

EDUCAÇÃO E ENSINO NA ERA DA INFORMAÇÃO

Esther Martínez-Figueira
Isabel Fernández Menor
(Organizadoras)

 EDITORA
ARTEMIS
2021

EDUCAÇÃO E ENSINO NA ERA DA INFORMAÇÃO

Esther Martínez-Figueira
Isabel Fernández Menor
(Organizadoras)

 EDITORA
ARTEMIS
2021



O conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons Atribuição-Não-Comercial NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Direitos para esta edição cedidos à Editora Artemis pelos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento, desde que sejam atribuídos créditos aos autores, e sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

A responsabilidade pelo conteúdo dos artigos e seus dados, em sua forma, correção e confiabilidade é exclusiva dos autores. A Editora Artemis, em seu compromisso de manter e aperfeiçoar a qualidade e confiabilidade dos trabalhos que publica, conduz a avaliação cega pelos pares de todos manuscritos publicados, com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

Editora Chefe	Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Editora Executiva	M.ª Viviane Carvalho Mocellin
Direção de Arte	M.ª Bruna Bejarano
Diagramação	Elisangela Abreu
Organizadoras	Profª Drª Esther Martínez-Figueira Profª Drª Isabel Fernández-Menor
Imagem da Capa	Theromb / 123RF
Bibliotecário	Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Conselho Editorial

Prof. Dr. Adalberto de Paula Paranhos, Universidade Federal de Uberlândia
Prof.ª Dr.ª Amanda Ramalho de Freitas Brito, Universidade Federal da Paraíba
Prof.ª Dr.ª Ana Clara Monteverde, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*
Prof. Dr. Ángel Mujica Sánchez, *Universidad Nacional del Altiplano, Peru*
Prof.ª Dr.ª Angela Ester Mallmann Centenaro, Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof.ª Dr.ª Begoña Blandón González, *Universidad de Sevilla, Espanha*
Prof.ª Dr.ª Carmen Pimentel, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof.ª Dr.ª Catarina Castro, Universidade Nova de Lisboa, Portugal
Prof.ª Dr.ª Cláudia Neves, Universidade Aberta de Portugal
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos, Universidade Federal da Grande Dourados
Prof.ª Dr.ª Deuzimar Costa Serra, Universidade Estadual do Maranhão
Prof.ª Dr.ª Eduarda Maria Rocha Teles de Castro Coelho, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Portugal
Prof. Dr. Eduardo Eugênio Spers, Universidade de São Paulo
Prof. Dr. Eloi Martins Senhoras, Universidade Federal de Roraima
Prof.ª Dr.ª Elvira Laura Hernández Carballido, *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México*
Prof.ª Dr.ª Emilas Darlene Carmen Lebus, *Universidad Nacional del Nordeste/ Universidad Tecnológica Nacional, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Eral Mariela Morales Morgado, *Universidad de Salamanca, Espanha*
Prof. Dr. Ernesto Cristina, *Universidad de la República, Uruguay*
Prof. Dr. Ernesto Ramírez-Briones, *Universidad de Guadalajara, México*
Prof. Dr. Gabriel Díaz Cobos, *Universitat de Barcelona, Espanha*
Prof. Dr. Geoffroy Roger Pointer Malpass, Universidade Federal do Triângulo Mineiro
Prof.ª Dr.ª Glória Beatriz Álvarez, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*
Prof. Dr. Gonçalo Poeta Fernandes, Instituto Politécnico da Guarda, Portugal
Prof. Dr. Gustavo Adolfo Juarez, *Universidad Nacional de Catamarca, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Iara Lúcia Tescarollo Dias, Universidade São Francisco
Prof.ª Dr.ª Isabel del Rosario Chiyon Carrasco, *Universidad de Piura, Peru*
Prof. Dr. Ivan Amaro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Iván Ramon Sánchez Soto, *Universidad del Bío-Bío, Chile*
Prof.ª Dr.ª Ivânia Maria Carneiro Vieira, Universidade Federal do Amazonas

Prof. Me. Javier Antonio Albornoz, *University of Miami and Miami Dade College, USA*
Prof. Dr. Jesús Montero Martínez, *Universidad de Castilla - La Mancha, Espanha*
Prof. Dr. Joaquim Júlio Almeida Júnior, *UniFIMES - Centro Universitário de Mineiros*
Prof. Dr. Juan Carlos Mosquera Feijoo, *Universidad Politécnica de Madrid, Espanha*
Prof. Dr. Juan Diego Parra Valencia, *Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, Colômbia*
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro, *Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro*
Prof. Dr. Leinig Antonio Perazolli, *Universidade Estadual Paulista*
Prof.ª Dr.ª Lúvia do Carmo, *Universidade Federal de Goiás*
Prof.ª Dr.ª Luciane Spanhol Bordignon, *Universidade de Passo Fundo*
Prof. Dr. Manuel Ramiro Rodriguez, *Universidad Santiago de Compostela, Espanha*
Prof. Dr. Marcos Augusto de Lima Nobre, *Universidade Estadual Paulista*
Prof. Dr. Marcos Vinicius Meiado, *Universidade Federal de Sergipe*
Prof.ª Dr.ª Margarida Márcia Fernandes Lima, *Universidade Federal de Ouro Preto*
Prof.ª Dr.ª Maria Aparecida José de Oliveira, *Universidade Federal da Bahia*
Prof.ª Dr.ª Maria do Céu Caetano, *Universidade Nova de Lisboa, Portugal*
Prof.ª Dr.ª Maria do Socorro Saraiva Pinheiro, *Universidade Federal do Maranhão*
Prof.ª Dr.ª Maria Lúcia Pato, *Instituto Politécnico de Viseu, Portugal*
Prof.ª Dr.ª Maurícia Silva de Paula Vieira, *Universidade Federal de Lavras*
Prof.ª Dr.ª Odara Horta Boscolo, *Universidade Federal Fluminense*
Prof.ª Dr.ª Patrícia Vasconcelos Almeida, *Universidade Federal de Lavras*
Prof.ª Dr.ª Paula Arcoverde Cavalcanti, *Universidade do Estado da Bahia*
Prof. Dr. Rodrigo Marques de Almeida Guerra, *Universidade Federal do Pará*
Prof. Dr. Sergio Bitencourt Araújo Barros, *Universidade Federal do Piauí*
Prof. Dr. Sérgio Luiz do Amaral Moretti, *Universidade Federal de Uberlândia*
Prof.ª Dr.ª Sílvia Inés del Valle Navarro, *Universidad Nacional de Catamarca, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Teresa Cardoso, *Universidade Aberta de Portugal*
Prof.ª Dr.ª Teresa Monteiro Seixas, *Universidade do Porto, Portugal*
Prof. Dr. Turpo Gebera Osbaldo Washington, *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Peru*
Prof. Dr. Valter Machado da Fonseca, *Universidade Federal de Viçosa*
Prof.ª Dr.ª Vanessa Bordin Viera, *Universidade Federal de Campina Grande*
Prof.ª Dr.ª Vera Lúcia Vasilévski dos Santos Araújo, *Universidade Tecnológica Federal do Paraná*
Prof. Dr. Wilson Noé Garcés Aguilar, *Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, Colômbia*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E24 Educação e ensino na era da informação / Organizadoras Esther Martínez-Figueira, Isabel Fernández-Menor. – Curitiba, PR: Artemis, 2021.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Edição bilingue
ISBN 978-65-87396-33-0
DOI 10.37572/EdArt_190421330

1. Educação. 2. Sociedade da informação. 3. Tecnologias da informação. I. Martínez-Figueira, Esther. II. Fernández-Menor, Isabel.
CDD 370.7

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

APRESENTAÇÃO

“**Educação e Ensino na Era da Informação**” es una obra colectiva que ofrece diferentes nociones pedagógicas vinculadas al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en contextos de aprendizaje formal. En este libro se abordan cuestiones referidas al papel de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se comparten iniciativas y planes de integración de las TIC en la educación universitaria y no universitaria y se trata de averiguar las dimensiones que configuran la competencia digital de los estudiantes y docentes en la educación actual. Bajo este enfoque, se muestran prácticas, experiencias e investigaciones desarrolladas en diferentes puntos de la geografía mundial y diversos niveles educativos. En este sentido, los trabajos que se recogen podrían agruparse en torno a tres bloques: la formación en diferentes disciplinas, prácticas innovadoras con TIC, siendo éstas tanto investigaciones como experiencias y, finalmente, prácticas innovadoras con TIC en la enseñanza no universitaria.

En cuanto al primer bloque, *La formación en diferentes disciplinas*, incluye tres trabajos vinculados a la formación docente desde diferentes perspectivas y puntos del mapa mundial. Así, se muestran acciones para pensar la formación docente en las ciencias sociales, la presencia de nuevos ecosistemas educativos que permitan dar respuesta a las necesidades de la sociedad de la información, la comunicación y el conocimiento y, por último, las competencias docentes en la educación en línea, aspecto profundamente relevante en el momento actual a causa de la pandemia COVID-19.

Respecto al segundo bloque, *Prácticas innovadoras con TIC: investigaciones y experiencias*, aglutina cinco trabajos cuyo eje transversal tiene como protagonistas a las tecnologías de múltiples formas: empleo de software estadístico, páginas web, blogs o videojuegos. Estas investigaciones y experiencias se han desarrollado en Europa y América Latina a nivel universitario y no universitario.

Con relación al último bloque, *Prácticas innovadoras con TIC en la enseñanza no universitaria*, engloba cinco capítulos que, con un enfoque multidisciplinar, plantean reflexiones y experiencias desarrolladas en torno a la inclusión del alumnado con TDAH (Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad), el empleo de las TIC en las prácticas docentes, la calidad de la educación online durante la pandemia, la importancia de “aprender a aprender” a lo largo de la vida en los profesionales de la educación y, finalmente, la formación de estudiantes a través de la metodología Mobile Learning.

En definitiva, la obra en su totalidad constituye una importante reflexión sobre cuál es el papel que encierran las TIC en los modelos actuales de enseñanza. Para la mejor comprensión de las experiencias que aquí se recogen, el lector no tiene que seguir

necesariamente un recorrido lineal, sino que su lectura puede y debe responder a un criterio temático y personal. Por todo lo anterior, consideramos que estamos ante una publicación muy actual y pertinente, de ahí que se anime a su consulta y lectura.

Esther Martínez-Figueira

Isabel Fernández-Menor

SUMÁRIO

PARTE I. LA FORMACIÓN EN DIFERENTES DISCIPLINAS

CAPÍTULO 1 **1**

FORMACIÓN DOCENTE EN CIENCIAS SOCIALES, EN UN MUNDO MUNDIALIZADO

Alicia Graciela Funes

Teresita Moreno

DOI 10.37572/EdArt_1904213301

CAPÍTULO 2 **12**

PERFIL CLÁSICO Y MODERNO DEL ADMINISTRADOR: UNA SIMBIOSIS ENTRE LOS ESTUDIOS DE PREGRADO Y POSTGRADO

Antonio Boada

Gema Sánchez Berrio

Juan Ocampo Flórez

Jessica del Valle Pacheco

DOI 10.37572/EdArt_1904213302

CAPÍTULO 3 **30**

EDUCACIÓN Y ENSEÑANZA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN: LAS COMPETENCIA DEL DOCENTE EN LÍNEA EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Fabiola Flores Castro

DOI 10.37572/EdArt_1904213303

PARTE II. PRÁCTICAS INNOVADORAS CON TIC: INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS

CAPÍTULO 4 **40**

EL USO DE TIC PARA EL APRENDIZAJE DE LA ESTADÍSTICA: UN ESTUDIO EN UNIVERSIDADES CHILENAS

Álvaro Toledo San-Martín

Inés Vicencio Pardo

DOI 10.37572/EdArt_1904213304

CAPÍTULO 5 **59**

EL USO DE TIC EN LA MEJORA DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN ASIGNATURAS DE CONSTRUCCIÓN

Begoña Blandón González

DOI 10.37572/EdArt_1904213305

CAPÍTULO 6 71

ENSINAR E APRENDER COM USO DE BLOG: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Josete Maria Zimmer
Stela Conceição Bertholo Piconez

DOI 10.37572/EdArt_1904213306

CAPÍTULO 7 76

UN MODELO PARA APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE PROBLEMAS ELUSIVOS DE CÁLCULO DE ESTRUCTURAS MEDIANTE TÉCNICAS WEB

Juan Carlos Mosquera Feijoo
Fernando Suárez Guerra
Isabel del Rosario Chiyón Carrasco
Marcos García Alberti

DOI 10.37572/EdArt_1904213307

CAPÍTULO 8 88

ENSEÑAR CIENCIAS SOCIALES CON VIDEOJUEGOS. EDUCACIÓN CIUDADANA Y EMOCIONES

Rocío Jiménez-Palacios
José María Cuenca López

DOI 10.37572/EdArt_1904213308

PARTE III. PRÁCTICAS INNOVADORAS CON TIC EN ENSEÑANZA NO UNIVERSITARIA

CAPÍTULO 9 99

LA INCLUSIÓN DE ALUMNADO CON TDAH: UNA PROPUESTA CON TIC EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Isabel Fernández Menor
Esther Martínez-Figueira

DOI 10.37572/EdArt_1904213309

CAPÍTULO 10 110

LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES DE FÍSICA Y QUÍMICA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA URUGUAYA

Sair Aparicio
Marta Elizabeth Flores
Micaela Sosa López

DOI 10.37572/EdArt_19042133010

CAPÍTULO 11125

EDUCAÇÃO ONLINE DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19 EM ESCOLAS DA REDE PRIVADA NO ESTADO DO PARÁ

Rafael Evangelista da Cruz
Ketelen Ayumi Corrêa Sakata
Patrícia Ribeiro Maia
Roberta Pires da Silva
Eula Regina Nascimento
Diocléa Almeida Seabra Silva
Valeria de Sousa Silva

DOI 10.37572/EdArt_19042133011

CAPÍTULO 12135

APRENDER A APRENDER NO ENTARDECER DA VIDA: O RETORNO À UNIVERSIDADE NA PROMOÇÃO DO ENVELHECIMENTO ATIVO

Licínio M. Vicente Tomás

DOI 10.37572/EdArt_19042133012

CAPÍTULO 13156

MOBILE LEARNING GUAYMAS: CAMBIANDO LAS EXPECTATIVAS DEL FUTURO DE LOS NIÑOS

Víctor Hugo Valenzuela Valencia
Domingo Villavicencio Aguilar

DOI 10.37572/EdArt_19042133013

SOBRE AS ORGANIZADORAS165

ÍNDICE REMISSIVO 166

CAPÍTULO 8

ENSEÑAR CIENCIAS SOCIALES CON VIDEOJUEGOS. EDUCACIÓN CIUDADANA Y EMOCIONES¹

Data de submissão: 26/02/2021

Data de aceite: 19/03/2021

Rocío Jiménez-Palacios

Centro de Investigación COIDESO.
Grupo DESYM. Universidad de Huelva,
Departamento Didácticas Integradas.
Huelva. España.
e-mail: rocoijimenezpalacios@gmail.com
<http://orcid.org/0000-0003-0746-9170>

José María Cuenca López

Centro de Investigación COIDESO.
Grupo DESYM. Universidad de Huelva
Departamento Didácticas Integradas.
Huelva. España
e-mail: jcuenca@uhu.es
<https://orcid.org/0000-0002-0190-5739>

RESUMEN: Educar en emociones supone un cambio en aspectos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje, como por ejemplo el clima de aula, la propia motivación del alumnado o el alcance de objetivos, donde no todo se alcanza a través de la comunicación oral, sino que es necesario el ejercicio y práctica de otras habilidades. Además, entendemos que las emociones no son sólo útiles dentro del aula, sino que trascienden en la formación de los alumnos/as como ciudadanos que se preparan para la vida. Para ello, la dinamización de la enseñanza y aprendizaje resulta imprescindible para trabajar con los diferentes aspectos que concierne a las emociones, tanto positivas como negativas. En esta misma línea, nos planteamos el análisis del videojuego “Libertus, ruta hacia la libertad” para observar sus características y su posibilidad de aplicación en el aula utilizando la rejilla de observación como instrumento de nuestra investigación. Mediante un riguroso estudio cualitativo basado en nuestra experimentación con el recurso hemos obtenido resultados satisfactorios por los cuales el videojuego objeto de estudio potencia el desarrollo de capacidades y habilidades como la comunicación, la expresión, la agilidad mental, la motivación, etc., destacando la

¹ Este estudio forma parte de una comunicación al VII Simposio de Didáctica de las Ciencias Sociales en el ámbito Iberoamericano con el título *videojuegos en la enseñanza de las ciencias sociales. Educación emocional y educación para la ciudadanía*. Respaldo por el Proyecto de investigación Educación Patrimonial para la inteligencia territorial y emocional de la ciudadanía, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad: EDU2015-67953-P, con la cofinanciación de los fondos FEDER de la Unión Europea. Grupo de investigación “Formación Inicial y Desarrollo Profesional del Profesorado” - DESYM (HUM168 del Plan Andaluz de Investigación, Desarrollo e Innovación). “Red de Investigación en la Enseñanza de las Ciencias Sociales” – Red14 (RED2018-102336-T). Centro de Investigación en Pensamiento Contemporáneo e Innovación para el Desarrollo Social.

importancia de la educación en emociones además de la adquisición de conocimientos de carácter conceptual, procedimental y actitudinal. Es importante tener en cuenta que el aprendizaje tradicional que se ha llevado a cabo en el contexto educativo formal hasta ahora no es suficiente para el desarrollo personal y el futuro profesional del alumnado como ciudadanos, por esta razón, el uso de recursos alternativos que introduzcan la educación emocional como parte esencial en la enseñanza y aprendizaje implica una mejora significativa en la didáctica de las Ciencias Sociales.

PALABRAS CLAVE: Inteligencia emocional. Educación para la ciudadanía. Videojuegos. Análisis de materiales. Innovación educativa.

TEACH SOCIAL SCIENCES WITH VIDEO GAMES. CITIZEN EDUCATION AND EMOTIONS

ABSTRACT: To educate in emotions supposes a change in fundamental aspects of the process of education - learning, as for example the climate of classroom, the own motivation of the student body or the scope of aims, where not everything is reached across the oral communication but there is necessary the exercise and practice of other skills. In addition, we understand that the emotions are not only useful inside the classroom but they come out in the formation of the pupils as citizens who prepare themselves for the life. For it, the dynamization of the education and learning turns out to be indispensable to work with the different aspects that it concerns the emotions, so much positive as denials. In the same line, we appear the analysis of the video game “ Libertus, ruta hacia la libertad” to observe his characteristics and his possibility of application in the classroom using the grid of observation as instrument of our investigation. By means of a rigorous qualitative study based on our experimentation with the resource we have obtained satisfactory results for which the video game promotes the development of capacities and skills as the communication, the expression, the mental agility, the motivation, etc., emphasizing the importance of the education in emotions besides the acquisition of knowledge of conceptual, procedural character and actitudinal. It is important bear in mind that the traditional learning that has been carried out in the formal education till now is not sufficient for the personal development and the professional future of the student body as citizens, for this reason, the use of alternative resources that introduce the emotional education as essential part in the education and learning involves a significant improvement in the didactics of the Social Sciences.

KEYWORDS: Emotional intelligence. Citizenship education. Video games. Analysis of materials. Educational innovation.

1 INTRODUCCIÓN

La realización de este trabajo viene motivada por la necesidad de ampliar el campo de actuación dentro de la didáctica de las Ciencias Sociales planteando la educación en emociones como una estrategia necesaria tanto para el contexto formal como para el no formal para la adquisición de conocimientos (conceptuales, procedimentales y actitudinales). Las metodologías alternativas e innovadoras como el M-learning, E-learning o los videojuegos se están abriendo paso de manera moderada en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en nuestro caso aludimos al uso de videojuegos como medio para alcanzar el conocimiento trabajando de manera simultánea las emociones que estos provocan en los alumnos/as y acceder a un conocimiento más amplio que salga del aula y actúe en el contexto no formal como formación para los ciudadanos que conviven en el mundo.

A través del análisis de un videojuego, seleccionado concienzudamente como es “Libertus, ruta hacia la libertad”, planteamos como objetivo la posibilidad que éste ofrece para el desarrollo de capacidades y habilidades que a su vez están en relación con la educación en emociones, con la finalidad de que los resultados obtenidos nos sirvan como punto de arranque para el diseño y elaboración de propuestas didácticas que mejoren cualitativamente la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales. De acuerdo con Esnaola (2006) existen ciertas resistencias por parte del equipo docente a introducir este tipo de recursos en el aula vinculados en gran medida al desconocimiento de las tecnologías o el simple hecho de tener que acoger un recurso que se escapa de los esquemas tradicionales de la enseñanza.

2 EDUCAR EN EMOCIONES. DESARROLLO DE EMOCIONES A TRAVÉS DE VIDEOJUEGOS

A lo largo de nuestra vida estamos en continua conexión con el mundo de las emociones de manera involuntaria, ya que todo lo que nos rodea, tanto material como inmaterial, nos producen sentimientos y cambios emocionales en el cerebro. Esto es algo realmente complejo porque el mismo suceso o la misma cosa puede causar emociones diferentes en personas distintas, por ejemplo, un suspenso en un examen en un alumno/a y en otro/a puede conllevar la desmotivación y desgana del uno/a y el incremento del esfuerzo e intento de superación por el otro/a. Esto nos llevaría a pensar en la dificultad que existe al trabajar con emociones debido a la diversidad de reacciones en las personas, por tanto, la clave de ello reside en la educación en emociones. Nos referimos en este caso a la Inteligencia emocional que Goleman (1999) define como el conjunto de

habilidades (autocontrol, entusiasmo, empatía, perseverancia y capacidad de motivarse a uno mismo/a entre otras), las cuales pueden ser aprendidas y perfeccionadas a lo largo de la vida.

Si nos adentramos en el contexto educativo, la educación en emociones no ha tenido la importancia necesaria, ya que siempre han primado más los aspectos intelectuales (Fernández Berrocal y Ruiz Aranda, 2008). Referente a las emociones dentro del aula, gran parte de los investigadores y profesionales aluden a la motivación como elemento necesario en el contexto formal, sin embargo, ésta se trabaja de manera unidireccional, del docente al alumno/a, y no se les enseña cómo regular sus emociones de forma que ese aprendizaje sea aplicable fuera del aula influyendo en su vida cotidiana. La escasez o falta de Inteligencia Emocional (capacidad de controlar el mundo emocional personal) puede causar problemas de conducta entre los estudiantes relacionados con las relaciones intrapersonales, el bienestar psicológico, el rendimiento escolar y la conducta disruptiva. Resulta común que el clima de la propia aula se vea afectado por la propia inteligencia emocional de sus componentes, lo que Fernández y Extremera (2002) denominan clima emocional.

La educación emocional es un proceso que necesita un seguimiento, una continuidad y un perfeccionamiento durante toda la vida, pero es necesario que se comience con su formación cuanto antes para beneficiar el desarrollo humano funcionando esta como una forma de prevención de comportamientos inadecuados y potenciar otros como la autorregulación de las propias emociones (Bisquerra, 2005).

Relacionado con lo que acabamos de tratar, traemos la siguiente afirmación que nos introduce en lo que nos concierne, “los videojuegos son, poderosos generadores de emociones.” (González y Blanco, 2008, p.77). Para ver las emociones que se desarrollan jugando con videojuegos existen dos niveles. Un primer nivel en el que el jugador es observador-participante, cuya relación está vinculada con las imágenes y el sonido del propio videojuego como si de una película se tratase ya que no puede efectuar cambios, pero podría recibir una información que le provoque asombro o interés. En un segundo nivel, el jugador actuaría como actor participante donde interactuaría con el videojuego y desarrollaría emociones como la competitividad, capacidad de superación o la motivación necesaria para conseguir información y conseguir llegar al final (González y Blanco, 2008).

El videojuego dentro del aula produce una ludificación del proceso de enseñanza que favorece al alumnado por el simple hecho de hacer algo diferente, algo nuevo con lo que está familiarizado fuera del centro educativo y algo con lo que se divierte tanto solo como acompañado. Un videojuego es una fuente generadora de información de diversa

índole que los docentes deben aprovechar y hacer uso de la misma saliendo de la rutina de las clases tradicionales.

3 DINAMIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. PROVOCANDO REACCIONES EN LOS ALUMNOS/AS

El alejamiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales implica la introducción de cambios y el uso de recursos como las TIC y las TAC o los videojuegos. Hay que tener en cuenta que no todo vale y que utilizar un recurso innovador como el videojuego conlleva un conocimiento amplio del contenido, un estudio de las posibilidades que puede aportar en la enseñanza, una planificación de su uso y, por supuesto, una elección de qué videojuegos son los idóneos para cada momento en el que se pretenda llevar a cabo su utilización en el contexto formal, e incluso dar pautas para que se pueda usar en un contexto no formal surtiendo el mismo efecto en lo que al aprendizaje se refiere. Esto supone un alejamiento del método tradicional de enseñar y, por tanto, una renovación necesaria y adecuada a los tiempos digitales que estamos viviendo en la actualidad y que continúa avanzando a pasos agigantados.

Queremos tener en cuenta algunos diseños metodológicos que se han propuesto en la última década donde aparece el videojuego como recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales de manera explícita trabajan con las emociones. Montero, Ruíz y Díaz (2010) proponen los videojuegos como herramienta de aprendizaje de la que podemos extraer muchos elementos que nos resulten útiles para la enseñanza. Con ellos podemos trabajar con las diferentes pruebas que se proponen en el juego de forma que se puedan desarrollar habilidades o que esas pruebas se lleven a cabo con el uso de otros elementos como: búsqueda de información, cálculos o resolución de problemas, pudiéndose hacer tanto de forma individual como en grupo desarrollando habilidades de comunicación, organización, discusión de ideas, etc. Estamos de acuerdo en que es difícil introducir este recurso en la educación formal pero no es imposible, aunque sí habría que tener en cuenta ciertos aspectos como: el grupo al que va dirigido el videojuego, los objetivos perseguidos, la metodología y los recursos técnicos que tenemos. Con todo ello, Montero, Ruíz y Díaz (2010) hacen una serie de propuestas didácticas muy interesantes donde se marcan como objetivos la motivación, la resolución de problemas, consolidar conocimientos, pensar estrategias, mejorar la atención y concentración, desarrollar el ingenio y la creatividad, etc.

Por otro lado, Gálvez de la Cuesta (2006), que se centra en los videojuegos de contenido histórico, propone varias formas de trabajar con los videojuegos en el aula. En

primer lugar, lo utiliza como medio de aproximación a los conceptos de espacio y tiempo en Historia a través de las representaciones geográficas, arquitectónicas, el entorno social, etc., en segundo lugar, aprovecha la consecución de objetivos que propone el propio videojuego como estrategia docente, pudiendo separar estos en diferentes niveles (básicos, intermedios y finales).

Otra propuesta interesante de trabajo en el aula con videojuegos es el desarrollo de actividades basadas en la resolución de problemas utilizando diferentes ámbitos para trabajar qué son las civilizaciones y cómo evolucionan a lo largo de la Historia en el primer ciclo de educación secundaria (Cuenca, Martín y Estepa, 2011). Esta propuesta didáctica emplea el videojuego como un “laboratorio de experimentación histórica” mediante el cual los alumnos/as pueden investigar a lo largo de toda la Historia.

En cada uno de los casos que hemos visto, está presente la educación en emociones, en valores y su desarrollo, pero siempre de manera indirecta, es decir, es normal que el alumnado reaccione frente a los cambios que se producen en su entorno, en ocasiones de manera negativa mostrando aburrimiento o disconformidad y en otras de manera más favorable con entusiasmo y motivación.

4 MÉTODO, SELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA MUESTRA E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Para nuestro trabajo hemos tratado la información desde un paradigma descriptivo e interpretativo (Martín, 2012), teniendo en cuenta nuestra propia experiencia con el videojuego y unos criterios orientados desde la contextualización que hemos desarrollado en los apartados anteriores. Se trata de una investigación desde un enfoque cualitativo en el que abordamos el análisis de un videojuego centrándonos en los elementos que influyen en la mejora de la enseñanza y aprendizaje de los alumnos/as a través de las emociones que se desarrollan en él.

En esta investigación analizamos el videojuego “Libertus, ruta hacia la libertad” desde el punto de vista del desarrollo de capacidades y habilidades que potencian el uso del mismo y que están estrechamente relacionado con el desarrollo de las emociones. El objetivo de este trabajo es poner de manifiesto la utilidad del videojuego como recurso en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales para trabajar en el aula las emociones y preparar a los alumnos/as para ser inteligentes emocionalmente. Todo esto es un proceso que culmina en el desarrollo personal del alumnado como ciudadanos pertenecientes a una globalidad.

4.1 SELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA MUESTRA DE OBJETO DE ESTUDIO

La realización de este trabajo se ha llevado a cabo por una clara vocación de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje cualitativamente introduciendo el concepto de Inteligencia Emocional que creemos necesario en el aula y que, además, se extrapole fuera de ella formando de esta manera a ciudadanos con las capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse durante su vida.

Por otra parte, hemos considerado que los videojuegos, al conformar gran parte del tiempo de ocio de los jóvenes, tanto en los períodos de educación primaria como secundaria, y que está siendo considerado un recurso válido para la dinamización del aula, queremos sacar el máximo provecho con un análisis centrado en las emociones que estos trabajan para aplicarlos en el contexto formal. El videojuego que hemos seleccionado para este trabajo es “Libertus, ruta hacia la libertad”, un juego que se enmarca dentro de un proyecto ideado por la Asociación de ciudades de la Ruta Bética Romana para la difusión cultural y promoción turística, se puede jugar en el ordenador a través de la descarga gratuita y libre. La trama se desarrolla a principios del siglo II d. C. a lo largo de las diferentes ciudades que conformaron la Bética romana. El usuario/a se embarca en una aventura gráfica en la que para avanzar tiene que enfrentarse a diversos rompecabezas donde la imaginación, el juego cooperativo, la creatividad y la agilidad mental es necesaria para llegar al final. Este juego, además de introducir conceptos y nociones sobre el periodo histórico en el que se enmarca, aporta en su trasfondo el desarrollo de capacidades y habilidades que influyen en las emociones de los alumnos/as y que por tanto hemos considerado de gran utilidad para destacarlas en este trabajo.

4.2 INSTRUMENTO DE ANÁLISIS

Para el análisis, concretamente, hemos realizado una rejilla de observación (tabla 1) dividida en dos categorías, aspectos que potencia el videojuego y habilidades que mejora el mismo, estas a su vez tiene una serie de indicadores que detallan lo que nos interesa estudiar del videojuego seleccionado muestra de este trabajo. La selección de estos indicadores se ha hecho porque en todos los casos producen emociones como la motivación, satisfacción, superación, entusiasmo, etc. y nuestro interés, con este trabajo, propone el uso de las emociones en la enseñanza y aprendizaje. Para ello en las dos últimas columnas hacemos la valoración por medio de una escala de gradación de menor a mayor (1 – 5) grado de implicación de los indicadores en el videojuego y la validez de éste para su desarrollo dentro del contexto formal poniendo en valor las emociones para que sean trabajadas con los alumnos/as.

Los resultados expuestos en la rejilla de observación han sido obtenidos de manera rigurosa basándonos en nuestra experiencia con el videojuego. El propio recurso ya ofrece unas características implícitas que potencian y desarrollan habilidades y diferentes aspectos, nosotros hemos medido el grado de implicación de estos y al mismo tiempo su repercusión emocional que estimamos en el alumnado.

5 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación, en este apartado vamos a ver el resultado que hemos obtenido con el análisis del videojuego a través de la rejilla de observación (tabla 1) que elaboramos para ello.

Tabla 1: Rejilla de observación para el análisis del videojuego

Categorías	Indicadores	Valoración	Emociones
Aspectos que potencia el videojuego	Potencia la competición	4	4
	Potencia la sociabilidad	3	3
	Desarrolla la inteligencia	5	3
Habilidades que mejora el videojuego	Capacidad de atención	5	4
	Habilidades de búsqueda de información	5	3
	Habilidades organizativas	3	2
	Agilidad mental	5	5
	Desarrollo de la imaginación	2	2
	Desarrollo de la capacidad de análisis	2	1
	Habilidades para la toma de decisiones	4	4
	Habilidades para la resolución de problemas	4	3

Fuente: Elaboración propia.

A grandes rasgos el videojuego cumple favorablemente con el desarrollo de capacidades y habilidades que hemos señalado en la rejilla de observación. En la primera categoría valoramos positivamente el desarrollo de la competición en ambas columnas.

Esta es una de las características que viene incluida en el recurso, aunque hay videojuegos que la desarrollan más que otros, en este caso consideramos que el tener que encontrar objetos, buscar personajes, elegir caminos, etc., provoca en los alumnos/as un afán de superación con respecto a los compañeros, ya sea jugando de manera individual o en grupo. Vinculado con el hecho de potenciar la competición hay momentos en los que consideramos que se desarrolla la sociabilidad entre el grupo como forma de ayuda a la hora de conseguir los objetivos. Todo ello favorece, en gran medida, al desarrollo de la inteligencia, combinando el conocimiento conceptual, procedimental y actitudinal adquirido a través del juego.

Si nos adentramos en la segunda categoría destacamos la importancia de la capacidad de atención y concentración que supone el uso de este videojuego, esto es así porque hay que seguir una línea argumental que ayuda al desarrollo de éste. Hemos valorado de manera muy positiva el desarrollo de habilidades de búsqueda de información a la que da pie el videojuego debido al uso de conceptos, instrumentos, ciudades, etc. aunque en referencia a las emociones, en este caso, sea más neutral porque el alumnado es emocionalmente más activo cuando se encuentra en el desarrollo del juego que fuera de él. En cuanto a la habilidad organizativa, según nuestra perspectiva, lo hemos valorado como normal porque este juego no la estimula excesivamente, igualmente pasa con la parte emocional. La agilidad mental la encontramos potenciada en momentos en el que el personaje del juego debe saber con quién puede o no hablar y qué puede o no decir, en escenas donde debe seguir un camino o elegir una puerta antes de que puedan atraparlo, etc., por esta razón tiene la máxima puntuación en la escala, porque activa la atención teniendo en cuenta diferentes aspectos e informaciones obtenidas del videojuego que el jugador debe procesar para continuar por el sitio correcto. Muy ligado a este indicador está el de habilidades de toma de decisiones y de resolución de problemas por los mismos motivos que hemos comentado anteriormente, porque el juego plantea problemas en el recorrido del protagonista que deben solucionar y dar respuesta dentro del propio videojuego. Un ejemplo de esto lo vemos en la escena que se desarrolla en el taller de arcilla en la que nuestro personaje principal debe ayudar al artesano, saber cómo conseguir los colores para decorar sus trabajos. La valoración más baja que observamos en la rejilla corresponde a los indicadores que hacen referencia al desarrollo de la capacidad de análisis y al desarrollo de la imaginación, y es debido a que el videojuego en sí no lo proporciona, aunque sí podría tratarse como una actividad complementaria al uso de este recurso optimizando el aprendizaje del alumnado en todos los aspectos. En cuanto a la valoración que hemos hecho de la implicación de las emociones en este

mismo indicador también es baja precisamente por la misma razón que acabamos de tratar, porque al no encontrarse en el videojuego dicho elemento resulta difícil que pueda provocar alguna reacción en los alumnos/as.

Este recurso, como hemos visto, potencia en gran medida el desarrollo de la inteligencia, la capacidad de atención y las habilidades de búsqueda de información a través de los diferentes escenarios en los que se configura el juego, en los que encontramos pruebas y problemas en los que el alumno/a tiene que poner en marcha dichas habilidades para su ejecución. De la finalización de las mismas se producen emociones la superación, alegría, perseverancia, entusiasmo, etc., que predisponen al alumno/a a una mejor recepción de los conocimientos conceptuales y procedimentales.

Es importante destacar que la educación en emociones que los docentes pueden desarrollar con este videojuego son relevantes para la inteligencia emocional del alumnado y, de manera evolutiva, producirá un enriquecimiento significativo tanto personal como profesional en el contexto no formal que es una de las pretensiones que perseguimos con este trabajo, formar a ciudadanos emocionalmente desarrollados fuera del aula.

6 CONSIDERACIONES FINALES

La elaboración de una futura propuesta didáctica que aborde las emociones mediante el uso de un videojuego como recurso didáctico no resulta fácil cuando la preparación del profesorado no implica la educación emocional como técnica de enseñanza. De acuerdo con Bisquerra (2005) la educación emocional depende en gran parte de a quién vaya dirigido, pero su contenido es semejante y principalmente práctica, y lo que pretende a grandes rasgos es que el alumnado comprenda la importancia de las emociones, sea capaz de la autorregulación de las mismas, poder determinar qué emociones provocan un comportamiento negativo y conseguir subsanarlas, etc. Por su parte, los docentes deben diseñar y aplicar estrategias por las que se logre alcanzar ese aprendizaje.

El usar un videojuego como medio de enseñanza-aprendizaje que ya tratamos en trabajos anteriores (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2015) hemos comprobado, que puede ser una buena forma de trabajar las emociones, pero hay que tener en cuenta que se pueden desarrollar tanto las positivas como las negativas. Hay que dejar claro que, aunque se ludifique el proceso de enseñanza y aprendizaje como una forma de fomento de la motivación, la finalidad es la asimilación de conocimientos que sean relevantes en la formación y que estos sean extrapolables al contexto no formal (González y Blanco, 2008).

Teniendo en cuenta los resultados que hemos obtenido de este trabajo resultaría necesario que la didáctica, en nuestro caso, de las Ciencias Sociales, continuara su evolución hacia un campo aún muy inexplorado como es el de las emociones, nutriéndose de recursos innovadores en los que esta área puede obtener resultados muy gratificantes, formando de esta manera a una ciudadanía global.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bisquerra Alzina, R. (2005). La educación emocional en la formación del profesorado. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 54, 95-114.

Cuenca López, J.M., Martín Cáceres, M. y Estepa Giménez, J. (2011). Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 69, 64-73.

Eснаоla, G. A. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento ¿Qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires: Alfagrama Ediciones.

Fernández-Berrocal, P. y Ruiz Aranda, D. (2008). La inteligencia emocional en la educación. *Electronic journal of research in educational psychology*, 6(15), 421-436.

González, C. S. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la emoción para el aprendizaje. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 69-92.

Jiménez-Palacios, R. y Cuenca-López, J. M. (2015). Una aproximación teórica a estrategias de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través de videojuegos. En I. Martínez de Salazar Muñoz y D. Alonso Urbano (Coords.), *I Congreso Internacional de arte, diseño y desarrollo de videojuegos: 2. Videojuegos: diseño y sociología* (pp. 253-268). Madrid: Escuela universitaria de diseño, innovación y tecnología.

Martín Cáceres, M. (2012). *La educación y la comunicación patrimonial: una mirada desde el Museo de Huelva* (Tesis doctoral). Departamento de Didáctica de las Ciencias y Filosofía. Universidad de Huelva.

Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*. Editorial Kairós.

Fernández-Berrocal, P., y Extremera, N. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de educación*, 29(1), 1-6.

Montero, E., Ruiz, M. y Díaz, B. (2010). *Aprendiendo con Videojuegos. Jugar es Pensar dos veces*. Madrid: Narcea, S. A.

Gálvez de la Cuesta, M. C. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. Madrid: *Icono 14*, 7, 1-13.

SOBRE AS ORGANIZADORAS

M^a Esther Martínez-Figueira (esthermf@uvigo.es) - Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad de Vigo (España), también Licenciada en Psicopedagogía y Diplomada en Educación Infantil por la Universidad de Santiago de Compostela (España). Es profesora Titular de Universidad en el Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Métodos de Investigación de la Universidad de Vigo.

Su docencia actual se reparte en materias vinculadas a la tecnología educativa y practicum de los Grados de Educación Infantil y Primaria, de diferentes másteres de educación y en el Programa de Doctorado Interuniversitario de Equidad e Innovación en Educación. En cuanto a su actividad investigadora, hay que señalar que forma parte del grupo de investigación CIES (Colaboración e Innovación para la Equidad Educativa y Social) de la Universidad de Vigo. Sus principales líneas de investigación giran en torno a la tecnología educativa, innovación tecnológica, innovación educativa, inclusión, formación inicial y continua de la profesión docente, enseñanza universitaria y practicum. Sobre dichas temáticas ha participado como investigadora en varios proyectos nacionales de I+D+i y autonómicos como también ha sido Investigadora Principal en proyectos de investigación e innovación propios de la Universidad. Asimismo, ha impartido ponencias y comunicaciones, así como publicado numerosos artículos, capítulos de libros y autora de monografías referidas a las mentadas temáticas. Puede consultar parte de su publicación en Dialnet, Google Scholar, Researchgate o Scopus.

Isabel Fernández-Menor (isfernandez@uvigo.es) - Doctora en Equidad e Innovación en Educación por las Universidades de Vigo, A Coruña, Santiago de Compostela, Oviedo y Cantabria (España). También graduada en Pedagogía por la Universidad de Santiago de Compostela y con un máster en Dificultades de Aprendizaje y Procesos Cognitivos por la Universidad de Vigo (España). Es contratada posdoctoral en el Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Métodos de Investigación de la Universidad de Vigo.

Su docencia se reparte en diversas materias de los grados de Educación Infantil y Primaria tales como “Tutoría y Orientación con las familias”, “Innovación e Investigación didáctica”, “Escuela Inclusiva y Atención a la Diversidad” y “Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación”. En cuanto a su actividad investigadora, forma parte del grupo de investigación CIES (Colaboración e Innovación para la Equidad Educativa y Social) de la Universidad de Vigo. Sus líneas de investigación son la inclusión educativa, los procesos de enganche y desenganche escolar y la tecnología educativa. Participa en proyectos I+D+i nacionales e internacionales y es autora de artículos, capítulos de libro y comunicaciones cuyos trabajos pueden consultarse en Dialnet, Researchgate y Scopus.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Análisis de materiales 89

Apps 80, 102, 106, 134, 156, 157, 159, 160, 161, 163

Aprendizagem ao longo da vida 135, 141, 144, 145, 147, 150, 151, 153

Aprendizaje autónomo 13, 16, 59, 61, 65, 76, 77, 79, 85

Aprendizaje experiencial 77, 79, 80, 81

Arquitectura 59, 60, 61, 63, 65, 66, 69, 140

Aula invertida 77, 80, 82, 86

B

Básica 12, 14, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 41, 69, 75, 81, 86, 106, 107, 133, 140, 157

C

Ciencias sociales 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 70, 88, 89, 90, 93, 98

Competencias Docentes en Línea 30

Coronavírus 10, 11, 125, 126, 133

E

Educación 1, 2, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 41, 42, 44, 57, 58, 60, 69, 71, 72, 78, 79, 86, 88, 87, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 97, 98, 100, 101, 102, 109, 110, 111, 112, 113, 117, 122, 124, 133, 144, 151, 157, 158, 159, 160, 161, 164

Educación a distancia 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 87

Educación para la ciudadanía 88, 89

Enseñanza a distancia 32, 77

Ensino Fundamental 71, 74, 125, 126, 127

Ensino Remoto 125, 126, 132, 133

Envelhecimento 135, 136, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 151

Experiencia inclusiva 99

F

Física 10, 32, 43, 57, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 131, 140, 142, 144, 162

Formação de professores 2, 71

Formación docente 1, 2, 5, 6, 9, 10, 111, 117, 120, 123

I

Inovação docente 59, 69

Inovação educativa 69, 81, 86, 89, 156, 165

Integração de TIC 111, 114

Inteligência emocional 21, 89, 90, 91, 94, 97, 98

Intencionalidade pedagógica 71

Intervenção 65, 66, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 109

L

Learning 12, 13, 18, 27, 40, 57, 60, 71, 72, 77, 78, 86, 87, 89, 90, 105, 124, 136, 156, 157, 159, 160, 161, 162

Letramento digital e informacional 71, 73, 74

Libreta de Construção 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68

M

Mobile 156, 157, 159, 160, 161

P

Perfil clássico 12, 13, 14, 20, 24

Perfil moderno 13

Plataformas Educativas 30, 37, 49, 117, 118, 122

Postgrado 12, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 23, 25

Práticas docentes 110, 111, 112, 113, 114, 115, 120, 121

Pregrado 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 23, 24, 25

Q

Química 43, 57, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 162

R

Razonamiento espacial 76, 77, 79

Resistencia de Materiales 76, 77, 80

S

Sentido didático y pedagógico 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 120, 121, 122, 123

Simbiosis 12, 13, 14, 18, 19, 23, 26, 28

Software 37, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 64, 99, 100, 101, 102, 103, 109, 159, 160

Software estadístico 40, 44, 46, 47, 48, 51, 52, 56

T

Tablets 157, 164

TACS 30

TDAH 99, 100, 101, 102, 108, 109

Tecnología educativa 58, 86, 87, 99, 101, 108, 121

TIC 18, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 69, 92, 99, 100, 101, 102, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124

TICs 30, 57, 58, 59, 78, 81, 86, 109

U

Universidades Chilenas 40, 44

Universidade Terceira idade 135

Uso de blog 71, 73, 74

Usos do tempo 135, 138, 142, 148, 149, 151, 152, 153

V

Videojuegos 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 98, 102



**EDITORA
ARTEMIS**