

Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales

Good teaching practices with digital games

Rocío Yuste Tosina
Universidad de Extremadura
Cáceres. España royuste@gmail.com

Graciela Esnaola
Univ. Nac.de Tres de Febrero.
Pcia. de Bs. As. Argentina
graesnaola@gmail.com

María Beatriz de Ansó
Univ. Nac. de Tres de Febrero. Pcia.
de Bs. As. Argentina.
mariabeatrizdeanso@gmail.com

Resumen

El presente trabajo describe el diseño de investigación de una tesis doctoral titulada *Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*.

Nuestro objetivo es pensar la gamificación como tendencia clave en entornos educativos y definiendo buenas prácticas de ludificación de la enseñanza.

El encuadre metodológico elegido es un enfoque mixto de alcance descriptivo; la combinación de un tratamiento cuantitativo y cualitativo favorece la comprensión integral del estudio.

La investigación abarca la búsqueda de indicios significativos de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos; la detección y descripción de factores interrelacionados que operan como facilitadores u obstáculos en estas prácticas y la interpretación pedagógico-didáctica que permita una re elaboración de constructos teóricos que las fundamenten.

A partir del análisis de los datos se construyen instrumentos pedagógicos para el análisis de buenas prácticas docentes con videojuegos. Y como resultado de esta indagación se brindan lineamientos para diseñar un modelo educativo basado en la inclusión de juegos digitales en el proceso de enseñanzaaprendizaje.

Palabras Clave – pedagogía lúdica; buenas prácticas de enseñanza; videojuegos

Abstract

The present work describes the research design of a doctoral thesis titled *Ludic Pedagogies of innovation: good teaching practices with digital games*.

Our goal is to think of gamification as a key trend in educational environments and defining good practices of teaching ludication.

The chosen methodological framework is a mixed approach of descriptive scope; the combination of a quantitative and qualitative treatment favors a comprehensive understanding of the study.

The investigation includes the search for meaningful evidence of good practices of teaching with video games; the detection and description of interrelated factors that act as facilitators or obstacles in these practices and the pedagogical-didactic interpretation that allows a re-elaboration of theoretical constructs that base them.

Based on the analysis of the data, pedagogical instruments are built for the analysis of good teaching practices with videogames. And as a result of this inquiry, guidelines are provided to design an educational model based on the inclusion of digital games in the teaching-learning process.

Key words: ludic pedagogy; good teaching practices; videogames.



I. INTRODUCCIÓN

El Observatorio de Tendencias de Coolhunting Community (2016) ha elaborado un decálogo de las Nuevas tendencias en educación. El informe propone un conjunto de “directrices emergentes e innovadoras para alcanzar la excelencia en el ámbito educativo”. Una de las tendencias referenciadas es la gamificación o uso de dinámicas de juego en entornos no lúdicos.

Ludificar es incorporar videojuegos o dinámicas de juego con intencionalidad educativa en entornos de aprendizaje. Este trabajo se propone contextualizar la inclusión de juegos digitales en el aula y caracterizar, describir y analizar buenas prácticas de enseñanza con videojuegos como recursos educativos.

Los juegos digitales son objetos culturales y por lo tanto son objetos de conocimiento que vehiculizan valores, saberes, sentires, contradicciones, de nuestro tiempo y también son mediadores capaces de colonizar las formas pluriculturales de las sociedades actuales. El reconocimiento de su potencial educativo, capaz de desarrollar competencias cognitivas, emocionales, psicomotrices, impulsó a los sistemas de educación a incorporar videojuegos en las aulas y a diseñar modelos ludificados de enseñanza.

El estudio indaga los aspectos que conforman la cultura lúdica de los docentes, presenta instrumentos pedagógicos para evaluar juegos digitales como recursos didácticos, y guías de autoevaluación de buenas prácticas de enseñanza con objetos videolúdicos.

II. EL ENFOQUE PEDAGÓGICO: INNOVACIÓN Y LUDIFICACIÓN

El marco teórico de la investigación sobre la cultura lúdica docente y las buenas prácticas de enseñanza con videojuegos se construyó a partir de los conceptos históricos de pedagogía y de pedagogía lúdica mediada por tecnologías de innovación. Son conceptos de este marco teórico las teorías de enseñanza, la tecnología educativa, las pedagogías lúdicas y los juegos digitales.

La innovación educativa con mediación tecnológica reconoce como tendencia clave en la era digital a la ludificación de los procesos de enseñanza. Pero requiere docentes formados en competencias pedagógicas, digitales, comunicacionales (Proyecto DeSeCo, 2001)

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) aportan herramientas de alto impacto como mediadores en procesos de innovación. “Los cambios tecnológicos afectan y son afectados de manera interactiva por una serie de otros cambios sociales y culturales – una cultura de la movilidad, de colaboración, de “info-entretenimiento”, videojuegos, redes sociales y de comunicación a escala mundial, literalmente” (Burbules, 2012, p. 6).

En este nuevo paradigma de enseñanza ludificada, Esnaola (2011, p. 177) propone:

[...] la configuración de un Entorno de Enseñanza que genere la formación de comunidades de aprendizaje en torno a prácticas colaborativas que faciliten la generación de “experiencias óptimas” potenciadoras del pensamiento creativo... condiciones propias de una pedagogía lúdica incidental.

En tiempos de red se conforman nuevos modos de percibir ligados a las competencias cognitivas que desarrollan las tecnologías digitales. Estas tecnologías digitales pueden considerarse herramientas cognitivas, como afirman Esnaola, Ottaviano y Palacios (2015, p. 66) que vehiculizan la digitalización de la palabra, a través de la migración de soportes analógicos a soportes virtuales. La cultura visual y la cultura alfabética se reconfiguran en el discurso hipermedial, que canaliza la virtualización de la lectura y la escritura, deslocaliza la información y habilita la interpretación polisémica de mensajes.

Los sujetos socializados en competencias tecnológicas modelan una identidad digital de ciudadanía global. Esto requiere, tal como describe Area (2014) un proceso de alfabetización en medios que abarca:

Alfabetizaciones centradas bien en la adquisición de las competencias de producción y análisis del lenguaje audiovisual, en el dominio del uso de los recursos y lenguajes informáticos, o en el desarrollo de habilidades de búsqueda, selección y reconstrucción de la información. Por ello, muchos expertos han empezado a proponer nuevas alfabetizaciones: alfabetización audiovisual, alfabetización digital, alfabetización informacional (p. 3).

Un ciudadano multialfabetizado posee competencias tecnológicas multimodales, habilidades comunicacionales para expresarse con eficiencia por diversas vías, capacidades intelectuales para gestionar información y transformarla en conocimiento, formación ética y pensamiento crítico para desempeñarse en la participación democrática (Area, 2014).

Un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje por su sigla en inglés) “[...] es el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Adell y Castañeda, 2010, p. 123). Las partes del PLE incluyen herramientas de lectura, herramientas y estrategias de reflexión y herramientas de relación para compartir la información. La gestión personal del PLE fortalece el empoderamiento y es una poderosa herramienta de metacognición. Construir PLE es “aprender a aprender en la era digital”. Se trata entonces de “[...] que el contexto socio-tecnológico genere un nuevo modelo de escuela que responda a las necesidades formativas de los ciudadanos. (Castañeda y Adell, 2013, p.24).

La multiplicidad de canales de comunicación es la vía que permite la irrupción de las narrativas transmedia. El concepto de *transmedia storytelling* pertenece a Jenkins: *La narración transmediática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y*

coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia (2014).

Los principios de la narración transmediática dan cuenta de la relación entre los tres conceptos que constituyen la cultura de la convergencia: convergencia mediática; inteligencia colectiva y cultura participativa.

En la misma línea de análisis Scolari (2014) afirma que la narrativa transmedia se caracteriza por ser un relato que se comunica a través de múltiples medios y plataformas y sus receptores producen textos que enriquecen la narrativa. La novedad de la narrativa transmedia consiste en reagrupar a las audiencias alrededor del mensaje y no ya alrededor del medio. Los discursos políticos, científicos, artísticos, religiosos, encuentran en las narrativas transmedia nuevas formas de divulgación (Scolari, 2014, ps. 71-72). Esto abre una perspectiva muy interesante para cuestionar el discurso pedagógico y pensar las narrativas escolares.

En este complejo escenario de transversalidad mediática nos interesa enfocarnos en los elementos que definen a los juegos digitales, como mediadores educativos, considerando sus mecánicas, dinámicas, formatos, narrativas, soportes, estéticas.

“Por juegos digitales se entienden juegos *on line*, de ordenador, con videoconsolas, sobre teléfonos móviles y, en general, cualquier juego facilitado por las TIC” (Blat, Arcos, & Sayago, 2012 p. 17) Los videojuegos son un “hipergénero artístico emergente” de la cultura contemporánea “[...] definición que señala a la convergencia de géneros y estilos en un producto novedoso por lo particular de su estructura” (Esnaola, 2009 p. 9).

Sanchez I Peris (2013) describe a los videojuegos en términos de:

[...] formato tecnológico que socializa a nuestros niños en la cultura lúdica ocupando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores. [...] en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social (p. 15).

Entendemos como buenas prácticas de enseñanza con videojuegos al conjunto de acciones pedagógicas (diagnóstico, planificación, ejecución, control y evaluación del proceso educativo) que incorporan a los juegos digitales como recursos educativos y logran satisfactorios resultados de aprendizaje.

Las buenas prácticas de enseñanza mediadas por tecnologías digitales abarcan por lo tanto las diferentes dimensiones del proceso educativo que incluyen las políticas públicas en materia de educación; las cuestiones relativas a la gestión y administración de las escuelas; las competencias pedagógicas, la formación del profesorado y la gestión del conocimiento. Y todas estas dimensiones deben ser evaluadas a la luz de los principios de la calidad educativa.

Las TIC son las que facilitan de manera creativa y lúdica la interdisciplinariedad o transdisciplinariedad del currículo vigente y creemos que las buenas prácticas están ligadas, en primer lugar, a este carácter interdisciplinario que se facilita con las TIC. (Jerí Rodríguez, 2008)

Pensar en videojuegos como objetos mediadores de aprendizaje en las aulas es integrar el relato lúdico al relato pedagógico. Para construir un ambiente ludificado de enseñanza es necesario: conocer las posibilidades de los videojuegos como recursos mediadores de aprendizajes, facilitar la accesibilidad a entornos educativos ludificados, favorecer la usabilidad de juegos digitales de complejidad creciente y aprovechar la ubicuidad de los dispositivos móviles, además de otras plataformas, en beneficio de la jugabilidad como territorio virtual de aprendizajes. Un modelo ludificado es:

Un enfoque de aprendizaje que enfatiza el compromiso, el aprendizaje en la práctica, la colaboración, la reflexión, la repetición, la retroalimentación frecuente y el compartir. Las actividades de aprendizaje se estructuran en torno a los retos de la vida real o de ficción que obligan a los alumnos a tomar una variedad de roles a medida que se identifican de manera activa y buscan las herramientas y la información multidisciplinar que necesitan para generar soluciones. También, está asociado directamente al conocido como aprendizaje basado en los retos o en problemas. (Revuelta, 2014)

Estos nuevos modos de aprender interpelan los viejos modos de enseñar.

Esta vivencia de implicación y compromiso en las actividades ludificadas propuestas remite a las experiencias “*flow*” de Csikszentmihalyi. “Nunca antes, un producto cultural ha proporcionado tantas cantidades de experiencias “*flow*” como los videojuegos” (Revuelta, 2013).

La pedagogía lúdica sostiene que no existen secuencias únicas y recorridos didácticos unidireccionales (Revuelta y Esnaola, 2013).

Para diseñar un Aula *gamer* hay que atender a los aspectos pedagógicos: Función, Estrategia didáctica, Usuarios, Entorno (Del Moral, 2012), y a los elementos técnicos y contextuales que requiere el uso de videojuegos en el aula.

III EL ENFOQUE METODOLÓGICO

La investigación que se propone como Tesis Doctoral pretende caracterizar, describir y analizar buenas prácticas de enseñanza mediadas por videojuegos como recursos educativos.

Los criterios que justifican este estudio, presentados por Hernández Sampieri, (2006) son: Conveniencia; Relevancia social; Implicaciones prácticas; Valor teórico y Utilidad metodológica.

El encuadre metodológico elegido para guiar la investigación se fundamenta en un enfoque mixto de alcance descriptivo, que favorece un tratamiento cuantitativo y cualitativo para la interpretación integral del problema planteado. Como refleja Hiebert (2007) ambos métodos son compatibles y necesarios:

Los estudios cualitativos a pequeña escala y los estudios cuantitativos a gran escala son esenciales para construir conocimiento base teóricamente fundamentado y útil para

la práctica de la enseñanza. Ninguno de estos tipos de estudios es suficiente; ambos son necesarios. (p.398)

Los criterios de validación para los métodos mixtos adoptados son: relevancia, transparencia, necesidad de integración de los hallazgos y lógica de uso de la investigación mixta (Castro y Godino, 2011).

El enfoque metodológico abarca la búsqueda de indicios significativos de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos; la detección y descripción de factores interrelacionados que operan como obstáculos o facilitadores en estas prácticas y la interpretación pedagógico-didáctica que permita una reelaboración de constructos teóricos que las fundamenten.

El proceso de investigación se desarrolló en las siguientes fases:

Fase inicial: tiempo de acercamiento a la problemática de la inclusión de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje, que permitió esclarecer el problema a investigar y diseñar un proyecto de interés pedagógico y viabilidad fáctica. Fase 1. Estudio 1: descripción de la cultura lúdica de los docentes en el uso de videojuegos en el aula. Se realiza un análisis descriptivo de enfoque cuantitativo, mediante un cuestionario (Fig.1) validado y aplicado a un muestreo no probabilístico opinático o intencional (Ferrer, 2010). De los resultados surge una propuesta para un curso de capacitación docente en el uso de videojuegos en el aula.

Fase 2. Estudio 2: Implementación de cursos de formación docente para la ludificación de la enseñanza. El objetivo es capacitar a los docentes en el uso de videojuegos en el aula y diseñar buenas prácticas de enseñanza con videojuegos. Se realiza un estudio de enfoque cualitativo y de análisis descriptivo mediante entrevistas semi-estructuradas a docentes, como informantes claves (TABLA 1). Del análisis de las entrevistas se elabora un sistema de dimensiones y categorías para diseñar una propuesta de Autoevaluación de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos.

Fase de integración teórica: se analizan los resultados y se elaboran las conclusiones y las propuestas de mejora para la implementación de modelos ludificados de aprendizaje.

A continuación presentamos una tabla resumen de la investigación donde se reflejan las fases, los objetivos trabajados en cada una de ellas, la metodología, los resultados previstos y las tareas que se han ido desarrollando en cada fase:

TABLA 1 FASES DEL DISEÑO METODOLÓGICO

PEDAGOGÍAS LÚDICAS DE INNOVACIÓN: BUENAS PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA CON JUEGOS DIGITALES					
	OBJETIVOS	METODOLOGÍA			RESULTADOS
		TIPO DE ANÁLISIS	INSTRUMENTOS	MUESTRA	
		1. ESTUDIO 1 Análisis de la realidad Estudio Piloto Validación	Describir la cultura docente en el uso de videojuegos en el aula. Analizar las condiciones que favorecen o dificultan buenas prácticas mediadas por videojuegos.	Investigación por Encuesta Enfoque Cuantitativo: Alcance Descriptivo	
2. ESTUDIO 2 Implementación de cursos de formación docente en el uso de videojuegos en el aula	Capacitar a docentes en el uso de videojuegos en el aula Conocer buenas prácticas con inclusión de videojuegos en el aula	Enfoque Cualitativo: Análisis Descriptivo	Entrevistas semi estructuradas a docentes. Cuestionario: Autoevaluación de buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales	10 25	Propuesta para elaborar una Tabla de Autoevaluación de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos

IV CONCLUSIONES

A. Algunas aproximaciones

Los juegos digitales vehiculizan las características determinantes del escenario social y cultural contemporáneo. Sus componentes lúdicos, tecnológicos, artísticos, comunicativos, pedagógicos, los constituyen en “artefactos culturales” (Esnaola, 2004) de alto impacto en actividades sociales, educativas, laborales y profesionales, además del entretenimiento y la diversión.

El estudio sobre la cultura lúdica de los docentes se orientó a visibilizar las ideas que impulsan la toma de decisiones curriculares y los marcos teóricos que fundamentan su concepción sobre la dimensión pedagógica de los entornos lúdicos, o en sentido inverso, sobre la dimensión lúdica en los modelos pedagógicos.

García Gigante (2009) comienza el apartado sobre *Críticas a los videojuegos* afirmando:

Basta echar un vistazo a la literatura existente sobre el tema, para darnos cuenta de que a los videojuegos se les ha acusado de casi todo (J. A. Estallo, 1995 y 2006; A. L. Licon y D. Piccolotto, s/f), aunque para algunos autores, los prejuicios que se tienen en cuanto a los videojuegos son en buena medida responsabilidad de los medios de comunicación que opinan acerca del videojuego a partir de experiencias personales y observaciones anecdóticas, carentes en muchos casos de todo rigor científico (J. Goldstein, 1993). (En García Gigante, 2009, p. 140)

Se verifica que gran parte de los docentes encuestados han recibido poca, insuficiente o ninguna capacitación digital durante su formación e incluso durante su trayectoria profesional. Pero expresan inquietud por comprender el impacto de las tecnologías y buscan capacitarse en forma voluntaria.

La cultura lúdica de los docentes es un factor condicionante de sus prácticas pedagógicas. La formación del profesorado debe profundizar la consolidación de los fundamentos teóricos

de las pedagogías lúdicas y la sistematización de los principios didácticos de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos.

El paradigma de innovación pedagógica con mediación tecnológica y en particular videolúdica se construye desde la interacción compleja de las ciencias. Manes (2015) sintetiza un aporte clave de la neurociencia a la educación:

Una de las grandes cosas que hizo la neurociencia fue poner las emociones al mismo nivel que los procesos cognitivos racionales. Por mucho tiempo se consideró que para pensar claramente uno tenía que deshacerse de las emociones. Hoy sabemos que la emoción y la razón son necesarias para nuestra conducta; es más, sabemos que la emoción guía nuestra conducta, facilita la toma de decisiones, consolida la memoria (Manes, 2015) En el mismo sentido afirma Ramón:

“Muchos autores apuntan que la brecha ya no es sólo digital sino cerebral; hablan de una brecha cerebral entre los jóvenes de hoy en día y sus antecesores. Se ha visto cómo las TIC condicionan ciertos tipos de sinapsis neuronales que se manifiestan en maneras diferentes de procesar la información, relacionarse y aprender. El cambio metodológico puede también enriquecerse y beneficiarse del uso de las TIC en el aula” (2015).

La descripción de los resultados de los Estudios 1 y 2 y el análisis de los datos obtenidos, nos permitió fortalecer las siguientes dimensiones con evidencias empíricas:

Dimensión cognitiva:

Esta dimensión refiere las posibilidades de impactar en la estructura cognitiva de los sujetos y aumentar la capacidad perceptiva y resolutive. Son categorías de esta dimensión los *aprendizajes significativos y autónomos*, la *metacognición* y la *creatividad*.

Dimensión Organizativa

Los docentes refieren la importancia del *aprendizaje colaborativo* y la *interdisciplinariedad* basado en el aprendizaje por proyectos. *Acompañamiento institucional*: La innovación no es solo resultado de decisiones individuales sino fruto de políticas públicas y de decisiones institucionales. *Accesibilidad*: acceder a dispositivos y condiciones de conectividad para el desarrollo eficiente de experiencias mediadas por TIC.

Dimensión Didáctica

Se consideran categorías de buenas prácticas de enseñanza con videojuegos la *adaptación curricular*, las *prácticas de innovación*, las *competencias lúdicas* (la habilidad para jugar videojuegos, comprender sus mecánicas, sus usos y riesgos) y las *competencias comunicacionales*.

Dimensión Emocional

En esta dimensión se destaca la *motivación* como un factor condicionante de relevancia al evaluar la actitud de predisposición de los alumnos al aprendizaje. Y a la vez la *motivación* se registra, por parte de los docentes, como una función de uso de videojuegos en el aula.

Dimensión Tecnológica

Las *competencias tecnológicas*, imprescindibles en el perfil docente del Siglo XXI, abarcan el acceso, la usabilidad y el manejo experto de herramientas digitales con fines educativos. Se comprueba insuficiente formación en tecnología educativa y en consecuencia escasa inclusión de recursos digitales en el aula.

En el análisis de correspondencias múltiples se cruzaron diferentes categorías y se pudieron identificar claramente las opiniones a favor o en contra de los videojuegos en función de las categorías analizadas. Se encontró asociación estadística significativa entre muy variadas categorías de análisis, lo que avala diferentes inferencias. Se corroboran los beneficios que favorecen los videojuegos cuando se utilizan con determinadas funciones pedagógicas.

B. Aportes

Los resultados de esta investigación permiten realizar los siguientes aportes:

Elaboración de una ficha de Autoevaluación de buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales. Consiste en una adaptación de la Autoevaluación de buenas prácticas educativas con TIC (Valverde, 2011)

Elaboración de una ficha de Evaluación técnica y pedagógica de juegos digitales. Es una adaptación de fuentes previas (Yuste 2012/2015; Del Moral y Villalustre, 2014)

Consolidar la teoría que fundamenta la selección de juegos digitales como recursos y herramientas educativas.

Visibilizar la cultura lúdica de los docentes en el uso de videojuegos, factor condicionante de innovación educativa.

Construcción de un sistema de dimensiones y categorías, adaptadas de modelos previos, que pueden servir de estructura para diseñar un modelo pedagógico de buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales.

Contribuir a la incorporación de conceptos (Videojuegos o *videogames*, *Ludification*, *Gamification*, *Edutainment* o Pedagogías lúdicas) al vocabulario de términos científicos y tecnológicos en The UNESCO Thesaurus,

C. Limitaciones de la investigación

Al comenzar el trabajo de campo del estudio 1, sobre una muestra no probabilística, opinática o intencional encontramos seria dificultad de acceso al grupo que iba a ser encuestado. El número de docentes que finalmente respondieron la encuesta es limitado y la muestra sesgada, ya que son docentes que cursan niveles de formación superior de licenciatura o reciben capacitación digital en forma voluntaria.

Otra limitación fue la dificultad de acceder a los colegios para realizar un seguimiento cercano a las prácticas docentes, poder estudiar la implicancia de los equipos directivos en las experiencias de innovación con videojuegos y corroborar en las aulas los proyectos de ludificación.

D. Posibles líneas de investigación futura

El estudio 1 relevó información sobre la cultura lúdica de los docentes en el uso de videojuegos en el aula. Es posible y necesario ampliar la indagación acerca de buenas prácticas de

enseñanza con juegos digitales abarcando nuevas dimensiones y categorías involucradas en el complejo proceso de aprendizaje. Pensamos por ejemplo en dimensiones que consideren el desarrollo de inteligencias múltiples tales como habilidad social para la convivencia y la cooperación; una dimensión biológica que establezca categorías de inteligencia corporal kinestésica; o una dimensión moral y religiosa para plantear la formación de la conciencia moral o un sentido trascendente de la vida, entre otras posibles.

En el estudio 2 se realizaron entrevistas y seguimiento de docentes que diseñaron proyectos de intervención con videojuegos. Los datos obtenidos se aplicaron a la elaboración de una guía de Autoevaluación de buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales. Proponemos en futuros estudios validar esta guía incorporando dimensiones y categorías que perfeccionen el perfil buscado.

Un dato relevante que se desprende del cuestionario aplicado en el estudio 1 es la escasa, insuficiente o nula capacitación en tecnologías digitales que reciben los docentes en su etapa de formación profesional. Creemos que una interesante línea de estudio es la investigación de los planes y programas de los institutos de formación docente en el área de tecnología educativa, dada su responsabilidad en la formación inicial de los docentes, su capacitación permanente y la investigación. (Aguerrondo,sf)

El curso de capacitación en ludificación de aprendizajes resultó ser un espacio útil para cuestionar la propia práctica, reconocer otros formatos pedagógicos y comprender el concepto de videojuegos que educan. En próximos estudios será importante profundizar las investigaciones sobre los lineamientos de políticas públicas que diseñen y financien capacitaciones masivas en modelos ludificados de enseñanza e intervengan en los niveles de concreción institucional a fin de impulsar el uso pedagógico de tecnologías videolúdicas. para mejorar los aprendizajes.

V. AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial a las Dras. R. Yuste y G. Esnaola por el acompañamiento cálido y experto en la dirección de la tesis doctoral

Agradecemos a UNEX y a UNTREF la colaboración en el proceso de diseño e implementación de esta investigación.

Y al equipo de tecnología educativa de UNTREF junto a todos los docentes de cuyos aportes se nutre este estudio.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Adell, J. y Castañeda, L. Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila, R. y Fiorucci, M. (Eds.) "Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas". Alcoy: Marfil - Roma TRE Università degli studi. 2010
- [2] Area Moreira, M. La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. *Revista Integra Educativa*, 7(3), 21–33. 2014
- [3] Blat, J., Arcos, J. y Sayago, S. WorthPlay: Juegos digitales para un envejecimiento activo y saludable. *Lychnos*, 8(8), 16–21. Recuperado de: http://www.fgcsic.es/revista_lychnos/Lychnos_08.pdf 2012
- [4] Burbules, N. El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encounters/Encuentros/Rencontres on Education*, Vol. 13, 3-14, ISSN 1925-8992 Recuperado de: <http://ojs.library.queensu.ca/index.php/encounters/article/viewFile/4472/4498> 2012
- [5] Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). "Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red." Alcoy: Marfil. 2013
- [6] Castro, W. F. y Godino, J. D. Métodos mixtos de investigación en las contribuciones a los simposios de la SEIEM (1997-2010). En M. Marín, et al (Eds.) "Investigación en Educación Matemática XV", pp. 99-116. Ciudad Real: SEIEM. Recuperado de: <http://www.postgradoune.edu.pe/documentos/DialnetMetodosMixtosDeInvestigacionEnLasContribucionesALO-3731076.pdf> (2011)
- [7] Coolhunting-community. Las 10 tendencias que van a revolucionar el sistema educativo. En *Relpe*: <http://www.relpe.org/tag/observatorio-detendencias-de-coolhunting-community/> (2016)
- [8] de Ansó, M. "Pedagogías lúdicas de innovación: Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales." [Tesis doctoral]Unpublished
- [9] Revuelta, F. y Esnaola, G. "Videojuegos en redes sociales. Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula". Barcelona: Laerte. 2013
- [10] Scolari, C. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*. Recuperado de: http://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf (2014)
- [11] Valverde Berrocoso, J. "Docentes E-Competentes. Buenas Prácticas con TIC". Barcelona: Octaedro.S.L. 2011
- [12] Yuste Tosina, R. Evaluación Psicopedagógica de Videojuegos. En *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE)*, (pp.177-185). Universidad de Valencia, L'Alfàs del Pi. Recuperado de: <http://www.uv.es/ordvided/ACTAS/ACTAS CIVE 2012.pdf> (2012)

