

Videoguegos y TIC como Estrategias Pedagógicas: Formación para el uso seguro de internet

Video games and CIT as teaching strategy: Education for safe internet use

Recibido: Febrero 17 de 2014 – Aceptado: Marzo 18 de 2014

Sandra Betancur*
Lisett Carmona**
Raquel Contreras***
Jorge Mario Karam****
Nicolás Maestre*****
Yangdrox Romero*****
Sonia Uribe*****

Fundación Universitaria Los Libertadores & UNE EPM, Colombia

Para citar este artículo / To reference this article:

Betancur, S., Carmona, L., Contreras, R., Karam, J., Maestre, N., Romero, Y., & Uribe, S. (2014). Videoguegos y TIC como estrategias pedagógicas: Formación para el uso seguro de internet. *Cultura, Educación y Sociedad*, 5(1), 91-107.

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo presentar los resultados de la revisión documental realizada por el Equipo de investigación UNE - Fundación Universitaria Los Libertadores, dentro del proyecto de investigación "Fortalecimiento del proceso de sensibilización y formación en el uso de internet seguro, dirigido a estudiantes de educación básica secundaria y superior, a través de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), apoyadas en estrategias de gamificación, serious games y cómic interactivo". La revisión buscó identificar antecedentes directos y referentes sobre el uso de videoguegos para el aprendizaje y otros abordajes pedagógicos frente a problemáticas asociadas con el uso de Internet (ciberacoso, sexting, grooming, pornografía infantil, etc.), para ello, se inició el rastreo de material documental con antigüedad no mayor a 5 años, el cual fue revisado a través del método de fichas de análisis, que permitieron evidenciar referentes teóricos y métodos utilizados por otros investigadores, y aportó elementos para evaluar el método seleccionado para efectos de la Investigación. Dentro de las fuentes más relevantes encontramos las investigaciones realizadas por González, C. & Blanco, F. (2008), Nuñez, F. (2012), Aristegui, U. (2013), Álvarez, F. (2007), entre otras, que se desarrollan a lo largo de la revisión; dando luces importantes sobre los videoguegos como estrategias importantes a nivel pedagógico por las posibilidades que ofrece de ser usado en calidad de narrativa digital, herramienta y/o entorno de aprendizaje, cuya implementación trasciende del ámbito comercial al pedagógico.

Palabras Clave:

Videoguegos, Gamificación, Internet, TIC, Ciberacoso, Sexting, Grooming.

Abstract

This article aims to present the results of the literature review conducted by the Research Team UNE - Fundación Universitaria Los Libertadores, within the research project "Strengthening the process of awareness and training in Internet use safe for students of basic secondary and higher education through information technology and communication (ICT) strategies supported in gamification, serious games and interactive comic". The review tried to identify direct background and references on the use of videogames for learning and other pedagogical approaches facing problems associated with Internet use (cyberbullying, sexting, grooming, child pornography, etc.) for it, began the documentary material tracking of no older than five years, which was revised by the method of analysis sheets, that allowed to show the theoretical framework and methods used by other researchers, and provided input to evaluate the method selected for the purposes of research. Among the most relevant sources, it can be find research by Gonzalez, C. & White, F. (2008), Nuñez, F. (2012), Aristegui, U. (2013), Alvarez, F. (2007), among others, that are developed along the review, giving important insights in videogames as important strategies in education by the potential of being used as digital storytelling, tool and / or learning environment, whose implementation goes beyond the commercial sphere to pedagogy.

Keywords:

Video games, Gamification, Internet, ICT, Cyberbullying, Sexting, Grooming

* Comunicadora Audiovisual, Especialista en Gerencia de Mercadeo. Investigadora de UNE EPM Telecomunicaciones S.A. Correspondencia: samabeco87@gmail.com

** Comunicadora Audiovisual, Investigadora de UNE EPM Telecomunicaciones S.A. Correspondencia: lisett04@gmail.com

*** Magister en Educación. Docente investigador Facultad Ciencias de la Educación Fundación Universitaria Los Libertadores. Correspondencia: rpontrera@libertadores.edu.co

**** Magister en TIC aplicadas a la Educación. Investigador Fundación Universitaria Los Libertadores. Correspondencia: sicologo7@gmail.com

***** Magister en Relaciones Internacionales. Docente investigador Facultad Ciencias de la Comunicación. Fundación Universitaria Los Libertadores. Correspondencia: nicolasmaestre@gmail.com

***** Psicólogo. Investigador. Fundación Universitaria Los Libertadores. Correspondencia: yxuzz@gmail.com

***** Psicóloga. Asesora - Investigadora de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Correspondencia: termantia@gmail.com

Introducción

El tema de redes seguras se ha constituido en una de las principales preocupaciones de los diferentes entes en el ámbito nacional e internacional, principalmente por las problemáticas derivadas del uso de internet, redes sociales, y la falta de regulación u orientación frente a la información a la cual tienen acceso o que comparten los niños y jóvenes a través de la red.

Son diferentes las iniciativas que han surgido para intervenir sobre esta problemática, y han derivado principalmente de los medios y empresas de comunicaciones; otros en igual medida corresponden a trabajos de investigación que se preguntan por los orígenes, causas y efectos del creciente acceso masivo y las problemáticas que han devenido con su masificación, tal como se evidenció en el desarrollo de la revisión, dentro del cual se ampliaron los hallazgos de la consulta documental realizada.

Dentro de los objetivos de la revisión documental, se consideró, adelantar un sondeo sobre el uso de videojuegos en entornos educativos, así como conocer experiencias de proyectos para la creación de recursos TIC, como herramientas didácticas para la educación, sea el caso particular del uso de videojuegos y otros materiales interactivos. Por otra parte, se exploraron conceptos, discusiones y recomendaciones asociadas al uso adecuado de la internet, de acuerdo con los resultados presentados por los autores e investigaciones analizadas previamente.

Conceptos Importantes

El presente abordaje temático, contempla algunos términos y conceptos que se

ampliaron con base en información aportada por algunas organizaciones gubernamentales a través de sus portales web y otros aportes de grupos independientes que han trabajado sobre los mismos para abordar de manera efectiva las problemáticas asociadas al uso de internet (Ciberbullying, Sexting, Ciberdependencia, ciberpornografía y grooming). Por otra parte, se definirán conceptos pertinentes a la metodología, tales como Gamificación y Serious Game.

Problemáticas asociadas al uso de Internet: ciber-dependencia, bullying, o -acoso, pornografía; sexting y grooming

Algunas iniciativas con apoyo gubernamental, pioneras en la intervención frente a problemáticas derivadas del uso no seguro de internet, son enTICconfío y Soy Digital, que a través de su portal web ofrecen algunas definiciones sobre estos conceptos. A continuación, se presenta una aproximación conceptual sobre las definiciones centrales, profundizadas desde la experiencia del equipo de educación de UNE-EPM Telecomunicaciones S.A., quienes realizan desde el 2006 el programa “Internet Seguro”, identificado como una labor educativa con un marco de acción institucional, que busca mitigar las problemáticas sociales surgidas en la prestación de los servicios de telecomunicaciones, a través de talleres de sensibilización.

Dentro de las ciber-problemáticas, encontramos la *Ciberdependencia* o adicción a las TIC, la cual se puede entender como una serie de comportamientos donde las personas convierten en imprescindibles las herramientas digitales, los teléfonos celulares o consolas de video-

juegos, por ejemplo, invirtiendo tiempo considerable en el uso de redes sociales y aplicaciones, juegos de video o chats interfiriendo con el curso normal de la vida, desde la perspectiva de enTICconfío¹ (2013).

El *ciberbullying* que consiste en amenazas, hostigamiento, humillación u otro tipo de molestias realizadas por un adulto contra otro adulto por medio de tecnologías telemáticas de comunicación, es decir: Internet, telefonía móvil, videoconsolas online, etc. (MinTIC, 2013)² y, otras ciber-problemáticas como *Cibersexo* que de acuerdo con Sanabria, (2004, p. 25), se define como “la búsqueda del placer usando la interactividad de internet o como un conjunto de fantasías eróticas intermediadas por la web que se caracterizan por la contemplación de personas desnudas o animales como fuente para la excitación sexual”. *Ciberintimidación y ciberpornografía* constituyen otros delitos informáticos, cuya particularidad radica en que se realizan a través de algún medio en internet.

El *sexting* (contracción de sex y texting), se puede identificar específicamente cuando alguien toma una foto poco apropiada de sí mismo (sugestiva o sexualmente explícita), y la envía a alguien vía teléfono celular o internet (MinTIC, 2013).

El *Grooming* consiste en acciones deliberadas por parte de un adulto de cara a establecer lazos de amistad con un niño, niña en internet, con el objetivo de obtener una satisfacción sexual mediante

imágenes eróticas o pornográficas del menor o incluso como preparación para un encuentro sexual, posiblemente por medio de abusos contra los niños. (MinTIC, 2013).

Otros conceptos vinculados a la metodología

Como parte de la estrategia metodológica se optó por la implementación de gamificación y serious games, razón por la cual es importante entrar a definirlos y posteriormente en el desarrollo de la revisión, ampliar su alcance y limitaciones de acuerdo a lo evidenciado en otras experiencias de investigación que entran a constituirse como referentes directos.

La *Gamificación* (Gamification), es un término acuñado por Nick Pelling (2002), citado en Marczewski (2012), y King y Borland (2003), entendido como: el uso de mecánicas de juego en otro tipo de ámbitos con el objetivo de atraer y retener audiencias; minimizar los tiempos de adopción de productos o servicios; animar a la gente a realizar tareas que consideran tediosas o difíciles y fortalecer procesos de aprendizaje. En tal sentido, surge inicialmente como una estrategia dirigida al campo del marketing y actualmente en auge, aplicada al campo de la educación y la salud (Fernández, 2009)

Por su parte, *Seriousgames* (Walsh, 2012; Froschauer, et. al, 2011) es un género de videojuego que de acuerdo con Riaño (2013), permite que el educando experimente un aumento en la interacción con el escenario, según los niveles que se van desarrollando progresivamente. Complementariamente, los Serious Games son herramientas de entrenamiento eficaz (Barr & Fontana,

¹ Política Nacional de Uso Responsable de las TIC del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su Plan Vive Digital.

² Ministerio de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones.

2009). Sin embargo existen algunas discusiones frente al término “serio” que se ampliarán más adelante, por considerarse que todo juego es serio, por cuanto implica reglas específicas que se cumplen en el desarrollo del mismo.

En el desarrollo de la revisión de los referentes empíricos como vía inicial para resolver algunas de las preguntas a las cuales apunta la investigación, se formularon los siguientes interrogantes: ¿Cómo generar impacto en los procesos de sensibilización y formación en el uso de internet seguro, con la implementación de materiales educativos apoyados en estrategias didácticas de gamificación, seriousgames Cómico Interactivo entre los adolescentes y jóvenes de nivel básica secundaria y superior?, ¿Cómo crear herramientas pedagógicas apoyadas en TIC para impulsar el internet seguro entre jóvenes de educación básica secundaria y superior, a través de estrategias de gamificación?; y por otro lado una pregunta que actúa como eje ¿Pueden los videojuegos generar aprendizajes efectivos o significativos? Los hallazgos derivados a través del proceso de revisión, aún cuando no dan una respuesta definitiva, sí coinciden en varios tópicos y dan luces para continuar la investigación en este campo de la educación.

Metodo

El proceso de revisión documental se centró principalmente en la búsqueda de información y análisis del material encontrado, sin embargo también incluyó retroalimentaciones teóricas, técnicas y administrativas a partir de discusiones y reflexiones de pares expertos, que tuvieron lugar en encuentros nacionales,

conferencias y foros académicos en los temas de Internet Seguro, como “Gamificación y educación”, “Presentación de avances del proyecto internet seguro”, “Elaboración de guiones para videojuegos”, “Proyecto y grupo de investigación Nipón Estudio Anime”, “Nuevas Dinámicas en Grupos de Investigación”, entre otras, que han tenido lugar durante el presente año.

Muestra

Comprendió una muestra documental conformada por un total de cincuenta y siete (57) documentos entre artículos científicos, informes de investigación, libros y documentos web a través de buscadores y bases de datos como Redalyc, Dialnet, SciELO, y Google Scholar. La consulta especializada de los documentos para la revisión se centró en dos ejes, Gamificación e Internet Seguro. A partir de estos dos ejes, se seleccionaron las siguientes temáticas y etiquetas de búsqueda: 1. Gamificación, 2. Redes seguras, 3. Seguridad en la red y adolescentes, 4. Sexting, 5. Grooming, 6. Pornografía Infantil, 7. Phishing, 8. Ciberdependencia, 9. Educación y Videojuegos (Videojuegos Serios) y 10. Estrategias Pedagógicas (Elaboración de Guiones y Comics o Mangas). La selección de documentos para analizar a través de fichas, se realizó teniendo en cuenta: 1. Tipo de documento (artículo de investigación, tesis, informe, etc), y la calidad del mismo, 2. Problemática abordada dentro del documento y 3. Metodología (diseño, herramientas, técnicas, estrategias), a través de la cual se abordó el problema. La totalidad de los documentos analizados corresponde al período de 2001 a 2013, siendo el 76%

de los documentos correspondiente a los últimos seis años (6), es decir, durante el período entre 2008 y 2013; y un 24% corresponde al período entre 2006 y 2001. Dentro del período comprendido entre 2013 y 2008, los porcentajes correspondientes fueron los siguientes: 2013 - 16%, 2012 - 20%, 2011 - 12%, 2010 - 14%, 2009 - 8% y 2008- 6%.

Técnicas e Instrumentos

Como estrategia para fortalecer el proceso de revisión se elaboraron fichas de análisis que permitan aportar en la redacción de los diferentes artículos pactados en el proyecto, propiciando un aporte significativo en los ámbitos teóricos y prácticos. La información es organizada en la herramienta de Google Drive, con el objetivo de trabajar en forma colaborativa. El presente documento de revisión documental hace parte de esta dinámica de trabajo y es producto de la misma.

Resultados

Análisis sobre temática, metodología y experiencias: La problemática de Internet Seguro

La revisión documental inicia ubicando referentes sobre la temática de Internet Seguro, que constituye los cimientos teóricos, metodológicos y experienciales sobre los cuales proceder en la presente investigación. De acuerdo con las investigaciones encontradas se presentan los aportes de experiencias partiendo de aquellas que trabajan sobre la problemática, continuando con las que utilizan el mismo método o similares y finalizando con problemáticas o subtemas centrales como el grooming, los ciber- (-bullying,

-dependencia, -pornografía, -sexo), los sex- (sexting, sextorsión), y la pornografía infantil.

Entre las primeras experiencias encontradas en la temática de Internet Seguro se encuentran Los estudios de Villar (2007), Carretero (2012), Tejedor & Pulido (2012) y Hernández & Torres (2006); quienes hacen una aproximación documental para identificar problemáticas y riesgos en el uso de internet, presentando algunas estrategias encaminadas a reducir el impacto que pueden tener algunos contenidos nocivos en la red.

Por otra parte se analizaron las estrategias restrictivas y focalizadas en mantener un control, como la utilización de aplicaciones de control o rastreo, el etiquetado y clasificación de contenidos para generar bloqueos de palabras clave en un contexto, bloqueo de imágenes, utilización de herramientas que limiten el tiempo de conexión, revisión del historial de navegación, entre otras. Estas estrategias, son alternativas que si bien cumplen con el objetivo de distanciar a los jóvenes usuarios de lo que se encuentra en las redes, no alcanzan a tener el impacto necesario como ser opciones educativas que posibiliten procesos reflexivos y de comprensión hacia una sensibilización y formación frente a los usos de la Internet, y tampoco generan apertura hacia la toma de decisiones frente al acceso y utilización de los contenidos (Villar, 2007; Hernández & Torres, 2006) Por esta razón y de acuerdo con lo señalado por Melamud, Otero, Stechina, et al. (2007), el papel de los padres, docentes o la comunidad, es primordial como mediador en el proceso educativo - reflexivo en torno a los usos de la red y sus contenidos.

Numerosas investigaciones (Sureda, Comas, & Morey, 2010; Hernández & Torres, 2006; Garmendia, et al., 2011), señalan la creciente preocupación de la sociedad hacia el uso que los adolescentes dan a la Internet y en general a las TIC generando con ello preguntas como la que señala Carretero, (2012) en este aspecto: “¿Son conscientes los jóvenes de la responsabilidad que conlleva el buen uso de las Tics? ¿Se preocupan por ello?” (p.8). Ante estas preguntas algunas investigaciones (Tejedor & Pulido, 2012) proponen la inclusión de alternativas pedagógicas a la utilización de estrategias normativas o de control con el objeto de vincular procesos de reflexión y sentido respecto unos contenidos y dinámicas que tienen cabida en la red.

Algunas investigaciones (García & Caballo, 2011; Tejedor & Pulido, 2012) proponen una intervención social que incluye un análisis a partir de los ambientes en los que se desenvuelve el adolescente, como la casa, la institución educativa y la comunidad, más aún, que propicien un empoderamiento responsable de la internet.

Otros estudios proponen elementos pedagógicos mediadores como el “Currículo MIL para Docentes” de la UNESCO (Wilson, et al., 2011) que cimentado sobre la “Declaración Universal de los Derechos Humanos” (ONU, 2008), propicia dinámicas sociales inclusivas, o bien, el desarrollo de guías didácticas (Carretero, 2012), que permitan generar aprendizajes hacia la comunidad incluido el menor, así como tomar una postura responsable en el uso de las TIC.

Propuestas como la de UNICEF (Junta de Andalucía, 2013) resaltan aspectos centrales acerca de los derechos de

los usuarios en internet, puntualmente los “e-derechos de los niños y niñas”, a partir de la estrategia de elaboración de decálogo que fomente la sensibilización y comprensión de sus derechos.

En un abordaje directo a problemáticas como el Ciberbullying, Avilés, Irurtia, García, & Caballo (2011) presentan un análisis en torno al “maltrato entre iguales” desde el que trabajan el concepto de ciber-bullying iniciando por una extensa revisión del bullying en España. Por su parte, Pesantez & Quirola, (2012), señalan la violencia como una construcción social, cuya solución debe ser también construida socialmente.

Los estudios de autores tales como Avilés, Irurtia, García, & Caballo (2011), Velázquez (2009) y Pinilla (2013), presentan diferentes evidencias, según las cuales, las intervenciones en ciber-bullying en comunidades educativas deben contemplar e iniciar desde la sensibilización en el trato a pares, a partir del análisis de los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve el adolescente, incluidas las redes.

Una de las características predominantes en la mayoría de los ambientes educativos en los que se ha aplicado intervenciones satisfactorias, es el trabajo reflexivo que se propicia sobre las problemáticas del contexto del estudiante, permitiendo a dichas intervenciones ser más eficaces, (García & Caballo, 2011, p. 67).

Por otra parte, respecto a los procesos de evaluación, Avilés, Irurtia, García, & Caballo (2011) realizan una descripción de algunos de los instrumentos en español, más destacados a 2011, en materia de ciberbullying, entre los que se encuentran: el “Cuestionario Ciberbullying”

(Ortega & Mora, 2007), el “Cibullquest” (Avilés, 2010) y el “Cuestionario sobre violencia social online” (Velázquez, 2010). Todos estos instrumentos han sido diseñados para explorar, comprender y evidenciar los comportamientos y hábitos relacionados con el maltrato entre iguales. Otro referente sobre este aspecto corresponde a la investigación de Jiménez, Castillo, & Cisternas (2012), quienes diseñan una escala de agresión entre pares y una subescala de agresión virtual, las cuales permitieron a los autores identificar algunas características y principales motivadores de la agresión entre niños y jóvenes en edad escolar.

Situaciones como el sexting en la red han sido motivo de preocupación, abarcando la necesidad de contemplar tanto las consecuencias indeseadas como deseadas que implican las relaciones de los adolescentes en la red (Garmendia, M. y colaboradores, 2011). Algunas de estos estudios señalan varias de las razones que motivan a los adolescentes a enviar información de tipo erótico o sexual, en imagen o video, a través de las redes, entre las principales figuran: la presión de grupo, adquirir un reconocimiento, como estrategia para llamar la atención, inmadurez, entre otros (Departamento Municipal de Educación, 2011, p.16).

Desde otra perspectiva, el uso de las TIC representan una tendencia creciente entre niños, jóvenes y adultos, siendo el uso de dispositivos móviles una de las mayores apremiantes para los usuarios, pero al mismo tiempo uno de los aspectos más preocupantes, dado que los usuarios de dispositivos móviles y aquellos activos en redes sociales, suelen compartir entre ellos todo tipo de imágenes, algunas de ellas con contenidos

eróticos o sexuales, en ocasiones bastante explícitos y dicientes (Sexting). Los pedófilos y/o pederastas se aprovechan de esta condición dada por múltiples medios de información y comunicación, para hallar diferentes formas de generar una interacción con los menores, por ejemplo mediante la creación de perfiles falsos.

Precisamente, este aspecto se devela para el caso del grooming (Kierkegaard, 2008; Mc. Alinden, 2006; citados en Tejedor & Pulido, 2012; Carretero, 2012, y MinTIC, 2013), donde se evidencia que es posible concebirlo bajo dos pasos fundamentales: El primero, se puede entrever como el conjunto de acciones encaminadas a ganar la confianza de una persona, que suele ser un menor de edad. El segundo paso fundamental, consiste en la coerción o el chantaje que el acosador ejerce para adquirir información de este, principalmente a partir de imágenes o videos con contenido sexual. A propósito de este tema Díaz Cortés, (2011), contrasta medidas preventivas presentadas por otros estudios, que en el caso de menores tiene que ver con la orientación de los adultos más próximos, padres o docentes.

Cabe precisar que el objetivo mismo del acosador, consiste en adquirir algún tipo de satisfacción sexual. Esto lo logra desde el establecimiento de una comunicación con el menor, hasta el momento en el que se adquiere información audiovisual erótica o pornográfica. En algunos casos, a partir de la presión ejercida hacia el menor, puede llegar a darse una cita o encuentro sexual, que suele terminar en abuso (Kierkegaard, 2008; Mc. Alinden, 2006; citados por Tejedor & Pulido, 2012).

Los internautas, en especial los más jóvenes, consideran aún que el contacto a través de medios virtuales es netamente impersonal y puede mantenerse en el anonimato, por esta razón interactúan con menos temeridad y en ocasiones de manera irreflexiva (Agustina, 2010). En un gran porcentaje de los casos, estos jóvenes acceden a enviar su información de contenido sexual a personas que conocieron a través de la red.

Por su parte Morales, (2002), considera respecto a la pornografía infantil, que constituye un problema de dimensión internacional, que se ha ampliado con la irrupción de nuevas tecnologías transformando las pautas de producción y difusión de este tipo de material.

La pornografía infantil como concepto, es entendida en el Protocolo relativo a la Venta de Niños, la Prostitución Infantil y la Utilización de Niños en la Pornografía de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño como “toda representación, por cualquier medio, de menores dedicada a actividades sexuales explícitas, reales o simuladas, o toda representación de las partes genitales de un menor con fines primordialmente sexuales” (Sanz, 2009, p. 185).

Según Sanz (2009), existen varios tipos de conductas pornográficas, como la pornografía técnica, que consiste en la alteración de imágenes de un adulto para que parezca un menor, que no es penalizada. Adicionalmente, se ha identificado la pornografía simulada, o alteración de imágenes de adultos con la introducción de imágenes de menores reales en la escena o la alteración de imágenes, colocando sobre la imagen del adulto la cara de un menor real, o añadiendo objetos a la imagen de un menor que le den ese contenido sexual. Complementariamen-

te, la pornografía virtual o creación de contenidos sexuales con imágenes irreales (dibujos, animaciones, infografías, etc.) y la pornografía infantil explícita, que hace referencia a las conductas sexuales explícitas desarrolladas o en las que participa directamente un menor de edad o incapaz, quedando sujeta a filmación o exhibición.

De esta manera, las problemáticas presentes en las redes se han convertido en motivo de preocupación para educadores, familias, investigadores y adolescentes, abriendo con ello líneas de trabajo que permitan un abordaje integral desde el marco de la educación. Los estudios que han sido objeto del presente análisis documental hacen parte de una revisión especializada, en la cual los diferentes autores coinciden en señalar que el abordaje de estas problemáticas debe partir de las situaciones y entornos más próximas al menor; es decir, primero en un contexto real y posteriormente ir abarcando los ambientes virtuales.

Análisis sobre temática, metodología y experiencias: Estrategias de gamificación y videojuegos para la educación

En relación con las fases para la elaboración del videojuego y cómic digital, se han identificado diferentes investigaciones e iniciativas de diseño de los videojuegos. Dentro de la estructura procedimental se han identificado los siguientes pasos principales: 1) Elaboración de Historia o Argumento, 2) Guión Literario, 3) Guión técnico, 4) Documento de Diseño de Juego, 5) Storyboard, 6) Cómic Digital y 7) Programación del videojuego (Perandones, 2010; Delicado, 2007; Galán, 2006; Ruiz, Gómez, Gómez, & Álvarez, 2005).

Hace algunos años, los videojuegos no formaban parte del aprendizaje, los métodos educativos eran muy diferentes, se desarrollaban los temas que aludían las materias de los cursos, y los docentes eran emisarios de un discurso que debía ser “inyectado” en las mentes de los estudiantes. En este sentido, sus expectativas se llenaban cuando repetían y usaban su memoria para grabarse grandes datos y la información que se presentaba en el aula de clase.

Afortunadamente, la enseñanza se ha actualizado en un camino de mejoramiento continuo y progresivo. El juego, ahora tiene un gran papel en el aprendizaje y es parte de la didáctica de los profesores, siendo reconocido como una excelente herramienta para la construcción del conocimiento, , unido a su impacto significativo en los procesos de innovación y apropiación social del conocimiento.

Dentro de los aportes más significativos al respecto, se encuentran los planteamientos de Araujo & Bastidas (2008, p. 253):

Las TIC son herramientas que van a capacitar al ser humano para que se inserte a una nueva era del conocimiento, lo cual va a exigir a la educación plantearse la creación de modelos o ambientes de trabajos encaminados al desarrollo de actitudes y aptitudes del ser humano, incluyendo la integración de los ejes transversales del plan de estudio

Estos autores realizaron una investigación a través de cartografía social apoyada en TIC, presentando las oportunidades que brinda su uso como alternativa para acercar la enseñanza ofrecida en el aula, al contexto próximo de los educandos, aprendices o estudiantes.

Cabe resaltar, la generación de diferentes cambios significativos en los métodos de aprendizaje y de acceso al conocimiento, producto del auge de las TIC. Los niños, niñas y jóvenes de hoy no se acercan al mundo del mismo modo que hace algunos años. La incursión de nuevas tecnologías, cada vez de forma más acelerada trae consigo nuevas dinámicas sociales, culturales y académicas. Un ejemplo específico de estas nuevas dinámicas, se ilustra en la tesis doctoral de Merino (2010), cuyo objetivo principal reside en conocer y analizar las prácticas que vinculan a los jóvenes con las TIC, relación desde la cual poder comprender mejor la denominada Generación Digital. Este referente empírico, resalta la importancia de diseñar estrategias y herramientas de aprendizaje, que se ajusten a las características y necesidades de los destinatarios.

Actualmente, aparece en el panorama una nueva distinción entre quienes nacen inmersos en el mundo de las TIC, hoy en día conocidos como nativos digitales³; versus todas las generaciones anteriores que han tenido que apropiarse del uso de dichas tecnologías, llamados inmigrantes digitales (Prensky, 2001 & Piscitelli, 2006). En esta transición aparecen recursos y herramientas, pero aún más importante, aparece la necesidad de crearlos e innovar para responder a los cambios constantes en los diferentes espacios de la vida social, familia, educación, relaciones humanas; uno de estos recursos son los videojuegos, que tras ser pensados inicialmente como herramienta para el entretenimiento empiezan a configurarse un lugar en otros procesos, principalmente en los de enseñanza.

³ Término acuñado por Marc Prensky en 2001.

El análisis sistemático de los estudios, sugiere evidencias importantes, como resultado de experiencias investigativas llevadas a cabo principalmente en México, España y otros países de habla hispana.

Particularmente, en la investigación de Aranda & Sánchez (2010), se llevó a cabo un experimento con videojuegos a través de la implementación de lo que denominan “Aula de Ocio Digital”. En este contexto, los videojuegos son entendidos como entorno de aprendizaje y asumidos por los estudiantes de tal manera. Una de sus principales conclusiones tiene que ver con el carácter social de algunos videojuegos y la aceptación que este hecho genera. Adicionalmente, observaron que los estudiantes disfrutaban en mayor medida los juegos de participación grupal; lo cual indica que a través del uso de videojuegos en el aula, es posible desarrollar competencias digitales como competencia tecnológica, cooperación y participación para la resolución de problemas, consumo crítico, compromiso cívico o ciudadano, gestión de la identidad online y reutilización.

Por su parte, Velázquez & Peña (2013), presentan una investigación de tipo documental, asumiendo los videojuegos como *herramientas que potencializan los aprendizajes haciendo de aprender un proceso divertido, convirtiéndose en ambientes de aprendizaje*. Los resultados son contradictorios frente a la concepción según la cual, los videojuegos producen efectos negativos para el desarrollo del ser humano; por el contrario, concluye que los videojuegos representan una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El juego por sí sólo también ha experimentado grandes cambios, se ha empleado de diferentes maneras para el entretenimiento, ocio, para la formación y la educación, tal como señala Padilla, Collazos, Gutiérrez, & Medina (2012), en su trabajo “Videojuegos educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo”. Por otro lado, ya no se habla de un juego físico sino de la aparición del videojuego, como una alternativa para buscar el esparcimiento desde un punto estático, donde se recrean historias y hacen partícipe al jugador. Cabe resaltar que los videojuegos presentan un conjunto de características diferenciales con ventajas y desventajas. Desde el escenario positivo, se resalta su impacto en el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas asociadas con el procesamiento de la información y la resolución de problemas. Sin embargo, la literatura también advierte sobre los efectos negativos asociados con el uso adictivo de los videojuegos y la presencia de contenidos agresivos e inadecuados en algunos de ellos que tienen otros fines y claramente no hacen parte de la categoría de los denominados videojuegos educativos.

Al respecto Fernández (2011), promueve una reflexión acerca de la forma como se articula el lenguaje visual en el diseño de los videojuegos, y la forma como el texto visual del mismo, depende de un sistema de reglas y de unos principios de jugabilidad, que permiten guiar la acción del jugador. En tal sentido, se abordan aspectos importantes de la interfaz gráfica y el impacto que tiene el videojuego sobre el comportamiento de los usuarios:

El videojuego ha convertido al lector o espectador tradicional en un jugador que explora el texto de forma no lineal, que no sólo debe interpretar una his-

toria y atribuirle a una serie de significados, sino que también es necesario que intervenga sobre la misma. Los mundos ficcionales que recrean los videojuegos a partir de la imagen sintética, donde las posibilidades de creación y representación van más allá de lo que se puede reproducir por medio de la imagen real, son cada vez más complejos y ofrecen “mayores posibilidades de interacción.” (p.1)

Discusión

El análisis documental de los diferentes referentes teóricos y empíricos sobre el uso de los videojuegos, vistos como estrategias pedagógicas, permite analizar un marco de reflexiones asociadas con la influencia que estos pueden tener en el comportamiento de las personas. Desde la perspectiva analítica de los imaginarios sociales, se ha orientado solamente a ubicar efectos negativos, aún cuando investigaciones como la realizada por Esnaola & Levis (2008), señalan todo lo contrario. No obstante, vale la pena considerar esta preocupación frente a los efectos negativos que los videojuegos pudieran tener, especialmente en el público infantil, a fin de determinar qué aspectos de los videojuegos dan lugar a estos imaginarios.

Por su parte, Zambrano (2007), Walsh (2012) y MICA (2013) en sus trabajos sobre videojuegos y aprendizaje, identifican una serie de oportunidades y posibilidades que tienen los niños y jóvenes de interactuar con los videojuegos, y a través de estos lograr desarrollar competencias y habilidades que exigen a su vez, la inmersión en el mundo digital. Por otra parte se identifica la posibilidad de construir identidades a través de esa

inmersión e interacción que se genera en la red. Al respecto Molano (2013), cuestiona las posibilidades educativas de los videojuegos a través de su trabajo titulado “¿Superpoderosos o super tecnológicos?”. Dentro de las conclusiones que aporta el autor se resalta el análisis de las “identidades digitales”, entendidas como formas de ser y de comportarnos tanto en la realidad como en la red, algunas de estas identidades obedecerán a sueños que las personas viven a través de las posibilidades que la red ofrece.

Un aspecto para considerar al respecto, es la concepción que adquiere lo corporal en esta relación con lo digital, . En este tópico, Molano (2013), plantea que: “On-line somos datos, los cuerpos físicos se convierten en contenedores de información y es esta la que tiene valor en la red” [Online]⁴. Sin embargo esta posibilidad también da cuenta de los riesgos que aparecen cuando las personas se exponen en la red sin tomar medidas de seguridad.

A través de los videojuegos se libran algunos de estos riesgos, sobre todo con aquellos que se juegan en modo offline, ya que los jugadores encarnan personajes con identidades que en algunos casos distan de la propia y en otros coinciden en rasgos particulares de la identidad del jugador, lo cual le permite vincularse con la historia y vivirla como si fuera real.

Surge entonces la pregunta por las emociones que se generan en el jugador en la interacción con el videojuego, y al respecto González & Blanco (2008), presentan los resultados de su trabajo

⁴ Fuente electrónica: <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/4635-superpoderosos-o-simplemente-supertecnologicos.html>

“Emociones con Videojuegos: Incrementando la motivación para el aprendizaje”, que para efectos del presente estudio, constituyó un referente importante al señalar que los videojuegos en sí mismos no generan aprendizaje. Este aspecto se articula con el análisis de las características del juego y su relación frente a las necesidades de aprendizaje del usuario o jugador. Vale la pena resaltar algunos ejemplos interesantes, tal como se evidencia en: *age of mythology* al igual que en *age of empires*, los cuales sin tener un fin educativo, han generado interés en muchos de sus usuarios por las temáticas centrales enfocadas en la mitología y la historia. Estos aportes brindan evidencia sobre la posibilidad de aprovechar las emociones que se generan en los videojuegos, para propiciar el aprendizaje.

Los videojuegos constituyen una excelente alternativa para abordar las problemáticas asociadas al uso no responsable de internet, en convergencia con los planteamientos de Nuñez (2012), donde se resaltan las posibilidades que brinda la red para entablar escenarios de interacción basados en situaciones reales. Estos escenarios constituyen a su vez, uno de los medios por los que los menores se conectan a la misma, interactúan y en algunos casos, se exponen a riesgos que no identifican y por tanto no pueden prevenir, tal como se evidencia adicionalmente en los hallazgos reportados por Cabello & Fernández (2010).

Como referentes a nivel metodológico se identificaron algunas investigaciones relacionadas, donde se utilizó la creación de un videojuego y un comic para generar aprendizajes respecto a un tema en particular. La primera de ellas es el

estudio exploratorio realizado por Aristegui (2013), quien evidencia que las estrategias y metodologías pedagógicas utilizadas para la enseñanza de las ciencias no logran generar interés por parte de los estudiantes hacia estas áreas y no dan lugar a aprendizajes significativos para ellos.

Resultado de esta investigación es el videojuego y comic “kokori” cuyo objetivo principal es permitir que los jugadores aprendan sobre la célula mientras se divierten jugando. Dentro de los resultados presentados a nivel teórico, los autores encuentran que los videojuegos pueden ser usados para fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo. Estos hallazgos son convergentes con los estudios de Álvarez (2007), quien realiza un estudio de caso en México, sobre el uso de videojuegos educativos, indicando que “el uso de los videojuegos incrementa el nivel de aprendizaje de los estudiantes de forma importante en un periodo de tiempo corto, por lo que se puede establecer que el uso continuo y prolongado mejoraría drásticamente los niveles de aprendizaje”.

Una de las estrategias actuales que integra dinámicas de juego para enseñar, sensibilizar o acercar a los usuarios a un conocimiento o producto determinado, es la gamificación, sobre la cual Chorney (2012) y Kumar (2012), desarrollan una revisión sobre los antecedentes asociados al surgimiento de la gamificación, tomando los principales referentes teóricos al respecto para hacer una lectura histórica crítica. Estos autores coinciden en cuestionar las bases de la gamificación, señalando que el valor implícito que pueden tener los videojuegos, estaba más en su contenido narrativo que en las mecánicas de juego que manejen.

En consecuencia el presente estudio, se orientó estratégicamente al análisis de los diferentes aportes asociados con la importancia del uso y creación de videojuegos y cómic; los cuales hacen parte de un universo de posibilidades y alternativas para generar narrativas digitales; considerándolas adicionalmente como estrategias pedagógicas de aprendizaje, que pueden ser incorporadas en calidad de herramientas o entornos de aprendizaje.

Conclusiones

Las investigaciones que abordan problemáticas asociadas al uso de internet, revelan la necesidad de indagar sobre los factores y condiciones que dan lugar a conductas de riesgo o agresión a través de la red; acudiendo a estrategias que vinculen a los afectados y que resulten cercanas a su contexto, características y necesidades.

A partir del análisis correspondiente a la muestra de estudios especializados fue posible identificar proyectos que al igual que la presente investigación, se orientaron en el análisis de la importancia que tiene la gamificación como estrategia para la educación, y entender las razones que limitan su uso en las aulas, pese al reconocimiento de sus bondades para el aprendizaje entre niños, niño y adolescente.

En los estudios relacionados, se evidencia que los videojuegos ya no se limitan a sus funciones de ocio y entretenimiento, sino que poseen atributos que los convierten en poderosas herramientas para el aprendizaje, y que bien utilizados podrían ser una excelente herramienta de trabajo en el aula de clase.

Los videojuegos pueden ser un escenario propicio para abordar las temáticas relacionadas con los riesgos en la red, y ofrecer información útil para navegar de manera segura, ya que son herramientas que dadas las características propias de entornos virtuales, son llamativas y permiten entregar gran cantidad de información a través del planteamiento de situaciones reales.

Dentro de las posturas identificadas frente al uso de videojuegos para el aprendizaje, se concluye que estos representan estrategias pedagógicas que cuentan con la posibilidad de dar lugar a la creación de narrativas digitales y pueden ser usados como herramientas o entornos de aprendizaje, con todo lo que estos conceptos implican.

Finalmente, se encuentra un marco amplio de aplicación de los videojuegos y otras narrativas digitales como el cómic, que trasciende del uso comercial a la aplicación en espacios pedagógicos y otros que fomentan el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Referencias

- Aranda, D., & Sánchez, J. (2010) *El videojuego como entorno de aprendizaje*. Universidad Abierta de Cataluña. Recuperado el 9 de abril de 2013, de: <http://es.slideshare.net/darandaj/el-videojuego-como-entorno-de-aprendizaje>
- Araujo, S., & Bastidas, J. (2008). El uso de la página web como herramienta pedagógica para la enseñanza de la geografía. *Geoenseñanza*, 13(2) 249-257. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36021230011>

- Agustina, J. (2010) ¿Menores infractores o víctimas de pornografía infantil? Respuestas legales e hipótesis criminológicas ante el Sexting. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*. 12(11), 1-44.
- Avilés, J. M. (2010). *Cibullquest: Cuestionario de cyberbullying*. Valladolid, España.
- Avilés, J., Irurtia, M., García, L., & Caballo, V. (2011). El maltrato entre Iguales: "Bullying". *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, 19(1), 57-90.
- Barr, P., & Fontana, M. (2009). *Alessandro de Gloria, From Child's Play to Serious Games*. [Entrevista]. Recuperado de: http://www.academia.edu/1963426/Serious_Games
- Cabello, P., Fernández, I. (2010). *La tecnología en la preadolescencia y adolescencia: usos, riesgos y propuestas desde los y las protagonistas*. Save of the children. Recuperado de: http://www.deaquinopasas.org/docs/estudio_riesgos_internet.pdf
- Carretero, M. (2012). *Factores de Riesgo Vinculados al uso de las TIC. Propuesta Didáctica para el Uso Seguro y Responsable*. Universidad Internacional de La Rioja. Madrid. Recuperado de: http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/702/2012_09_28_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Chorney, A. (2012). Taking the Game out of Gamification. *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*. 8(1), 1-14. Recuperado de: <http://ojs.library.dal.ca/djim/article/view/201HYPERLINK> "http://ojs.library.dal.ca/djim/article/view/2012vol8Chorney/3132" \h2vol8Chorney/3132
- Delicado, M. (2007). *Lección de Magia*. Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: http://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/12353/leccion_de_magia.pdf?sequence=1
- Díaz Cortés, L. M. (2011). *Algunas consideraciones sobre el meeting a child following sexual grooming through TICs (contacto Tics preordenado a la actividad sexual con menores)*. Cuadernos de la Cátedra de Seguridad Salmantina, Recuperado de: <http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/116943/1/Cuaderno%20No%202.%20Contacto%20Tics%20Preordenado%20act.%20sexual%20con%20menores.pdfHYPERLINK> "http://redalyc.org/articulo.oa" \h
- Eснаоla, G. & Levis, D. (2008). La Narrativa en los Videojuegos: Un Espacio Cultural de Aprendizaje Socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3) 48-68. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343004>
- Fernández, M. (2011). Elementos Visuales Expresivos en la Interactividad del Videojuego. *Razón y Palabra*, 75 (febrero-abril), [Online]. Recuperado de: <http://redalyc.org/articulo.oa?id=199518706063>
- Fernández, R (2009). *El auge de los Juegos Serios (Serious Games), y de sus aplicaciones para el aprendizaje en entornos empresariales*. Blog de Ricardo Lucas [Blog]. Recuperado de: <http://wordpress.lucastraining.es/2009/06/19/el-auge-de-los-juegos-serios-serious-games-y-de-sus-aplicaciones-para-el-aprendizaje-en-entornosempresariales/>

- Froschauer, J., Arends, M., Goldfarb, D., & Merkl, D. (2011). *Towards an Online Multiplayer Serious Game Providing a Joyful Experience in Learning Art History*. Institute of Software Technology and Interactive Systems. Vienna University of Technology. Recuperado de: <http://www.ec.tuwien.ac.at/~dieter/research/publications/vsgames2011.pdf>
- Galán, E. (2006) El guión didáctico para materiales multimedia. Espéculo. *Revista de Estudios Literarios* [Online]. Recuperado de: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html>
- Garmendia, M., Garitaonandia, C., Martínez, G., & Casado, M.A. (2011). *Riesgos y seguridad en Internet. Los menores españoles en el contexto europeo*. EU Kids Online. Bilbao: Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Hernández, A., & Torres, L. (2006). Uso Seguro de Internet en la Edad Pediátrica: Peligros y Prevención. *BSCP Can Ped.* 30(2), 27-29.
- Jiménez, A., Castillo, V., & Cisternas, L. (2012). Validación de la escala de agresión entre pares, y subescala de agresión virtual en escolares chilenos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 825-840. Recuperado de: <http://search.proquest.com/docview/1095092776?accountid=48891>
- Junta de Andalucía, Consejería de Educación (2013). *Uso de Internet. Recomendaciones para las familias*. Junta de Andalucía. Recuperado de: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/averroes/impe/web/contenido?pag=/contenidos/B/InnovacionEInvestigacion/ProyectosInnovadores/IntegracionDeLasTIC/Agenda/DiaInternet/UsoSeguroInternet>
- King, B., & Borland, J. (2003). *Dungeons and dreamers: the rise of computer game culture: from geek to chic*. Emeryville, CA: McGraw-Hill/Osborne.
- Kumar, B. (2012). Gamification in Education - Learn Computer Programming with Fun. *International Journal of Computer and Distributed System*, 2(1), 46-53. Recuperado de: <http://cirworld.com/index.php/IJCDS/article/view/311>
- Marczewski, A (2012). *Gamification: A Simple Introduction*. KindleEdition (1st ed.) Recuperado de: <http://books.google.com.co/books?id=IOu9kPjlnDYC&printsec=frontcover&dq=Gamification:+A+Simple+Introduction&hl=es&sa=X&ei=FU8ZUYeLMIXq8gTv-4GoAQ&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- Ministerio de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (2013a). *Glosario TIC*. Soy Digital [Portal Web]. Recuperado de: <http://www.soydigital.co/glosario-tic/glossaries/1/S.html>
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2013b). *Glosario TIC*. En: ENTICconfio [Portal Web] Colombia. Recuperado de: <http://www.enticonfio.gov.co/index.php/glossary/Tipficar-1/A/>
- Melamud, A., Otero, P. Nasanovsky, Stechina, D., Goldfarb, G., Svetliza, J. Canosa, D. Matamoros, R., & Ringuelet, L. (2007). Los niños, sus padres, internet y los pediatras. *Arch. Argent. Pediatr.*, 105(4), 368-371. Recuperado de: <http://www.sap.org.ar/docs/profesionales/consensos/v105n4a15.pdf>

- Mercado Argentino de Industrias Culturales (MICA) (2013). Los videojuegos comerciales como método de educación. *Revista Télam Tecnología*. [Online]. Recuperado de: <http://www.telam.com.ar/notas/201304/13409-los-videojuegos-comerciales-como-metodo-de-educacion.html>
- Molano, A. (2013) *¿Superpoderosos o simplemente supertecnológicos?* Corporación Colombia Digital. Recuperado de: <http://m.colombiadigital.net/entorno-tic/especial-del-mes/superpoderes-de-las-tic/item/4635-%C2%BFsuperpoderosos-o-simplemente-supertecnol%C3%B3gicos>
- Morales, F. (2001) *Pornografía infantil e Internet*. OUC, Internet Interdisciplinary Institute. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/in3/dt/20056/20056.pdf>
- Núñez, F. (2012) *Estudio de la influencia de los videojuegos en el entorno educativo*. Trabajo fin de máster Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado de: http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1263/2012_12_12_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Organización de las Naciones Unidas. (2008). *Declaración Universal de los Derechos Humanos, United Nations*. Portal de Recursos Educativos Abiertos (REA). Recuperada de: <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
- Ortega, C., & Mora, M. (2007). *Cuestionario Cyberbullying*. Junta de Andalucía, Universidad de Córdoba. Recuperado de: <http://www.uco.es/laecovi/img/recursos/RFUY4MDD-VCZWHkm.pdf>
- Padilla, N., Collazos, C., Gutiérrez, F., & Medina, N., (2012). Videojuegos educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. *Revista Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, 22(1), 139-150. Recuperado de: HYPERLINK “<http://redalyc.org/articulo.oa>”\h <http://redalyc2.uaemex.mx/articulo.oa?id=91125275009>
- Perandones, E. (2010). *Guión y Desarrollo del Proyecto de Un Videojuego*. Curso “Creación de gráficos para Videojuegos 3d”. BBAA, UCM. 1-58. [Presentación en línea] Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/33067277/GUION-Y-DESARROLLO-DEL-PROYECTO-DE-UN-VIDEOJUEGO>.
- Piscitelli, A. (2006). Nativos digitales: ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11(28), 179-185. Recuperado de: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=14002809>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6. Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>
- Pesantez, K., Quirola, L. (2012). *Estudio del Acoso Escolar entre Pares, con el uso de la Tecnología: (Cyberbullying)*. Monografía de la Universidad de cuenca. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2276/tps776.pdf?sequence=1>

- Riaño, J. (2013). *Investigación para la empleabilidad*. Biskailab. Recuperado de: http://www.bizkailab.deusto.es/wp-content/uploads/2013/05/estado_arte_SG4E.pdf
- Ruiz, J., Gómez, J., Gómez, W., & Álvarez, J. (2005). *Videojuego RPG para PC - MITOLOGÍA COLOMBIANA*. Bogotá, Facultad de Ingeniería de Sistemas, Universidad Católica de Colombia. [Trabajo de Grado]. Recuperado de: <http://www.solocodigo.com/vftp/FMC/complementadoR5.pdf>
- Mulas, N. S. (2009). Pornografía en internet. *Revista Penal*, 23, 181-202.
- Sanabria, P. (2004). Características psicológicas de consumidores de cibersexo: Una Aproximación. *Acta Colombiana de Psicología*, 12(2), 19-38. Recuperado de: http://www.ucatolica.edu.co/easyWeb2/acta/pdfs/n12/art_3_acta_12.pdf
- Sureda, J. Comas, R., & Morey, M. (2010). Menores y acceso a Internet en el hogar: las normas familiares. *Revista Científica de Educomunicación – Comunicar*, 34(17), 135-143.
- Tejedor, S. & Pulido, C. (2012). Retos y riesgos del uso de Internet por parte de los menores. ¿Cómo empoderarlos? Comunicar: *Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 39, 65-72. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4013324>
- Velázquez, L. M. (2010). *Adolescentes en tiempos de oscuridad. La violencia social online en estudiantes de secundaria*. Toluca: Ediciones Eikon.
- Velazquez, G., & Peña, E. (2013). *Uso de los videojuegos como auxiliar didáctico en la educación superior*. Recuperado de: http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/juegos_educativos_software/H03.pdf
- Velázquez, M. (2009). Cyberbullying. El crudo problema de la victimización en línea. *X Congreso Nacional de Investigación Educativa*. Área 17, convivencia, disciplina y violencia en las escuelas. Recuperado de: http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_17/ponencias/0606-F.pdf
- Villar, S. (2007). *Cómo conseguir entre todos un Internet más seguro para nuestros menores*. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, 9(35), 127-141. Recuperado de: <http://www.pap.es/files/1116-702-pdf/731.pdf>
- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R. Akyempong, K., & Cheung, C.K. (2011). *Alfabetización Mediática e Informacional. Currículum para profesores*. Paris: UNESCO. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf>
- Walsh, C. (2012) Including serious games in the classroom. En: *Digital Games, Literacy in Action*, (94-106). The Australian Association for the Teaching of English. South Australia: Wakefield Press. Recuperado de: http://www.academia.edu/2086329/Including_serious_games_in_the_classroom

