



Viabilidad del uso del videojuego en el aula: opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio

Feasibility of using the videogame in the classroom: practical opinions of teachers in pre-service

Marina Morales Díaz¹

Fecha de recepción: 01/08/2018; Fecha de revisión: 17/08/2018; Fecha de aceptación: 17/08/2018

Cómo citar este artículo:

Morales Díaz, M., (2018). Viabilidad del uso del videojuego en el aula: opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(2), 78-91. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.11101>

Autor de correspondencia: m.morales@magisteriosc.es

Resumen:

Incluir videojuegos en el aula de educación primaria se considera un aspecto muy importante para el pleno desarrollo del alumno a nivel cognitivo, por otro lado el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) está provocando que hoy en día cada vez más alumnos se interesen por el mundo tecnológico y esto a su vez en los videojuegos. Es por ello, que si nos centramos en el Aprendizaje basado en juegos (AbJ) es un metodología innovadora que aprovecha el potencial educativo que presentan los videojuegos, serious games o recursos lúdicos digitales para impulsar los procesos formativos, favoreciendo que los alumnos adquieran un aprendizaje de forma motivadora (Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque. 2016). En este caso se va a dar a conocer la experiencia en torno a la inclusión de los videojuegos en el Grado de Educación Primaria del Centro de Magisterio "Sagrado Corazón" adscrito a la Universidad de Córdoba, donde se ha involucrado a 35 estudiantes, y los cuales se ha evaluado a través de la observación y un registro cualitativo, donde cada alumno ha arrojado su experiencia en torno a la utilización de los videojuegos dentro del aula.

Palabras claves: Aprendizaje, Motivación, Educación Primaria, Innovación, Videojuego.

Abstract:

Including videogames in the primary education classroom is considered a very important aspect for the full development of the student at the cognitive level on the other hand the development of Information and Communication Technologies (ICT) is causing that nowadays every time more students are interested in the technological world and this in turn in video games. That is why, if we focus on learning based on games (AbJ) is an innovative methodology that takes advantage of the educational potential of video games, serious games or digital leisure resources to promote training processes, encouraging students to acquire learning in a motivating way (Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque. 2016). In this case, the experience about the inclusion of videogames in the Primary Education Degree of the Teaching Center "Sacred Heart" assigned to the University of Córdoba, where 35 students have been involved, will be made known which, has been evaluated through observation and a qualitative record, where each student has shared their experience about the use of video games in the classroom.

¹ Centro de Magisterio "Sagrado Corazón", (Córdoba, España) m.morales@magisteriosc.es; CÓDIGO ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7015-3422>

Keywords:. edutainment, neuroscience, learning, transmedia, public broadcasters, television, innovation, media, neuromarketing

1. Revisión de la literatura

Los avances de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) permiten que los responsables del proceso de enseñanza organicen e implementen nuevas herramientas digitales en la clase (Coronado, Cantú y Rodríguez, 2014; Salas, 2016; Tondeur, Pareja, Braak, Voogt y Prestridge, 2017 en Salas, 2018).

Actualmente la sociedad se encuentra inmersa en una que se denomina «de la información», «de la comunicación», «de las pantallas», cuyas características exigen a los ciudadanos la adquisición de nuevas competencias que permitan aprovechar al máximo las nuevas oportunidades que surjan, los nuevos medios de comunicación y la velocidad trepidante de los avances tecnológicos (García-Ruíz, Sandoval, y Ahumada, 2013)

Es innegable que en la era tecnológica los ciudadanos necesitan ser competentes digital y mediáticamente para tener una participación plena en la sociedad, requiriendo habilidades que les permitan ya no solo el consumo de mensajes, sino también la capacidad de crear y compartir contenidos valiosos (Hobbs, 2010 en Bonilla del Rio, García-Ruiz, y Pérez-Rodríguez, 2018).

2. Videojuegos en el aula de educación primaria

La utilización de los videojuegos como herramientas en las escuelas responde a una necesidad de uso, puesto que la mayoría de los estudiantes participan activamente en este tipo de actividad de forma habitual. La complejidad de la mayor parte de los videojuegos actuales permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc.

Por otro lado, hay que valorar que los videojuegos pueden ser potentes herramientas de: simulaciones reales, gestión de recursos, conectividad, red de acceso a fuentes de información, desarrollo de actividades multitarea, etc. En definitiva, «reduce a mecanismos esenciales la descripción de realidades muy complejas» según Bernat, y Gros (2008).

Es por ello, que algunas investigaciones arrojan resultados exitosos derivados de la implementación de prácticas innovadoras apoyadas en el uso de los videojuegos. Concretamente Robertson y Miller (2010) constatan el

impacto positivo de un videojuego sobre la capacidad de razonamiento del alumnado (Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque. 2016).

Por otro lado, si hacemos un poco de historia, en el momento en el que aparecen los videojuegos el consumo de televisión por parte de niños y adolescentes descendió considerablemente, dado que permitía una interacción y un feedback continuo con el contenido de la pantalla, presentando una gran carga audiovisual, haciendo asimismo más llamativa la pantalla en la que se debía centrar la atención, cosa que la televisión no ofrecía (Díaz y Requena, 2016).

Cabe destacar, que en la actualidad, los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego estos adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuales son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo, el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el actual mundo digital (Belli y López, 2008).

Por parte, los diseños de los videojuegos cada vez son más realistas, convirtiéndolos en unos entornos lúdicos capaces de recrear situaciones de aprendizaje sumamente motivadoras, permitiendo a los sujetos interaccionar y sumergirse en aventuras a partir de los retos ingeniosos que se les proponen, al tiempo que se desarrollan las competencias digitales. De ahí, que la escuela no deba permanecer al margen de las ventajas que puedan aportar estos instrumentos tecnológicos de entretenimiento que mayoritariamente utilizan los jóvenes (Del Moral, 2014).

Por último, es importante incidir que el aprendizaje en algunas ocasiones se fomenta y propicia jugando, es por ello que en la etapa de educación primaria el juego simbólico se haya convertido en un elemento conductor del proceso formativo. En consecuencia, el videojuego se presenta como un promotor de este pues permite la aparición de nuevos significados y resinifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas (Gil, y Vida. 2007 p.10).

3. Metodología

Las características de los estudiantes del S.XXI impulsan a las universidades para organizar e implementar experiencias innovadoras educativas por medio del uso de las TIC. En particular, la utilización de los videojuegos en el contexto educativo representa una alternativa tecnológica para construir espacios propicios para el desarrollo de las competencias, (Salas, 2018), es por ello que los objetivos son, fomentar el uso de los videojuegos dentro del aula, para así conocer como estos favorecen al desarrollo de las capacidades cognitivas dentro del aula. Y por otro lado, promover el pensamiento racional, y crítico así como el trabajo individual y cooperativo.

Esta experiencia se llevó a cabo en el Centro de Magisterio "Sagrado Corazón", adscrito a la Universidad de Córdoba, con alumnos de 1º de Grado de Educación Primaria de la asignatura Métodos de Investigación y Aplicaciones de las TIC.

Se llevarán a cabo dos tipos de metodologías, por un lado se fomentará el aprendizaje basado en el juego (ABJ), en la cual esta metodología favorece el desarrollo de las inteligencias en educación primaria a través del juego, tal y como señala Gros, 2000 en (Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque. 2016); este tipo de metodología permite aprovechar la condición social del juego para impulsar tanto las habilidades sociales como los valores culturales y sociales, junto con el pensamiento crítico en el aula. Esto a su vez la interacción del jugador con los videojuegos facilita la aplicación de estrategias para resolver problemas de modo diferente, para impulsar así el desarrollo de la inteligencia.

Por otro lado, se pretende fomentar especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado, que favorezca el pensamiento racional - crítico, así como el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula.

4. Descripción de la Experiencia

Para la implementación de este proyecto se utilizaron varios videojuegos que fueron seleccionados específicamente según su temática, (acción, deportes, plataforma, conducción) para conocer los puntos de vista que tienen los alumnos después de utilizarlos.

La práctica se encuentra dividida en dos partes, lo que se pretendía es con esta primera parte de la práctica es concienciar a los alumnos que todos los videojuegos no son aptos para todas las edades, dado el contenido violento que pueden tener algunos de ellos, seguidamente en la segunda parte de la práctica los alumnos tendrías que jugar a esos videojuegos para conocer cuáles de ellos servirían para incluir dentro del aula de educación primaria, los cuales los alumnos tendrían que jugar durante una hora/sesión a lo largo de una semana.

Lo primero que se realizó en clase, fue la visualización de los siguientes tráiler.

Assassin's Creed Unity, el juego se sitúa en el París de 1789, donde la revolución francesa convierte una ciudad espléndida en un lugar donde reina el terror y el caos. Por sus calles adoquinadas corre la sangre de los plebeyos que osa alzarse con al opresiva aristocracia (Ubisoft, 2018).



Figura 1. Captura de pantalla Assassin's Creed Unity

El segundo tráiler, que se presento fue del videojuego, **Sherlock Holmes: The Devil's Daughter**, el detective británico creado por Arthur Conan Doyle en 1887 regresa con una nueva aventura. En esta ocasión, tendrán que sacar su inteligencia y habilidades de observación a relucir para enfrentarse a cinco misteriosos casos y, más importante todavía, un asunto familiar bastante complicado. Hobby Consolas, (2016)



Figura 2. Captura de pantalla Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

En tercer lugar, el tráiler que se presentó dentro del aula, fue **Mario Kart**, es un videojuego de carreras, donde Mario es el protagonista.



Figura 3. Captura de pantalla Mario Kart 7

El cuarto tráiler fue, **Pro Evolution Soccer 18**, videojuego deportivo que se centra en partidos de fútbol.



Figura 4. Captura de pantalla Pro Evolution Soccer 18

El quinto tráiler, que se visualizó el tráiler en clase de videojuego Need For Speed, Most Wanted, videojuego de carreras en el que los corredores tienen que competir con otros corredores y huir de la policía.



Figura 5. Captura de pantalla Need For Speed Most Wanted

Por último, el tráiler que vieron los alumnos en el aula fue el de **Call Of Duty: WWII**, este videojuego presenta un tráiler en modo campaña, lo que sería la primera misión del videojuego. Se encuentra centrado en la II Guerra Mundial, y puede tener un componente histórico para los alumnos.



Figura 6. Captura de pantalla Call of Duty: WWII

Al finalizar la visualización de los tráiler se les proporcionó a los alumnos un documento en el cual aparecía recogida tres preguntas, la primera de ellas *¿Pensáis que los tráiler que se acaban de ver son aptos para alumnos de educación primaria?*

Los alumnos lo tuvieron claro desde el primer momento y todos coincidieron que los dos únicos tráiler que eran aptos para educación primaria eran *Mario Kart* y *ProEvolution Soccer 18*, los demás no, aunque algunos el código PEGI los calificaba para mayores de siete años como es el caso de *Need For Speed: Most Wanted*, pero por su contenido, quedó descartado de su utilización dentro del aula. Cabe destacar las opiniones favorables hacía los videojuegos *Pro Evolution Soccer 18* y *Mario Kart 7*.

«Los trailers adecuados para los alumnos son Pro Evolution Soccer 18 y Mario Kart», puesto que los restantes tienen un componente más violento, aunque en el caso de Assassin's Creed Unity, tiene un componente

histórico pero este no es apto para educación primaria, pero en bachiller si se podría utilizar» (alumno 19 años).

«Mario Kart es el único juego apto para el aula de educación primaria, además de ser un personaje amigable, no creo que los demás juegos sean adecuado para los alumnos» (alumna 18 años).

«Bajo mi punto de vista los alumnos no pueden aprender con cualquier tipo de videojuego, en este caso Pro Evolution Soccer 18, permite que los alumnos desarrollen destrezas contrarias a la violencia, mientras que los otros videojuegos propician a los alumnos a tener malas conductas"» (alumno 18 años).

«He de reconocer que no soy muy aficionado a los videojuegos, pero los únicos juegos que utilizaría dentro del aula serían Mario Kart y Pro Evolution Soccer 18» (alumno 21 años).

Por otro lado, la segunda pregunta que contestaron los alumnos, *¿Qué elementos tienen los tráilers que os haya llamado la atención?*

Muchos de los alumnos coincidieron, en que la música era un aspecto que generaba mucha intriga dentro del tráiler y que hacía que te involucrarás aún más dentro de él, por otra parte, otro aspecto que destacaron los alumnos fue su apariencia de película más que de un videojuego, lo que hacía que todos ellos tuvieran un componente intrigante. A continuación conoceremos las opiniones más relevantes.

«La música del videojuego Assassin's Creed Unity, ha sido la mejor de todas, te hace meterte dentro del tráiler, puesto que este parece una película» (alumno 18 años).

«La música y la apariencia de película del Assassin's Creed Unity, me ha hecho meterme dentro del videojuego desde el primer momento» (alumno 19 años).

«Me ha llamado mucho la atención el tráiler de Sherlock Holmes, me ha sabido a poco, necesito saber más...» (alumno 18 años).

«El aspecto que más me ha gustado de los tráiler ha sido la música sobre todo la de Assassin's Creed Unity y la del Need For Speed: Most Wanted, ha hecho que tenga ganas de querer jugar» (alumno 19 años).

«La música, sobre todo la de Assassin's Creed, ha sido espectacular, que pena que un videojuego con tantos componentes históricos no se pueda utilizar en las aulas de educación primaria» (alumna 18 años).

Después de esto se pasó a la segunda parte de la práctica, de manera individual, cada alumno tendría que jugar a los siguientes videojuegos:

Pro Evolution Soccer 18

Need For Speed: Most Wanted

Call of Duty

Homeland (en sustitución de Mario Kart, puesto que no se encuentra disponible para App).

Al finalizar cada sesión y después de experimentar cada alumno con el videojuego se les formuló la siguiente pregunta que recogieron en el documento que se le había proporcionado anteriormente. Y por último, la tercera pregunta que contestaron los alumnos fue, *¿Qué aspectos mejoran los alumnos después de utilizar este videojuego?*

Después de conocer las opiniones de los alumnos, estas serán analizadas con el programa AQUAD 7, el cual es un programa de análisis cualitativo.

5. Resultados

Los resultados que ha proporcionado realizar la práctica innovadora dentro del aula, es que los alumnos del 1º de Grado en Educación Primaria sepan diferenciar cuales de los videojuegos son educativos y cuáles no lo son.

Que los alumnos se conciencien de los que benefician sus utilización dentro del aula y cuales por muy atractivos que parezcan, no se pueden utilizar en edades tempranas.

Los resultados al formular la pregunta *¿Qué aspectos mejoran los alumnos después de utilizar este videojuego?* Fueron las siguientes:

Pro Evolution Soccer 18, Las respuestas más comunes entre los alumnos fueron las siguientes:

«Mejoran la visión espacial» (alumna de 19 años)

«Fomentan el juego cooperativo» (alumno de 18 años)

«Crean estrategias para poder marcar un gol» (alumna de 19 años)

«Se establecen relaciones de amistad» (alumno de 19 años)

“«Se desarrollan las destrezas cognitivas» (alumno de 18 años)

A continuación, comenzaron a jugar a *Need For Speed: Most Wanted*, sus reacciones fueron las siguientes:

«Es un videojuego donde se fomenta la Violencia» (alumna de 19 años)

«No respetar las normas de circulación» (alumna de 19 años)

«Velocidad temeraria» (alumno de 30 años)

Seguidamente comenzaron a jugar con el *Call of Duty*, cuando se formuló la pregunta, sus reacciones fueron las siguientes:

«Violencia desmedida» (alumno de 19 años)

«Sangriento» (alumno de 18 años)

«Incita a utilizar armas» (alumno de 18 años)

Cabe resaltar que algunos alumnos tuvieron que dejar de jugar a este videojuego, puesto que comenzaron a sentirse mal, dada la cantidad de sangre y de cuerpo sin vida que aparecían en el videojuego.

Por último, comenzaron a jugar con el videojuego *Homeland*, utilizando el mismo procedimiento que los anteriores, en este caso al formular la pregunta, las reacciones fueron las siguientes:

«Entretenido» (alumno de 18 años)

«Divertido» (alumno de 21 años)

«Relajante» (alumna de 18 años)

«Los alumnos mejoran las destrezas cognitivas» (alumna de 18 años)

«Mejoran la asociación de colores y formas» (alumna de 18 años)

6. Discusión y conclusiones

La utilización de los videojuegos y juegos digitales a nivel educativo debe partir de la relación entre el mensaje que estos emiten y el universo que recrean y el jugador, además, debe saber interpretar, pero he ahí un hándicap, a veces dicho universo no es bien interpretado, bien por no conocer el código icónico o por no conocer el sentido del mensaje en sí mismo (Marín, 2012b).

Después de llevar a cabo esta experiencia dentro del aula, lo que se pretende es que los alumnos se conciencien que todos los videojuegos no son aptos para todos los alumnos, actualmente los estudiantes que están en las aulas son nativos digitales, puesto que, todos ellos han utilizado un dispositivo digital desde edades muy tempranas.

Es por ello, que lo que se pretende con esta experiencia es que desde el centro educativo, sobre todo desde las aulas, se lleve a cabo una reeducación en torno a los videojuegos para que tanto los alumnos como los padres sepan si los videojuegos por los que están interesados sus hijos pueden utilizarlos.

Para finalizar, y tal como señalan Gil y Vida, 2007, el aprendizaje se fomenta jugando, es por ello que en la etapa de educación primaria el juego es muy importante puesto que este es un elemento conductor del proceso enseñanza-aprendizaje.

Referencias

- BELLI, S., y LÓPEZ RAVENTÓS, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179.
- BERNAT, A., y GROS, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona. Graó
- BONILLA DEL RIO, M., GARCÍA-RUIZ, R., y PÉREZ-RODRÍGUEZ, M. A. (2018). La educomunicación como reto para la educación inclusiva. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC* 7(1), 66-86. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.10029>
- CORONADO, E., CANTÚ, M., y RODRÍGUEZ, C. (2014). Diagnóstico universitario sobre el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje bajo la modalidad educativa presencial en Santo Domingo. *Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 50 (1), 1-14. doi:

- <http://dx.doi.org/10.21556/eductec.2014.50>. En SALAS-RUEDA, R. (2018). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 10, 163-178.
- DEL MORAL PÉREZ, M. E., FERNÁNDEZ GARCÍA, L. C., y GUZMÁN-DUQUE, A. P. (2016). Proyecto Game To Learn: Aprendizaje Basado en Juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en Educación Primaria. *Journal of New Approaches In Educational Research* 7 (1) 201, 34-42. doi: 10.7821/near.2018.1.248.
- DEL-MORAL, M. E. (2014). Videojuegos: oportunidades para el aprendizaje. *New Approaches in Educational Research*, 3(1), 1-2. doi 10.7821/near.3.1.1
- GARCÍA-RUIZ, R., SANDOVAL, Y., y AHUMADA, C. (2013). La educación mediática en la formación profesional. Propuesta de inclusión. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 2(2), 37-55. Doi; <http://doi.org/10.21071/edmetic.v2i2.2869>
- GIL, A., y VIDA, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- GROS, B. (2000). *La dimensión socieducativa de los videojuegos*. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12, 1-11. En DEL MORAL PÉREZ, M. E., FERNÁNDEZ GARCÍA, L. C., y GUZMÁN-DUQUE, A. P. (2016). Proyecto Game To Learn: Aprendizaje Basado en Juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en Educación Primaria. *Journal of New Approaches In Educational Research* 7(1) 201, 34-42. doi: 10.7821/near.2018.1.248.
- HOBBS, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: the Aspen Institute. doi: <https://goo.gl/5iTvC> En BONILLA DEL RIO, M., GARCÍA-RUIZ, R., y PÉREZ-RODRÍGUEZ, M. A. (2018). La educomunicación como reto para la educación inclusiva. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(1), 66-86. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.10029>
- HOBBY CONSOLAS (2018). *Hobby Consolas*. Madrid. *Hobby Consolas*. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/videojuegos/sherlock-holmes-devils-daughter>
- MARIN, V. (2012a). El ayer y hoy de los videojuegos. *Los Videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. En V. Marin, (coord.), *Los*

- videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 19-33). Madrid: Síntesis.
- MARÍN, V. (2012b): Investigando sobre el potencial psicosocioeducativo de los videojuegos y juegos digitales. *Los videojuegos y juegos digitales como materiales educativos*. En V. Marin (coord.) (2012), *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 193-218). Síntesis. Madrid.
- MARÍN, V., y SAMPEDRO, B. E. (2016). Innovando en el aula de Educación Primaria con GT 6. *INNOEDUCA: International Journal of Technology and Educational Innovation*, 2(1), 13-19. Recuperado de <http://revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/1061/1870>
- MILLER, D.J. Y ROBERTSON, D.P. (2010). Using a game console in the primary classroom: Effects of "Brain Training" programme on computation and self-esteem. *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 242-255. doi: 10.1111/j.1467-8535.2008.00918.x
- SALAS-RUEDA, R. (2018). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 10, 163-178.
- UBISOFT ENTERTAINMENT (2018). *Ubisoft. USA. Ubisoft Entertainment*. Recuperado de <https://www.ubisoft.com/es-es/>