

# *Juegos digitales y alfabetización digital: Entrevistas con profesores de primaria que utilizan juegos en la práctica Educativa*

**RUTH S. CONTRERAS-ESPINOSA**

*Universitat de Vic*

**JOSÉ LUIS EGUÍA-GÓMEZ**

*Universitat Politècnica de Catalunya*

A diferencia de otros medios como la televisión o el cine, los juegos digitales se presentan como un medio único y diferente que proporcionan una nueva forma de retórica persuasiva. En este trabajo, se presentan los casos de 2 profesoras de primaria que utilizan juegos digitales en la práctica educativa. Los casos se encuentran dentro de un marco de multimodalidad que muestran la posición del docente en la educación. Se exploran los desafíos que enfrentan los docentes como instructores y la aplicación de juegos digitales en el aula moderna. Desde una perspectiva etnográfica, se han utilizado técnicas de recogida de información, como el análisis documental y la entrevista para obtener datos sobre cada uno de los casos. Los resultados obtenidos forman parte de un trabajo más amplio, pero aquí solo se muestran 2 casos, que plantean cuestiones como cuál es la posición de los profesores con respecto al uso de juegos digitales en las aulas, qué impulsa a los profesores a utilizarlos y qué tipo de apoyo o recursos necesitan los profesores. Las conclusiones de

este trabajo nos llevan a entender el porque de su uso en las aulas, permiten a los estudiantes aprender y estar motivados, ante el uso de juegos en la práctica educativa, los estudiantes se encuentran con experiencias que estimulan y les provocan una conexión personal.

**ALFABETIZACIÓN DIGITAL, JUEGOS, CASO DE ESTUDIO, LUDOLITERACY**

## **Introducción**

Desde hace algunos años, la alfabetización digital se ha considerado una competencia fundamental debido a la creciente digitalización de la información. En un mundo con continuas transformaciones no se puede obviar la influencia de los “nuevos medios” de comunicación en los jóvenes. Estos nuevos medios proponen experiencias textuales, nuevas formas de representar el mundo, nuevas relaciones entre usuarios y tecnologías, entre identidades y comunidades (Lister, et al, 2009). Y los juegos digitales son un buen ejemplo de ello ya que pueden considerarse un caso interesante de estudio debido a su carácter multimodal (Kress y Van Leeuwen 2001).

Con este trabajo, pretendemos identificar las estrategias que usan los profesores para organizar su actividad en las aulas. Los casos forman parte de una investigación que explora cuestiones como: 1) ¿Cuál es la posición de los profesores con respecto al uso de juegos digitales en las aulas? 2) ¿Qué impulsa a los profesores a utilizarlos, 3) ¿Cuáles son las características que comparten los profesores que utilizan juegos digitales, y 4) ¿Qué tipo de apoyo o recursos necesitan los profesores? Nos centraremos en las opiniones de docentes acerca de lo que ocurre cuando se enfrentan a un artefacto cultural como los juegos digitales.

Consideramos que explorar lo que ocurre cuando los profesores utilizan juegos digitales en las aulas, requiere de una perspectiva etnográfica, por el hecho de que la educación es un proceso cultural por la que los niños aprenden a actuar como miembros de una sociedad. Como parte del proceso etnográfico, se ha accedido al campo

para realizar el análisis de los datos y la elaboración del informe. La vinculación con las personas que son objeto de estudio se consideran necesarias porque permiten reunir, en su ambiente natural, datos sobre el comportamiento de las personas y los acontecimientos, y situarlos en el contexto en el que adquieren significación, lo que facilita su comprensión.

## Ludoliteracy

Podríamos decir que “ludoliteracy” sigue siendo un concepto en construcción. Esto es en parte porque tanto los juegos como la investigación relacionada es propensa a constantes cambios. Ludoliteracy es un subconjunto de la alfabetización digital, que no puede reducirse a una cuestión de habilidades funcionales, ya que no se reduce al simple hecho de “ser capaz de jugar”. Esto ha sido explorado por investigadores como Squire (2004) o Buckingham y Burn (2007). Zagal (2010) muestra un modelo basado en los estudios de Gee (2007), donde propone una definición que comprende tres componentes principales:

a) *Capacidad de jugar*: es el punto de inicio a los medios digitales, y que permitirá, posteriormente, la necesidad de descubrir conocimientos más detallados. Este entendimiento debería, comenzar con la capacidad de jugar, que es igual a iniciar con las habilidades funcionales de la alfabetización digital y se puede comparar a su vez con la capacidad de leer en la percepción tradicional de la alfabetización (Caperton 2010). Los juegos son máquinas de aprender, como James Paul Gee ha descrito.

b) *Capacidad de comprender el significado con respecto a los juegos*: Explicar, analizar, describir, situar o interpretar. En el contexto de la plataforma tecnológica en el que se ejecutan, los juegos permiten entender sus componentes, cómo interactúan y cómo facilitan ciertas experiencias a los jugadores (Zagal, 2010).

c) *La capacidad de hacer juegos*: Esta parte estudia las diferentes habilidades y competencias necesarias para desarrollar juegos. El

Diseño de juegos como dominio de la práctica profesional, implica un amplio abanico de conocimientos y habilidades, y cada uno de ellos consiste en una fusión de tecnología, preocupaciones sociales, comunicativas y artísticas, en el marco de una forma de pensamiento científico.

Sin dudas y como diferentes autores han mostrado, un juego puede permitir a un jugador mejorar sus habilidades y mejorar su rendimiento a medida que se convierten en jugador experto, capaz de participar activamente y dar forma a su experiencia de juego. Lo anterior escrito, es coherente con lo que constituye la alfabetización digital: formar personas capaces de gestionar necesidades de información, que encuentren, evalúen, usen y optimicen la información para resolver problemas o tomar decisiones.

### ***Casos de estudio***

#### *Caso 1*

El primer caso se basa en una entrevista con una profesora de ajedrez de 45 años de edad, de la Federación Catalana de Ajedrez. Interesada en la tecnología y los nuevos medios de comunicación; ha convivido durante toda su vida con juegos de consola y juegos digitales, así como con redes sociales. Dado su acercamiento con la tecnología, decidió utilizar juegos en línea para realizar sus práctica educativa.

Ella piensa que es natural que los profesores empiecen a utilizar juegos en su práctica educativa, ya que “la generación que no jugó juegos, no tardará en estar extinta”. Describe a los videojuegos como una extensión de nuestros órganos sensoriales, y cree que los videojuegos no serán capaces de llegar a todos los alumnos ya que cada estudiante tiene un modo de aprender diferente. Subraya que es importante utilizar juegos digitales porque facilitan aplicar diferentes metodologías, con el fin de hacer que todos los alumnos estén involucrados en el aprendizaje y sobre todo para hacer frente a las preferencias de aprendizaje que tiene cada alumno, pero el profesor debe marcar claramente los objetivos: “El alumno debe tener un reto, ha

de saber qué es lo que tiene que conseguir, tener muy claro el fin del juego”. Les fastidia mucho a los niños cuándo no pasan el juego, y no saben quién les puede ayudar, ni como pueden seguir”. Resalta: “Dentro del aula el juego es algo serio, se cumplen las normas y los alumnos escuchan si están dentro del aula”.

La profesora utiliza los juegos porque es una forma de estimular a los niños y de pasar un buen momento. “La mayor parte de las veces lo paso bien... se pierde muchas veces, pero si jugaras para ganar no jugarías a nada... porque siempre empiezas perdiendo en cualquier juego”. Además utiliza los juegos porque considera que ayudan a reflexionar a los niños en muchos sentidos: “En el ajedrez on line hay muchas maneras de hacer trampas, pero los niños se sienten mejor cuando ganan sin trampas, yo he visto niños que han analizado su actuación y en el fondo les gusta ganar solos ... todos quieren ganar porque son buenos, no porque hacen trampa”.

Los juegos ayudan además a superarse a si mismo, alcanzando el nivel demandado por el juego y esto es positivo para aplicarlo al mundo real: “Hay quién dice que el juego causa frustración pero en la vida siempre va haber un limite para todo lo que hagamos, y van a haber cosas que no van a poder hacerce. Y tienen que estar preparados para estos casos... y siempre habrá un momento en el que algo que se quiere lograr no podrá pasar, en el trabajo o en los estudios”. Agrega que utiliza los juegos porque permiten la colaboración en el aula: “Conforme se va subiendo el nivel, se valora mucho que otro compañero te explique y lo escuchas para aprender. En el juego que utilizamos hay una sala aparte que se llama Sala de Análisis, y ahí compartes y repasas la partida con tu rival compartiendo el conocimiento, así los niños encuentran experiencias que les estimulan para seguir jugando”.

Afirma que habría utilizado juegos en el aula anteriormente si hubiera tenido acceso a manuales o guías con un plan establecido. Considera que en general esta experiencia le ha dado pie a no tener miedo de probar con nuevas tecnologías. Después de haber explorado con diversos juegos de la “XTEC<sup>4</sup>” decidió utilizar el ajedrez

---

4. [www.xtec.cat/web/recursos](http://www.xtec.cat/web/recursos)

online: “lo difícil es identificar los juegos que te servirán en el aula”. Cuando la actividad se convierte en monótona, es necesario elementos motivadores. Este razonamiento lo comparten la mayoría de profesores de su centro: “ Si pasas un cuestionario a los alumnos para ver si les ha gustado un juego, el éxito es muy grande, pero pasa si les cambias las sociales por el ingles, estas cambiando y les gusta”.

“Si donde trabajas no creen en el poder de los juegos lo tienes mal, necesitas del apoyo de la dirección”. En general, cree que en España existe diversa investigación que demuestra que los juegos digitales tienen un impacto positivo en los niños. Tanto profesores como directores discuten el tema, sin embargo cree que los profesores no siempre tienen el espacio adecuado dentro del currículo escolar para usar juegos.

Sobre los recursos que necesitan los profesores para utilizar juegos en las aulas: “la escuela no necesariamente debe tener consolas en las aulas para mejorar el aprendizaje... los profesores o padres no han pensado que lo que tienen en casa podría ser útil en las escuelas, por ejemplo una videoconsola portátil o los juegos que hay en internet sirven. Se trata de organizar iniciativas que ayuden a llevar juegos a las aulas”. Considera que se debería de dedicar un tiempo específico dentro del currículo escolar: “El ajedrez es como llevar el cerebro al gimnasio, si tu vas al gimnasio una vez al mes no sirve”.

### *Caso 2*

“El segundo caso se basa en una entrevista con una profesora de matemáticas de 43 años de la escuela Alexandre Galí. Imparte el segundo ciclo de educación infantil en Barcelona. Ha convivido durante más de 12 años con la tecnología, teniendo poca experiencia con juegos de consola y digitales. Dada su inquietud por mejorar el aprendizaje, decidió utilizar juegos digitales de matemáticas en sus clases.

“Si propones a los niños que utilicen durante la clases un videojuego, del resto se harán cargo ellos. Nosotros hemos utilizado juegos para aprender matemáticas y los niños escriben su puntuación y tiempo. Lo que hacen es proporcionar unos datos reales en el contexto de una clase de matemáticas, el profesor en ningún momento entra en

contacto con el juego, sólo guía al alumno para que el mismo descubra y aprenda. Yo estoy a favor de usar juegos aunque no lo hago regularmente, logran que los niños encuentren cual es la forma más fácil de aprender, les hace hábiles para encontrar soluciones y provocan una conexión personal”. Considera que no todos los profesores se sienten cómodos usando juegos: “los niños se sienten cómodos con los juegos porque les estimulan y los profesores se sienten bien enseñando, ambas cosas pueden solaparse y no son incompatibles, los niños deberían jugar y el profesor solo guiar y enseñar y esto dará como resultado un espacio muy interesante para fomentar el aprendizaje”. Remarca que para introducir los juegos en el aula de clase se debe contar con el apoyo de la coordinación del centro.

“Lo que impulsa a los profesores a utilizar juegos en el aula, es la necesidad de innovar. El profesor debe generar una actividad para aprovechar el potencial educativo de este. El aprendizaje no viene del juego en sí, se convierte en un contexto para el aprendizaje”. Sobre la cátedra: “si estás buscando introducir un nuevo material en clase, buscas el apoyo de otros profesores, sobre todo para que te recomienden recursos, o para que te expliquen experiencias, pero no siempre lo que te recomiendan es efectivo. Con los juegos pasa lo mismo, porque son asignaturas diferentes o el modo de enseñar de cada uno cambia”. La colaboración que se da entre los estudiantes cuando se hace uso de juegos en el aula impulsa a usarlos: “El hecho de solo competir no tiene gracia, tiene gracia jugar y practicar con tus amigos... los niños hablan entre ellos de las meta conseguidas. Hay que hacer que los niños trabajen en grupo y se ayuden unos a otros y con los videojuegos es posible. A veces ha pasado que han descubierto formas más rápidas que las que yo daba como pauta, porque ellos juegan más que yo y entonces tienen unos razonamientos diferentes”. Los juegos desarrollan su creatividad: “¿Que diferencia hay entre un estudiante que juega a un juego y se invente una historia y en que haga lo mismo pero con un libro? es otro planteamiento que como profesores deberíamos hacernos”.

Considera importante dejar claras las reglas del juego: “Proporcionar información previa para que el alumno sepa a que

atenerse es una forma de situarlos y motivarlos. Cuanto más sepan que se les pedirá, más fácil será que quieran incluirlo. El dejar claros los objetivos ayuda a organizar las actividades y generan motivación: “Los niños siempre están más motivados si les propones hacer una actividad con un juego digital, porque no es lo mismo que una actividad tradicional”.

“Necesitamos tiempo y que los juegos se integren al currículo para intentar que tenga una productividad. No tenemos ninguna hora específica para utilizar videojuegos”. Destaca: “Cualquier aprendizaje es positivo, y con un juego los niños están aprendiendo habilidades, aprenden a ser autónomos y esto es muy importante porque son capaces de llegar a los contenidos del juego cuando juegan, y esto les ayudan a ser independientes”. La profesora finaliza: “Los juegos aún se ven mal entre profesores. Los niños preguntan si los dejamos jugar y decimos que si pero solo si son con juegos educativos”.

## Discusión

Los juegos digitales son un espacio desde donde los estudiantes pueden mejorar competencias, su alfabetización digital, (Jenkins, et al 2008) y desde donde se trabajan contenidos y habilidades curriculares y extracurriculares (Gee, 2004). Sin embargo, encontrar metodologías que expliquen como aplicar los juegos digitales en la docencia es un poco más complejo.

Los datos obtenidos muestran que ambas profesoras son capaces de enseñar con videojuegos a pesar de que tienen niveles muy distintos con la experiencia de juego. Por una parte el caso 1, es capaz de crear un ambiente de aprendizaje utilizando juegos con sus alumnos. Por otro lado, el caso 2 admite que no los utiliza regularmente, pero dan resultados. La diferencia entre ambas ilustra la importancia de equilibrar diferentes aspectos del conocimiento, y el éxito dependerá de ese equilibrio. Los profesores tienen que equilibrar sus conocimientos en videojuegos con otros aspectos como los curriculares o



las prácticas pedagógicas y el conocimiento cotidiano de los alumnos sobre los juegos.

El aprendizaje significativo con juegos requiere de que el profesor pueda identificar, comprender y traducir la dinámica del juego correspondientes a los objetivos de aprendizaje. Por ejemplo; al aplicar un juego en el área de matemáticas, las actividades que el profesor propondrá en el aula posibilitaran el trabajo en las siguientes etapas del aprendizaje: a) Introducción, ampliación y/o refuerzo de conceptos, b) Aplicación de conceptos y/o procedimientos, c) Consolidación de conceptos, d) Corrección de errores, e) Consolidación destrezas de cálculo.

Ambas profesoras tienen mucho en común: Enseñan en escuelas primaria tradicionales, tiene años de experiencia profesional como profesoras y en las actividades que realizan cumplen con las exigencias del plan de estudios, además comparten una actitud de apertura a las nuevas tecnologías utilizadas en las aulas. Esto podría empezar a definir las características que deben compartir los profesores que utilizan juegos digitales.

En cuanto a la experiencia de juego, directamente relacionada con los sistemas de significación que rodean a los juegos (Mäyrä, 2009), las profesoras destacaron la importancia del lugar físico donde se realiza la actividad. Ambos casos consideraron que romper la monotonía en clase motiva a los alumnos, y aún más necesario mantener el interés, y en un aula las actividades se consideran lúdicas siempre y cuando rompan con la monotonía. Consideran necesario que las actividades realizadas con juegos deben ser periódicas para que tengan efectos en las competencias, y sugieren que lo mejor es mirar como se han logrado otras experiencias y de aquí intentar encontrar una metodología propia. En este mismo sentido, Egenfeldt-Nielsen (2009) considera que algunos videojuegos son más útiles con fines educativos que otros y lo difícil es identificar cuáles son los juegos de ordenador que favorecen a la práctica educativa y facilitan el aprendizaje. De esta forma se descubre el impacto que tienen los juegos en el aula. Resaltan que faltan recursos en las escuelas y la asignación de un tiempo específico para la práctica de los juegos, además de

experiencias sobre el uso de juegos digitales que sirvan de referente a aquellos docentes que quieran introducirlos como material docente.

Ambas mencionan que aún existe una visión negativa de los videojuegos en la sociedad, lo que puede ser comparable a la visión negativa que han sufrido otros medios como la televisión o el comic en sus orígenes. Los profesores son reacios a cambiar (Cuban, 1986), pero necesitan entender que existen nuevas tendencias que se están produciendo en nuestra cultura, y una intervención significativa ha de adoptar la forma de trabajar con estas nuevas tendencias (Papert, 1980).

## Conclusiones

Las respuestas de las profesoras nos llevan a destacar algunos puntos importantes para este estudio: a) Las profesoras concuerdan que con el uso de juegos digitales, los niños encuentran cual es la forma más fácil de aprender; b) Las profesoras concuerdan en utilizar métodos específicos, donde el alumno pueda mostrar habilidades adquiridas; c) El profesor debe liderar la iniciativa del uso de juegos; d) Los juegos permiten la colaboración, trabajo y ayuda en grupo. Los profesores que usan juegos en las aulas, principalmente son personas interesadas en la tecnología y en los nuevos medios. Finalmente, el apoyo y recursos tecnológicos necesarios para que los profesores utilicen juegos son: 1) El profesor debe contar con el apoyo de la dirección de las escuelas; 2) Debe dedicarse un tiempo específico para el uso de juegos digitales en las aulas; 3) Deben crearse redes de apoyo para compartir experiencias, con el fin de garantizar la sostenibilidad a largo plazo, 4) El contexto económico es decisivo y se debe de contar con los medios básicos (Internet, ordenador, etc.).

Los resultados sugieren que las futuras investigaciones deberían ampliar la perspectiva y sugerir de qué manera los profesores pueden formarse para utilizar los juegos en la práctica educativa. Se deberían de tomar en cuenta además, otros aspectos relevantes del

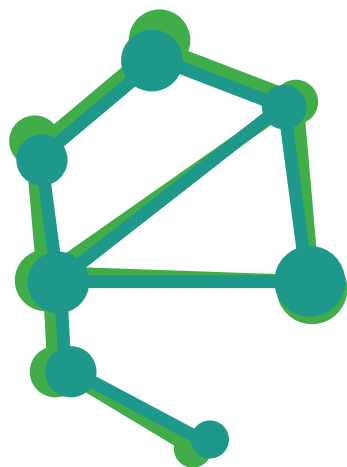
contexto educativo como las prácticas pedagógicas o los aspectos curriculares, y como deben ser aplicados.

## Bibliografía

- BUCKINGHAM, D. Y BURN, A. (2007). Game Literacy in Theory and Practice. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*. 16 (3), pp 323-349
- CAPERON, I. H. (2010). *Toward a Theory of Game-Media Literacy: Playing and Building as Reading and Writing*. Consultado en <http://bit.ly/alpnmw>
- CUBAN, L. (1986). *Teachers and machines: The classroom user of technology since 1920*. New York: Teachers College Press
- EGENFELDT-NIELSEN, S. (2009). *Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: UOCpress
- GARRIS, R., AHLERS, R., DRISKELL, J.E. (2002). Games, motivation and learning, Simulation & gaming. *An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*. Vol33, No.4
- GEE, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe
- GEE, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave: MacMillan
- JENKINS, H.; PURUSHOTMA, R.; CLINTON, K.; WEIGEL, M.; ROBISON, A.J. (2008). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: The MacArthur Foundation
- KRESS, G., VAN LEEUWEN, T. (2001) *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- LISTER, M., DOVEY, J., GIDDINGS, S., GRANT, I., KIERAN, K. (2009). *New Media: a critical introduction*. London: Routledge
- MÄYRÄ, F. (2009). *Sobre los contextos socioculturales del significado en el juego digital. Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC

- PAPERT, S. (1980) *Mindstorms-Children, Computers and Powerful Ideas*.  
New York: Basic Books
- SQUIRE, K.D. (2004). *Video-Game Literacy - A Literacy of Expertise*. Cap.  
23. University of Wisconsin-Madison, pp. 639- 673
- ZAGAL, J. P. (2010). *Ludoliteracy: Defining, Understanding and Supporting  
Games Education*. ECT Press

## II Congreso Internacional



# EDUCACIÓN MEDIÁTICA & COMPETENCIA DIGITAL

LUDOLITERACY, CREACIÓN COLECTIVA  
Y APRENDIZAJES

Barcelona, 14 y 15 de Noviembre de 2013

Organizado por



Con el apoyo de

