



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL.

DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y
CORPORAL.

TRABAJO FIN DE GRADO:

**EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA COMO
INSTRUMENTO PARA FAVORECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.**

Presentado por Tamara Falagán Monroy, para optar al grado de
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: Olaia Fontal Merillas.

Contenido

| | |
|---|----|
| 1.RESUMEN. | 3 |
| 2.ABSTRACT..... | 4 |
| 3.INTRODUCCIÓN..... | 5 |
| 4.OBJETIVOS..... | 7 |
| 5.JUSTIFICACIÓN..... | 7 |
| 6. MARCO TEÓRICO..... | 10 |
| 6.1. ¿Qué son los videojuegos? Historia..... | 10 |
| 6.2. Definiciones de videojuego..... | 12 |
| 6.3. Clasificación de los videojuegos..... | 13 |
| 6.4. Aplicación didáctica de los videojuegos..... | 14 |
| 6.5 Características psicológicas en las que influye el videojuego..... | 14 |
| 6.6. Factores del videojuego que influyen en la educación..... | 15 |
| 7. ANÁLISIS CRITICO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL AULA..... | 16 |
| 7.1. Diseño de la herramienta de evaluación..... | 16 |
| 7.2. Selección de la muestra..... | 17 |
| 7.3 Resultados obtenidos..... | 18 |
| 7.4. Ejemplos de videojuegos en las aulas..... | 22 |
| 7.5. Resultados de la implantación del uso de los videojuegos en las aulas..... | 24 |
| 8.VIDEOJUEGOS Y GÉNERO..... | 25 |
| 9. CONCLUSIONES: POTENCIALIDADES DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA..... | 27 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 30 |

1.RESUMEN.

Los jóvenes, adolescentes y niños pasan cada vez mayor parte de su tiempo libre delante la pantalla bien sea de televisión, ordenadores, teléfonos móviles o consolas portátiles, así pues, el juego (electrónico) se convierte a pasos agigantados en una de las actividades más habituales superando el juego (social) y su dimensión principal: hacer que el alumno/a se introduzca en la vida comunitaria, facilitando así el aprendizaje de los diferentes modelos generales y actuales y los valores que se dan en ellos.

En definitiva, el juego se convierte en un medio por el cual se transmite información, también mediante él, el alumno/a es capaz de expresar diferentes sentimientos, se convierte así en un medio perfecto para comprender la sociedad, aprendiendo a relacionarse en ella de manera adecuada favoreciendo el progreso en su integración social. A diferencia de esto, en el juego electrónico que se puede llevar a cabo en las aulas, es el docente quien debe establecer estrategias basadas en el aprendizaje haciendo del juego un vehículo de transición de las sensaciones e informaciones convirtiéndolo en un nuevo instrumento de enseñanza. Tan elevado es el crecimiento de los videojuegos que hoy en día ya se han introducido en algunas de las aulas de los colegios de Educación Infantil y de Educación Primaria como herramientas que sirven al docente para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, bien sea por la parte motivadora que éstos presentan y que hacen que la gran mayoría de los alumnos/as se involucren o por las facilidades que otorgan a los educadores de los centros.

Pero también los videojuegos presentan algunos inconvenientes cuando son utilizados en las aulas, uno de los principales y más destacados es el alto coste económico que puede suponer a los centros educativos y otro de los inconvenientes es, que en menor medida también pueden generar en el alumnado actitudes de carácter violento o no adecuadas. Siempre deben emplearse con medida y bajo la supervisión del adulto encargado de los alumnos/as.

En definitiva, como docentes debemos intentar que el alumnado recupere el placer de aprender y para ello hacerlo mediante el juego o el uso de los videojuegos en las aulas, se ha convertido en una de las preferencias de aprendizaje con mayor aprobación ha tenido durante los últimos años.

Palabras clave: videojuego, aprendizaje, método de enseñanza-aprendizaje.

2.ABSTRACT.

Young people, teenagers and children, spend more and more of their free time in front of a screen, either television or computer, mobile phone or portable console. Electronic game is becoming one of the most important activities, being even higher than social game and its main dimension: introducing the child into community life and making possible the learning of social models and values implied in them.

Definitely, the game has become into a mean of communication for the child, and an excellent resource and strategy to understand the world, start the domain of oneself and the understanding of others, what allows them to advance in social integration.

Unlike this, the electronic game which is carried out in schools and classrooms is organized by the teacher, who establishes strategies based on learning, making the game a vehicle for sensations and information, turning it into a teaching tool.

The growth of videogames is so high, that they have already been introduced in early childhood and Primary Education classrooms as a tool used by the teacher to carry out the teaching-learning process, either for the motivating part that they present, and that make the majority of children involved in the process of learning, or for the facilities they give to teachers.

On the other hand, videogames also present a counterpart when they are used in the classroom, being high price the main and most outstanding one. Another disadvantage is that, to a lesser extent, videogames can also generate a violent or inappropriate attitude in students. They should always be used sensibly, and under the supervision of the adult in charge of students.

Keywords: video game, learning, teaching-learning method.

3.INTRODUCCIÓN.

Constantemente son más los centros educativos que en mayor o menor medida apuestan por emplear las tecnologías de la información y la comunicación con el fin de transmitir el conocimiento a sus alumnos/as de una manera más motivadora y estimulando en la mayor forma posible al alumnado. Por tanto, podemos decir que el uso y la aplicación de este tipo de tecnologías es el eje fundamental de las sociedades modernas y actuales donde la educación, confina en sus aportes más reveladores un cúmulo de características elementales e innovadoras donde se aprecia una gran diferencia con los anteriores periodos.

Hasta entonces, anteriormente los docentes transmitían el conocimiento mediante la utilización de libros de texto, diccionarios y de manera oral, es decir transmitían el conocimiento de manera clásica y sin el apoyo de nuevos instrumentos como pueden ser los relacionados con la tecnología debido a su inexistencia, pero hoy en día las nuevas tecnologías y otro tipo de herramientas actuales existen en la mayoría de las aulas sean éstas de colegios públicos o de centros privados y han ido modificando no sólo la forma de transmisión del conocimiento que los docentes pueden ofrecer a sus alumnos/as sino que también la manera de recibir el aprendizaje que se les proporciona al alumnado. A fin de cuentas, la tecnología ha sido diseñada para nuestro propio beneficio y que explotamos como utensilio o herramienta para conseguir de manera más sencilla unos fines u objetivos siendo éstos, la mayor de las veces previamente planteados por los propios docentes. Cierto es que el uso de las tecnologías en las aulas de los colegios debe ser de una manera adecuada, correcta y apropiada para el contexto en el que se desarrolla y es aconsejable que esté bajo la supervisión del docente independientemente de las edades que presenten los alumnos/as. No cumplir esto puede generar situaciones inadecuadas y obviamente perder el fin académico por el que son introducidas.

Si nos centramos en el progreso o avance de las tecnologías, se puede observar cómo éstas han influido en todo lo que rodea nuestro entorno, pero sobre todo se puede observar un alto dominio característico en el ámbito del entretenimiento, diversión y pasatiempo modificando por completo el ejemplo de la forma de concebir el significado del entretenimiento de la sociedad, mayormente el que se da con las nuevas generaciones (Donovan, Tristán. 2010). Si observamos y estudiamos los tipos de diversión o entretenimiento que encontramos hoy en día, nos damos cuenta de que todo aquello que

tenga relación con lo tecnológico se considera que cada vez presenta un mayor auge y apogeo, pero también un mayor potencial de desarrollo educativo claramente apreciable. Debido a esto, los centros educativos, los docentes, el alumnado y el entorno que rodea a éstos también han sido poco a poco transformados teniendo que aprender a compaginar la evolución de las tecnologías con su día a día para sentirse actualizado e incluido en la sociedad y el medio que nos rodea.

Por lo tanto, cada vez más se estima y se muestra el aprecio a la evolución y a las características del videojuego y constantemente existen y se desarrollan más videojuegos cuyo potencial destacable y principal es exclusivamente el educativo, haciendo alusión a que jugando también se aprende, porque si hacemos referencia al juego en relación con la enseñanza ya desde las edades primitivas éste era empleado de forma práctica en la puesta en práctica de las destrezas que los más pequeños adquirirían de sus progenitores.

El juego se debe plantear como una acción placentera, de recreación que sirva para desarrollar diferentes habilidades mediante una intervención afectiva y activa de los estudiantes por lo que, en este sentido, el aprendizaje creativo se transfigura en un método adecuado, satisfactorio y placentero.

Por ello como docentes debemos hacer que éstos sean una herramienta o instrumento más para transmitir el aprendizaje, que nos sirva de apoyo y como elemento para transferir los conocimientos propios hacia el alumnado. Un alumnado que cada vez es más tecnológico, científico, y especializado.

La finalidad de este trabajo es acentuar el uso de los videojuegos como técnica para que surja el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas de Educación Infantil y/o Educación Primaria, debido a que en la primera resulta un proceso complicado, pero no imposible siempre y cuando esté adaptado a la edad de los alumnos y vigilado en todo momento por el docente, mientras que en la segunda también debe estar adaptado al nivel del alumnado, pero se halla en un contexto más amplio en cuanto a contenidos curriculares.

4.OBJETIVOS.

Los objetivos de este trabajo son los siguientes:

- 1.-Comprender qué son los videojuegos para interiorizar el recorrido y evolución de los mismos.
- 2.-Reflexionar sobre la utilización de los videojuegos y su relación con el ámbito educativo.
- 3.-Identificar elementos que favorecen la introducción de los videojuegos en el ámbito infantil.
- 4.-Percibir cómo inciden los videojuegos en el comportamiento del alumnado.
- 5.-Introducir el videojuego como herramienta didáctica en las aulas.

5.JUSTIFICACIÓN.

El tema de los videojuegos, su aplicación y todo lo que tiene relación con ello, hoy en día, se puede observar que despierta una gran inquietud no sólo entre los educadores de los centros, sino que también entre los familiares, psicólogos y otros expertos sobre la influencia y autoridad que tienen en el progreso y avance de los alumnados, niños y adolescentes usuarios de éstos.

El creciente y progresivo éxito de los videojuegos (educativos o no) es una realidad evidente, clara y palpable en nuestra sociedad y en nuestro entorno y éstos constituyen un elevado porcentaje del consumo del ocio y tiempo libre presentando una gran crecida desde los últimos años hasta la actualidad.

Bajo una primera visión, Zapata (1995) nos dice que aunque puedan hallarse variaciones producto de la sociedad, el momento histórico o la cultura, el juego es una muestra mundial, principal y esencial en la formación del carácter o temperamento tanto de alumnos/as de Educación Infantil, como en alumnado de cursos superiores debido a que favorece la socialización del niño/a y es de gran importancia en el perfeccionamiento de la comprensión o la razón debido a que le permite desarrollar el pensamiento divergente donde se busca generar ideas creativas mediante la exploración de diversas soluciones, para ello es necesario destrozarse esquemas, retar postulados o incluso debatir evidencias.

Además, Delgado Linares (2011) hace una sucesión de las dimensiones del propio juego:

1. Dimensión Afectiva – emocional: La cual hace alusión al control emocional que surge en el juego. El juego causa placer, gusto y estimulación además de permitir que los niños/as aprendan a vencer la ansiedad que puede surgir en su día a día. También el niño/a que juega, es capaz de manifestar y expresar por medio del juego sus emociones, su nivel de provocación y sus sentimientos.

2. Dimensión Social: ésta se centra en la integración, igualdad, adaptación y convivencia. Así pues, el juego es el medio que utilizan los niños/as para entablar las relaciones afectivas y sociales con sus equivalentes.

Mediante él, el alumnado aprende y comienza a relacionarse con los demás, respetando una serie de pautas reglas y valores, fomentando la comunicación e iniciando la participación de manera cooperativa.

3. Dimensión cultural: Es aquella que hace referencia al juego como herramienta social que sirve para transmitir valores a las nuevas generaciones.

4. Dimensión creativa: Es aquí donde el juego causa la imaginación por medio del juego simbólico. Es un juego que espontáneamente realiza el alumnado sin un objetivo educativo, pero que nosotros como docentes podemos convertirlo en educativo en el momento que es diseñado para que asimilen o aprendan contenidos educativos y académicos tengan o no relación con su día a día siempre y cuando entren dentro de su entorno y contexto.

5. Dimensión cognitiva: Esto es la puesta en práctica del cerebro. También es adecuado destacar que mediante el juego el alumnado se comunica con el resto de los iguales, adquiriendo así un amplio bagaje de vocabulario.

6. Dimensión sensorial: A través del juego, el niño/a experimenta diferentes sensaciones que antes no había experimentado. Esto es que el juego es una estrategia educativa para conocer el medio (junto con la observación y la experimentación)

7. Dimensión motora: Ésta es la más indiscutible del juego, puesto que facilita la adquisición del esquema corporal.

Resulta importante también destacar que el autor del aprendizaje significativo es Ausubel (1978) quien nos dice que éste es recibido siempre y cuando sea significativo. También

hace referencia a al fomento de la retención de conocimientos, puesto que se acumulan en la memoria de manera continua asimilándola y relacionándola con la información previa.

Así pues, Zapata 1995 hace referencia a que el juego se forma como un utensilio activo que proporciona diferentes posibilidades a la práctica educativa bien sea como elemento modificador de la enseñanza o como medio que facilita el aprendizaje y el desarrollo integral del niño.

Uno de los aspectos para tener en cuenta cuando nos centramos en la educación del alumnado es el hecho de las implicaciones que se dan a partir del juego social o electrónico, más bien en relación con los videojuegos. Si nos centramos principalmente en el uso de éstos, la violencia y las situaciones no apropiadas que surgen de ellos se convierte en un tópico sobre el estudio de los efectos en la conducta de los usuarios. Sin embargo, a pesar de esto, no solamente se busca proteger a los menores usuarios de los videojuegos de los riesgos que se puedan dar si se utilizan sin el cuidado o control por parte de un adulto bien sean los progenitores o los educadores. Aún a pesar de sus inconvenientes, desde hace varios años los videojuegos se han empezado a utilizar en los centros educativos como un medio o instrumento más, que sirve de ayuda y apoyo para los docentes favoreciendo al alumnado con nuevos contenidos y aprendizajes.

Por ello como docentes, si nos planteamos introducir los videojuegos en el aula, debemos favorecer y ayudar a que éstos se conviertan en una herramienta educativa, con la que es posible hacer más fácil el aprendizaje, pero para ello, previamente es necesario conocerlos en profundidad.

Diferentes autores como Morales (2011) ya han determinado distintas categorías para clasificar ese tipo de juegos, se considera adecuado facilitar esa clasificación donde se distinguen cuatro clases de videojuegos los cuales a su vez se reorganizan en función de su objetivo: Primeramente señalar aquellos que buscan asociar el pasatiempo con el desarrollo de contenidos meramente curriculares (éstos son los que se encuentran dentro del ámbito educativo y los que debemos introducir en nuestras aulas) también aquellos que son diseñados con fines comerciales, los videojuegos propuestos para la preparación de diversas habilidades (como por ejemplos aquellos que están encauzados con el ámbito militar, sanitario o deportivo) y los que intentan transmitir un mensaje que tenga relación con la sociedad.

En definitiva, los videojuegos no son solo objetos para el ocio y el entretenimiento como se ha creído hasta hace pocos años, sino posibles instrumentos de aprendizaje y enseñanza y es con esta visión cómo debemos entenderlo los docentes a la hora de introducirlos en nuestras aulas. Cualquier elemento puede ser utilizado para aprender y enseñar ya sea en un aula o fuera de ella, los videojuegos están presentes en la vida cotidiana y pueden ser plataformas de ocio como hemos dicho anteriormente, pero también educativas, convirtiéndose así también en puntos de partida para aprender a pensar y enseñar a realizar esta acción. Es decir, los videojuegos y el uso de éstos pueden ser introducidos en las aulas como una habilidad acreditada y concluyente para enseñar de una manera menos teórica y más motivadora los contenidos esenciales que están establecidos en el currículum.

6. MARCO TEÓRICO.

6.1. ¿Qué son los videojuegos? Historia.

Según Simone Belli y Cristian López Raventós en su artículo titulado “*Breve historia de los videojuegos*” publicado por la Universidad de Barcelona, los videojuegos brotaron de la revolución electrónica del Siglo XX.

Los videojuegos eran en esta época un software de juegos electrónicos, creados para el entretenimiento, diversión y pasatiempo a través de un aparato electrónico. No presentaban relación alguna con la educación.

Después de unos años, surgió un nuevo impulso de otros diseñadores que comenzaron con nuevas investigaciones, y entre sus logros cabe destacar por ejemplo el descubrimiento de conectar un dispositivo a un simple televisor permitiendo jugar en su propio domicilio. Este plan no salió a la luz hasta el año 1967, sus autores Bill Harrison y Bill Rush, juntaron una sucesión de juegos que fueron olvidados en un segundo plano por falta de ayudas para su financiación.

Posteriormente, en el año 1989 se cambió la manera de juego, teniendo en cuenta que ya se podía jugar en cualquier espacio debido a que nacieron las primeras consolas de bolsillo con la llegada de la llamada Game Boy. Apenas necesitaban fuentes de energía y servía con el uso de pilas alcalinas. Simplemente fue introducida en la sociedad de aquel momento como un instrumento de diversión y entretenimiento, de nuevo no mostraba

relación alguna con la Educación, sólo se mostraba como un simple instrumento de pasatiempo.

En los años 90, se desarrollaron una serie de videojuegos y consolas que llamaron “la cultura pop” que ahora conocemos y tenemos como algo normalizado. En estos últimos años, surgió así una revolución tecnológica y creativa que mantenía a jóvenes y adolescentes cada vez más atraídos por la utilización de los videojuegos. A partir de este momento ya empezaron a presentar relación con la transmisión de conocimientos bien fueran de cultura general o alguno más específico como es el caso de los videojuegos de carácter matemático.

A lo largo de los años, las videoconsolas fueron prosperando en su hechura y prestaciones, permitiendo la usanza más variable de los videojuegos pudiendo hacer uso de éstos en cualquier lugar, incluido en la escuela, bien sea de manera educativa o simplemente de ocio y pasatiempo.

Como resultado, en estos últimos años estas formas de entretenimiento llamadas videojuegos se han desarrollado y poco a poco han pasado de los ordenadores, a la invención de consolas cada vez más novedosas, hasta la instalación de programas en móviles o tablets, que permiten jugar y/o aprender sin necesidad de utilizar grandes aparatos llegando a todo tipo de público y en cualquier contexto (educativo o no).

Los videojuegos con el paso del tiempo se han convertido de manera notablemente visible en el instrumento óptimo para captar la atención del alumnado, y empezar a enseñar, entre otros, los valores presentes en el currículum desde otra perspectiva. Se pueden utilizar para enseñar valores como la cooperación o la competencia sana, entre los más pequeños o el respeto y la igualdad entre toda la comunidad de estudiantes. En los centros docentes se están utilizando cada vez más los videojuegos donde las actividades del aula tienen una recompensa o sistemas de puntos (economía de fichas) pudiendo así establecer calificaciones dentro de la clase etc.

En conclusión, hoy en día se pueden diferenciar nuevas formas de entretenimiento que presentan los videojuegos tradicionales. éstos deben ser más interactivos si cabe, es decir, si como docentes convertimos a nuestros alumnos/as en usuarios de los videojuegos, deben verse involucrados activamente con el contenido que se le plantee.

6.2. Definiciones de videojuego.

Según Frasca (2001) se entiende por videojuego cualquier forma de entretenimiento que mediante un ordenador o computadora se utilice cualquier plataforma electrónica y sea necesaria la participación de al menos uno o varios jugadores.

Aquí ya amplía la forma de comprender los videojuegos y su uso, concibiendo que han alcanzado mejoras significativas en el sistema de red on-line y reconociendo la conectividad que se empieza a dar entre usuarios en diferentes zonas.

Según Zyda (2005) se entiende los videojuegos como define como un ensayo para la mente que se lleva a cabo con la ayuda de una computadora y donde hay que cumplir ciertas normas. Su único fin es la diversión y el entretenimiento de los usuarios.

Esto hace alusión a que el videojuego sea un instrumento, herramienta o utensilio que conciba el conocimiento o el descubrimiento y que éste sea mejor acepto por parte del alumnado.

Juul (2005) define videojuego como elemento de diversión para el cual es necesario usar una computadora y un visor de vídeo.

En nuestra sociedad, ha cambiado la dinámica de los videojuegos pasando de ser una herramienta no alcanzable para todas las personas, a poder ser emplazados en diversos tipos de dispositivos como tablets o Smartphone, es decir dispositivos que alcanzan gran parte de la sociedad. El uso de las pantallas digitales y de las tablets cada vez son más utilizadas en las clases o aulas de los centros de Educación para explicar y enseñar a partir de videojuegos educativos o juegos para ordenadores las distintas asignaturas o conocimientos, o simplemente como ya he nombrado anteriormente para la transmisión de valores.

Según la RAE, se puede definir videojuego como aquel juego electrónico que se representa en una pantalla y que permite suponer juegos de diversas temáticas para los usuarios.

Así pues, considero oportuno concluir con una definición auténtica y actualizada de videojuego señalándolo para nosotros los docentes como aquella aplicación o software orientada al entretenimiento pero también a la transmisión de conocimientos que, a través de ciertas revisiones permite simular experiencias de distintos tipos, bien sea en un ordenador u otro dispositivo electrónico, pudiendo ser utilizada en las aulas de los centros

educativos para favorecer en nuestro alumnado la adquisición de nuevos conocimientos puesto que les resulta innovadora y motivador.

6.3. Clasificación de los videojuegos.

Los videojuegos se consiguen catalogar atendiendo a diversos aspectos teniendo en cuenta su complejidad, su materia o género. A continuación, se muestra la clasificación más apropiada según los intereses de este trabajo distinguiendo entre videojuegos no educativos y educativos.

No educativos: Los videojuegos no educativos, son aquellos que se han diseñado con el fin de divertir al consumidor y amenizar su tiempo libre, manteniendo un software orientado al entretenimiento sin pensar en el contenido educativo que pueda contener. Estos videojuegos no están limitados sólo al aspecto lúdico, ya que como se ha demostrado en estos últimos años, también pueden formar parte de los recursos educativos con la condición de que deben ser adaptados con anterioridad a los contenidos del currículum. Existen diferentes subgéneros dentro de este apartado entre los que se encuentran que muestran relación con los disparos, las aventuras, la lucha, el deporte...

Educativos: Aquí se encuentran aquellos que tienen como fin la educación implícita o explícita de los usuarios. La mayor parte de las veces son destinados a alumnado que comprende edades entre 3 y 14 años. Son juegos pensados para que los niños y niñas asimilen algo específico o concreto (en la mayoría de los casos previamente estructurado por el docente) de forma lúdica siendo una forma motivadora y llamativa para ellos.

En la enseñanza formal y adecuada, se considera que transmitir conocimiento a través de técnicas como son los videojuegos, es un sistema de enseñanza estructurado para transferir unos contenidos escolares determinados. Lo importante es el hecho de que nosotros como docentes sepamos elegir un videojuego que verdaderamente contenga un contenido académico, que sea adecuado para la edad de los educandos y por supuesto que esté adaptado a sus posibilidades y conocimientos ya adquiridos.

6.4. Aplicación didáctica de los videojuegos.

Haciendo referencia a mi experiencia educativa, puedo afirmar que hasta los últimos años la educación que se impartía en las aulas no era interactiva. Sin embargo, hoy en día y como ya he nombrado anteriormente, en las escuelas se han empezado a introducir los videojuegos como recurso educativo, aunque en un principio, como ya hemos visto, éstos no fueron creados con dicho fin. Como docentes debemos fomentar la motivación de los alumnos tanto en edades tempranas (Educación Infantil) como en edades más avanzadas (Educación primaria y secundaria) debido a que, en mi opinión, ésta es clave para que se ocasione el proceso de Enseñanza – aprendizaje.

Nosotros como docentes debemos provocar en nuestros alumnos/as una motivación adecuada promoviendo su interés y aprovechando su beneficio. En este campo, el entorno virtual amplía un mayor nivel de motivación que el que puede conseguir la metodología que se ha utilizado hasta ahora.

6.5 Características psicológicas en las que influye el videojuego.

La media de edad de los usuarios frecuentes de los videojuegos (educativos o no) oscila entre los 14 y 26 años de edad, quienes emplean unas 22 horas semanales aproximadamente.

Según Yee (2006) los diferentes tipos de usuarios de los videojuegos se consiguen catalogar atendiendo a diferentes motivaciones:

- Socializador: si pretende generar relaciones con los demás (con el entorno).
- Inmersión: Si su objetivo es rehuir de la realidad del día a día centrándose en el juego de roles.
- Logro: si el fin es conseguir y lograr la capacidad de competencia y el poder o dominio.

Por otra parte, Ryan (2006) hace una nueva clasificación de los usuarios atendiendo a las necesidades psicológicas primordiales como son la competencia; definiéndola como ser capaz de controlar la consecuencia de una acción, así como la ganancia de la destreza en sí misma, la autonomía; relacionándola como cuando los usuarios de los videojuegos son capaces de sentirse los protagonistas de la propia actividad y finalmente las relaciones que pueden llegar a surgir con otros usuarios de estos videojuegos.

No podemos dejar de lado las motivaciones de los usuarios debido a que éstas coinciden con las necesidades psicológicas básicas cuyo fin es cumplir y agradar.

De hecho, según Muras Sara y Hernanz Belén (2011) los videojuegos respaldan en el desarrollo de las siguientes habilidades:

- Psicomotrices: Relación preceptivo – motora.
- Cognitivas: Toma de decisiones, estrategias y planificación, desarrollo de la memoria y resolución de problemas.
- Capacidades personales: Autonomía y autoestima.
- Capacidades sociales: Trabajo de forma grupal, en equipo y liderazgo.
- Elementos motivacionales: curiosidad y superación personal.
- Transmisión de valores.

6.6. Factores del videojuego que influyen en la educación.

La educación se guía por diversos principios, y uno de los más destacados es el de la competitividad o la superioridad. Es revelador tener en cuenta que los videojuegos son hoy en día una de las puertas de entrada de los niños a las TIC (Casado, 2006), siendo una de las acciones más ejecutadas y usadas por los alumnos/as que se hallan entre los rangos de edad que oscila la Educación Infantil y la Educación Primaria. Es aquí cuando hay que marcar y hacer referencia al elevado porcentaje de usuarios que utilizan la opción multijugador, donde el factor competidor es una de las peculiaridades más significativas en estos modelos de juego. Esto hace mención de la importancia educativa de los mismos donde se aprecia la clara necesidad de introducir a nuestros futuros estudiantes desde edades prematuras en las tecnologías y en lo que conllevan.

Existen diversas teorías de carácter pedagógico que defienden la idea de la utilización de los videojuegos como herramienta educativa. Una de ellas es la teoría cognitivista la cual hace reseña a que los alumnos se ven respaldados por conocimientos previos. Otra de las teorías es la constructivista que indica que el alumnado asimila mediante el ensayo – error, gracias a la relación que tienen con el medio. Esto es llevado al uso de los videojuegos y, por lo tanto, cuando de un ejercicio en estos se logra un apoyo positivo, ésta tiende a ser reiterada.

Según Gee (2006) el usuario suele utilizar frustraciones como formas de localizar modelos y lograr una retroalimentación sobre los métodos elaborados, además se pueden obtener supuestos e hipótesis, probarlas y finalmente ajustarlas a sus conocimientos y destrezas.

No obstante, por otro lado, cabe hacer hincapié en que los diferentes comportamientos de los usuarios de los videojuegos dependerán de la temperamento y personalidad de cada uno y de sus aspiraciones gracias a la manera de desenvolverse en los desiguales medios y contextos que presentan los videojuegos.

Hay que señalar que uno de los factores que más influyen respecto a los centros Educativos es que su introducción en las aulas requiere una serie de recursos, entre ellos está que los centros se acomoden a las necesidades técnicas que requiere el juego, teniendo en cuenta la afinidad con el sistema operativo, la cantidad de memoria RAM que requiere el juego y el espacio libre en el disco duro entre otros.

7. ANÁLISIS CRÍTICO DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN EL AULA.

7.1. Diseño de la herramienta de evaluación.

Centrándome ahora en destacar uno de los aspectos más importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje es adecuado hacer alusión a la evaluación. Este proceso en edades tan tempranas es elaborado en gran medida a criterio del educador del aula y se puede puntualizar como una acción cotidiana en la práctica educativa, que sirve para detectar para detectar el grado de desarrollo de los alumnos/as además de sus logros, deficiencias y también el propio desempeño del docente si es preciso.

Los instrumentos de evaluación adecuados para evaluar el proceso de enseñanza – aprendizaje que se puede dar mediante la utilización de los videojuegos en el aula, por lo general es la observación directa a través de los ejercicios que se realicen en clase con los diferentes ordenadores o tablets, pero también anotando comportamientos aislados,

destrezas, razonamientos o aspectos del desarrollo con el intento de registrar la evaluación rápida y eficazmente.

Uno de los objetivos principales es prevenir los problemas y dificultades que pueden surgir en el desarrollo de las actividades propuestas cuanto antes, modificarlas y llegar a conseguir el máximo logro de los objetivos planteados.

Es decir, durante el desarrollo de las actividades propuestas a través de videojuegos, sería adecuado llevar a cabo una evaluación continua y formativa que nos permitirá como docentes conseguir información de los procesos de aprendizaje del alumnado y de los procesos de enseñanza del profesorado a lo largo de las actividades propuestas.

En definitiva, hacer alusión a los diferentes instrumentos de evaluación de los videojuegos utilizados por los docentes. Entre ellos cabe señalar:

- Para el proceso de aprendizaje con el alumnado el análisis directo y sistemático, rúbrica, evaluación y seguimiento de las actividades propuestas para llevar a cabo mediante la utilización de un videojuego.
- Para los procesos de enseñanza del profesorado un sondeo de ajuste de la práctica educativa.

Así pues, en la elección de los videojuegos, es el juego quien debe ajustarse al alumnado y no al revés. En estas edades tan tempranas (Educación Infantil y Educación Primaria) es el docente quien debe conocer de manera adecuada y en profundidad el/los videojuegos que utilizará en su aula. Para ello también es necesario tener en cuenta las necesidades de nuestro alumnado, los fines que buscamos y las habilidades en las que hacer hincapié.

7.2. Selección de la muestra.

Haciendo referencia a las posibles cuestiones que surgen cuando se plantea el uso de los videojuegos en el aula, nos interesa fundamentalmente dos cuestiones:

- ¿Cómo se podrían introducir los videojuegos en un aula, si se parte de cero?
- ¿Qué aportarían los videojuegos?

Estas dos cuestiones han sido planteadas al profesorado del Colegio Concertado Rafaela María de Valladolid y a este ítem de respuesta abierta se han obtenido respuesta de 10 sujetos, de diversas edades que ondean entre los 40 y 60 años de edad.

7.3 Resultados obtenidos.

Entre las recogidas, la gran mayoría (60%) de los encuestados dicen expresamente que no es adecuado introducir los videojuegos en las aulas justificando esto como algo inadecuado, que puede proporcionar un mayor número de inconvenientes en el contexto educativo.

Para el resto de los sujetos cuestionados (40%) ven la implantación del uso de los videojuegos como algo motivador que puede realzar el proceso de enseñanza. De estas opiniones, destacamos las pruebas recopiladas en la tabla 1 cuando se les preguntó cómo se podrían incluir los videojuegos en el aula y los datos agrupados en la tabla 2 sobre qué aportarían en la enseñanza, a la cual han respondido la casi la mitad de los encuestados (40%).

| TABLA 1. ¿CÓMO INTRODUCIR LOS VIDEOJUEGOS EN LA ESCUELA?? | |
|---|---|
| Método de aprendizaje. | 3 |
| Sólo para utilizar en las clases de informática. | 1 |
| Mediante juegos educativos apoyados y guiados por el docente. | 2 |
| Instrumento didáctico y de aprendizaje con fines educativos. | 2 |
| Distracción, diversión y entretenimiento. | 1 |

Figura 1: posibles formas de introducir los videojuegos en el aula. Fuente: elaboración propia.

| TABLA 2. ¿QUÉ APORTARÍAN LOS VIDEOJUEGOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE? | |
|---|---|
| Desarrollar diferentes competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. | 4 |
| Desarrollo de su conciencia social, resaltando los valores cívicos y morales en los que se retan en su día a día. | 2 |
| Socializar en un entorno completamente nuevo para el alumnado. | 0 |
| Desarrollar un nivel de pensamiento creativo. | 2 |
| Captar la atención de los estudiantes. | 4 |
| Motivación ligada al aprendizaje. | 3 |

Figura 2: posibles aportaciones de los videojuegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar las respuestas son similares, sin resaltar una gran diferencia entre ellas. Respecto a la Tabla N.º 1 el ítem más demandado es la introducción de los videojuegos en la escuela como método de aprendizaje debido a que los encuestados ven esto como algo innovador que puede motivar al alumnado. Señalan que en este caso sería adecuado que los videojuegos fueran diseñados por los propios docentes o en su defecto por profesionales expertos en el tema de la Educación para asegurar el objetivo fijado.

Otros de los ítems que también han sido elegidos por los profesores encuestados han sido la introducción del uso de los videojuegos en el aula mediante juegos educativos debido a la gran importancia que desempeña el papel del juego en la Educación Infantil y Primaria y la introducción de los videojuegos como instrumento didáctico señalando que esto serviría de apoyo a un método previamente elegido por el equipo docente. En menor medida, los docentes encuestados han elegido poder introducir los videojuegos en sus aulas como instrumento de diversión o entretenimiento para completar el aprendizaje del método que se aplique en el aula o bien para utilizar en las clases de informática para fomentar y desarrollar el uso de las TIC de una manera estimulante para los alumnos.

Respecto a la tabla nº2, se puede observar que en ella ya existen resultados más dispares entre los encuestados quienes cada uno de ellos creen que los videojuegos aportarían diferentes cualidades para sus alumnos. Sí coinciden en que son adecuados para desarrollar diferentes competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no destacan ninguna de ellas. En menor medida creen que los videojuegos podrían desarrollar las diferentes competencias sociales o valores cívicos a la par que se observaría un gran desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos/as debido al gran nivel de motivación que presentan destacando esto como el ítem más importante debido a que se puede observar el éxito de la Educación y una de las estrategias que gran porcentaje de los docentes aplica en su aula.

Finalmente, se observa también que ninguno de los docentes encuestados piensa que los videojuegos ayudan al alumnado a socializar con nuevos entornos puesto que afirman que el alumnado que reciben cada año en las aulas está más formado y conectado con el uso de las TIC y todo lo que esto conlleva.

En definitiva, al preguntar sobre la posible integración de los videojuegos en las aulas de los centros de Educación, surgen diferentes opiniones, pero las más mencionadas son las que dicen que se podrían introducir como instrumentos didácticos y de aprendizaje siendo estos fines formativos, pero que se debe tener especial cuidado si son introducidos en las aulas como distracción, diversión o entretenimiento.

Además, como ya he indicado en apartados anteriores de este trabajo, los sujetos encuestados piensan que el uso y la implantación de los videojuegos en las aulas de Educación también pueden servir para introducirles o reforzar lo relacionado con la informática. Simplemente con esto se evidencia el hecho de unir los videojuegos con el ámbito de la enseñanza, aunque en las tablas anteriores se observan otras respuestas que también lo favorecen. Aun así, después de encuestar a diferentes profesores del Centro Rafaela María se puede reafirmar que existe una falta de investigación que compruebe en una mayor proporción los datos obtenidos.

En Del Moral y Villalustre (2012) se observan diferentes instrumentos de valoración de habilidades perfeccionadas con los videojuegos que sirven como beneficio de la calidad del ocio y del proceso de enseñanza - aprendizaje, el cual se presenta a continuación:

| Tabla 3: Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos. (Del Moral y Villalustre, 2012) | | | |
|--|------|-------|------|
| | Baja | Media | Alta |
| 1.-HABILIDADES PSICOMOTRICES. | | | |
| Visomotricidad. | | | |
| Preparación de la lateralidad. | | | |
| Diferencia y ordenación espacial. | | | |
| 2.- DESTREZAS DE ASIMILACIÓN Y RETENCIÓN DE LA INFORMACIÓN. | | | |
| Potenciación de la atención. | | | |
| Adiestramiento de la memoria. | | | |
| Ordenación de datos. | | | |
| 3.-PRÁCTICAS DE EXPLORACIÓN DE INFORMACIÓN. | | | |
| Invitación a la búsqueda de información. | | | |
| Sumario de información. | | | |
| Estudio de reseñas. | | | |
| 4.-HABILIDADES DE ORGANIZACIÓN. | | | |
| Establecimiento de planes. | | | |
| Clasificación de recursos. | | | |
| Temporalización de sucesos. | | | |
| 5.-DESTREZAS CREATIVAS. | | | |
| Generación de ideas. | | | |
| Progreso del razonamiento. | | | |
| Mención de normas. | | | |
| 6.-HABILIDADES ANALÍTICAS. | | | |
| Valoración de ideas e hipótesis. | | | |
| 7.-HABILIDADES PARA LA TOMA DE DECISIONES. | | | |
| Caracterización de alternativas. | | | |
| Elección del resultado adecuado. | | | |
| 8.-HABILIDADES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. | | | |
| Realización de operaciones. | | | |
| Realización modelada de órdenes. | | | |
| 9.-HABILIDADES METACOGNITIVAS. | | | |

| | | | |
|---|--|--|--|
| Investigación y/o autoevaluación de la propia ejecución. | | | |
| Ganancia de destrezas para el triunfo. | | | |
| Aprendizaje a partir de los fallos previamente obtenidos. | | | |
| 10.-HABILIDADES INTERPERSONALES. | | | |
| Colaboración en proyectos grupales. | | | |
| Entrenamiento de la capacidad de liderazgo. | | | |
| Capacidad crítica. | | | |

Figura 3: Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos.

Fuente: RED. Revista de Educación a Distancia. Número 33.

En el caso de establecer una rúbrica de evaluación personal, como docentes es adecuado que observemos ciertas peculiaridades que podrían ser frecuentes en cualquier estudio o categorización de videojuegos. A continuación, indicamos diferentes ítems que sería adecuado que aparecieran en cualquier rúbrica que el docente realice para evaluar el aprendizaje de sus alumnos/as mediante el uso de videojuegos.

- Alumnado al que va dirigido.
- Conocimientos que tienen adquiridos ya los alumnos/as.
- Medios que se utilizan para el trabajo en el aula diariamente.
- Interacciones del alumno/a con el personaje principal del videojuego (en el caso de que exista un personaje conductor).
- Tipología del juego.
- Requisitos adicionales que precisa el videojuego (conexión a internet)

7.4. Ejemplos de videojuegos en las aulas.

A continuación, se muestran diferentes modelos de los videojuegos que más se utilizan en las aulas para obtener destrezas y áreas a lo largo de la Educación Primaria y en menor medida de la Educación Infantil. Han sido seleccionados de manera aleatoria y haciendo referencia a los videojuegos que utilizaba en mi infancia. También me he guiado por las orientaciones recibidas por un docente actualmente retirado de su profesión del Colegio

Público San José de Calasanz situado en La Bañeza (León) la cual en algunos cursos escolares introdujo y utilizó en su aula el uso de los videojuegos como apoyo para transmitir sus conocimientos y especialmente como herramienta para trabajar en la clase de Informática.

Algunos ejemplos para desarrollar contenidos o habilidades relacionadas con las ciencias:

| | |
|-----------------------|------------------------------------|
| Spore | 2009, Electronic, Multiplataforma. |
| Roller Coaster Tycoon | 2004, Atari, Multiplataforma. |
| Pipo | 1998, Micronet, Windows. |

Figura 4: Ejemplos para desarrollar contenidos o habilidades relacionados con las ciencias. Fuente: Elaboración propia.

Algunos ejemplos para desarrollar contenidos o habilidades relacionadas con la historia que tratan diferentes épocas de la historia donde el alumnado debe aprender a desenvolverse:

| | |
|-------------------|--------------------------------------|
| Civilización III. | 2002, Infogrames, Windows. |
| Age of emperies | 2005, Windows. |
| Faraón | 1999, S. Entertainment. Windows. |
| Carmen San Diego. | 1992, Broderbound software. Windows. |

Figura 5: Ejemplos para desarrollar contenidos o habilidades relacionadas con la historia. Fuente: Elaboración propia.

Mostramos ahora diferentes modelos de videojuegos para fomentar destrezas psicomotrices y deportivas de los usuarios debido a que es necesario el movimiento real para mejorar los desafíos que se dan en los juegos.

| | |
|------------------------|-----------------|
| Just Dance | 2011, Nintendo. |
| Dance Dance Revolution | 1998, Nintendo. |

Figura 6: Ejemplos para desarrollar habilidades psicomotrices o deportivas. Fuente: Elaboración propia.

Otros modelos de videojuegos para fomentar contenidos afines con las relaciones propias, que también permiten al alumnado pensar para crear u organizar elementos:

| | |
|------------------|------------------------|
| Misión Atlántida | 1998, Multiplataforma. |
| Sims | 2000, Multiplataforma. |

Figura 7: Ejemplos para desarrollar habilidades relacionados con las relaciones personales. Fuente: Elaboración propia.

En Padilla Zea (2012) se pueden observar varios videojuegos que no presentan ninguna relación con el proceso de enseñanza – aprendizaje como por ejemplo el videojuego llamado *NBA Live* (1995, multiplataforma) pero que puede ser utilizado a nuestro favor como docentes si somos capaces de focalizar la atención en los valores que queremos desarrollar con el alumnado.

7.5. Resultados de la implantación del uso de los videojuegos en las aulas.

Los videojuegos pueden prestar numerosas ventajas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, pero como contrapartida el uso de éstos en el aula puede provocar una serie de desventajas en el alumnado. Es por ello por lo que como docentes debemos prestar atención para que esto no ocurra obteniendo que el único fin que se lleve a cabo con el videojuego sea solamente educativo. Evitando también que los videojuegos puedan crear adicción o producir una repercusión hacia otros medios pedagógicos o didácticos como son los libros si se hace un uso excesivo de ellos.

Otro de los inconvenientes que también podemos encontrar, es que los videojuegos en ocasiones consiguen introducir al alumnado en conductas violentas siempre y cuando la herramienta manejado se base en este tipo de actuaciones. Por ello, como docentes debemos evitar introducir en nuestras aulas aquellos videojuegos que muestren relación con la violencia, tortura o fuerza.

También el alto coste que supone para el centro educativo es un inconveniente más para tener en cuenta, porque influye no sólo en la adquisición del videojuego, sino también en la de los equipos y programas necesarios para ejecutarlos, como ya se ha nombrado

anteriormente. Esto es claramente otra desventaja en la inclusión de las aulas por la que muchos centros no disponen de estos medios para fomentar mediante ellos el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De este modo, observamos que es importante y significativo la función que redimen los videojuegos en la educación, pero constantemente han de ser utilizados con seguridad y bajo la supervisión de padres o docentes dependiendo del contexto donde se encuentren los usuarios.

8.VIDEOJUEGOS Y GÉNERO.

Si observamos y estudiamos el uso de los videojuegos que hacen hoy en día los usuarios bien sea de Educación Infantil o de Educación Primaria dentro del entorno educativo o no, se aprecian diferentes vertientes entre varones y mujeres al igual que también se declaran otras distinciones y niveles de adhesión a los videojuegos. Es cierto que según el artículo “*Videojuegos y Educación*” escrito por Félix Etxebarría hay que tener en cuenta que los videojuegos presentan un papel significativo en el procedimiento característico que le dan a los roles masculinos y femeninos. Una apreciación que muestra sus comienzos en los inicios de la aparición de los videojuegos es la que testifica que los usuarios de género femenino poseen un papel más pasivo e indiferente.

Provenzo (1992) halló, tras estudiar los videojuegos favoritos de Nintendo, que figuraban 116 varones y 8 mujeres usuarios de éstos. De los diseñados por Nintendo, 20 tenían una actitud dominante por el hombre y no aparecía en ninguna mujer. En 13 de los videojuegos estudiados, se presentaba un ambiente en el que los usuarios de sexo femenino estaban capturadas o precisaban ser liberadas (en la mayoría por una figura masculina). Algo que ocurre en general con la mayoría de los videojuegos que están disponibles. Afortunadamente, en los videojuegos que se llevan a las aulas de los centros de Educación no existe una distinción tan llamativa de género.

Respecto al sexo de los usuarios, en el texto anteriormente citado de Félix Etxebarría se observa que los usuarios de sexo masculino presentan una mayor predilección que las chicas, que dedican más horas y más continuamente y que éstos, (varones) poseen un mayor favoritismo por los juegos provocadores, a diferencia de las chicas quienes

prefieren ser usuarias de videojuegos relacionados con la moda, la belleza o los relacionados con los recursos plásticos o musicales.

Haciendo referencia al nivel de resultados, también son lo suficiente concluyentes los estudios (Hall, 1990; Subrahmanyam, 1994; Kuhlman y Beitel, 1991) que manifiestan que los usuarios difícilmente difieren en cuanto a los resultados del entrenamiento o nociones a través del videojuego. La autoconfianza, el desarrollo de destrezas espaciales y otros ejemplos de aprendizajes no difieren con respecto al género de los usuarios.

9. CONCLUSIONES: POTENCIALIDADES DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA.

Antes de presentar alguna de las conclusiones obtenidas al finalizar este trabajo, cabe señalar el asombro con el que finalizo el mismo. En un principio no pensaba que el uso de los videojuegos en las aulas tuviera tantas ventajas tanto para el docente como para los alumnos/as.

Así pues, considero que para el docente puede ser un instrumento de gran utilidad si es utilizado para que promueva el proceso de enseñanza - aprendizaje. Según todos los beneficios que hemos podido comprobar que se dan a la hora de incorporar los videojuegos en los centros de Educación, éstos pueden ser ilimitados, puesto que benefician y perfeccionan el aprendizaje, la toma de decisiones, las destrezas motoras, la interactividad con el propio alumno/a y la capacidad de estimulación sin olvidarnos del fomento del trabajo de manera grupal, entre otros aspectos.

La posibilidad de aprender jugando está cada día más implementada en las aulas de los centros de Educación, dando sus frutos cada vez en edades más tempranas. Y si algo es cierto es que, hoy en día, resulta dificultoso encontrar a algún alumno/a que no disfrute cuando aprende si lo hace jugando. Puede resultar como un instrumento que como docentes lo utilicemos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la etapa de Educación Infantil, pudiendo hacerse extensible a etapas superiores como la Educación Primaria o Educación Secundaria. Es también un instrumento con el que los alumnos/as están habituados, por lo tanto, nos resultará de gran provecho al ser un medio que usan no sólo en las clases y dentro del contexto educativo, sino que también en sus hogares y en un contexto social.

Además, nuestros alumnos/as viven cada vez más inmersos en una sociedad en la que las TIC están más desarrolladas y presentes, por lo tanto, establecer el uso de los videojuegos en las aulas, en general no presentará dificultades añadidas al docente.

En cuanto a herramienta para la enseñanza, como maestros, el uso de los videojuegos en el aula nos puede ayudar a la hora de plantear diversos temas, sean arduos o no, o actividades de manera amena y participativa para nuestro alumnado.

Existen efectos muy positivos y efectivos para los alumnos/as que disfrutan del uso adecuado de los videojuegos en sus aulas, ya que utilizar los videojuegos produce en el

alumnado más satisfacción y proporciona un comportamiento prosocial como resultado de que los niños/as inviertan parte de su tiempo libre a jugar y al mismo tiempo estén aprendiendo de manera continua.

En general, a lo largo de este trabajo hemos observado que los videojuegos influyen a perfeccionar la memoria, la lógica y la concentración, puesto que exigen a los niños/as a conservar la atención si aspiran a ganar la “partida”. También es necesario utilizar diferentes procesos de autorregulación para poder controlar, escoger y organizar diferentes influencias externas.

Así pues, se pueden definir los videojuegos como un excelente mecanismo para la formación en las diferentes destrezas necesarias para el progreso apropiado de los alumnos/as de Educación Primaria e Infantil, más concretamente en esta última puesto que se parte de la base de que en edades tempranas es fundamental el desarrollo de diversas habilidades.

Cabe destacar el potencial instructivo que muestran los videojuegos y su posible uso en las aulas de los centros de Educación. Es evidente que su componente lúdico y motivador facilita su aplicación debido al interés que presentan los alumnos/as cuando aprenden de esta forma.

Estos recursos pueden ser planteados en el aula de manera individual, pero también grupal y en ambos el uso que se haga de cada videojuego tiene que estar justificado con unos objetivos previamente fijados por el docente para que el uso del videojuego sea lo más académico posible.

Bien es cierto que como se ha nombrado anteriormente también existen algunas limitaciones que pueden entorpecer el uso de los videojuegos en el aula, pero en mayor parte éstas pueden ser solucionadas. Para ellos es imprescindible una colaboración entre los diferentes profesionales de la docencia, realizadores o programadores teniendo un solo fin: revolucionar el método de enseñanza aprendizaje siendo el principal beneficiario el alumnado.

A modo de conclusión, cuando se implementan en las aulas los videojuegos, hacemos necesario en el alumnado el uso y activación de los estímulos de los hemisferios que componen el cerebro y lo que verdaderamente cuenta en cualquier ensayo del proceso de enseñanza – aprendizaje es saber mantener en continuo movimiento el estado de la mente

de los alumnos para los que va destinado dicho videojuego. Debemos entender el videojuego como un recurso que apoya al profesorado o incluso a las familias a desarrollar diversas competencias emocionales que desde el ámbito científico cada vez se están dando más importancia a estas competencias porque se creen muy relevantes para alcanzar con éxito las metas que nos planteamos como pueden ser académicas, profesionales o incluso las personales. Existen diversas formas de desarrollar las competencias emocionales y la aplicación de los videojuegos en el aula es una de ellas.

Finalmente, para concluir señalar que debemos hacer que los videojuegos sean y se vean como aliados en la educación y en el aprendizaje, siendo éstos un medio interesante y positivo porque favorecen la repetición instantánea en un ambiente sin riesgo, permitiendo el dominio de habilidades y adquiriendo una sensación de control.

Finalmente, me gustaría destacar que es el docente quien debe acomodarse a cada alumno/a y al conjunto para educar en el marco de lo establecido por las instituciones. Y haciendo referencia a la cita *“La educación es la llave para abrir la puerta de oro de la libertad”* frase de George Washington Carver, ésta hace referencia a la importancia transformadora de la obtención de conocimientos. Una adquisición, como hemos visto, cada día mas novedosa para toda la comunidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

AEVI. (2015). Asociación Española de videojuegos. Recuperado el 10 de marzo, de 2019, de <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-españa>.

ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. Y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2002). "Nuevos juegos, nuevas competencias personales y sociales". En Monjas Casares, M. I. (Coord.). Jornadas sobre habilidades sociales. La competencia personal y social: presente y futuro. Valladolid: Universidad de Valladolid. ISBN: 84-607-4141-9, pp. 135-142.

ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. Y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2002): "Qué pueden aportar los videojuegos a la educación". En CD-ROM: CIVE 2002. II Congreso Internacional Virtual de Educación. CIVE 2002. Palma de Mallorca: Fundación Universitat-Empresa de les Illes Balears y CiberEduca.com. I.S.B.N.: 84-7632-744-7.

AUSUBEL, D.; Novak, J. & Hanesian, H. (1978). Educational Psychology: A Cognitive View. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Berning, F. (2018). El videojuego como herramienta de aprendizaje. Trabajo de fin de grado. Sevilla. Universidad de Sevilla

CARLOS BOURNE Y VANESSA SALGADO. (2016). Los videojuegos pueden transformar el aula 2019. Recuperado de Sitio web: <http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/>

CARLOS RODRÍGUEZ-HOYOS Y MARÍA JOÃO GOMES. (Agosto 2013). videojuegos y educación. una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional, 17, 13 - 30.

CASADO, R. (2006). Alfabetización digital: ¿qué es y cómo debemos entenderla? En R. Casado (Coord.), Claves de la alfabetización digital. Madrid, España: Fundación Telefónica/Ariel.

DEL MORAL, M. E. Y VILLALUSTRE, L. (2012). Videojuegos e infancia: análisis, evaluación y diseño desde una perspectiva educativa. En García Jiménez; A. (Coord). Comunicación, Infancia y Juventud. Situación e Investigación en España. Barcelona: UOC.

DONOVAN, TRISTAN (2010). Replay, The History of Video Games (edición electrónica) (1ª edición). Yellow Ant.

ETXEBERRIA, F. (2008). VIDEOJUEGOS, CONSUMO Y EDUCACIÓN. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9 (3), 11-28.

ETXEBERRIA, FÉLIX, VIDEOJUEGOS, CONSUMO Y EDUCACIÓN. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información 2008, 9 (noviembre): [Fecha de consulta: 18 de abril de 2019] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343002>>

ETXEBERRIA, XABIER. (1998) Videojuegos y educación. Comunicar [en línea] 1998, (marzo): [Fecha de consulta: 18 de abril de 2019] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801026>> ISSN 1134-3478.

ETXEBERRIA, XABIER, Videojuegos y educación. Comunicar. (1998).

FRASCA, G., (2001), Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate., Georgia, Institute of Technology.

GEE, J. P. (2006). ¿Are Video Games Good for Learning? Conferencia llevada a cabo en Curriculum Corporation, 13th National Conference, Adelaide, Australia

GUILLÉN C. JESUS. (2012). Escuela con cerebro. 2019, de la motivación en el aula. Recuperado de Sitio web: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2012/05/09/la-motivacion-en-el-aula/>.

HALL, E. (1990): «The effect of Performer Gender, Performer Skill Level, and Opponent Gender on Self-confidence in a Competitive Situation», in Journal of Research; v23 n1-2; 33.

JUUL, J., (2005), Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge.

KUHLMAN, J. & BEITEL, P. (1991): «Videogame Experience: A Possible Explanation for Differences in Anticipation of Coincidence», in Perceptual and motor skills. Apr vol 72(2); 483-488. Indiana.

LACASA PILAR. (2011). aprender en mundos reales y virtuales. En los videojuegos (320.327). Madrid: Ediciones Morata.

LINARES, I. D. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid. Ediciones Paraninfo, SA.

MORALES, (2011). El videojuego y las nuevas tendencias que presentan al mercado de la comunicación. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social, 4(2), 36-54.

Muñiz, F. (2018) Ejemplo práctico de la geología a través del aprendizaje de videojuegos en el aula. Trabajo fin de grado. Sevilla. Universidad de Sevilla.

PADILLA ZEA, N (2012). El uso educativo de los videojuegos. Sevilla. Consejería de Educación de Andalucía.

Pascual, J. (2012). *El uso del videojuego como herramienta didáctica*. Trabajo fin de grado. Universidad de la Rioja

PROVENZO, E. (1992): «The Video Generation», in *American School Board Journal*» 179 (3, Mar); 29-32.

RYAN, R. M., RIGBY, C. S., & PRZYBYLSKI, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, (347-363).

SIMONE BELLI Y CRISTIAN LÓPEZ RAVENTÓS. (2000). Breve historia de los videojuegos. En *A brief history of videogame* (67 - 99). Universitat Autònoma de Barcelona: Grupo planeta.

SUBRAHMANYAM, K. & OTROS (1994): «Effect of Video Game Practice on Spatial Skills in Girls and Boys», in *Journal of applied Developmental Psychology*. Jan-Mar vol 15(1); 13-32. Los Angeles.

YEE, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of Massively Multi-User Online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.

ZAPATA, O. A. (1995). *Aprender jugando en la escuela Primaria*. México.

ZYDA, M., (2005), “From visual simulation to virtual reality to games”, USA, *Revista Computer*, Vol. 38, N° .9, Págs.: 25-32.