

*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898476*

RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>

ISSN: 2007 – 7890.

Año: II. Número: 2 Artículo no.6 Período: Octubre 2014-Enero 2015.

TÍTULO: El videojuego didáctico interactivo: un recurso para fomentar valores en estudiantes de educación básica.

AUTORES: Máster. José Agustín Moreno Alejo, Dra. Marcela Georgina Gómez Zermeño, y Máster. Nancy Janett García Vázquez.

RESUMEN: Esta investigación presenta un estudio exploratorio sobre el uso del videojuego como estrategia didáctica para fomentar los valores en estudiantes de noveno grado en una institución colombiana. Los objetivos son determinar cómo el videojuego basado en las Tecnologías de la Información y la Comunicación contribuye al desarrollo de valores y analizar su uso como herramienta facilitadora en la enseñanza de valores. Los 132 participantes tomaron un cuestionario antes y después de utilizar el videojuego para analizar su efecto. Los resultados muestran que hubo un impacto positivo, aceptación, respecto a su uso, y un cambio de actitud en sus valores.

PALABRAS CLAVES: videojuego interactivo, valores, aprendizaje significativo, TIC, educar con valores.

TITLE: The interactive educational videogame: a resource to promote values in students of basic education.

AUTHORS: Máster. José Agustín Moreno Alejo, Dra. Marcela Georgina Gómez Zermeño, y Máster. Nancy Janett García Vázquez.

ABSTRACT: This research shows an exploratory study about the use of the videogame as a didactic strategy to promote values in ninth grade students of a Colombian school. The aims are to determine how the use of a videogame based on the Information and Communication Technologies contributes to the development of values, and to analyze its use as a tool to facilitate the teaching of values. The 132 participants answered a questionnaire before and after using the videogame to analyze its effect. The results showed a positive impact, acceptance about its use, and a change of attitude in their values.

KEY WORDS: interactive game, values, meaningful learning, ICT, educate through values.

INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, es imperante cuestionar el paradigma de los modelos pedagógicos tradicionales, donde se desarrollan procesos repetitivos de transmisión de conocimiento del docente hacia el estudiante, replicando contenidos y estrategias de un libro guía sin tener en cuenta el contexto de los estudiantes. Es necesario el diseño de nuevas estrategias y metodologías, por lo cual este estudio propone la utilización del videojuego como ayuda al desarrollo de comportamientos sociales, el desarrollo cognitivo, y la autonomía de estudiantes.

El tipo de educación en valores que se debe impartir desde la escuela ha sido un tema de discusión, porque las costumbres y los códigos morales cambian de un país a otro, e incluso entre regiones dentro del mismo país. Por esta razón, los criterios para evaluar el aprendizaje en valores y actitudes deben ser diseñados de acuerdo al contexto local, tomando en cuenta las necesidades del entorno, y el perfil del estudiante y del ciudadano que cada institución desea formar.

La presente investigación pretende mostrar una estrategia innovadora para enseñar y fomentar los valores en estudiantes del grado noveno de educación básica, utilizando un videojuego didáctico apoyado en herramientas de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que motive y genere en los estudiantes aprendizajes significativos que les permitan transformar la problemática social y política de su entorno a través de la implementación de valores.

DESARROLLO.

1. Planteamiento del problema.

En el sistema educativo colombiano, la educación en valores ha pasado a un segundo plano debido a la orientación por las ciencias y las técnicas a que se han encaminado los planes de estudio. La asignatura de Educación Ética y Valores Humanos del ciclo de educación básica en Colombia, tiene una frecuencia de 2 horas por semana, menor a las 6 horas de asignaturas como Lenguaje y Matemáticas. En diversas instituciones educativas se asigna a docentes que no cumplen con el perfil académico para su enseñanza, pues son profesionales de otras áreas. Resulta urgente y necesario optar por una estrategia que permita afianzar de manera significativa, los diferentes valores que puede aprender un alumno en su proceso escolar durante el ciclo de educación básica. Una estrategia basada

en la inclusión de las TIC para la enseñanza de valores, se beneficiaría de las ventajas motivacionales y didácticas a través de la creación de simulaciones para generar situaciones de aprendizaje que den respuesta a sus necesidades formativas (Gisbert, Cela-Ranilla e Isus, 2010).

La utilización de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje se encuentra a la vanguardia como metodología y estrategia educativa por los recursos que brinda, y al integrarlas al currículo traen beneficios, tales como el potenciar la inteligencia y los sentidos, la solución de problemas, las relaciones pluridimensionales entre emisores y receptores, además de ampliar experiencias a través de la simulación (Rodríguez, 1996, Gómez-Zermeño, 2012).

Para este estudio, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera el uso de un videojuego didáctico interactivo contribuye al desarrollo de valores en los estudiantes del grado noveno del ciclo de educación básica del Instituto Técnico Industrial de la ciudad de Villavicencio en Colombia?

El objetivo general del estudio fue determinar cómo contribuye el uso de un juego como estrategia didáctica basada en las TIC, al desarrollo de valores en los estudiantes del grado noveno de educación secundaria. Entre los objetivos se buscó valorar la utilidad que tiene el uso de un videojuego en la educación en valores de estudiantes de educación y analizar el uso de las TIC como herramienta facilitadora en la enseñanza de valores en educación básica. Se planteó como hipótesis que el uso de un videojuego como recurso didáctico apoyado en las TIC contribuye al fomento de valores éticos en estudiantes del grado noveno de educación básica en una secundaria de Colombia. Esta hipótesis fue puesta a comprobación mediante pruebas estadísticas, una vez recolectada la información necesaria.

2. Marco Teórico.

2.1 Educación en valores.

Los valores son considerados como cualidades independientes del individuo y de carácter absoluto. Ellos determinan en gran medida el comportamiento humano, tanto de su conducta como de sus actitudes, las cuales son fundamentales en la personalidad de cada individuo.

La formación de valores es un proceso a lo largo de la vida que surge a través de la educación e interacción con otras personas. La primera educación se presenta en el núcleo familiar, cuando el niño aprehende lo que observa y lo acepta como real y verdadero. Fragoso y Canales (2008) sostienen que el niño internaliza el mundo de acuerdo a los parámetros que le ofrece la familia, como el único existente y que puede concebir. Por eso, los padres deben realizar este proceso de manera consciente para formar en valores que permitan a sus hijos un acercamiento con el mundo real.

Para Cardona (citado en Pariente, 2006), los valores son convicciones adquiridas mediante experiencias significativas, relacionadas con el compromiso del hombre hacia sí mismo y todo lo que lo rodea. Los valores varían mucho de un lugar a otro, incluso dentro del mismo país. También varían según las costumbres familiares o los individuos mismos. Los valores se fomentan y aprenden a través de la educación y la interacción con otras personas. Existen diferentes tipos de valores: familiares, socioculturales, personales, espirituales, materiales, éticos y morales, etc.

A partir de la Constitución Política de 1991, en Colombia, el área de Educación Ética y Valores Humanos tomó fuerza debido a la creciente crisis política y social. Según la Ley

115 o Ley General de Educación en su artículo 23, las instituciones educativas deben ofrecer la asignatura de Educación Ética y Valores Humanos, la cual se ha convertido en obligatoria y fundamental dentro de los *pensum* académicos. Aún así, la educación en valores dentro del sistema educativo colombiano no ha cobrado la relevancia suficiente, lo que hace imprescindible establecer estrategias para favorecer su desarrollo y potenciación entre los estudiantes.

2.2 Estrategias educativas basadas en las TIC.

Para fomentar los valores mediante estrategias innovadoras, es necesario trascender a través del dominio cognoscitivo de las disciplinas, lo que implica fomentar el uso de nuevos métodos pedagógicos y didácticos que faciliten la adquisición de técnicas, competencias y capacidades de comunicación, creatividad y análisis crítico, pensamiento independiente y trabajo en equipo en contextos multiculturales, requiriendo desarrollar la creatividad para combinar los conocimientos con la ciencia y las tecnologías avanzadas (Alemán, Gómez-Zermeño, Parada y Sáenz, 2011, Rivero, Gómez-Zermeño y Abrego, 2013).

Pariante (2006) afirma que las tecnologías relacionadas con la informática y las telecomunicaciones llevan consigo una carga valorativa y cuando se utilizan en la educación, esta carga de valores puede ser aprovechada para potenciar sus beneficios. Las herramientas tecnológicas en el aula permiten realizar procesos que dirijan a la adquisición de conocimientos, procedimientos, y actitudes en la formación educativa (Cacheiro, 2011). Es necesario entonces que los docentes adquieran competencias en la aplicación de las TIC en la educación, y así beneficiarse de las posibilidades que ofrecen para el desarrollo personal y social de los estudiantes, y para la formación de actitudes y valores, que en última instancia, es quizá el principal objetivo del proceso educativo.

2.3 El juego como estrategia didáctica.

El videojuego es una herramienta útil dentro del proceso educativo, por cuanto puede impactar en aspectos relacionados con el ser, el conocer, el saber hacer y el convivir. Constituye una de las principales estrategias pedagógicas de apoyo, para el proceso enseñanza y aprendizaje, y representa una experiencia significativa y de contribución en el desarrollo biológico, cognitivo, social, motriz y espiritual del niño (Torres, Padrón y Cristalino, 2007).

Según Torres (2002) se deben hacer 5 preguntas básicas a considerar al momento de implementar una estrategia de aprendizaje: ¿Qué se quiere fomentar?, ¿Cómo desarrollar el proceso?, ¿Qué recursos se tienen disponibles?, ¿Por qué es útil el aprendizaje que se busca enseñar?, ¿Para qué es útil el aprendizaje que se busca enseñar?.

De acuerdo con Torres et al. (2007), el juego afecta de una manera directa la totalidad del ser, trayendo beneficios biológicos; esto, ya que favorece el desarrollo del cuerpo y la coordinación motriz, agudiza los sentidos, propicia la coordinación entre el sistema nervioso central y el sistema muscular y la comunicación. En cuanto a sus beneficios cognoscitivos, favorece la adquisición de conceptos, de un pensamiento lógico y objetivo, además de potenciar la imaginación y el pensamiento simbólico. Respecto a los beneficios del desarrollo socioemocional, permite demostrar las facultades propias en un ambiente cooperativo y de intercambio, favorece el autoestima, y permite explorar experiencias de convivencia, roles y funciones sociales. Así, se puede afirmar, que el juego por tener incidencia en la formación integral de toda persona, debe ser una herramienta importante e imprescindible en la creación de estrategias de aprendizaje al ser implementadas en un nivel educativo.

3. Metodología.

El presente estudio se ubica dentro del paradigma de investigación positivista, por cuanto cumple con el principio de verificación; es decir, se puede replicar; con la definición de hipótesis, y la definición clara de las variables a estudiar (Valenzuela y Flores, 2012).

Para esta investigación se utilizó un diseño exploratorio, transeccional, correlacional y cuasiexperimental: exploratorio, por cuanto se trata de un tema poco conocido y puede constituir el comienzo de otros estudios, transeccional porque las mediciones se realizaron durante un tiempo específico; correlacional, porque evalúa la relación entre la variable uso de un videojuego didáctico en el computador (variable independiente) y el desarrollo de valores éticos (variable dependiente), y cuasiexperimental, porque los sujetos no se asignan al azar a los grupos, sino que dichos grupos ya se encuentran formados antes del experimento. Se midió y comparó la variable respuesta antes y después de la aplicación del juego a los estudiantes del grado en mención.

La población comprendió todos los estudiantes del grado noveno del ciclo de educación básica del Instituto Técnico Industrial de la ciudad de Villavicencio. Al momento del estudio, la institución contaba con 206 estudiantes oficialmente matriculados en dicho grado. Se utilizó una muestra probabilística. Aplicando las fórmulas para determinación de muestras estadísticas, se obtuvo un valor para la muestra de 134 estudiantes a los que se les aplicó el instrumento planteado para adelantar con ellos la investigación, de tal manera que el análisis estadístico fuera generalizable para toda la población.

Los estudiantes del grado noveno de la institución de estudio son adolescentes de estratos socioeconómicos bajos, con todas las transformaciones físicas, comportamentales, y

sociales propias de jóvenes de 12 a 14 años. Además, existen otros factores destacables como el pertenecer a hogares de padres separados, y padres que laboran durante todo el día, por lo que no realizan su parte educativa en el núcleo familiar, descargando toda la responsabilidad en la escuela (aplicable a más del 50% de los hogares).

3.1 Instrumentos.

a. Cuestionario.

Se aplicó el cuestionario como instrumento de recolección de datos, por ser uno de los más usados y de fácil aplicación e interpretación. Además de los valores morales y éticos, y de acuerdo a la clasificación de Gordillo, Osorio y López (2000), con el instrumento se indagó sobre algunos valores políticos entendidos desde la perspectiva de las diferentes formas de organización de la convivencia social, la búsqueda de la justicia, y el control público del poder.

Se aplicaron dos cuestionarios diferentes; el primero de ellos antes de la implementación de los videojuegos, y el segundo de ellos después de la aplicación. El primer cuestionario constó de 30 preguntas, que se agruparon en 4 ejes de análisis:

- 1) Preguntas 1-5: se indagó sobre el nivel sociocultural del estudiante, de tal forma que se pudiera inferir si desde el hogar se fomentan e inculcan los valores.
- 2) Preguntas 6-12: los conocimientos y opiniones acerca de los valores de los estudiantes.
- 3) Preguntas 13-21: se indagó mediante una escala de Likert sobre la importancia y aplicación de los valores, y la forma de cómo se les ha venido enseñando la asignatura de Educación Ética y Valores Humanos.
- 4) Preguntas 22-30: se indagó sobre la actitud de los estudiantes frente a situaciones donde se requiere aplicar valores y si ven en un videojuego una buena estrategia educativa.

Para la aplicación de este instrumento, se seleccionó el número de estudiantes determinados en la muestra (134), que corresponde a tres grupos del grado noveno del ciclo de educación básica de la jornada de la tarde. Se administró el instrumento con un tiempo máximo de 25 minutos para su desarrollo. Posteriormente, durante dos meses, se utilizó el videojuego seleccionado con los estudiantes y al final se midió con otro cuestionario más el grado de cumplimiento de la hipótesis sometida a prueba.

El segundo cuestionario permitió conocer la percepción de los estudiantes después de utilizar los videojuegos, mostrando como actuarían frente a situaciones donde debieran aplicar los valores evidenciados en los videojuegos. Este cuestionario constó de 11 preguntas y fue anónimo, para favorecer la confianza de los estudiantes al no sentirse evaluados u observados frente a situaciones que pudieran enfrentar en la vida real. Las preguntas de este cuestionario buscaban detectar de manera específica, si los estudiantes habían tenido, según su propia percepción, un cambio en sus posibles elecciones y sus valores como producto de lo aprendido en los dos videojuegos implementados.

b. Videojuegos para fomentar los valores.

Los videojuegos utilizados en esta investigación fueron dos. El primero lleva por nombre “Darfur está muriendo”, disponible en línea, el cual combina el activismo social y la tecnología. Fue desarrollado por estudiantes de la Universidad del Sur de California con apoyo de la Fundación de Derechos Humanos Reebok y el Grupo de Crisis Internacional; es una simulación donde el usuario debe afrontar amenazas en un campamento de refugiados, haciendo alusión a la crisis en el Sudán. En el segundo juego, llamado “Honoloko”, el jugador se desplaza por una isla y se realizan preguntas sobre el medio ambiente con el propósito de concientizar al jugador sobre la importancia de su cuidado. El juego tiene características constructivistas y es auspiciado por la Agencia Europea de

Medio Ambiente (AEMA) en cooperación con la Organización Mundial de Salud en Europa.

3.2 Análisis.

A continuación se presentan los resultados derivados de la aplicación de los instrumentos de investigación. En primer lugar es de destacar que aproximadamente un 80% de los padres de los estudiantes pertenecen a un nivel educativo entre básica primaria y bachillerato, que se pueden considerar bajos, teniendo en cuenta que los jóvenes forman sus valores a través de la educación y la interacción con otras personas y en el núcleo familiar.

En la figura 1 se muestra el porcentaje de tiempo que los estudiantes manifiestan compartir con otra persona durante el día. Un poco más de la mitad expresó ser con su mamá, pero es signficante que el 25.8% admita compartir más tiempo con sus amigos que con familiares. Dice Savater (2007), que es evidente que una cierta dimensión de la educación en valores viene por la vía del ejemplo, del contagio. De acuerdo a lo anterior, la cuarta parte de los estudiantes están ejemplificando los valores de sus compañeros y no los de sus padres. Aunado a ello, cerca del 40% de los estudiantes pertenecen a hogares de padres separados.

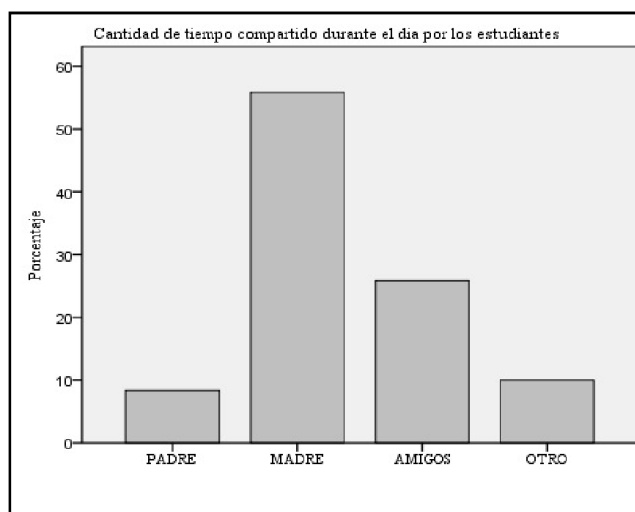


Figura 1. Porcentaje de tiempo compartido por los estudiantes durante el día.

En la **figura 2**, se muestra la concepción que tienen los estudiantes frente a los valores éticos y como los perciben en sus compañeros. Aunque ellos manifiestan conocer el significado de un valor ético, al generalizar sobre la vivencia de valores éticos entre la población juvenil, más del 60% asegura que los jóvenes no los practican.

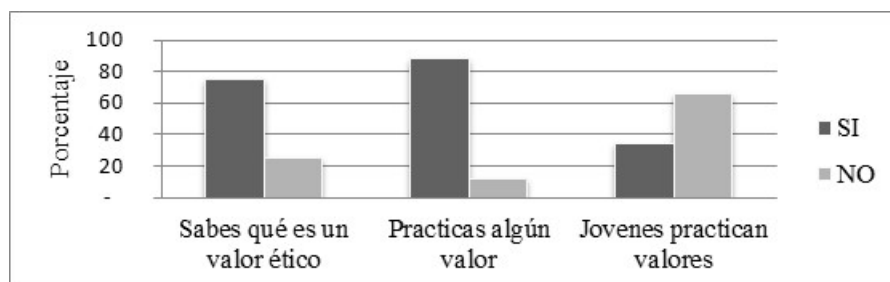


Figura 2. Conceptualización sobre valores de los estudiantes.

El 65% de los estudiantes manifestó que las razones por la cual los jóvenes no practican valores es por la influencia que ejercen sus amigos, y un 32.5% porque sus padres no lo fomentan en el hogar (**ver Figura 3**). Según Torres (2005), las familias desintegradas no brindan un medio conveniente para que los jóvenes fortalezcan sus valores. Por tal razón, muchos de ellos tratan de afianzar dicha identidad fuera de su casa, donde los modelos podrían ser inadecuados.

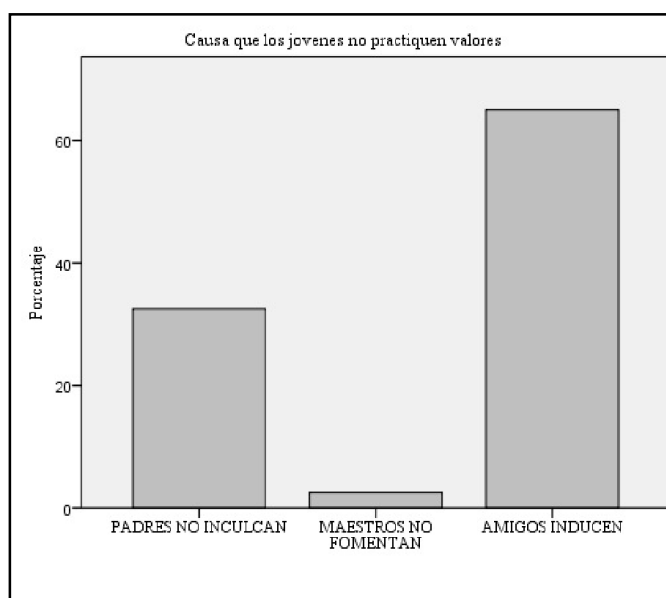


Figura 3. Causa que los estudiantes no practiquen valores.

Al cuestionarles sobre la importancia de la enseñanza de la Educación Ética y Valores Humanos, la mayoría expresó que es importante aprenderlo, resultando en un total de 90% de respuestas positivas. Cerca del 80% de los estudiantes manifestaron que muchos de los problemas sociales que se viven actualmente se deben a que no se fomentaron los valores en las personas. La conciencia que demuestran sobre estas problemáticas es importante, ya que en la actualidad son política de gobiernos y entidades no gubernamentales a nivel nacional e internacional. Debido al aumento desmedido de la población en las grandes ciudades deviene la necesidad de un entorno de aprendizaje flexible, creativo, comunicativo y de apoyo al niño basado en valores, en el que cada uno pueda expresar sus habilidades creativas y comunicativas, y obtener un mejor desarrollo social, emocional, académico y espiritual (UNESCO, 2000).

Para los estudiantes, el desarrollo de la Educación Ética y Valores Humanos se debe realizar desde el seno familiar, ya que más del 95% consideró que la familia debe fomentar los valores. González (2000) expone que aunque la familia no es el único contexto donde se educa en valores, es cierto que el ambiente de proximidad e intimidad que brinda hace eficaz esta tarea. Asimismo, aproximadamente el 78% de los estudiantes afirmó que los valores también se fomentan en la escuela; poco más del 20% respondió negativamente a dicha afirmación.

Según la información establecida de acuerdo a la **Figura 4**, más del 60% de ellos admite no participar o actuar frente a situaciones donde se requiere aplicar algún valor, como por ejemplo: la solidaridad y la responsabilidad en este caso.

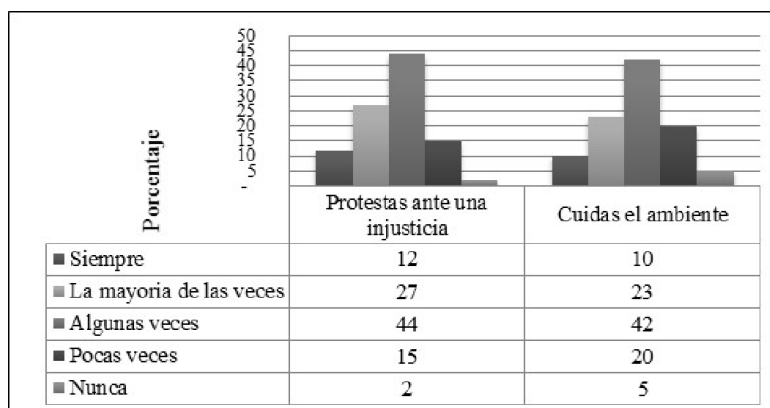


Figura 4. Actitud de los estudiantes en situaciones que implican los valores éticos.

De acuerdo a la información, los estudiantes manifestaron estar de acuerdo con la forma que reciben las clases de la asignatura Educación Ética y Valores Humanos; cerca del 30% expresó lo contrario. Dicha percepción se modificó al preguntarles, después de aplicado el juego, si lo consideraban un recurso valioso en el aprendizaje de la asignatura, el 100% respondió que sí.

La estrategia del videojuego cumplió con lo establecido con Pozo y Postigo (1993) en Arias et al. (1999), al aplicarse de manera controlada, implicando procesos de metacognición, uso selectivo de los recursos, y capacidades.

Los estudiantes confirmaron que se sintieron influenciados por las clases de Educación Ética y Valores Humanos, estos datos contrastan con los obtenidos anteriormente donde se demostró poca aplicabilidad de valores ante situaciones que lo requieren.

Después del videojuego, más del 98% de los estudiantes afirmó con seguridad que aplicarían valores como la solidaridad y responsabilidad en situaciones que lo requieran. Más del 90% de los estudiantes manifestaron haber jugado un videojuego anteriormente, lo cual favoreció la aplicación del videojuego de este estudio. El 70 % de los estudiantes afirmó no sentir que los videojuegos utilizados anteriormente, sin fines educativos, hubieran influenciado en su comportamiento. Esta percepción cambió después de jugar

“Darfur está muriendo”, puesto que manifestaron un mayor sentimiento de solidaridad y expresaron la necesidad de adquirir un compromiso de responsabilidad frente al cuidado del ambiente basado en la experiencia con el juego “Honoloko”.

Con el objetivo de evaluar el grado de dependencia entre las variables de estudio, se utilizaron técnicas estadísticas descriptivas como las Tablas de Contingencia (**Tabla 1**), para describir la relación entre dos o más variables, y calcular el Coeficiente Chi-cuadrado (**Tabla 2**), que evalúa la hipótesis sobre la relación entre dos variables (Hernández et al., 2010). De acuerdo a la **Tabla 1**, realizada utilizando el software de procesamiento estadístico SPSS, se establece la relación entre la variable “juego como recurso didáctico en la asignatura Educación Ética y Valores Humanos” con la variable “después de jugar, Darfur está muriendo, actúas con mayor solidaridad”, y se aprecia que el 96.7% de los estudiantes aceptó, que después de haber jugado en el videojuego, tienen mayor inclinación a actuar con solidaridad frente a situaciones similares como las del juego.

Tabla de contingencia entre: Juego es un recurso valioso * Eres más solidario después del juego					
			Eres más solidario después del juego		Total
			SI	NO	
Juego es un recurso valioso	Sí	Recuento	26	0	26
		% dentro de Juego recurso valioso	100,0%	0,0%	100,0%
		% del total	86,7%	0,0%	86,7%
	No	Recuento	3	1	4
		% dentro de Juego recurso valioso	75,0%	25,0%	100,0%
		% del total	10,0%	3,3%	13,3%
Total	Recuento	29	1	30	
	% dentro de Juego recurso valioso	96,7%	3,3%	100,0%	
	% del total	96,7%	3,3%	100,0%	

Tabla 1. *Tabla de contingencia entre las variables independiente y dependiente respectivamente.*

En la **Tabla 2** se muestra el cálculo mediante el software SPSS del coeficiente Chi-cuadrado, obteniendo un valor de significancia de 0.01 y de acuerdo a Hernández y otros (2010), si la significancia es un valor menor a 0.05 se acepta la hipótesis de investigación. Esto indica la existencia de una relación de dependencia entre la variable “el juego como recurso didáctico en la asignatura Educación Ética y Valores Humanos” y el “desarrollo de valores en los estudiantes”.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significancia
Chi-cuadrado de Pearson	6,724	1	0,01
Corrección por continuidad	1,2	1	0,27
Razón de verosimilitudes	4,27	1	0,03
Asociación lineal por lineal	6,5	1	0,01

Tabla 2. Cálculo del coeficiente Chi-cuadrado a través del software estadístico SPSS.

De acuerdo al diseño correlacional propuesto para la investigación, se calcularon los coeficientes de Tau-Kendall y Rho-Spearman que permiten determinar el grado de correlación entre las variables mostradas en la Tabla 3. Para ambos casos, el coeficiente tomó un valor de 0.473 que indica la existencia de correlación con un valor de significancia de 0.008 que está por debajo del 0.01; esto quiere decir, que la probabilidad de error es menor del 1%, aún así, esta correlación es débil. Explicado desde la varianza de factores comunes (Hernández et al., 2010), indica que un poco más del 22% (elevando el valor del coeficiente al cuadrado) de la variabilidad de una variable está explicada por la otra.

			Juego es un recurso valioso	Eres más solidario después del juego
Tau_b de Kendall	Juego es un recurso valioso	Coeficiente de correlación	1,000	0,473*
		Sig. (bilateral)		0,011
	Eres más solidario después del juego	Coeficiente de correlación	0,473*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,011	
Rho de Spearman	Juego es un recurso valioso	Coeficiente de correlación	1,000	0,473**
		Sig. (bilateral)		0,008
	Eres más solidario después del juego	Coeficiente de correlación	0,473**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,008	
*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).				
**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).				

Tabla 3. Correlaciones entre las variables.

El cuestionario inicial mostró que los estudiantes aceptaban la forma tradicional en que los docentes enseñaban la asignatura Educación Ética y Valores Humanos, y las estrategias que utilizaban. Sin embargo, los mismos instrumentos demostraron que ante situaciones en las cuales deberían demostrar una fuerte formación en valores, los estudiantes optaron por asumir una posición indiferente y no comprometerse con la solución a partir de la aplicación de valores como la solidaridad, la responsabilidad y otros, cuestionando esto la forma tradicional de enseñar valores.

Así, el uso de esta estrategia apoyada en las TIC favoreció el resultado de la investigación, por cuanto la mayoría de los estudiantes manifestaron tener algún tipo de experiencia en la utilización de juegos de computador. De esto se derivó que la mayoría de los niños y jóvenes estudiantes, aunque inicialmente manifestaron no sentirse influenciados de alguna manera por los videojuegos anteriormente utilizados por ellos, después de jugar los videojuegos propuestos en la investigación, aceptaron tener una concepción diferente de las situaciones en las cuales se requiere actuar de acuerdo a los valores con que fueron formados.

De acuerdo a la pregunta de investigación y el objetivo planteado inicialmente para determinar cómo contribuye el uso de un videojuego como estrategia didáctica al desarrollo de valores en los estudiantes de noveno grado de la educación básica, se encontró que los estudiantes aceptaron este tipo de estrategia y se ven influenciados positivamente por su uso.

En cuanto a los objetivos específicos de valorar la utilidad del videojuego implementado y analizar el uso de las TIC como herramienta facilitadora en la enseñanza de valores en educación básica, se concluye que favoreció el resultado final de la investigación por cuanto, la mayoría de los estudiantes manifestaron tener algún tipo de experiencia en la utilización de juegos de computador. De esto se derivó que la mayoría de los niños y jóvenes estudiantes, aunque inicialmente manifestaron no sentirse influenciados de alguna manera por los videojuegos anteriormente utilizados por ellos, después de jugar el videojuego propuesto, aceptaron tener una concepción diferente de las situaciones en las cuales se requiere actuar de acuerdo a los valores con que fueron formados.

Durante el desarrollo de las actividades, en las cuales se utilizó el videojuego con los estudiantes, se lograron determinar algunos beneficios que se pueden alcanzar con el uso constante de la estrategia:

1. Beneficios en el desarrollo de competencias para la aplicación de valores.

Si una competencia es el conjunto de experiencias vividas por cada persona enriquecidas por el contexto social, político, económico, y cultural en el que se desenvuelve (Lozano y Herrera, 2013), la aplicación de la estrategia ofrece una gran posibilidad de lograr que los estudiantes alcancen satisfactoriamente la competencia de actuar con los valores que logren desarrollar. La investigación logró crear un espacio de reflexión entre los estudiantes sobre

su actuar ético que les permita integrarse adecuadamente en la nueva sociedad que se espera para las futuras generaciones.

2. Beneficios en la didáctica de la clase de Educación Ética y Valores Humanos.

La utilización del videojuego demostró ser una estrategia adecuada para fomentar valores éticos y morales, generó en los estudiantes expectativas de aprendizaje, y brindó una oportunidad para la creación de un ambiente de aprendizaje enriquecido y divertido.

3. Beneficios en el desarrollo de competencias digitales en los profesores.

Los docentes que se sientan inquietos por hacer su labor educativa más efectiva, requieren de estrategias como la expuesta en esta investigación. Para ello, necesitan capacitarse en el manejo de las TIC, de tal forma que adquieran las competencias necesarias para orientar a sus estudiantes en el manejo de estas herramientas y en el actuar ético, legal, y responsable de la información. Las tecnologías ofrecen una oportunidad de mejorar didáctica y pedagógicamente el ejercicio docente y lograr en ellos aprendizajes con significado como resultado de una educación de calidad.

CONCLUSIONES.

Si los valores éticos y morales que posee una persona se pueden medir en cierto grado, entonces es posible que se puedan enseñar, aunque como lo manifiesta Medrano (1999) citando a Bunes y Elexpuru, “el adoctrinamiento o la inculcación de valores, no ha fomentado la construcción de los mismos, sino más bien la conformidad. Y la conformidad suele manifestarse cuando las personas no tienen alternativa”.

Con esta investigación se buscó presentar una novedosa alternativa para fomentar los valores en alumnos adolescentes. Al medir la concepción y aceptación de los valores en los

estudiantes, antes y después del juego, resultó que con la aplicación del mismo se notó una mayor inclinación por parte de ellos a incorporarlos en su comportamiento cotidiano. Esto demuestra que una sencilla, pero significativa estrategia como la del videojuego, puede ayudar a promover cambios en los estudiantes, dando facilidades para evaluar el impacto de dichos cambios y que no se requiere de reformas significativas a nivel curricular o institucional para lograrlo, sino con la simple implementación y uso del mismo.

De igual forma, la utilización del videojuego, como estrategia pedagógica apoyada en las TIC, mostró sus bondades para el fomento de valores en los estudiantes, ya que más del 98% de los estudiantes aceptó que actuaría de manera diferente ante situaciones en las cuales se requería de la aplicación de sus valores morales y éticos. Esto concuerda con Gros y Garrido (2008) al afirmar que «los videojuegos ponen el énfasis en la acción y en la interactividad. El jugador no es pasivo, sino que se convierte en el protagonista de la historia y debe actuar constantemente».

Como resultado de la aplicación de los instrumentos, se encontró que casi la mitad de los estudiantes aceptaron inicialmente su poca participación en situaciones donde requerían hacer uso de su formación en valores. Derivado, posiblemente de su situación familiar, ya que un alto porcentaje provienen de hogares de padres separados. También, esta misma situación permite presumir posibles falencias en las estrategias de enseñanza aplicadas en la clase de Educación Ética y Valores Humanos.

Con la implementación del videojuego, como estrategia para fomentar los valores, se puede contrarrestar esta falta de valores demostrada por los estudiantes y fortalecerlos durante el desarrollo de las clases. Incluso, pueda redundar en un mejoramiento académico general, si se fortalece el valor de la responsabilidad. No hacerlo, implicaría continuar con las mismas falencias y su tendencia a agravar las problemáticas educativas como indisciplina,

deserción escolar, irrespeto, y otras. Quizás, la mejor forma de educar tenga una concepción diferente; educando a una persona en valores, de manera eficiente, traería implícitamente una formación académica excelente. Esto considerando el hecho que una persona responsable y honesta estaría pendiente de su propia formación. Este podría ser un nuevo paradigma, que de ser aplicado, cambiaría el sistema y nivel educativo de una institución o incluso de un país. Paradigma que podría estar sustentado en estrategias como la propuesta en esta investigación, con la cual se comprobó que puede no solo dar solución a un problema de tipo educativo y social, sino incluso prevenirlo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Agencia Europea De Medio Ambiente (s/f). Honoloko. [Videojuego]. Unión Europea.
Recuperado de: <http://honoloko.eea.europa.eu>
2. Alemán, L., Gómez-Zermeño, M., Parada, E., Sáenz, P. (2011). *Estrategias extracurriculares para la enseñanza de la innovación. Nuevas formas de enseñar la innovación*. Recuperado de: <http://alfakickstart.files.wordpress.com/2011/04/itesm-pupsa-vf-estrategias-extracurriculares-para-la-enseñanza-de-la-innovacion3b1anza-de-la-innovacion3b3n.pdf>
3. Cacheiro, M. L. (2011). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (39), 69-81.
Recuperado de: <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf>
4. Gisbert, M., Cela-Ranilla, J. e Isus, S. (2010). Las simulaciones en TIC como herramienta para la formación en competencias transversales de los estudiantes universitarios. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (1), 352-370.
Recuperado de: <http://rca.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/6309>

5. Fragoso, E. y Canales, E. (2008). Estrategias educativas para la formación en valores desde la educación informal de la familia. *Investigación arbitrada*, 13 (44), 177-185.
6. Gómez-Zermeño, M. G. (2012). Bibliotecas Digitales: Modelo para el diagnóstico de recursos bibliográficos en formato electrónico disponibles para la educación básica. Monterrey, Nuevo León, México: ITESM. Recuperado de:
<http://ftp.ruv.itesm.mx/apoyos/conacyt/sep11/seb/seb/publicaciones/gomez4.pdf>
7. González, M. (2000, octubre). Familia y educación: educación y valores democráticos. Ponencia presentada en el Foro Iberoamericano sobre Educación en Valores. Montevideo, Uruguay.
8. Gordillo, M., Osorio, C. y López, J. (2000). La educación en valores a través de CTS. Trabajo presentado en el Foro Iberoamericano sobre Educación en Valores. Montevideo, Uruguay. Recuperado de:
http://132.248.239.10/cursos_diplomados/diplomados/anteriores/basico/colima07/5_material_didactico/mod14/La_Educacion_en%20valores.pdf
9. Gros, B. y Garrido, J. (2008). ¿Con el dedo en la pantalla?: el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 108-129. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343007>
10. Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación*. Distrito Federal, México: Mc Graw Hill.
11. Lozano, A. y Herrera, J. (2013). *Diseño de programas educativos basados en competencias*. Monterrey, México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

12. Medrano, C. (1999). ¿Es posible enseñar y aprender valores en la escuela? *Revista de psicodidáctica*, 67, 67-82. Recuperado de:
<http://www.ehu.es/ojs/index.php/psicodidactica/article/viewFile/91/87#page=68>
13. Pariente, J. (2006). Los valores y las TICs en las instituciones educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (28), 63-76. Recuperado de: Los valores y las TICs en las instituciones educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*.
14. Rivero, I., Gómez-Zermeño, M.G., y Abrego, R. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Revista electrónica Educación y Tecnología*, (3), pp. 190-206. Recuperado de:
<http://revistas.umce.cl/edytec/article/view/134/141>
15. Rodríguez, T. (1996). Modelos y Medios. *Aula Abierta*, 67, 3-30.
16. Savater, F. (2007). *Educación en valores: Internet y la educación en valores*. Madrid, España: EducaRed Fundación Telefónica.
17. Torres, C. (2005). Jóvenes y violencia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37, 55-92. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/800/80003705.pdf>
18. Torres, C. y Torres Perdomo, M. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Artículos Pre-prints (Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral Sustentable). Recuperado de:
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf
19. Torres, J., Padrón, F., y Cristalino, F. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. *Omnia*, 13, 51-78. Recuperado de:
<http://132.248.9.34/hevila/OmniaMaracaibo/2007/vol13/no1/3.pdf>
20. Valenzuela, J., y Flores, M. (2012). *Fundamentos de investigación educativa, Volumen 2 [Ebook]*. Monterrey, México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.

DATOS DE AUTORES.

1. José Agustín Moreno Alejo. Instituto Técnico Industrial Villavicencio, Carrera 33 N° 18-01 La Florida Villavicencio, Meta, Colombia. Realizó estudios profesionales en Ingeniería de Sistemas en Villavicencio, Colombia. Se desempeña como docente del área técnica en el Instituto Técnico Industrial de la ciudad de Villavicencio, orientando la asignatura de dibujo asistido por computador AutoCAD. agustinmoreno2408@gmail.com

2. Marcela Georgina Gómez Zermeño. Doctora en Innovación Educativa por el Tecnológico de Monterrey, Euromaster en Ciencias de la Ingeniería en Tecnologías Informáticas y de Comunicaciones int-citcom, Estudios Superiores de France Télécoms, Paris, Francia, y Licenciada en Sistemas Computacionales y Administrativos por el Instituto Tecnológico y Estudios Superiores de Monterrey. Directora del Centro de Investigación en Educación del Tecnológico de Monterrey, Monterrey, Nuevo León, México, donde funge como profesora e investigadora. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1 (SNI) de México. Socio del Consejo Mexicano de Investigación Educativa (COMIE). Sus áreas de investigación son las competencias multiculturales, impacto de modelos educativos en rezago, y el uso de las tecnologías en la Educación. marcela.gomez@tecvirtual.mx

3. Nancy Janett García Vázquez. Escuela Nacional de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales, Tecnológico de Monterrey. Av. Eugenio Garza Sada 2501 Sur, C.P. 64849, Monterrey, Nuevo León, México. Licenciada en Relaciones Internacionales por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Maestra en Educación por la Escuela de Graduados en Educación del Tecnológico de Monterrey, en México. Se ha

desempeñado como consejera académica, tutora y asesora de tesis en diversos proyectos de investigación educativa. njgarcia@itesm.mx

RECIBIDO: 18 de agosto del 2014.

APROBADO: 10 de septiembre del 2014.