

Juegos digitales en educación primaria: percepciones de profesores sobre su utilización en clases

Carolina Analuisa

Instituto Politécnico de Leiria

Carla Freire

Instituto Politécnico de Leiria

Alejandra Gracés

Universidad de las Fuerzas Armadas – ESPE

ÁREA TEMÁTICA

Experiencia en la formación de profesores

RESUMEN

En la actual era Tecnológica de Información y Comunicación se han generado herramientas que se pueden aplicar en el terreno educativo favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la innovación en material y estrategias didácticas. Los juegos digitales, aplicaciones interactivas orientadas al entretenimiento, son un ejemplo de tecnologías que se pueden aplicar al aprendizaje mediante patrones o comandos que permiten vivenciar y experimentar situaciones a través de una pantalla de un computador u otro dispositivo tecnológico.

Como los niños actualmente pertenecen a una generación digital es importante que la educación sea activa y este acorde al nuevo contexto digital. En este sentido, es fundamental conocer lo que piensan los docentes acerca de la implementación de nuevas estrategias didácticas donde se integren herramientas tecnológicas, como los juegos digitales para el fortalecimiento del aprendizaje. El estudio cualitativo presentado en este artículo se basa en un estudio de caso en la Unidad Educativa “Don Bosco” de la ciudad de Quito – Ecuador, donde se realizó una entrevista a seis docentes de Primero de Básica con la finalidad de conocer las percepciones de los docentes frente a la implementación de juegos digitales como un recurso didáctico.

Tras la aplicación de los instrumentos y la recolección de datos, se realizó un análisis de contenidos que permitieron organizar la información y obtener una mejor apreciación de los datos. Los resultados revelan que los participantes de este estudio utilizan tecnologías como recursos audiovisuales, laptops y proyectores como refuerzo al aprendizaje sobretodo de matemática, lenguaje y ciencias naturales. En lo que se refiere a juegos digitales, ninguno de los participantes los ha utilizado en sus clases, pero han indicado que les gustaría experimentar. A pesar del interés manifestado, los profesores dan a conocer su preocupación en la aplicación de este tipo de estrategias ya que es de difícil acceso la autorización de la Institución y los padres de familia para su aplicación, tomando en consideración la edad temprana de los niños para evitar que sea tomado como un recurso de ocio.

Estos resultados dan lugar a reflexionar sobre la pertinencia de brindar capacitación docente sobre la utilización de tecnología, en particular de los juegos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje y crear estrategias didácticas para su implementación para que los profesores comprendan que pueden sacar provecho de los juegos digitales dentro de la enseñanza y adaptarlas a las actividades que los niños están acostumbrados a realizar día a día.

Palabras clave: TIC, juegos digitales, estrategia didáctica, aprendizaje.

RESUMO

Na atual era Tecnológica da Informação e Comunicação têm sido criadas ferramentas que se podem aplicar no terreno educativo favorecendo o processo de ensino-aprendizagem através da inovação no material e estratégias didáticas. Os jogos digitais, aplicações interativas orientadas ao entretenimento, são um exemplo de tecnologias que se podem aplicar na aprendizagem mediante padrões ou comandos que permitem vivenciar e experimentar situações através de um ecrã de um

computador ou de outro dispositivo tecnológico.

Como as crianças atualmente pertencem a uma geração digital é importante que a educação seja ativa e esteja de acordo com o novo contexto digital. Neste sentido, é fundamental conhecer o que pensam os professores relativamente à implementação de novas estratégias didáticas onde se integrem as ferramentas digitais, como os jogos móveis, para o fortalecimento da aprendizagem.

O estudo qualitativo apresentado neste artigo baseia-se num estudo de caso na Unidade Educativa “Don Bosco”, da cidade de Quito – Equador, onde se procedeu a um inquérito por entrevista a seis docentes do 1º ciclo de ensino básico, com a finalidade de conhecer a perceções dos professores face à implementação de jogos móveis como um recurso didático.

Após a aplicação dos instrumentos e recolha de dados realizou-se uma análise de conteúdo que permitiu organizar a informação e obter uma melhor apreciação dos dados. Os resultados revelam que os participantes deste estudo utilizam as tecnologias, tais como o vídeo, áudio, computador e projetor para apoio e reforço sobretudo de matemática, linguagem e ciências da natureza.

No que se refere aos jogos móveis, nenhum dos participantes utilizou nas suas aulas, contudo indicaram que gostariam de experimentar. Apesar do interesse manifestado na experimentação de jogos na educação, alguns dos professores manifestaram algumas preocupações com este tipo de estratégia, nomeadamente no que se refere à autorização por parte da instituição e dos pais, assim como alguns dos professores indicaram que gostariam de experimentar, mas com alguma precaução por considerarem que as crianças são muito pequenas, que não é apropriado e que se pode tornar um recurso de entretenimento. Estes resultados fazem refletir relativamente à pertinência de criação de uma formação sobre a utilização das tecnologias, em particular sobre os jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem e criação de estratégias didáticas para a sua implementação

Palavras-chave: TIC, jogos digitais, estratégia didáticas, aprendizagem

INTRODUCCIÓN

Las TIC han emergido cambios en la educación, induciendo a la innovación y calidad educativa dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje y de la práctica docente (Sánchez, 2014). Se ha considerado que las tecnologías son sistemáticas que perciben, aplican y evalúan el proceso educativo teniendo en cuenta el talento humano y los recursos técnicos que interactúan entre sí para lograr la educación de calidad (Unesco, 2008). Por consiguiente, la educación está alineándose a cambiar de acuerdo a las necesidades de cada época para estar acorde a la nueva generación de niños respondiendo a sus intereses (Gros, 2006).

Además, las TIC están inmersas en la vida cotidiana de las personas y en especial de los denominados “Nativos Digitales” que nacieron dentro de una cultura digital en donde el aprendizaje, trabajo y diversión tienen una estrecha relación con los medios tecnológicos y digitales (Turini, 2016).

La tecnología en el ámbito educativo se expandió sin límites de tiempo y espacio al momento de enseñar y aprender, puesto que se han desarrollado herramientas tecnológicas que brindan experiencias enriquecedoras a los estudiantes y docentes. Entre ellas se destaca las aplicaciones de los juegos digitales en los dispositivos móviles y consolas portátiles, los cuales facilitan mantener una conexión directa con la cultura informática mediante un aprendizaje interactivo, ubicuo y en diferentes contextos multimedia.

Sin embargo, las docentes de la Unidad Educativa no manejan este tipo de tecnología en sus clases, puesto que no hay una formación adecuada a nivel tecnológico para que puedan obtener conocimientos y a la vez poder aplicarlos en la enseñanza de sus estudiantes. El estudio tiene como objetivo dar a conocer y describir las percepciones de las docentes de la Unidad Educativa Don Bosco frente a la implementación de los juegos digitales como un recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

JUEGO DIGITALES EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Estos juegos son aplicaciones que requieren un soporte digital y poseen finalidades lúdicas (Vázquez & Sevillano, 2015), también son percibidos como una herramienta de diversión y representan una vía rápida y directa para ingresar a la cultura informática (Morales, 2009). Por ello Morales (2014) manifiesta que se puede emplear como una herramienta didáctica que apoye la enseñanza de conceptos y materias educativas.

El juego es una actividad universal que ha estado inmerso en las diferentes culturas a través del

tiempo, pero su fin era el ocio. A finales del siglo XIX se lo incluye en el ámbito educativo como una metodología de enseñanza, donde el estudiante puede aprender, consolidar destrezas, habilidades y desarrollar el pensamiento estratégico (Gros, 2006). Con el avance de la tecnología surgen los juegos digitales, teniendo como base dispositivos como: consolas, ordenadores, tablets, dispositivos móviles, entre otros.

Los juegos digitales son una fuente de diversión que proporcionan satisfacción y placer en los usuarios, teniendo como eje transversal la lúdica, de donde nace la esencia para motivar a los niños, dando paso a la interactividad (Turini, Vasconcellos, Pereira & Mataruna, 2016), la cual facilita la exploración y creación de estrategias para resolver el desafío del juego y de esta manera alcanzar la meta final (Morales, 2013). Con ello se suprime la idea de que los videojuegos solo implican diversión, alcanzar victorias o ganar niveles, cuando detrás de ese proceso existen un fin educativo (López, 2016).

Además dinamizan las experiencias de aprendizajes acercándoles a mundos operativos y dinámicos. Sin dejar de lado la formación docente que adquiere nuevas competencias dentro de su campo profesional y modifica su enseñanza, dando paso a la innovación educativa (Morales, 2014; Sedeño, 2002).

El uso de juegos digitales, dentro de la enseñanza, todavía no tiene gran acogida a comparación de plataformas o software educativos, debido a la idea de que son herramientas para el ocio, favoreciendo el entretenimiento y diversión en las personas (Gros, 2006). Sin embargo, se debe tener claro que los juegos digitales facilitan a los niños el ingreso al mundo tecnológico de forma directa (Morales, 2014).

Gros (2006) manifiesta que el uso de los juegos digitales en el aula, está relacionado con la habilidad y creatividad de los docentes al momento de integrarlos en sus clases. Mediante los juegos digitales el docente dinamizará las relaciones de sus estudiantes de manera social y educativa, modificará conductas y valores mediante la reflexión del contenido de los juegos y fortalecerá el pensamiento lógico, estratégico y analítico de los estudiantes (Morales, 2014).

La integración de los juegos digitales en educación no significa mantener la enseñanza tradicional y utilizar los Videojuegos como libros manteniendo la pasividad del estudiante y el aprendizaje de manera lineal. Es importante comprender que los juegos tienen particularidades que hacen que el jugador vivencie experiencias integras (Lopez, 2016), donde a través de la interacción entre jugador/es, dispositivo, reglas del juego, visualización de diversos mundos virtuales y contenidos educativos implícitos, permitan consolidar conocimientos, habilidades y destrezas concretas (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005)

Prensky (como se citó en López, 2016) menciona que en los juegos digitales se produce un ciclo de aprendizaje: en primero lugar se aprende a interactuar con la pantalla, esto se realiza con la práctica; en segundo lugar está relacionado con las reglas del videojuego, que implican que el jugador por medio del ensayo y error va descubriendo lo que debe hacer y lo que no puede hacer para poder avanzar y alcanzar el objetivo del videojuego; en tercer lugar los jugadores crearán estrategias de acuerdo al videojuego y al nivel de complejidad al cual estén inmersos durante la ejecución del mismo; por último apreciarán diferentes ambientes virtuales.

METODOLOGÍA

El presente estudio es una investigación cualitativa, de tipo descriptiva basada en un estudio de caso, donde el objeto de estudio es conocer y describir las percepciones de las docentes frente a la implementación de juegos digitales como un recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los participantes de este estudio son 6 docentes, del nivel preparatorio de Educación Básica de la Unidad Educativa “Don Bosco”, que son tutoras de aula y tiene niños de 5 a 6 años.

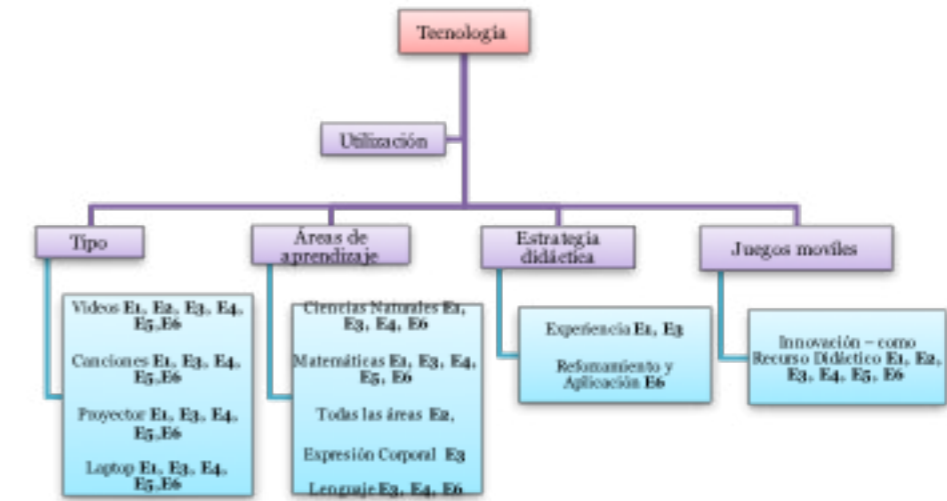
Para la recolección de datos se utilizó la técnica de encuesta teniendo como instrumento la entrevista semi estructurada, siendo el análisis e interpretación de los datos basada en un análisis de contenidos. Por consiguiente los datos obtenidos a través de la entrevista dirigida a las docentes del nivel preparatorio de educación se analizaron mediante una categorización de la unidad de análisis. Las entrevistas fueron codificadas para facilitar la organización y el análisis de los datos y a la vez proteger el anonimato de las docentes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La Figura 1 resume la información obtenida en el análisis de contenidos, donde se puede observar que las tecnologías que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje son: laptops, proyectores y recursos audiovisuales, todavía las utilizan de manera tradicional, las docentes consideran que,

“...Los videos llaman la atención de los niños y más si tienen música o sonido de fondo..” E2

Figura 1. Análisis de la entrevistas semi estructuradas



Fuente: Propia Autoría

No obstante, Castro, Guzman y Casado (2007) mencionan que la utilización de las TIC genera cambios en la pedagogía de la enseñanza para promover el desarrollo de habilidades y destrezas que permitan a los estudiantes buscar información, discriminar, construir y comprobar hipótesis o ideas. Esto permite que los niños sean activos, compartan ideas entre sus pares y la relación de docente y alumno sea horizontal como menciona las bases teóricas del constructivismo.

Igualmente se evidenció en los datos obtenidos que las TIC son empleadas como estrategia didácticas regularmente en tres momentos de la planificación, siendo estos la experiencia es decir al inicio de la clase, el reforzamiento y la aplicación; las docentes manifestaron que:

“Inicio con un video que tenga relación con el tema después se hace un conservatorio con los niños ...” E2

“...Trabajamos en grupo o individual los niños pasan a la laptop y realizan actividades o de manera grupal, proyecto la actividad y ellos me dan indicaciones ...” E6

Los participantes consideran que el uso de la tecnología son factible y adecuadas, sin embargo se ha recalcado en estudios que las TIC no deben ser el centro de la didáctica y pedagogía, ya que los docentes deben conocer el diseño y desarrollo del currículo para poder integrarlas bajo criterios de producción de materiales y de utilización de los mismos (Ortega & Chacon, 2007). Con ello se establece que son un soporte en la enseñanza, que se los puede integrar en la experiencia, conceptualización, reforzamiento y evaluación y como se observa en la figura 1 los juegos móviles se pueden integrar en todas las áreas de aprendizaje, solo depende de la habilidad de los docentes para la aplicación de la didáctica.

Referente a Juegos digitales la utilización en la enseñanza es efímera, puesto que los docentes desconocen información sobre los mismos, aseguran que:

“Por falta de conocimiento de no saber cómo utilizar en los niños” E6 y “Porque no he manejado ese tipo de tecnología y no puedo aplicarlo con los niños. Solo conozco programas que sirven como ayuda para enseñar pero porque utilizaba para tareas de la universidad” E4.

Por tanto, en base a esto se evidencia que existe falta de conocimiento para poder aplicar y utilizar estos recurso en clases, de tal forma que se debe brindar en la formación inicial de docente y durante la práctica profesional aptitudes que permitan la apropiación de las TIC, para poder integrarlas en el enseñanza de forma innovadora, acorde a las objetivos educativos y a las destrezas curriculares

(UNESCO, 2016). Además se debe tener en cuenta que dentro del marco de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) de Ecuador específicamente en el artículo 6, literal J establece: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Educación, 2015, pág. 16).

Por este motivo, también se evidenció la predisposición de las docentes de innovar sus clases ya que consideran que los juegos móviles:

“... llamaría mucho la atención a los niños, además enseñaríamos a los niños que los juegos en los celulares no son solo para jugar si no para aprender...” E4

“estaría dispuesta siempre y cuando la institución nos capacite y nos brinden las competencias necesarias para poder aplicar. A más de que nos faciliten con equipo necesario.” E6

Por tanto, las docentes están conscientes de que la educación debe adaptar las nuevas herramientas tecnológicas y crear nuevas estrategias en los estudiantes porque ellos palpan diariamente esta cultura digital.

CONCLUSIONES

Las TIC han modificado el sistema educativo para poder adaptarlo a las nuevas necesidades e intereses que la sociedad requiere, por esa razón se debe educar a los estudiantes con la capacidad de afrontar estos cambios de una manera crítica y responsable, sin dejar que las TIC se vuelvan el centro de sus vida y ellos sean entes pasivos. Por tal razón los docentes deben tener criterios y competencias necesarias para escoger e integrarlas como un recurso y material que permita el soporte de la enseñanza de los contenidos curriculares.

Se conoce que los estudiantes actualmente son catalogados con el término “Nativos Digitales” ya que la utilización de las Tic en su vida diaria es normal, al igual que la manipulación de juegos digitales, que en su mayoría lo hacen mediante dispositivos portátiles. Por lo que se está considerando que por ser un medio accesible y de fácil dominio se los integre con fines educativos y de esta manera integrar a los estudiantes de forma rápida y directa en la nueva era tecnológica.

Los docentes, con la integración de los juegos digitales en la enseñanza, podrán innovar sus prácticas y enseñar de forma diferente donde las experiencias no son iguales a una actividad en hojas o una clase magistral. En estas actividades sobre sale la dinámica y la interacción entre el usuario y el dispositivo de forma contextual y no hace referencia a un aprendizaje lineal donde el estudiante solo escucha y no ponen en práctica en diferentes contextos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). *Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Laurus Revista de Educación 13(23), pp. 213-234. Visitado el 25 de abril de 2017, en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311> > ISSN 1315-883X
- Educación, M. d. (2015). Ministerios de Educación. Visitado el 3 de mayo de 2017, en https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Eguía, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). *Videojuegos: Conceptos, Historia y su Potencial como herramientas para la educación*. Revista de Investigación. Visitado el 25 de abril de 2017, en <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Gros, B. (2006). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. Revista electrónica de tecnología Educativa. Visitado el 27 de abril de 2017 <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291>
- López, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. Revista de Innovación Educativa 8(1). Visitado el 26 de abril de 2017, en <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>
- Morales, E. (2009). *El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en la educación primaria y teoría de la comunicación*. Revista académica de la federación.

- Morales, E. (2014). *Los videojuegos en la industria mediática*. Madrid: VI Congreso Internacional Latina de Comunicación. Visitado el 26 de abril de 2017, en http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/091_Morales.pdf
- Ortega, J., & Chacón, A. (2007). *La tecnología educativa en el marco de la didáctica*. Fundación Dialnet. Visitado el 26 de abril de 2017 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2239834>
- Sánchez, M. (2014). *Videojuegos educativos: estrategia lúdica - virtual para desarrollar habilidades del Inglés en el grado séptimo*. Fundación Dialnet. Visitado el 26 de abril de 2017, en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786026>
- Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. (2005). Video Games and The future of learnig. Phi Delta Kappan, pp. 104-111. Visitado el 19 de mayo de 2017, en <https://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/23-pdk-VideoGamesAndFutureOfLearning.pdf>
- Turini, M. (2016). *Jogos digitais como ferramenta educacional para contextualizar conhecimentos e valores vivenciados na educação física* (Tesis de doctorado). Universidad del Estado de Rio de Janeiro, Río de Janeiro, Brasil. Visitado el 26 de abril de 2017, en <https://drive.google.com/file/d/oB85YUqVtEhZzRjVoNjNvN2JKVGc/view>
- Vázquez, E., & Sevillano, M. (2015). *Dispositivos digitales móviles en educación*. Madrid: NARCEA. Visitado el 27 de abril de 2017, en <https://books.google.com.ec/books?id=C8fDCQAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>