

PAUTAS INFORME DEL TRABAJO FINAL

Datos:

Estudiante: **Gonzalo Marturet**

Tipo de trabajo: Monografía

Título: *“Videojuegos, más que una herramienta educativa”*

Docente Tutora: Mónica Da Silva

Docente Revisora: Karina Curione

Período solicitado para Lectura Pública: Setiembre 2014

Nota adjudicada: 7

1-. Aspectos Formales:

- El trabajo se ajusta a los requerimientos formales de presentación de TFG, presenta carátula, resumen, número de páginas apropiados. En los aspectos formales se llama la atención al estudiante sobre el hecho de que el apellido de su tutora aparece mal escrito en la carátula.
- El TFG presenta en general una adecuada redacción, sintaxis y ortografía. Que facilitan la lectura del mismo.
- En general la búsqueda bibliográfica es adecuada y se destaca su nivel de actualización con relación a la temática que aborda el TFG. Aunque se señalarán más adelante algunos aspectos que a nuestro juicio podrían haber sido incorporados.
- Presenta descuidos en cuanto a las Normas APA, siendo posible visualizar algunos trabajos que no están citados respetando de modo correcto el formato de citación, a modo de ejemplo:
 - Reeve, J (2002). Self-determination theory applied to educational settings. En E. Deci & R

2- Articulación teórica:

- La temática de los videojuegos como herramienta educativa resulta relevante y de actualidad. El enfoque abordado da cuenta de una adecuada búsqueda bibliográfica, desde fuentes internacionales pertinentes.

- El título debería ser más preciso con relación al contenido del trabajo.

- Tanto en el resumen como en varios momentos de la monografía se recurre a expresiones que se debería evitar -dentro de lo posible- en un trabajo académico. Las recomendaciones de APA sugieren un estilo de redacción claro y conciso que entre otras cosas evite la adjetivación. A modo de ejemplo, en el trabajo se reiteran algunas expresiones del tipo: “el maestro “sabelotodo””, o se realizan afirmaciones del tipo “...la importancia de entrenar y “evangelizar” a los profesores para lograr resultados óptimos...”.

- La monografía presenta claramente delimitado su objetivo aunque no es explícita la metodología de trabajo empleada para arribar a la selección bibliográfica.

- El resumen señala: “Este trabajo plantea analizar las características y las posibilidades que nos presentan los videojuegos como herramienta educativa. Se trata de no tomar una postura extremista sino que se presentan aquellos aspectos que pueden ser de valor para estudiantes y docentes”. Sin embargo, la monografía no presenta una mirada crítica sobre los videojuegos que permitiría no posicionarse desde una postura extremista. Ni profundiza en posibles aspectos problemáticos, como ser la adicción a los videojuegos y el impacto negativo en el desempeño académico.

Ver:

Skoric, M. M., Teo, L., & Neo, R. (2009). Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 567-572. doi:10.1089/cpb.2009.0079

- Por otro lado, en una dirección similar, no se cuestiona el modelo de educación que subyace a la perspectiva “Habilidades del Siglo XXI” ni la pertinencia social de dicho modelo en nuestro contexto. En este sentido estimo la monografía se hubiera visto enriquecida con una mayor perspectiva crítica.

- Cuando el trabajo habla del juego, se señala “A pesar de la mala reputación de los juegos, es indiscutible que hasta los juegos más simples “tontos” tienen un aprendizaje implícito”... o “Durante la mayor parte de la historia de la humanidad, el juego siempre ha sido considerado como una práctica para la vida adulta.”. Un aspecto que el trabajo

descuida es cómo la Psicología ha conceptualizado el juego -que de hecho ha sido objeto de estudio y profundos desarrollos teóricos desde las más diversas perspectivas, a modo de ejemplo, la Psicología Genética y el Psicoanálisis. Llama la atención la ausencia de mención al estudio del juego desde el punto de vista del desarrollo del niño.

Consideración final:

El TFG *“Videojuegos, más que una herramienta educativa”*, se ajusta al formato establecido para monografías. La temática abordada es novedosa, pertinente y la búsqueda bibliográfica refleja un interesante trabajo de selección que se caracteriza por la actualidad de la bibliografía utilizada, además el trabajo resulta ameno en su lectura, lo cual es un aspecto a destacar en la escritura académica.

Cabe señalar que posee ciertas limitaciones, descuida problematizar la temática abordada, y aportar una perspectiva crítica sobre la misma. En particular, omite mencionar aspectos problemáticos del uso excesivo de los videojuegos -fundamentados en bibliografía sobre el tema-

Más allá de esto, considero que el trabajo cumple con todos los requerimientos de aprobación de un trabajo final de grado.

