las competencias mencionadas en los resultados, se incluyen: creatividad, pensamiento y análisis crítico, habilidades intelectuales, tolerancia a la frustración, coordinación ojo-mano, trabajo en equipo, pensamiento rápido, aprendizaje de inglés, conocimientos de electrónica e informática, facilidad de lectura y escritura, gestión de sistemas de comunicación y reflexión sobre las consecuencias de las acciones.

Lorca Marín, Cuenca López, Vázquez Bernal y Delgado Algarra (2019), desarrollan un estudio nominado: Concepciones de los docentes sobre el tratamiento de las competencias a través de los videojuegos en el aula de ciencias. El objetivo del mismo, es conocer las percepciones de los docentes en ejercicio y formación inicial, respecto de la implementación didáctica de los videojuegos, así como averiguar las concepciones respecto de los contenidos de ciencias a trabajar mediante videojuegos. Por otra parte, se corresponde con un estudio de corte

cuantitativo y de paradigma interpretativo. La muestra, se conforma de 720 informantes de Cataluña, España. De los mismos, 659 pertenecen al conjunto de docentes en formación inicial, y 61 pertenecen al grupo de docentes en ejercicio (de los cuales 7 pertenecen al Nivel Inicial, 31 al Nivel Primario y 22 de Nivel Secundario). El instrumento para recabar datos, se trata de un cuestionario acerca de actitudes y concepciones, el cual se analiza posteriormente de manera estadística. En relación a los resultados, los autores comentan que existe unanimidad entre los grupos de docentes respecto del potencial de los videojuegos a la hora de trabajar contenidos, no sólo procedimentales, sino también actitudinales. Además, concluyen que los docentes, independientemente de su formación, coinciden en que los videojuegos son potenciadores de habilidades, tales como: creatividad, agilidad mental, atención, toma de decisiones y resolución de problemas.

Córdoba Castrillón y Ospina Moreno (2019), llevan adelante una investigación nombrada: Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. Dicha investigación, persigue el objetivo de determinar de qué modo influyen los videojuegos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de nivel preescolar. La misma, se corresponde a un estudio cuantitativo, con diseño metodológico, de alcance descriptivo, no experimental y con datos longitudinales. En relación a la población, la misma se constituye por: 41 instituciones educativas de gestión pública, correspondientes a nivel inicial y pertenecientes al municipio de Bello, Colombia; y 50 especialistas en infancia pertenecientes a distintas disciplinas. Los instrumentos de recolección de datos, son: la encuesta estructurada, para los docentes de las instituciones educativas; y la entrevista, para los especialistas en infancia. Los autores, concluyen que los videojuegos como herramientas tecnológicas, se constituyen como un instrumento y estrategia positiva para el aprendizaje.

Muñoz-Mejía, García-Herrera, Guevara-Vizcaíno y Erazo-Álvarez (2020), desarrollan un estudio titulado: Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. Su objetivo, radica en determinar la influencia de los videojuegos como estrategia didáctica, dentro del proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales, en los alumnos de décimo de básica de la Unidad Educativa República del Ecuador de la ciudad de Cuenca. Dicho estudio, corresponde a uno de alcance explicativo, cuasi experimental y de corte longitudinal. En relación a la muestra, la misma se compone de 30 estudiantes de 10mo de básica, cuyas edades comprenden de los 14 a 16 años, y que cursan en la Unidad Educativa República del Ecuador, ubicada en la ciudad de Santa Ana de los Ríos de Cuenca, Ecuador. En cuanto a los instrumentos, se utilizan cuestionarios con preguntas de tipo Likert con una escala de cuatro

valores (desacuerdo, indiferente, de acuerdo y totalmente de acuerdo), para abordar cuestiones de los videojuegos y dar cuenta de sus conocimientos del área de Ciencias Naturales. Para llevar a cabo el análisis y la interpretación de datos, se entrecruzaron los datos obtenidos en los cuestionarios, y se realizaron pruebas de medias y de t-Student. Como resultado, los autores arriban a la conclusión de que gracias a la aplicación de videojuegos, 93,3% de los estudiantes potencian sus aprendizajes y refuerzan sus conocimientos. Asimismo, destacan que la implementación de videojuegos, resulta fundamental en la educación, ya que por un lado, supera los modelos de corte tradicionalista, y por el otro, permite tanto el desarrollo de destrezas como el despliegue de trabajo colaborativo, en pos de alcanzar el objetivo de aprender distintos contenidos.

Núñez-Barriopedro, Sanz-Gómez y Ravina-Ripoll (2020), llevan adelante una investigación denominada: Videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. El objetivo de su investigación, radica en analizar si se presentan diferencias significativas, o si existe una opinión generalizada, entre personas consumidoras de videojuegos respecto de los beneficios o perjuicios que éstos aportan, especialmente en el área de educación. La investigación corresponde a una de tipo empírico, con enfoque cuantitativo y de alcance exploratorio y correlacional. En relación a la muestra, se compone por 400 personas de España, usuarias de videojuegos, cuyas edades oscilan entre los 11 y 64 años. El instrumento de recolección de datos, es una encuesta, sobre la cual se emplea el método de análisis factorial y el de análisis de clúster. El resultado al que arriban los autores, es que las personas consumidoras de videojuegos, poseen una actitud positiva respecto de éstos como potenciadores del desarrollo personal, lo cual permite la apertura hacia el uso de los mismos dentro de la educación.

Mojena Wilce y Salcines-Talledo (2021), llevan a cabo una investigación llamada: Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. El objetivo de la misma, reside en profundizar respecto del valor educativo del videojuego, a partir de la perspectiva de los estudiantes de Educación Secundaria. Por otra parte, se trata de una investigación con enfoque cuantitativo, no experimental y de alcance descriptivo. En cuanto a la muestra, la misma es seleccionada de manera no probabilística, y se compone por 55 estudiantes, cuyas edades comprenden desde los 12 a 21 años. Asimismo, el 49% de los sujetos de dicha muestra se identifican como masculinos, y el 51% como femeninos. En relación al instrumento de recolección de datos, se emplea una evaluación diagnóstica dirigida a los estudiantes, la cual se basa en una escala tipo Likert. El análisis de datos, se lleva a cabo a través del programa

estadístico SPSS en su versión 22. Las autoras, concluyen que los estudiantes de secundaria muestran interés por los videojuegos y las tecnologías, y desean que los docentes implementen los mismos durante el armado de clases y el desarrollo de materiales educativos. Además, añaden que los estudiantes reconocen que los videojuegos tienen el potencial de realizar aportes en sus aprendizajes.

Viteri Rodríguez (2021) desarrolla una investigación nombrada: Los videojuegos no serios como una herramienta didáctica en la enseñanza de la literatura en estudiantes del nivel bachillerato. El objetivo que propone dicha investigación, es analizar el uso de videojuegos de tipo no serio, como una herramienta didáctica en la enseñanza de la literatura en estudiantes del nivel bachillerato. Asimismo, el estudio emplea una metodología cuantitativa, corresponde a uno de tipo hermenéutico e interpretativo, y de niveles exploratorio y descriptivo. En cuanto a la muestra, la misma se compone de 30 estudiantes de 1° año de bachillerato, que habitan en Loja, Ecuador. Para la recolección de datos, se implementa una encuesta con el sistema de escala Likert, y para el análisis de los mismos, se recurre al estudio de índole sistemática de cuadros estadísticos. El autor, arriba a la conclusión de que la mayoría de los videojuegos no serios poseen modalidades vinculadas a la literatura, y algunos títulos se pueden orientar a una aplicación educativa. Al mismo tiempo, el autor concluye que existe una urgencia en relación a la fusión de elementos audiovisuales, capaces de promover interés real de parte de las nuevas generaciones, frente a lo cual, la implementación de videojuegos resulta ampliamente significativa.

Reyes Artica (2022), realiza una investigación titulada: Videojuegos y aprendizaje en estudiantes de séptimo ciclo de nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022. Dicha investigación, presenta el objetivo de determinar el modo en el que se vinculan los videojuegos en el aprendizaje de estudiantes de séptimo ciclo de nivel secundario, en un colegio de Huancayo. La misma, corresponde a un estudio con enfoque cuantitativo, alcance descriptivo, diseño no experimental y correlacional. En cuanto a la población, la misma se constituye de 70 estudiantes, de la cual, luego de la realización del muestreo probabilístico, se seleccionan 60 estudiantes de séptimo ciclo de nivel secundario, de un colegio de la ciudad de Huancayo, Perú. Los métodos que implementa, son el hipotético-deductivo y el estadístico. En relación a la recolección de datos, se efectúa la técnica de encuesta, la cual se realiza con 10 ítems por cada variable. Al mismo tiempo, para medir y trabajar con las variables, se emplea la escala de Likert. En cuanto a los resultados, los mismos dan cuenta de la existencia de una correlación positiva entre los videojuegos y el aprendizaje. Frente a ello, la autora concluye que los videojuegos se

tratan de una herramienta digital asociada al aprendizaje, puesto que permiten el desarrollo de distintas habilidades (concentración, atención, creatividad, estrategias para alcanzar metas y resolución de problemas).

Lombas Imbaquingo (2023), lleva adelante un estudio denominado: El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de Historia del Arte en Segundo de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Daniel Reyes”. El mismo, tiene como objetivo brindar información sobre el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de Historia del Arte, en segundo de bachillerato general unificado de la “Unidad Educativa Daniel Reyes”, con el fin de diseñar estrategias de enseñanza basadas en la gamificación para generar aprendizaje significativo. Asimismo, corresponde a una investigación cualitativa, acompañada de una delimitación etnológica y de un alcance descriptivo. Por otra parte, la muestra se compone de 20 docentes del Área de Educación Cultural y Artística, pertenecientes a la Unidad Educativa Daniel Reyes, ubicada en la ciudad de Sucre, Ecuador. La técnica escogida para recolectar datos, es la encuesta, haciendo uso de la aplicación Google Forms. El autor, arriba al resultado de que 90% de docentes no ha escuchado sobre el videojuego Minecraft, mientras que tan sólo un 7% ha escuchado vagamente sobre él y un 3% de los entrevistados ha escuchado acerca del mismo. Frente a esto, el autor concluye que el desconocimiento de este videojuego, genera una no aplicación del mismo dentro del quehacer docente, lo cual resalta la importancia de promover el videojuego para su debida utilización. Además, explica que la divulgación de los videojuegos como herramientas innovadoras y educativas, podría transformar la mirada docente en pos de dar lugar a su implementación, no sólo en la asignatura de Arte, sino también en otras áreas educativas.

3. Planteo de Problema

Gracias al contexto y la cultura actual existen nuevas formas de jugar, especialmente dentro de la población adolescente, las cuales se encuentran acompañadas por diversos elementos y aparatos tecnológicos (Greco y Medina, 2018). De hecho, de acuerdo a Duek (2014, citado en Greco y Medina, 2018), las nuevas tecnologías, pueden dar lugar a múltiples posibilidades de entretenimiento, las cuales se adaptan a las demandas y necesidades de los usuarios de las mismas. Frente a estas distintas cuestiones, es posible plantearse ciertos interrogantes en el ámbito psicopedagógico, específicamente sobre la utilización de los videojuegos y las tecnologías como recursos, e incluso, acerca de sus incidencias en las formas de producir aprendizaje (Greco y Medina, 2018).

Teniendo en consideración lo previamente expuesto, se permite el surgimiento del interés por el tema del presente trabajo. El mismo, se basa en describir las representaciones y percepciones de Psicopedagogos de la localidad bonaerense de Tigre, que se desempeñan en el área escolar y en instituciones de Nivel Secundario de gestión pública. Se indaga respecto de sus ideas frente a la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego "Los Sims 4", y su incidencia en las condiciones para potenciar las condiciones de aprendizaje sobre estudiantes de 6to año de una escuela de Nivel Secundario y de gestión pública de dicha localidad.

La investigación llevada a cabo, utiliza una metodología empírica con enfoque cualitativo. Dicha elección, se basa en obtener y analizar datos (Hernández Sampieri et al., 2014) e implementar instrumentos no estandarizados para conocer las perspectivas de los participantes (Montero y León, 2007). Por lo tanto, se busca examinar las percepciones para entender un fenómeno desde el punto de vista de las personas involucradas (Hernández Sampieri et al., 2014). Asimismo, se emplean entrevistas semiestructuradas como instrumento para la recolección de datos.

La metodología previamente citada, resulta oportuna debido a que el propósito de la investigación, implica la recolección de datos para indagar, desde las apreciaciones y conocimientos de Psicopedagogos de la localidad de Tigre que trabajan en el área escolar y Nivel Secundario, si la intervención psicopedagógica planteada propicia las condiciones para producir aprendizaje.

Asimismo, el presente estudio es de alcance exploratorio, descriptivo. Se considera que posee un alcance exploratorio, puesto que la finalidad del mismo remite a examinar un problema que resulta novedoso (Hernández Sampieri et al., 2014), como sería el caso de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego "Los Sims 4" y su incidencia en las condiciones para producir aprendizaje. Por otro lado, es de alcance descriptivo, debido a que se aspira a brindar un panorama del fenómeno (Hernández Sampieri et al., 2014), al caracterizar las percepciones de los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar.

Cabe aclarar que la pertinencia de la presente investigación, comprende distintos aspectos, siendo uno de ellos la construcción de conocimiento psicopedagógico, puesto que pretende colaborar en la exploración de las condiciones de producción de aprendizaje que potencia el videojuego "Los Sims 4". En segundo lugar, se busca aportar a la disciplina una mayor conciencia respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo "Los Sims 4", especialmente ya que este último es gratuito (Electronic Arts, 2022).

Lo anteriormente citado, también refleja su relevancia social, puesto que los educandos pueden potenciar sus condiciones de producción de aprendizaje a través del videojuego “Los Sims 4”. Al mismo tiempo, los Psicopedagogos pueden beneficiarse con saberes sobre una herramienta gratuita y moderna. Esto último, puede brindar la oportunidad de incorporar al videojuego “Los Sims 4” como una intervención psicopedagógica, para así incidir sobre las condiciones de producción de aprendizaje de los sujetos que acompañan.

En base a lo previamente mencionado, se puede formular la problemática de investigación de la siguiente manera: Desde las representaciones de los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en el Nivel Secundario de gestión pública, ¿la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego "Los Sims 4", potencia las condiciones para producir aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela de Nivel Secundario de gestión pública de Tigre?

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Describir las representaciones de los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, detallando si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, potencia las condiciones para producir aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre.

4.2 Objetivos específicos

a) Detallar las representaciones que poseen los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, respecto de si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, promueve las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de dicha localidad.

b) Establecer, desde las representaciones que poseen los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, se trata de un recurso, técnica, estrategia o procedimiento.

c) Examinar qué condiciones de producción de aprendizaje, propicia la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre, desde las representaciones de los Psicopedagogos

de dicha localidad, que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública.

5. Método

5.1 Diseño

El presente estudio, se lleva a cabo con una orientación cualitativa, debido a que su principal propósito radicó en la descripción, interpretación y comprensión de un determinado fenómeno a través de las percepciones, significados y representaciones producidas por los participantes (Hernández Sampieri et al., 2014).

Por otro lado, el tipo de diseño que se utiliza es el fenomenológico, ya que Hernández Sampieri et al. (2014), sostienen que el mismo permite explorar las vivencias y declaraciones de los participantes. Además, da lugar a la descripción y comprensión de las representaciones y perspectivas de varios sujetos respecto de un fenómeno particular, con el propósito de encontrar puntos en común entre las mismas.

Lo previamente citado, coincide con la presente investigación, puesto que la misma tiene como objetivo describir y analizar las representaciones de Psicopedagogos que trabajan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública de la localidad bonaerense de Tigre, respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” y su incidencia en las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de una escuela de gestión pública, ubicada en la misma localidad. Por lo tanto, se pretende detallar y entender el fenómeno mencionado a partir de las perspectivas de los participantes.

5.2 Participantes

Hernández Sampieri et al. (2014), sostienen que dentro de las investigaciones cualitativas, el tamaño de la muestra no se considera relevante. Esto se debe a que, el interés del investigador no radica en aplicar generalizaciones a una población amplia, sino más bien, comprender y estudiar un fenómeno en profundidad. Por este motivo, los autores expresan que los participantes del estudio de índole cualitativa, no necesariamente deben conformar una muestra estadísticamente representativa de la población.

Habiendo aclarado lo anteriormente citado, los participantes que conforman la unidad de análisis, son 12 Psicopedagogos que se desempeñan en el área escolar y dentro del Nivel Secundario de gestión pública de la localidad bonaerense de Tigre, cuyos años de ejercicio profesional oscilan entre los 2 y 23 años. Por otro lado, 9 de los profesionales han alcanzado un nivel de estudios Terciario, y los 3 restantes, un nivel Universitario.

Teniendo en consideración lo previamente expuesto, la muestra se trata de una de tipo no probabilística y homogénea. Respecto de lo no probabilístico, Hernández Sampieri et al. (2014) explican que hace referencia a una selección que coloca el énfasis en las características del estudio y criterios de investigación, en lugar de responder a cuestiones estadísticas o generalizaciones. Por lo tanto, dicha selección depende de las particularidades de la investigación.

En relación a la muestra de tipo homogénea, Hernández Sampieri et al. (2014), mencionan que los participantes presentan rasgos, características o perfiles similares, lo cual permite enfocarse en la temática a investigar y destacar situaciones dentro de un determinado grupo social. En este caso, los participantes coinciden con cierto perfil, lo cual da cuenta de que la muestra se trata de una de tipo homogénea.

Por otra parte, se tienen en consideración los siguientes criterios de inclusión para incorporar a los participantes en la investigación: Ser Psicopedagogo/a; desempeñarse en el área escolar; trabajar en una institución educativa de Nivel Secundario, de gestión pública y en la localidad bonaerense de Tigre. Al mismo tiempo, se tienen presentes los siguientes criterios de exclusión, los cuales remiten a rasgos que no son tenidos en cuenta para formar parte de la unidad de análisis: Trabajar únicamente en una institución educativa de Nivel Inicial, Primario, Terciario o Universitario; desempeñarse en una institución educativa de gestión privada; y llevar a cabo la labor en el área escolar fuera de la localidad bonaerense de Tigre.

5.3 Técnica de recolección de datos

La técnica escogida para la recolección de datos, es la entrevista semiestructurada, la cual en este caso, se implementa mediante el software de Formularios de Google. Teniendo en consideración lo propuesto por Hernández Sampieri et al. (2014), dentro de las investigaciones cualitativas, las entrevistas permiten realizar interrogantes en pos de la obtención de opiniones, experiencias, vivencias y perspectivas de los participantes. Asimismo, los autores comentan que las entrevistas de índole semiestructurada, contemplan una guía de preguntas y otorgan libertad al entrevistador para realizar la apertura de espacios o interrogantes adicionales, en el caso de ser necesaria una ampliación de las respuestas otorgadas por los participantes.

Para llevar adelante la entrevista semiestructurada del presente estudio, se formulan preguntas que tienen en consideración los objetivos que se persiguieron en la investigación. Al mismo tiempo, se las organiza en distintos ejes o dimensiones, de acuerdo a los constructos de la investigación. Para ello, se utiliza una guía que permite orientar la realización de interrogantes y

brindar flexibilidad en el caso de que se torne necesario poder precisar u obtener más información (Hernández Sampieri et al., 2014).

5.4 Procedimiento

Cabe aclarar que dentro del procedimiento, y de acuerdo con los principios éticos, se emplea un consentimiento informado, el cual fue facilitado a los participantes. Dicho consentimiento, según Losada (2014), se trata de un instrumento que permite proteger los derechos de las personas que participan de la investigación, puesto que otorga la libertad de participar del estudio de manera voluntaria. E inclusive, brinda la posibilidad de retirarse durante cualquier instancia.

Asimismo, se tiene en cuenta el principio de confidencialidad planteado por Hernández Sampieri et al. (2014). El mismo, implica que los participantes permanecen en el anonimato, por lo que se procede a cambiar sus verdaderos nombres por iniciales, números o códigos.

Habiendo aclarado lo previamente citado, se comienza la salida al campo convocando a Psicopedagogos que se desempeñan en el área escolar y en instituciones de Nivel Secundario de gestión pública de la localidad bonaerense de Tigre. A continuación, se los contacta vía correo electrónico o aplicaciones de mensajería, de acuerdo a nexos establecidos entre colegas.

Luego de contactar a los participantes, se les explican los propósitos y alcances de la investigación, dando a entender que su participación es voluntaria y que se resguarda su privacidad. Seguidamente, se les envía el consentimiento informado en formato de documento de Word, el cual deben completar. De forma posterior, se les facilita un enlace con la entrevista mediante el Formulario de Google, en el cual cuentan con la libertad de responder a los interrogantes con la cantidad de caracteres que deseen. Asimismo, al final de la entrevista, se les presenta un espacio en el cual pueden aclarar, añadir o explicar alguna cuestión, en caso de que lo consideren necesario.

Una vez realizadas las entrevistas, se proceden a analizar los datos obtenidos. De acuerdo a Vasilachis de Gialdino et al. (2006), el análisis de datos de índole cualitativa, es aquél que permite la interpretación y comprensión de vivencias, experiencias y creencias de sujetos en distintas situaciones sociales.

Para llevar a cabo el análisis anteriormente señalado, se toma en consideración lo propuesto por Hernández Sampieri et al. (2014). Dichos autores, exponen que en primer lugar se exploran y toman los datos no estructurados, para luego brindarles una estructura mediante la creación de dimensiones de análisis. A continuación, los autores expresan que se comparan los datos, e incluso, se los interpreta y detalla, teniendo en cuenta el contexto donde fueron

producidos y el fenómeno planteado en la investigación. Posteriormente, se vinculan los resultados obtenidos a los conocimientos disponibles, para luego dar lugar a descripciones respecto del fenómeno a investigar.

6. Resultados

El objetivo principal de este estudio, es describir las representaciones de Psicopedagogos que se desempeñan en el área educativa y en el Nivel Secundario de gestión pública en la localidad bonaerense de Tigre, y conocer si consideran que la intervención psicopedagógica incluyendo “Los Sims 4”, promueve las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de una escuela de gestión pública de dicha localidad. Para ello, se obtienen las representaciones de los profesionales gracias al trabajo de campo, cuya muestra se compone de 12 Psicopedagogos que se desempeñan en el área escolar y en el Nivel Secundario de gestión pública, dentro de la localidad bonaerense de Tigre. Asimismo, sus años de ejercicio profesional oscilan entre los 2 y 23 años. Además, 9 profesionales han alcanzado un nivel de estudios Terciario, mientras que 3 de ellos, uno de nivel Universitario.

A continuación, en este apartado se lleva adelante un relevamiento de las respuestas manifestadas por los distintos participantes. Los hallazgos obtenidos, dan cuenta de que sí resulta posible describir las representaciones que poseen en relación a lo planteado dentro de esta investigación. Al mismo tiempo, los resultados se organizan teniendo en consideración las dimensiones o ejes de análisis que se proponen dentro del instrumento de recolección de datos, los cuales a su vez forman parte de los constructos de la investigación.

6.1 Eje 1: Condiciones de producción de aprendizaje

En relación a la presente dimensión de análisis, la misma se destina a dar cuenta de las representaciones y concepciones de los profesionales respecto del concepto de aprendizaje y cuáles consideran que son las condiciones para la producción del mismo.

En cuanto al concepto de aprendizaje, los profesionales entrevistados expresan de manera coincidente, que se trata un fenómeno procesual e interaccional. En cuanto a lo procesual, se refieren al aprendizaje como un proceso en el cual se construyen y adquieren conocimientos, valores y habilidades. Además, comentan que el aprendizaje se trata de una cuestión continua, ya que se da a lo largo de toda la vida. Sobre estos aspectos, un profesional repara en que: “(...) *El aprendizaje es un proceso que dura toda la vida, en el cual la persona adquiere conductas y conocimientos (teóricos y prácticos), además de desarrollar habilidades y valores (...)*” (Participante 12, julio 2023). De la misma forma, un entrevistado aporta: “(...) *En mi opinión, el Aprendizaje es el proceso mediante el cual las personas adquieren y procesan distintos*

conocimientos o habilidades que les permiten ir desarrollándose a lo largo de su vida (...)” (Participante 10, julio 2023).

Continuando, manifiestan un aspecto interaccional dentro del aprendizaje. Dicha cuestión, se evidencia cuando algunos profesionales explican que el aprendizaje posee un carácter social, ya que se pone en juego la interacción con otras personas y el entorno. Sobre esto último, un entrevistado manifiesta: *“(...) Es un proceso activo, social y dinámico (...)*” (Participante 6, julio 2023). En la misma línea, un participante resalta: *“(...) Considero que el aprendizaje es un proceso personal y social (...)*” (Participante 8, julio 2023). Además, un profesional aporta que: *“(...) es un proceso activo, continuo y constructivo mediante el cual las personas logran adquirir conocimientos, gracias a la interacción con su entorno y con otros (...)*” (Participante 7, julio 2023).

En cuanto a las condiciones de producción de aprendizaje, distintos profesionales explican que las mismas pueden ser variadas, tal como lo refleja la siguiente respuesta: *“(...) Para producir aprendizajes, las condiciones son variadas (...)*” (Participante 11, julio 2023). Del mismo modo, un participante comenta: *“(...) Las condiciones para la producción de aprendizaje son diferentes y pueden variar según las características individuales y el contexto donde se produce dicho aprendizaje (...)*” (Participante 9, julio 2023).

Por otra parte, los profesionales coinciden en que las condiciones de producción de aprendizaje, pueden residir en cuestiones internas o personales, tales como la motivación, el esfuerzo, la atención y la conexión con conocimientos previos para así generar significatividad. Al respecto, un profesional menciona: *“(...) Algunas condiciones son la motivación, participación, relevancia y conexión del contenido con los conocimientos previos y la existencia de desafíos adecuados que estimulen la superación (...)*” (Participante 9, julio 2023). Sobre esta misma cuestión, otro participante manifiesta: *“(...) es necesario contar con motivación intrínseca (...)*” (Participante 7, julio 2023). Además, otro resalta: *“(...) la existencia de desafíos y metas alcanzables que motiven el esfuerzo (...)*” (Participante 8, julio 2023). De la misma manera, otro profesional trae a colación: *“(...) Considero importante la motivación, la atención, que el aprendizaje sea significativo (...)*” (Participante 4, junio 2023).

Al mismo tiempo, los profesionales manifiestan la existencia de condiciones de producción de aprendizaje vinculadas a lo ambiental y social. Entre dichas condiciones, destacan que el entorno debe ser seguro, adecuado y estimulante. Asimismo, explican que deben existir interacciones con otras personas y con el ambiente, e inclusive, que se debe

fomentar la participación activa. Así lo expresa un profesional al mencionar: “(...) *Para que se produzca el aprendizaje, es fundamental contar con una interacción, ya sea social o con el entorno, sobre todo activa (...)*” (Participante 7, julio 2023). Otro de los participantes, comenta: “(...) *propiciar la interacción de manera que todos los participantes de una clase lo hagan de manera activa (...)*” (Participante 11, julio 2023). Además, otro Psicopedagogo añade: “(...) *un entorno estimulante (...)*” (Participante 8, julio 2023). Inclusive, un entrevistado manifiesta: “(...) *que haya un ambiente seguro y que se tenga la oportunidad de interactuar con otros (...)*” (Participante 6, julio 2023).

6.2 Eje 2: Intervención psicopedagógica

En cuanto a la segunda dimensión de análisis, cuyo objetivo es dar cuenta de los modos en los cuales los profesionales definen las intervenciones psicopedagógicas, las respuestas otorgadas apuntan a que las mismas, implican la configuración e implementación de acciones y estrategias para promover los aprendizajes y las condiciones para producir los mismos. Además, aclaran que las intervenciones psicopedagógicas, se llevan a cabo en diversas situaciones y contextos. Sobre estas cuestiones, un profesional aporta: “(...) *Las intervenciones psicopedagógicas son acciones que desarrollan los profesionales de la psicopedagogía para promover el desarrollo y el aprendizaje de los individuos. Estas intervenciones se basan en conocimientos de los profesionales, y se aplican en diferentes contextos (...)*” (Participante 6, julio 2023). Continuando, otro añade: “(...) *son las que se orientan a promover y mejorar las condiciones en las que se aprende (...)*” (Participante 9, julio 2023). Inclusive, un entrevistado alude a que las mismas hacen referencia a: “(...) *trabajar con los aprendizajes en distintas situaciones, contextos, ya sean formales o informales (...)*” (Participante 8, julio 2023).

Por otro lado, los profesionales exponen que las intervenciones psicopedagógicas se deben adaptar y ajustar de acuerdo a las fortalezas, recursos, características, posibilidades y necesidades individuales. Frente a ello, un participante expresa lo siguiente: “(...) *Pueden ser muy amplias y deben adaptarse a la persona, sus recursos y necesidades (...)*” (Participante 10, julio 2023). Del mismo modo, otro explica que: “(...) *implica el diseño e implementación de estrategias adaptadas a las necesidades individuales (...)*” (Participante 4, junio 2023). Otro entrevistado, expresa que se realizan: “(...) *Siempre partiendo de las posibilidades de dicha persona (...)*” (Participante 12, julio 2023). Y dentro de la misma línea, un profesional aporta que: “(...) *deberían partir de la identificación de las necesidades específicas de cada persona (...)*” (Participante 7, julio 2023).

6.3 Eje 3: Juego

Respecto de este eje de análisis, se les consulta a los profesionales en relación a sus formas de concebir el juego. Principalmente, manifiestan que el mismo refiere a una experiencia, actividad y proceso de carácter lúdico, el cual tiende a despertar sensaciones de placer, disfrute, distensión y diversión. Sobre ello, un profesional acota que: “(...) *Es un momento de relajación y distensión, donde se tiende a la diversión y disfrute (...)*” (Participante 10, julio 2023). En la misma línea, un entrevistado comenta: “(...) *El juego es una actividad o proceso, el cual es espontáneo y placentero. Se lleva a cabo con un propósito lúdico (...)*” (Participante 6, julio 2023). Sobre lo mismo, un participante expresa: “(...) *el juego es una actividad lúdica, placentera y espontánea (...)*” (Participante 8, julio 2023). Y del mismo modo, otro añade: “(...) *Es una actividad que un sujeto realiza para pasar un buen momento y entretenerse (...)*” (Participante 2, junio 2023).

Continuando con esta dimensión, los profesionales también sostienen que el juego tiene un potencial para dar lugar a la promoción de aprendizajes y habilidades. Dentro de esta línea, un profesional indica: “(...) *permite el trabajo y la construcción de determinadas habilidades y aprendizajes (...)*” (Participante 1, junio 2023). Un participante, añade: “(...) *los individuos pueden fomentar habilidades, y construir saberes (...)*” (Participante 9, julio 2023). Otro de los entrevistados, suma que: “(...) *puede ser considerado como un recurso para promover aprendizajes (...)*” (Participante 11, julio 2023). Incluso, uno explica que: “(...) *se puede trabajar en el desarrollo de habilidades o distintas capacidades (...)*” (Participante 10, julio 2023).

Además, los entrevistados argumentan que el juego se trata de una actividad inherente a las personas, y que también implica el establecimiento de interacciones, comunicaciones o relaciones con otros. Al respecto del juego como actividad propia de las personas, un profesional indica: “(...) *Desde mi enfoque, el juego es una actividad intrínsecamente humana (...)*” (Participante 7, julio 2023). Y dentro de la misma línea, otro comenta: “(...) *El juego es una actividad desarrollada por todos los sujetos (...)*” (Participante 1, junio 2023). En cuanto al carácter interaccional o social, un participante añade: “(...) *las personas pueden experimentar, interactuar con otros (...)*” (Participante 7, julio 2023). Continuando, otro entrevistado agrega: “(...) *Necesita una participación activa y creativa, y que las personas interactúen con el entorno y con otros (...)*” (Participante 6, julio 2023). Asimismo, otro argumenta que: “(...) *Es una forma natural de explorar, experimentar, aprender y relacionarse con otros individuos (...)*” (Participante 8, julio 2023).

6.4 Eje 4: Videojuego "Los Sims 4"

La cuarta dimensión de análisis, pretende dar cuenta de las concepciones de los Psicopedagogos en cuanto al constructo de videojuego. Asimismo, busca conocer de qué manera definen al videojuego "Los Sims 4".

En relación al concepto de videojuego, la mayoría de las respuestas apuntan a que un videojuego se trata de un modo de entretenimiento interactivo y digital. También, dan cuenta de que se lleva adelante a través de dispositivos tecnológicos y electrónicos, como lo sería en el caso de las pantallas, televisores, computadoras, consolas y celulares, entre otros. Así lo expresa uno de los entrevistados, cuando sostiene lo siguiente: *"(...) Un videojuego es una forma de entretenimiento que se despliega en pantallas o dispositivos diferentes, como computadoras, consolas de videojuegos o celulares (...)"* (Participante 7, julio 2023). Otro de los participantes, acota: *"(...) Es un recurso interactivo que se presenta en formato digital y se juega a través de dispositivos electrónicos (...)"* (Participante 6, julio 2023). Y en la misma línea de pensamiento, un entrevistado expresa: *"(...) El videojuego es un tipo de juego interactivo llevado a cabo a través de una pantalla, ya sea televisor, computadora u otros dispositivos (...)"* (Participante 10, julio 2023).

Por otro lado, en cuanto al videojuego "Los Sims 4", los profesionales coinciden en que el mismo se trata de un juego de simulación de la vida, haciendo hincapié en que se asemeja a situaciones y actividades de la cotidianidad de las personas. Al respecto, un Psicopedagogo comenta: *"(...) Es un videojuego donde se imita la vida, porque se ofrece la posibilidad de diseñar y personalizar personajes, quienes pueden realizar actividades cotidianas (...)"* (Participante 9, julio 2023). Asimismo, otro manifiesta: *"(...) Es un videojuego de simulación de vida, en el que las personas tienen el control sobre la vida de los Sims, tomando decisiones, guiándolos en su día a día (...)"* (Participante 6, julio 2023). Incluso, un participante añade que se trata de un: *"(...) Videojuego de rol que emula diversos aspectos de la vida cotidiana de una persona (vivienda, trabajo, vida diaria, relaciones interpersonales) (...)"* (Participante 12, julio 2023).

Además, los profesionales comentan respecto de algunas funciones del videojuego "Los Sims 4" dentro de sus definiciones sobre el mismo. Entre dichas funciones, destacan la creación y personalización de personajes, construcción de hogares, desarrollo de tareas, emociones, habilidades, profesiones y relaciones. Así lo expresa un Psicopedagogo, al mencionar que: *"(...) tiene la opción de personalizar la apariencia, personalidad, relaciones y actividades de los personajes, así como también construir y decorar sus hogares (...)"*

(Participante 7, julio 2023). Al mismo tiempo, un entrevistado aporta: “(...) *consiste en generar personajes, crearles su apariencia, elegir su profesión, construir su hogar, decidir si vivirá solo o en familia, si tendrá mascotas, hacer los quehaceres domésticos, trabajar, estudiar, cuidar de la casa, de las plantas, entre otras acciones (...)*” (Participante 11, julio 2023). Otro de los participantes, comenta: “(...) *proporciona un mundo donde se pueden construir casas, establecer relaciones, perseguir objetivos y explorar diferentes aspectos de la vida (...)*” (Participante 9, julio 2023). Además, otro explica que el videojuego permite: “(...) *socializar con otros sims, desarrollar habilidades en áreas como la cocina, la música, la pintura, la jardinería y el fitness, y perseguir carreras profesionales. También se pueden establecer relaciones románticas, casarse, tener hijos y ver cómo crecen (...)*” (Participante 4, junio 2023).

6.5 Eje 5: Intervención Psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” como potenciador de las condiciones de producción de aprendizaje

Dentro de esta dimensión, se buscan conocer las representaciones de los Psicopedagogos, en relación a la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” como potenciador de las condiciones de producción de aprendizaje. Para ello, se los invita a responder a distintos interrogantes.

Al preguntar a los Psicopedagogos en cuanto a las circunstancias específicas donde utilizarían el videojuego, explican que lo implementarían como una herramienta para propiciar el desarrollo de habilidades y competencias sociales, emocionales y de la vida diaria. También, argumentan que lo destinarían para promover la creatividad, resolución de conflictos, pensamiento crítico, organización espacial, manejo del dinero, planificación del futuro, toma de decisiones y organización de tiempos. Además, comentan que lo emplearían para explorar y trabajar temáticas vinculadas a las emociones, identidades, dinámicas familiares, orientación vocacional-ocupacional, carreras profesionales y proyectos de vida.

Al respecto de las circunstancias específicas donde implementarían el videojuego, un participante sostiene: “(...) *podría considerar utilizarlo en contextos educativos para promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, creatividad, resolución de conflictos y toma de decisiones. También lo utilizaría de manera complementaria en actividades de educación emocional, orientación vocacional (...)*” (Participante 7, julio 2023). Otro de los entrevistados, expresa: “(...) *Utilizaría el videojuego Los Sims 4 como una herramienta educativa para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la toma de decisiones (...)*” (Participante 8, julio 2023). Asimismo, un profesional acota: “(...) *Se me ocurre utilizarlo*

para el trabajo con habilidades sociales; proyectos de vida; y organización espacial (esto último, cuando la persona construye casas) (...)” (Participante 1, junio 2023). Otro participante, suma: *“(...) podría utilizarlo en talleres o actividades grupales que traten temas como el desarrollo de la identidad, la resolución de conflictos, la gestión emocional y la planificación del futuro (como la pareja, familia y profesiones) (...)*” (Participante 9, julio 2023). También, otro añade: *“(...) Lo podría trabajar para poder abordar habilidades de la vida cotidiana (...)*” (Participante 3, junio 2023).

Continuando, se les consulta a los participantes respecto de si lo consideran como un recurso, técnica, estrategia o procedimiento. La mayoría, coincide en que el videojuego “Los Sims 4” se trata de un recurso, ya que lo conciben como una cuestión que potencia y promueve la construcción de aprendizajes, competencias y habilidades. Dentro de esta línea, se considera relevante la siguiente respuesta:

“(...) Creo que es un recurso, ya que proporciona un medio o herramienta que puede ser utilizado en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje. Entiendo que un recurso es una herramienta que facilita la construcción de conocimientos, habilidades y competencias. En este caso, "Los Sims 4" puede ser utilizado como un recurso para promover el aprendizaje en diversas áreas (...)” (Participante 6, julio 2023).

Por otro lado, se les pregunta a los Psicopedagogos en relación a qué condiciones de producción de aprendizaje puede potenciar la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de gestión pública. Frente a ello, explican que las condiciones de producción de aprendizaje que puede propiciar la intervención con dicho videojuego son variadas. Dentro de las mismas, destacan cuestiones sociales o vinculadas al contacto con otros y el entorno, tales como las interacciones, intercambios, colaboración y participación activa. Asimismo, resaltan condiciones asociadas a aspectos de carácter personal e interno, como la conexión con saberes previos para dar lugar a aprendizajes significativos, pensamiento crítico, toma de decisiones, resolución de problemas, reflexión, autonomía, creatividad, comprensión, compromiso, empatía, automonitoreo, autoevaluación y responsabilidad.

Retomando lo anteriormente expuesto, un entrevistado manifiesta:

“(...) Puede promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la empatía, y eso potenciaría la condición de aprender relacionada a la interacción con otros. También podría facilitar la toma de decisiones y la

resolución de problemas, lo cual puede potenciar la autonomía como una condición para aprender, porque permite a los estudiantes explorar situaciones y relaciones en un mundo virtual. Además, puede estimular la creatividad y la expresión, porque ofrece opciones de personalización y decoración, y eso podría potenciar una condición para aprender relacionada a la creatividad y generar nuevos conocimientos en base a los previos. Por último, puede favorecer las condiciones de aprendizaje de la motivación y el compromiso, porque los estudiantes usarían un recurso que les parece atractivo (...)” (Participante 7, julio 2023).

Dentro de la misma línea, un entrevistado comenta:

“(...) Considero que podría potenciar una condición de aprendizaje vinculada con el contacto o la interacción, a través de la simulación, como con la experiencia de relacionarse con otros y crecer juntos. Además, podría potenciar la condición de aprendizaje vinculada a lo significativo o relevante del contenido a aprender, ya que podría llegar a tener un sentido o significado relevante (...)” (Participante 10, julio 2023).

Al mismo tiempo, otro profesional añade:

“(...) Puede potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de nivel secundario de gestión pública, al proporcionarles una experiencia atractiva y significativa. El juego puede estimular las condiciones para aprender como la creatividad, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, al permitir a los estudiantes explorar diferentes roles y situaciones sociales, puede fomentar la empatía y la comprensión de diversas perspectivas. El juego también puede ser utilizado para reflexionar sobre temas relevantes y promover la participación activa y colaborativa de los estudiantes, las cuales también desde mi perspectiva son condiciones para aprender (...)” (Participante 8, julio 2023).

Como último interrogante dentro de esta dimensión, se les pide a los entrevistados que describan su posicionamiento respecto la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, como herramienta para potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de gestión pública. Los Psicopedagogos, en esta instancia, expresan de manera coincidente que su posicionamiento es

positivo y favorable, debido a que se encuentran de acuerdo con la implementación de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego. Al respecto, uno de ellos comenta: *“(...) Mi posicionamiento respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego es favorable, dado que considero que es valioso en sí mismo (...)”* (Participante 9, junio 2023). Asimismo, otro suma: *“(...) Mi posicionamiento en relación a la intervención psicopedagógica con el videojuego es muy positivo, y considero su implementación como innovadora para fomentar las condiciones personales y ambientales durante la producción de aprendizaje (...)”* (Participante 12, julio 2023).

Cabe aclarar que, algunos profesionales reparan en la importancia de contar con las dotaciones tecnológicas y recursos para poder llevar a cabo la implementación de esta intervención psicopedagógica. Así lo expresa el siguiente participante: *“(...) siempre que se cuenten con los recursos para trabajarlo, como las computadoras (...)”* (Participante 1, junio 2023).

Al mismo tiempo, algunos de los profesionales manifiestan que a partir de la entrevista, tendrían en consideración la implementación de intervención psicopedagógica incluyendo “Los Sims 4”. Sobre este punto, un participante comenta: *“(...) En lo personal nunca me había planteado la utilización de este videojuego como intervención psicopedagógica, pero al recibir este formulario lo hice. Creo que podría resultar como una buena herramienta, la cual sería beneficiosa para los estudiantes (...)”* (Participante 2, junio 2023). Dentro de la misma línea, otro entrevistado añade: *“(...) si bien no se me hubiera ocurrido, considero que es un recurso a analizar y tener en cuenta para el trabajo con estudiantes de 6to año de gestión pública y en general (...)”* (Participante 1, junio 2023). Incluso, otro profesional aporta: *“(...) No suelo utilizar este tipo de herramientas, pero considero que sería sumamente posible y fructífero realizarlo (...)”* (Participante 12, julio 2023).

Por otra parte, algunos participantes sostienen que resultaría enriquecedor llevar adelante la intervención psicopedagógica incluyendo “Los Sims 4”, siempre y cuando se planifique su debida implementación, para que la misma cuente con objetivos específicos en pos de enriquecer las condiciones de producción de aprendizaje. Inclusive, algunos consideran relevante la adaptación de la intervención, en base a las características, posibilidades, tiempos y necesidades individuales. Así, lo expresa un participante al decir:

“(...) Es importante destacar que su implementación debe ser planificada considerando los objetivos educativos específicos, la selección y adaptación de

contenidos en base a las necesidades individuales, así como también los tiempos de uso y las estrategias de acompañamiento por parte de los Psicopedagogos involucrados (...)"(Participante 7, julio 2023).

Además, dentro de la descripción de sus posicionamientos, los Psicopedagogos comentaron que la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, les resultaba innovadora y que sería un recurso atractivo para implementar con estudiantes en pos de potenciar las condiciones de producción de aprendizaje y construir aprendizajes de carácter significativo. Esto se debe a que, desde sus perspectivas, consideran al videojuego “Los Sims 4” como una herramienta tecnológica, dinámica e interesante, donde se pone en juego la imaginación. Al respecto, un participante aporta:

“(…) Creo que el uso del mismo puede enriquecer las prácticas en el ámbito psicopedagógico al proporcionar una tecnología atractiva e interesante para los estudiantes, impulsando las condiciones que necesitan para aprender y para desarrollar habilidades de relevancia para su crecimiento personal, vincular y educativo (...)" (Participante 9, julio 2023).

Dentro de la misma línea, otro Psicopedagogo manifiesta: *“(…) En resumen, recomiendo utilizar este videojuego con estudiantes de 6to año de Nivel secundario por su dinamismo y por ser altamente atractivo, porque involucra la tecnología y la imaginación (...)"* (Participante 7, julio 2023). Asimismo, un participante añade: *“(…) El uso de videojuegos, y este en particular, tiene potencial para motivar, involucrar y ofrecer experiencias de aprendizaje significativas a los adolescentes”* (Participante 6, julio 2023). Además, otro suma que: *“(…) Utilizar las experiencias virtuales del videojuego, puede promover un aprendizaje significativo y las condiciones para producirlo (...)"* (Participante 8, julio 2023).

7. Discusión

Dentro de este apartado, se proceden a describir las conclusiones obtenidas, en base a hallazgos anteriores y afines desde la perspectiva teórica.

El objetivo general del presente estudio, es describir las representaciones de los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, detallando si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, potencia las condiciones para producir aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre.

Los resultados alcanzados, apuntan a que es posible describir las representaciones de los Psicopedagogos en relación a la intervención psicopedagógica incluyendo “Los Sims 4”, las cuales a su vez, detallan que la dicha intervención puede potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de una escuela de gestión pública en Tigre. Autores como Rojas Valladares et al. (2020), sostendrían estos argumentos, explicando que una intervención psicopedagógica, posee como propósito promover las situaciones y condiciones de aprendizaje. Por su parte, González-Vásquez e Igartua (2018, citado en Martínez, 2019), sustentaría las respuestas obtenidas, declarando que existen diversos autores y teóricos que afirman que los videojuegos permiten el desarrollo de condiciones y competencias que potencian los aprendizajes, como el análisis, la resolución de conflictos y la imaginación. Además, Gee (2004, citado en Escobar Navarro, 2019), plantearía que los videojuegos son una herramienta que promueven el abordaje de multiplicidad de contenidos y la interacción con otros, los cuales a su vez, podrían potenciar distintas instancias de aprendizaje, construcción de conocimientos y colaboración.

En relación al primer objetivo específico, el mismo reside en detallar las representaciones que poseen los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, respecto de si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, promueve las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de dicha localidad. Según los resultados obtenidos, las representaciones de los profesionales respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo “Los Sims 4”, coinciden en ser favorables y positivas, debido a que sostienen que dicho videojuego se puede utilizar como un recurso para potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre. Al respecto, los aportes de Romero (2012, citado en Escobar Navarro, 2019), permitirían comprobar estos argumentos, ya que expone que la implementación de los videojuegos dentro del ámbito educativo, puede permitir que los mismos se transformen en mediadores de aprendizaje. En la misma línea, González-Vásquez e Igartua (2018, citado en Martínez, 2019), sostendría estos hallazgos, explicando que los videojuegos permiten el despliegue y desarrollo de competencias que potencian los aprendizajes. Asimismo, Gee (2004, citado en Escobar Navarro, 2019), aportaría que los videojuegos promueven diversas instancias de aprendizaje, construcción de conocimientos y colaboración.

Respecto del segundo objetivo específico, el mismo se vincula a establecer, desde las representaciones que poseen los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública, si la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, se trata de un recurso, técnica, estrategia o procedimiento. De acuerdo a los resultados arribados, y desde las perspectivas de los profesionales entrevistados, la intervención psicopedagógica que incluye a “Los Sims 4”, hace referencia a un recurso, ya que el mismo promueve y potencia los aprendizajes. Esta cuestión, podría ser sostenida por Muñiz-Rodríguez et al. (2014), ya que explican que los juegos se tratan de un recurso, debido a que propician las instancias de aprendizaje, gracias a su carácter lúdico y placentero. Retomando esto último, según Patiño Porras (2015), el juego es un recurso, puesto que a través de situaciones dinámicas y atractivas, adquiere el potencial de facilitar aprendizajes significativos. Por otra parte, Luna Castro et al. (2020), explican que los juegos se tratan de un recurso, ya que su implementación promueve no sólo los procesos de aprendizaje, sino también la apropiación de herramientas para aprender durante toda la vida y la participación activa.

En cuanto al tercer objetivo específico, el mismo hace referencia a examinar qué condiciones de producción de aprendizaje, propicia la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” en estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública de Tigre, desde las representaciones de los Psicopedagogos de dicha localidad, que se desempeñan en el área escolar y en instituciones educativas de Nivel Secundario de gestión pública. A raíz de los aportes de los entrevistados, se puede establecer que dentro de las condiciones de producción de aprendizaje, se encuentran las condiciones externas, las cuales remiten al ambiente, y las internas, las cuales se asocian a recursos y aspectos de cada sujeto. Los resultados muestran, y en concordancia con Paín (2006), que las condiciones para producir el aprendizaje, pueden ser de carácter externo e interno. Por su parte, Benavides et al. (2016), comentan que existen distintas condiciones para dar lugar al aprendizaje, entre ellas, las referidas al factor interpersonal y ambiental, y las relacionadas a recursos y modalidades de aprendizaje personales. Al mismo tiempo, Eguía (2012, citado en Viteri Rodríguez, 2021) expone que los videojuegos potencian y contribuyen a cuestiones de carácter social y personal a la hora de producir aprendizajes, aludiendo también a aspectos externos e internos.

Dentro de las condiciones de producción de aprendizaje externas, los resultados obtenidos en las entrevistas, indican que se vinculan a cuestiones sociales o al contacto con otros y el entorno, tales como las interacciones, los intercambios, la colaboración y la

participación activa junto a otros. Sobre esta cuestión, Filidoro (2002), refiere a que el aprendizaje se trata de un proceso de construcción de conocimientos, el cual surge gracias a la interacción social con otros, e incluso, Boggino (2008), también expone que el aprendizaje implica un proceso social. Al mismo tiempo, Benavides et al. (2016), comentan que dentro de las condiciones para dar lugar al aprendizaje, se encuentran las interacciones interpersonales. Asimismo, Mainer (2006, citado en Núñez-Barriopedro et al., 2020), describe que los videojuegos potencian no solamente cuestiones personales, sino también valores referidos a la colaboración junto con otros sujetos. Por otro lado, White (1999) respaldaría los hallazgos obtenidos, puesto que expone que existen condiciones que favorecen al aprendizaje, y entre las mismas, destaca las actitudes de cooperación y colaboración.

Por otra parte, y continuando con el tercer objetivo específico, las respuestas obtenidas también resaltan condiciones de producción de aprendizaje asociadas con aspectos internos y personales. Los resultados, señalan que dichas condiciones internas, hacen referencia a la toma de decisiones, la conexión con saberes previos para dar lugar a aprendizajes significativos, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la reflexión, la autonomía, la creatividad, la comprensión, el compromiso, la empatía, la motivación, el automonitoreo, la autoevaluación y la responsabilidad. Ausubel (1983), sustentaría estos resultados, ya que propone la existencia de condiciones para producir un aprendizaje de carácter significativo, y entre ellas, menciona el establecimiento de relaciones de tipo no arbitrarias entre conocimientos previos y nuevos. También, este autor sugiere a la motivación como una condición, la cual se asocia con una disposición y actitud favorable para llevar a cabo aprendizajes. Dentro de la misma línea de pensamiento, para Zapata-Ros (2012), una de las condiciones del aprendizaje es la atribución de significados, e incluso, menciona la obtención y transformación de habilidades, destrezas e ideas. Por su parte, Benavides et al. (2016), desarrollan que entre las condiciones para dar lugar al aprendizaje, se encuentran la atención, comprensión, reflexión y motivación intrínseca. Además, White (1999), explica que la autonomía, responsabilidad e interés de cada persona, también implican condiciones para aprender. Por otro lado, Eguia (2012, citado en Viteri Rodríguez, 2021) también repara en cuestiones internas, debido a que expone que los videojuegos potencian el desarrollo personal, dando lugar a la promoción de condiciones como el interés, motivación, atención, concentración y comprensión. Además, el autor también comenta que los videojuegos dan lugar a la creatividad, puesto que facilitan el despliegue de multiplicidad de respuestas y la imaginación.

8. Conclusión

Respecto de la pregunta de investigación, acerca de si desde las representaciones de los Psicopedagogos de la localidad de Tigre que se desempeñan en el área escolar y en el Nivel Secundario de gestión pública, la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego "Los Sims 4", potencia las condiciones para producir aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela de Nivel Secundario de gestión pública de Tigre, se puede argumentar que hay evidencias que reflejan que los videojuegos permiten desplegar y desarrollar competencias que fomentan los aprendizajes y las condiciones para producirlos (González-Vásquez e Igartua, 2018, citado en Martínez, 2019). Por ende, los videojuegos pueden llegar a ser una herramienta enriquecedora, no sólo para facilitar las condiciones de producción de aprendizaje, sino también para el abordaje de multiplicidad de contenidos (Gee, 2004, citado en Escobar Navarro, 2019). Como muestra de estas cuestiones, se han encontrado diferentes estudios, citados en la presente investigación, en los cuales se puede observar que existe una urgencia en relación a promover el interés real de parte de las nuevas generaciones, frente a lo cual, la utilización de videojuegos resulta ampliamente significativa (Viteri Rodríguez, 2021) en el ámbito psicopedagógico. Incluso, los profesionales pueden poseer percepciones favorables respecto de su debida implementación (Zúñiga Sánchez, 2019).

En primer lugar, se concluye que se pueden describir las representaciones de los Psicopedagogos que se desempeñan en el área escolar y Nivel Secundario de gestión pública de la localidad bonaerense de Tigre. Dichas representaciones, expresan de manera coincidente, que su posicionamiento respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo "Los Sims 4", es que dicho videojuego potencia las condiciones de producción de aprendizaje de estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de una institución de gestión pública de dicha localidad. Al mismo tiempo, las representaciones de los profesionales entrevistados, hacen referencia a posturas positivas y favorables en relación a la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego propuesto.

Continuando, a partir de las representaciones de los Psicopedagogos entrevistados, se puede concluir que la implementación del videojuego "Los Sims 4" como intervención psicopedagógica, hace referencia a un recurso. Esto se debe a que, desde sus perspectivas, se entiende al recurso como un elemento que facilita y potencia la construcción de aprendizajes, habilidades y competencias.

Por otro lado, gracias a los aportes de los Psicopedagogos entrevistados, también se arriba a la conclusión de que las condiciones de producción de aprendizaje que potencia la

intervención psicopedagógica incluyendo “Los Sims 4” en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de una institución de gestión pública de Tigre, son variadas. Los participantes, manifiestan que las condiciones de producción de aprendizaje que puede promover la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego, pueden ser tanto sociales y ambientales, como internas y personales. Respecto de las primeras, se evidencia que hacen referencia a aspectos del entorno e interpersonales, tales como un ambiente adecuado, las interacciones sociales, la colaboración y la participación conjunta. En cuanto a las segundas, se las considera como vinculadas a aspectos de índole interna, siendo entonces características y recursos de cada sujeto. Entre estas condiciones, se mencionan la motivación intrínseca, la conexión con saberes previos para dar lugar a aprendizajes significativos, la empatía, la responsabilidad, la reflexión, el compromiso, la creatividad, el pensamiento crítico, la comprensión, y las funciones ejecutivas, entre ellas, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la autoevaluación, el automonitoreo y el control atencional.

A modo de síntesis, las conclusiones alcanzadas, ponen de manifiesto que desde las representaciones de los Psicopedagogos entrevistados, la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4”, se trata de un recurso que puede potenciar las condiciones de producción de aprendizaje de estudiantes de 6to año de una escuela secundaria de gestión pública. Dichas condiciones para producir aprendizaje, son diversas, y apuntan no sólo a aspectos sociales y ambientales, sino también a cuestiones internas y personales.

En base a las conclusiones previamente citadas, se puede argumentar que el presente estudio, aporta a la ciencia psicopedagógica la posibilidad de implementar el videojuego “Los Sims 4” como una intervención profesional y recurso para potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en educandos. Asimismo, la investigación da lugar a conocimientos psicopedagógicos y una mayor conciencia en relación a las condiciones de producción de aprendizaje que puede potenciar dicho videojuego, específicamente, de carácter externo e interno. En las condiciones de índole externa, se pueden encontrar aspectos a nivel relacional (mediante la interacción social, la colaboración y la participación grupal activa) y nivel contextual (por ejemplo, a través de un entorno enriquecedor para aprender). Por su parte, en las condiciones internas, se pueden hallar aspectos a nivel cognitivo (por ejemplo, a través de la capacidad atencional y las funciones ejecutivas), nivel subjetivo (a modo de ejemplo, dando cuenta del lugar donde se ubica cada sujeto, la identidad y la tolerancia a la frustración), y nivel cognoscitivo (como por ejemplo, partir de los saberes previos, construir aprendizajes significativos e implementar los mismos en distintos escenarios). Estas

cuestiones, pueden resultar significativas para los profesionales en Psicopedagogía, especialmente debido a que el videojuego “Los Sims 4” es gratuito (Electronic Arts, 2022).

Una limitación que posee la presente investigación, refiere a la muestra, puesto que la misma fue delimitada en base a los objetivos del estudio, a través de ciertos criterios de inclusión y exclusión. Otra limitación del estudio, reside en la posibilidad de que los profesionales Psicopedagógicos, no conozcan el videojuego “Los Sims 4” en particular.

Continuando, para ampliar los resultados obtenidos, sería necesario incluir más participantes que desarrollen sus labores en otros ámbitos y niveles educativos, e incluso, dentro la gestión privada. De este modo, la muestra puede presentar un carácter menos homogéneo y arribarse a hallazgos más representativos de la población. Como recomendación, cabe dejar abierta la posibilidad de llevar adelante este estudio en diferentes localidades del territorio bonaerense y otras provincias del territorio argentino.

A partir de las conclusiones arribadas, a continuación se sugieren distintas propuestas de intervención profesional. En primer lugar, se podrían difundir los efectos positivos de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego "Los Sims 4", con el propósito de favorecer su implementación como un recurso para promover las condiciones de producción de aprendizaje en educandos. Para favorecer su aplicación, podrían llevarse adelante espacios de intercambio y capacitación entre Psicopedagogos, Equipos Docentes y Equipos Directivos, en pos de compartir conocimientos y experiencias que enriquezcan el quehacer profesional. De esta manera, se podría promover una mayor conciencia sobre el videojuego y cómo su implementación puede potenciar condiciones para producir aprendizajes en educandos. Asimismo, esto podría dar lugar a una modalidad de trabajo colaborativa e interdisciplinaria.

Por otra parte, se podría implementar el videojuego gratuito "Los Sims 4" en distintas asignaturas. Para ello, habría que partir de un trabajo colaborativo e interdisciplinario para establecer, en conjunto con los docentes, distintos objetivos de enseñanza y de aprendizaje. Asimismo, habría que seleccionar los contenidos curriculares a trabajar, y adaptarlos no solamente a los recursos y características del videojuego, sino también a los educandos. De este modo, se podría integrar el videojuego de una manera transversal, en pos de promover las condiciones de producción de aprendizaje en función de determinados contenidos dentro de las asignaturas.

Continuando, y teniendo en consideración que el videojuego "Los Sims 4" puede favorecer condiciones de producción de aprendizaje internas, específicamente aquellas vinculadas al pensamiento crítico y la resolución de problemas, se podrían llevar adelante

actividades para promoverlas. A modo de ejemplo, se podrían partir de las situaciones propuestas en el videojuego o de los desafíos difundidos por la comunidad del mismo, ya que podrían requerir análisis, reflexión, toma de decisiones, motivación y compromiso de parte de los educandos.

Otra posible intervención, tomando en cuenta las condiciones de producción de aprendizaje personales, ligadas a la creatividad y la expresión, podría ser la incorporación de actividades para favorecer las mismas. Dicha cuestión, podría darse a partir de la creación y personalización de los personajes, construcción y decoración de edificaciones o narraciones de historias dentro del videojuego.

Al mismo tiempo, se podría llevar a cabo una intervención donde se ponga en juego el nivel cognitivo, por ejemplo, funciones ejecutivas, tales como la autoevaluación, autocontrol, flexibilidad cognitiva, generación de hipótesis, resolución de problemas, planificación y el automonitoreo de parte de los educandos, para que los mismos sean conscientes de sus propios procesos de aprendizaje en torno al videojuego. Para ello, habría que ofrecerles herramientas que les permitan evaluar sus propios procesos (como una rúbrica o cuaderno de bitácora de aprendizajes) e identificar sus fortalezas y áreas de mejora (como a través de un análisis FODA). Gracias a ello, podrían realizar ajustes de manera autónoma, e incluso, desarrollar responsabilidad, autonomía y compromiso hacia sus propios aprendizajes.

Por otra parte, es posible sugerir una intervención profesional en pos del diseño de ambientes facilitadores de las condiciones de producción de aprendizaje. Esto se debe a que, en las conclusiones, se hace mención de la importancia de garantizar un entorno físico y social favorable, ya que se manifiesta que el mismo refiere a una condición de producción de aprendizaje de índole externa. Para llevar adelante dicha cuestión, se podría apelar al nivel relacional para realizar encuentros con los educandos, en los cuales se realicen observaciones, análisis y reflexiones grupales de las condiciones existentes para producir aprendizajes, en torno al ambiente y lo social. A partir de dichas reflexiones, se podría proponer que los educandos lleven a cabo el diseño de entornos que propicien sus condiciones para producir aprendizajes, los cuales podrían ser debatidos con sus pares, en pos de decidir cuáles medidas o diseños tener en consideración en el aula a la hora de aprender. De esta manera, los educandos podrían interactuar y participar de forma conjunta y activa, para establecer un clima potenciador de las condiciones para producir aprendizaje. Además, dicho clima podría tener un carácter colaborativo, lo cual les permitiría compartir sus experiencias,

representaciones y estrategias en relación al videojuego “Los Sims 4”, e inclusive, apoyarse mutuamente y cooperar en la resolución de desafíos dentro del mismo.

Referencias

- Acosta Ruiz, A. A. (2018). Videojuego para la estimulación cognitiva de pacientes adultos centrado en las Funciones Ejecutivas [Trabajo de Diploma para optar por el título de Ingeniero en Ciencias Informáticas]. La Habana, Cuba: *Universidad de las Ciencias Informáticas*. https://repositorio.uci.cu/bitstream/123456789/10225/1/TD_09149_18.pdf
- Andrade Carrión, L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D. & Hanesian, H. (1983). Significado y aprendizaje significativo. En Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: *Editorial Trillas*. <https://docs.google.com/file/d/0B7leLBF7dL2vQUtIT3ZNWjdmTlk/edit?resourcekey=0-7rZQYXIVeCQaBs1MHiCVCg>
- Baquero, R., & Terigi, F. (1996). En búsqueda de una unidad de análisis del aprendizaje escolar. *Apuntes pedagógicos*, 2, 1-16. <http://ricardobur.com.ar/biblioteca/Baquero%20-%20En%20Busqueda%20de%20una%20Unidad%20de%20Analisis.pdf>
- Barilá, M.I. (2018). Capítulo 5. Formación inicial. Intervenciones en clínica psicopedagógica, avatares y vicisitudes. En Ocampo González, A. & Vercellino, S. (2018). Ensayos críticos sobre Psicopedagogía en Latinoamérica. 1ª Ed. 215-231. Santiago de Chile: *Ediciones CELEI*. <https://www.aacademica.org/aldo.ocampo.gonzalez/18.pdf>
- Benavides, F. J. L., Chavira, H. C., & Morales, M. C. F. (2016). Condiciones del aprendizaje en los sistemas de educación a distancia. *CULCyT: Cultura Científica y Tecnológica*, 13(59), 208-213. <https://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/view/1462/1312>
- Boggino, N. (2008). Diversidad y convivencia escolar. Aportes para trabajar en el aula y la escuela. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, (14), 53-64. <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243117031004.pdf>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M. & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-198. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Catalano, F., Kunst, M., Mancinelli E., Pérez L., Laneri P., Bonazzi F., Castaño A., Garido A., Frutos Robledo D., Grinberg I., Yamashita Unzain D. & Zanabria J.M. (2017). Encuesta

- Nacional de Consumos Culturales 2017. *Ministerio de Cultura. Argentina.*
<https://back.sinca.gob.ar/download.aspx?id=2790>
- Corbal, P. (2008). Contextualizando el juego. IX Congreso Argentino de Antropología Social. Posadas, Misiones: *Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Misiones.* <https://cdsa.aacademica.org/000-080/417.pdf>
- Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 12(2), 113–138.
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/5010/4904>
- Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/215359/document\(116\).pdf?sequence=1](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/215359/document(116).pdf?sequence=1)
- Corvos, C.A., Bizzozero Peroni, B., Pintos Toledo, E., Fernández Giménez, S. & Brazo Sayavera, J. (2020). Beneficios de los videojuegos activos sobre parámetros de aptitud física relacionada con la salud. *Revista Médica del Uruguay*, 36(4), 431-435
<https://revista.rmu.org.uy/ojsrmu311/index.php/rmu/article/view/649>
- Díaz, A.F. & Hernández, R.G. (1999). Constructivismo y aprendizaje significativo. En Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: *Mc. Graw-Hill*, 13-33.
<http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/647/Constructivismo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Electronic Arts. (2019, 16 julio). Preguntas frecuentes sobre el juego básico de Los Sims 4: sitio oficial de Los Sims 4. *Electronic Arts Inc.* <https://www.ea.com/es-es/games/the-sims/the-sims-4/faqs/base-game>
- Electronic Arts. (2022, 14 septiembre). Juega gratis a Los Sims 4 a partir del 18 de octubre. *Electronic Arts Inc.* <https://www.ea.com/es-es/games/the-sims/the-sims-4/news/play-the-sims-4-for-free-beginning-october-18>
- Escalante Sanabria, S.M. & Lizcano Flórez, S.A. (2018). Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición [Trabajo de posgrado para optar por la Maestría en Educación].

Bucaramanga, Colombia: *Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales Humanas y Educación.*

<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/373c3c0f-8e6e-4bd0-a75b-15007fbc55d3/content>

Escobar Navarro, E. (2019). Videojuegos como herramientas facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje [Monografía presentada para optar por el título de Licenciado en Informática y Medios Audiovisuales]. Montería, Colombia: *Universidad de Córdoba, Facultad de Educación y Ciencias Humanas.*

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/2559/EscobarNavarroEmanuel.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

ESRB Ratings. (2021, 17 diciembre). Guía de Clasificaciones. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

ESRB Ratings. (s.f.). The Sims™ 4 - ESRB.

<https://www.esrb.org/ratings/33553/The+Sims%E2%84%A2+4/>

Filidoro, N. (2002). Psicopedagogía Conceptos y Problemas. Buenos Aires: *Biblos.*

<https://es.scribd.com/document/377633982/FILIDORO-N-2002-Psicopedagogia-Conceptos-y-Problemas-Ed-Biblos-Buenos-Aires>

Filidoro, N. (2018a). Prefacio. En Ocampo González, A. & Vercellino, S. (2018). Ensayos críticos sobre Psicopedagogía en Latinoamérica. 1ª Ed. 14-16. Santiago de Chile: *Ediciones CELEI.* <https://www.aacademica.org/aldo.ocampo.gonzalez/18.pdf>

Filidoro, N. (2018b). El juego: un lugar sin riesgo. En Filidoro, N., Calza, M., Del Giúdice, M., Graus, M., Greco, M., Guarna, M., Levit, V., Mantegazza, S., Mas, M., Medina, L., Mokaniuk, A., Muscolino, M., Pereyra, B. & Serra, C. (2018). El juego en las prácticas Psicopedagógicas. 1ª Ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: *Entreideas.*

Franco García, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. La Habana, Cuba: *Editorial Pueblo y Educación.*

https://play.google.com/store/books/details?id=aFeKEAAAQBAJ&rdid=book-aFeKEAAAQBAJ&rdot=1&source=gsb_vpt_read&pcampaignid=books_booksearch_vieport&pli=1

Fraustro Pinales, D. (2010). El juego: una técnica didáctica que favorece el establecimiento de relaciones interpersonales exitosas de los preescolares [Tesis para optar por el grado de

Maestra en Educación con acentuación en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje].
Monterrey, Nuevo León, México: *Universidad Virtual del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*.

https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/570085/DocsTec_10999.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En Bañeres, D., Bishop, A.J., Claustre Cardona, M., Comas, O., Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M.J., Ortí, J., Pubill, B., Ruiz de Velasco, A., Soler, M.P. & Vida, T. El juego como estrategia didáctica. Barcelona, España: *Graó*. <https://docplayer.es/19406752-Maite-garaigordobil-cap-1-importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano-el-juego-es-una-necesidad-vital-y-un-motor-del-desarrollo-humano.html>
- Garrido, Z. & Velásquez, A. (2010). El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje de operaciones con conjuntos numéricos. En Lestón, P. (Ed.), *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*, 743-751. México, D.F.: *Comité Latinoamericano de Matemática Educativa A. C.* <http://funes.uniandes.edu.co/4679/3/GarridoEljuegoALME2010.pdf>
- Gómez García, S., Planells de la Maza, A. J. y Chicharro-Merayo, A. (2017). ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio. *Educación*, 53(1), pp.49-66. <https://educar.uab.cat/article/view/v53-n1-gomez-planells-chicharro/848-pdf-es>
- Greco, M. & Medina, L. (2018). Otros juegos. ¿Jugamos a que yo te hablaba por el chat? En Filidoro, N., Calza, M., Del Giúdice, M., Graus, M., Greco, M., Guarna, M., Levit, V., Mantegazza, S., Mas, M., Medina, L., Mokaniuk, A., Muscolino, M., Pereyra, B. & Serra, C. (2018). *El juego en las prácticas Psicopedagógicas*. 1ª Ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: *Entreideas*.
- Hernández Monterrosa, A.L. (2015). El juego como técnica para desarrollar el pensamiento lógico matemático, en estudiantes de primer grado del Centro Escolar Católico Benjamín Barrera y Reyes y el Centro Escolar Doctor Humberto Quintero. El Salvador: *Universidad Católica de El Salvador*.
<https://repositoriounicaes.catolica.edu.sv/jspui/bitstream/123456789/82/1/2JuegoMatAnVol4.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, R. & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: *Mc. Graw-Hill. Interamericana Editores, S.A.*

- Higueras Rodríguez, M.L. (2020). El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente. Granada, España: *Universidad de Granada*.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Hinojal, H. & Pirro, L. (2020). Adolescentes y los videojuegos. Realidades, percepciones, y posibilidades. En *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones*. Murcia, España: *Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones*.
https://www.researchgate.net/profile/Juan-Jimenez-10/publication/340933291_HISTORIA_VIDEOJUEGOS_Y_EDUCACION_NUEVAS_APORTACIONES/links/5ea58a8892851c1a90710a01/HISTORIA-VIDEOJUEGOS-Y-EDUCACION-NUEVAS-APORTACIONES.pdf
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid, España: *Alianza*.
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Lange, A. (2018) *The Sandbox: an Intellectual History* [La Caja de Arena: una Historia Intelectual]. *Slate Magazine*. <https://slate.com/human-interest/2018/06/history-of-the-sandbox-the-origins-of-a-playground-for-kids-and-ideas.html>
- Lombas Imbaquingo, S.D. (2023). El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de Historia del Arte en Segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Daniel Reyes" [Informe Final para optar por el título de Licenciado en Pedagogía de las Artes]. Ibarra, Ecuador: *Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, Carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13713/2/FECYT%204108%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Lorca Marín, A. A., Cuenca López, J. M., Vázquez Bernal, B., & Delgado Algarra, E. J. (2019). Concepciones de los docentes sobre el tratamiento de las competencias a través de los videojuegos en el aula de ciencias. *UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis)*, 1(2), 71–87. <https://doi.org/10.17345/ute.2019.2.2654>
- Losada, A. V. (2014). Uso en Investigación y Psicoterapia del Consentimiento Informado. En Kerman, B. & Ceberio, M.R. (Comps.). *En Búsqueda de las ciencias de la mente*.

Investigación en Psicología sistémica, cognitiva y neurocientífica (159-167). Ediciones Universidad de Flores.

- Luna Castro, M.Á., Bagué Luna, Y.M., & Pérez Payrol, V.B. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75), 209-217. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>
- Martín Vílchez, C. M. (2015). El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas [Trabajo de titulación para optar por el Grado en Educación Primaria]. Granada, España: *Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación*. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40502/MARTIN_VILCHEZ_CECILIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56(2), 1-21. https://www.researchgate.net/profile/Jaime-Martinez-Iglesias/publication/337012409_Percepciones_de_estudiantes_y_profesores_acerca_de_las_competencias_que_desarrollan_los_videojuegos/links/5dc07eae92851c81802c5363/Percepciones-de-estudiantes-y-profesores-acerca-de-las-competencias-que-desarrollan-los-videojuegos.pdf
- Méndez Le Maire, G. (2011). Manual de procedimientos para la etapa inicial de los juegos deportivos nacionales del Instituto Costarricense del Deporte y la Recreación. Tomo I. [Proyecto de Graduación para optar por el título de Bachiller en Administración de Empresas]. Costa Rica: *Instituto Tecnológico de Costa Rica, Escuela de Administración de Empresas*. <https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/10788/Tomo%20I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mera Llamo, D. E. (2019). Nociones básicas de Psicopedagogía [Trabajo Académico]. Jauja, Perú: *Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, Escuela Profesional de Educación*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1879/Delcy%20Esther%20Mera%20Llamo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mojena Wilce, Y. & Salcines-Talledo, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia

pedagógica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 5-40.

<https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n64a2>

Montero, I. & León, O. G. (2007). A guide for naming research studies in Psychology [Una guía para nombrar estudios de investigación en Psicología]. *International Journal of Clinical and Health psychology*, 7(3), 847-862.

Moyetta, L. & Jakob, I. (2018). La intervención psicopedagógica en la escuela. Aportes para pensar la inclusión educativa de niños y adolescentes. En Ensayos críticos sobre Psicopedagogía en Latinoamérica. Santiago, Chile: *Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva CELEI Chile*.

http://rid.unrn.edu.ar:8080/bitstream/20.500.12049/2482/1/Ensayos_cr%C3%ADticos_Psicopedagog%C3%ADa_Latinoamerica_Mayo_2019.pdf

Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P. & Rodríguez-Muñiz, L.J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *UNIÓN, Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 39,

19-33. <http://funes.uniandes.edu.co/16148/1/Mu%C3%B1iz-Rodr%C3%ADguez2014El.pdf>

Muñoz-Mejía, S.A., García-Herrera, D.G., Guevara-Vizcaíno, C.F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. *EPISTEME KOINONIA*, 3(1), 97.

https://www.researchgate.net/publication/348056209_Videojuegos_como_estrategia_didactica_en_la_asignatura_de_Ciencias_Naturales

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y. & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18.

<https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Paín, S. (2006). Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje. Buenos Aires: *Nueva Visión*. <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-catolica-de-la-plata/psicopedagogia-laboral/sara-pain-diagnostico-y-tratamiento-de-los-problemas-de-aprendizaje/25914298>

Palomino Muñoz, P. C. & Palomino Ortiz, V. A. (s. f.). Análisis de la ludificación en comunidades virtuales: los fans traductores de los mods de Los Sims 4 [Tesis de Grado]. Lima, Perú: *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas*.

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/660789/Palomino_MP.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Patiño Porras, O.Y. (2015). El juego un recurso educativo en el aprendizaje de las matemáticas. Tunja, Colombia: *Repositorio de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia*.
[https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/7837/Juego_recurso_educativo_aprendizaje_matem%
c3%a1ticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/7837/Juego_recurso_educativo_aprendizaje_matem%c3%a1ticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Real Academia Española. (s.f. b). Videojuego. En *Diccionario de la lengua española*.
<https://dle.rae.es/videojuego?m=form>

Reyes Artica, M. M. (2022). Videojuegos y aprendizaje en estudiantes de séptimo ciclo de nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022 [Tesis para la obtención de grado de Maestría en Educación]. Lima, Perú: *Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Programa Académico de Maestría en Educación*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93083/Reyes_AMM-SD.pdf?sequence=1

Rivera Arteaga, E. & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267–288.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

Rojas Valladares, A. L., Domínguez Urdanivia, Y., Torres Zerquera, L. C. & Pérez Egües, M. A. (2020). El proceso de intervención psicopedagógica en el ámbito educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(2), 45-51.
<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/264/297>

Romero Rodríguez, J. A. (2016). El juego como técnica para el fortalecimiento de la conducta prosocial en niños de cuarto de primaria del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela Sede C. Bucaramanga, Colombia: *Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Psicología*.
[https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/7afbc972-6468-4440-99e1-
b9cd4c7d6be7/content](https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/7afbc972-6468-4440-99e1-b9cd4c7d6be7/content)

Sanz Cano, P.J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.
[http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-
76322019000300022&lng=es&tlng=en](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=en).

- Soto Ardila, L., Melo Niño, L., Caballero Carrasco, A. & Luengo-González, R. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 33(9) 48-63. https://www.researchgate.net/profile/Lina-Melo-Nino/publication/338087566_Estudio_de_las_opiniones_de_los_futuros_maestros_sobre_el_uso_de_los_videojuegos_como_recurso_didactico_a_traves_de_un_analisis_cualitativo/links/5e066ac1299bf10bc37e24cb/Estudio-de-las-opiniones-de-los-futuros-maestros-sobre-el-uso-de-los-videojuegos-como-recurso-didactico-a-traves-de-un-analisis-cualitativo.pdf
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. Mérida, Venezuela: *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Torres, C.M. & Torres Perdomo, M.E. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula [Trabajo de grado]. Trujillo, Venezuela: *Universidad de los Andes*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego_aprendizaje.pdf&Expires=1687660959&Signature=fMnrdMJ96BVkniOtgst8SzWu5O7asFFx0FWIJqc9ccfpEoYcPGFEV5bNNhpZLS9cv09XFvvWxKYKiQOvyV8-YpxJhPgrsWoVIHwYdtnojWR8oZXHH071kYGknIN3HZ5S4g1z3aBsxdJx3CM-x0q6eJNhOxRUXZUI2iMKaivt4ewTxDEsckCkcyDIYwXYbRqbbk0P20vZIZsDA-RWMmZFD6T~b-x7CEnV0DEDusZ0IUGUc6PJ3ggXaiDYFb4cWjQEG81bd-v~5p-XSaCvI-qgqt62iz2oh8fbXG3QRKQu7L36gww8ip32ZG089DCYc1rrTjo-CxSm9BqEmnZRqsUHLg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Vasilachis de Gialdino, I., Ameigeiras A. R., Chernobilsky, L. B., Verónica Giménez Béliveau, V., Mallimaci, F., Mendizábal, N., Neiman, G., Quaranta, G., y Soneira, A. J. (2006) Estrategias de Investigación cualitativas. *Gedisa*. <http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/Estrategias-de-la-investigacin-cualitativa-1.pdf>
- Viteri Rodríguez, J.A. (2021). Los videojuegos no serios como una herramienta didáctica en la enseñanza de la literatura en estudiantes del nivel bachillerato [Trabajo de Titulación para optar por el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, con mención en Ciencias

del Lenguaje y Literatura]. Quito, Ecuador: *Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24403/1/UCE-FIL-PLL-VITERI%20JOSE.pdf>

White, R. T. (1999). Condiciones para un aprendizaje de calidad en la enseñanza de las ciencias. Reflexiones a partir del proyecto PEEL. *Enseñanza de las ciencias: Revista de investigación y experiencias didácticas*, 3-15.

<https://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/download/21556/21390>

Zapata-Ros, M. (2012). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. Alcalá de Henares, España: *Departamento de Computación, Universidad de Alcalá*. http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf

Zhao, Z. (2017). Videojuegos, educación y desarrollo [Tesis Doctoral]. Madrid, España: *Universidad Autónoma de Madrid*.

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf

Zúñiga Sánchez, S. (2019). Percepción de los Docentes hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos [Tesis para optar por el grado de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa]. Guayaquil, Ecuador: *Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa. Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado*.

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1930/1/Tesis2108ZUNp.pdf>

Anexo

Formulario de consentimiento informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer mis ideas, opiniones y perspectivas. Es por esta razón que se está realizando un Trabajo de Investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre las representaciones de Psicopedagogos de la localidad bonaerense de Tigre que se desempeñan del área escolar, respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego "Los Sims 4", y su incidencia en las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de una escuela de Nivel Secundario y de gestión pública de dicha localidad. Mi participación en la investigación, consiste en responder con sinceridad a la administración de los cuestionarios que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad, y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Universidad de Flores, Facultad de Psicología y Ciencias Sociales, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la Ley 25.326.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito, y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la investigadora mediante correo electrónico, a sofibaldezi@gmail.com.

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Nombre/s:

Apellido/s:

DNI:

Lugar y fecha:

Instrumento de recolección de datos

Perfil:

Nivel de estudios alcanzado:

Años de ejercicio profesional:

Eje 1: Condiciones de producción de aprendizaje

1. ¿Qué concepción sostiene y le sostienen sobre el concepto “aprendizaje”?
2. En base a sus conocimientos, ¿cuáles son las condiciones que deberían darse para la producción de aprendizaje?

Eje 2: Intervención psicopedagógica

3. ¿En qué consisten las intervenciones psicopedagógicas?

Eje 3: Juego

4. Desde su perspectiva, ¿qué es el juego?

Eje 4: Videojuego “Los Sims 4”

5. ¿De qué modo definiría el concepto “videojuego”?
6. Con sus palabras, ¿podría mencionar de qué trata el videojuego “Los Sims 4”?

Eje 5: Intervención Psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” como potenciador de las condiciones de producción de aprendizaje

7. Si conoce el videojuego “Los Sims 4”, ¿en qué circunstancias específicas lo utilizaría?
8. En caso de conocer el videojuego “Los Sims 4”, ¿lo considera como recurso, técnica, estrategia o procedimiento? ¿Y qué entiende por ello?
9. Teniendo en cuenta sus conocimientos, ¿qué condiciones de producción de aprendizaje puede potenciar la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de gestión pública? ¿Por qué?

10. Tomando en consideración las preguntas anteriores, ¿podría describir su posicionamiento respecto de la intervención psicopedagógica incluyendo el videojuego “Los Sims 4” como herramienta para potenciar las condiciones de producción de aprendizaje en estudiantes de 6to año de Nivel Secundario de gestión pública?