

Aprender jugando: Videojuegos en el salón de clases

La integración de los videojuegos en el salón de clases ha cobrado auge en los últimos años debido al uso vertiginoso, entre la niñez y la juventud, de estos dispositivos en la vida cotidiana. Este auge ha impulsado el interés por el desarrollo de investigación empírica para indagar sobre las implicaciones del uso de este tipo de dispositivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Durante el año 2013 el CEPR lanzó una convocatoria bajo el tema: ¿Qué efecto tienen los videojuegos electrónicos en la interacción maestro/estudiante? A raíz de esa convocatoria el CEPR

financió una investigación cuyo propósito fue explorar los beneficios y significados de implementar videojuegos



para el aprendizaje del inglés en un salón de clases de sexto grado de escuela pública.

El estudio tuvo como norte tres objetivos: medir el dominio de palabras en inglés antes y después de usar el videojuego *My English Coach*

durante un periodo de 20 minutos por 4 semanas, explorar las actitudes del estudiantado hacia los videojuegos que utilizan para el aprendizaje del idioma inglés, antes y después de la implementación del videojuego en el salón de clases, y explorar los significados de implementar el uso de los videojuegos en el salón de clases desde la perspectiva de la docencia, el estudiantado y la dirección escolar.

La muestra consistió de tres grupos de estudiantes de sexto grado pertenecientes a dos escuelas públicas del área metropolitana de Puerto Rico.

Videojuegos como herramienta de aprendizaje

Los resultados de la investigación muestran que la integración de videojuegos en el aprendizaje del inglés es beneficiosa y significativa para el estudiantado. Durante el proceso de investigación se observó cómo el aprendizaje del idioma inglés cobró una importancia tangible al in-

corporar el uso de videojuegos como herramienta de aprendizaje. El estudiantado se mostró más interesado en adquirir dominio del idioma para lograr mejores resultados en el videojuego *My English Coach*. Durante la clase de inglés se mostraron más atentos y concentrados.

Siendo los videojuegos un componente integral del contexto social y cultural del estudiantado y considerando los resultados de este estudio, se debe evaluar con mayor profundidad el potencial que tienen estos dispositivos como herramienta de aprendizaje en el contexto escolar.



Consejo de Educación de Puerto Rico
P.O. Box 19900
San Juan PR 00910-1900

Cuadro telefónico:
(787) 641-7100
<http://www.ce.pr.gov>

EDITORES

Dr. Jaime Calderón Soto
Dra. Sheila Pérez-López

El Consejo de Educación de Puerto Rico tiene tres propósitos esenciales: (1) licenciar instituciones de educación básica e instituciones postsecundarias privadas y públicas, acreditar a las instituciones de educación básica públicas, y a las privadas que así lo soliciten; (2) brindar ayudas económicas a estudiantes necesitados para que puedan completar sus estudios; y (3) acopiar información, desarrollar bancos de datos, realizar o comisionar proyectos de investigación y desarrollar una cultura de investigación sobre educación básica y superior.

Retos y recomendaciones

Los resultados de la investigación apoyan el beneficio de los videojuegos como herramienta de aprendizaje, pero señalan la necesidad de realizar más investigación antes de implementar un programa dirigido al uso de los videojuegos en el salón de clases. Los investigadores sugieren ampliar la investigación a una cantidad mayor de escuelas e investigar de manera comparable, distintos tiempos de exposición a los videojuegos y distintos tipos de juegos educativos. También, sugieren realizar un número mayor de entrevistas para conocer la perspectiva del personal administrativo, directivo y docente sobre la implementación de videojuegos en la escuela. Re-

comiendan crear proyectos dirigidos al diseño de videojuegos alineados a los currículos escolares del Departamento de Educación de Puerto Rico, así como a la identificación de videojuegos existentes que sean congruentes con dichos currículos.

El estudio reseñado identifica la necesidad de realizar inversiones en tecnología, de proveer a las escuelas mayores recursos tecnológicos y de revisar las políticas escolares relacionadas con el uso de la tecnología durante el tiempo lectivo antes de implementar algún proyecto de esta naturaleza.

Queda claro que cuando hablamos de integrar los videojuegos al proceso de enseñanza-

aprendizaje hay varias cosas que deben tomarse en consideración.

Dentro de éstas, es imprescindible el desarrollo de un proceso de evaluación riguroso que acompañe cualquier proyecto dirigido a integrar los videojuegos como herramienta de aprendizaje en las escuelas.



Referencias

[Vélez Agosto, N. & Rivas Vélez, A. \(2015\). *The benefits and meanings of educating with videogames in a Puerto Rican sixth grade public school classroom*. San Juan, Puerto Rico: Consejo de Educación de Puerto Rico.](#)