



Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Autoridades de la Universidad

Rector Emérito: Dr. Roberto Kertész

Rectora: Arq. Ruth Fiche

Vicerrector Académico: Cristian Kreber

Decana Facultad de Psicología y Ciencias Sociales: Lic. Beatriz Labrit

Directora Licenciatura en Psicopedagogía: Lic. Laura Waisman

Asesor Metodológico: Lic. Zulma Gastaldo

Tutora Temática: Lic. Andrea Machicote

Alumna: Verónica Alvarez

N° de Legajo: 25978

Título del trabajo: El uso de ludificación digital como herramienta didáctica y su relación con la motivación y participación activa de los alumnos de segundo Ciclo de Nivel Primario de la C.A.B.A. Argentina.

Marzo, 2021

Índice

Marco Teórico	3
Marco legal.....	3
Practica pedagógica en torno a las TIC	4
Definición de ludificación o gamificación	5
Juegos digitales y motivación.....	6
Antecedentes.....	9
Planteamiento del problema.....	12
Objetivos	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos.....	14
Método	14
Diseño	14
Participantes	14
Técnicas de recolección de datos	15
Procedimiento	15
Análisis de datos	16
Conclusiones	29
Nuevas líneas de investigación	31
Referencias	32
Anexos.....	35

Marco teórico

Marco legal

El sistema educativo abre las posibilidades para que cada niño y niña desarrolle capacidades, habilidades, y destrezas. En la actualidad la meta es lograr una función social que lleve al conocimiento, a la ciencia y a la tecnología incorporando nuevos saberes que vayan de la mano con los avances que trae a diario la tecnología. Especialmente en el caso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se han convertido en el atractivo más predominante en las aulas de clase como herramienta estimuladora, creativa e innovadora usada por los docentes, con el fin de lograr en los estudiantes la adquisición de saberes cada vez más significativos.

Este proyecto de investigación se fundamenta en la ley de educación nacional argentina número 26.206, capítulo II, incluye entre los fines y objetivos de la política educativa nacional. Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación”

Especialmente se destaca la Resolución 244/15, por la cual se aprueba el documento “Intensificación del uso de TIC para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje”, como tema prioritario del año 2015.

Es importante explicar que desde el Ministerio de Educación de Argentina se regula en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires el sistema educativo de nivel primario en siete años. A su vez estos siete años son organizados en dos Ciclos: Primer Ciclo para los niños de 1°, 2° y 3° grado y en Segundo Ciclo los grados de 4° a 7°. El presente estudio se focalizará en los niños de Segundo Ciclo del Nivel Primario, siendo un grupo etario entre 9 y 12 años, entendiendo que los mismos ya tienen uso cotidiano de dispositivos y herramientas tecnológicas con mayor independencia de sus familias.

Práctica pedagógica en torno a las TIC.

Para adentrarse en esta investigación es necesario reconocer la necesidad que se tiene en la actualidad de la aceptación de las tecnologías digitales en el campo educativo. Las TIC, han irrumpido en el ámbito de la vida cotidiana, incluyendo la educación formal. No obstante, los modelos clásicos no han desaparecido (García-Aretio, 2017).

Así, Turpo (2014) postula que las TIC en educación implican un paradigma de renovación continua. La pedagogía y la tecnología debieran ser entendidas en continuidad y no como antagónicas dándole un sentido tecno-pedagógico a la convergencia. También el autor González-Fernández (2018), destaca la importancia de contemplar necesidades contextuales en las estrategiastecno-pedagógicas. Lipsman (2016), por su parte, plantea que los propósitos pedagógicos que subyacen a las habilidades tecnológicas, capacidad de comunicación utilizando Internet, entre otros, determinarán la efectiva integración tecnológica que incorporan TIC en la enseñanza. Invitan a los docentes a ser protagonistas de la construcción de las actividades que proponen a sus estudiantes. El uso pedagógico de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas propone posibilidades para los docentes de mejorar sus prácticas de aula, crear entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, facilitar el trabajo en equipo y el cultivo de actitudes sociales. La autora Vence Pájaro (2014) sostiene que el uso de las TIC pueden contribuir al acceso universal de la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, tendiendo así a un sistema educativo más eficiente.

Sin embargo existe aún cierta resistencia en la comunidad educativa, puesto que existen muchas dudas acerca de cómo incorporar las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC, de manera adecuada en el currículo escolar, logrando convertirlas en una herramienta dinamizadora de procesos educativos, dentro y fuera del aula de clases, para lograr obtener mejores resultados en los diferentes procesos que se llevan a cabo en torno a la enseñanza y aprendizaje. Según observa Pierella (2014), en el contexto local los estudiantes critican la falta de adecuación de los docentes a las nuevas tecnologías. En estos cambios, García-Aretio (2017) se pregunta si realmente los estudiantes han cambiado de manera radical sus formas de adquirir conocimiento y, de ser así, si las formas de enseñar deberían hacer lo propio. Los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las posibilidades que proporcionan las TIC, para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo, más personalizado y centrado en las diferentes actividades que realizan los estudiantes.

Definición de Gamificación o Ludificación.

Los autores Zichermann y Cunningham (2011, p.14) plantean la gamificación como: “Un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

Por otro lado, Kapp (2012) señala que gamificar es la aplicación de mecánicas, estéticas y estrategias asociadas comúnmente a los juegos para motivar, promover y resolver problemas. Marín y Hierro (2014) acuñan una definición en la que se conjugan paralelamente determinados procesos que a su vez están encaminados a un mismo objetivo y a una construcción común:

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (p.23)

El término ludificación aplicado a la educación, consistiría en utilizar una actividad lúdica para aprender, o llevar al aula la organización y las reglas de un juego, con el objetivo de implicar al alumnado y ofrecerles una forma diferente de aprendizaje. El juego en el ámbito educativo mejora la autonomía, la creatividad, la capacidad de respuesta, la habilidad *para* solucionar problemas, fomenta el trabajo cooperativo la motivación y el interés, pudiendo proporcionar simulaciones de problemas reales. La autora Virginia Gaitán (2013, educativa.com) plantea la Gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados. También Daniel Parente (2016) hace una relación de la gamificación con las mecánicas asociadas al videojuego, ya que se presentan al alumno

una serie de retos de aprendizaje, que cuanto el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto.

Gaitán también detalla las técnicas tanto mecánicas como dinámicas extrapoladas de los juegos. Las técnicas mecánicas es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados: ellas podrían ser la obtención de puntos, mejorar el nivel, aumentar desafíos, obtener premios, entre otras. Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes: recompensas, estatus, logro y competición. Dichas técnicas, pueden resultar muy estimulantes y gratificantes a la hora de desarrollar nuevos aprendizajes.

Entonces podemos pensar la ludificación ajustada a las necesidades del ámbito académico citando a los autores Foncubierta y Rodríguez (2014):

“una técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados), y su pensamiento (retos, competición) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula”. (P. 2).

Las características fundamentales del juego pueden contribuir a captar la atención, facilitar la capacidad de memorización y retentiva en la adquisición de habilidades y conocimientos de nuestros alumnos, haciendo de la acción de aprender una actividad más experimental. Para que se dé un aprendizaje significativo es necesaria la motivación, siendo ésta el motor que impulsa la acción, imprescindible para aprender; así según Woolfolk Hoy y col. (1999) “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta” (p. 35), pero la motivación no sólo depende de la persona y de su carácter, sino que está estrechamente relacionada con la didáctica y las estrategias del docente para planificar sus clases.

Juegos digitales y motivación

Tradicionalmente cualquier clase se presenta mediante un profesor explicando los contenidos y los estudiantes escuchando o leyendo el material didáctico. Ocasionalmente los estudiantes realizan tareas o evaluaciones, pero los alumnos tienen poco o nada que ver con el diseño del curso o los contenidos. Esta es la clase de educación llamada “centrada en el maestro”. (Banfield y Wilkerson, 2014) Los métodos de enseñanza centrados en el estudiante cambian el enfoque de la actividad; del profesor al estudiante. Estos métodos adquieren nombres como aprendizaje activo o cooperativo por mencionar apenas dos. En este tipo de enfoque, los estudiantes trabajan en grupos o proyectos bajo ciertas condiciones que aseguran una interdependencia positiva que a la vez permite la rendición de cuentas individualizada y donde el proceso de enseñanza es más inductivo. La gamificación y la educación centrada en el estudiante (Kapp, 2012) promueven un estudiante activo, orientado a objetivos, auto regulado y que asume su responsabilidad personal para contribuir a su propio aprendizaje.

En la misma línea Banfield y Wilkerson (2014) afirman que la gamificación es un método de aprendizaje *Experiential Learning Theory (ELT)*, y que uno de los mayores problemas que enfrentan los profesores en la actualidad es convertir la motivación extrínseca en intrínseca. Un estudiante atiende las clases o hace las tareas porque debe hacerlo, necesitan pasar el curso, entrar a la universidad o, tal vez buscan un empleo o una beca. Los estudiantes con motivación intrínseca van a clase porque tienen “necesidad” de mayor información, quieren estar allí e involucrarse en el curso. La teoría educativa experimental desarrollada por Kolb (2015), sobre las bases del trabajo de John Dewey, Kurt Lewin y Jean Piaget entre otros, describe el proceso de aprendizaje como aquél en el cual el conocimiento se forma y re-forma por medio de las experiencias, por lo tanto a mayor experiencia mayor conocimiento. Basándonos en estos autores, la gamificación sería una teoría experimental porque mediante el uso de puntos, retos y logro de los objetivos del juego motivan e involucran al estudiante.

Por todo esto se hace necesario preguntarse si las actividades docentes han sido capaces de adaptarse a un nuevo estilo de aprendizaje que se ve influenciado por la tecnología que nos acompaña en nuestro quehacer diario y que ofrecen una

retroalimentación o feedback constante, así como retos que mantienen la atención activa sin causar frustración por ofrecer pocas oportunidades de éxito.

Citando a Teresa Amezcua Aguilar (2018):

Así la gamificación muestra su potencial como metodología, al aportar las mecánicas y estética de los juegos al proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo más motivadoras y atractivas para los alumnos y alumnas, y de esta manera conseguir crear aprendizajes significativos gracias a la construcción de éstos a través de una actitud crítica, debido a la mayor cantidad de interacciones y a la necesidad de toma de decisiones inmediatas que ofrecen estas técnica. (P.279)

Resulta importante reflexionar acerca de qué entendemos por juegos digitales o video juegos. Siguiendo la línea de pensamiento que plantea Daniel Parente (2016) sobre la palabra videojuego, quien propone poder realizar una deconstrucción y adecuación de la misma. Por un lado la palabra video, que según Parente “hace referencia a la tecnología como posibilitadora de utilizar contenidos en diversos formatos”. Y por su parte la palabra juego, que es entendido como “un proceso cognitivo por el cual el ser humano aprende a adaptarse a su medio ambiente, desde un sentimiento de satisfacción y placer por la diversión y alegría que le provoca realizar dicha acción”.

Por tal motivo, y por la conjunción de tecnología y del juego, como proceso cognitivo, podemos llegar a una nueva forma de entender la palabra videojuego y poder entender que implica pensar en modo videojuegos y de cómo esta forma de pensar, de estructura o de diseñar actividades, puede de alguna forma maximizar la capacidad de una persona para suplantar retos complejos de una forma motivada.

El reto de cada día es lograr que los videojuegos se conviertan en una herramienta e instrumento educativo, con el fin de dinamizar los procesos en torno al aprendizaje, y modificar por completo la idea que se tiene frente a ellos sobre su alto contenido violento, que son objeto para el ocio, que llevan de manera exagerada a la pérdida de tiempo y además que son carentes de sentido. Tal como lo afirma Lacasa Pilar, “en los próximos años estas nuevas formas de juego permitirán crear y ampliar los escenarios de aprendizaje

y enseñanza asociadas a los videojuegos, no significando que otras modalidades vayan a desaparecer, tal vez se transformen” (Lacasa, 2011, p. 53).

"El proceso didáctico llevado a cabo para insertar los videojuegos en las aulas de primaria requiere de una planificación previa, para converger los contenidos de las distintas áreas, con las clases prácticas” (Del Moral Pérez, et al, 2014, pág. 7). Es preciso que sea el docente quien planifique que los objetivos del juego estén claramente definidos para que los alumnos sepan exactamente lo que se les pide. También que se observe una progresión clara, esto ayudará a los alumnos a tener una actitud positiva respecto a su prestación y les mostrará que sus acciones influyen en su avance. Su rol también es fundamental para motivar a los jugadores a responsabilizarse de sus actividades de aprendizaje, generando oportunidades para colaborar y trabajo en grupo. Y por supuesto que es quien define la manera y forma de evaluación y seguimiento, los programas que siguen el progreso de los alumnos le permitirán analizar aquellos aspectos que no se entendieron bien y dónde se necesita más trabajo. Hay autores que plantean el uso de Sistema de Gestión del Aprendizaje, que le permitirá al docente seguir el progreso de sus alumnos e identificar los puntos que necesitan mayor atención y trabajo. Y desde ya el uso de videojuegos debería ser una oportunidad para fomentar la creatividad de los alumnos permitiéndoles crear y compartir.

Antecedentes

Hace ya varias décadas que en el campo educativo se viene planteando el desafío de incorporar nuevas herramientas didácticas que se actualicen a las características de aprendizaje de los alumnos en la sociedad actual. Sin dudas uno de los principales objetivos de muchas investigaciones es comprobar los beneficios que pueden promover el uso e implementación de las nuevas tecnologías en las didácticas cotidianas de las instituciones educativas.

Desde nuestra práctica profesional psicopedagógica es un tema que debemos abordar, para poder acompañar este cambio en el paradigma de la didáctica educativa. La incorporación, y el uso adecuado, de herramientas digitales resulta fundamental para poder avanzar en nuestras prácticas cotidianas y actualizar las propuestas de manera acorde con los intereses de los alumnos.

Para iniciar este trabajo de investigación se indagó sobre las experiencias en nuestro país, Argentina. Ya en el año 2009 un grupo de investigadores y desarrolladores argentinos, realizaron un trabajo de campo con alumnos de 14 y 15 años, en ocho escuelas de Ciudad Autónoma de Buenos Aires y de la Provincia de Bs. As. Desarrollaron un videojuego llamado “El futuro de Villa Gironde”, cuya trama pone en tensión temas como el desarrollo sustentable, la noción de progreso, la participación ciudadana, las tradiciones culturales y el arraigamiento. El material se implementó en el marco de una clase, con dos o tres chicos por computadora, generando así un rico debate acerca de qué caminos debían seguir en la pantalla. Como conclusiones los alumnos podían hacer conexiones entre el juego y los contenidos escolares, o con situaciones cercanas a su vida diaria y noticias de la actualidad del país. También se observaba un interés creciente por seguir jugando pese a momentos de conflictos y no estar seguros de cómo resolver la situación planteada. Por último las investigadoras destacan que se puso en evidencia la necesidad de capacitación para incorporar nuevas tecnologías en las prácticas del aula. (Segal y Perazza, 2013).

Otra experiencia realizada en España, llevada a cabo por docentes del área de educación musical en el año 2013. La experiencia consistió en introducir herramientas digitales en las dinámicas de trabajo en el aula. Durante un mes se les propuso a 93 estudiantes de Educación Primaria, que trabajen un mismo contenido de percepción auditiva con dos instrumentos de intervención muy distintos: un videojuego de Nintendo Wii y Earmaster, un programa informático diseñado para el entrenamiento de dicho contenido. La experiencia tenía como principal objetivo dar variabilidad y aspecto lúdico a la presentación y tratamiento de ciertos contenidos del área de Educación Musical sin perder de vista el tratamiento curricular. Luego de toda la experiencia y de la observación sistemática del alumnado, llegaron a la conclusión final que incluir la consola Nintendo Wii durante las clases hizo que los niños tuviesen una actitud muy favorable hacia la tarea que se les pedía. Por el contrario los alumnos se mostraron muy distantes durante el uso de Earmaster. Dentro de las conclusiones también destacan que el uso de nuevas tecnologías y herramientas digitales favoreció la interacción profesor-alumno, haciéndose más relajada y distendida. García, y Raposo, (2013).

También en España, se propuso utilizar los videojuegos como recurso educativo aplicando el juego Minecraft en el desarrollo de contenidos de Ciencias Sociales. El estudio se llevó a cabo durante el curso 2013/2014, y participaron 28 alumnos de la Escuela Secundaria “Ibañez Marín” de la ciudad de Valencia El artículo plantea la

experiencia gamificada como una actividad de consolidación y refuerzo previo al examen sobre la unidad didáctica La civilización Egipcia, diseñada para realizarla en dos sesiones: En una primera actividad se le pidió a los alumnos que realizaran un viaje virtual a Egipto gracias al juego online Minecraft. Para eso los mismos alumnos debían construir los elementos arquitectónicos característicos de dicha civilización. Otro objetivo que se perseguía con esta propuesta era conocer el nivel de aceptación por parte de los alumnos en cuanto a la utilidad de videojuegos en la escuela. Como conclusiones se pudo evidenciar que si bien la opinión previa a la actividad por parte de alumnado era de bajas perspectivas en cuanto a su beneficio, tras la experiencia el 100% de ellos admitió que puede ser un excelente recurso para “engancharse” con los temas explicados. Se observó que el uso de videojuegos facilita el aprendizaje y el repaso de conceptos importantes. Por último se concluye que la utilización de este tipo de recursos supone una innovación metodológica que permite adaptarse a los intereses y a la realidad del alumnado. Los realizadores del estudio promueven a que dichas estrategias puedan ser utilizadas, en un futuro cercano, como una herramienta más de aprendizaje y no como algo excepcional. (Amezcuca Aguilar y Amezcuca Aguilar, 2018)

Otro estudio realizado en Perú en el año 2015, con el título “La enseñanza de la historia en el contexto educativo peruano”, propuso el desarrollo de un videojuego “1814: La Rebelión del Cusco” para complementar la enseñanza del área de Historia en el Nivel Secundario. Para el desarrollo del mismo se seleccionaron ocho colegios de manera intencional. Dentro de cada colegio, se asignaron de manera aleatoria los salones de acuerdo a los siguientes tres grupos de intervención: 1-Grupo Experimental: fueron 192 estudiantes que recibieron dos horas de clase dictadas por el docente de historia, y se aplicó el videojuego a los estudiantes durante cuatro horas Pedagógicas. También podían contar con el videojuego para jugarlo cuando quisieran. 2- Grupo Control 1: fueron 183 estudiantes que recibieron dos hs. de clase dictadas por el docente de historia. 3- Grupo Control 2: fueron 144 estudiantes que no recibieron clases sobre el tema, solo utilizaban el videojuego en el laboratorio del colegio durante cuatro hs. Pedagógicas. Los estudiantes contaban con el videojuego para jugar cuando quisieran. A todos se le realizó una evaluación de entrada, para saber los conocimientos previos, y la misma cuando finalizaron todos los encuentros, para comparar las respuestas. Los resultados obtenidos señalan que en los tres tipos de intervención hubo mejoras significativas entre la prueba de entrada y salida. Sin embargo, se encontró que el grupo de estudiantes que utilizó el videojuego, y a

la vez tuvo clases sobre el tema de historia, tuvo un mayor incremento en la puntuación de la prueba de salida en comparación con los demás grupos. Este aspecto importante indica que las tecnologías o software funcionan mucho mejor cuando se incorporan o se complementan con el trabajo del docente en aula. (Evaristo Chiyong, 2016),

Siguiendo en la misma línea, se ha realizado en diciembre de 2016 en México otro estudio que tenía como objetivo plantear una innovación en la forma de evaluar. Su hipótesis planteaba que desarrollar actividades basadas en el Aprendizaje Activo y la Gamificación, podían ser una alternativa para generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula. Esta investigación fue realizada usando el enfoque cualitativo y método etnográfico como técnica. La investigación fue realizada con 22 alumnos de reciente ingreso, en dos etapas. En una primera etapa, bajo un enfoque de grupos focales se realizó una investigación con alumnos, donde los principales hallazgos fueron: la palabra “examen” y “tarea” causaban tedio, estrés y presión innecesaria, y que los estudiantes preferían la evaluación continua clase a clase, como una forma más justa de obtener una calificación final. Con este conocimiento previo e integrando principios de Gamificación, en una segunda etapa se eliminó la evaluación tradicional basada en exámenes y tareas, y fue sustituida por una evaluación basada en el diseño de video juegos, en la cual la obtención y acumulación de puntos. Esta experiencia permitió identificar como conclusión qué tipos de actividades gustaban más, qué tipo de planteamiento les llamaba más la atención, cuales métodos de aprendizaje podían adoptarse o mejorar su aplicación y sobre todo, como plantear y traducir las actividades a realizar en problemas locales o conocidos. También permitió observar, como la actitud del profesor, la didáctica usada y la manera en que se realizan las prácticas son una fuerte influencia en la motivación de los estudiantes. (Zepeda Hernández et al.2016

Planteamiento del problema

Es sabido que existe una distancia entre los discursos escolares sobre la implementación de las TIC y la práctica cotidiana. No se trata de una responsabilidad exclusiva de la escuela; por el contrario, es función del Estado garantizar y poner en circulación una multiplicidad de saberes y mecanismos para producir transformaciones en el cotidiano. Paradójicamente, fuera del ámbito escolar, niñas, niños y adolescentes

adoptan la tecnología en pos de mejorar su vida cotidiana, disfrutar del ocio y del tiempo libre, del estudio y del trabajo. Las investigadoras argentinas Segal y Perazza (2011) destacan la necesidad de incluir en el trabajo dentro del aula el lenguaje formas de comunicación que adoptan los jóvenes fuera de la escuela. Reconquistar el entusiasmo de grandes y chicos es sin duda desafío diario, y los videojuegos pueden ser una herramienta posible en lograr este acercamiento. Se trata, en síntesis de recoger el desafío de probar de qué modo estas nuevas herramientas son puestas al servicio de los problemas clásicos de la enseñanza (Segal y Perazza, 2011).

Es entonces clave construir una mirada amplia que incluya las nuevas formas de jugar y las pantallas con las que niños y niñas se vinculan cotidianamente. Comprender los usos y las apropiaciones que existen de los dispositivos permite correrse de dicotomías tales como es bueno/es malo; es positivo/es negativo, y ampliar la mirada para profundizar en los significados que tienen los juegos para los más chicos. La investigadora argentina Carolina Duek(2014) propone entender esta actividad tan significativa en la infancia como es el jugar, siempre en el contexto que ocurre. Entonces será necesario abordar la investigación ubicando la practica social, y el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el contexto que acontece para lograr un análisis que dé cuenta de la forma en que los sujeto sociales se relacionan.

Esta situación presentada lleva a reflexionar y pensar sobre ¿Cómo utilizar esta motivación actual de juegos digitales para lograr alumnos más activos y comprometidos en el aula? ¿Es posible en la C.A.B.A. desarrollar programas de ludificación digital en las aulas que sirvan de herramientas pedagógicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Objetivos

Objetivo general

Identificar si el uso de ludificación digital como una herramienta didáctica incide en la participación activa y motivación de alumnos de segundo Ciclo de Nivel Primario de la C.A.B.A.

Específicos.

1-Identificar el conocimiento sobre el tema de ludificación digital e interés del personal docente de incorporar dicha didáctica para el desarrollo del currículum.

2- Determinar qué influencia tienen los juegos digitales en la motivación e interés frente a nuevos aprendizajes.

3- Conocer qué posibilidades actuales poseen los estudiantes para utilizar dispositivos tecnológicos personales, y qué recursos digitales usan habitualmente para realizar sus tareas escolares.

4-Indagar sobre el uso actual que realizan las docentes de herramientas digitales, y posibilidades de las instituciones escolares de brindar soporte tecnológico para el desarrollo de las clases.

Método

Diseño

La investigación será de tipo cuantitativo, no experimental de tipo transversal.

Los autores Hernández, Sampieri, etal. (2010) explican que un enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o perspectiva teórica.

Siguiendo esta misma línea teórica, Sampieri (2008) define la investigación de tipo transversal, cuando se centra en analizar cuál es el nivel o estado de una o diversas variables, en un punto de tiempo. Es decir que la investigación comienza y concluye en un tiempo determinado.

En el presente estudio se realizará una comparación de grupos, ya que se diseñaron un cuestionario para docentes y otro para alumnos.

Participantes

Participarán del grupo 1: 16 docentes que actualmente se desempeñen segundo Ciclo de Nivel Primario del C.A.B.A. de Argentina.

Participarán del grupo 2: 16 alumnos que actualmente asistan al segundo Ciclo de Nivel Primario de escuelas ubicadas en C.A.B.A. de Argentina.

Instrumentos/Técnicas de Recolección de datos

Se enviarán cuestionarios por medios digitales con respuestas alternativas para que los participantes seleccionen en una única oportunidad.

Los autores Hernández, Sampieri y cols., (2010) definen el cuestionario como “un instrumento que consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”. (p.310). Básicamente se consideran dos tipos de preguntas: cerradas y abiertas. Las preguntas cerradas contienen categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas. Es decir, se presentan a los participantes las posibilidades de respuesta, quienes deben acotarse a estas.

En el presente estudio se diseñaron un cuestionario de preguntas cerradas para docentes y otra para los niños. Se realizarán los mismos con formularios Google, que permitirá administrar fácilmente el mismo, así como también realizar un posterior análisis práctico de los resultados.

Procedimiento:

Todos los formularios serán enviados por medios digitales, contemplando el decreto Nacional 297/20 de Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio, en que nos encontramos actualmente en Argentina. El Decreto mencionado dispuso que las escuelas de de todo el país se mantengan cerradas por prevención sanitaria, y las clases se realizaran por medios y plataformas virtuales. Por tal motivo desde el 13 de marzo a la fecha (octubre 2020) los estudiantes continúan sus estudios académicos a distancia.

En la introducción del formulario Google se adjuntó el consentimiento informado, solicitado por la Universidad de Flores, para la realización de la encuesta. En el caso de los alumnos se solicitaba el consentimiento informado firmado por una persona mayor de edad responsable.

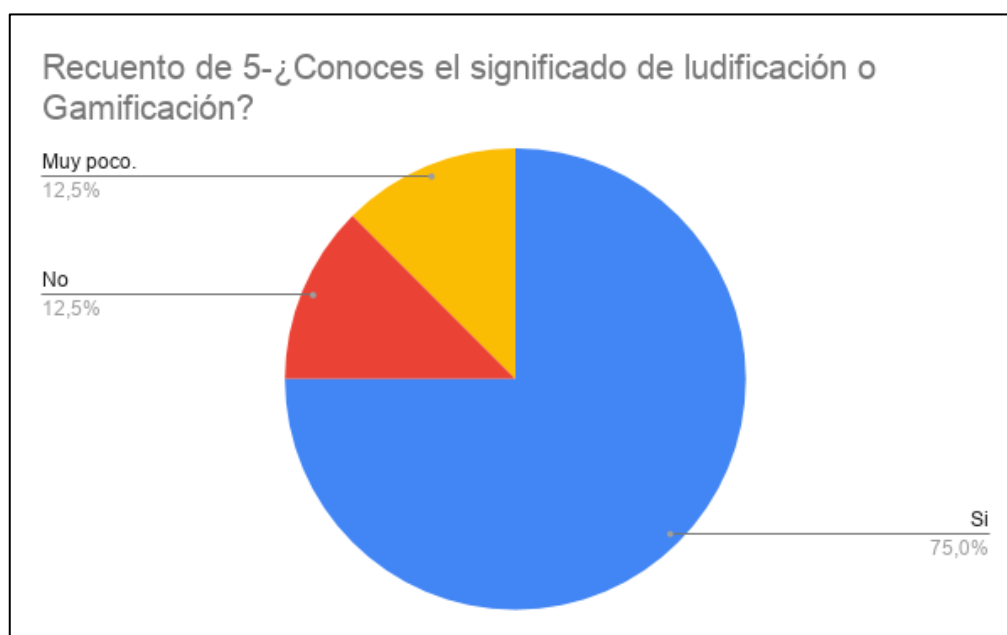
Análisis de datos

Luego de realizados los cuestionarios en docentes y alumnos, podemos observar datos significativos que van confirmando la hipótesis planteada en el trabajo de investigación.

Para un análisis de datos más específico, se han establecido cuatro criterios de agrupación de las preguntas y respuestas de los cuestionarios, que se desarrollan a continuación.

El primer criterio establecido buscaba, *identificar el conocimiento sobre el tema de ludificación digital e interés del personal docente de incorporar dicha didáctica para el desarrollo del currículum*. En la figura 1 muestra que un 75% de las docentes encuestadas conocía el significado del término ludificación, por lo cual las siguientes respuestas estarían fundamentadas con conocimiento del tema.

Figura 1



También en las figuras 2, 3 y 4 reflejan las respuestas del cuestionario a docentes (preguntas 6, 7 y 8), y evidencian que ya tienen incorporado el uso de recursos lúdicos en el desarrollo de sus clases. Un 81,3% han respondido que la ludificación digital podría beneficiar la motivación de sus alumnos, así como facilitar su tarea y rol profesional. Solo un porcentaje menor (18,8%) consideraba que incluir juegos digitales en el desarrollo de los contenidos sería un trabajo extra para su tarea cotidiana.

Figura 2



Figura 3

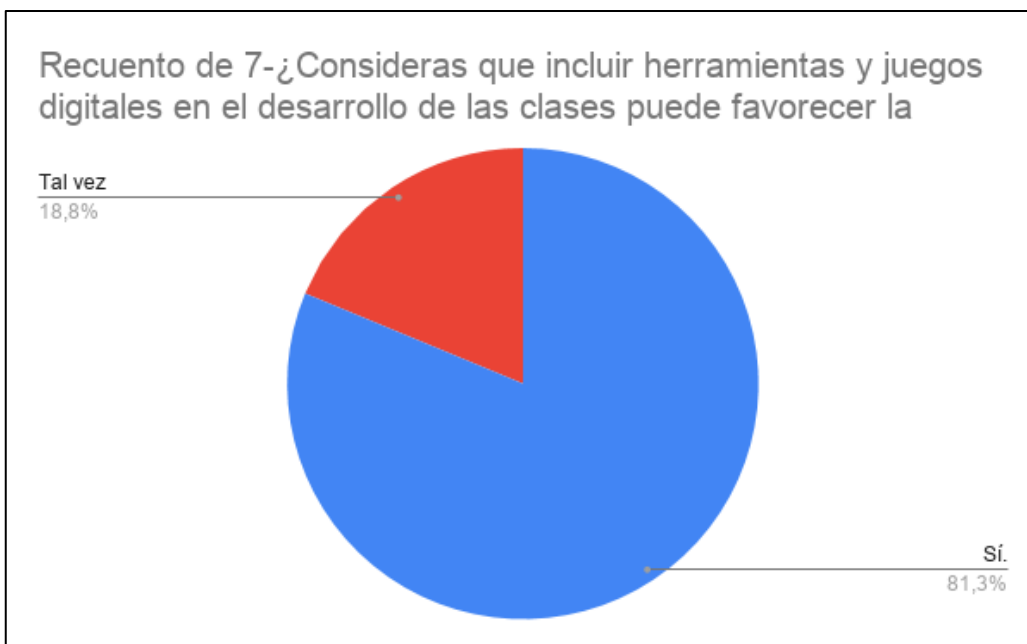


Figura 4

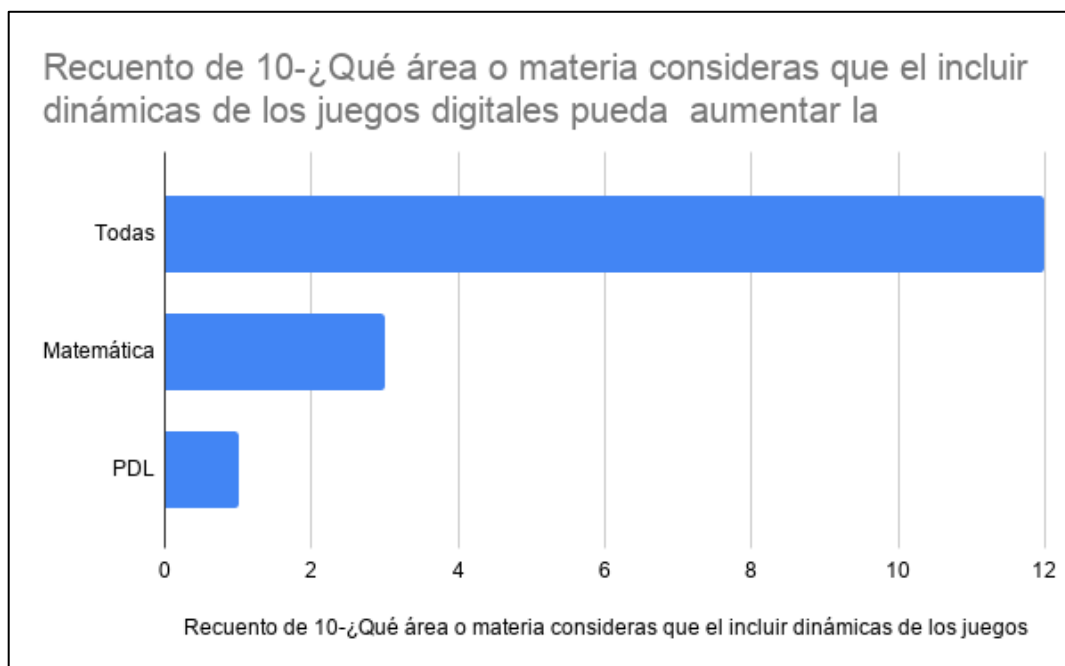


En relación a la posibilidad concreta de utilizar la ludificación digital en el aula, también se evidencia una amplia coincidencia positiva, ya que 15 sobre un total de 16 de las docentes respondieron que era posible su implementación (figura 5). Además que consideran el recurso didáctico como favorecedor para la motivación y participación del alumnado, en el desarrollo de las clases de las diferentes áreas pedagógicas.

Figura 5



Figura 6



En las figuras 7 y 8 se puede observar ya cierta discrepancia en las necesidades específicas para poder implementar el uso de ludificación digital, a pesar que en un 81,3% las docenes acuerdan que es interesante poder contar con dichas herramientas en su tarea cotidiana. Los principales factores a considerar para llevar adelante la propuesta serían la capacitación en recursos didácticos digitales, como el equipamiento tecnológico disponible en las escuelas.

Figura 7

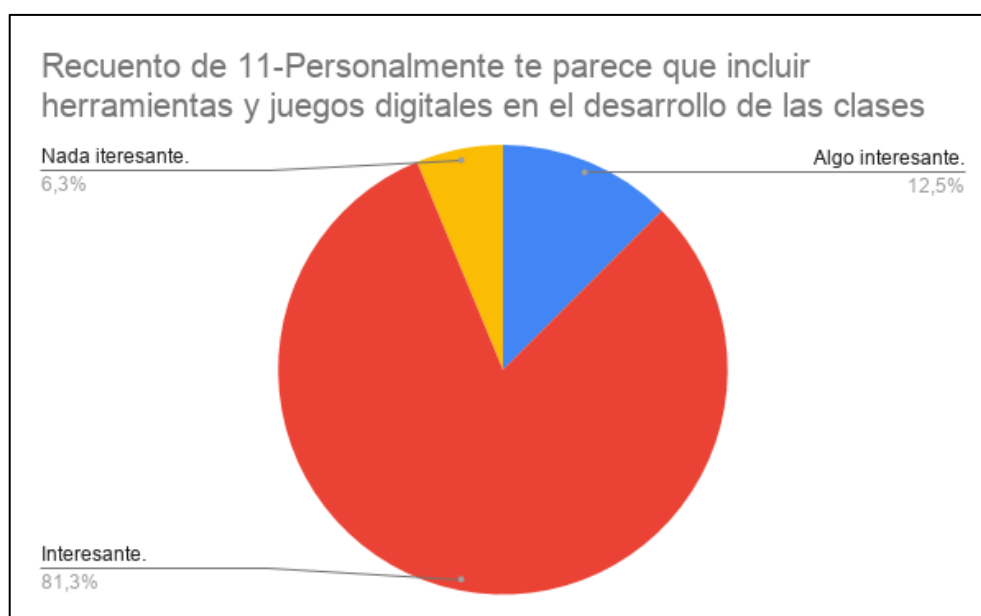
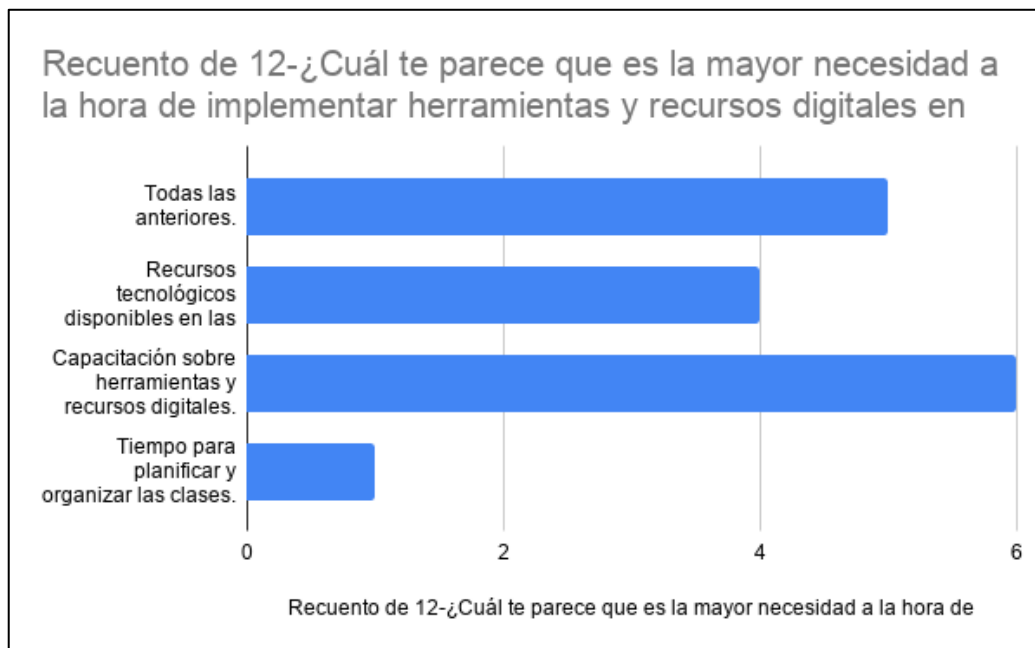


Figura 8



El segundo criterio establecido proponía, determinar *qué influencia tienen los juegos digitales en la motivación e interés frente a nuevos aprendizajes.*

Como se observa en la figura 9, para las docentes la motivación en clase de los estudiantes en los últimos años ha sido pareja o con cierta disminución, así como los niños expresan que su interés es fluctuante a ciertos momentos o materias (figura 10). Sin embargo en un 68,8% de los alumnos encuestados consideran que le gustaría que se utilizaran jugos digitales en el desarrollo de las clases. Específicamente en la figura 11 se muestra que 7 de los 16 alumnos encuestados (48,3%), prefieren que sea un recurso a implementarse en el área de matemática, como principal materia a beneficiarse con la incorporación de nuevas didácticas y uso de tecnología.

Figura 9

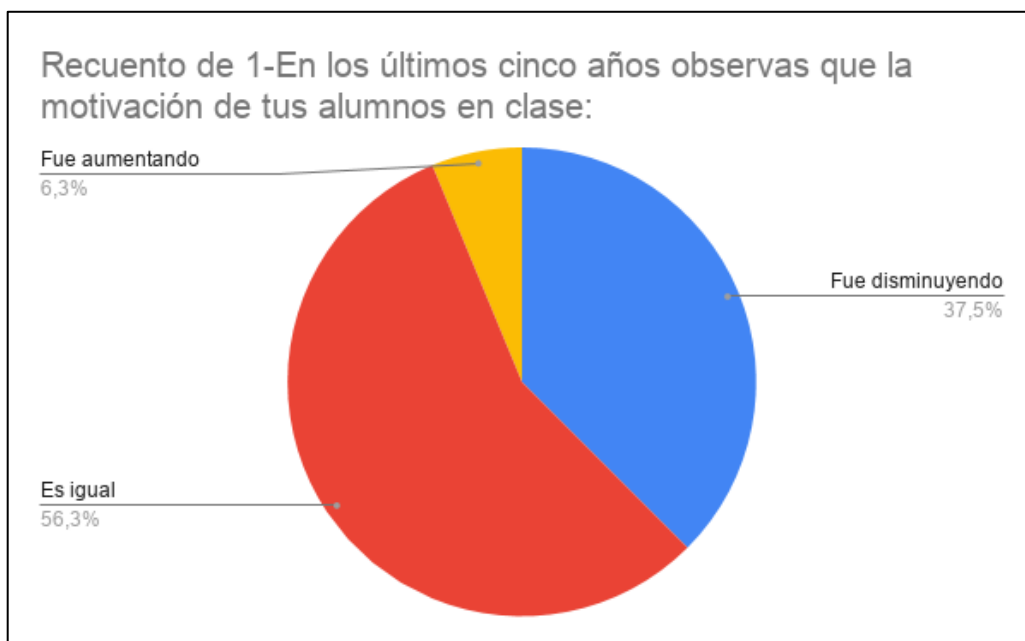


Figura 10

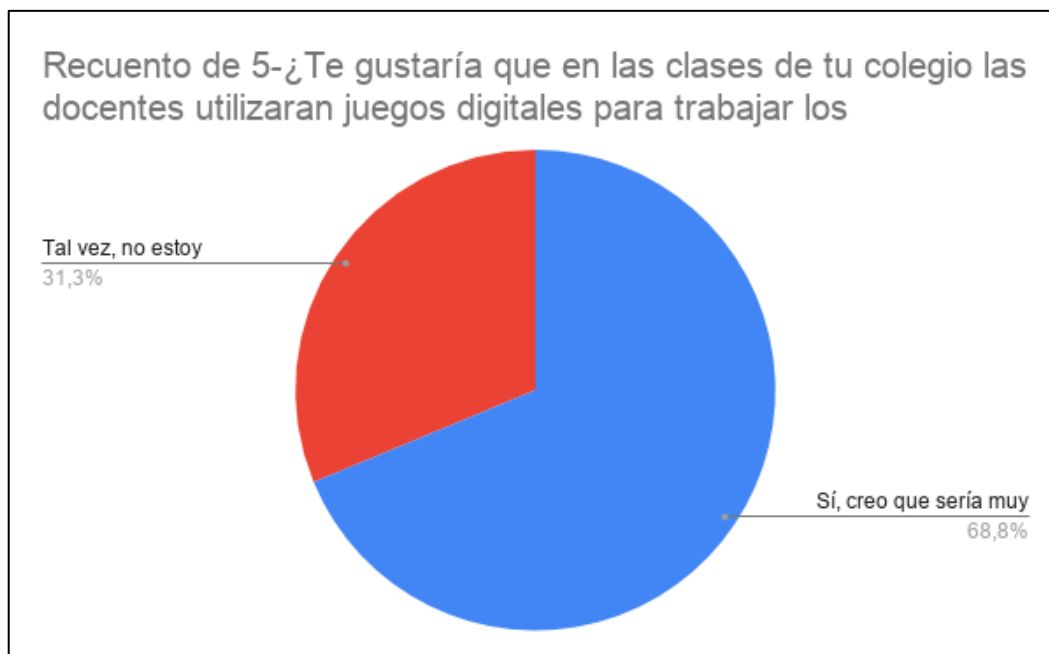
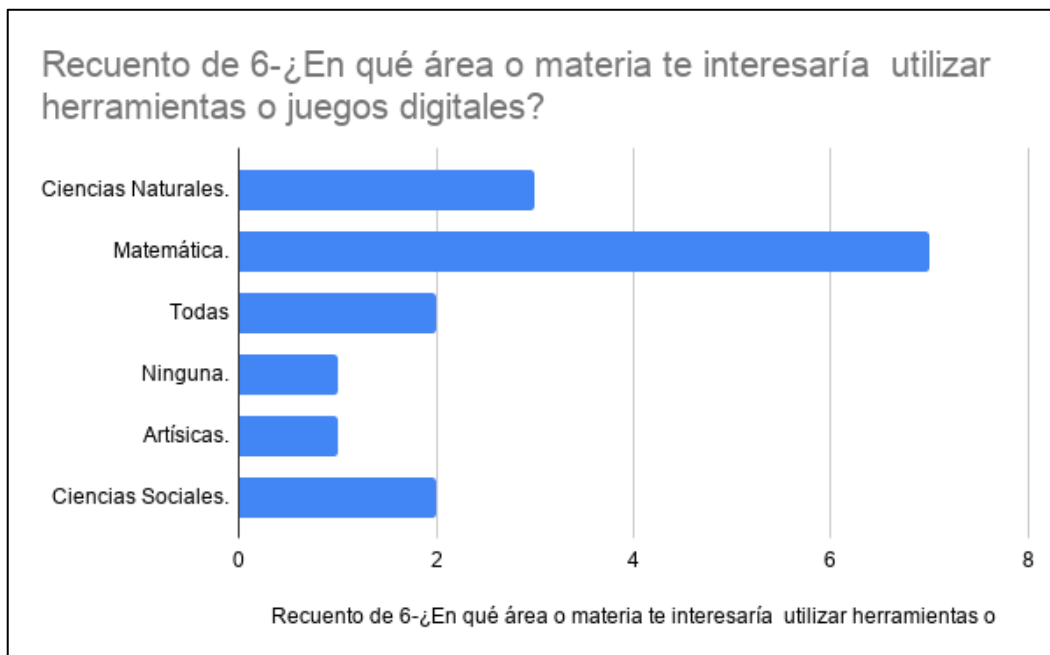


Figura 11



A continuación, en las figuras 12 y 13 se puede comparar las características de los juegos digitales que más les interesan a los alumnos, y en contra partida los aspectos que menos les entusiasman de las clases escolares. Se evidencia que en un 43,8% de los niños encuestados privilegian los “desafíos por niveles” que les proponen los video -juegos, como aspectos que los entusiasma a practicarlos de manera cotidiana. Y como aspectos menos motivadores 9 de los 16 alumnos encuestados (56,8%) respondieron que son las explicaciones extensas, y en un 25% los trabajos escritos. Por esto mismo se observa en las figuras de las preguntas 9 y 10 (gráficos 14 y 15), que en un 62,5% los alumnos quisieran que les propongan desafíos creativos para el desarrollo de sus tareas, así como un 31,3% quisiera que se implemente el uso de computadoras en el aula.

Figura 12

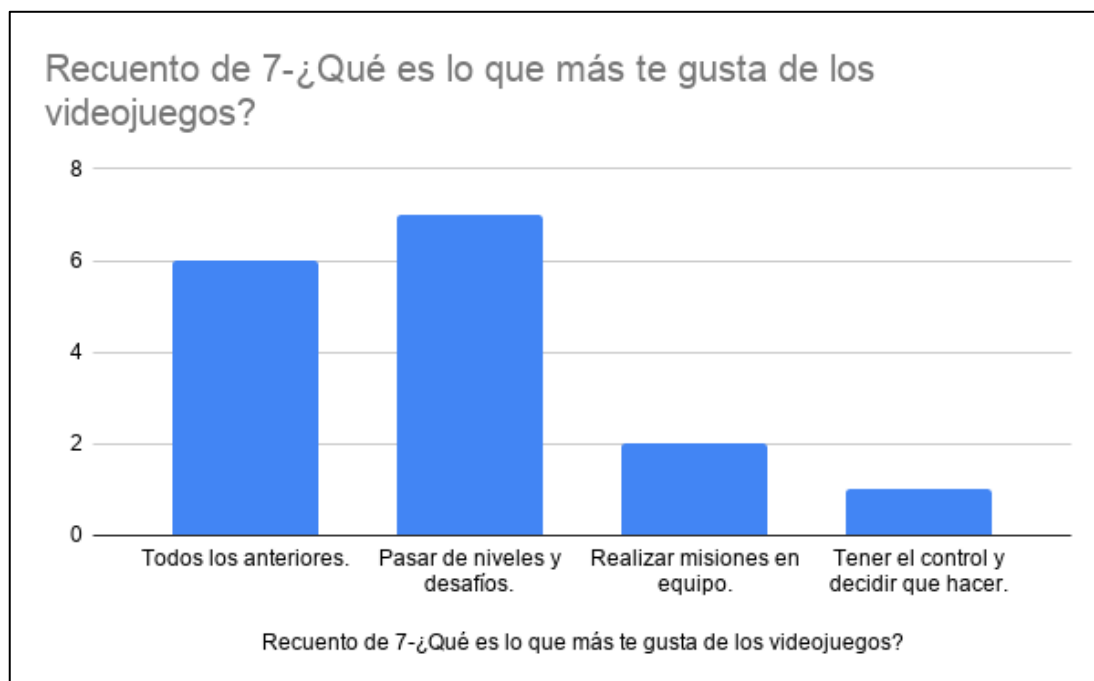


Figura 13

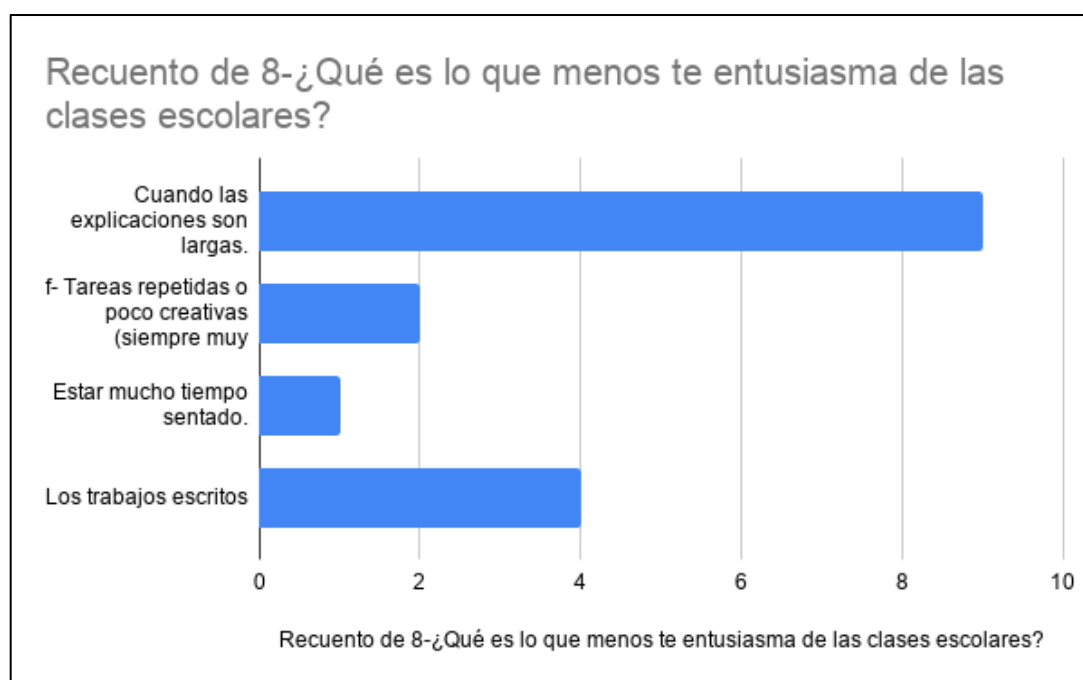


Figura 14

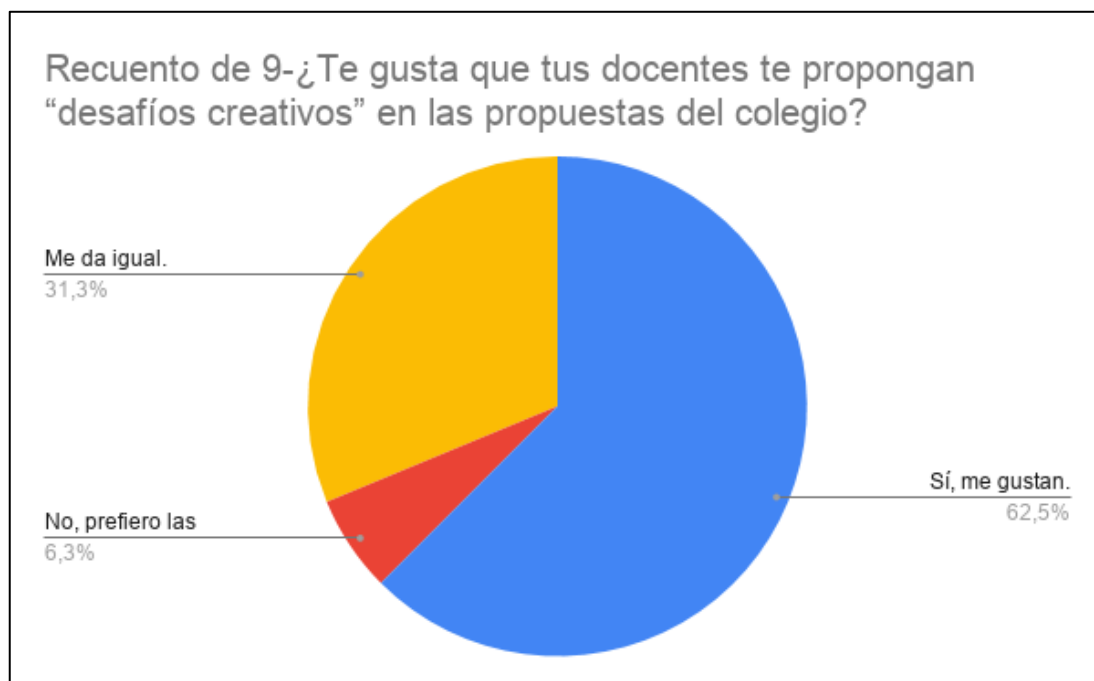
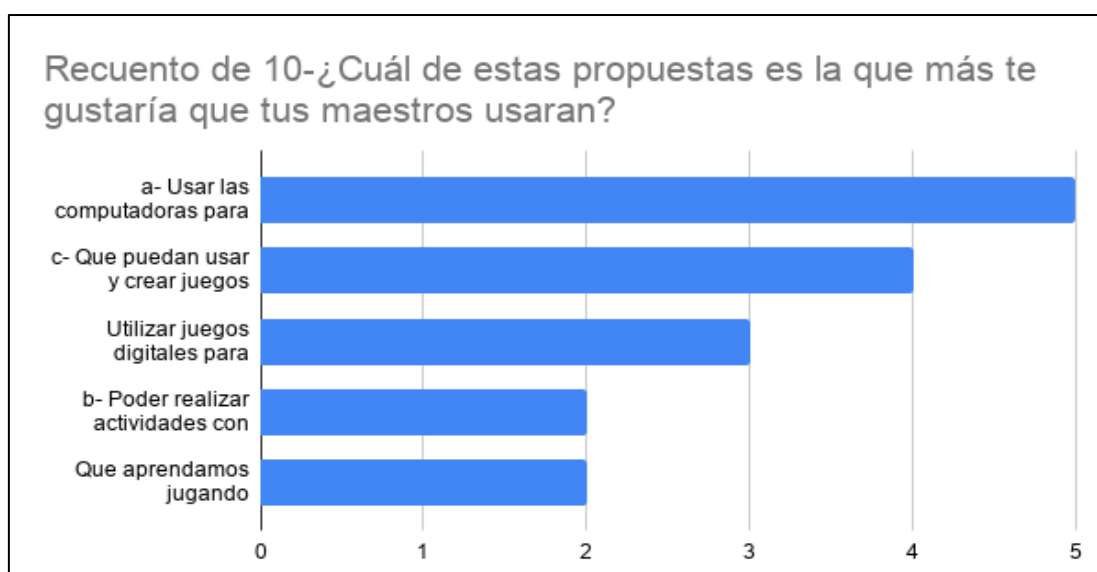


Figura 15



El tercer criterio se enfocó en, *conocer qué posibilidades actuales poseen los estudiantes para utilizar dispositivos tecnológicos personales, y qué recursos digitales usan habitualmente para realizar sus tareas escolares.*

Resulta evidente, en las figuras 16 y 17, que un 81,3% de los alumnos cuenta con dispositivos personales para utilizar en sus hogares para realizar las tareas escolares, pero que un 75% responde que las herramientas tecnológicas en sus colegios son compartidas y

no las utilizan en todas las aulas. También muestran que las docentes ya vienen utilizando recursos digitales para desarrollar los contenidos de cada área, un 50% para compartir videos explicativos (figura 18). Pero en un porcentaje también significativo (43,8%), ya implementan el uso de herramientas digitales para proponer juegos y realizar búsqueda de información.

En este punto se considera que las respuestas obtenidas muestran que el uso de herramientas digitales ya está incorporado a la modalidad de enseñanza y aprendizaje actual, y que las docentes están en búsqueda de incorporar cada vez mayores posibilidades didácticas de dichos recursos.

Figura 16

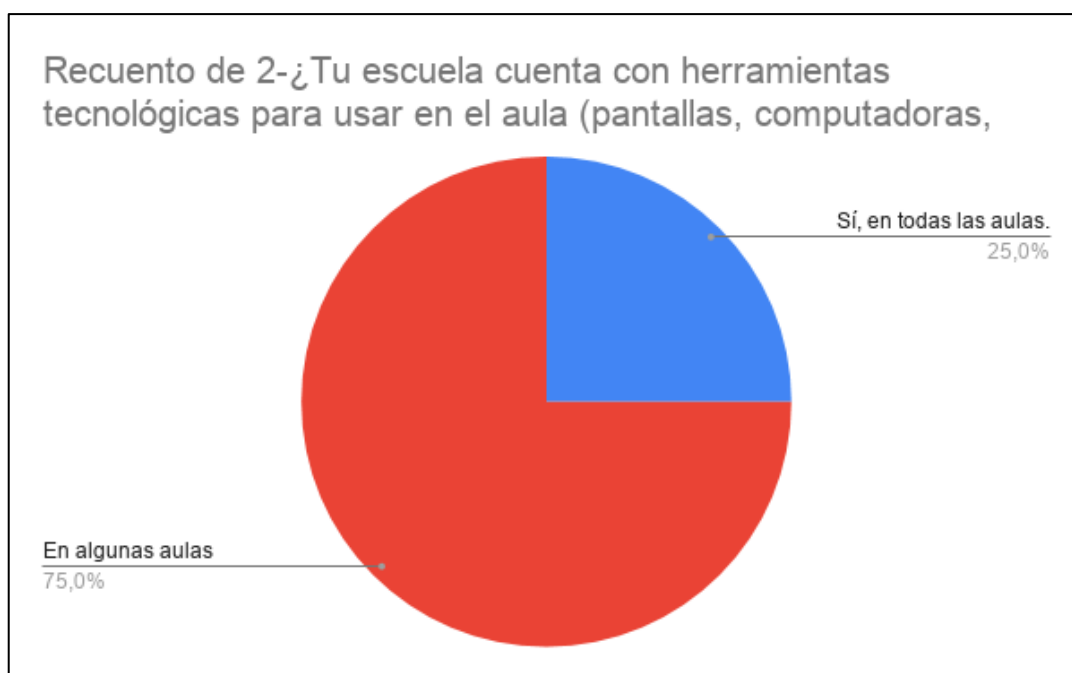


Figura 17

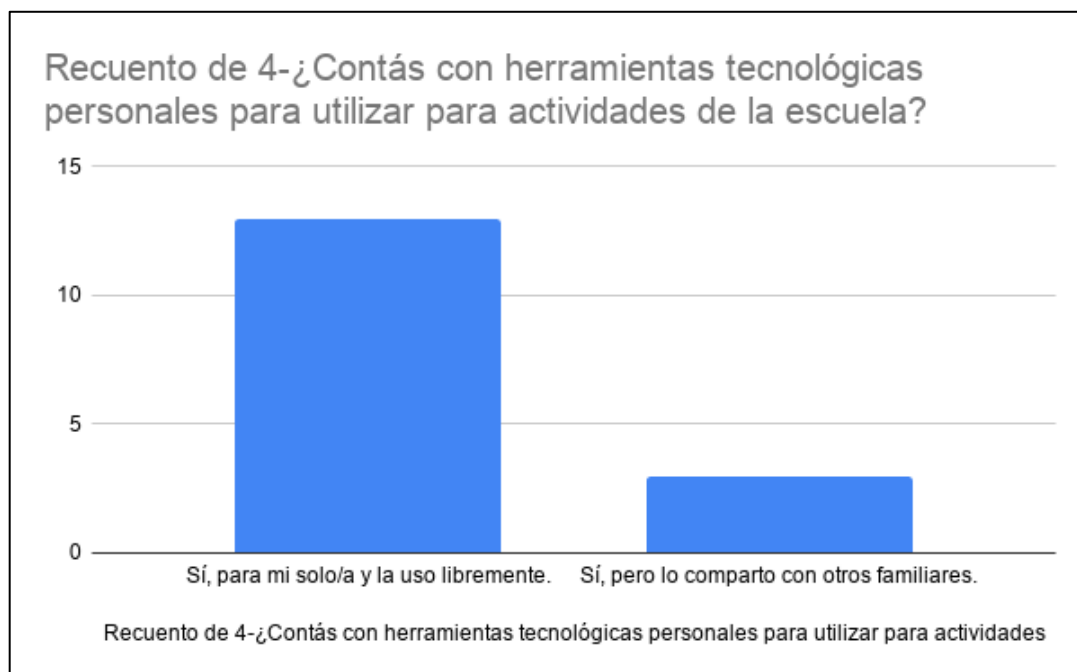
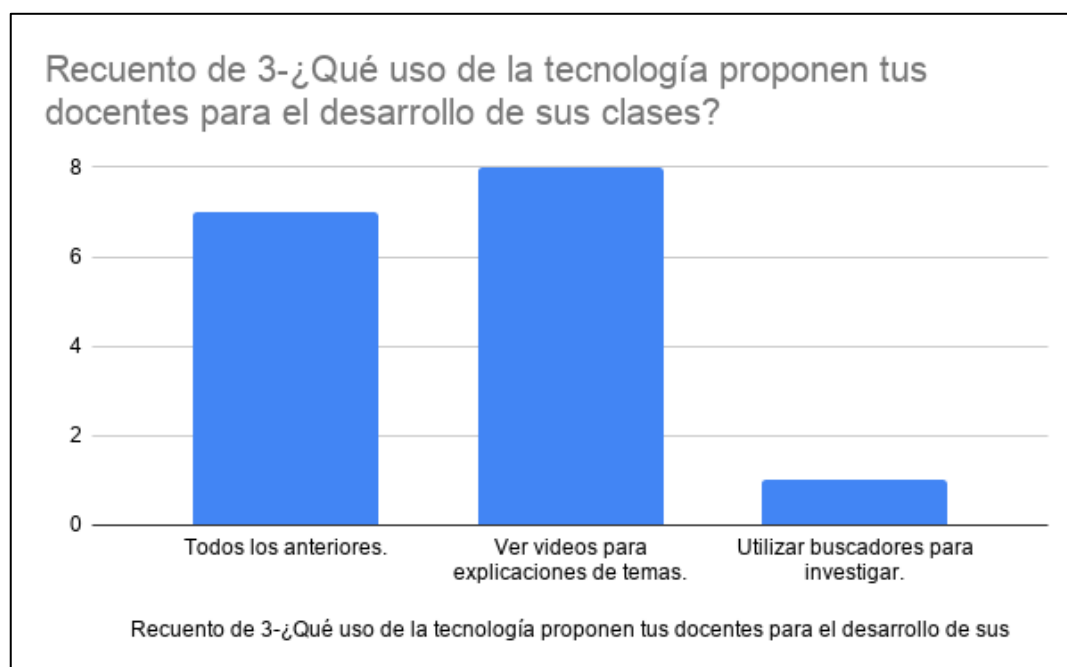


Figura 18



Por último, un cuarto criterio indagó *sobre el uso actual que realizan las docentes de herramientas digitales, y posibilidades de las instituciones escolares de brindar soporte tecnológico para el desarrollo de las clases.*

En este último punto se puede confirmar con las respuestas de las docentes algunas afirmaciones de los alumnos con respecto al uso actual de herramientas tecnológicas y posibilidades en las escuelas de dispositivos en las aulas.

Confirman con un 87,5% que utilizan la tecnología como herramienta de uso habitual tanto para planificar como para el dictado de clases. Y en concordancia con lo expresado anteriormente, un 68,8% dice proponer a sus alumnos diversas propuestas con uso de la tecnología, tanto juegos como videos explicativos o para búsqueda de información. Claramente lo que se observa en las figuras 19, 20 y 21, guarda común relación con lo analizado en el criterio anterior en función de las respuestas de los alumnos.

Figura 19

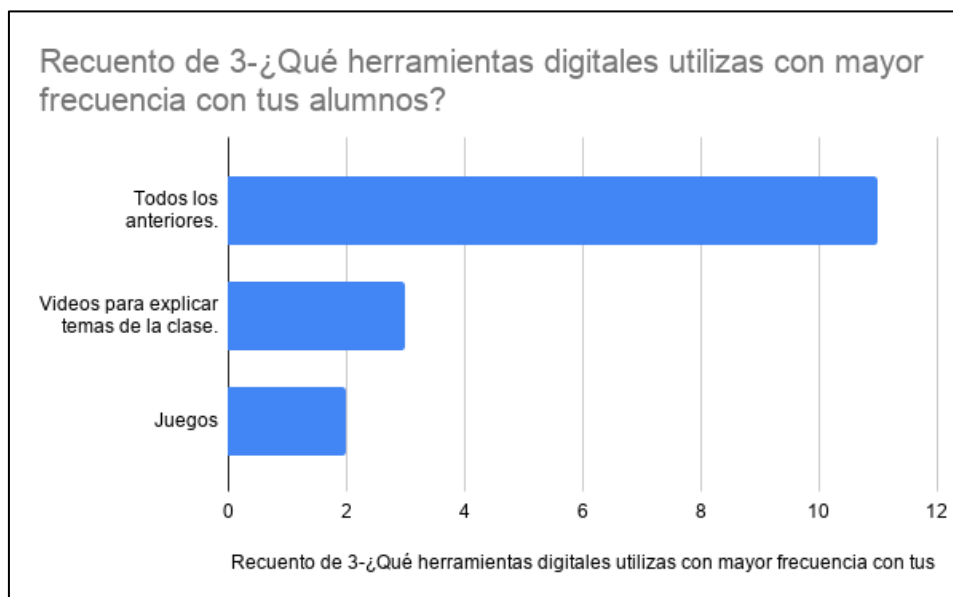


Figura 20

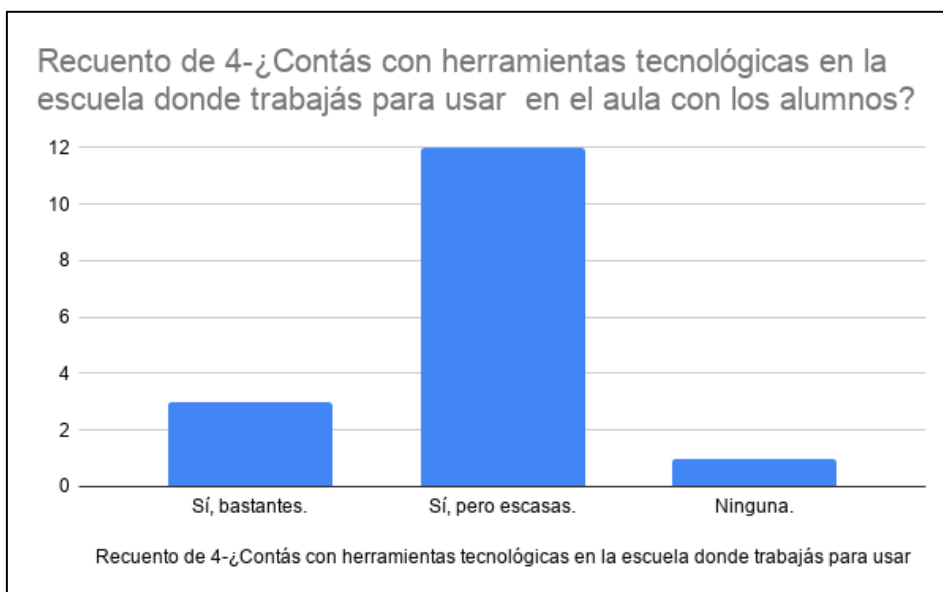
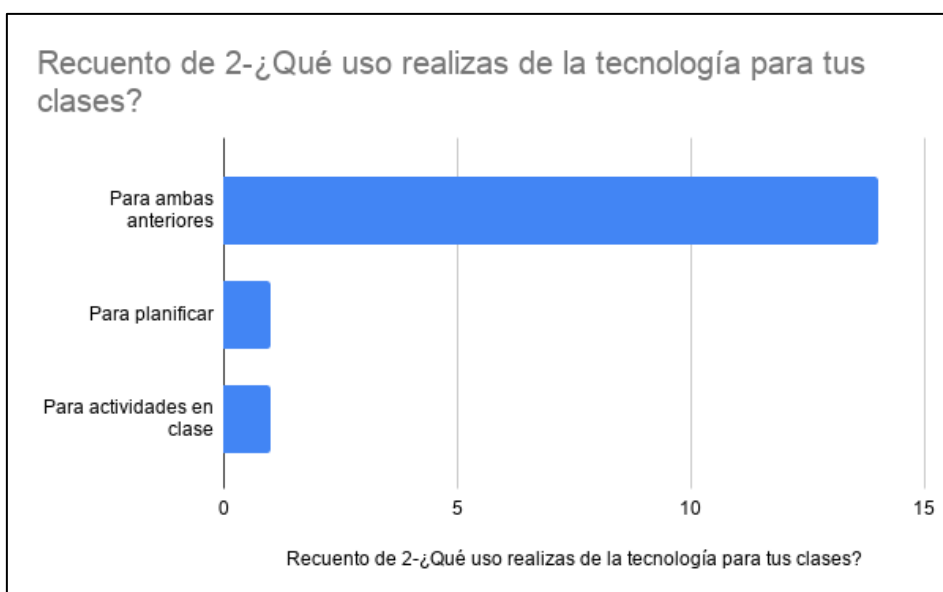


Figura 21



A modo de síntesis, se observa entonces en ambos grupos encuestados un interés significativo por implementar nuevas tecnologías en las clases académicas cotidianas. Así también se evidencian coincidencias en la idea de utilizar juegos y herramientas digitales para aumentar la motivación en las distintas áreas escolares, ya que el desarrollo de los contenidos sería más dinámico y participativo por parte de los estudiantes.

Es significativo que tanto docentes como alumnos señalan que se está utilizando actualmente recursos digitales para complementar las explicaciones y desarrollo de los temas de cada área escolar.

Finalizando, se considera que las principales características de los videojuegos y recursos digitales, podrían trasladarse y aplicarse a las prácticas docentes habituales para favorecer la motivación y participación activa de los alumnos. Se observa que los niños que cursan los últimos años de Nivel primario actualmente en C.A.B.A. poseen un uso cotidiano y habitual de herramientas y recursos tecnológicos, que permitiría una participación autónoma y activa en sus aprendizajes escolares. Asimismo se evidencia una buena aceptación por parte de las docentes de actualizar sus prácticas de enseñanza, utilizando cada vez con mayor cotidianeidad los recursos digitales desarrollados en estos últimos años.

Conclusiones

Luego de analizar los datos obtenidos en los cuestionarios, se puede pensar en ciertas concordancias y divergencias en relación a los autores citados en la introducción del presente estudio.

Los docentes evidencian una tendencia positiva hacia la incorporación de herramientas tecnológicas en el dictado de los contenidos de sus áreas, mostrando mayor aceptación al cambio de paradigma tradicional de enseñanza basada en el docente. En concordancia con lo expuesto por autores como Kapp (2012) y Kolb(2015), quienes destacan el avance del aprendizaje experimental o vivencial para beneficiar mayor participación activa de los alumnos.

Se pudo evidenciar entre las docentes encuestadas un buen nivel de aceptación ante la posibilidad de incluir ludificación en las aulas con el fin de enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje, tal cual lo plantean autores como Virginia Gaitán (2014), Foncubierta y Rodríguez (2013), entre otros.

En la misma línea, los resultados muestran coherencia con el planteo del autor Del Moral Pérez (2014), quien señala la necesidad de planificar rigurosamente la incorporación de juegos digitales para que se logren los resultados perseguidos. Las docentes encuestadas

expresaron la necesidad de mayor capacitación y formación en herramientas digitales, así como tiempo para planificar dichas clases.

Es significativo destacar que el presente estudio se realizó en 2020, año en que la sociedad estuvo atravesada por una pandemia mundial de Coronavirus que llevó a aislamiento social obligatorio, por lo cual las clases y enseñanza en general fueron de manera virtual. Las docentes durante este año han utilizado la tecnología como método y herramienta de trabajo cotidiano, para poder dar respuesta al contexto de emergencia. Por esto mismo, la posición actual de los docentes parece haberse modificado, y ya no se evidencia la resistencia a utilizar tecnología en sus prácticas docentes cotidianas, que señalaban algunos autores años atrás.

Por esto mismo, se destaca lo expresado por el autor González-Fernández (2018), que es importante contemplar las necesidades contextuales en las estrategias tecnopedagógicas.

En cuanto a los antecedentes y estudios previos citados, se ha evidenciado que en el área de Ciencias sociales las experiencias han sido muy positivas entre los alumnos para aumentar su interés, motivación y participación en los contenidos estudiados. Fueron tres las experiencias previas citadas, uno en Argentina en 2009, otro en España en 2014 y asimismo en Perú en 2015, donde los resultados fueron muy positivos en la participación de los alumnos para aprender temas de historia por medio de juegos digitales y trabajo colaborativo. En el caso de los estudiantes encuestados en el presente estudio, expresaron de manera positiva incluir el uso de juegos digitales en las áreas de matemática y Ciencias, principalmente.

Sin embargo un alto porcentaje de docentes consideró que el uso de juegos digitales podría beneficiar la motivación y participación en todas las áreas escolares. Esto mismo se demostraba en el estudio realizado en España, en las clases de educación musical. Se pensaría entonces, que incorporar didácticas con uso de tecnología sería muy flexible a las diversas áreas y contenidos a enseñar.

Nuevas líneas de investigación.

Luego de haber finalizado el presente estudio se considera que sería un aporte significativo poder ampliar la muestra en otras ciudades o provincias de Argentina, que permitan comparar las posibilidades y recursos digitales reales que existen en la actualidad en nuestro país. Una investigación más amplia, contemplando poblaciones geográficas más diversas, podría aportar datos significativos para planificar políticas públicas de actualización tecnológica y didáctica, así como para organizar capacitaciones sobre el tema propuesto: ludificación digital.

Referencias

- Amezcuaga Aguilar, T., (2018) “Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación” <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17051>
- Banfield, J. & Wilkerson, J. (2014) Incrementar la motivación intrínseca y la autoeficacia del estudiante a través de la pedagogía de la gamificación *Temas contemporáneos en la investigación sobre educación*, v7 n4 p291-298 2014.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1073237.pdf>.
- Del-Moral-Pérez, M. E., Guzmán-Duque, A. P. & Fernández, L.C. (2014) “Serious Games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de primaria”. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 47. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec47/n47_DelMoral-Guzman-Fernandez.html
- Duek, C., (2014) *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*. Ed. Capital Intelectual, Argentina.
- Evaristo Chiyong, I., Vega-Velarde, M., Navarro, R., y Nakano, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35-52.
<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>.
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen. <https://goo.gl/UE491F>
- García, M. y Raposo, M. (2013). Trabajando con videojuegos en el aula una experiencia con wiimusic. *Tendencias pedagógicas*, Nº 22, 2013, 45-58.
<file:///C:/Users/Osval/Downloads/Dialnet-trabajandoConVideojuegosEnElAula-4656516.pdf>.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García-Aretio, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>
- González-Fernández, M. (2018). Percepción del desempeño docente-estudiante en la modalidad mixta desde una mirada ecosistémica / Perception of teacher-student performance in the mixed mode from an ecosystemic perspective. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 346-370. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.346>.

- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Interamericana.
- Kapp, K. (2012), *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, Pfeiffer, May.
- Kolb, D. (2015) El aprendizaje experimental de Kolb, *Red educa*. <https://www.rededuca.net/kiosco/catedra/el-aprendizaje-experimental-de-kolb>
- Lacasa, P. (2011) *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Morata, http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=+para+que+sirven+los+juegos+virtuales&ots=JnhxjhBnZZ&sig=cNundl_bVlXThJTiczUaoG9aRk#v=onepage&q=para%20que%20sirven%20los%20juegos%20virtuales&f=false
- Ley Nacional de Educación argentina, 26.206, (2006). <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>
- Lipsman, M. (2016). La innovación con tecnologías en las propuestas de enseñanza de grado. En M. Insaurrealde (comp.). *La enseñanza en la educación superior. Investigaciones, experiencias y desafíos* (pp. 139-156). Noveduc.
- Marín, I. y Hierro, E., (2014) Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Recuperado de: www.immamarin.com/2013/11/presentamos-el-libro-gamificacion
- Parente, D., (2016) Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. (11-24). https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2016/166455/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf
- Pierella, M. (2014). La autoridad de los profesores desde la perspectiva estudiantil. *Revista Brasileira de Educação*, 19(59), 893-912. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782014000900005>
- Resolución Nacional de Educación 244/15 (2015) http://168.83.90.80/consejo/resoluciones/cf_resoluciones.html#2015
- Segal, A. y Perazza, R. (2013) Reflexiones sobre los videojuegos en la escuela, *Revista Educación y Ciudad* <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/58/48>

- Turpo, O. (2014). Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. RED. Revista de Educación a Distancia, núm. 39, septiembre-diciembre, pp. 89-103 Universidad de Murcia Murcia, España
- Vence Pájaro, L. (2014) Uso pedagógico de las TICs para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender. *Congreso Iberoamericano de Ciencias, Tecnología y Educación*, Bs. As. Argentina.
- Zepeda-Hernández, S.; Abascal R. y López E. Integración de la gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, vol. 12, núm. 6, julio-diciembre, 2016, pp. 315-325 Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>
- Woolfolk Hoy, A., y Tschannen-Moran, M. (1999). Implications of cognitive approaches to peer learning for teacher education. *Cognitive perspectives on peer learning*, 257-284.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge. Creative Education, Vol.7 No.10.
[https://www.scirp.org/\(S\(i43dyn45teexjx455qlt3d2q\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1808930](https://www.scirp.org/(S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1808930)

Anexos

Formulario de consentimiento informado (para docentes).

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer mi experiencia y opinión sobre uso de recursos digitales en el aula, con la finalidad de participar de un trabajo integrador final de la carrera de Licenciatura en Psicopedagogía. Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los formularios que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del mismo.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales UFLO. y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Nombre y Apellido:

Fecha:

Acepto participar: si-no

Cuestionario para docentes (al final se adjunta el link del formulario Google)

1- En los últimos cinco años observas que la motivación de tus alumnos en clase:

- a. Fue aumentando
- b. Es igual
- c. Fue disminuyendo.

2- ¿Qué uso realizas de la tecnología para tus clases?

- a- Para planificar
- b- Para actividades en clase
- c- Para ambas
- d- Ninguna

3- ¿Qué herramientas digitales utilizas con mayor frecuencia con tus alumnos?

- a. Buscadores para investigar
- b. Juegos
- c. Videos para explicar temas
- d. Todos
- e. Ninguno

4- ¿Contás con herramientas tecnológicas en la escuela donde trabajás para usar en el aula con los alumnos?

- a. Si, bastantes.
- b. Sí, pero son escasas.
- c. Ninguna.

5- ¿Conoces el significado de ludificación?

- a- Sí
- b- No
- c- Muy poco

6- ¿Utilizas juegos en el desarrollo de tus clases?

- a- Siempre

b- A veces

c- Nunca

7- Consideras que incluir herramientas y juegos digitales en el desarrollo de las clases puede favorecer la motivación y participación de los alumnos:

a- Sí

b- No

c- Un poco

8- ¿Consideras que incluir herramientas digitales en tus clases :

a- Facilitaría tu tarea

b- Sería trabajo extra.

c- Sería igual

9- Implementar juegos digitales en tu escuela sería:

a- Posible.

b- Difícil de implementar.

c- No están las condiciones para ello.

10- ¿Qué área o materia consideras que incluir dinámicas de los juegos digitales pueda mejorar la participación y motivación de los alumnos?

a- Matemática.

b- PDL.

c- Ciencias Sociales.

d- Ciencias Naturales.

e- Artísticas.

f- Todas.

g- Ninguna.

11- Personalmente te parece que incluir herramientas y juegos digitales en el desarrollo de las clases es

a- Muy interesante.

b- Algo interesante.

c- Nada interesante.

12- ¿Cuál te parece que es la mayor necesidad a la hora de implementar herramientas y recursos digitales en las prácticas cotidianas?

- a-** Capacitación.
- b-** Recursos tecnológicos disponibles en las escuelas.
- c-** Tiempo para planificar y organizar las clases.
- d-** Todas las anteriores.

Enlace del formulario:

<https://docs.google.com/forms/d/1prV2gqWflEplZb8FW3DxbmRaT9bN8k8WrsrimYqtUo/edit>

Formulario de consentimiento informado para alumnos.

Como adulto responsable del niño/a que responderá el siguiente formulario me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer la opinión de mi hijo/a sobre el uso de recursos digitales en el aula, con la finalidad de participar de un trabajo integrador final de la carrera de Licenciatura en Psicopedagogía. Su participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los formularios que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándose del mismo.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando su privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales UFLO. y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a sinvestydes@uflo.edu.ar (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Nombre y apellido del padre/madre o tutor:

Fecha: octubre

Acepto que mi hijo/a participe de la encuesta: si-no

Cuestionario para alumnos (al final adjunto el link del formulario Google)

- 1- ¿Cuándo estás en clase en el aula te sentís entusiasmado por aprender con ganas de participar?**
 - a- Siempre.
 - b- A veces.
 - c- En alguna materia en especial.
 - d- Nunca

- 2- ¿Tu escuela cuenta con herramientas tecnológicas para usar en el aula (pantallas, computadoras, tablets, etc.)?**
 - a- Si, en todas las aulas.
 - b- En algunas aulas
 - c- No, en ninguna.

- 3- ¿Qué uso de la tecnología proponen tus docentes para el desarrollo de sus clases?**
 - a- Utilizar buscadores para investigar.
 - b- Ver videos para explicaciones de temas.
 - c- Usar juegos digitales para practicar lo aprendido.
 - d- Todos los anteriores
 - e- Ninguno

- 4- ¿Contás con herramientas tecnológicas personales para utilizar para actividades de la escuela?**
 - a- Si, para mí solo y la uso libremente.
 - b- Sí, pero es de la familia y la comparto.
 - c- No.

- 5- ¿Te gustaría que en las clases de tu colegio las docentes utilizaran juegos digitales para trabajar los contenidos?**
 - a- Sí me parece interesante.
 - b- Tal vez, no estoy seguro que sea mejor.
 - c- No me parece.

6- ¿En qué área o materia te interesaría utilizar herramientas o juegos digitales?

- a- Matemática
- b- Prácticas del Lenguaje
- c- Ciencias Sociales
- d- Ciencias Naturales
- e- Artísticas.
- f- Todas
- g- Ninguna.

7- ¿Qué es lo que más te gusta de los videojuegos?

- a- Sus gráficos y música
- b- Pasar niveles y desafíos.
- c- Las recompensas
- d- Realizar misiones en equipo.
- e- Que son dinámicos y fáciles de aprender a jugar.
- f- Tener el control y decidir qué hacer.
- g- Todos los anteriores.

8- ¿Qué es lo que menos te entusiasma de las clases escolares?

- a- Cuando hay que leer mucho.
- b- Cuando las explicaciones son largas.
- c- El trabajo escrito.
- d- Participar poco.
- e- Estar mucho tiempo sentado.
- f- Tareas repetidas o poco creativas (siempre muy parecidas).

9- ¿Te gusta que tus docentes te propongan “desafíos creativos” en las propuestas del colegio?

- a- Sí, me gustan.
- b- Me da igual.
- c- No, prefiero actividades de consignas escritas para responder.

10- ¿Cuál de estas propuestas es la que más te gustaría que tus maestros usaran?

- a- Usar las computadoras para trabajar en vez de carpetas y cuadernos.

- b- Poder realizar actividades con videos y medios visuales en lugar de tareas escritas.
- c- Que puedan usar y crear juegos tradicionales en las clases para practicar lo aprendido.
- d- Utilizar juegos digitales para aprender o practicar algunos temas de la clase.

Enlace del formulario:

<https://docs.google.com/forms/d/1iQsQP9dPpq2Sd4gsVRwnHICzP5352BGliXfsatc3QLM/edit>