INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES

Trabajo

de grado para optar el título de Magister Educación

ERVIN TRIANA GRACÍA

FREDDY ANDERSON CORTÉS OTÁLORA

LINDA MÓNICA PORTILLO VÉLEZ

PS. MG. NÉSTOR MARIO NOREÑA N.

Asesor Proyecto de Grado

Pedagogía y Currículo
Línea de Investigación:

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

DEPARTAMENTO DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ– COLOMBIA

2015

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN
ABSTRACT
INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I: CONSIDERACIONES GENERALES 6
1.1. Antecedentes del problema 6
1.2 Antecedentes bibliográficos de la Investigación 7
1.3. Planteamiento del problema 15
1.4.Formulación del problema 21
1.5. Justificación del problema 21
1.6. Objetivo 24
1.6.1. Objetivo general: 24
1.6.2. Objetivos específicos: 24
1.6.3. Alcance y limites de la investigación 24
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL 25
2.1. Epistemología 25
2.2. Perspectiva teórica en la investigación socioeducativa 26
2.2.1. El interpretativismo 27
2.3. Aprendizaje 33
2.3.1. Principales teorías del aprendizaje 33
2.3.2. Aprendizaje Virtual 34
2.4. Didáctica 36
2.5. Pedagogía 37
2.6. Teorías del juego 39
2.7. Marco metodológico 44
2.8. Diseño de la investigación 46
2.9. Fuentes de información: 47

2.10. Población y Muestra de estudio: _____ **¡Error! Marcador no definido.**
2.11. Instrumento de codificación de la información: Tabla 2 anexo 1 _____ 58
CAPÍTULO III: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE VIRTUAL _____ 59
3.1. Antecedentes de la metodología del juego _____ 60
3.2. Aplicabilidad del juego en la educación _____ 61
3.3. Videojuegos como generadores de habilidades para la resolución de problemas _____ 70
3.4. Matices de significación en las acciones de los videosjuegos _____ 72
3.5. Reglas y criterios de selección de los videojuegos _____ 73
3.6. Juego Virtual *civilization* IV _____ 76
3.7. Juego Virtual Age of empires _____ 79
3.8. Juego Virtual StarCraft _____ 83
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES _____ 89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____ 92
ANEXOS _____ 98
ANEXO N° 1: FICHAS BIBLIOGRÁFICAS DISEÑADAS POR LOS AUTORES SIGUIENDO EL MODELO DE CONSUELO HOYOS (2000) _____ 99
ANEXO N° 2: FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS CONSULTADAS _____ 148

LISTA DE FIGURAS

Figura N° 1. Lineas de Investigación Armada Nacional _____ 23
Figura N° 2. Modelo Teórico _____ 43
Figura N° 3. Marco Metodológico _____ 47

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración N° 1.Portada de Civilization IV _____ 76
Ilustración N° 2. Imagen de un imperio _____ 76
Ilustración N° 3. Imagen de personajes históricos en Civilization IV _____ 78
Ilustración N° 4. Imagen de portada en Age of empires I _____ 79
Ilustración N° 5. Imagen de batalla en Age of empires I (version online) __ 81
Ilustración N° 6. Imagen de enfrentamiento en Age of empires I_____ 82
Ilustración N° 7. Portada de StarCraft _____ 83
Ilustración N° 8. Imagen de batalla en Starcraft _____ 85
Ilustración N° 9.Imagen de un Terran en Starcraft_____ 86

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 1. Consolidado de las fuentes primarias y secundarias consultadas 48

Tabla N° 2. Modelo de ficha bibliografía 58

RESUMEN

El juego es considerado como una estrategia educativa importante para orientar el aprendizaje de los estudiantes e introducirlos al mundo del conocimento. Tuvo sus inicios en la Grecia antigua y desde entonces se ha convertido en una herramienta educativa.La presente investigación se sustentó en una compilación documental que permitío determinar la influencia del uso del juego como estrategia pedagógica en ambientes virtuales .

El estudio se cimienta en un enfoque de investigación cualitativa de tipo documental, que abarcó una muestra de 44 documentos de investigación.

Palabras clave: entorno, estrategia, didáctica, juego, pedagogía, táctica, videojuegos, virtual.

ABSTRACT

The game is considered as an important educational strategy to guide student learning and introduce them to the world of knowledg. Had its beginnings in ancient Greece and since then it has become an educational tool.

This research was based on a documentary compilation allowed determined the influence of the use of play as a pedagogical tool in virtual environments.

The study builds on a qualitative approach to documentary research, covering a sample of 44 research papers.

Keywords: environment, strategy, teaching, playing, teaching, tactical, video games,

virtual.

INTRODUCCIÓN

El juego adquiere especial relevancia en la vida de los seres humanos, ya que permite el desarrollo de nuestra identidad, personalidad y fortalece los lazos sociales (aceptados) convencionalizados por la cultura. El juego es una de las expresiones más significativas que puede experimentar un ser humano. Desde que nacemos y hasta el día de nuestra muerte nos enfrentamos a un mundo externo lleno de colores, aromas, texturas, corporalidades, entre otras innumerables experiencias, percepciones y sensaciones que nos cautivan e inducen a querer conocer, experimentar y sobretodo indagar el conocimiento y aprender de la vastedad de la vida.

Si bien es cierto que el hombre juega, como se observa en la vida cotidiana y tal como lo ha demostrado la ciencia, el juego no es una actividad o expresión única del hombre, ya que también las especies animales son capaces de experimentar el juego, tal como lo afirman Mariana Campos et al (2006): "El juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que posee rasgos, actitudes y gestos que están presentes en las prácticas de todos los organismos del reino animal" (p.32). Pero, ¿qué lo hace significativo en el caso de los humanos? Precisamente su trascendencia en y para la vida: el juego no solo es alegría, diversión, ocio, sino que también es una estrategia vital que puede utilizarse en la educación con el objeto de llevar a los educandos en el mundo del conocimiento.

Partiendo de esta idea, el propósito de esta investigación es analizar el juego como una estrategia que puede potenciar el aprendizaje en un ambiente virtual en la Escuela de Formación de la Infantería de Marina de Coveñas (Sucre).

La Escuela de Formación de la Infantería de Marina, según el Documento maestro Condición de calidad. Programa de Tecnología en gestión en logística militar (2014), fue creada en el año de 1956 en el municipio de Turbaco (Bolívar), en un inicio tuvo como objetivo capacitar e instruir en un entorno naval a los líderes que conformarían los Batallones de Infantería de Marina. En 1979 la Escuela se trasladó al departamento de Sucre, específicamente a Coveñas, conservando su razón social inicial. En 1998 la Escuela de Infantería de Marina presenta ante el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (Icfes), la solicitud para la creación de un Centro de Instrucción y Capacitación Tecnología, sin embargo, solo hasta el año 2000 fue finalmente reconocida ante el ICFES como un Instituto de Educación Superior de nivel tecnológico. Esto le permitió ofrecer el programa de Tecnología en Ciencias Militares, cuya modalidad es presencial con una duración de seis semestres académicos.

A mediados del año 2007 la institución obtiene el Registro Calificado de su programa por un periodo de 7 años y, por solicitud del Ministerio de educación Nacional, el programa queda con el nombre de Tecnología en Entrenamiento y Gestión Militar. Seguidamente en el año 2008 el programa es Acreditado en Alta Calidad. Simultáneamente en este mismo año la Institución obtiene la Certificación de Calidad bajo las normas ISO9001:2008 y de la NTCGP1000:2004, normas expedidas por el Instituto Colombiano de Normas Técnicas (ICONTEC), certificación

renovada en el año 2011 bajo las normas ISO9001:2008 y NTCGP1000:2009. Posteriormente, en el año 2012 el programa de Tecnología de Entrenamiento y Gestión Militar obtuvo la renovación de Acreditación en alta calidad por cuatro (4) años y, como consecuencia de este proceso, se extendió su Registro Calificado por siete (7) años más.

A tono con esta breve reseña histórica de la Institución, los diferentes estándares de calidad exigidos por los entes de control y en sí de la demanda que ostenta la institución Militar Naval de promocionar señores Suboficiales competentes a los retos contemporáneos, nace el propósito de analizar el juego como una estratégia de aprendizaje en ambientes virtuales.

Los *entornos virtuales* son dimensiones artificiales que simulan un espacio con características reales en el que los individuos pueden interactuar. Los actuales avances tecnológicos hacen de estos ambientes una herramienta que posibilita la adquisición de nuevos conocimientos, la interacción entre los actores de la formación y la enseñanza-aprendizaje, el manejo de la virtualidad y las diversas disciplinas y áreas de los distintos saberes que posibilitan el aprendizaje autónomo y/o asistido del estudiantado.

En este sentido, tal como se ha explicitado en el inicio de esta introducción, en el marco de los ambientes virtuales, puede insertarse el juego. Éste es una actividad que se ha desarrollado en todas las culturas, y dado que la mayoría de los individuos juegan o han jugado, se constituye en una acción inherente al ser humano y su incorporación en el ámbito educativo favorece el aprendizaje y la formación educativa de los individuos.

El juego visto como estrategia facilita a los participantes la capacidad de negociación, de toma de decisiones asertivas y el trabajo colectivo, debido a que fortalece el emprendimiento social, dinamiza el aprendizaje, capta la atención de los alumnos, desarrolla la creatividad, la integración, estimula la comunicación y contribuye a mejorar el bienestar y la calidad de vida de las personas (Baretta, 2006; Cárdenas Silva, 2007; Gandulfo de Granato, 2004). Por consiguiente, puede ser empleado en todos los escenarios de enseñanza y ser implementado sin importar las edades de los participantes. Sin embargo, es necesario adecuar los espacios, las actividades didácticas a desarrollar para que el educando se sienta motivado y desarrolle potencial cognitivo para superar el juego (Baretta, 2006).

La presente propuesta se centra en la incorporación del juego como estrategia para el aprendizaje en ambientes virtuales de los Suboficiales de la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas. Para ello, la puesta en escrito de esta investigación se ha estructurado en tres (3) capítulos que se describen de forma general a continuación:

El primer capítulo aborda los antecedentes del tema de investigación, el planteamiento del problema y su formulación, la justificación, los objetivos y el alcance y limites de la investigación.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco referencial que expone las distintas teorías sobre el aprendizaje en general y el aprendizaje virtual, el juego, la didáctica y pedagogía, así

como un breve marco de la perspectiva epistemológica utilizada: el interpretatismo. De igual forma, en este capítulo explicamos el marco metodológico que fundamenta la aplicación de esta propuesta.

En el tercer capítulo se realiza una descripción del juego como herramienta para el aprendizaje virtual y cómos los videojuegos contribuyen a la toma de decisiones frente a situaciones complejas.

Finalmente, enunciamos algunas conclusiones y recomendaciones en torno al tema central que esgrime este trabajo.

CAPÍTULO I: CONSIDERACIONES GENERALES

1.1. Antecedentes del problema

Las nuevas tecnologías y los sistemas de información y comunicación (TIC) han dinamizado la forma de aprendizaje de las personas, transformando la mediación en la gestión del conocimiento. En un mundo inmerso en las TIC, se hace necesario que los profesores y estudiantes aprendan sobre ellas e incrementen sus competencias y habilidades tecnológicas. Por ello, los ambientes virtuales constituyen una herramienta de formación para todos los individuos que deseen innovar y agilizar la búsqueda de nuevos conocimientos.

Los espacios virtuales incorporan herramientas tecnológicas y lúdicas para facilitar el aprendizaje autónomo y colaborativo de sus usuarios. Dentro de los instrumentos lúdicos encontramos *los juegos educativos*, que son instrumentos que buscan potenciar los procesos educativos no tradicionales, que invitan al estudiante a explorar, a aprender a profundizar en las distintas áreas del conocimiento para, de este modo, sacarle provecho a las nuevas tecnologías de información en su formación académica. **En este sentido, explorar y utilizar este escenario permitirá al investigador realizar un estudio de investigación documental sobre cómo el juego constituye una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales.** A continuación se

relacionan diversas investigaciones previas que facilitan a la comunidad comprender los diferentes resultados derivados de la presente investigación.

1.2 Antecedentes bibliográficos de la Investigación[2]

Carmen Minerva Torres (2002), en el artículo *El juego: una estrategia importante*, vislumbra el juego como una estrategia de aprendizaje que conduce al estudiante al mundo del conocimiento. La inclusión del juego en las actividades diarias que desarrollan los aprendices pueden generar la creatividad, el deseo, el interés por participar, el respeto por los demás y por las reglas contenidas en el mismo juego, facilita la comunicación y contribuye a mejorar la seguridad del participante.

El trabajo fue de carácter descriptivo y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Villegas, de El Jobo (Trujillo. Venezuela). El propósito fundamental de la investigación fue diseñar estrategias enfocadas en el juego como elemento principal de aprendizaje. La autora explica que el desarrollo del estudio se basó en las experiencias realizadas en el aula de clase teniendo en cuenta las microclases de aprendizaje como una forma de dinámica diferente a la realizada por los docentes, enfocándose en un proceso didáctico en parte por la experiencia de la autora como docente y de los aportes de los autores consultados tales como: Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget

[2] Las investigaciones que se referencian en los antecedentes corresponden a los trabajos que, a nuestro juicio, abordan el tema del juego en el campo de la enseñanza-aprendizaje tradicional y en los ambientes virtuales. En el diseño metodológico se consolida el corpus global de las investigaciones, artículos, fuentes consultadas, etc., utilizadas para desarrollar el presente trabajo documental.

(1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros. Autores que concentran su atención en el factor socializador sin desatender el compromiso del docente en el aula de clase como coautor del proceso de aprendizaje.

La autora concluye que para utilizar el juego como una estrategia educativa debe estar bien estructurado y planificado, con el fin de abordar e integrar los contenidos temáticos de las diferentes áreas de aprendizaje, de igual manera el juego debe programarse en función de aquellos conocimientos que los niños o niñas van adquirir en su proceso de formación académica. Al incluirse el juego en las actividades diarias que desarrollan los educandos se promueven aspectos tales como: la creatividad, el interés por participar, el respeto por los demás, el cumplimiento de las reglas establecidas, etc. Por lo tanto, se hace necesario entender el juego como una actividad placentera y agradable que llena las expectativas tanto del docente como de los participantes.

En la tesis doctoral *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*, Andrés Payá Rico (2006), reflexiona básicamente sobre tres aspectos: 1.) La multidimensionalidad del juego como actividad lúdica y pedagógica. 2) El hecho de que el juego sea un instrumento con fines educativos que favorece y propende la educación integral (física, intelectual, social y estética del ser humano), aspectos que hacen que los profesores fijen su atención en el juego como una acción pedagógica y 3) Las dimensiones del juego que se han enfocado en aspectos tales como su función educativa, corporal o física, social y cívica.

El autor plantea una investigación de carácter histórico, apoyándose en aquellas publicaciones pedagógicas de tipo periódico y órganos de expresión docente más importante de cada instante histórico estudiado; basándose en los Boletines de las Instituciones Libres de Enseñanza, Revistas de Pedagogía, La Escuela Moderna, Boletín de la Escuela Moderna, Escuela Española, El Magisterio Español, Servicio, Vida Escolar, Revista de Educación, Didascalia, Revista Española de Pedagogía, Mundo Escolar, Bordón, Cuadernos de Pedagogía, etc. De igual forma, acude a monografías, manuales utilizados en las Escuelas Normales, reuniones científicas y congresos, legislación educativa, junto a una serie de memorias técnicas presentadas por algunos maestros valencianos de principios de siglo XX ante la Junta Provincial de Primera Enseñanza. Así las cosas, Payá realiza un recorrido por la historia educativa española contemporánea, priorizando en las actividades lúdicas o juegos, como instrumentos o medios que poseen las virtudes lúdicas de educación integral.

El autor realiza unas reflexiones finales entorno al juego, señalando que a lo largo de la historia se ha corroborado que el juego es una actividad lúdica y una acción pedagógica que favorece el aprendizaje en todas las dimensiones educativas (físicas, intelectuales, sociales y estéticas); desde antaño los educadores han fijado su atención en el juego considerándolo como una acción educativa para el desarrollo cognitivo e intelectual de los estudiantes. De igual modo, el juego es una acción motivadora que proporciona gozo y alegría constituyéndose en una actividad educadora global e integral para un proyecto educativo coherente. Las primeras aproximaciones relativas a la educación social o cívica que realiza el niño las hace a través del juego, puesto que su función lúdica permite a los infantes pasar del individualismo inicial a una cooperación lúdica que se rige por unas normas consensuadas entre los participantes,

estableciendo lazos sociales en los que la comunicación , la participación , el diálogo y el sometimiento a unas reglas pautan el juego como una actividad lúdica para la enseñanza de distintas materias curriculares.

Mariana Campos Rocha et al. (2006), en el texto *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*, revela que en la aplicación del juego se debe considerar las motivaciones, los intereses, las características evolutivas de los educandos, el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr. Las autoras proponen desde una perspectiva interaccional de la comunicación elementos del juego que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, a través de la experiencia realizada con niños y niñas entre los 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago de Chile . La investigación es de tipo exploratorio y su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos fases, a saber: "*etapa de categorización" y "etapa de propuesta".*

La primera fase se centró *"en un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos"(p 7).* La segunda se basó en*"un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar" (p. 7.*Las cursivas son nuestras *)*. Se utilizaron como referencias autores como: Delors (1997); Vygotsky (1998); Trigueros C (2002); asimismo emplearon documentos del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) en Chile, informes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), El Fondo Internacional de

Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), la Universidad de Ciencias de la Informática (UCINF), entre otros.

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, trabajo de investigación de Carmen Minerva Torres y María Torres Perdomo (2007), establece que el juego permite el enlace de contenidos conceptuales, procedimentales, aprendizaje significativo e integra valores como el respeto, la solidaridad, la honradez, la tolerancia y la lealtad. El trabajo fue de tipo descriptivo y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Villegas, de El Jobo (Trujillo –Venezuela). El objetivo principal de la investigación fue plantear estrategias enfocadas en el juego como elemento primordial de aprendizaje. El estudio se desarrolló en el aula de clases como una manera de presentar el juego como una estrategia a través de las microclases de aprendizaje. Con el propósito de abordar los criterios y referencias tanto del juego como de los procesos de aprendizaje, las investigadoras referenciaron los siguiente autores: Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966) y Decroly (1998).

Zulma Quintero y Atahualpa Quintero (2008), en su investigación *Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje (un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda)*, concluyen que los entornos lúdicos muchas veces son vistos como escenarios para el entretenimiento y la diversión. Sin embargo, dichos escenarios y las formas de jugar establecen relaciones, conjugaciones y disociaciones de alternativas, que conllevan al aprendizaje a través

del deseo. No obstante, los autores señalan que un manejo inadecuado del juego puede llevar a altos índices de deserción.

Los autores examinan dos maneras de jugar, el ludus y el paidía. El ludus se refiere específicamente a las reglas y normas inmersas en el juego. El paidía corresponde a la libertad, la espontaneidad y la posibilidad de la improvisación. Además tratan de buscar evidencias encaminadas a establecer la relación y el cómo se complementan el ludus y la paidía; Por lo tanto, los investigadores priorizan en la identificación de las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad articulada en torno a los cursos virtuales del SENA. Para ello, analizan la plataforma de aprendizaje virtual así como las experiencias de tutores y alumnos que han participado en algunos cursos.

Respecto a los resultados arrojados por la investigación el diseño de los cursos está encaminado hacia aquellas personas con interés pragmáticos de aprendizaje, es decir, individuos que no necesiten estímulos adicionales para aprender algo específico, personas que no muestran interés por comprometerse con experiencias que trasciendan sus intereses principales, debido a que esto les facilita focalizar su atención en alcanzar los objetivos de de formación establecidos , no obstante este tipo de personas no integran la mayoría del universo estudiantil.

La Plataforma en su diseño y estructura ofrece muchos dispositivos paidíicos, privilegiando de esta manera, los aprendizajes formales y las evaluaciones individualizadas que en cierto modo no incentivan la creatividad ni el trabajo colaborativo, aunque la Plataforma ofrece las posibilidades de crear el equilibrio entre ludus y paidía. Sin embargo es el juego quien

despliega los flujos del deseo, los dinamiza y potencia paidíicamente y trata de canalizarlos y orientarlos a través del ludus, a partir de la interacción simbólica entre sujetos a través de los lenguajes y entornos lúdicos.

En el artículo *El Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*, Paula Chacón (2008), muestra que el juego posee un objetivo educativo que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para la consecución de los objetivos de enseñanza curriculares, cuyo fin último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos temáticos, promoviendo así el desarrollo de la creatividad. La autora describe la importancia de desarrollar una estrategia orientada a la creación de un entorno que estimule a los estudiantes a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar o estimular a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender efectivamente a través de la diversión. Para ahondar en la problemática la autora referencia las citas que realizan López y Bautista (2002), en su trabajo de investigación titulado *"El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*". De igual forma, referencia autores tales como: Sanuy (1998) y Newson (2004).

Jacinto Jorge Esteban (2012), en el trabajo de investigación *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica*. *Educación Infantil*, concluye que es necesario sensibilzar al docente sobre la importancia de la creatividad y la función que tiene el docente como facilitador para el desarrollo creativo de los estudiantes. De igual forma, el tutor debe suministrar un ambiente propicio y agradable, así como unos espacios de juego que permitan las siguientes expereriencias: a) El juego como actividad motriz. b) El juego como función social. c) El juego como actividad psico- lógica, y d) El juego como dinamismo intelectual. El trabajo trata de exponer que el juego es una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro el proceso educativo, y en la que el docente lejos de tener un escaso papel en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los estudiantes, será quien deba crear el clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad en sí mismo, desechando la idea de que el desarrollo creativo es un fenómeno evolutivo en el que nada tiene que hace.

Esta propuesta es de índole didáctica, puesto que recoge tres ámbitos diferentes que son: el aula, el patio y un museo como escenarios propicios para la enseñanza de la expresión plástica. Para ello, el autor plantea una metodología centrada en el juego, convirtiendo este, en vehículo para facilitar el tránsito hacia otros aprendizajes artísticos, poniendo de manifiesto la estrecha vinculación que existe entre el juego, la expresión plástica y la creatividad. Para el desarrollo del estudio el autor opta por utilizar el mayor número de materiales de desecho, para que los aprendices aprendan a valorar la importancia de cuidar el medio ambiente, conozcan y valoren el mundo que nos rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa, es decir, se procura proporcionar a los niños de educación infantil una vivencia personal sobre las formas de creación

basadas en el juego o que contienen un alto componente experimental teniendo siempre presente el aprendizaje de la expresión plástica.

En el trabajo *Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional del participante*, Laura Aymerich-Franch (2012) señala que el uso del juego en entornos virtuales con fines educativos podría dar resultados altamente positivos en los procesos de aprendizaje. El artículo analiza como la realidad virtual se convierte en una herramienta de aprendizaje a través del juego y muestra los resultados de un trabajo de carácter experimental en el *advanced visualisation and interaction environment (AVIE) del Icenema, centre for interactive cinema research de la university of New South Wales*. AVIE es un ambiente virtual estereoscópico de 360, diez metros y cuatro de altura, en este lugar los participantes compartieron el espacio físico y virtual, y posteriormente se procedió a estudiar sus respuestas emocionales durante la experiencia del juego en un ambiente virtual compartido. El estudio contó con 56 voluntarios que hicieron parte del juego interactivo en el que debían aprender a colaborar para lograr el objetivo. Los resultados muestran que los participantes se sintieron positivos y activados durante la experiencia.

1.3. Planteamiento del problema

Los ambientes virtuales son entornos de aprendizajes direccionados por la tecnología y las comunicaciones, facilitando la interacción y la comunicación. Contribuyen a romper las barreras temporo-espaciales, agilizan las capacidades para usar la información y dinamizan la interacción con el mundo en general. También en un entorno virtual de aprendizaje es necesario tener en cuenta las diferencias individuales, grupales, la organización espacial, la forma del

manejo de los mensajes e información, adecuación de contenidos y currículo de interés y el desarrollo de la interacción entre compañeros, etc. Por el contrario, en un ambiente tradicional de aprendizaje los metodos de enseñanza se fundamentan en clases magistrales, tareas y en actividades académicas asignadas por el docente.

Así las cosas, se puede afirmar que los ambientes de aprendizaje virtual y su dimensión de interacción con la tecnología, la simulación y el juego hacen que varíen las estrategias educativas y pedagógicas, por ejemplo, las actividades lúdicas en un espacio virtual se convierten en herramientas efectivas para el aprendizaje, las personas aprenden más participando de manera colectiva que con tareas, ejercicios y actividades tradicionales

.

Según Payá (2006), el juego hace que los educandos se sientan más partícipes, activos e implicados con sus deberes académicos que con los habituales y tradicionales métodos pedagógicos. De igual manera, la aplicación de la realidad virtual despierta el interés de los sujetos por el conocimiento y el aprendizaje debido a que constituye una herramienta tecnológica que enseña a los estudiantes a desarrollar capacidades y competencias para la toma de decisiones ante situaciones complejas.

A tono con esto, si el aprendizaje virtual se complementa con el juego, éste le otorga a la modalidad de educación virtual un valor agregado, a diferencia de otros programas diseñados

para estos entornos, ya que ayudaría a incrementar la motivación de **los aprendices** (*Aymerich-Franch, 2012*).

Para Gramingna y et al (2009), el juego como instrumento de aprendizaje en entornos virtuales tiene las siguientes propiedades:

-Sus características interactivas ayudan a la retroalimentación entre el usuario y dispositivo.

- El juego involucra sencillamente a los usuarios con la situación creada y atrapa su interés con lo que incrementa la posibilidad de absorber los materiales de estudios de forma eficiente y eficaz.

-La existencia del ensayo versus la recompensa, los objetivos, metas y retos derivados del juego despertando el interés del usuario.

-Se activan los estímulos relacionados con los hemisferios cerebrales, potenciando nuevas formas de pensamiento.

Tradicionalmente, los estudiantes tienden a memorizar teorías (a través de lecturas y mediante asistencias a clase), pero no dinamizan la forma de aprendizaje, obstaculizando el aprendizaje autónomo. **Teniendo en cuenta la importancia del juego en el entorno virtual, se facilitaría el aprendizaje autónomo, contribuyendo de forma analítica a la toma de decisiones y resolución de problemas.** A nuestro modo de ver, la importancia de incluir el juego en ambientes virtuales, específicamente en el campo militar radica en que no existe un referente teórico–práctico de tipo documental que muestre un corpus considerable de esta clase

de trabajo investigativo que permita a los estudiantes de la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas la aplicación del juego como una herramienta de aprendizaje en el campo virtual.

La Escuela de Formación de Infantería de Marina como Institución de Educación Superior y Alma mater de la Suboficialidad de la Infantería de Marina en la Armada Nacional cuenta con una educación académica militar de óptima calidad que propende el fortalecimiento de tecnólogos cualificados en Entrenamiento y Gestión Militar enmarcados en las Fuerzas Militares de Colombia. De acuerdo con el documento maestro *Condición de Calidad de la Infantería de Marina* (2014), se definen la misión y la visón de la institución de la siguiente manera:

Misión

> Formar profesionalmente alumnos como futuros suboficiales de infantería de marina con principios y valores, líderes en entrenamiento y gestión militar, capaces de comandar, conducir, instruir y administrar con excelencia una escuadra en el campo de combate. Así mismo, adelantar con el personal de suboficiales cursos de capacitación intermedia y avanzada que les permita desarrollar habilidades docentes, investigativas y de Tecnología con proyección social. (p.30).

Visión

> La Escuela de Formación de Infantería de Marina se proyecta al año 2019 como la mejor alternativa educativa en el campo militar propio de la infantería de marina, mediante la consolidación de la gestión de calidad, la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico de sus procesos educativos ofrecidos a nivel nacional e internacional. (p. 31)

Teniendo en cuenta estos aspectos de la formación integral por la que propende la Escuela de Formación de la Infantería, es fundamental contemplar los componentes educativos en entornos virtuales que sirvan de apoyo a la formación tecnológica y profesional de los suboficiales, incorporando las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) y empleando recursos tales como: la internet, salas virtuales, chats, blogs, etc.

El juego como una propuesta para el aprendizaje en entornos virtuales posee una gama de propiedades que le concede un valor agregado en relación a otros programas de aprendizaje diseñados para estos ambientes, un ejemplo de ello es el empleo de la simulación y juego dentro de estos escenarios virtuales, que han sido utilizados en la enseñaza de las matemáticas y segundas lenguas (Peterson, 2010).

Por tal motivo, el juego como una estrategia pedagógica favorece las relaciones interpersonales, la creatividad, potencia valores como la solidaridad, la tolerancia, el respeto; su uso educativo puede ayudar al desarrollo integral del estudiantado, al disfrute de actividades académicas en el aula de clase.

De igual manera, posibilita el desarrollo de habilidades y competencias en cada etapa del juego con el objetivo de resolver situaciones complejas en el ejercicio de sus funciones militares tales como:la planeación y dirección de operaciones militares, la administración y distribución de municiones o recursos, el cotejamiento y análisis de las mejores alternativas para la toma de decisiones, etc. Tales eventos no solo se derivan de las actividades académicas, sino también (hay que tenerlos en cuenta) de los valores corporativos de la Escuela de Formación de la Infantería de Marina que se establecen el documento *Condición de Calidad de la Infantería de Marina* (2014), tales como: "Compromiso, disciplina, honestidad, honor, justicia, lealtad, respeto, responsabilidad, servicio, solidaridad, valor, veracidad" y que de una manera directa se conectan con el ejercicio de la praxis social de los infantes y con la realidad castrense que viven en el desempeño de sus funciones sustantivas al servir a la Patria.

Así las cosas, teniendo en cuenta lo anterior, el presente proyecto de investigación pretende realizar un estudio documental dirigida a los suboficiales de la escuela de formación de infantería de marina de Coveñas (Sucre), que prioriza el uso del juego como estratégia pedagógica lúdica en ambientes de aprendizaje virtuales.

Según Descombe (2003, citado por García, 2009), la investigación documental se desarrolla mediante el uso referencias bibliográficas y archivos; por lo tanto, la información que se deriva del presente estudio proviene de libros académicos, tésis, monografías, artículos de revista indexadas, entre otros documentos que abordan el tema en cuestión.

1.4.Formulación del problema

Desde una perspectiva de índole documental, ¿cómo el juego constituye una estrategia de aprendizaje en etornos virtuales para la población de la Escuela de Formación de Infantería de Marina (Coveñas)?

1.5. Justificación del problema

Este proyecto de investigación es pertinente porque pretende por un lado, despertar el interés de los órganos directivos de la Escuela de formación de la Infanteria de Marina (Coveñas) llámense Consejo Superior, Consejo Académico, Vicerrectoría Académica, Comité Curricular, etc., para que analicen la propuesta del juego como estrategia didáctico-pedagógica en el Proyecto Educativo de los Programas (PEP) y la incorporen en una posible reforma curricular, que en el futuro ayudaría a fortalecer e innovar el desarrollo cognoscitivo, tecnológico y profesional de los suboficiales de la Infanteria de Marina.

Por otro lado, en lo que compete a los docentes, este estudio permitirá robustecer e innovar el quehacer docente, esto es, la adquisición de nuevos conocimientos sobre el tema de los juegos como estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales y su aplicación contribuirá a su crecimiento profesional y el mejoramiento de la motivación, estímulo e interés de los alumnos, no sólo en sus actividades académicas, sino también en el deseo de querer desarrollar la innovación y los procesos investigativos.

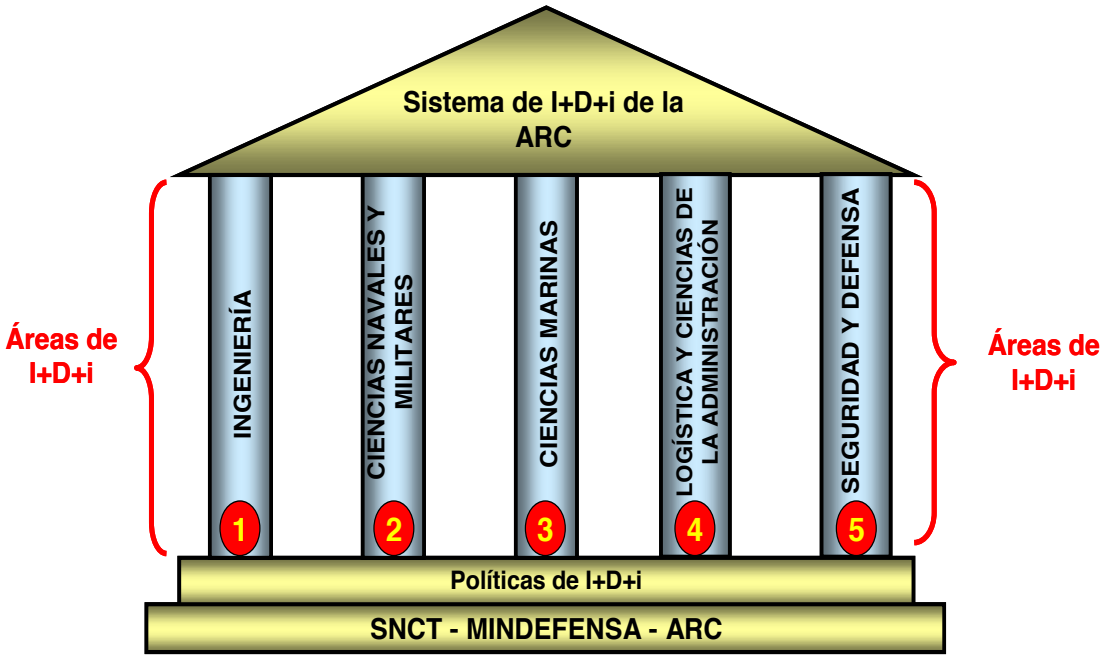
Se espera que tanto docentes como estudiantes planeen y desarrollen un conjunto de actividades que faciliten la inclusión del juego en sus actividades académicas, usando la heterogeneidad de saberes y las competencias tecnológicas; en el caso de la participación de los estudiantes (suboficiales) en el proceso de su formación disciplinar, se hace necesario adquirir habilidades para resolver situaciones complejas utilizando sus capacidades y las representaciones semióticas propias de la simulación. En este sentido, se espera que el *jugador* (infante de marina) proporcione respuestas inmediatas ante problemas derivados de su carrera militar y, a su vez, autoevaluarse sobre el éxito o fracaso de su estrategia.

La investigación es factible y viable puesto que su objetivo final, es que la propuesta ayude a afrontar la educación con nuevos conceptos y estrategias didácticas como el juego, donde el aprendizaje se convierta en una manera diferente de solucionar problemas, generar la creatividad, el trabajo colaborativo, y sobre todo simular una realidad ofreciendo un espacio para cometer errores y aprender de ellos en la práctica.

Finalmente, consideramos que el presente estudio puede servir de base para futuras investigaciones en instituciones educativas de nivel departamental, nacional e internacional cuyas líneas investigativas enfaticen en el juego como instrumento de aprendizaje en entornos virtuales para la educación superior militar.

Para el Sistema de Educación de las Fuerzas Armadas de Colombia (SEFA), principalmente la Armada Nacional, esta investigación permitirá generar la importancia de fomentar la investigación en educación dentro de las diferentes instituciones de Educación Superior de formación de Oficiales y Suboficiales a través de la inclusión de una nueva área de investigación o la ampliación de estas.

Figura N° 1. Lineas de investigación Armada Nacional.



Fuente: Presentación líneas de investigación Armada Nacional, Consejo de Educación Superior Armada Nacional/2015.

1.6. Objetivo

1.6.1. Objetivo general:

Comprender el juego como estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales.

1.6.2. Objetivos específicos:

1. Esbozar los referentes teóricos sobre aprendizaje, aprendizaje virtual, el juego, la didáctica, la pedagogía y el interpretativismo, así como la estructura metodológica que sustenta el corpus documental del la investigación.
2. Describir el uso del juego como herramienta para el aprendizaje virtual.
3. Definir las ventajas de la aplicación del juego en ambientes virtuales.
4. Reflexionar sobre la influencia y capacidades de desarrollo que los juegos virtuales tienen en los individuos frente a la toma de decisiones en situaciones complejas.

1.6.3. Alcance y limites de la investigación

El presente proyecto de investigación se limita a analizar el uso del juego como instrumento pedagógico en ambientes virtuales para los Suboficiales que integran la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas Sucre (Colombia). Se muestra material e información compilada que permite determinar el valor didáctico -pedagógico del juego y su influencia en la toma de decisiones correspondiente a las actividades militares de los suboficiales[3].

[3] Véase capítulo tres (3) apartado 3.2. Aplicabilidad del juego en la educación.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

En esta sección se busca resolver el objetivo número uno (1): Esbozar los referentes teóricos sobre aprendizaje, aprendizaje virtual, el juego, la didáctica, la pedagogía y el interpretativismo, así como la estructura metodológica que sustenta el corpus documental del la investigación.

2.1. Epistemología

Partiendo de lo planteado por María Sandín (2003), en el capítulo tres de su libro *Investigación cualitativa en educación, fundamentos y tradiciones*, podemos afirmar, siguiendo a Crotty (1983, p. 3. Citado por Sandín) que, la epistemología "es una forma de comprender y explicar cómo conocemos lo que sabemos".

La epistemología como disciplina filosófica se centra en estudiar los principios, fundamentos, extensión y métodos del conocimiento humano. Según Sandín (2003), la epistemología o teoría del conocimiento es "aquel conjunto de *saberes* que tienen a la ciencia (su naturaleza, su estructura, sus métodos) como objeto de estudio". (p. 47). La autora enfatiza que los aspectos centrales de la epistemología consisten en determinar "cuáles son la naturaleza, estructura y límites del conocimiento humano, qué es la ciencia y cuáles son los criterios de demarcación para alcanzar un conocimiento científicamente aceptable" (p. 47).

2.2. Perspectiva teórica en la investigación socioeducativa

Crotty (1998, citado por Sandín), plantea que una perspectiva teórica se refiere a la "postura filosófica que subayace a una metodología y que proporciona un contexto y fundamentación para el desarrollo del proceso de investigación y una base para su lógica y criterios de validación" (p.49).

Por su parte, para Sandín (2003), una perspectiva epistemológica es "una forma de comprender y explicar cómo conocemos lo que sabemos: ¿Qué tipo de conocimiento obtendremos en una investigación? ¿Qué características tendrá ese conocimiento? ¿Qué valor puede otorgarse a los resultados obtenidos?"(p.47). Se refiere a cinco perspectivas teóricas o tradiciones que han marcado el desarrollo de las investigaciones en el ámbito de las ciencias naturales, sociales y humanas, a saber: el positivismo, el interpretatismo, la teoría crítica, el

feminismo y el posmodernismo. Para efectos del propósito de de este trabajo en este segmento solo abordamos el Interpretativismo.

2.2.1. El interpretativismo

Una de las perspectivas teóricas utilizadas actualmente en la investigación socioeducativa es el interpretatismo. De acuerdo con María Paz Sandín (2003, p. 56), esta perspectiva emergió como una "reacción al intento de desarrollar una ciencia natural de los fenómenos sociales". Se centra en interpretaciones de "la vida social y el mundo desde una perspectiva cultural e histórica" (p. 56). Recordemos que esta perspectiva emerge como oposición a *la razón instrumental o racionalidad técnica* que defendía el positivismo[4].

El interpretativismo rechaza la idea de que los métodos de las ciencias sociales deben ser iguales a los de las ciencias naturales. Sabemos que esto no es posible, ya que según Sandín (2003, p. 56), las ciencias mentales o culturales se diferencian de las ciencias naturales en un objetivo fundamental: "las primeras buscan la comprensión (…) del significado de los fenómenos sociales, mientras que las segundas pretenden la explicación científica (…)".

Lo anterior tiene su explicación en que las ciencias naturales en el ámbito físico-natural buscan consistencias, regularidades y la configuración de leyes (*nomos*) que expliquen los

[4] Sandín (2003), enuncia algunas actitudes relevantes en el positivismo: "Una actitud favorable ante la ciencia y desfavorable ante la metafísica; una actitud en extremo favorable hacia el denominado método científico y hacia la supuesta unidad de las ciencias en virtud de ese método; una actitud favorable hacia la tecnología y hacia alguna consecuente tecnocracia, así como gran confianza en el progreso" (p.50).

fenómenos abstractos que exhiben tendencias cuantificables y empíricas; por el contrario, las ciencias humanas y sociales focalizan su atención en los fenómenos sociales, en las prácticas humanas, en los contextos, en el individuo, etc. Sandín Arguye que "cuando nos referimos a cuestiones humanas, por ejemplo estudios históricos o interacción social, nos preocupamos por el individuo («idios») centrándonos en aspectos únicos, individuales y cualitativos" (p.56).

Sandín (2003, p. 56), pasando revista por varios autores, establece los *supuestos básicos* y las corrientes fundamentales[5] del interpretativismo. Gidden (1979), citado por Sandín (2003), señala la naturaleza *interactiva*, *holística*, *dinámica* y *simbólica* de todos los procesos sociales.

Para Erikson (1989, citado por Sandín), el contexto es un factor constitutivo de los significados sociales. Siguiendo en este mismo orden de ideas, de acuerdo con Van Maanen (1983, citado por Sandín), el objeto de la investigación en el interpretatismo es la *acción humana* (por oposición a la conducta humana), y las causas de tales acciones residen en el significado interpretado que tienen para los individuos que las realizan antes que en la semejanza de conductas observadas.

Para Wright (1980, citado por Sandín), el objeto de la construcción teórica es la *comprensión teleológica* antes que la explicación causal. Por su parte, para Glaser y Strauss

[5] Entre las principales corrientes básicas del Interpretativismo están la Hermenéutica, la Fenomenología y el Interaccionismo simbólico. Véase Sandin (2003), Pp. 59-64).

(1967, citados por Sandín), la objetividad se alcanza accediendo al *significado subjetivo* que tiene la acción para quien la protagoniza.

Estas características del interpretativismo, se pueden resumir en dos tendencias que Wilson (1977), citado por Sandín (2003), enumera: 1). *La dimensión cualitativo-fenomenológica* y 2). *La dimensión ecológico- naturalista*. La primera tiene que ver con el hecho de que las prácticas humanas solo pueden entenderse en la medida que se accede al *marco simbólico* en el que los individuos interpretan sus pensamientos y acciones. De ahí que Sandín (2003) afirme: "Los seres humanos son constructores de su realidad social objetiva que a su vez los determina" (p.57).

Si se relaciona esta dimensión con el fenómeno social educativo, sabemos que las acciones educativas son significativas y, por lo tanto, no pueden ser consideradas, de acuerdo con Sandín (2003), "rasgos objetivos de poblaciones susceptibles de ser generalizados ni controlados, porque no cabe *controlar los significados*. *Se reconoce la singularidad e impredecibilidad de toda situación de enseñanza-aprendizaje"*(p. 57. Las cursivas son nuestras).

Por otra parte, la segunda tendencia del interpretativismo, en opinión de Wilson (1977), citado por Sandin (2003), es la dimensión ecológico-naturalista. Desde esta visión, las acciones de los seres humanos están parcialmente determinadas por el *contexto* y *ambiente* en que suceden. En este sentido, si se acepta esta idea se colige que los fenómenos educativos solo

pueden estudiarse en *la vida real donde se producen*. Como afirma Sandín (2003): "la naturaleza de los procesos de enseñanza-aprendizaje sólo puede ser desentrañada mediante su examen directo, de manera que el ambiente en el que esos procesos se materializan es *la fuente de donde deben obtenerse los datos para su estudio"*(p. 57).

Como se desprende de las palabras de Sandín, el contacto directo con la realidad puede garantizar el conocimiento de la función que el contexto social y cultural cumple en la construcción de significados y en la comprensión que de ellos tienen los individuos.

Otro de los puntos más relevantes de esta perspectiva teórica es la distinción ontológica que se establece entre procesos naturales y prácticas (acciones) humanas. Sandín (2003) se refiere a los trabajos realizados por Wittgenstein (1988), que revelan que uno de los contrastes más importantes entre los procesos naturales físicos (por ejemplo, el comportamiento de los gases, la rotación de la tierra, el cambio de mareas, etc) y las acciones humanas, es precisamente que los procesos naturales son relativamente independientes del lenguaje utilizado para explicarlos y describirlos. Así por ejemplo, lo que el hombre diga (explicaciones y descripciones) por medio del lenguaje del *movimiento de las lunas* del planeta Saturno, no tendrá ninguna incidencia o efecto en tal fenómeno; las prácticas humanas, por el contrario, se hallan parcialmente constituidas por el lenguaje usado para describirlas y explicarlas. En palabras de Sandín (2003): "(…) los seres humanos difieren de los objetos inanimados en su capacidad de construir y compartir significados a través del lenguaje" (p. 57).

De acuerdo con lo anterior, el punto central definitivo de la práctica o acción humana es precisamente su significado subjetivo, mas no tanto su consecuencia conductual. Es sabido que el comportamiento humano se basa en *acciones*, "siendo —afirma Sandín— característica definotoria de las mismas poseer un sentido para quienes la realizan y en convertirse en inteligibles sólo en la medida en que se *conoce el sentido* que le atribuye el actor individual" (p. 58. El énfasis es nuestro).

Como resultado de esta postura, las acciones sociales solo se hacen explícitas e inteligibles teniendo en cuenta las intenciones de los sujetos que las llevan a cabo y el contexto en el que ocurren. Así las cosas, los significados "son creados, cuestionados y modificados durante el desarrollo de las prácticas sociales que las personas realizan" (Sandín, 2003. p.58).

En suma: la tradición interpretativa afirma que el criterio básico de validez son los significados inmediatos y contextuales de las acciones, de acuerdo a como se definen desde el punto de vista de los actores sociales. Así las cosas, puede afirmarse que los planteamientos del interpretativismo ayudan a analizar y comprender que la educación definitivamente, es una de las tantas práctica sociales en las que se mueven los seres humanos. Siguiendo a Sandín (2003), las "prácticas de la enseñanza", "sólo pueden entenderse a la luz de *los fines y razones que las impulsan*, que en este caso no son otras que el bienestar de las personas" (p.58. Las cursivas son nuestras).

El interpretativismo resulta clave en el perfilamiento de esta investigación debido a que se está proponiendo un documento donde el juego resulta relevante como estraegia de enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales, donde la conjunción de conceptos, fundamentos, métodos, virtualidades, docentes, dicentes, contextos, practicas, entre otros, forman parte de la Educación como un proceso inherente a la acción humana que pretende ayudar a comprender los significados de los fenómenos sociales actuales y futuros. Por eso, si se piensa en la práctica educativa (o de la enseñanza) como una acción humana, el interpretativismo favorece la investigación educativa, campo disciplinar que se vuelve cada vez más cambiante y dinámico.

La investigación educativa con un objeto propio de estudio, está constituida por el ser humano, quien se reconoce como un sujeto "educable" y "perfectivo". A partir de estas asunciones, y apoyándose en los insumos que en materia de fundamentos teóricos, metodológicos, históricos, etc., ha dejado la educación a través de los siglos, la epistemología de investigación educativa constituye hoy por hoy un reto intelectual que no sólo el docente, el educando e investigador educativo, sino también las instituciones educativas deben conocer, implementar y aplicar, no solo *para dar respuestas a los interrogantes específicos de la vida*, sino también para *diseñar, explicar y promover las grandes cuestiones*, *los cambios que en el ámbito educativo* pueden contribuir al mejoramiento de la sociedad.

Estos nuevos enfoques, modalidades, perspectivas, paradigmas, etc., lleva a los sujetos de la acción humana educativa a conocer cada vez más la realidad y tomar decisiones basadas en los conocimientos adquiridos en un contacto holístico, natural, pragmático y real, lo que permite al

hombre y, específicamente al educando militar, tener mayor lucidez de su existencia, conciencia y psiquis en medio de los problemas multidimensionales de la realidad.

2.3. Aprendizaje

2.3.1. Principales teorías del aprendizaje

Dentro de las teorías del aprendizaje, de acuerdo con M. Zapata Ros (2012), tenemos el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo y el enfoque Ecléctico.

El conductivismo. Uno de sus máximos exponentes, siguiendo a Zapata (2012), fue Burrhus Frederich Skinner (1904-1990), para quien es el efecto de la relación establecida entre la acción del organismo y la respuesta que se refuerza por los estímulos externos. Todo comportamiento humano es el resultado de un reforzamiento operante. Para los conductistas el aprendizaje es un cambio constante de la conducta, que se obtiene en la práctica; adicionalmente es una interacción mutua entre las personas y su entorno. Es decir, si al aprendiz se le deja en un entorno determinado, él aprenderá sin necesidad de ser enseñado.

Otras de las teorías que se relacionan con el aprendizaje es el *cognitivismo*. Para Zapata (2012), Jerome Bruner (1960-1966) y David P. Ausubel (1963-1968) son sus principales exponentes. Para Bruner el aprendizaje es el proceso de descubrimiento de situaciones nuevas. El conocimiento se convierte en un desafío o reto para el individuo que lo conduce a desarrollar

tácticas para resolver problemas contrastando las nuevas situaciones con anteriores para luego transferir el aprendizaje. De manera semejante, Ausubel considera el aprendizaje como la adquisición de nuevos conocimientos de forma significativa. El estudiante agrega lo aprendido al conocimiento que tiene y lo convierte en un nuevo conocimiento. De este modo aumenta su capacidad de aplicarlo a nuevos escenarios.

La otra tendencia en cuanto al aprendizaje se refiere es el *Constructivismo*. De acuerdo con Zapata (2012), para Lev Vygotsky (1925, 1934), el aprendizaje es un elemento de desarrollo del individuo, en donde se da la interacción entre el desarrollo y el aprendizaje. La interacción con los padres, niños, el educador y otras personas de su entorno posibilita el aprendizaje debido a que éste se genera con mayor facilidad en situaciones colectivas. Para Jean Piaget (1969, 1974), el aprendizaje es la adquisición de una nueva estructura en función de procesos mentales que tiene como características principales el ser espontáneos y continuos.

Finalmente, hay una teoría del aprendizaje es la *ecléctica*, y de la cual Robert Gagné (1970-1976) es un ejemplo.Según Zapata (2012), Gagné considera que el aprendizaje es la capacidad adquirida a partir de la interacción de las personas con su ambiente. El aprendizaje se deriva de una estructura social e interactiva produciendo un cambio en las capacidades del aprendiz, producto de la maduración en el desarrollo del individuo.

2.3.2. Aprendizaje Virtual

Siguiendo a Javier Onrubia (2005), desde su perspectiva constructivista y socio-cultural, El aprendizaje virtual, no puede entenderse no sólo como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, "sino como **un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz"** (p.3. Las negrillas son nuestras). Este conjunto de elementos constituyen una especie de matriz en la que se forman y configuran "capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas…" (p.3).

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales sugieren ir más allá de un modelo de análisis y explicación de procesos basados solamente en la interacción entre aprendiz y contenido; se recomienda sustituirlo por un modelo más profundo, basado en la sinergia entre tres factores: la actividad mental constructiva del alumno que aprende, la ayuda sostenida y continuada del que enseña, y el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje. La exaltación de este triángulo alumno-profesor-contenidos como unidad fundamental de análisis de los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos virtuales soporta al mismo tiempo *considerar* la articulación entre las actuaciones de profesor y alumnos entorno al contenido y las tareas de enseñanza y aprendizaje, es decir, *la actividad conjunta* o *inter-actividad* funciona como factor explicativo esencial del aprendizaje en estos escenarios (Onrubia, 2005).

2.4. Didáctica

La didáctica ha sido trabajada por una cantidad considerable de autores, por su puesto, no es la intención pasar revista por todos los teóricos o autores que se han referido a ella, no obstante presentamos cuatro autores que a nuestro juicio puntializan de manera precisa el sentido de la didáctica en el campo de la enseñanza. Para I. Nerici (1970), la didáctica se define como un conjunto de métodos a través de los cuales se efectúa el ejercicio de la enseñanza, agrupando con sentido práctico todas las conclusiones que llegan a la ciencia de la educación.

M.Verret (1975), concibe a la didáctica como la "transmisión de aquellos que saben a aquellos que no saben. De aquellos que han aprendido a aquellos que aprenden" (p. 139). Por ello, no se puede enseñar un objeto sin transformación: "Toda práctica de enseñanza de un objeto presupone, en efecto; la transformación previa de su objeto en objeto de enseñanza" (p.140). Por lo tanto, la transmisión del saber tiene que autonomizarse con respecto a la producción y la elaboración del saber.

M. Zabalza (1990), explica que la didáctica es el área del conocimiento investigativo, de planteamientos teóricos y prácticas que se enfocan en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la didáctica procura apoyar el saber y saber hacer, sustentando así la acción didáctica en un ámbito de conocimiento teórico-prácticos que facilita su aplicación en los contextos pedagógicos y escolares.

M. de la Torre (1993), plantea que la didáctica es una disciplina reflexiva con carácter aplicativo que se encarga de los procesos inherentes a la formación y desarrollo personal en contextos exclusivamente organizados. De esta forma, es necesario concebir la didáctica como una ciencia práctica que tiene como propósito de análisis la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y cuya finalidad es contribuir al desarrollo personal del estudiante.

La importancia de establecerse en uno de estos conceptos, radica en concebir la didáctica como un punto de referencia o metodología de la instrucción en el estudio y análisis de los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una óptica netamente pedagógica. Puesto que la didáctica se ha instaurado como la técnica de organización de las reglas y métodos para hacer que la enseñanza sea efectiva.

2.5. Pedagogía

Tal como ocurre con la didáctica, el concepto de *pedagogía* ha sido abordado por un acervo de autores. De forma similar, proponemos cuatro autores que a nuestro juicio condensan el matiz que nos interesa señalar en el campo de la enseñanza-aprendizaje.

Émile Durkheim (1975), define a la pedagogía como "la reflexión aplicada, lo más metódicamente posible, a las cosas de la educación con el fin de regular su desarrollo" (p. 118). Según el profesor Durkheim la pedagogía es una ciencia que se encarga de aplicar e interpretar los resultados de otras disciplinas en función de las necesidades de los individuos en formación,

compilando y transformando los distintos aportes de las áreas del conocimiento en contribuciones útiles para los fines y metas formativas trazadas en el proyecto pedagógico del educador.

Para Olga Zuluaga (1987), la pedagogía es un método que conceptualiza y pone en marcha los diferentes conocimientos acerca de la enseñanza de los saberes concretos en una determinada cultura. Asimismo la autora concibe la pedagogía como una región integrada por objetos, ejes temáticos, conceptos y generación de estrategias con el propósito de ser orientados hacia la enseñanza e institucionalización del saber pedagógico. Para Zuluaga la enseñanza y el saber son los elementos que le dan legitimidad a la práctica educativa, por ello es importante evaluar los discursos de enseñanza y las practicas pedagógicas proporcionados por el maestro.

Para R. Flórez (2005), la pedagogía es aquella ciencia que estudia y explica las estrategias para alcanzar la transición del infante del estado natural al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser pensante, racional, libre y consiente, se denomina pedagogía. Según Flórez la pedagogía esta encauzada a explorar los contextos de enseñanza para ampliar y enriquecer las actividades cognoscitivas del individuo, aumentando así su competencias de producción intelectual y de interpretación semiótica. Por lo tanto, la pedagogía es una disciplina propia del Maestro, en la que se derivan los elementos requeridos para solucionar problemas de enseñanza a través de los conceptos teóricos que la fundamentan.

Zambrano (2006), Considera la pedagogía como un discurso acerca de la educación, que vuelve inteligentes a los individuos permitiéndoles recapacitar las prácticas de enseñanza en el aula de clase promoviendo modos de actuación, equilibrando el decir y el hacer. En otras palabras, la pedagogía "busca comprender los discursos que alimentan, ética y filosóficamente, la educación de un sujeto"(Zambrano, 2006, p. 420), facilitando la relación entre el aprendizaje y los conocimientos de los educando, prestando atención a un conjunto de saberes con el objetivo de educar e instruir a un individuo.

Las conceptualizacionrs de los autores anteriormente mencionados, nos lleva a plantear la siguiente reflexión: la pedagogia es aquella ciencia que busca guiar y ayudar las prácticas educativas, por consiguiente debe ser flexible, abierta, e interdisciplinaria y específicamente moldeable al aspecto humanístico, debido a que una de las metas de la pedagogía es generar formación profesional y académica de los individuos de acorde a su época y cultura .

2.6. Teorías del juego

Entre las teorías más relevantes del juego, siguiendo a Maureen Meneses y Maria de los Angles Monge (2001), tenemos la teoría de la energía excedente, la teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación, la teoría del ejercicio preparatorio o pre-ejercicio, la teoría de crecimiento y mejoramiento, la teoría de reconstrucción cognoscitiva y la teoría del entretenimiento.

Meneses y Monge (2001), explican que Herbert Spencer (1855, siglo XIX), es el principal exponente de la teoría de la energía excedente, es decir, es una acción que se da por la necesidad de liberar la energía del cuerpo. Esta teoría plantea que el juego es usado como un canalizador del exceso de energía que acumulados en un determinado momento, y que dicha energía no ha sido utilizada en ninguna otra actividad específica. El juego es útil, para gastar el excedente de energía que todo cuerpo joven tiene y que no requiere, puesto que sus necesidades están satisfechas por otras funciones que ejerce (Hacer deportes, trabajar, estudiar, etc.)

Según la Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación propuesta por Moritz Lazarus (1883), citado por Meneses y monge (2001), el juego es una actividad recreativa y de esparcimiento que utiliza gran cantidad de energía corporal, con el objetivo de aprender la mayor cantidad de nuevos conocimientos, destrezas y habilidades.

Karl Groos (1898), según Meneses y Monge (2001), propone en su Teoría del ejercicio preparatorio o pre ejercicio qu el juego es una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán vitales en la vida adulta que básicamente se resumen en dos tipos de actividades a realizar: a) las dirigidas a cubrir necesidades primarias y b) las que tienen como propósito que los órganos adquieran un cierto grado de madurez a través de la práctica u ejercicio continuo.

Según Meneses y Monge (2001), citando a B. Newman y P. Newman (1983) y quienes a su vez citan a Appleton (1910), la Teoría de crecimiento y mejoramiento afirma que el juego es

la forma de incrementar las capacidades y habilidades de los niños. El desarrollo del juego conduce al niño a tomar una actitud de madurez.

Por otra parte, Meneses y Monge (2001), se refieren a la Teoría de reestructuración Cognoscitiva, propuesta por Jean Piaget (1951); éste señala al juego como una manera de asimilación que se da a través de las actividades mentales que tienen su origen desde la infancia. Los niños usan el juego como una forma de adaptar los sucesos reales a los esquemas mentales que ya tienen.

Finalmente, Méneses y Monge (2001), se refieren a la Teoría del entretenimiento que propone Bertrand Russel. (1970). Este autor plantea que el juego es una acción productora de placer que no se hace con una finalidad externa.

Tal como se expone en las principales teorías del juego, éste es una expresión natural e inherente al ser humano que contribuye a su desarrollo integral. En este sentido, debe ser tomado en cuenta como un elemento que facilita la adquisición de conocimiento en los espacios de aprendizajes formales, no formales o virtuales.

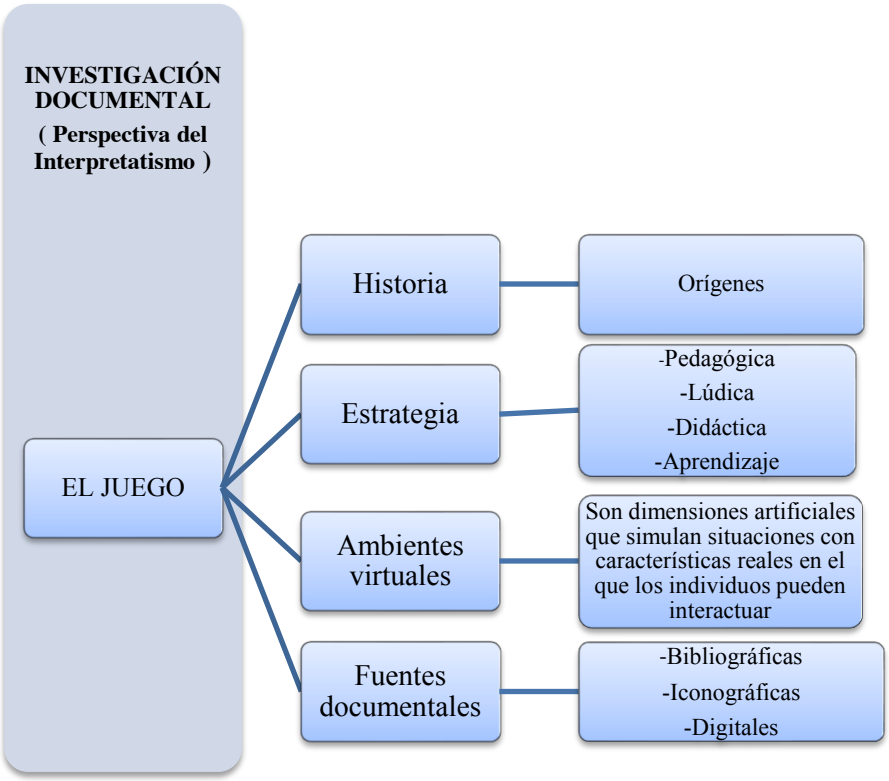
La incorporación del juego en el aprendizaje virtual constituye una estrategia educativa que propende por el dominio de conocimientos específicos, el desarrollo de capacidades cognitivas, la introducción de factores afectivos, motivadores, la interacción social de sus

participantes y la consecución de metas y objetivos. Por lo tanto, la teorías y modelos de aprendizaje enmarcados en el juego implicaría tanto la adquisición y transformación de las estrategias, habilidades dentro de los contenidos temáticos, el ambiente de aprendizaje, los estudiantes y los profesores con el fin de dinamizar el proceso de enseñaza de los suboficiales que conforman la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas.

El juego debe apreciarse como una acción importante, porque aporta una manera distinta de adquirir el aprendizaje, suministrando descanso y recreación al alumno. Además orienta el interés de los participantes hacia los contextos que se involucren en la actividad lúdica.

Por otro lado, estimula la creatividad de los docentes comprometidos con los procesos de aprendizaje, generando en el docente la habilidad e iniciativa para diseñar o proponer juegos que se acoplen a los contenidos conceptuales, procedimentales, a las necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje, cambiando de este modo las rutinas académicas y facilitando los procesos de enseñanza de los educandos (Torres, 2002). A continuación realizamos un bosquejo del modelo teórico que sustentará el presente estudio docuemental:

Figura N° 2. Modelo Teórico



Fuente: Elaborado por el autor.

La figura N°2 explica desde una perpectiva documental, cómo el juego en los entornos virtuales constituye un elemento de aprendizaje, para ello la presente investigación diseñó un marco o modelo teórico que contempló la historia u origenes del juego, los contructos teóricos sobre didáctica, aprendizaje y ambientes virtuales y la perspectiva del interpretatismo . De igual forma, se esbozó implícitamente en el desarrollo temático la conceptualización de lúdica.

Para sustentar la presente investigación documental se realizó una revisión bibliográfica sobres los tópicos y teorías relacionadas con el tema propuesto. Asimismo, se acudieron a

fuentes o herramientas documentales tales como: las iconográficas (imágenes y atributos relacionados con el juego) y herramientas de carácter digital (bibliotecas, hemerotecas, los ordenadores, etc.).

Este escenario teórico sobre el juego nos lleva a abordar el presente estudio desde un enfoque documental que nos permita explicar la utilidad del juego como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales.

2.7. Marco metodológico

Esta investigación es de tipo cualitativo, enmarcada en una revisión documental, es decir, es un proceso exploratorio (inductivo) que busca concebir perspectivas teóricas, al igual que la acumulación de conocimientos e información esencial (Ávila, 2006). La investigación documental, es definida por Baena (1985, p.72., citado por Ávila, 2006), como "una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información".

Esta investigación se constituye en una compilación que, según Ávila (2006), "integra y relaciona materiales dispersos elaborados por diversos autores, sobre una temática determinada, obteniendo como producto una investigación general del tema en cuestión" (p.50).

Para recolectar la información de la presente investigación se utilizó cómo técnica *el diseño de fichas de trabajo según* (Hernandez Sampreri 2006), que facilitó el proceso de registro, organización y compilación de la información. Se ordenó un total de 44 fichas de trabajo con base en los temas, capítulos, libros, artículos, proyectos de investigación y autores que se utilzaron. La recolección de datos es sin medición numérica, es decir, no existirá análisis estadístico. Así mismo se aplico el Método de Investigación Documental propuesto por Hoyos 2000, investigación cualitativa Martinez 2006, Avila 2006.

Este trabajo se constituye en un documento innovador con conocimientos validados, confiables y fundamentados teóricamente que posibilitan analizar, comparar, explicar y criticar diferentes conceptos teóricos, temas, autores mediante el análisis de las fuentes de información (Ávila, 2006; Iñiguez y González, 2009). Mencionado análisis fue realizado bajo Técnica de Análisis Cualitativo de Contenido (Caceres, 2003) brindando una perspectiva espistemológica construccionista y un enfoque hermenéutico según (Sandin, 2003).

Se caracteriza por la utilización de documentos primarios (libros, artículos científicos, revistas indexadas, tesis, monografías y proyectos de investigación) y secundarios (boletines o revistas de resúmenes bibliográficos, catálogos que contengan descripciones bibliográficas, la internet, páginas web, bases de datos, la hemeroteca, biblioteca (modalidad virtual y presencial) y los pies de página de libros o artículos y ensayos o cualquier otra publicación.

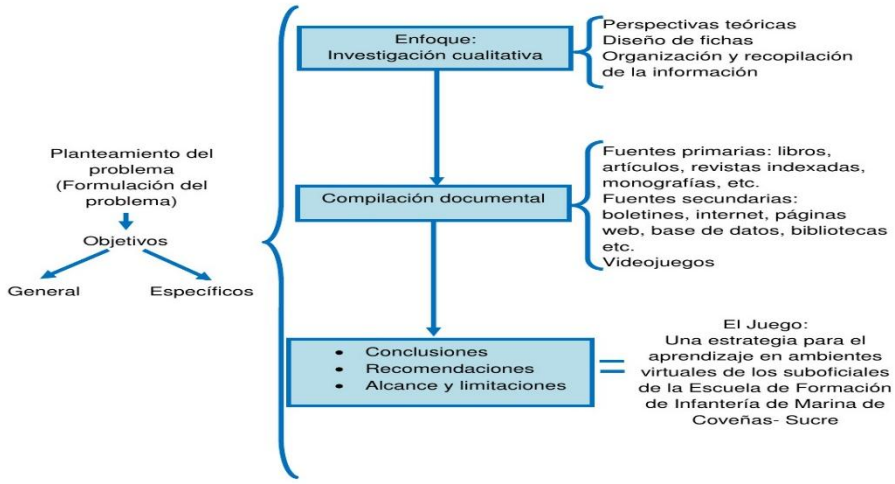
De acuerdo con Hernandez Sampieri et al (2006), la utlización tanto de fuentes primarias coomo secundarias facilitan la presentación de forma coherente y ordenada los

resultados generados de un proceso de abstracción científica fundamentados en una adecuada recopilación de datos que permiten redescubrir hechos, sugerir problemas, orientar formas para la creación de instrumentos de investigación y situar diversas fuentes de investigación .

2.8. Diseño de la investigación

La presente investigación documental se basa en *el uso del juego en los entornos virtuales como una estrategia de aprendizaje dirigida a los Suboficiales de la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas (Sucre)*. El criterio de selección para proponer los videojuegos se basó en la recopilación de artículos indexados que abordan su temática pedagógica, criterio que facilitó la escogencia de los videojuegos apropiados que llevados a la práctica pudieran resaltar su valor pedagógico, logrando así uno de los fines esenciales del programa de *Tecnología En Gestión En Logística Militar*, a saber: desarrollar la motivación y la capacidad en la resolución de problemas de los suboficiales. En el siguiente apartado se esquematiza el marco metodológico que permitó estructurar los componetes documentales que integran el presente proyecto investigativo:

Figura N° 3. Marco Metodológico



Fuente: Elaborado por el autor.

2.9. Fuentes de información:

- **Documentos primarios**: libros, artículos científicos, revistas indexadas, tesis, monografías y proyectos de investigación, que nos proporcionara información confiable y de primera mano.
- **Fuentes secundarias**: para hallar nuestros documentos primarios recurriremos a boletines o revistas de resúmenes bibliográficos, catálogos que contengan descripciones bibliográficas, la internet, páginas web, bases de datos, la hemeroteca, biblioteca (modalidad virtual y presencial) y los pies de página de libros o artículos y ensayos o cualquier publicación
- **Videojuegos :** proponemos el análisis documental de los siguientes tres videojuegos de estrategia por turno: *Age of Empires*, *StarCraft* y *Civilization IV*. Para ello nos basamos

en sus componentes pedagógico y sus aportes para el desarrollo de habilidades o competencias en la soluciones de situaciones complejas**.**

Tabla N° 1. Consolidado de las fuentes primarias y secundarias consultadas[6]

I. PM	I. SEC	LIBRO	PÁG WEB	TESIS	BASES DE DATOS	REVISTA (Artículo científico)	TÍTULO	AUTOR (ES)	AÑO	PP
X		X					Introducción a la metodología de la Investigación.	Ávila Baray Héctor Luis.	2006	1- 174
X					http://www.redalyc.org	Redalyc	Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes.	Aymerich-Franch Laura.	2012	183-197
	X		http://clio.rediris.es				Aprender historia con el juego Age of empires.	Ayén, Francisco.	2010	1-3
X						Revista electrónica didáctica Redele,	Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de	Baretta, Danielle	2006	1-15

							ELE.			
X				X			El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.	Campos Rocha Mariana, Chacc Espinoza Ingrid y Gálvez González Patricia	2006	1-376
	X		www.galeon.com/serespontaneo/aficiones1433579				El juego como herramienta en la educación social	Cárdenas Silva, J.M.	2007	-
	X					Secretaría de Educación Pública Dirección General de Educación Superior Escuela Nacional de Biblioteconomía y	Guía de Autoaprendizaje: Investigación Documental.	Cortés, Guillermo & García, Silvia	2003	1-96

						Archivonomía				
X						Gibralfaro. Estudios pedagógi-cos	El Juego Como Actividad De Enseñanza-Aprendizaje.	Crespillo Álvarez, Eduardo	2010	14
X						Revista Nueva Aula Abierta	El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?	Chacón, Paula	2008	1-8
X		X					Didáctica.	De La Torre, M.	1993	1-48
X		X					Educación y sociología.	D Durkheim, Émile	1975	1-128
X		X					Documento Maestro Condición de Calidad. Programa de Tecnología en Gestión Militar. Coveñas-Sucre. S.d.	Escuela de Formación de Infantería de Marina.	2014	1-405
X		X					Análisis de problemas y toma de decisiones.	Espíndola Castro, José Luis.	2005	1-184
X				X			El juego como estrategia didáctica en la expresión	Esteban Jacinto, Jorge.	2012	1-42

							plástica. Educación infantil.			
					http://sag.sagepub.com/	Simulation Gaming	Business Simulation Games: Current Usage Levels—An Update.	Faria, A.J.	1998	97-110
X		X					Pedagogía del conocimiento.	Flórez Ochoa, Rafael.	2005	1-360
X						Revista Ibérica	Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos.	García Carbonell Amparo y Watts Francés.	2007	65-84
				X			Investigación Documental sobre el modelo de intervención integral en autismo (MIIA) como estrategia de enseñanza para los niños y jóvenes con autismo en Puerto Rico.	García Rivera,Noelia.	2009	1-124
X						X	Videojuego se	Gramigna	2009	157-

							aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación.	Anita y González Faraco, Juan C.		164
X		X					El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente.	Gandulfo de Granato, María Azucena et al.	2004	1-246
X					www.dialnet.unirioja.es	Poliantea	Dualidad: competencias genéricas– dispositivos pedagógicos como estrategia para el aprendizaje en educación virtual.	Guzmán Serna María del Socorro.	2010	33-46
X		X					Metodología de la Investigación.	Hernández Sampieri Roberto, Fernández Collado Carlos, Baptista Lucio Pilar.	2006	1-850
X		X					Un modelo para investigación documental: guía	Hoyos Botero, Consuelo.	2000	1-74

							teórico-práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación.			
X		(Virtual)					La comunicación industrial y empresarial.	Iñiguez Romero Gregorio y González Quezada, Esperanza.	2009	1-166
X					www.redalyc.org	Revista Educación	El juego en los niños: Enfoque teórico.	Meneses Montero Maureen y Monge Alvarado, María de los Ángeles.	2001	113-124
X		X					Hacia una Didáctica General Dinámica.	Nérici, Ilmídeo Giuseppe.	1970	1-601
X						Comunica-ción	Más grande, más rápido, mejor: la representación de la historia universal en civilización IV.	Oliva Rota, Mercè; Besalú Casade,	2009	62-79

								Mont Reinald y Ciaurriz Velasco Fermín.		
X					http://www.um.es/ead/red/M2	RED. Revista de Educación a Distancia,	Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento.	Onrubia, Javier.	2005	2-16
X				X			La actividad Lúdica en la historia de la educación Española contemporánea.	Payá Rico, Andrés.	2007	1-634
X						Comunicar	Del ajedrez a Starcraft. Analisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos.	Pérez Latorre Oliver.	2012	121-129
X					http://sag.sagepub.com/	Simulation Gaming	Computerized Games and simulations in computer-assisted language learning: A Meta Analysis of research	Peterson Mark.	2010	72-93
X				X			Formas de jugar y ambientes virtuales	Quintero	2008	1-171

							de aprendizaje: un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda.	Zapata, Zulma Fassiola y Quintero Zapata, Atahualpa .		
X		http://es.slideshare.net/maule/guia-tamao-de-la-muestra					Cálculo tamaño óptimo de la muestra	Ramos, Anthony (Universidad Nacional Experimental – UNEFM	2012	1-10
X						Edutec, Revista Electrónica de Tecnologí	Aplicaciones pedagógicas del juego de rol en la educación virtual: una experiencia en	Rodríguez Cuberos, Edgar Giovanni, Lozano	2007	1-17

						a Educativa	el contexto del examen de estado.	Bonilla Fernando, Castaño Zapata, B. y Díaz, D.		
X				X			Modelo para la toma de decisiones militares. Una nueva opción para el ámbito gerencial.	Rodríguez Forero, Luis Enrique.	2012	1-24
X		X					Investigación cualitativa en educción, fundamentos y tradiciones.	Sandin Esteban, María Paz.	2003	1-280
X					http://www.redalyc.org	Revista venezolana de educación Educare	El Juego: una estrategia importante.	Torres, Carmen Minerva.	2002	289-296
X				X			El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.	Torres, Carmen Minerva y Torres Perdomo, María Electa.	2007	1-96
X					http://dialnet.unirioja.es	Aljibe	El juego tradicional en la socialización de los niños. En:	Trigueros Cervantes, Carmen.	2002	119-132

							Moreno, Juan A. (Coord.).Aprendizaje a través del juego.			
X		X					Le temps des études	Verret, Michel.	1975	1-837
X		X					La Didáctica como estudio de la Educación. En Medina Rivalla, A. y Sevillano García, M. L. (Coords) Didáctica-adaptación. El currículum: fundamentación, desarrollo y evaluación.	Zabalza Beraza, Miguel Ángel.	1990	139
X					http://eprints.rclis.org		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".	Zapata-Ros, Miguel.		2-49
X						Revista Educación y Pedagogía	El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un	Zambrano Leal, Armando		35-50

						.	concepto y unas categorías para su comprensión.			
X		X					Pedagogía e historia.	Zuluaga Garcés, Olga Lucía		1-193

Fuente: Diseñada por el autor

2.11. Instrumento de codificación de la información:

Una vez revisadas las fuentes de información documentales tanto primarias como secundarias, se procedió a sistematizarla a través de fichas bibliográficas (ver anexo N°1) con el fin de tener al alcance la información necesaria y facilitar la localización de la misma.

La elaboración de la fichas contempló datos básicos (nombre del proyecto o articulo de investigación, autores, año, los videojuegos con sus respectivas direcciones eléctronicas en las páginas web, lugar donde se realizaron la investigaciones etc.) con el objetivo de ordernar y conservar los datos provenientes de las publicaciones documentales. A continuación se muestra un ejemplo de la ficha técnica bibliográfica utilizada:

Tabla N° 2. Modelo de ficha bibliografía

FICHA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	
AUTOR	
INDIVIDUAL	

COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN						
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA:		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	
RESUMEN					PALABRAS CLAVES	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO				CÓDIGO	NÚMERO	
OBSERVACIONES				NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO	

Fuente : Modelo de ficha bibliográfica propuesto por Consuelo Hoyos (2000)

CAPÍTULO III: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE VIRTUAL

En este capítulo se busca resolver el objetivo número dos (2 y 3): Describir el uso del juego como herramienta para el aprendizaje virtual definiendo las ventajas en su aplicación.

Con base en este propósito, nos referiremos primero a los orígenes y la evolución del juego como elemento de aprendizaje. En un principio el juego tenía un carácter meramente de guerra y lúdico, pero actualmente ha adquirido un enfoque educativo, hasta convertirse en una estrategia pedagógica consolidada para la educación utilizada por los docentes. Si rastreamos los orígenes del juego, encontramos que inicialmente solo eran de guerra, pero con el transcurrir del tiempo surgió una gama temática y diversas aplicaciones del juego en la formación e investigación en los campos de la educación, enseñanza, la lúdica y el aprendizaje. Por eso, el propósito de este capítulo es hacer una descripción del uso del juego como un recurso para el aprendizaje virtual.

3.1. Antecedentes de la metodología del juego

Los orígenes del juego como una metodología de enseñanza se ubica varios años antes de Cristo, no obstante, su socialización ha tomado fuerzas tanto en épocas actuales como remotas. Con base en el trabajo de García–Carbonell y Watts (2007), realizaremos un pequeño recorrido histórico del juego como estrategia docente. Según las autoras, los primeros juegos se remontan 3000 años antes de Jesucristo, estos fueron de guerra, el WEI- HAI Y CHATURANGA, de origen chino e hindú respectivamente. Por su parte, los juegos romanos surgen en forma de tableros de diferentes tamaños, grabados en las losas de piedras.

El juego de dama y ajedrez fueron desarrollados en la Grecia antigua, Asia menor e India varios siglos antes de Jesucristo. En el siglo XVII, los europeos añaden un componente militar y de guerra a las versiones del ajedrez, introduciendo, los arfiles, caballos, arqueros, entre otros

elementos. El juego de guerra más destacado es el KRIEGSPEIL, creado por el barón prusianoVon Reiswitz y su hijo, este juego se utilizó como instrumento de formación en las campañas de guerra de Prusia contra Austria en año de 1886.

Lo juegos de guerra continuaron utilizándose durante todo el siglo XX como estrategia militar, un ejemplo de ello es la fuerza aérea inglesa que durante la Segunda Guerra mundial emplearon un mecanismo designado con el nombre de entrenador artificial Unido, con el propósito de entrenar a los pilotos. Posteriormente los juegos de guerra dieron paso a juegos de empresas; es en este campo donde el Juego el Monopologs de 1955 cumple una función importante para la toma de decisiones en el campo de los negocios, este juego en un inicio representaba la gestión de inventarios de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos. Pero con el desarrollo de la teoría del aprendizaje a través de la experiencia y el cambio de actitudes, promulgada en los Estados Unidos, es que el juego y la simulación toman el carácter de estrategia de formación.

3.2. Aplicabilidad del juego en la educación

La aplicación del juego en el área de la educación y la enseñanza surge en el año 1968 en Inglaterra con las primeras pruebas de Esso Students Bussiness Game, aunque el juego *Top Management Decisión Game de Schireiber*, aparece inscrito como el primer juego utilizado en

un aula de clase con fines docentes, en el Año 1957 en la Universidad de Washington (Watson, 1981, citado por García- Carbonell y Watts, 2007). Según Faria (1998), el uso del juego de empresa en las Universidades de los Estados Unidos, que ofrecen los programas académicos en Administración de empresa ha crecido en un 97,5%, mientras que en las universidades inglesas la mitad de juegos se desarrollan al interior de la institución educativa, y son empleados en los programas de postgrados. Cabe anotar que las universidades británicas cuentan con docentes especializados y de dedicación exclusiva para facilitar el uso de la informática educativa, en el campo de la simulación o juegos por ordenador (García- Carbonell y Watts, 2007).

Asimismo, en países como España y Alemania existen empresas dedicadas al diseño de juegos específicos para las compañías y entidades gubernamentales. De igual forma,en estos países los juegos son utilizados como tácticas de investigación y formación. Los juegos de guerra dieron paso a la creación de los juegos de empresa, y estos a su vez se constituyeron en pilares para el uso del juego como herramienta docente en otros campos de la ciencia. Su gran valor educativo, hace más efectivo la enseñanza en un ambiente virtual de aprendizaje (AVA), que es "la relación pedagógica formativa y telemática que permite administrar elementos instruccionales, tutoriales y tecnológicos que le posibilitan tanto al tutor como al estudiante construir, adquirir y modificar su conocimiento y sus estructuras de pensamiento de manera autónoma, flexible y responsable" (Rodríguez, Lozano, Castaño y Díaz, 2007, p. 3).

Se observa entonces, que los AVA en comunión con el juego fortalecen el desarrollo de habilidades y competencias, la creatividad, el trabajo colaborativo para el desarrollo de destrezas que ayuden a la toma de decisiones y solución de problemas inmersos en el campo de la enseñanza y el aprendizaje. Al respecto Quintero y Quintero (2008) explican que el juego y la simulación son elementos que promueven el aprendizaje significativo, la interacción y la comunicación a partir de las acciones sobre los contenidos y desempeños de los estudiantes frente a situaciones simuladas. Es allí donde el docente debe desarollar experiencia para ejercer el control del grupo y hacer un buen análisis de la experiencia, por su parte el estudiante debe generar habilidades especificas para enfrentar y resolver situaciones simuladas. Este aprendizaje basado en problemas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas para el análisis y síntesis de la información. De igual forma, permite el desarrollo de actitudes positivas ante problemas:

Los estudiantes deben trabajar en grupos pequeños, sintetizar y construir el conocimiento para resolver los problemas, que por lo general han sido tomados de la realidad.

***Requerimientos**: El profesor debe desarrollar las habilidades para la facilitación y generar en los alumnos la disposición para trabajar de esta forma. Como parte del proceso, debe retroalimentar constantemente a los alumnos sobre su participación en la solución del problema y reflexionar con el grupo sobre las habilidades, actitudes y valores estimulados por la forma de trabajo*.

***Actividades de mediación**: El profesor debe presentar una situación problemática, ejemplificar, asesorar y facilitar el proceso. Toma parte en el proceso como un miembro más del grupo.*

***Actividades del alumno**: Juicio y evaluación de sus necesidades de aprendizaje, investigación y desarrollo de hipótesis. Trabajo individual y grupal en la solución del problema.*

***Ejemplos de su uso**: − Identificación de las necesidades de aprendizaje − Inicio de la discusión de un tema − Promoción de la participación de los alumnos en la atención a problemas relacionados con su área de especialidad.* (Quintero y Quintero, 2008 Pp. 42-43)

Si al aprendizaje apoyado en las nuevas tecnologías se le incluye el juego, se potencia la educación debido a que se facilita la adquisión de saberes y habilidades. La estructura de un entorno virtual de aprendizaje adecuado permitirá simular acciones militares propias de los juegos de guerra, entonces, el juego en el AVA permitirá que las personas puedan interactuar y relacionarse con él, simulando un acercamiento con la realidad, permitiendo la motivación y desinhibición; promoviendo la creatividad e incrementando la participación de los estudiantes y su habilidad para afrontar y resolver problemas desde varias ópticas.

Otro valor agregado de trabajar en ambientes virtuales es que favorece la superación del miedo hacia los instrumentos informáticos y tecnológicos. En la medida en que la innovación tecnológica facilita a los usuarios nuevas formas de comunicación, amplia las probabilidades de

seleccionar herramientas con menor complejidad. También globaliza la información, nos provee nuevas estructuras para ordenar los conocimientos y nos suministra novedosas maneras de interacción tales como: chats, videoconferencias, animaciones virtuales, pista de audio, aula virtual, entre otros aspectos que buscan integrar el juego como un modo de afrontar placenteramente las prácticas educativas.

Torres (2002), plantea que el juego tomado como estrategia de aprendizaje concede a los alumnos herramientas para resolver conflictos con decisión, con mano firme, siempre y cuando el docente o tutor haya recorrido junto con el ese sendero, debido a que el aprendizaje manejado con medios tradicionales, —con una gran obsolescencia y el desconocimiento de los nuevos avances tecnológicos y didácticos—, tienden a perder vigencia educativa. Por lo tanto, el juego pasa a constituirse en una estrategia de aprendizaje significativa que, adaptándose a las edades, expectativas e interés de los educandos, permite guiarlos al universo del conocimiento.

A la hora de plantear una propuesta pedagógica, se debe tener en cuenta los aspectos tanto positivos como negativos que se pueden presentar en el desarrollo del ejercicio de las acciones lúdicas. Al respecto Palacios y Cols (1994, citado por Trigueros, 2002) muestran las *características* que se deben tener en cuenta, y las que se deben obviar al momento de utilizar al juego como elemento educativo:

- Creatividad: colocar la cretividad de cada uno de los jugadores en el juego propuesto evitando de esta forma la castracción de la capacidad creativa en las actividades.

- Participación: posibilitar la participación de todos las personas sin importar sus limitaciones fisicas o cognitivas, gestionando la unión y la aceptación de todos.
- Identidad personal: respetar, tolerar y aceptar las virtudes y defectos de las personas. Por consiguiente, es necesario que estos valores estén presentes en el juego.
- Cooperación: fomentar las relaciones interpersonales, la colaboración e integración en pro de la diversión colectiva e individual del jugador.

Se puede afirmar, sin embargo, que los aspectos a evitar en la aplicación de los juegos según Palacios y Cols (1994, citado por Trigueros, 2002)son los siguientes:

- Eliminación: la eliminación en el juego provoca malestar y sensación de marginación en el jugador, puesto que pasan a ser simplemente observadores y anula su participación en las actividades.
- Discriminación sexual: por ciertos paradigmas socioculturales, han existido juegos categorizados para un determinado sexo, los juegos no deben tener orientación sexual, por el contrario, una de sus funciones en promover la igualdad participativa.
- Dirección autoritaria: convencionalmente, los juegos educativos son direccionados por los docentes, pero su actuación no debe ser impositiva, hay que brindar la oportunidad de que los demás actores propagan ideas y participen en la dirección del juego.

De acuerdo con García López y Cols (1998, citado por Trigueros, 2002), el juego en el entorno educativo, ofrece los siguientes aportes pedagógicos:

- Brinda placer y satisfacción a los participantes.
- Facilita el desarrollo de destrezas físicas, competencias cognoscitivas y socio afectivas.
- Contribuye al aprendizaje significativo.
- Promueve la creatividad e imaginación.
- Incrementa la interacción, la cooperación y la convivencia.
- Promueve el aporte de soluciones derivadas de los problemas trazados en el juego.

Por otro lado, la didáctica establece que el juego es un entretenimiento que respalda al conocimiento, y a su vez genera satisfacción porque gracias a él se puede disfrutar de un receso después de una extenuante jornada laboral. Así las cosas, estimula valores y cualidades tales como: la honestidad, seguridad, autodominio, la curiosidad, la imaginación, la creatividad, el trabajo en equipo, etc. (Torres, 2002).

De acuerdo con Chacón (2008) en cada juego didáctico se recalcan tres elementos clave:

- El objetivo didáctico: se plantea cuál es el juego y su contenido temático.
- Las acciones lúdicas: son las que sirven de estímulos para el desarrollo de las actividades, amenizan el proceso de enseñanza e incrementa la atención de los educandos.
- Las reglas del juego: tienen un carácter organizativo del juego; éstas determinan como se van a realizar las acciones y como se van a dar cumplimento a las normas establecidas.

Asimismo, Chacón (2008) recomienda utilizar *un formato o instructivo* que plasme o codifique los contenidos del juego. De este modo, el juego aplicado en los entornos educativos pueda ser utilizados por otros docentes en diferentes niveles o períodos académicos. A continuación presentamos el formato diseñado por Chacon (2008, p.7):

Formato del Juego Didáctico:

Título del Juego*: Nombre que recibirá el juego seleccionado*.

Área de Conocimiento*: Asignatura al que estará orientado*.

Objetivos*: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego*.

Contenidos*: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento*.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego*: Ejemplo: dominó, memoria*. *De lo contrario se explicará la estructura diseñada*.

Audiencia a la cual va dirigido: *Población y edades*.

Número de jugadores*: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo)*.

Duración*: Tiempo*.

Materiales utilizados*: Lista de materiales*.

Instrucciones: *Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego*.

Según Torres (2002), un juego bien planificado cobija la integración de los contenidos temáticos de las diferentes áreas y enlazan los ejes transversales de forma satisfactoria, pero esta integración exige un diseño curricular flexible que incluya al juego como una estrategia de aprendizaje en los entornos virtuales y que además, amplié las fronteras cognitivas no solo de los estudiantes sino de los tutores. Por eso, se hace indispensable diseñar ambientes como aulas virtuales que son, como afirma M. Guzmán (2010): "espacios para la gestión del conocimiento dinamizados por entornos de aprendizajes, que conllevan al intercambio de experiencias y experimentación del aprendizaje de manera autónoma, en donde se encuentran distribuida la información de manera confiable y se evalúan los procesos" (p.43).

Por otro lado, si bien es cierto que el juego no es una estrategia nueva en el ámbito de la educación, en el plano universitario, específicamente los profesores lo han venido incorporando en sus proyectos docentes como una herramienta que ayuda a motivar a los alumnos frente los contenidos temáticos de las asignaturas y a desarrollar habilidades cognitivas. Según Crespillo (2010), con la utilización del juego se ha conseguido primordialmente crear ambientes de aprendizajes más agradables, motivar mejor al alumnado, y sobretodo, se ha logardo que los estudiantes tengan un mayor interés por las asignaturas y establezcan relaciones cordiales tanto con sus compañeros y profesores. Adicionalmente en las prácticas derivadas del juego el estudiante genera competencias para resolver situaciones propias de la asignatura en cuestión.

Tal como se dilucidó en líneas precedentes, la inclusión del juego en los escenarios educativos, ya sean escuelas, corporaciones de educación superior, institutos, universidades, etc.,

contribuye a superar los modelos tradicionales pedagógicos en la educación. Por ello, se hace necesario construir ambientes o ciberespacios de juego con videos, animaciones, pista de audios, etc., con la finalidad de vislumbrar el carácter didáctico-pedagógico del juego en ambientes virtuales como un proceso de enseñanza y aprendizaje dirigida a los suboficiales de la Escuela de formación de Infantería de Marina de Coveñas (Sucre).

En definitiva este escenario reconocería las participaciones de los actores involucrados en el juego, facilitando no solo los mecanismos de interacción entre educandos y docentes, sino que además, como arguye Guzmán (2010), el ambiente virtual de aprendizaje permite a "los actores, tutor-estudiantes, estudiantes–estudiantes, la facilidad de acceso, actualización constante, monitoreo, vínculos, contar con archivos y enlaces y en general material disponible" (p. 43).

3.3 . Videojuegos como generadores de habilidades para la resolución de problemas

El presente segmento prentende responder el objetivo número tres (4): Reflexionar sobre la influencia y capacidades de desarrollo que los juegos virtuales tienen en los individuos frente a la toma de decisiones en situaciones complejas.

Los videojuegos son instrumentos culturales que expresan e intervienen en los imaginarios sociales, su análisis no debe limitarse a su estructura formal, sino que tiene que vislumbrar los valores y principios implícitos en el juego, así como la visión del mundo que simboliza (Oliva; Besalú y Ciaurriz. 2009).

En muchas ocasiones los alumnos construyen relaciones entre los conocimientos históricos y culturales que se enseñan y los videojuegos que contienen reseñas o relatos referentes a esos conocimientos. Esto se constituye en una ventaja importante de estos juegos para la didáctica de la historia, ya que según Francisco Ayén (2010), facilita la adquisición de aprendizajes significativos, así como la consecución de ideas previas que pueden relacionarse con definiciones o conceptos de mayor complejidad. En este sentido, los videojuegos se convierten en elementos que ayudan al aprendizaje de la historia de las naciones, así como a la adquisición de competencias para la resolución de conflictos.

Claro está, también hay quien opina como Schut (2007, citado por Oliva; Besalú y Ciaurriz. 2009), que los videojuegos tienden a esquematizar la historia desde una perspectiva machista, debido a que hace énfasis en aspectos militares, políticos, ideologías de dominación y competición.

K. Squire citado por (Oliva; Besalú y Ciaurriz. 2009) realiza un análisis al videojuego Civilización III. Establece que dicho videojuego puede llegar a ser una herramienta educativa en los planteles educativos que facilitaría a los estudiantes (específicamente a los de secundaria), aprender diferentes conceptos políticos, económicos, militares, económicos, religiosos, sociales, etc., y las relaciones que se producen entre ellos.

3.4. Matices de significación en las acciones de los videosjuegos

Según Pérez-Latorre (2012), las actividades incorporadas en los videojuegos o juegos obedecen a determinados matices de significación que se anclan en función de los siguientes aspectos:

1. *Funciones concernientes a la actividad*: La importancia de actividades tales como: la caza, guerra, la construcción el abastecimiento de alimentos, entre otras, pueden cambiar radicalmente en función de las micro-acciones que integran dicha acción en el videojuego. Verbigracia, el abastecimiento de alimentos en el juego podría depender de micro- acciones como buscar, cultivar, pescar, etc.

2. *Relaciones función–actividad*: La significación de una actividad en el videojuego estará sujeta a la función que le sea asignada. Usar un martillo puede tener una función–efecto distinta; esta herramienta en el juego puede ser utilizada para construir casa o romper cristales. Decantando: una misma acción puede generar significaciones distintas según el efecto y la función que posea en el videojuego.

3. *Circunstancias de ejecución de la acción*: Una actividad tendrá un matiz específico de significación según los discernimientos de éxito que se soliciten al jugador para el acatamiento de su función en el juego (operaciones reales del jugador y no acciones simbolizadas en la pantalla). La importancia de la caza resulta diferente si se da en el videojuego, en relación con exigencia de competencias analíticas o reflexivas del jugador (se pide el uso de habilidades perceptivas y reflejos del jugador).

4. *Depuración de la práctica de juego* hacia la *redundancia versus variabilidad*: una experiencia de juego a favor de un objetivo específico puede tomarse como el camino absoluto para lograr el objetivo trazado, o ser una alternativa más en el videojuego, entre otras posibilidades.

5. *Riesgos y oportunidades*: Los videojuegos de estrategia se fundamentan en acciones significativas a través de la integración de estas acciones a una determinada combinación de riesgos y oportunidades.

6. *Sujeto versus entorno*: un aspecto primordial de la significación del juego es la lógica relacional entre la asimilación y la acomodación. Es decir, los juegos en general exigen que el jugador se adapte a las condiciones y al entorno enmarcado en el juego, de igual manera se hace necesario que se acople y asimile las reglas que muchas veces imponen limitaciones, que acepte la presencia de jugadores rivales, respete los turnos, entre otras normas.

7. *Escenarios de actuación*: la significación de una actividad o acción puede cambiar radicalmente en función del tiempo o espacio en donde se desenvuelva (la forma o dimensiones del terreno de juego).

3.5. Reglas y criterios de selección de los videojuegos

De acuerdo con Oliva et al (2009), otro aspecto que aporta significación al juego son *las reglas*, puesto que son esenciales a la hora de comprender qué valores vehiculan un juego. Además, las reglas son sistemas estructurales que definen cual es el objetivo del juego, guían las actividades o acciones del jugador y establecen que funciones son significativas en el juego. También determinan la respuesta que la estructura del juego dará respecto a las acciones ejecutadas por el jugador y como se puntuarán estas acciones. Pero la característica más importante de las reglas de juego es que promueven la experiencia del jugador, en el sentido que a través de las oportunidades, riegos, limitaciones, obligaciones y estrategias edifican un jugador idóneo.

En este sentido, un jugador ideal de un videojuego de estrategia dispone de un tiempo de análisis antes de efectuar alguna acción del juego, cerciorándose de que exista una división entre el flujo del juego y el proceso de pensamiento. De tal forma, que lo lleve a plantear las mejores soluciones estratégicas a la hora de realizar su jugada. No hay que olvidar que los sistemas de videojuegos son por turnos, o sea, que el juego se hace más complejo, debido a que el jugador contará con un espacio de tiempo limitado para pensar y ejecutar su jugada, además de considerar todos los elementos inherentes al juego.

Llegados a este punto, puede afirmarse entonces, que los videojuegos son instrumentos que nos comunican cosas sobre el mundo, sobre las cultura, sobre las actividades políticas, económicas, sociales, religiosas y de supervivencia de las naciones, su desarrollo, pero también

se constituyen en elementos clave para la formación humana por su sentido educativo, didáctico y estratégico.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto,para la selección de los videojuegos que proponemos en estas sección se tomaron en cuenta los siguientes criterios:

1. Grado de popularidad del videojuego.
2. Su éxito comercial.
3. Su aplicabilidad en el campo militar.
4. La complejidad.
5. La inclusión de otros factores distinto al militar.

Por lo tanto, cuando se pensó en juegos de estrategias para el entorno educativo, se consideraron aquellos basado en estrategias de supervivencia, económica y militar. Del mismo modo, juegos fundamentados en la historia, la cultura y la política de las naciones. Videojuegos que contengan escenarios basados en tácticas de batallas y estrategias de guerra similares al ajedrez, en los que se demarquen las diferencias entre las campañas y las tropas de guerra, como por ejemplo, videojuegos como el *Age of Empires*, *StarCraft* y *Civilization* IV.

3.6. Juego Virtual *civilization* IV

Ilustración N° 1.Portada de Civilization IV

Fuente: http://blog.gameagent.com/labor-day-weekend-sale-all-civilization-iv-titles-50-off/

Civilization IV es un videojuego de estrategia por turnos, desarrollado por Firaxis Games en el año 2005, el juego consiste en que el jugador construya imperios a partir de cero, con el fin de hacerlos evolucionar desde el año 4000 a.de C. hasta la época actual. El jugador es el colono o líder supremo de una civilización, su función inicial es edificar una ciudad, y una unidad militar rudimentaria con el objetivo de expandir su imperio y dominar al mundo mientras se enfrenta a sus rivales, sacándole el máximo provecho a los recursos geográficos y tecnológicos.

Ilustración N° 2. Imagen de un imperio

Fuente: http://apolyton.net/showthread.php/147557-Pentagenesis-The-Future-Is-Immortal

Aunque el videojuego fue publicado en el 2005, goza de vigencia y es objeto de estudio para los investigadores, debido a su grado de complejidad, popularidad y las implicaciones ideológicas e históricas de los sucesos que representa. De acuerdo con Oliva et al (2009), el videojuego (civilization IV) también ha recibido críticas por su visión eurocéntrica e imperialista de la historia, puesto que justifica el dominio mundial por parte de Occidente (EE.UU.)

En civilization IV, el jugador tendrá colisiones de tipo económico, político y militares con las demás naciones, debido a que en el juego intervienen diversas civilizaciones que tienen posibilidades homogéneas de ganar, aunque con aspectos culturales y capacidades distintas. Las civilizaciones se desarrollan de acuerdo con su *sistema cultural*, *religioso*, *político*, *tecnológico*, *geográfico*, etc. Es allí donde radica la complejidad del videojuego, porque el jugador debe enfocar sus estrategias con base al gran número de elementos que posee.

Por otro lado, es indispensable que el jugador realice conexiones diplomáticas con sus rivales y explore el mapa geográfico para hallar nuevos recursos. Otro aspecto relevante es la planificación y construcción de las ciudades y los desarrollos científicos, esto brinda la adquisición de nuevas tecnologías que posibilitan la fabricaciones de edificios, unidades militares, religiosa, adoptar ideologías de gobierno y fundar religiones.

El jugador tiene que seleccionar qué personaje histórico encarnará (por ejemplo, Gandhi, Cleopatra, etc). Una característica importante en el juego es que no solo contempla el factor militar, sino que le da relevancia al crecimiento cultural, en este sentido, la cultura de la civilización es la que permite la expansión de fronteras. Dicha expasión posibilita la apropación de terrenos a costa de las civilizaciones vecinas. Además, las fronteras ayudan a las consecución de recursos dentro de estas, si se pierde terreno

se debilita la civilización, lo que conllevaría a hambrunas, pérdida de capacidad productiva, entre otras situaciones desfavorables en el juego. La cultura crece en la medida en que se creen edificios, bibliotecas, teatros, maravillas mundiales, etc.

Ilustración N° 3. Imagen de personajes históricos en Civilization IV

Fuente: http://blog.gameagent.com/labor-day-weekend-sale-all-civilization-iv-titles-50-off/

En civilization IV, una civilización puede acogerse al régimen comunista, fascista y demócrata si cuenta con la tecnología necesaria, la tecnología es obtenida de manera gradual a través de la investigación y la presencia de las grandes figuras científicas. El incremento tecnológico se sustenta en un árbol tecnológico que está incluido en el juego. Adicionalmente, se permite intercambiar tecnologías con las otras civilizaciones permutándola por refuerzo militar, oro u otros avances tecnológicos.

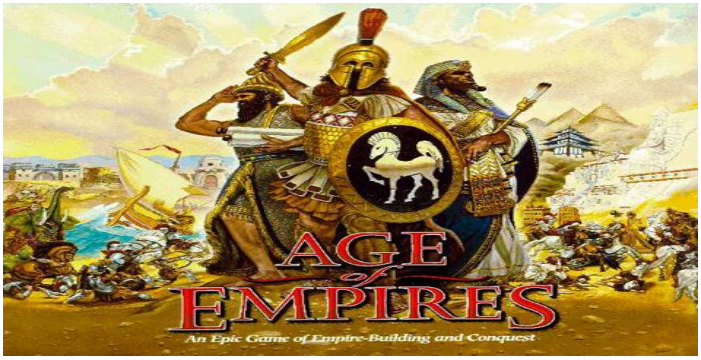
Finalmente, el juego se puede ganar de las siguientes formas: mediante conquista (sometiendo a todas las civilizaciones); dominando porcentajes de tierra y población mundial o por dominio cultural, consiguiendo la máxima cantidad de puntos en el último turno,

construyendo una nave espacial y a través de la diplomacia por medio de la obtención de votos en la Organización de las Naciones Unidas (ONU).

Concluimos que Civlization IV es un videojuego de estrategia con un alto grado de popularidad y complejidad, que contine un basto componente histórico universal convirtiéndolo en un referente pedagógico, aunque se le haya catalogado como un juego que representa la historia desde una visión eurocéntrica (Oliva et al., 2009). Civilizacón IV constituye un juego didáctico e instructivo en donde el jugador tiene que poner en práctica su tenacidad y tácticas no solo militar, sino políticas, religiosas, cultural, geográfica en cada partida del juego; de igual manera, los jugadores se ven obligados a desarrollar su capacidad creativa a la hora de resolver las situacones complejas que se presenta en el desarrollo del juego.

3.7. Juego Virtual Age of empires

Ilustración N° 4. Imagen de portada en Age of empires I



Fuente: http://www.taringa.net/posts/info/11773504/Trucos-Empire-Earth-y-los-Age-of-Empires-PC-Todos.html

Age of Empires es un videojuego de estrategias en tiempo real que puede incorporarse fácilmente a computadoras personales, fue creado por Ensemble Studios y distribuido en 1997 por Microsoft Studios. El juego representa un espacio de tiempo de aproximadamente 3000 años, que va desde la edad de piedra hasta la edad de hierro. Desde su aparición se han lanzado tres sagas más, cada una ampliada con su expansión; Age of Empires I que se centra en la edad antigua, específicamente enfatizá en los sucesos ocurridos en Europa y Asia desde la Edad de Piedra hasta la Edad clásica; Age of Empires II cobija la edad media hasta una porción de la edad moderna (hasta la conquista de México) y finalmente, Age of Empires III se sitúa en el final de la edad media ,a través de la colonización de europa a América y la expansión de algunas estados de Asia.

Aunque es un videojuego con más de 15 años de antigüedad sigue siendo un éxito comercial, ya que logró vender aproximadamente más de 20 millones de copias, esto lo convierte en un ícono del entretenimiento. Su éxito obedece a sus características tales como: no requiere de ordenadores potentes, es fácil de maniobrar, su aprendizaje requiere poco tiempo, su estructura tiene un carácter realista, su enfoque histórico y jugabilidad (Ayén, 2010).

El videojuego Age of Empires I escenifica varias civilizaciones: la mesopotámica (babilonia, asiria y sumeria), la egipcia, persa, fenicia, hitita, la grecolatina (griega, romana y minoica) y la asiática (yamato, choson y yang). El jugador tiene la opción de seleccionar una entre las doce civilizaciones que tienen unos aspectos militares, económicos y tecnológicos específicos, es decir van en función de la historia mundial. Mientras que en la segunda saga se

puede jugar con civilizaciones del medioevo, occidentales, de oriente, de asia y americanas. No obstante, la versión más apetecida es la segunda, puesto que realiza correcciones respecto a la primera. En relación a Age of Empires III, presenta mejoría en la escenografía en comparación a las dos anteriores, pero requiere de un ordenador de mayor potencia (Ayén, 2010).

Ilustración N° 5. Imagen de batalla en Age of empires I (version online)

Fuente: http://age-of-empires-online.en.softonic.com/

El juego consiste en desarrollar gestiones militares y económicas en las zonas del juego que se simboliza en un mapa estratégico, con el objetivo de vencer a los rivales, utilizando los recursos, edificios y creación de unidades militares que el jugador debe conseguir y crear.

Los avances tecnológicos son esenciales a la hora de construir edificaciones y fortalezas militares, estas tecnologías se logran a través de los recursos y contribuyen al desarrollo de las civilizaciones como consecuencias de nuevos inventos y descubrimientos, a pesar de que el

aspecto económico es fundamental en el juego, es la gestión militar la que determina la victoria. Por ello, el jugador debe ser sagaz a la hora de tomar decisiones en lo que concerniente a la colocación y el movimiento de la artillería y los barcos de guerra en el campo de batalla.

A los jugadores se les posibilita la generación de espacios reales mediante la ubicación de las piezas que aparecen en el mapa estratégico, adicionalmente puede crear campañas recreando hechos históricos. El juego es por turnos, esto quiere decir que permite en la misma partida la participación de varios jugadores. Este componente ayuda al profesor a crear actividades como el desarrollo de campañas donde se barajen y se asocien conceptos históricos.

Ilustración N° 6. Imagen de enfrentamiento en Age of empires I

Fuente: http://www.taringa.net/posts/info/10185957/Age-Of-Empires-IV-por-que-no-salio.html

Según Ayén (2010), Age of Empires es un juego con un gran referente histórico, que conlleva a un análisis de la Historia, sin detenerse en el mero desarrollo de los eventos o acciones del juego. Es una saga diseña especialmente para los jóvenes, compuesta de una didáctica histórica que ayuda a despertar el interés y la motivación de los estudiantes por aspectos económicos, militares, sociales e histoticos; de igual manera, contribuye a despertar la tenecidad del jugador cuando se encuentra en situaciones complejas, buscando las soluciones más idóneas e inmediatas en pro de ganar y seguir avanzando en el juego.

3.8. Juego Virtual StarCraft

Ilustración N° 7. Portada de StarCraft

Fuente:http://www.vidaextra.com/estrategia/los-requisitos-minimos-de-starcraft-ii-son-deliciosamente-bajos

StarCraft es un videojuego de estrategia complejo desarrollado por Blizzard Entertainment y distribuido por Microsoft Windows en 1998. El juego es de ciencia ficción militar y se ambienta en el siglo XXVI. Se basa en tres especies pertenecientes a tres planetas distintos que luchan por dominar el universo y por su supervivencia: los terran, que son humanos exiliados de la tierra, cuya característica es su fácil adaptación a cualquier situación; los Zerg, una especie de insectoides alienígenas que buscan la perfección genética y los Protoss, raza de humanoides poseedores de avances tecnológicos y habilidades psíquica.

El videojuego consiste en que el jugador tomé el mando de una de las tres especies e intente superar los niveles estratégicos que van apareciendo en el transcurrir de la partida. Una de las principales características de Starcraft es la demanda de agilidad o rapidez en la toma de decisiones y las maneras de cómo llevarlas a cabo es tan fundamental como los planes táctico-estratégicos que plantea el jugador.

Las batallas en StarCraft van orientadas a obtener el control de la explotación eficiente de los dos recursos naturales que hay en la galaxia: el mineral (kristalis) y el gas (vespeno). Por lo tanto, las estrategias están enfocadas a la victoria, a la incautación de las fuentes de energía que aparecen en el mapa del juego. El juego presenta situaciones similares al mundo contemporáneo en donde se han desencadenado guerras energéticas por el control de fuentes de energía como el petróleo (Pérez–Latorre, 2012).

Ilustración N° 8. Imagen de batalla en Starcraft

Fuente:http://www.taringa.net/posts/info/16322537/Jugar-StarCraft-2-con-amigos-o-online-2013.html

Starcraft contempla aspectos como la obtención de información a través del espionaje, realizando exploraciones con naves espías para obtener información de los competidores; el objetivo de estas operaciones es extender su radio de acción sobre el terreno del juego.

En relación con el *aspecto tecnológico* es indispensable que el jugador evolucione en los equipamientos e infraestructuras de los soldados, esto se logra con el control y explotación eficiente de los recursos naturales, de esta forma podrá conformar un ejército más fuerte que sus rivales.

Por otro lado, es necesario tener en cuenta que StarCraft cuenta con inteligencia artificial con grados de complejidad, debido a que cada campaña militar presenta retos y dificultades, partiendo de que la campaña para un solo jugador está compuesta por treinta (30) misiones, segmentada en diez (10) para cada especie.

Ilustración N° 9.Imagen de un Terran en Starcraft

Fuente: http://www.hongkiat.com/blog/beautiful-starcraft-ii-wallpapers-best-of/

Comercialmente se vislumbra al videojuego como complejo, estratégico y uno de los videojuegos más importante de todos los tiempos por haber exaltado el avance de los videojuegos de estrategias en tiempo real. De acuerdo con Pérez–Latorre (2012), podemos concluir que el videojuego StarfCraf promueve ciertos rasgos sociales y culturales emblemáticos de las naciones, como por ejemplo, la acumulación de bienes, las rapidez para resolver tareas, el conflicto por el manejo, control y posesión de las fuentes de energía, la imperiosa tarea de avanzar y desarrollarse tecnológicamente, la gran importancia de poseer y acceder a la información, el ser sostenible en el tiempo, entre otros aspectos que son característicos de la sociedad contemporánea.

Consideramos que ahí radica la significación de los videojuegos analizados, puesto que son modelos que están estrechamente relacionados con los rasgos culturales de las naciones en las que se han creado. Además su valor pedagógico y didáctico facilita la compresión de los

sucesos históricos pasados y contemporáneos, además de proporcionar elementos claves para que el jugador se desenvuelva de manera ágil y asertivas ante situaciones complejas.

En relación con lo anteriormente expuesto, Espíndola (2005) explica que la toma de decisiones o la resolución de un problema se convierte en una actividad compleja que implica muchos elementos como: el conocimiento, la valentía, los valores y principios; los aspectos morales, la sabiduría y prudencia, la voluntad y tenacidad. Es habitual que al tomar una decisión o resolver un problema sea necesario ajustarse a todas las circunstancias que la solución demanda, es decir, un problema se ajusta a un conjunto de circuntancias al cual pertenece, originando lo que se conoce como subproblemas (condiciones inherentes al problema en cuestión). Ademas, Espíndola (2005) también plantea que la forma más efectiva para resolver problemas es extendiendo nuestro campo de percepción; debido a que a veces no se solucionan los problemas porque solo se maneja una perspectiva para afrontarlos.

En los problemas o dificultades que involucran movimiento, las estrategias de realizar simulaciones suelen ser eficaz porque la simulación es la representación más cercana a una realidad de una contexto problemático (para nuestro caso operaciones militares); además de ser la manera más práctica de esbozar problemas, según la opinión de Espíndola (2005).

En el terreno militar una de las herramientas que facilitan no solo la toma de decisiones o solución de problemas, sino también los procesos de control y manejo de los recursos militares (embarcaciones, minuciones, etc.) y humanos (soldados) para lograr derrotar al enemigo, son los juegos de guerra, que son las simulaciónes de acciones y reacciones al interior de un proceso disciplinado, enmarcado en reglas, cuyo objetivo es proporcinar al gerente (Comandante) y su

equipo, un enfoque de las posibles alternativas y consecuencias de tomar una decisión (Rodriguez, 2012).

Rodríguez (2012) expone que en el proceso disciplinado se contemplan los distintos aspectos de las alternativas, las capacidades, las deficiencias, los recursos y posibles cursos de acción de competencias y las particulares del medio en que se despliega las alternativas (entorno nacional, extranjero, etc). El comandante (gerente) debe ofrecer un enfoque y dirección a su equipo, utilizando a los integrantes para la recoleción, investigación y análisis de la información para la solución del problema y la posterior preparación de planes efectivos correspondiente a operaciones militares, para, de esta forma, poder identificar las debilidades, fortalezas, porcentajes de pérdidas y toda una variedad de consecuencias presentadas en el desarrollo del juego. Al mismo tiempo, el equipo de trabajo que integra la simulación y juego, debe tener claro conceptos gerenciales, conocimientos administrativos y experiencia para perfeccionar cada una de las alternativas simuladas durante el juego.

Ejecutar la decisiones tomadas, tiene que garantizar el cumplimiento a cabalidad de los lineamientos planteados, marcando una ruta a seguir por el comandante y su estado mayor (equipo de trabajo) una vez tomadas las decisiones finales derivadas de la aplicación de cada una de las alternativas de la simulación (Rodríguez, 2012). Así las cosas, dentro de los procesos de toma de decisiones para analizar y resolver conflictos, teniendo en cuenta los entornos, se hace imperioso la capacidad de entendimiento del problema para facilitar el hallazgo de soluciones efectivas e integrales.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De la presente investigación documental se concluye que el juego es un actividad que contribuye al desarrollo integral de las personas, por ser un elemento lúdico que ayuda a la motivación de los estudiantes, facilita el desarrollo de otras capacidades, genera cualidades creativas, incrementa el interes por participar y mejorar la comunicación entre los participantes. A tono con esto, el juego en general y los videojuegos estén siendo incorporado en las aulas de clase como una estrategia didactica y educativa.

La inclusión del juego en el entorno educativo tanto virtual como presencial enriquece la practica pedadógica del docente, al utilizar herramientas lúdicas que ayudan al proceso de enseñanza–aprendizaje de los estudiantes, se promueven las competencias para plantear soluciones y resolver problemas a través de acciones estrategicas. En este sentido, pudimos explicar y analizar el juego como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que puede ser aplicada en los entornos educativos. Su funcionalidad didáctica y pedagógica, ya sea en el aula formal o en un ambiente virtual, se fundamenta en su aporte educativo, histórico, cultural y lúdico para el desarrollo humano.

Desde los antecedentes históricos de los juegos, ya se visionaba su carácter didáctico-pedagógico y su aplicalidad en la enseñanza–aprrendizaje de la Historia, la cultura y otros aspectos de las naciones y del conocimiento en general, enmarcado como una táctica para el quehacer y práctica docente.

El juego beneficia las relaciones interpersonales, la cooperación, el respeto por las normas, potencia las relaciones entre el estudiante y el docente; pero se hace imperioso que el docente medie, conduzca, direccione el juego. Para ello debe contar con un ambiente propicio para su desarrollo.

Como hemos visto, las nuevas propuestas pedagógicas deben contemplar al juego y la simulación como prácticas educativas en la enseñanza actual en los diferentes campos y áreas del conocimiento,facilitando de este modo la integración del juego como una estrategia pedagógica en los programas académicos .

Aunque en el presente proyecto investigativo se logró alcanzar los objetivos planteados y la factibilidad de su aplicación en los entornos de educación superior y formal, se hace necesario vislumbrar la posibilidad de diseñar *una prueba piloto* antes de incluir al juego en los espacios educativos, puesto que su implementación conllevaría a cambios estructurales en los planes de estudio de los programas académicos y en la cultura organizacional de las instituciones en general.

Como una manera de incrementar los conocimientos prácticos acerca de los videojuegos en la educación, se recomienda como un tema para próximas investigaciones, es decir, realizar propuestas educativas tomando como referencia nuestra investigación, pero ampliando los conceptos teóricos, involucrando a todos los actores interasados en desarrollar una propuesta pedagógica lúdica o dándole otros enfoques al juego , por ejemplo desde la ludología .

De igual forma, producir proyectos de investigación que consideren aspectos cuantitativos referentes a instrumentos de medición que proporcionen una medidas númericas sobre la aplicación y aceptación del juego en instituciones educativas, como por ejemplo, la formulación de encuestas.

Socializar está investigación con otras áreas de la Escuela de Infantería de Marina de Coveñas (Sucre) con el fin de conocer en forma holística los conceptos y aportes de los funcionarios acerca del valor educativo, estratégico y didáctico del juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ávila Baray, H.L. (2006). *Introducción a la metodología de la Investigación*. España consulta en: www.eumed.net/libros/2006c/203/ . Recuperado el 04 de agosto de 2014.

Aymerich-Franch, L. (2012). Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal (Redalyc.org)*.España: Universidad Católica San Antonio de Murcia. Núm. 12 pp. 183-197.

Ayén, F (2010). Aprender Historia con el juego Age of Empires (Reseña). Proyecto Clio 36. ISSN: 1139-6237. http://clio.rediris.es

Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza- aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE. *Revista electrónica didáctica Redele*, Disponible en: www.mepsyd.es/redele/revista7/Barettta.pdf. Recuperado el 15 de octubre de 2014

Campos, M; Chacc, I Y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Trabajo de grado. Santiago- Chile: Universidad de Chile.

Cárdenas Silva, J.M. (2007).El juego como herramienta en la educación social. Consultado en: www.galeon.com/serespontaneo/aficiones1433579.html. Recuperado el 10 de septiembre de 2014

Cortés, G Y García, S. (2003). Guía de Autoaprendizaje: Investigación Documental. México: editorial S.L.

Crespillo, A. (2010). El Juego Como Actividad De Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Gibralfaro, estudios pedagógicos, No 68*. Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Facultad de Ciencias de la Educación. España: Universidad de Málaga.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta nº 16, Año 5*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertad.

De La Torre, M. (1993). *Didáctica*. Argentina:Editorial Génesis.

Durkheim, E. (1975). *Educación y sociología*. Barcelona: Ediciones Península.

Escuela de Formación Infantería de Marina (2014). *Documento Maestro Condición de Calidad*. Programa de Tecnología en Gestión Militar. Coveñas – Sucre. S.d.

Espíndola- Castro,J. (2005). 3 Ed. *Análisis de problemas y toma de decisiones*. Mexico:Pearson educación.

Esteban, J(2012). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil*. Trabajo de grado . Universidad de Valladolid.

Faria, A.J. (1998). Business simulation games: current usage levels – an update. Simulation and Gaming: *An International Journal of Theory. Practice and research* 29: 295-308.

Flórez Ochoa, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá:Mc Graw – Hill

García – Carbonell, A Y Watts, F. (2007).Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Revista Ibérica*, No. 13 pp. 65-84. España: Universidad Politécnica de Valencia.

García, N. (2009). *Investigación Documental sobre el modelo de intervención integral en autismo (MIIA) como estrategia de enseñanza para los niños y jóvenes con autismo en Puerto Rico*. Tesis de grado . Puerto Rico: Universidad Metropolitana.

Gramigna, A. Y González – Faraco, J.C. (2009): "Videojuego se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación". *Comunicar, No.33 pp. 157-164.*

Gandulfo de Granato, M.A. et al. (2004). "El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente". Argentina: Editorial Stella. Colección Itinerarios.

Guzmán, M. (2010). *Dualidad: competencias genéricas–dispositivos pedagógicos como estrategia para el aprendizaje en educación virtual*. Proyecto de investigación. Bogotá: Fundación Politécnico Grancolombiano.

Hernández, R; Fernández, C; Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana.

Hoyos , C (2000). Un modelo para investigación documental: guía teórico-práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación. Ln: s.d. pp.1- 74.

Iñiguez, G Y González, E (2009). *La comunicación industrial y empresarial*. México consulta en: www.eumed.net/libros/2009b/558/index . Htm. Recuperado el 02 mayo de 2014.

Meneses M, M; Monge, M (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. *Redalyc*. *Org*. *Pp.113-124*

Nérici, I. (1970). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz

Oliva M; Besalú R y Ciaurriz F (2009). "Más grande, más rápido, mejor": la representación de la historia universal en civilización IV. *Comunicación , No7* , vol 1. P.p 62-79

Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED*. *Revista de Educación a Distancia, número monográfico II*. Consultado en: http://www.um.es/ead/red/M2/ . Recuperado el 9 de Febrero de 2015

Payá, A. (2007). *La actividad Lúdica en la historia de la educación Española contempóranea* . Tesis Doctoral . España: Universidad de Valencia

Pérez–Latorre, O. (2012). Del ajedrez a Starcraft. Analisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos . *Comunicar* , Vol XIX, No 38. Pp 121- 129. Andalucía- España

Peterson, M. (2010). “Computerized Games and simulations in computer-assisted language learning: A Meta Analysis of research”. *Simulation Gaming*, 41. Pp: 72-93.

Quintero, Z. y Quintero, A. (2008). *Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje :un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda*. Trabajo de grado. Pereira: Universidad Tecnológica De Pereira.

Ramos, A. (2012). Cálculo tamaño optimo de la muestra . *Modulo “Estadistca aplicada a la nvestigación “*.Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM) Consultado en:. http://es.slideshare.net/maule/guia-tamao- Recuperado el 01 de noviembre de 2015 .

Rodríguez E. G., Lozano, F., Castaño, B., Y Díaz, D. (2007). Aplicaciones pedagógicas del juego de rol en la educación virtual: una experiencia en el contexto del examen de estado. Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa,* núm. 23. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Rodríguez , L. (2012). *Modelo para la toma de decisiones militares*. *Una nueva opción para el ámbito gerencial*. Trabajo de grado. Bogotá D.C : Univesridad Militar Nueva Granada

Sandin, M (2003). *Perspectivas teórico- epistemológicas en la investigación cualitativa, En* Investigación cualitativa en educción, fundamentos y tradiciones. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana. P.p280

Torres, Carmen M. (2002). El Juego: una estrategia importante. *Revista venezolana de educación Educare, vol. 6, núm. 19. pp. 289-296*. Venezuela: Universidad de los Andes.

Torres, C. Y Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Trabajo de grado. Venezuela: Universidad de los Andes.

Trigueros, C. (2002). *El juego tradicional en la socialización de los niños*. En: Moreno, Juan A. (Coord.).Aprendizaje a través del juego. España: Aljibe pp.130-131.

Verret, M. (1975). *Le temps des études*, Paris: Librairie Honoré Champion.

Zabalza, M. (1990). *La Didáctica como estudio de la Educación. En:* Medina Rivalla, A. y Sevillano García, M. L. (Coords*) Didáctica-adaptación. El currículum: fundamentación, desarrollo y evaluación.*Madrid :UNED

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".* España: Departamento de Computación, Universidad de Alcalá.

Zambrano Leal, A. (2006). "El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un concepto y unas categorías para su comprensión", *Revista Educación y Pedagogía*, Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. XVIII, núm. 44, pp. 33-50.

Zuluaga, Olga (1987). *Pedagogía e historia. Editorial*. Bog Foro.

ANEXOS

ANEXO N° 1: FICHAS BIBLIOGRÁFICAS DISEÑADAS POR LOS AUTORES SIGUIENDO EL MODELO DE CONSUELO HOYOS (2000)

<table>
<tr><td colspan="8">RESEÑA BIBLIOGRÁFICA</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>TÍTULO</td><td colspan="7">Introducción a la metodología de la Investigación.</td></tr>
<tr><td>AUTOR</td><td colspan="7">Ávila Baray, Héctor Luis</td></tr>
<tr><td>INDIVIDUAL</td><td colspan="7">X</td></tr>
<tr><td>COLECTIVO</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>INSTITUCIONAL</td><td colspan="4"></td><td colspan="3">SIGLA:</td></tr>
<tr><td>PUBLICACIÓN</td><td colspan="7">Virtual. www.eumed.net/libros/2006c/203/</td></tr>
<tr><td>EDITORIAL</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">CIUDAD: Chihuahua</td><td colspan="3">FECHA: 2006</td></tr>
<tr><td>REVISTA</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">VOLUMEN:</td><td colspan="3">NÚMERO:</td></tr>
<tr><td rowspan="4">MONOGRAFÍA O TESIS</td><td colspan="3" rowspan="2">UNIVERSIDAD</td><td colspan="2">PREGRADO</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPECILIZACIÓN</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">TÍTULO:</td><td colspan="2">MAESTRÍA</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">FECHA:</td><td colspan="2">DOCTORADO</td><td></td></tr>
<tr><td>CAPÍTULO: III</td><td colspan="3">TÍTULO: Los métodos de investigación social</td><td colspan="4">LIBRO: Introducción a la metodología de la Investigación.</td></tr>
<tr><td>DISTINTOS DOCUMENTOS</td><td>INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR</td><td></td><td>AUDIOVISUAL</td><td></td><td>OTRO</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">RESUMEN</td><td colspan="3">PALABRAS CLAVES</td></tr>
<tr><td colspan="5">Este libro está dirigido a las personas que tengan un genuino interés en iniciarse en el proceso de investigación, proporcionando los fundamentos básicos para realizar una investigación científica, haciendo énfasis en que a investigar se aprende investigando, es decir, no se puede enseñar a nadie a nadar fuera de la alberca. Aquí se concibe el proceso de investigación como un proceso cíclico y no como un proceso lineal.
Las actividades de investigación sugeridas al final de cada capítulo tienen el propósito de vincular la teoría con la práctica. En virtud de que el</td><td colspan="3">Metodología de la investigación, problema, investigación.</td></tr>
</table>

estudiante de metodología de la investigación en raras ocasiones pasa del nivel teórico-conceptual a la aplicación práctica desarrollando un proceso de investigación completo. La perspectiva de este material está basada en el trabajo de grandes investigadores como Fred Kerlinger, Walter Wallace y Paul Leedy entre otros.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Investigación documental. Etapas de la investigación documental.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO	Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes.				
AUTOR	Aymerich-Franch, Laura				
INDIVIDUAL	X				
COLECTIVO					
INSTITUCIONAL			SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://www.redalyc.org/pdf/297/29729577012.pdf				
EDITORIAL		CIUDAD: Murcia	FECHA: 2012		
REVISTA	Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal (Redalyc.org).	VOLUMEN:	NÚMERO: 12		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO		
			ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:		MAESTRÍA		
	FECHA:		DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
EI artículo analiza las posibilidades de la realidad virtual como herramienta de aprendizaje a través del juego y presenta los resultados de un trabajo experimental que analizó la respuesta emocional de los participantes durante la experiencia de juego en un ambiente virtual compartido. E1 estudio se realizó con 56 voluntarios que participaron en un juego interactivo en el que debían aprender a colaborar para lograr el objetivo.	Realidad virtual, juego interactivo, interactividad, educación, aprendizaje, emociones.

Los resultados muestran que los participantes se sintieron positivos y activados durante la experiencia. La utilización del juego en ambientes virtuales con fines educativos podría dar resultados altamente positivos.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad Católica San Antonio de Murcia	CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Ambientes virtuales Respuesta emocional.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO	Aprender Historia con el juego Age of Empires						
AUTOR	Ayén, Francisco						
INDIVIDUAL	X						
COLECTIVO							
INSTITUCIONAL					SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://clio.rediris.es						
EDITORIAL		CIUDAD:			FECHA: 2010		
REVISTA	Revista electrónica del Proyecto Clío	VOLUMEN:			NÚMERO:36		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO			
				ESPECILIZACIÓN			
	TÍTULO:			MAESTRÍA			
	FECHA:			DOCTORADO			
CAPÍTULO:	TÍTULO:		LIBRO:				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO		
RESUMEN					PALABRAS CLAVES		
La saga Age of Empires está orientada a usuarios jóvenes pero es atractiva para todos, más para las personas amantes de la historia. Además por sus características está especialmente indicada para la didáctica de la historia , proporcionandole al docente mejorar la motivación y el interés de sus alumnos, facilitando la formación de aprendizajes siignificativos.					Historia , didáctica ,juego.		
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO					CÓDIGO	NÚMERO 01	

OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Aprender temas históricos	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA							
TÍTULO	Lo lúdico en la enseñanza- aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE.						
AUTOR	Baretta, Danielle						
INDIVIDUAL	X						
COLECTIVO							
INSTITUCIONAL				SIGLA:			
PUBLICACIÓN	Virtual: www.mepsyd.es/redele/revista7/Barettta.pdf.						
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 2006			
REVISTA	Revista electrónica didáctica Redele,	VOLUMEN:		NÚMERO: 7			
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO			
				ESPECILIZACIÓN			
	TÍTULO:			MAESTRÍA			
	FECHA:			DOCTORADO			
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO		

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Este artículo tiene por objetivo presentar algunos juegos didácticos para practicar el vocabulario en las clases de español como lengua extranjera que sirven de muestra de cómo los contenidos curriculares pueden abordarse de manera divertida, dinámica y productiva. Con eso, se ofrece al profesor una sugerencia de material didáctico para tornar su clase atractiva y placentera y despertar el interés de los alumnos.	Lúdico, enseñanza, aprendizaje.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Los juegos en las clases.	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO	El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.		
AUTOR			
INDIVIDUAL	Campos Rocha Mariana, Chacc Espinoza Ingrid y Gálvez González Patricia		
COLECTIVO	X		
INSTITUCIONAL			SIGLA:
PUBLICACIÓN	Virtual: http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106519		
EDITORIAL		CIUDAD:	FECHA: 2007
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD Universidad de Chile		PREGRADO ESPECILIZACIÓN
	TÍTULO: El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.		MAESTRÍA
	FECHA:2006		DOCTORADO
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO	
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO: X

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Esta investigación pretende "proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago". El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: "etapa de categorización" y "etapa de propuesta"; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros necdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son	Educación, juego, teoría del juego, juego, niños y educación, desarrollo infantil, desarrollo cognitivo y aprendizaje, aprendizaje social.

significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Chile	CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Juego. El Enfoque Interaccional de la Comunicación y el Juego	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO				
AUTOR	Cortés, Guillermo &García, Silvia			
INDIVIDUAL	Guía de Autoaprendizaje: Investigación Documental.			
COLECTIVO	X			
INSTITUCIONAL			SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Secretaría de Educación Pública ,Dirección General de Educación Superior ,Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía			
EDITORIAL	S.L	CIUDAD:México	FECHA: 2003	
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO	
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:		MAESTRÍA	
	FECHA:		DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO:	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
La guía tiene por objeto brindar elementos que permitan realizar una investigación al emplear los procedimientos de la fase documental. La guía se elaboró bajo los siguientes criterios: considerar la investigación como parte del proceso de conocimiento; valorar la fase documental de la investigación; emplear todo un conjunto de recursos y herramientas para ordenar y registrar la información referida a un determinado objeto de estudio; así como cumplir con los requisitos indispensables que han de considerar para la elaboración de un proyecto de investigación. En cada apartado se encontrarán ejemplos y ejercicios que reforzarán y apoyarán el aprendizaje .	Investigación, metodología, fichas , fuentes documentales , documentos primarios, documentos secunadarios , investigación documental.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03 04
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		la investigación documental como una fase del proceso de investigación	A

	Proceso de investigación Organización de la información Proyecto de investigación	B C D

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA				
TÍTULO	El Juego como actividad de enseñanza-aprendizaje			
AUTOR	Crespillo Álvarez, Eduardo			
INDIVIDUAL	X			
COLECTIVO				
INSTITUCIONAL			SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Virtual: http://www.orientacionandujar.es			
EDITORIAL		CIUDAD:Málaga	FECHA: Agosto-octubre,2010	
REVISTA	Gibralfaro, estudios pedagógicos	VOLUMEN:	NÚMERO: 68	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO	
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:		MAESTRÍA	
	FECHA:		DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO:	
RESUMEN			PALABRAS CLAVES	
Uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de			El juego, enseñanza, aprendizaje.	

experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Málaga. Facultad de Ciencias de la Educación	CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El juego como fenómeno cultural. El juego y la educación. El maestro y su rol en el juego en la escuela.	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA					
TÍTULO	El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?				
AUTOR	Chacón, Paula				
INDIVIDUAL	X				
COLECTIVO					
INSTITUCIONAL			SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Escrita				
EDITORIAL		CIUDAD:Caracas	FECHA: Julio-diciembre,2008		
REVISTA	Revista Nueva Aula Abierta	VOLUMEN:	NÚMERO: 16		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO		
			ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:		MAESTRÍA		
	FECHA:		DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO:
RESUMEN			PALABRAS CLAVES		

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.		El juego didáctico, estrategia de aprendizaje	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad Pedagógica Experimental Libertad.	CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Juego Didáctico. Pasos para elaborar un juego didáctico.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Didáctica.		
AUTOR	De la Torre,M.		
INDIVIDUAL	X		
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL			SIGLA:
PUBLICACIÓN	Escrita		
EDITORIAL	Génesis	CIUDAD:Argentina	FECHA: 1993
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO
			ESPECILIZACIÓN

	TÍTULO:				MAESTRÍA	
	FECHA:				DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO: Didáctica			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO:	
RESUMEN					PALABRAS CLAVES	
El conocimiento de la Didáctica es esencial para el Profesorado, al representar una de las disciplinas nucleares del Corpus Pedagógico, centrándose en el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. La didáctica es una disciplina reflexiva con carácter aplicativo que se encarga de los procesos inherentes a la formación y desarrollo personal en contextos exclusivamente organizados.					Didáctica, aprendizaje, pedagogía	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO					CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES					NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
					¡Qué es la didáctica?	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO	Educación y sociología.			
AUTOR	Durkheim, Émile			
INDIVIDUAL	X			
COLECTIVO				
INSTITUCIONAL			SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Escrita			
EDITORIAL	Ediciones Península.	CIUDAD:Barcelona	FECHA: 1975	
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO	
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:		MAESTRÍA	
	FECHA:		DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO:		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL		OTRO:
RESUMEN			PALABRAS CLAVES	
Esta obra, cuyo título original es "Education et sociologie" recopila en sus cuatro capítulos, lo esencial de la obra pedagógica de Durkheim. De él se recogen las voces "Educación" y "Pedagogía", que constituyen el núcleo de los capítulos I y II. El capítulo III reproduce la lección inaugural en la toma de posesión de la cátedra de Ciencias de la Educación en la Sorbona. El capítulo IV reproduce la lección de apertura del curso, organizado para los candidatos a la agregación de Enseñanza Secundaria, en 1905.			Pedagogía de Durkheim, Educación, naturaleza y función, naturaleza y método de la pedagogía, pedagogía y sociología.	

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		La Educación Naturaleza y método de la Pedagogía. Pedagogía y sociología.	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Documento Maestro Condición de Calidad. Programa de Tecnología en Gestión Militar. Coveñas-Sucre. S.d.		
AUTOR	Escuela de Formación de Infantería de Marina		
INDIVIDUAL			
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL	X		SIGLA:
PUBLICACIÓN	Escrita		
EDITORIAL		CIUDAD:Covenas (Sucre)	FECHA: 2014
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO
			ESPECILIZACIÓN
	TÍTULO:		MAESTRÍA
	FECHA:		DOCTORADO
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO:	
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO:
RESUMEN			PALABRAS CLAVES

La Escuela de Formación de Infantería de Marina, forma y prepara integralmente a suboficiales de Infantería de Marina en los campos de acción científico, tecnológico y humanístico militar. Los suboficiales de la Infantería de Marina Colombiana egresados de la Escuela, serán personas respetuosas de la Sociedad, la Constitución Política y de las Instituciones del Estado. Tendrán una profunda motivación por la carrera militar y como profesional de las armas tendrán sólidas condiciones éticas y morales y con habilidades para ejercer liderazgo. La Escuela de Formación de Infantería de Marina, reconocida como Institución de Educación Superior, cuyo campo de acción es la tecnología, funciona bajo el registro ICFES No 39012355000708201 1100, tiene la capacidad de preparar a los futuros suboficiales en programas propios de las Ciencias Militares Aplicadas, haciendo del suboficial un hombre eficiente, capaz de laborar en las más apartadas zonas del territorio colombiano, donde la Infantería de Marina hace presencia militar para contribuir a la seguridad de los ciudadanos y la protección de los intereses nacionales en forma eficaz, eficiente y efectiva, así, de esta forma, el este suboficial de Infantería de Marina salvaguarda la tranquilidad ciudadana, el orden público, y contribuirá con el desarrollo de las regiones en donde se encuentra destacado, aportando toda su creatividad e ideas nuevas en procura del bienestar de sus conciudadanos.		Armada Nacional de Colombia, Infantería de Marina, Escuela de formación infantería de Marina, SEFA	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Escuela de Formación de Infantería de Marina	CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Escuela de Formación de Infantería de Marina.	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil		
AUTOR	Esteban, Jacinto Jorge		
INDIVIDUAL	X		
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL			SIGLA:
PUBLICACIÓN	Virtual: https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1123/1/TFG-B.53.pdf		
EDITORIAL		CIUDAD: Valladolid	FECHA:2012

REVISTA			VOLUMEN:	NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO	
				ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO: El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil			MAESTRÍA: X	
	FECHA:2012			DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO:		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO:
RESUMEN				PALABRAS CLAVES	
El presente trabajo recoge una propuesta didáctica, en la que con la realización de tres actividades, en ámbitos diferentes como son el aula, el patio y un museo, se pretende exponer que el juego puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro del proceso educativo, y en la que el docente lejos de tener un escaso papel en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los alumnos y alumnas, será quien deba crear el clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad en si mismo, desechando la idea de que el desarrollo creativo es un fenómeno evolutivo en el que nada tiene que hacer. Por ello, los centros educativos deben favorecerla con todos los medios que le sean posibles, orientando el aprendizaje de la creatividad e intentando descubrir en el niño o niña la oportunidad de expresarse de forma creadora. Estas actividades se van a llevar a cabo mediante la utilización del mayor número de materiales de desecho, para que los alumnos y alumnas aprendan a valorar la importancia de cuidar el medio ambiente, conozcan y valoren el mundo que nos rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa.				Expresión Plástica, Juego, Creatividad, Cooperación, Material de desecho.	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Valladolid			CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES				NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
				El Juego. La expresión plástica.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA		
TÍTULO	Análisis de problemas y toma de decisiones.	
AUTOR	Espíndola Castro, José Luis	
INDIVIDUAL	X	
COLECTIVO		
INSTITUCIONAL		SIGLA:

PUBLICACIÓN	Escrita: Tercera edición. México						
EDITORIAL	Pearson educación.		CIUDAD:		FECHA: 2005		
REVISTA			VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD				PREGRADO		
					ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:				MAESTRÍA		
	FECHA:				DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO		

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El presente libro obedece al interés que tienen diversas instituciones de nivel medio superior de incluir materias que fomenten el pensamiento crítico del alumno y le ayuden a ser más autónomo tanto en su proceso de aprendizaje como en sus decisiones frente a la vida. Este libro pretende orientar al joven en la toma de decisiones racionales y provechosas; se integraron en él las tendencias modernas en la toma de decisiones que la consideran como un proceso ecológico que tiene en cuenta factores de todo tipo, desde los emocionales hasta los racionales. He reunido también algunas ideas de lo que se denomina organizaciones inteligentes que enfatizan los estilos cognoscitivos, los procesos sobre las estructuras, el factor humano, la retroalimentación total y el concepto de visión, entre otras cosas. Por otra parte, no se ha descuidado el tratamiento de problemas estructurados de orden lógico.	Problema, conflicto y toma de decisiones, actos del habla, inteligencia emocional, incertidumbre, innovación y conocimiento.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El problema. Toma de decisiones. Resolución de problemas.	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	Business Simulation Games: Current Usage Levels—An Update
AUTOR	Faria, A.J.
INDIVIDUAL	X

COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual http://www.coulthard.com/library/Files/faria_2001_thechangingnatureofbusinesssimulationgamingresearch.pdf					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 1998		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
A major survey involving more than 1,500 mail questionnaires was administered just over 10 years ago to determine the extent of business simulation game usage in academia and in business training programs. This article updates the earlier study through a mailing of 1,583 questionnaires to business school deans, business faculty, and training and development managers in industry. The findings from this study show that business simulation game usage in academia and in industry has continued to grow over the past 10 years with expectations for further growth.	Business training programs, quantitative research, simulation gaming evaluation, simulation games, simulation gaming history, simulation gaming surveys, simulation usage.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Juegos de simulación. El uso de la simulación.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Pedagogía del conocimiento		
AUTOR	Flórez Ochoa, Rafael		
INDIVIDUAL	X		
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL		SIGLA:	

PUBLICACIÓN	Escrita			
EDITORIAL	Mc Graw – Hill	CIUDAD:Bogotá	FECHA: 2005	
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO	
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:		MAESTRÍA	
	FECHA:		DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Es una obra que supera ampliamente su propósito formativo de los docentes, para convertirse en una fuente imprescindible para la reflexión pedagógica de los especialistas en las Universidades y en las Normales Superiores. Su primera parte, Epistemología de la pedagogía, no es sólo una crítica a la pedagogía tradicional y positivista, sino una propuesta de estructuración conceptual y metodológica que desarrolla el campo de la pedagogía como una disciplina en construcción del lado de las ciencias humanas, de las ciencias de la comprensión, como una ciencia sobre la formación humana. La segunda parte, Fundamentos de la pedagogía, expone las teorías y conceptos pedagógicos desde los clásicos aportes de la Escuela Nueva hasta los enfoques pedagógicos contemporáneos que el autor sintetiza en esquemas y modelos esenciales para la formación de los educadores, necesitados de herramientas conceptuales para abordar el currículo, el diseño de la enseñanza y su evaluación, las estrategias didácticas y las nuevas tecnologías desde un enfoque constructivista y hermenéutico	Enseñabilidad, pedagogía y cognición, investigación y evaluación educativa, currículo y evaluación, Constructivismo, modelos pedagógicos.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Epistemología y Pedagogía. Fundamentación pedagógica.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos.
AUTOR	García Carbonell, Amparo y Watts, Frances
INDIVIDUAL	
COLECTIVO	X

INSTITUCIONAL			SIGLA:	
PUBLICACIÓN				
EDITORIAL		CIUDAD:Valencia	FECHA:2007	
REVISTA	Revista Ibérica,	VOLUMEN:	NÚMERO:13	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO	
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:		MAESTRÍA	
	FECHA:		DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Simulación y juego es una estrategia de formación que comparte los principios que predica el socioconstructivismo y que responde a necesidades específicas de formación del paradigma actual de educación. La consolidación del uso de la simulación o el juego como herramientas docentes es el resultado de una larga trayectoria que culmina con la convergencia entre las teorías de enseñanza aprendizaje y un enfoque pedagógico más pragmático, basado en la experiencia, que brinda como resultado un aprendizaje más significativo. Este trabajo investiga cómo el carácter puramente lúdico con el que nacen los primeros juegos se transforma en instrumental. Con este objetivo, se hace un recorrido por las diferentes aplicaciones de la simulación y el juego desde sus orígenes, como juegos de guerra y posteriormente juegos de empresa, hasta su afianzamiento como estrategia docente en numerosas disciplinas y actividades de formación. La posibilidad de vivir una experiencia sin riesgos en una situación bajo un escenario real o simulado nutre un enfoque docente basado en "aprender haciendo". Desde finales de los años cincuenta, estrategias de formación de uso tradicionalmente militar se prodigan entre numerosas disciplinas y entornos específicos de formación, entre las que se incluye el aprendizaje de lenguas para fines específicos.	Simulación, juego, juegos de guerra y de empresa, formación, experiencia, socioconstructivismo.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Simulación y juego como estrategia para el docente. Simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje	A B

	de Lenguas.	

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA							
TÍTULO	Investigación Documental sobre el modelo de intervención integral en autismo (MIIA) como estrategia de enseñanza para los niños y jóvenes con autismo en Puerto Rico.						
AUTOR	García Rivera,Noelia						
INDIVIDUAL	X						
COLECTIVO							
INSTITUCIONAL				SIGLA:			
PUBLICACIÓN	Virtual : http://www.suagm.edu/umet/biblioteca						
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA:			
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:			
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD Universidad Metropolitana Escuela de Educación			PREGRADO			
				ESPECILIZACIÓN			
	TÍTULO: Investigación Documental sobre el modelo de intervención integral en autismo (MIIA) como estrategia de enseñanza para los niños y jóvenes con autismo en Puerto Rico.			MAESTRÍA	X		
	FECHA: 2009			DOCTORADO			
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO		

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El propósito de la investigadora al realizar este estudio cualitativo de tipo documental, fue el de explorar el Modelo de Intervención Integral en Autismo (MIIA) utilizado para la población con autismo en Puerto Rico. Esta tesis de investigación documental va dirigida a analizar el Modelo de Intervención Integral en Autismo (MIIA), como estrategia para trabajar con niños y jóvenes en Puerto Rico. El Departamento de Educación de Puerto Rico a través de una propuesta con el Instituto (FILIUS) Proyecto Infantil de Autismo Infantil y otros Impedimentos, ofrece adiestramientos y ayuda técnica a maestros para certificarse para la implantación del Modelo de Intervención Integral en Autismo (MIIA). Rovira, L., & Rentas, Y. (2001) diseñaron el Modelo de Intervención Integral en Autismo (MIIA), el cual fue adaptado a la población de niños y jóvenes puertorriqueños, ya que en Puerto Rico no	Autismo, Zona de desarrollo próximo(ZDP), Applied Behavior Analysis(ABA), Picture Exchange Communication, System (PECS), Handicapped (TEACCH), Método de MILLER, Sensory Integration Therapy, Modelo de Intervención Integral en Autismo (MIIA).

había un currículo para atender las necesidades de esta población. El propósito del modelo es crear un ambiente para la enseñanza estructurada y la modificación de conductas de niños y jóvenes con algún desorden dentro del autismo. Al identificar esta necesidad, realizaron un estudio de todas las fortalezas encontradas en otros modelos de tratamientos ya existentes que se han utilizado en Latinoamérica para adaptarlo con la población de autismo en Puerto Rico. Los modelos evaluados fueron el Applied Behavior Analysis (ABA), Treatment and Education of Austistic Children and Related Comunication Handicapped Children (TEACCH), Método Miller, Adiestramiento Auditivo y el Picture Exchange Communication System (PECS). La investigadora utilizó como instrumento de recopilación de información una planilla de información sobre los modelos de intervención en la enseñanza para niños y jóvenes con autismo. La información recopilada fue examinada estadísticamente mediante la frecuencia y el por ciento de la muestra. Las preguntas que motivaron esta investigación fueron seis; 1) ¿Existe algún tipo de aumento en las estadísticas de autismo desde el 2003 al 2009, con relación a los servicios de educación especial que reciben los estudiantes de 3 a 21 años registrados en el Departamento de Educación de Puerto Rico? 2) ¿Cuáles son los modelos de intervención que han sido utilizados para trabajar con niños y jóvenes con autismo en Estados Unidos? 4) ¿Qué tipo de modelo de intervención ha sido ofrecido como estrategia en adiestramientos a maestros que atienden a niños y jóvenes con autismo en Puerto Rico?			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Análisis aplicado a la conducta. Terapia de integración sensorial.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Videojuego se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación		
AUTOR	Gramigna, Anita y González Faraco, Juan C.		
INDIVIDUAL			
COLECTIVO	X		
INSTITUCIONAL			SIGLA:
PUBLICACIÓN	Escrita		
EDITORIAL		CIUDAD:Huelva, España	FECHA: 2009
REVISTA		VOLUMEN: XVII	NÚMERO:33

MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD				PREGRADO	
					ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:				MAESTRÍA	
	FECHA:				DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
En este artículo se reflexiona sobre la relación del juego con el desarrollo cognitivo y los procesos educativos en un tiempo de profundos cambios tecnológicos. En concreto, sobre el papel de los videojuegos en la construcción del conocimiento y la formación de los niños. Profundizando en la lógica de los videojuegos y en la relación compleja que los usuarios entablan con ellos, pueden extraerse interesantes ideas para repensar la teoría del conocimiento y la educación. El texto analiza primeramente el papel de los videojuegos en el mundo lúdico, para internarse posteriormente en sus modelos narrativos propios. Finalmente se valoran sus virtualidades para el aprendizaje y en general para la educación, sin olvidar sus riesgos. Se concluye en la valorización cognitiva y pedagógica del pensamiento conectivo que pueden desarrollar los videojuegos.	Videojuego, multimedialidad, aprendizaje, educación, construcción del conocimiento, pensamiento lúdico.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Juegos, juguetes y videojuegos. Juegos y tecnología. Universo lúdico y pensamiento narrativo.	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente.		
AUTOR	Gandulfo de Granato, María Azucena, Taulamet de Rotelli, Marta Raquel, Lafont de Batista, Ester.		
INDIVIDUAL			
COLECTIVO	X		
INSTITUCIONAL		SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Escrita		
EDITORIAL	Stella. Colección Itinerarios.	CIUDAD:Buenos Aires	FECHA: 2004

REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD	PREGRADO	
		ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:	MAESTRÍA	
	FECHA:	DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO: El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente.	
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR	AUDIOVISUAL	OTRO

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Este trabajo constituye, como hecho pedagógico-social-humano, un verdadero testimonio de lo que las autoras intentan transmitir: el valor del esfuerzo grupal, cuando lo mueve un mismo impulso creador y solidario. Como lo dice el prólogo a la primera edición, la obra tuvo su inspiración en la búsqueda de una metodología del aprendizaje auténticamente desarrollador, que tanto necesita la pedagogía. Para brindar su propuesta, las autoras, en un esfuerzo interdisciplinario, confluyen en una oferta didáctica de óptima proyección. En ella se combinan todo el goce creativo y liberador del arte y la actividad lúdica, con la organizacion instrumental y operativa del enfoque científico actual. Superando todas las perspectivas de la escuela tradicional, el libro ofrece un rico y novedoso material teórico práctico, tendiente a convertir cualquier nivel de la enseñanza, en un espacio propicio para la creatividad, expresión y crecimiento personal y colectivo.	El juego, proceso de aprendizaje, capacitación del docente.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El juego como estrategia	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Dualidad: competencias genéricas–dispositivos pedagógicos como estrategia para el aprendizaje en educación virtual.		
AUTOR	Guzmán Serna, María del Socorro		
INDIVIDUAL	X		
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL		SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Virtual : www.dialnet.unirioja.es		
EDITORIAL		CIUDAD:	FECHA: 2011
REVISTA	Poliantea	VOLUMEN: 7	NÚMERO: 12

MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD				PREGRADO	
					ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:				MAESTRÍA	
	FECHA:				DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Este artículo, hace parte del proyecto "Diseño del modelo para la evaluación de las competencias: comunicativa, tecnológica e investigativa, en la modalidad de Educación Virtual de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano", en el cual se muestran algunos hallazgos que dan cuenta del papel dual que juegan las Competencias comunicativa, tecnológica e investigativa, denominadas Competencias genéricas, en la estructura de la propuesta virtual del Politécnico. Por una parte, el modelo virtual busca que estas competencias sean un aporte en la formación profesional y en la vida de los estudiantes y por otra, muestra cómo las mismas son dispositivos pedagógicos que le permiten a la propuesta virtual del Politécnico realizar su gestión y apropiación de conocimiento. El contenido del trabajo se dividirá en tres partes: en primera instancia, se precisarán algunos conceptos básicos para clarificar los temas abordados; en segundo lugar, se presentará la experiencia del Politécnico con las competencias y su papel dual como estrategia para el aprendizaje en Educación Virtual y, por último, se presentarán algunas conclusiones.	Competencias genéricas, dispositivo pedagógico, prácticas pedagógicas, educación virtual.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		La competencia tecnológica	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Metodología de la Investigación.		
AUTOR	Hernández Sampieri Roberto, Fernández Collado Carlos, Baptista Lucio Pilar		
INDIVIDUAL			
COLECTIVO	X		
INSTITUCIONAL			SIGLA:
PUBLICACIÓN	Escrita: 4ta edición		
EDITORIAL	McGraw-Hill/Interamericana	CIUDAD: México	FECHA: 2006

REVISTA			VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD				PREGRADO		
					ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:				MAESTRÍA		
	FECHA:				DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO		

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Texto completamente renovado y actualizado de acuerdo con la acelerada evolución del campo de la investigación en las diferentes ciencias y disciplinas. Sin eliminar el contenido que lo ha convertido en un texto clásico líder, cambia en su estructura y agrega diversos temas. Las modificaciones han sido en gran medida resultantes de la retroalimentación y comentarios que han proporcionado decenas de profesores en Iberoamericana. Conserva su carácter didáctico y multidisciplinario, pero amplia sus perspectivas. La obra está dividida en cuatro partes: Los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación científica, el proceso de la investigación cuantitativa, el proceso de la investigación cualitativa y los procesos mixtos de investigación.	Metodología de la investigación, investigación cuantitativa, investigación cualitativa.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El proceso de la investigación cuantitativa. El proceso de la investigación cualitativa.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	Un modelo para investigación documental: guía teórico-práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación.
AUTOR	Hoyos Botero, Consuelo
INDIVIDUAL	X
COLECTIVO	

INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Escrita					
EDITORIAL	Señal	CIUDAD:Medellín		FECHA: 2000		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	Guía

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Un modelo para investigación documental, señala paso a paso el proceso a seguir través de cinco fases claramente diferenciadas en su conceptualización, objetivos, actividades tiempo proyectado y productos que sirven para orientar equipos de trabajo, hasta ahora, poco entrenados en la materia. La guía está dividida en tres partes: la primera nos introduce en la materia, denominada preliminares y agrupa una serie de reflexiones en torno a la investigación. Culmina esta primera parte con la reflexión: "Del fenómeno a su construcción" que es propiamente una mirada abarcativa sobre los estados del arte. En la segunda se hace una aproximación teórica a los estados del arte que son potentes herramientas para el desarrollo teórico, investigativo y social. En la tercera parte se presenta una guía práctica que facilite encausar, desarrollar y activar el trabajo con un orden y una dinámica propia, capaz de conducir a óptimos resultados en la investigación.	Investigación documental, objetivos, delimitación contextual, metodología, estados del arte.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Fichas	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA		
TÍTULO	La comunicación industrial y empresarial.	
AUTOR	Iñiguez Romero, Gregorio y González Quezada, Esperanza	
INDIVIDUAL		
COLECTIVO	X	
INSTITUCIONAL		SIGLA:

PUBLICACIÓN	Virtual www.eumed.net/libros/2009b/558/index.					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 2009		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
En el presente libro se encontraran las formas de comunicarse dentro y fuera del aula así como en lo laboral en la Industria y la Empresa, desde la verbal; El liderazgo, grupos de trabajo, tipos de personal con los que laboramos, etc., Asimismo ejemplos de documentos que utilizamos frecuentemente dentro y fuera de la industria y la empresa, como son los casos de la carta comercial, el memorándum, la circular (voluntaria y obligatoria), la bitácora, Currículum (hoja de vida), etc. para lograr una mejor comunicación. Por otra parte tienen la información adecuada para consulta de elaboración de documentos actuales, o en su caso llevar a cabo documentos de investigación.	Comunicación, Comunicación oral, comunicación escrita, comunicación en el ámbito público, técnicas de trabajo grupal.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Investigación documental	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA		
TÍTULO	El juego en los niños: Enfoque teórico.	
AUTOR	Meneses Montero, Maureen y Monge Alvarado, María de los Ángeles	
INDIVIDUAL		
COLECTIVO	X	
INSTITUCIONAL		SIGLA:

PUBLICACIÓN	Virtual: www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210					
EDITORIAL		CIUDAD: San Pedro		FECHA: 2001		
REVISTA	Revista Educación	VOLUMEN: 25		NÚMERO:2		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual. El artículo pretende dar generalidades de lo que es el juego, su importancia para el educador, teorías del juego y sus propulsores, así como la clasificación de los mismos. Esto permite al docente formular un concepto teórico que sustente las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase. Convirtiendo o dando así un sentido lógico a una actividad natural del niño y lo que se espera que él desarrolle integralmente en el aula.	Juego, educación, jardín infantil, teorías del juego.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Costa Rica	CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El rol del educador en el juego. Teorías del juego	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	Hacia una didáctica general dinámica
AUTOR	Nérici, Imídeo Giuseppe
INDIVIDUAL	X
COLECTIVO	

INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Escrita					
EDITORIAL	Kapelusz	CIUDAD: Buenos Aires		FECHA: 1970		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Un completo compendio de todos los elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje: el planeamiento didáctico, las fases del aprendizaje, los métodos y técnicas de validez, los principales tipos de material didáctico, sus usos, las actividades extraescolares, la disciplina, la evaluación del aprendizaje. Se presenta la siguiente clasificación general de los métodos que son: • Métodos de investigación que tratan de descubrir nuevos hechos. • Métodos de organización que trabajan sobre hechos ya conocidos • Métodos de transmisión que reciben también la denominación de métodos de enseñanza	Educación, didáctica, objetivos, planeamiento didáctico, aprendizaje, motivación.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Concepto de didáctica. El profesor y la didáctica	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA		
TÍTULO	Más grande, más rápido, mejor: la representación de la historia universal en civilización IV.	
AUTOR	Oliva Rota, Mercè, Besalú Casademont, Reinald y Ciaurriz Velasco, Fermín	
INDIVIDUAL		
COLECTIVO	X	
INSTITUCIONAL		SIGLA:
PUBLICACIÓN	Escrita/ virtual http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a5_La_representacion_de_la_historia	

	_universal_en_Civilization_IV.pdf					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 2009		
REVISTA	Comunicación	VOLUMEN:1		NÚMERO:7		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Civilization IV es un videojuego de estrategia muy popular que tiene como referente la Historia Universal. Habitualmente se ha hablado de su importante potencial divulgativo y pedagógico y, al mismo tiempo, se le ha acusado de representar la Historia a través de un punto de vista eurocéntrico. En este artículo se estudiará Civilization IV a través del análisis textual, centrado en las reglas del juego, la gameplay y la representación audiovisual. El objetivo es detectar qué visión de la Historia transmite el juego y enriquecer los análisis precedentes.	Reglas de juego, gameplay, análisis textual, fin de la Historia, utilitarismo, esencialismo, asimilación cultural, globalización, meritocracia.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Civilization IV como simulación. Utilitarismo y neutralidad axiológica. Cultura y globalización.	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA		
TÍTULO	Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento.	
AUTOR	Onrubia, Javier	
INDIVIDUAL	X	
COLECTIVO		
INSTITUCIONAL		SIGLA:

PUBLICACIÓN	Virtual: http://www.um.es/ead/red/M2					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 2005		
REVISTA	RED. Revista de Educación a Distancia,	VOLUMEN:		NÚMERO: II		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El artículo se plantea dos objetivos básicos. El primero es esbozar un marco teórico de carácter constructivista y socio-cultural para el estudio y análisis de los procesos virtuales de enseñanza y aprendizaje, estructurado en torno a los tres conceptos a los que hace referencia el título del texto: "actividad conjunta", "ayuda pedagógica" y "construcción del conocimiento". El segundo es explorar algunas de las implicaciones de este marco para el diseño y evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, en general, y para el diseño y evaluación de "objetos de aprendizaje", en particular.	Constructivismo, orientación socio-cultural, diseño instruccional, entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, objetos de aprendizaje, prácticas educativas mediadas por las TIC.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El aprendizaje virtual Enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA		
TÍTULO	La actividad Lúdica en la historia de la educación Española contemporánea.	
AUTOR	Payá Rico, Andrés	
INDIVIDUAL	X	
COLECTIVO		
INSTITUCIONAL		SIGLA:
PUBLICACIÓN	Virtual: http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0403108-160834/	

<table>
<tr><td>EDITORIAL</td><td colspan="2"></td><td>CIUDAD:</td><td colspan="2">FECHA:</td></tr>
<tr><td>REVISTA</td><td colspan="2"></td><td>VOLUMEN:</td><td colspan="2">NÚMERO:</td></tr>
<tr><td rowspan="4">MONOGRAFÍA O TESIS</td><td colspan="3" rowspan="2">UNIVERSIDAD
Universidad de Valencia</td><td>PREGRADO</td><td></td></tr>
<tr><td>ESPECILIZACIÓN</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">TÍTULO:</td><td>MAESTRÍA</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">FECHA:2007</td><td>DOCTORADO</td><td>X</td></tr>
<tr><td>CAPÍTULO</td><td colspan="2">TÍTULO</td><td colspan="3">LIBRO</td></tr>
<tr><td>DISTINTOS DOCUMENTOS</td><td>INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR</td><td></td><td>AUDIOVISUAL</td><td></td><td>OTRO</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">RESUMEN</td><td colspan="2">PALABRAS CLAVES</td></tr>
<tr><td colspan="4">Esta investigación es de carácter histórico, se inicia del planteamiento de que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, y a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud, se acaba convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría, degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de motivación. Consideramos todas aquellas actividades, ideas o planteamientos que se planifican y que poseen en su caracterización aquellos rasgos que consideramos lúdicos. Así, realizamos un recorrido por la historia educativa española contemporánea, atendiendo a estas actividades lúdicas o juegos, como instrumentos, medios u orientaciones que poseen las virtudes lúdicas de educación integral. Son objeto de nuestro interés, todas aquellas experiencias educativas que han ensayado la actividad lúdica en las prácticas escolares cotidianas a lo largo del último siglo y medio en nuestro país. También atendemos a todos aquellos planteamientos o llamadas realizadas por pedagogos españoles que reclaman la introducción del juego en nuestras escuelas, o bien por el aprovechamiento de los tiempos lúdicos extraescolares con fines educativos. Nuestra investigación es de carácter histórico, buscando apoyo en aquellas publicaciones pedagógicas periódicas y órganos de expresión docente más importantes de cada momento histórico estudiado, así como en monografías, manuales utilizados en las Escuelas Normales, reuniones científicas y congresos, legislación educativa, memorias técnicas de maestros presentadas ante la inspección educativa, etc. Una de las principales virtudes o rasgos sobre el que descansa gran parte de la investigación es la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral. El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica. Pero si bien en esta creencia o convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a posturas de renovación pedagógica, en cambio no ha sucedido lo mismo a la hora de llevar o trasladar este discurso a la práctica educativa cotidiana, sobre todo la escolar. La apuesta inicial o teórica por la actividad lúdica, choca en la mayoría de las ocasiones con la contraposición o enfrentamiento entre el juego (ocio) y el trabajo (negocio, negación del ocio). Podemos afirmar que prácticamente en casi todos los diferentes momentos del siglo XX se ha aplicado el juego</td><td colspan="2">Lúdica, juego, relaciones entre el juego y el trabajo, educación física, cooperación, civismo, el juego en la institución escolar.</td></tr>
</table>

a las diferentes didácticas escolares, si bien el período en que esta pedagogía lúdica encuentra mejor acomodo y se realizan mayor número de ensayos es durante el primer tercio del siglo XX.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Valencia (España).	CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Posibilidades educativas del juego. La lúdica y la educación intelectual. El juego como recurso de educación moral	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA						
TÍTULO	Del ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos.					
AUTOR	Pérez Latorre, Oliver					
INDIVIDUAL	X					
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-03-03					
EDITORIAL		CIUDAD:Barcelona		FECHA: 2012		
REVISTA	Comunicar	VOLUMEN:XIX		NÚMERO:38		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	
RESUMEN					PALABRAS CLAVES	
Desde su origen histórico, los juegos han planteado dramatizaciones sobre actividades fundamentales para la humanidad, como la siembra y recolección agrícola (juegos de mancala), la guerra (ajedrez) o la construcción (puzzles), pero los juegos más populares					Juegos, videojuegos, análisis, reglas, representación, significación, comunicación, cultura.	

sobre un mismo tipo de actividad varían de forma significativa en función del lugar y la época a la que pertenecen. En este sentido, el análisis comparado entre juegos tradicionales y videojuegos puede aportarnos una mirada particular y valiosa para profundizar en nuestra comprensión sobre la cultura popular de nuestro tiempo. ¿Qué rasgos distintivos presenta en los videojuegos de estrategia la dramatización de la guerra, en comparación con el ajedrez?, ¿qué distingue a las principales metáforas videolúdicas sobre la actividad de construcción de los puzzles tradicionales?... El objetivo de este artículo es abordar este tipo de cuestiones, a través de un análisis comparativo de la significación de juegos tradicionales y videojuegos populares. Los fundamentos teórico/metodológicos del trabajo se encuentran en la Historia del Juego, la Teoría del Diseño de Juegos y la Teoría de la Significación del Videojuego. Los resultados revelan elementos distintivos significativos entre los juegos tradicionales y algunos de los videojuegos más populares, y permiten verificar el interés de un modelo de análisis concebido para este estudio. Finalmente, en las conclusiones se reflexiona sobre la relación entre la significación de los videojuegos analizados y aspectos distintivos de la cultura contemporánea.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universitat Pompeu Fabra de Barcelona.	CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Mecánicas del juego universal	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA						
TÍTULO	Computerized Games and simulations in computer-assisted language learning: A Meta Analysis of research.					
AUTOR	Peterson, Mark					
INDIVIDUAL	X					
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://hstrik.ruhosting.nl/wp-content/uploads/2013/03/Peterson-Simulation-Gaming-2010.pdf					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 2010		
REVISTA	Simulation Gaming	VOLUMEN:		NÚMERO:41		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN		AUDIOVISUAL		OTRO	

	PUBLICAR					

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
This article explores research on the use of computerized games and simulations in language education. The author examined the psycholinguistic and sociocultural constructs proposed as a basis for the use of games and simulations in computer-assisted language learning. Research in this area is expanding rapidly. However, to date, few studies have critically investigated this body of work. The author reviewed key findings from influential studies. The author's analysis reveals that, although these studies are subject to limitations, simulations and games present valuable opportunities for effective language learning. The contemporary literature on theories of language acquisition hypothesizes that simulations and games are beneficial methods for helping learners acquire another language. This article concludes by identifying potential areas for future research.	Call, computer-assisted language learning, computerized game, computerized simulation, effective language learning, gaming, meta-analysis, MMORPG, MOO, psycholinguistic construct, research, second language acquisition, simulation, sociocultural construct, theories of language acquisition, virtual world.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		La investigación Psicolingüística. La investgigación sociocultural	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA				
TÍTULO	Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje: un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda.			
AUTOR	Quintero Zapata, Zulma Fassiola y Quintero Zapata, Atahualpa			
INDIVIDUAL				
COLECTIVO	X			
INSTITUCIONAL			SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Virtual: http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/1370			
EDITORIAL		CIUDAD:	FECHA:	
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD Universidad Tecnológica de Pereira		PREGRADO	X
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO: Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje: un estudio de caso		MAESTRÍA	

	a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda.					
	FECHA:2008				DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
La virtualidad es ya una realidad histórica ineludible, y a través de ella, la academia puede llevar el conocimiento. De tal suerte que si al aprendizaje de los individuos por medio de procesos apoyados en las nuevas tecnologías, se le incorpora el juego para darle vida y profundidad a los recursos educativos pueden ser implementados en la adquisición de saberes y habilidades, tendientes a ejercitar las capacidades y mejorar tanto la calidad como el estilo de vida de las personas y de la sociedad. La lúdica inmersa en la cotidianidad de las prácticas culturales, tiene como elemento fundamental el juego, a través del cual se puede potenciar la educación a través de los ambientes virtuales de aprendizaje. La estructura de un entorno virtual de aprendizaje adecuado permitirá jugar, entonces, el juego aquí se desarrolla alrededor del conocimiento y de la forma en que las personas pueden interactuar y relacionarse con él. Lo lúdico tiene que ver con la movilización del deseo y en éste caso es el deseo de comprender, de aprender, de descubrir. Analizaremos dos formas de jugar, el ludus y el paidía. Uno se refiere especialmente a la regla, a la norma dentro del juego. Paidía abandera la libertad, la espontaneidad y la posibilidad de la improvisación. Para buscar las evidencias de cómo se relacionan y complementan ambas, como Profesionales en Ciencias del Deporte y la Recreación nos interesa identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad articulada en torno a los cursos virtuales del SENA, a través del análisis de su plataforma de aprendizaje virtual así como las experiencias de tutores y alumnos que han participado en algunos cursos. Esta investigación en una evidencia de cómo en cualquier campo en el cual existan acciones humanas es posible intervenir y aportar desde nuestro quehacer profesional a la construcción interdisciplinaria de la Educación Virtual.	Educación virtual, enseñanza – aprendizaje, juegos, juegos educativos, SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje).

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03 04 05
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Educación virtual. Formas de	A B

	jugar. Entornos virtuales. Ambientes virtuales de aprendizaje. El curso virtual.	C D E

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA						
TÍTULO	Aplicaciones pedagógicas del juego de rol en la educación virtual: una experiencia en el contexto del examen de estado.					
AUTOR	Rodríguez Cuberos, Edgar Giovanni, Lozano Bonilla, Fernando, Castaño Zapata, B. y Díaz, D.					
INDIVIDUAL						
COLECTIVO	X					
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://vufind.uniovi.es/Record/ir-ART0000170055/Details					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: Julio,2007		
REVISTA	Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa	VOLUMEN:		NÚMERO: 23		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	
RESUMEN					PALABRAS CLAVES	
Se describe la utilización de una metodología bimodal (Virtual/presencial) de aprendizaje sustentada en el diseño y mantenimiento de juegos de rol como estrategias mediadoras de					Juego de rol, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Plataformas Virtuales, Educación a	

conocimiento e interacciones comunicativas a través de la utilización de la Plataforma Virtual de la Pontificia Universidad Javeriana (BlackBoard®) como soporte tecnológico. Los resultados obtenidos muestran cualitativamente el desarrollo de habilidades comunicativas en los participaciones y varios manifestaciones de creatividad en el desarrollo de las actividades propuestas lo que sugiere amplias posibilidades de generalizar la aplicación de los juegos de rol como alternativas pedagógicas para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje en escenarios virtuales de capacitación – formación en donde la clave del éxito del proceso depende de la fluidez de la comunicación y los lazos construidos a partir de esta entre docentes y estudiantes.		Distancia.	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad Pontificia Javeriana	CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Elementos del ambiente virtual. Lección virtual	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA							
TÍTULO	Modelo para la toma de decisiones militares. Una nueva opción para el ámbito gerencial.						
AUTOR	Rodríguez Forero, Luis Enrique						
INDIVIDUAL							
COLECTIVO							
INSTITUCIONAL				SIGLA:			
PUBLICACIÓN	Virtual: www.repository.unimilitar.edu.co						
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA:			
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:			
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD: Militar Nueva Granada			PREGRADO			
				ESPECILIZACIÓN	X		
	TÍTULO: Modelo para la toma de decisiones militares. Una nueva opción para el ámbito gerencial			MAESTRÍA			
	FECHA:2012			DOCTORADO			
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO X		Ensayo
RESUMEN				PALABRAS CLAVES			
En la actualidad gerencial, donde los líderes de las empresas				Toma de decisiones, ejecución.			

escudriñan con detenimiento las diversas herramientas para encontrar la llave mágica que les abra la puerta del éxito empresarial, cobra importancia cada propuesta que brinde innovación o por lo menos muestre un camino diferente. Como consecuencia, los innumerables métodos existentes para la toma de decisiones gerenciales brindan en muchos casos herramientas un tanto dispersas en el tiempo y espacio, que confunden al gerente y lo sumergen en un mar de opciones que en muchos casos lo llevan a tomar la decisión más errada. La aplicación ordenada y sistemática de un proceso que conlleve a la realización de diversas actividades con el propósito de identificar y solucionar problemas a bajo costo y con elevados ganancias, es la herramienta ideal para todo gerente sin importar el ámbito en el que se desempeñe (público, privado, militar, etc.). A lo largo de este ensayo, se describirán y analizarán algunos de estos métodos, sus similitudes, sus ventajas y desventajas en el momento de la aplicación y las bondades del Proceso Militar para la Toma de Decisiones aplicado por el Ejercito de Colombia como método secuencial y sistemático para ser adaptado en la toma de decisiones gerenciales en el sector civil.			
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad Militar Nueva Granada	CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Modelo toma de decisiones	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA				
TÍTULO	Investigación cualitativa en educción, fundamentos y tradiciones.			
AUTOR	Sandín Esteban, María Paz			
INDIVIDUAL	X			
COLECTIVO				
INSTITUCIONAL			SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Escrita			
EDITORIAL	McGraw-Hill/Interamericana	CIUDAD: Madrid	FECHA:2003	
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO	
			ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:		MAESTRÍA	
	FECHA:		DOCTORADO	
CAPÍTULO 3	TÍTULO Perspectivas teórico-epistemológicas en la investigación cualitativa	LIBRO Investigación cualitativa en educción, fundamentos y tradiciones.		

DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	
RESUMEN					PALABRAS CLAVES	
En la obra presentada, Sandín, pretende sensibilizar al lector sobre los acontecimientos y convicciones que marcan la tradición en la investigación cualitativa, centrando su disertación, en torno a las implicaciones que este hecho tiene en el campo de la educación. En su libro Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y tradiciones nos habla a través de tres grandes apartados sobre la Fundamentación teórica y epistemológica de la investigación cualitativa, acercándonos luego al conocimiento de la génesis y evolución de la investigación cualitativa en educación, para finalizar con el abordaje de la fundamentación teórico-metodológica de dicha investigación. Al abordar, grosso modo, el primer apartado, el cual subdivide en tres capítulos, la autora ofrece una aproximación a la investigación educativa, destacando algunos aspectos vinculados con el conocimiento científico en educación y su evolución histórica. El segundo apartado, incluye los capítulos cuatro y cinco; en el primero, la autora presenta en una línea cronológica el desarrollo histórico de la investigación cualitativa seleccionando algunos aportes relevantes en el ámbito educativo provenientes de diversas disciplinas sociales. Expone un panorama esclarecedor sobre el origen de los estudios etnográficos basados en el conocimiento de grupos culturales, pautas de socialización, modelos formales e informales de enseñanza. En el tercer apartado dirige la mirada del lector hacia el conocimiento de las bases conceptuales y metodológicas de la investigación cualitativa, evidenciando la dificultad hallada para definir este tipo de investigación, ante lo cual opta sabiamente por describir la misma, ofreciendo al lector la posibilidad de reconocer las diferentes modalidades agrupadas bajo este término.					Investigación cualitativa, tradiciones o métodos.	
LINSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO					CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03 04
OBSERVACIONES					NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
					Obejtivismo Subjetivismo Construccionismo. Interpretativismo	A B C D

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	El Juego: una estrategia importante.

AUTOR	Torres, Carmen Minerva					
INDIVIDUAL	X					
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA:		
REVISTA	Revista venezolana de educación Educare	VOLUMEN:6		NÚMERO: 19		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectiativas de los niños. Este trabajo fue de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Villegas, de El Jobo. Trujillo. Venezuela. El objetivo principal fue Proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal. Todas las exeriencias fueron realizadas en el aula con microclases de aprendizaje como una forma de dinámica diferente a la realizada por los docentes. Estas estrategias aparecen en el trabajo general. Se consultaron autores como Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Paget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros.	Juego, estrategia, micro clase.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de los Andes (Venezuela)	CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El juego. Diseño de los juegos.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

AUTOR	Torres, Carmen Minerva y Torres Perdomo, María Electa					
INDIVIDUAL						
COLECTIVO	X					
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA:		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD Universidad de los Andes (Venezuela)			PREGRADO	X	
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.			MAESTRÍA		
	FECHA:2007			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El juego es reconocido alrededor del mundo, sin tomar en cuenta ni razas, ni credos ni ideologías. Tuvo sus orígenes en Grecia. La idea helénica del juego aparece en la épica de Homero y de Hesíodo y se le concibió como una noción de poder físico, luego pasa a ser paidea como el inocente juego de niños. Por este motivo el objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego es el elemento principal. El trabajo es de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, realizado en las U.E. María Electa Torres Perdomo, de Puente Carache y Miguel Enrique Gudiño Villegas, de El Jobo. El trabajo se desarrolló en el aula como una forma de proponer al juego como estrategia a través de microclases de aprendizaje. Se tomaron como referencia autores como: Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), con la finalidad de ahondar los criterios y referencias no sólo del juego, sino también del proceso de aprendizaje.	Estrategia, microclase, juego.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de los Andés (Venezuela)	CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El juego. Diseño de los juegos. Microclase	A B C

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO	El juego tradicional en la socialización de los niños. En: Moreno, Juan A. (Coord.).Aprendizaje a través del juego.					
AUTOR	Trigueros Cervantes, Carmen					
INDIVIDUAL	X					
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=749358					
EDITORIAL		CIUDAD:		FECHA: 2002		
REVISTA	Aljibe	VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
En nuestros días la cultura popular y las tradiciones se encuentran en un momento difícil, por un lado se tratan de mantener y recuperar, y por otro se enfrentan a fenómenos como la globalización que está provocando la perdida de singularidad cultural de los distintos pueblos y lugares, dando lugar a una cultura universalizada. Entendemos que con la inclusión de los juegos tradicionales como contenidos específicos del currículum de Educación Física, de alguna manera se trata de darles preponderancia en el ámbito escolar. Somos conscientes que el simple hecho de su formalización curricular no implica su presencia en el marco de la práctica de aula. La investigación que presentamos pretende profundizar en la realidad anteriormente descrita, planteándonos los siguientes interrogantes como punto de partida: ¿los maestros y maestras están utilizando el juego tradicional para transmitir la cultura popular y así mantener tradiciones motrices y tradiciones de transmisión oral?, ¿estamos ante un contenido de enseñanza de transmisión cultural o frente a una estrategia metodológica para el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas?, ¿es un contenido significativo para los niños y niñas de esta sociedad postmoderna?, ¿responde a las necesidades del entorno adaptándose a las necesidades de los niños y niñas y conectándolos con su clima cultural y social?	Juego, tradición y cultura, lúdica, educación.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Significaciones y perspectivas del juego.	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA							
TÍTULO	Le temps des études.						
AUTOR	Verret, Michel						
INDIVIDUAL	X						
COLECTIVO							
INSTITUCIONAL				SIGLA:			
PUBLICACIÓN	Escrita						
EDITORIAL	Librairie Honoré Champion	CIUDAD: París		FECHA: 1975			
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:			
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO			
				ESPECILIZACIÓN			
	TÍTULO:			MAESTRÍA			
	FECHA:			DOCTORADO			
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO		
RESUMEN					PALABRAS CLAVES		
En esta obra la didáctica se define como la transmisión de aquellos que saben a aquellos que no saben. De aquellos que han aprendido a aquellos que aprenden entonces, se plantea la pregunta de la caracterización del tipo de saber transmitido. No se puede enseñar un objeto sin transformación: "Toda práctica de enseñanza de un objeto presupone, en efecto; la transformación previa de su objeto en objeto de enseñanzaLa transmisión del saber debe autonomizarse con relación a la producción y la elaboración del saber: "en este trabajo de separación y de transposición, se instituye necesariamente una distancia entre la práctica de enseñanza, la práctica en la que el saber es enseñado, es decir, la práctica de transmisión y la práctica de invención.					Aprender, didáctica, enseñanza.		
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO				CÓDIGO	NÚMERO 01		
OBSERVACIONES				NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO		
				Concepto de didáctica	A		

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	La Didáctica como estudio de la Educación. En: Medina Rivalla, A. y Sevillano García, M. L. (Coords) Didáctica-adaptación. El currículum: fundamentación, desarrollo y evaluación.
AUTOR	Zabalza Beraz, Miguel Ángel
INDIVIDUAL	X

COLECTIVO					
INSTITUCIONAL			SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Escrita.				
EDITORIAL	UNED	CIUDAD: Madrid	FECHA: 1990		
REVISTA		VOLUMEN:	NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO		
			ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:		MAESTRÍA		
	FECHA:		DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO Tomo II			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL	OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
En esta obra se define la didáctica como el campo del conocimiento de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran sobre todo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, plantea El papel central de los contenidos en el currículum es tal que define, de algún modo, la selección y estructuración de "tareas". Porque, en efecto, aunque contenido y forma de la "tarea" son aspectos relacionados, no hay tareas universalmente válidas para cualquier contenido, de manera que diferentes contenidos demandan tareas diferentes. De otro modo, diversas concepciones epistemológicas de la ciencia generan diversas actividades metodológicas. En definitiva, aunque las actividades sean el centro del currículum, éstas dependen de los contenidos.	Curriculum, didáctica, educación.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Concepto de didáctica	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	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”.		
AUTOR	Zapata-Ros, Miguel		
INDIVIDUAL	X		
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL		SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Virtual http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf		
EDITORIAL		CIUDAD:	FECHA: 2012

REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO	
				ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:			MAESTRÍA	
	FECHA:			DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL	OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
En este trabajo se exponen las bases para la construcción de un modelo teórico del aprendizaje, y de la elaboración del conocimiento, a partir de entornos conectados de aprendizaje. Para ello partiremos de una visión crítica del conectivismo, y de una premisa básica: el reconocimiento y estudio de las aportaciones de las teorías existentes, cuyo alcance está todavía por desarrollar en función de las potencias de los entornos sociales y ubicuos. Haremos alguna reflexión sobre por qué se produce ese fenómeno en la etapa actual de desarrollo, en la Sociedad del Conocimiento y de la Información, para en una fase posterior utilizar las conclusiones como base del nuevo modelo.	Conectivismo, aprendizaje, conductismo, cognitivismo, contructivismo, teorías del aprendizaje.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Alcalá (España)	CÓDIGO	NÚMERO 01 02 03 04
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		El aprendizaje Conductismo y cognitivismo Constructivismo El aprendizaje virtual como proceso de construcción	A B C D

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA	
TÍTULO	El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un concepto y unas categorías para su comprensión.
AUTOR	Zambrano Leal, Armando

INDIVIDUAL	X					
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL				SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Escrita					
EDITORIAL		CIUDAD: Medellín		FECHA: 2006		
REVISTA	Revista Educación y Pedagogía.	VOLUMEN: XVIII		NÚMERO: 44		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
El concepto pedagogía en la obra del pedagogo francés Philippe Meirieu se presenta como el resultado de la experiencia adquirida a lo largo de tres décadas. La preocupación de sí y la preocupación por el otro revelan la base teórica del concepto. La pedagogía reflexiona la educación, los aprendizajes, la enseñanza y la escuela. Cada categoría remite a dimensiones específicas, las cuales dan cuenta de su formación en el campo de las ciencias humanas. El terreno de reflexión se encuentra en las ciencias de la educación y la pedagogía diferenciada, lugar donde logra producir un nuevo discurso pedagógico.	Pedagogía, escuela, enseñanza, aprendizajes, ciencias de la educación, pedagogía diferenciada, Philippe Meirieu.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO		CÓDIGO	NÚMERO 01
OBSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Pedagogía	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA			
TÍTULO	Pedagogía e historia.		
AUTOR	Zuluaga Garcés, Olga Lucía		
INDIVIDUAL			
COLECTIVO			
INSTITUCIONAL			SIGLA:
PUBLICACIÓN	Escrita, oral		
EDITORIAL	Universidad de Antioquia	CIUDAD:Medellín	FECHA: 1987

REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO	
				ESPECILIZACIÓN	
	TÍTULO:			MAESTRÍA	
	FECHA:			DOCTORADO	
CAPÍTULO	TÍTULO		LIBRO		
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	

RESUMEN	PALABRAS CLAVES
Desde hacía mucho tiempo el concepto de práctica pedagógica había sido desterrado del ámbito de la enseñanza por el alud de las ciencias de la educación. Dos pedagogos notables, Herbart y Claparéde, hicieron uso de tal concepto indicando el ejercicio de la enseñanza. La autora recogió esa tradición para reivindicar la enseñanza como lo sustancial de la Pedagogía. Y para indicar el contexto de la recuperación de la práctica pedagógica, como su rescate, quiero traer a cuento unas ideas acerca de la Pedagogía y del maestro, en sus condiciones institucionales de existencia, que han estado presentes en el trabajo que emprendí desde 19751 y que en la actualidad encuentra nuevos desarrollos en el proyecto "La práctica pedagógica del siglo XIX en Colombia". El maestro es el designado en la historia como soporte del saber pedagógico. Sin embargo, otros le han hurtado su palabra y las instituciones actuales del saber pedagógico no sólo han reducido la Pedagogía a un saber instrumental sino que también al desconocer la historicidad de la Pedagogía han atomizado a tal punto su discurso que otros sujetos de las ciencias humanas se han repartido, a la manera de un botín, el complejo saber de la Pedagogía. Queda como secuela que el maestro sigue siendo un peregrino de su saber y que su destino de peregrino es aprendido paradójicamente en las propias instituciones del saber pedagógico. Como si los conocimientos estuvieran hechos de una sustancia maleable y fuese preciso modelarlos, como si el lenguaje de los conocimientos tuviera que ser mirado y enunciado a través de una rejilla, al maestro se le provee de un método para transformar el discurso del conocimiento en contenidos para la enseñanza.	Enseñanza, historia, pedagogía.

INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad de Antioquia	CÓDIGO	NÚMERO 01
BSERVACIONES		NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
		Pedagogía	A

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA

TÍTULO	Introducción a la metodología de la Investigación.

AUTOR	Ávila Baray, Héctor Luis					
INDIVIDUAL	X					
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL					SIGLA:	
PUBLICACIÓN	Virtual. www.eumed.net/libros/2006c/203/					
EDITORIAL		CIUDAD: Chihuahua			FECHA: 2006	
REVISTA		VOLUMEN:			NÚMERO:	
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD			PREGRADO		
				ESPECILIZACIÓN		
	TÍTULO:			MAESTRÍA		
	FECHA:			DOCTORADO		
CAPÍTULO: III	TÍTULO: Los métodos de investigación social		LIBRO: Introducción a la metodología de la Investigación.			
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	
RESUMEN					PALABRAS CLAVES	
Este libro está dirigido a las personas que tengan un genuino interés en iniciarse en el proceso de investigación, proporcionando los fundamentos básicos para realizar una investigación científica, haciendo énfasis en que a investigar se aprende investigando, es decir, no se puede enseñar a nadie a nadar fuera de la alberca. Aquí se concibe el proceso de investigación como un proceso cíclico y no como un proceso lineal. Las actividades de investigación sugeridas al final de cada capítulo tienen el propósito de vincular la teoría con la práctica. En virtud de que el estudiante de metodología de la investigación en raras ocasiones pasa del nivel teórico-conceptual a la aplicación práctica desarrollando un proceso de investigación completo. La perspectiva de este material está basada en el trabajo de grandes investigadores como Fred Kerlinger, Walter Wallace y Paul Leedy entre otros.					Metodología de la investigación, problema, investigación.	
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO					CÓDIGO	NÚMERO 01 02
OBSERVACIONES					NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO
					Investigación documental. Etapas de la investigación documental.	A B

RESEÑA BIBLIOGRÁFICA						
TÍTULO	Cálculo Tamaño Optimo de la Muestra .					
AUTOR	Ramos , Antony - Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM)					
INDIVIDUAL						
COLECTIVO						
INSTITUCIONAL	X			SIGLA:		
PUBLICACIÓN	Virtual: http://es.slideshare.net/maule/guia-tamao-de-la-muestra					
EDITORIAL		CIUDAD: Santa Ana de Coro – Venezuela		FECHA: 2012		
REVISTA		VOLUMEN:		NÚMERO:		
MONOGRAFÍA O TESIS	UNIVERSIDAD		PREGRADO			
			ESPECILIZACIÓN			
	TÍTULO:		MAESTRÍA			
	FECHA:		DOCTORADO			
CAPÍTULO	TÍTULO	LIBRO				
DISTINTOS DOCUMENTOS	INVESTIGACIÓN SIN PUBLICAR		AUDIOVISUAL		OTRO	Módulo - Estadistiica Aplicada a la Investigación (Electiva)
RESUMEN				PALABRAS CLAVES		
Para determinar el tamaño de una muestra se toman en cuenta varios aspectos relacionados con el parámetro y el estimador , el sesgo , el error muestral , el nivel de confianza y la varianza poblacional. Calcular el tamaño de la muestra representa un criterio esencial para poder llevar a cabo una investigación bajo el esquema de método científico.				Parámetro , error muestral, nivel de confiabilidad, tamaño de la muestra, proporción, probabilidad y población .		
INSTITUCIÓN QUE TIENE EL DOCUMENTO	Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM)			CÓDIGO	NÚMERO 01	
OBSERVACIONES				NÚCLEO TEMÁTICO	DOCUMENTO	
				Calculo tamaño de la muestra	A	

ANEXO N° 2: NÚMERO DE FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS CONSULTADAS

I. PM	I. SEC	LIBRO	PÁG WEB	TESIS	BASES DE DATOS	REVISTA (Artículo científico)	TÍTULO	AUTOR (ES)	AÑO	PP
X		X					Introducción a la metodología de la Investigación.	Ávila Baray Héctor Luis.	2006	1- 174
X					http://www.redalyc.org	Redalyc	Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes.	A ymerich-Franch Laura.	2012	183-197
	X		http://clio.rediris.es				Aprender historia con el juego Age of empires.	Ayén, Francisco.	2010	1-3
X						Revista electrónica didáctica Redele,	Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE.	Baretta, Danielle	2006	1-15
	X					Revista Digital	El juego como herramienta de	Benitez Murillo,	2009	1-11

						Innovación y experiencias educativas	aprendizaje	Mariia Isabel		
X				X			El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.	Campos Rocha Mariana, Chacc Espinoza Ingrid y Gálvez González Patricia	2006	1-376
	X		www.galeon.com/serespontaneo/aficiones1433579				El juego como herramienta en la educación social	Cárdenas Silva, J.M.	2007	-
	X					Secretaría de Educación Pública Dirección General de Educación Superior Escuela Nacional de	Guía de Autoaprendizaje: Investigación Documental.	Cortés, Guillermo & García, Silvia	2003	1-96

						Biblioteconomía y Archivonomía				
X						Gibralfaro. Estudios pedagógi-cos	El Juego Como Actividad De Enseñanza-Aprendizaje.	Crespillo Álvarez, Eduardo	2010	14
X						Revista Nueva Aula Abierta	El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?	Chacón, Paula	2008	1-8
X		X					Didáctica.	De La Torre, M.	1993	1-48
X		X					Educación y sociología.	D Durkheim, Émile	1975	1-128
X		X					Documento Maestro Condición de Calidad. Programa de Tecnología en Gestión Militar. Coveñas-Sucre. S.d.	Escuela de Formación de Infantería de Marina.	2014	1-405

X		X					Análisis de problemas y toma de decisiones.	Espíndola Castro, José Luis.	2005	1-184
X				X			El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil.	Esteban Jacinto, Jorge.	2012	1-42
					http://sag.sagepub.com/	Simulation Gaming	Business Simulation Games: Current Usage Levels—An Update.	Faria, A.J.	1998	97-110
X		X					Pedagogía del conocimiento.	Flórez Ochoa, Rafael.	2005	1-360
X						Revista Ibérica	Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos.	García Carbonell Amparo y Watts Francés.	2007	65-84
				X			Investigación Documental sobre	García Rivera,No	2009	1-124

							el modelo de intervención integral en autismo (MIIA) como estrategia de enseñanza para los niños y jóvenes con autismo en Puerto Rico.	elia.		
X						X	Videojuego se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación.	Gramigna Anita y González Faraco, Juan C.	2009	157-164
X		X					El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente.	Gandulfo de Granato, María Azucena et al.	2004	1-246
X					www.dialnet.unirioja.es	Poliantea	Dualidad: competencias genéricas– dispositivos pedagógicos como estrategia para el aprendizaje en educación virtual.	Guzmán Serna María del Socorro.	2010	33-46

X		X					Metodología de la Investigación.	Hernández Sampieri Roberto, Fernández Collado Carlos, Baptista Lucio Pilar.	2006	1-850
X		X					Un modelo para investigación documental: guía teórico-práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación.	Hoyos Botero, Consuelo.	2000	1-74
X		X (Virtual)					La comunicación industrial y empresarial.	Iñiguez Romero Gregorio y González Quezada, Esperanza.	2009	1-166
X				X			El juego como medio para la adquisición de	López Rivera, Maria	2005	1-102

							aprendizaje significativo en educación preescolar	Aydeé		
X					Dialnet .uniroja.e s		El juego en la prevención de las dificultades de aprendizaje (D.A).	Martinez Benedicto, Maria Angeles y Vicente Beltran, Rosa Lupe	1995	1-7
X		X					Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.	Méndez Barceló, Alberto; Rivas Dieguez, Aramis y Del toro Borrero, Marlene	2007	1-78
X					www.redaly c.org	Revista Educación	El juego en los niños: Enfoque teórico.	Meneses Montero Maureen y Monge Alvarado, María de los Ángeles.	2001	113-124
	X		http:// www.				El aprendizaje por el juego motriz en	Moreno Murcia,	1996	1-35

			um.es /unive fd/jue goinf. pdf				la etapa iinfantil.	Juan Antonio		
X						Revista ensayos	El juego en el medio escolar.	Motañez, J;Sanchez, T; Lopez, R; Latorre,J. M; Blanc, P;Sanchez ,M.J;Serra no,J.P y Turégano, P.	2000	1-25
X		X					Hacia una Didáctica General Dinámica.	Nérici, Ilmídeo Giuseppe.	1970	1-601
X						Comunica- ción	Más grande, más rápido, mejor: la representación de la historia universal en civilización IV.	Oliva Rota, Mercè; Besalú Casade, Mont Reinald y Ciaurriz Velasco Fermín.	2009	62-79

X					http://www.um.es/ead/red/M2	RED. Revista de Educación a Distancia,	Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento.	Onrubia, Javier.	2005	2-16
X				X			La actividad Lúdica en la historia de la educación Española contemporánea.	Payá Rico, Andrés.	2007	1-634
X						Comunicar	Del ajedrez a Starcraft. Analisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos.	Pérez Latorre Oliver.	2012	121-129
X					http://sag.sagepub.com/	Simulation Gaming	Computerized Games and simulations in computer-assisted language learning: A Meta Analysis of research	Peterson Mark.	2010	72-93

X				X			Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje: un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda.	Quintero Zapata, Zulma Fassiola y Quintero Zapata, Atahualpa	2008	1-171
X		http://es.slideshare.net/maule/guia-tamao-de-la-muestra					Cálculo tamaño óptimo de la muestra	Ramos, Anthony/ Universidad Nacional Experimental-UNEFM	2012	1-10
X						Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa	Aplicaciones pedagógicas del juego de rol en la educación virtual: una experiencia en el contexto del	Rodríguez Cuberos, Edgar Giovanni, Lozano Bonilla	2007	1-17

							examen de estado.	Fernando, Castaño Zapata, B. y Díaz, D.		
X				X			Modelo para la toma de decisiones militares. Una nueva opción para el ámbito gerencial.	Rodríguez Forero, Luis Enrique.	2012	1-24
X		X					Investigación cualitativa en educción, fundamentos y tradiciones.	Sandin Esteban, María Paz.	2003	1-280
X					http://www.redalyc.org	Revista venezolana de educación Educare	El Juego: una estrategia importante.	Torres, Carmen Minerva.	2002	289-296
X				X			El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.	Torres, Carmen Minerva y Torres Perdomo, María Electa.	2007	1-96
X					http://dialnet.unirioja.es	Aljibe	El juego tradicional en la	Trigueros Cervantes,	2002	119-132

							socialización de los niños. En: Moreno, Juan A. (Coord.).Aprendizaje a través del juego.	Carmen.		
X		X					Le temps des études	Verret, Michel.	1975	1-837
X		X					La Didáctica como estudio de la Educación. En Medina Rivalla, A. y Sevillano García, M. L. (Coords) Didáctica-adaptación. El currículum: fundamentación, desarrollo y evaluación.	Zabalza Beraza, Miguel Ángel.	1990	139
X					http://eprints.rclis.org		Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a	Zapata-Ros, Miguel.		2-49

							partir de una visión crítica del "conectivismo".			
X						Revista Educación y Pedagogía.	El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un concepto y unas categorías para su comprensión.	Zambrano Leal, Armando		35-50
X		X					Pedagogía e historia.	Zuluaga Garcés, Olga Lucía		1-193