

Artículo original Recibido: 10/10/2017. Aceptado en forma revisada: 21/11/2017

Vídeo Juegos Educativos desde la Perspectiva de la Educación para Todos
Video Educational Games from the Perspective of Education for All

Clemencia Zapata Lesmes¹, Alba Rosa Barro Hernández² & Ludis María Suárez Contreras³
Corporación Universitaria Rafael Núñez

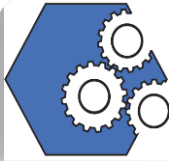
Resumen.

Este estudio es parte del macroproyecto Modelo para producción de contenidos digitales educativos para inclusión de sordos, adscrito al Programa Nacional Arquitectura Pedagógica, didáctica y tecnológica para formación de profesores en y para la diversidad, financiado por COLCIENCIAS mediante contrato 546-2014. En este proyecto se presentó el videojuego desde el punto de vista educativo mostrando sus ventajas y desventajas como oportunidad para potencializar los procesos de enseñanza aprendizaje en la población sorda. Para ello, se llevó a cabo una investigación documental, una fase heurística sobre investigaciones realizadas por expertos en el tema de la educación para todos y el uso de los videojuegos, y, otra hermenéutica, para sintetizar la información en una cuadrícula que menciona las diferentes ventajas y desventajas de los videojuegos educativos para la población infantil y adolescente.. Asimismo, se reconoce la necesidad de las escuelas de poseer una infraestructura y soporte en hardware y software necesarios para la aplicación del video juego educativo. Como resultado se establece una secuencia didáctica para uso del video juego educativo como estrategia educativa que contribuya al

¹ Coordinadora de Investigación, Programa de Educación – Corporación Universitaria Rafael Núñez. Magister en Educación, Especialista en Pedagogía para el aprendizaje autónomo, Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Química y Biología. Investigadora Asociada (Colciencias).
Clemencia.zapata@curnvirtual.edu.co

² Licenciada en Pedagogía Infantil abarroh5@curnvirtual.edu.co

³ Licenciada en Pedagogía Infantil lsuarezc5@curnvirtual.edu.co



desarrollo de habilidades y capacidades en el proceso de enseñanza aprendizaje de los sordos y oyentes.

Palabras claves: video juegos, secuencia didáctica, enseñanza, aprendizaje, inclusión educativa.

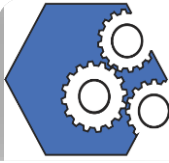
Abstract.

This study is part of the macro-project Model for the production of digital educational content for the inclusion of the deaf, ascribed to the National Pedagogical, Didactical and Technological Architecture Program for teacher training in and for diversity, financed by COLCIENCIAS through contract 546-2014. In this project, the video game presented from an educational point of view, showing its advantages and disadvantages as an opportunity to promote learning teaching processes in the deaf population. To this end, a documentary investigation was carried out, a heuristics study on research carried out by experts in the field of education for all and the use of videogames, and a hermeneutic study to synthesize the information in a grid that mentions the different advantages and disadvantages of educational videogames for the child and adolescent population. It also recognizes the need for schools to have an infrastructure and support in hardware and software necessary for the application of educational video game. As a result, a didactic sequence established for the use of educational video games as an educational strategy that contributes to the development of skills and abilities in the teaching and learning process of deaf and hearing people.

Keywords: Video games, Didactic Sequence, Teaching, Learning, Educational Inclusion.

Introducción.

El interés de este proyecto se encuentra enmarcado en el contexto de la diversidad e inclusión, especialmente de la población sorda, por ello se busca mediante la propuesta de un videojuego educativo sobre la vida de los dinosaurios incrementar en los estudiantes sordos, el conocimiento de esta temática reforzando los objetivos pedagógicos y de convivencia que conllevan. Entre los resultados más relevantes está la existencia de



concepciones positivas y negativas sobre los videojuegos, muchos autores han estudiado y revelado las propiedades educativas de los videojuegos para mejorar el aprendizaje, adquiriendo calidad como recurso educativo, utilizable por padres y docentes, cuando los video juegos son diseñados con un fin didáctico estimulan el interés por aprender incluso de un modo inconsciente.

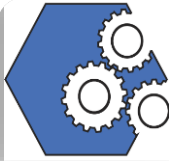
De otro lado se logró establecer la secuencia didáctica del video juego en coherencia con el diseño instruccional cognitivo, en el cual, la exposición del docente se corresponde con la activación cognitiva; el estudio de la lección con la demostración cognitiva; la exposición con la aplicación cognitiva y calificación con la integración cognitiva, de manera que encajara con la estructura del videojuego sobre la vida de los dinosaurios y así facilitar su comprensión y jugabilidad.

Los referentes teóricos en los cuales se basa esta investigación se respaldan en concepciones tales como: Proceso de enseñanza y aprendizaje, Función de la enseñanza; Función del aprendizaje: Inclusión educativa; Tecnología educativa; Video Juegos, El video juego como estrategia educativa o pedagógica, Población diversa, Secuencia didáctica.

Metodología.

La idea de investigación desarrollada en este trabajo obedece a una necesidad del **Proyecto “Modelo para producción de Contenido digital educativo para inclusión de sordos”**, para desarrollarla fue necesario conocer otros estudios y su abordaje a nivel de complejidad y de pertinencia el tema que atañe, si fue abordado el mismo objeto de investigación, para identificar los vacíos y otros elementos o aspectos emergentes, que estuvieran relacionados con los videojuegos como recurso educativo. En cuanto a esto, Hernández Sampieri, et al, escribe que *“cuanto mejor se conozca un tema, el proceso de afinar la idea será más eficiente y rápido (p. 27)”* (Hernandez Sampieri, 2014).

Este proceso de búsqueda y recopilación es llamado investigación documental o revisión de la literatura el cual se refiere a la consulta de registros documentales existentes



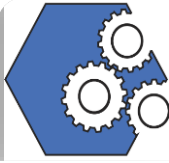
que se relacionan con el tema a desarrollar. En palabras de (Hernandez Sampieri, 2014) la revisión de la literatura es un *“Paso de investigación que consiste en detectar, consultar y obtener la bibliografía y otros materiales útiles para los propósitos del estudio, de los cuales se extrae y recopila información relevante y necesaria para el problema de investigación (pág. 61).*

Según Alfonso (1995), citado por (Morales, 2003) una investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos. Atendiendo la información anterior la metodología de este trabajo es de tipo documental puesto que para desarrollarlo se realizó una búsqueda de documentos relacionados con el planteamiento de nuestra investigación, se consultó entonces una variedad de registros basados en la educación para todos, el aprendizaje, la enseñanza, el videojuego como estrategia pedagógica y todos los demás aspectos que aquí se tratan.

Como primer paso para iniciar nuestro trabajo se consultó los antecedentes documentales en revistas, libros digitales informes entre otras fuentes que abordaran la temática de la educación para todos, se extrajeron las conclusiones y recomendaciones a las que llegaron los autores de dichos antecedentes. De este mismo modo se le fue dando cuerpo y sentido al proyecto, se analizó información sobre los videojuegos desde la perspectiva de varios autores, sus ventajas y desventajas y su utilidad como herramienta didáctica, se comparó con algunos trabajos parecidos y se abordaron aspectos que no fueron tenidos en cuenta.

Resultados y discusión.

Fase 1. Determinar las ventajas y desventajas del uso de vídeo-juegos educativos desde perspectivas de los expertos.

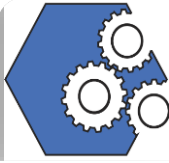


Existen diferentes opiniones sobre los videojuegos, incluso entre autores estudiosos del tema se encuentran concepciones divergentes al respecto, algunos ven los videojuegos como distractores y causa de bajo rendimiento en los estudiantes mientras que otros ven en ellos una herramienta didáctica que puede ser un aliado del docente en el aula, sin embargo para muchos educadores esto puede no ser así debido a las desventajas generalizadas que se le atribuyen a los videojuegos, tales como violentos, adictivos, sexista, aisladores entre otras. Padilla Zea (2012) afirma que:

“no existe evidencia científica que demuestre que el uso de este tipo de videojuegos desencadene conductas agresivas o patológicas en los jugadores. En el sentido contrario, hay autores que indican que este tipo de juegos permiten descargar la tensión durante el juego, produciendo efectos tranquilizadores que disminuirían la probabilidad de que el jugador cometiese actos violentos. (pág. 142)” (Padilla Zea, 2012).

Los videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales: mejorando la coordinación mano/ojo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones. Por otra parte, al ser elementos atractivos, aparece la amenaza de adicción en los jugadores. Sin embargo, no se puede confundir adicción con abuso. Es cierto que un jugador que recibe un juego nuevo jugará más al principio hasta que explore los retos y el funcionamiento del juego. Una vez superada esta fase, adopta un comportamiento normal frente al videojuego y no supone un impedimento para realizar otras actividades.

Otra característica negativa que se ha adjudicado a los video-juegos, es la referente al aislamiento, argumentando que los videojuegos hacen que los jugadores se aislen del mundo y se conviertan en seres asociales. Si bien los videojuegos permiten que el jugador juegue sólo, los juegos preferidos por buena parte de los usuarios son aquellos con los cuales juegan muchos jugadores, ya sea de forma competitiva o colaborativa. Son numerosos los juegos que favorecen la socialización al presentar competiciones, problemas o retos que hay que resolver en equipo.



Por otra parte, al ser elementos atractivos, aparece la amenaza de adicción en los jugadores. Sin embargo, no se puede confundir adicción con abuso. Es cierto que un jugador que recibe un juego nuevo jugará más al principio hasta que explore los retos y el funcionamiento del juego. Una vez superada esta fase, adopta un comportamiento normal frente al videojuego y no supone un impedimento para realizar otras actividades.

El video juego es un elemento motivador que favorece la atención de los niños, su desarrollo cognitivo, habilidades psico-motrices e interés por el aprendizaje, entre otros. Numerosos estudios avalan ya la posibilidad de introducir videojuegos en ambientes educativos con resultados altamente beneficiosos.

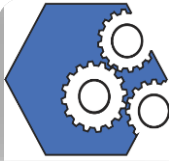
En realidad, al contrario de perjudicarles, los videojuegos educativos permiten a los niños desarrollar habilidades espaciales y psicomotrices, mejoran la coordinación cerebro-mano, despertar los y favorecer las capacidades de planificación y desarrollo de estrategias, sin olvidar uno de los aspectos más importantes que es incrementar la motivación del estudiante y por consiguiente, ayudar al profesor para mantener su atención.

En esta misma línea (Morales E. , 2009) agrega que los videojuegos educativos:

- Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
- Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.

Por el contrario, Gómez del Castillo (2001) y Díez (2004), afirman que los videojuegos son un reflejo de la sociedad y por ende muestra sus fallas como son:

- El sexismo: reproducen los roles de una cultura machista tradicional.
- Estereotipos físicos: Con frecuencia, presentan cuerpos de proporciones poco reales.
- Competitividad: lucha de poderes
- El fin justifica los medios: El deseo de alcanzar la victoria o conseguir el objetivo prevalece por encima de cómo conseguirlo.



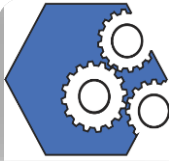
- Visión maniquea de la realidad: el objetivo es aprender a “machacar” a los demás para sobrevivir.
- Menosprecio a los débiles: Es poco frecuente la aparición de personas que tengan ciertas dificultades o deficiencias, personas mayores, etc.
- Racismo: Raramente encontramos negros, árabes, gitanos...
- Pensamiento único: los videojuegos transmiten a menudo la imposibilidad de pensar de otra manera distinta a la del poder dominador actual. Habitualmente.
- Impulsividad: Con frecuencia se favorece la actuación del jugador sin previa reflexión, sin pensar en las consecuencias de lo que hace.

En definitiva, la utilidad y ventaja de los video juegos educativos radica en el aprendizaje que aporta a quienes lo utilizan, en este caso si el docente rompiera con sus temores y se capacitara para salir de lo convencional seria de mucho provecho implementar videojuegos en el aula. En cuanto a sus inconvenientes como lo expusimos depende del tipo del videojuego ya que existe una variedad de estos con intencionalidad diferente. Después de haber mencionado algunas concepciones sobre sus beneficios e inconvenientes, a modo específico seleccionamos las más sobresalientes.

Tabla. 3. Ventajas y desventajas del vídeo juego educativo.

Ventajas de los vídeo juegos educativos	Desventajas de los vídeo juegos educativos
Beneficios formativos	El profesorado pueda sentirse inseguro. (Collazos Ordoñez & Padilla Zea, 2012).
Ejercitan la capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas. (Reyes Hernández, 2014)	Sexistas
Favorece un aumento de la atención y del autocontrol. (Padilla Zea, 2011)	Adictivos
Capacidad deductiva, que mejora también la agilidad mental.	Violentos
Control psicomotriz.	Aislantes
Tratamiento de información.	El dolor en la muñeca por movimientos repetitivos.
Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo. (Morales E. , 2009)	Tendencia al sedentarismo o a la obesidad

Fuente propia.



Fase 2. Identificar los elementos necesarios para la implementación del videojuego educativo.

Para la realización del video juego Survival Dinosaur se hizo necesario la selección de tecnologías que permitieran un diseño que cumpliera con las características necesarias para la implantación del video juego.

Tecnologías utilizadas. Sistemas Operativos.

Para el desarrollo de este videojuego se decidió utilizar principalmente en sistema operativo Windows debido a que es el más utilizado aparte está planeado para Android ya que el coste de desarrollo de aplicaciones para el sistema operativo de Google es gratuito ya que ofrecen a coste cero el SDK de Android, mientras que iOS, no dispone de versión gratuita de su SDK y hace necesario disponer de un ordenador MAC para el desarrollo de proyectos en esta plataforma.

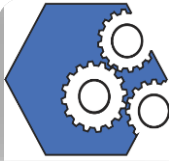
Por otra parte, para el desarrollo de video juegos educativos en las escuelas se hace necesario adecuar equipos que cumplan con las especificaciones técnicas como computadores (teclado y ratón), software educativo y acceso a Internet. Estos equipos deben estar ubicados en aulas específicas que posean mesas y sillas apropiadas que faciliten la labor docente y uso por parte del estudiantado.

Fase 3. Describir la secuencia didáctica que facilite el uso del video juego en el aula de clases.

Se elige la secuencia didáctica tipo 1, por su sencilla ejecución y por su carácter expositivo-receptivo; trabaja casi exclusivamente los contenidos conceptuales, con prevalencia del método deductivo. Configurada por una estrategia rectilínea en lo metodológico, con aplicación de técnica individual y además porque es congruente con el diseño instrucción concebido por el equipo de investigadores del proyecto a partir de unas modificaciones al diseño propuesto por Merrill:

a) Demostración cognitiva - aprendizaje de la lección.

Dado que el video juego tiene como propósito conocer sobre el origen de los dinosaurios y su comportamiento, en esta parte se verificará la apropiación que tengan los estudiantes



acerca de la temática del video juego “Survival Dinosaur”, el cual aborda el tema ciclo de Vida de los Dinosaurios.

Se pretende reconocer el origen de la vida a de los dinosaurios, establecer relaciones entre sus diferentes eras zonas geológicas tales a las adaptaciones de los seres vivos y comparar diferentes teorías sobre el origen de las especies en el ámbito de su alimentación.

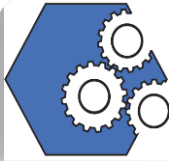
b) Aplicación cognitiva (Exposición)

Se explica a los participantes del video juego que es un juego de Simulación de supervivencia, en este caso este juego simula la vida de un dinosaurio simulando por medio de barras la vida, alimentación y sed para su supervivencia.

Por consiguiente, Survival Dinosaur es un juego 3D en donde podrás enfrentarte a los depredadores por naturaleza del personaje elegido en un combate a muerte. Tu personaje es un dinosaurio capaz de enfrentarse a cualquier tipo de criaturas con distintas habilidades. Utiliza las mejores combinaciones y aprovechando el entorno para lograr estrategias únicas y vencer a tus oponentes.

Se explican las reglas del juego:

- Al inicio se contará una historia corta sobre la historia del personaje elegido en el menú.
- Estas características le servirán para jugar.
- El jugador podrá elegir un personaje, con el que debe cumplir las misiones propuestas
- Al elegir al personaje se le mostrará la información básica en lengua de señas.
- Al iniciar la misión, este debe permanecer con vida, para lograrlo debe comer, tomar agua, y si es necesario defenderse
- Si el jugador llegase a caer en el agua, y este no es acuático automáticamente empezará a restar vida.
- El jugador debe alimentarse de los otros animales que les quite la vida
- El jugador puede cambiar de personaje cuando lo decida, pero automáticamente se reiniciaría la misión.



c) Calificación. (Integración cognitiva)

Este momento de la secuencia didáctica el estudiante pondrá en práctica su conocimiento en otro contexto. La calificación obtenida por la participación del video juego “Survival Dinosaur”, dependerá de las habilidades que desarrolle el jugador, mediante la superación de obstáculos.

Conclusiones.

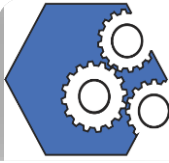
Una vez culminada nuestro proyecto de investigación acerca de la implementación del video juego educativo como estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la población con discapacidad auditiva, se concluye que:

En primera instancia, existe un vacío informativo, para las personas en términos generales, en cuanto a las múltiples utilidades que se pueden aprovechar del video juego, los cuales vistos desde la perspectiva educativa se convierte en una poderosa herramienta que promueve la motivación, el autocontrol, el entusiasmo y el desarrollo de la creatividad.

En segundo lugar, un video juego tal como fue planteado en el trabajo realizado, permite a personas con discapacidad auditiva, además de recibir una educación de calidad y acorde a sus necesidades, acercarse al mundo tecnológico de una forma didáctica y entretenida.

En tercer lugar, que las entidades educativas posean aulas específicas y dotadas de equipos y demás sistemas operativos (software y hardware), servicio de internet, entre otros que permita la funcionabilidad de la estrategia. Además de estas herramientas el docente debe estar ampliamente calificado y cualificado para desarrollar su actividad pedagógica de manera eficaz.

En cuarto lugar, es importante que las escuelas cuenten con los elementos necesarios para la implantación del video juego educativo, como son los sistemas operativos, computadores (teclado y ratón), software educativo y acceso a internet; por lo



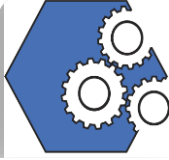
cual se hace preciso que las entidades educativas posean aulas específicas en donde los estudiantes accedan con facilidad a los video juegos. Además de estas herramientas el docente debe estar ampliamente calificado y cualificado para desarrollar su actividad pedagógica de manera eficaz, aportándole al software una esencia más humanista y una mayor recepción por parte de los niños y las niñas.

En quinto lugar, es importante resaltar la labor conjunta que realizo un grupo de pedagogos expertos en aras de beneficiar a la población con discapacidad auditiva, mediante la implementación de un video juego educativo como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza aprendizaje, dado a que es el amor hacia la docencia lo que permite a los pedagogos comprender que la educación debe ser una oportunidad para todos y no un privilegio de unos pocos.

Finalmente, este proyecto de investigación se constituye como pionera en la materia, sentando nuevas bases para una verdadera equidad en la educación, tomando el video juego, tan apetecido por los más pequeños, para convertirlo en una poderosa estrategia que, además de cumplir con la función preestablecida por ellos (es decir, entretener) también pueda formar y todo esto desde una perspectiva innovadora, humano e incluyente.

Recomendaciones

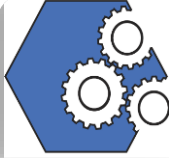
1. Fomentar la investigación en el campo de la didáctica para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la población con discapacidad auditiva ya que es imprescindible ampliar la visión de la educación dentro de un plano realmente incluyente.
2. Dado a que las personas con discapacidad tienen los mismos derechos del común, se requiere la innovación en el diseño de software educativos, para lograrlo se hace necesaria la permanente revisión y la mejora continua a fin de garantizar con ello el alcance del primordial objetivo: una educación de calidad.



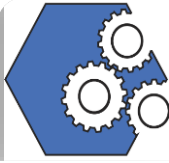
3. Aplicar instrumentos de control sistematizados que permitan la eficaz supervisión, seguimiento y evaluación dentro de la aplicación del software.
4. Sensibilizar a padres y docentes acerca de la utilidad y pertinencia del video juego educativo, mediante capacitación constante que permita evidenciar las ventajas del mismo dentro del procesos de enseñanza aprendizaje de los educandos.

Referencias

- Abello, M. C. (Noviembre de 2008). Equidad y educación: estudios de caso de políticas educativas . Tesis Marina Camargo pdf, 369. Manizales , Colombia. Recuperado el 03 de octubre de 2016, de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20091210105828/TESISMARINACAMARGO.pdf>
- Aguilar González, F. (2004). Teoría de la decisión e incertidumbre: modelos normativos y descriptivos. *EMPIRIA*(8). Obtenido de revistas.uned.es/index.php/empiria/article/view/982
- Alfagame, B., & Sánchez, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y actitudes hacia los videojuegos. *Píxel, Bit, Revista de Medios y Educación*, 20, 17-32. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000095&pid=S0103-863X200800010001500002&lng=en
- Area Moreira, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa : manual electrónico. España : La Laguna (Tenerife) : Universidad de la Laguna. Recuperado el 3 de 11 de 2017, de <http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/415>
- Balerdi, F. E. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*(10), 171-180. Recuperado el 05 de octubre de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635591>
- Begoña, Gros, S., & Garrido, Miranda, J. M. (2009). Con el dedo en la pCon el dedo en la pantalla?: El uso de un vídeo juego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. *Redaly*, 9(3), 108-129. Recuperado el 11 de 10 de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343007>
- Boudon, P. A. (Diciembre de 2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximacion inicial. *Scielo*, 16(29), 17. Recuperado el 11 de Septiembre de 2016, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002
- Braslavsky, C. (2006). Diez factores para una educación de calidad para todos en el siglo xxi. (Redalyc, Ed.) *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(2), 84-101. Recuperado el 03 de Octubre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55140206>



- Bravo Pineda, M. P. (2014). Secuencias didácticas para el aprendizaje de las razones trigonométricas. 137. Recuperado el 20 de Marzo de 2017, de <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/845/Martha%20Piedad%20Bravo%20Pineda.pdf?sequence=1>
- Bravo Pineda, M. P., & Gonzalez Caraba , N. F. (2014). Secuencias didácticas para el aprendizaje de las razones. 137. Recuperado el 20 de Marzo de 2017, de <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/845/Martha%20Piedad%20Bravo%20Pineda.pdf?sequence=1>
- Campos Hernandez, R. (31 de Marzo de 2008). Incertidumbre y complejidad: reflexiones acerca de los retos y dilemas de la pedagogía contemporánea. *Actualidades Investigativas en Educación*, 8(1). Recuperado el 4 de septiembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/447/44780102/>
- Carneyro, R., Carnoy, M., Miller, E., & Fanfani Tenti, E. (agosto de 2004). Un trayecto Regional Hacia la Educación Para Todos. (A. Ltda., Ed.) Prelac, 0(0), 1-103. Recuperado el 25 de octubre de 2017, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001372/137293s.pdf>
- Castellana Rosell, M. (Septiembre-diciembre de 2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. (P. d. psicólogo, Ed.) *Redalyc*, 28(3), 196-204. Recuperado el 11 de Septiembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77828306>
- Centro de Estudios Educativos, A.C. (2015). Educación equitativa e inclusiva. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, XLV(4), 8. Recuperado el 06 de Octubre de 2016, de <http://www.redalyc.org/pdf/270/27043549002.pdf>
- Edelman, M. G. (2004). En G. M. Edelman, teoría y propiedades de la conciencia (C. Muñoz Gutierrez, Trad.). Obtenido de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/edelpdfman34>.
- Escudero, J. M., & Domínguez, B. M. (2011). Educación inclusiva y cambio escolar. *Revista Iberoamericana de educación*(55), 85-105. Recuperado el 03 de octubre de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3689943>
- Estallo, J.A. (1995), *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*, Barcelona: Planeta
- Fernández, J. M. (14 de Enero de 2013). Competencias docentes y educación inclusiva. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 15(2), 82 - 99. Recuperado el 03 de octubre de 2016, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v15n2/v15n2a6.pdf>
- Folco, P. M. (10 de Octubre de 2010). Las tecnologías de información y comunicación como herramientas para la apropiación de la lecto-escritura en sordos e hipoacúsicos . (Dialnet, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación* , 54(1), 10.



Recuperado el 03 de Octubre de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3697567>

García Retana, J. A. (15 de diciembre de 2011). Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 11(3), 1-24. Recuperado el 6 de junio de 2017, de www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf

Gary Fensmacher. (1989). En M. Wittrock, La investigación de la enseñanza 1 (págs. 155-181). Barcelona: Paidós Ibérica, S.A. Recuperado el 27 de 04 de 2017, de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Shulman_Unidad_1.pdf

Gee, J.P. (2003) What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy Pargrave MacMillan

Gómez del Castillo Segurado, M. T. (15 de agosto de 2007). Videojuegos y transmisión de valores. Revista Iberoamericana (43/6), 1- 10. Recuperado el 20 de junio de 2017, de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/16449/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González, C., & Blanco, F. (noviembre de 2008). Emociones con videojuegos: Incrementando la Motivación para el Aprendizaje. Revista Electrónica Teoría de la Educación, 9(3), 69-92. Recuperado el 21 de junio de 2017, de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_gonzalez_blanco.pdf

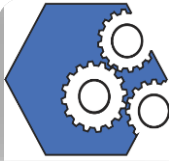
Gottberg de Noriega, E. (Junio de 2012). El aprendizaje visto desde la perspectiva ecléctica de Robert Gagne y el uso de las nuevas tecnologías en educación superior. Redalyc (53), 50-56. Recuperado el 5 de junio de 2017

Gros, B., Aguayo, J., & Almazán, L. (1998). Creación de materiales para la innovación educativa con nuevas tecnologías. Málaga: Imagraf. www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000115&pid=S0103-863X200800010001500012&lng=en

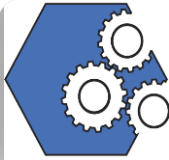
Guijarro, M. R. (2005). La educación de calidad para todos empieza en la primera infancia. Enfoques educativos. 33. Recuperado el 06 de Octubre de 2016, de www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/09/Blanco-DelPiano_N7_2005.pdf

Hernandez Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación (6ª ed.). México: McGRAW-HILL .

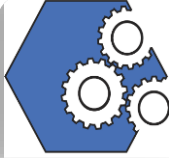
Infante, M. (2010). Desafíos a la formación docente: Inclusión Educativa. Scielo, 36(1), 1-14. Recuperado el 7 de 11 de 2017, de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052010000100016&script=sci_arttext&tlng=pt



- Kriegel, U. (2006). Teorías de la conciencia*. En U. Kriegel, teorías de la conciencia* (págs. 58-64).
- Necuzzi, S. G. (2011). Educación y Tecnologías (1° ed.). (T. L. Victoria, Ed.) CABA, Argentina. Recuperado el 05 de octubre de 2016, de www.oei.es/historico/conectarigualdad.pdf
- Okagaki, L., & Frensch, P. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 33-58. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000127&pid=S0103-863X200800010001500018&lng=en
- Olivera, C. M. (diciembre de 2016). Una noche en el museo 2. Experiencias de enseñanza - aprendizaje. *Revista Electrónica sobre Congresos, Encuentros y Jornadas Institucionales*, 2(1), 1-12. Recuperado el 10 de julio de 2017, de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/4025/3288>
- Operti, R. (2013). La educación inclusiva, perspectiva internacional y retos del futuro. En V. L. Guzmán (Ed.). Lima, Perú. Recuperado el 06 de Octubre de 2016, de www.guzlop-editoras.com/web_des/edu01/pld0855.pdf
- Padilla Zea, N., Collazos Ordoñez, C. A., Gutiérrez Vela, F. L., & Medina Medina, N. (Junio de 2012). Videojuegos educativos: teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, 22(1), 139-150. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/911/91125275009.pdf>
- Parra, D. C. (2010). Educación inclusiva: un modelo de educación para todos. *isees*(8), 73-84. Recuperado el 06 de Octubre de 2016, de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3777544.pdf>
- Peris, F. J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo. *Revista Electrónica Teoría de la Educación.*, 9(3), 4-10. Recuperado el 29 de 08 de 2016, de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf
- Rehbein Felmer, L., Alonqueo Boudon, P., & Filsecker, M. (2008). Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos. (T. C. Universidad de La Frontera, Ed.) *Scielo*, 18(39), 1-10. Recuperado el 24 de octubre de 2017, de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2008000100015
- Rodríguez, C. E. (2007). *Didáctica de las Ciencias Económicas*. Buenos Aires: BIBLIOTECA VIRTUAL de Derecho, Economía y Ciencias Sociales. Obtenido de www.eumed.net/libros/2007c/322/



- Salguero, R. T. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos . Comunicación, 1(7), 16. Recuperado el 12 de Septiembre de 2016, de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- Sanchez Ambriz, M. L. (abril de 2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)(25), 1-18. Recuperado el 8 de Junio de 2017, de https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2013m4n25/dim_a2013m4n25a5.pdf
- Sánchez, P. A. (2012). Escuelas eficaces e inclusivas: cómo favorecer su desarrollo. Educatio Siglo XXI, 30(1), 25 - 44. Recuperado el 03 de Octubre de 2016, de [http://revistas.um.es/educatio/article/view/149121%20EDUCATIO%20SIGLO%20XXI,%20Vol.%2030,%20N%C3%BAm.%201%20\(2012\)](http://revistas.um.es/educatio/article/view/149121%20EDUCATIO%20SIGLO%20XXI,%20Vol.%2030,%20N%C3%BAm.%201%20(2012))
- Sánchez-Teruel, D., & Robles-Bello, M. A. (mayo-agosto de 2013). Inclusión como clave de una educación para todos: revisión teórica. (Redalyc, Ed.) Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 24(2), 24 - 36. Recuperado el 03 de octubre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338230794003>
- Santamaría, J. S., & Moya, A. M. (25 de febrero de 2014). Tendencias internacionales sobre equidad educativa desde la perspectiva del cambio educativo. (SciELO, Ed.) Revista Electrónica de Investigación Educativa, 16(1), 12 - 28. Recuperado el 03 de octubre de 2016, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412014000100002
- Sarre, P. L. (Marzo de 2009). El derecho a la educación. Su alcance, exigibilidad y relevancia para la política educativa. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 14(40), 255-287. Recuperado el 06 de Octubre de 2016, de P Latapí Sarre - Revista mexicana de investigación educativa, 2009 - sciELO.org.mx
- Tobón Tobón, S., Pimienta Prieto, J. H., & García Fraile, J. A. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. Pearson educación. 216. Recuperado el 19 de marzo de 2017, de <http://evaluaciondocente.sep.gob.mx/materialesMS/TOBONPIMENTAGARCIASECUENCIASDIDACTICASAPRENDIZAJEYVALUACIONDECOMPETENCIAS.pdf>
- Zapata Lesmes, C., Bonfante Rodríguez, M. C., Acosta Solano, J., & Suárez García, M. C. (diciembre de 2016). Modelo para la formación de profesores en y para la diversidad. Teknos revista científica, 16(2), 102-116. doi: <https://doi.org/10.25044/issn.2539-2190>



Zapata Ros, M. (27 de Marzo de 2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. *Education in the Knowledge Society*; Salamanca, 16(1), 69. Obtenido de http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf

Zappalá, D., & Köppel, A. (Mayo de 2011). Inclusión de Tic en escuelas para alumnos sordos. *Conectar igualdades*, 40-53. Recuperado el 05 de Octubre de 2016, de <http://bibliotecadigital.educ.ar/app/webroot/uploads/contents/M-Sordos.pdf>