



San Marcos

UNIVERSIDAD SAN MARCOS

LICENCIATURA EN DOCENCIA

**TESIS (PROYECTO) PARA OPTAR POR EL GRADO DE
LICENCIATURA**

TEMA

**ESTUDIO SOBRE LA MANERA EN QUE IMPLEMENTAN LAS
PERSONAS DOCENTES DE I Y II CICLO DE LA ESCUELA DR.
CARLOS LUIS VALVERDE VEGA, EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN
EL DESARROLLO DE SUS CLASES, PARA INCENTIVAR A SUS
ESTUDIANTES MEDIANTE CLASES INNOVADORAS, DE
SEPTIEMBRE 2022 A ABRIL 2023**

**ELABORADO POR
JOSÉ ANTONIO QUESADA CORRALES**

CÉDULA 114890185

ABRIL, 2023



**#1 EN EDUCACIÓN
VIRTUAL**



**APRENDIZAJE
AUMENTADO**

Tabla de Contenido

| | | |
|------|--|-----------|
| | Capítulo I Introducción..... | 1 |
| | Planteamiento del Problema..... | 3 |
| | Objetivo General | 5 |
| | <i>Objetivos Específicos</i> | 5 |
| | Justificación | 6 |
| | Antecedentes Internacionales..... | 7 |
| | Antecedentes Nacionales | 9 |
| | Proyecciones | 11 |
| | <i>Alcances</i> | 12 |
| | <i>Limitaciones</i> | 12 |
| | Capítulo II Marco Teórico | 13 |
| Vega | 1. Características Socioeconómicas del Centro Educativo Carlos Luis Valverde | 13 |
| | 2. Tecnologías de Información y Comunicación | 14 |
| | 2.1 <i>Definición de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)</i> | 14 |
| | 2.2 <i>Características de las TIC</i> | 14 |
| | 2.3 <i>Importancia de las TIC en el ámbito educativo</i> | 15 |
| | 3. TIC para la educación | 16 |
| | 3.1 <i>Juegos Digitales</i> | 16 |
| | 4. Retos a los que se enfrentan los docentes y estudiantes con la inclusión de las TIC en la educación | 17 |
| | 4.1 <i>Retos para los Docentes</i> | 17 |
| | 4.2 <i>Retos para los estudiantes</i> | 18 |
| | 5. Definiciones de planeamiento didáctico y actividades didácticas | 18 |
| | 5.1 <i>Planeamiento Didáctico</i> | 18 |

| | |
|---|-----------|
| 5.2 <i>Actividades Didácticas</i> | 19 |
| Capítulo III Marco Metodológico | 20 |
| 1. Tipo de Enfoque..... | 20 |
| 2. Diseño | 20 |
| 3. Participantes del estudio..... | 21 |
| 3.1 <i>Criterios de Inclusión</i> | 21 |
| <i>Criterios de Exclusión</i> | 21 |
| 4. Categorías de Análisis..... | 21 |
| 4.1 <i>Juegos digitales</i> | 22 |
| 4.2 <i>Planeamiento Didáctico</i> | 22 |
| 4.3 <i>Retos e Inconvenientes</i> | 22 |
| 4.4 <i>Actividades didácticas</i> | 22 |
| 5. Técnicas de Investigación | 22 |
| 6. Procedimientos de recolección y análisis de datos | 23 |
| 7. Fases de Recolección Bibliográfica | 23 |
| <i>Fase I. Revisión bibliográfica</i> | 23 |
| <i>Fase II. Contacto con los participantes</i> | 23 |
| <i>Fase III. Recolección de los datos</i> | 24 |
| <i>Fase IV. Sistematización de los datos</i> | 24 |
| <i>Fase V. Análisis de resultados</i> | 24 |
| 8. Método de Análisis de Datos | 24 |
| Capítulo IV. Análisis de Resultados | 26 |
| Resultados de las entrevistas realizadas a los docentes | 26 |
| <i>Juegos Digitales</i> | 26 |
| <i>Tipo de juegos digitales:</i> | 27 |
| <i>Juegos y Planeamientos</i> | 28 |
| <i>Retos e Inconvenientes</i> | 29 |

| | |
|--|-----------|
| <i>Beneficios de aprender jugando</i> | 29 |
| <i>Recursos Tecnológicos a disposición:</i> | 30 |
| Capítulo V. Propuesta Educativa | 32 |
| Justificación | 32 |
| Objetivo General | 32 |
| Objetivos Específicos..... | 32 |
| Características de los estudiantes a los que se dirigen las actividades: | 33 |
| Formas de evaluación..... | 33 |
| Propuesta Educativa..... | 34 |
| <i>Actividad 1</i> | 34 |
| <i>Actividad 2</i> | 35 |
| <i>Actividad 3</i> | 36 |
| <i>Actividad 4</i> | 37 |
| Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones | 38 |
| Conclusiones | 38 |
| Recomendaciones..... | 39 |
| Referencias Bibliográficas | 41 |
| Anexo | 45 |
| 1. Entrevista semiestructurada a los docentes | 45 |
| <i>I. Datos generales:</i> | 45 |
| <i>II. Preguntas</i> | 45 |

Capítulo I Introducción

En el siguiente documento se presenta el proyecto final de graduación para optar por el grado de Licenciatura en Docencia de la Universidad San Marcos (USAM), en el cual se busca analizar la manera en que implementan las personas docentes de I y II Ciclo de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, el uso de juegos digitales en el desarrollo de sus clases, para incentivar a sus estudiantes mediante clases innovadoras, de septiembre 2022 a abril 2023.

Ahondar en este tema es de suma importancia, ya que el mismo se ha convertido en constante debate entre los docentes, porque algunos no creen en la necesidad de incluir las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por medio de los juegos digitales en el desarrollo de la clase, y otros defienden el uso de tecnologías, ya que consideran que pueden tener más beneficios que desventajas.

El propósito de investigar acerca del uso de los juegos digitales como herramienta educativa en los salones de clase, radica en demostrar las riquezas didácticas que los docentes pueden encontrar si hacen uso de los juegos digitales como apoyo a su labor docente, esto debido a que los juegos son actividades que complementan la labor y apoyan al docente.

Este proyecto se encuentra dirigido a los docentes de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, ya que se busca que reflexionen en torno a la posibilidad de incluir la dinámica del juego en el desarrollo de sus clases, y que además se apoyen en las TIC para propiciar y fomentar estos espacios lúdicos. También, se encuentra dirigida a los estudiantes de la institución, quienes se pueden ver beneficiados con el desarrollo de clases más dinámicas e innovadoras.

Este se desarrolló con la finalidad de poder demostrar que los juegos apoyados en herramientas tecnológicas se pueden implementar en los salones de clase, siempre y cuando se integren de manera adecuada en el planeamiento didáctico; ya que se debe recordar que las tecnologías son útiles en el contexto educativo, en el tanto se utilicen con un propósito y con una metodología bien definida.

Dicho proyecto está compuesto por las siguientes partes, Capítulo 1: Introducción, en esta se presenta el planteamiento del problema de investigación relacionado con el uso de juegos digitales en los centros educativos, también se presentan los objetivos de esta investigación; además se hace referencia a investigaciones anteriores a nivel internacional y nacional sobre el tema, y los alcances de la investigación.

En el Capítulo 2: Marco Teórico, donde se presentan características del centro educativo donde se realizarán el proyecto de investigación, también se presentarán las definiciones de los juegos digitales y los beneficios y retos que implica la inclusión de estos como recurso didáctico.

En el Capítulo 3: Marco Metodológico se presenta el enfoque y el diseño de la investigación, los participantes de la investigación, las técnicas y los instrumentos con lo que se recolectara la información, entre otros.

En el Capítulo 4: Análisis de resultados, se brindan los principales resultados de la información recopilada mediante las entrevistas a los docentes participantes de la investigación, por medio del análisis de contenido.

En el Capítulo 5: Propuesta Educativa, se presenta una propuesta con actividades didácticas, diseñadas a raíz de los resultados obtenidos mediante la investigación, dicha propuesta se desarrolló en función de resolver los problemas encontrados y mejorar los procesos que los docentes ya utilizan, respecto al uso de los juegos digitales en las clases de I y II Ciclo.

En el Capítulo 6: Conclusiones y recomendaciones, se muestran las principales conclusiones a las que lleva el proceso investigativo realizado, luego del proceso de recolección y análisis de la información, y las recomendaciones a las partes involucradas e interesadas de esta investigación en este estudio.

Planteamiento del Problema

Hoy en día en el sistema educativo costarricense el uso de las TIC se ha convertido en tema de discusión entre las partes que intervienen en este proceso, ya que para algunos docentes el incluir el uso de juegos digitales en el desarrollo de sus clases, irá ligado a mayor trabajo, capacitaciones extra y los beneficios obtenidos no serían muy diferentes a los que se obtienen sin su aplicación; por el contrario, para otros profesionales en docencia representa un camino hacia la evolución educativa, trayendo consigo mejor comprensión de los temas y aumento en la generación de aprendizajes.

Existe una gran necesidad de esclarecer los mitos, creencias y pensamientos que tanto docentes como estudiantes tienen sobre la inclusión de las TIC en el ámbito educativo y los beneficios que los mismos podrían aportar al sistema educativo nacional:

En el ámbito teórico y pragmático se han elevado muchas críticas acerca del uso de las TIC en la educación. Aun así, se considera que es labor de los docentes estar a la vanguardia de los cambios del mundo actual para aprovecharlas y usarlas a su favor. (Colectivo Educación Infantil y TIC, 2014, p.4)

A nivel nacional, existen investigaciones y estudios, en los que se abarca el tema de la inclusión de TIC en la enseñanza, y los beneficios que dichas tecnologías aportan a los sistemas educativos, tal y como lo afirma Duran (2017):

Hoy la educación no se concibe sin tecnología, y, como podemos ver en la siguiente afirmación, muchos han sido los esfuerzos a nivel mundial por lograr llevar a cabo, en forma conjunta, soluciones que integren propuestas de diversos países hacia una sociedad comprometida con su educación. (p. 34)

Los juegos digitales son una herramienta tecnológica que los docentes puede aplicar en los salones de clase, ya que los mismo se pueden adaptar a las necesidades específicas de cada materia; además el juego en el aula es un agente motivador para los estudiantes, ya que despierta en estos la necesidad de investigar, trabajar en equipo y sobre todo a generar nuevos aprendizajes mediante una actividad que les llama la atención, ya que durante la niñez la actividad que más se realizar es juga. Así lo afirman Eguia, Contreras y Solano (2015) “El juego es una actividad libre que se realiza sin una obligación externa, y esta actividad incentiva al alumnado a experimentar, a probar múltiples soluciones, descubrir la información y nuevos conocimientos sin temor a equivocarse” (p.34)

A nivel internacional existen investigaciones en las que se exponen conceptos de los que son los juegos digitales, además de sus beneficios y contras, una de estas investigaciones es la realizada por Estela Núñez Barriopedro, Yeray Sáenz Gómez y Rafael Ravina Ripoll en el año 2020 y que la denominaron “Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios”

También existen artículos que hacen referencia a la importancia del uso de juego digitales como herramienta potenciadora de conocimientos, algunos artículos son: “Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas”, escritos por José Luis Eguia Gómez, Ruth Contreras y Lluís Solano en el año 2015, otro artículo importante es el escrito por Carmen Minerva Torres en el año 2002, y que tituló “El juego: una estrategia importante”

Según lo expuesto anteriormente se llega al planteamiento de la interrogante principal de investigación ¿De qué manera implementan las personas docentes de I y II Ciclo de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, el uso de juegos digitales en el desarrollo de sus clases, para incentivar a sus estudiantes mediante clases innovadoras, de septiembre 2022 a abril 2023?

Objetivo General

Analizar la manera en que implementan las personas docentes de I y II Ciclo de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, el uso de juegos digitales en el desarrollo de sus clases, mediante entrevistas, para incentivar a sus estudiantes mediante clases innovadoras, de septiembre 2022 a abril 2023.

Objetivos Específicos

Identificar el tipo de juegos digitales que implementan los docentes de I y II Ciclo en el desarrollo de sus clases.

Valorar la manera en que integran los docentes de I y II Ciclo los juegos digitales a su planeamiento didáctico

Conocer los principales retos o inconvenientes a los que se enfrentan los docentes de I y II Ciclo cuando implementan los juegos digitales en sus clases.

Elaborar una propuesta con actividades didácticas que faciliten el correcto uso y aplicación de los juegos digitales en las clases de I y II Ciclo.

Justificación

Hoy en día existe una era de cambios cada vez más acelerados y distintos, pero en el ámbito educativo tenemos un gran rezago, ya que el actual sistema educativo está diseñado para una época pasada, en la cual se siguen impartiendo las clases magistrales, con materiales de estudio en papel, con trabajos poco investigativos o creativos, donde la evaluación es rígida y ligada a pruebas escritas.

Actualmente con la inclusión de las nuevas tecnologías, la facilidad de acceso a medios de información y comunicación, las cambiantes fuentes y formas de trabajo, el sistema educativo costarricense enfrenta presión, ya que es necesario que responda a los nuevos cambios globales.

A raíz de esta problemática, surge el interés de indagar sobre metodologías en las que se incursione sobre el uso de las nuevas tecnologías, y así proponer una nueva metodología de enseñanza, donde el docente ejercerá roles distintos, con la finalidad de poder educar y generar nuevos e innovadores aprendizajes en las nuevas sociedades emergentes.

Con esta investigación se pretende beneficiar tanto a los docentes como a sus estudiantes, brindándoles nuevas formas de comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje; además, se pretende guiar y apoyar a la persona docente por medio de una propuesta con actividades didácticas que faciliten el correcto uso y aplicación de los juegos digitales en las clases, de manera que pierdan el miedo al uso de la tecnología, y por el contrario puedan aprovechar las clases cuando se hacen dinámicas y en un ambiente tecnológico.

Antecedentes Internacionales

Los profesores José Luis Eguia Gómez, Ruth Contreras y Lluís Solano en el año 2015, realizaron una investigación sobre los juegos digitales la cual titularon “Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas”, en esta se encuentran importantes aportes sobre el uso de los juegos digitales en las aulas como agente motivador para los estudiantes para generar aprendizajes de manera autónoma mediante el reforzamiento de conocimientos previos y la experimentación, así lo evidencian los autores:

Se prima así una metodología basada en la experimentación, la autonomía y la autoevaluación, que busca: a) favorecer la motivación; b) promover su compromiso con el aprendizaje; c) activar conocimientos previos; d) motivar la exploración activa; e) promover la colaboración como medio para facilitar el aprendizaje (Eguia, et al., 2015, p. 34)

Además en dicha investigación llegaron a las conclusiones de que es de suma importancia que los docentes acepten y adopten una actitud positiva ante la inclusión de los juegos digitales en los entornos estudiantiles, para garantizar un correcto uso de los mismos como herramienta educativa, Eguia, et al. (2015) “Como hemos mencionado anteriormente, su actitud es un aspecto esencial en el proceso de enseñanza, y en este sentido los profesores demostraron una actitud positiva tanto para entender el juego como en su aplicación en las aulas” (p.45).

Otra investigación realizada en 2015, en España por los docentes Lucía Núñez Sánchez, Sara Conde Velez, José Ávila Fernández y María Dolores Mirabent Martínez, donde entrevistan a estudiantes y docentes de un Centro Educativo en Andalucía, y se titula “Implicaciones, uso y resultados de las TIC en educación primaria”, tenía como objetivo conocer la opinión de los docentes y estudiantes sobre el uso de las TIC en el aula, demostró resultados positivos sobre la inclusión de las TIC en el proceso educativo, así lo demuestran Núñez, Conde, Ávila y Mirabent (2015):

Por todo lo visto hasta ahora y respecto al objetivo general planteado en el presente estudio sobre la opinión del profesorado y alumnado en los procesos de implantación, uso y resultados de las Tic, se puede argumentar que se obtienen datos positivos del uso de las mismas en dicho centro, concretamente en la etapa de primaria. (p.15)

En Colombia y Brasil en el año 2016 Julián Moreno Cadavid, Alberto Alejandro Piedrahita Ospina y Marta Rosecler Bez, efectuaron una investigación a la que le dieron el nombre “El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil”, con esta investigación lograron llegar a la conclusión de que si se hace un correcto uso de los juegos interactivos en el desarrollo de la clase, los estudiantes obtendrán un mejor desempeño y una mejor aceptación a materias o temas que a veces se tornan complejos y de poco agrado:

Al realizar encuestas de percepción a los estudiantes de ambos grupos en dos de las tres instituciones se encontró en general una mejor actitud de los estudiantes hacia la matemática, hacia la interacción con sus compañeros y hacia la metodología de aula empleada en el caso de los grupos experimentales (Moreno, Piedrahita y Rosecler, 2016, p 50)

En el año 2016, en Argentina, Mauricio Cervigni, Franco Bruno y Guillermo Alfonso realizaron un estudio experimental, titulado “Hacia la elaboración de criterios para la estimulación de la flexibilidad cognitiva mediante juegos digitales: aportes fundados en un estudio empírico”; en este estudio se trabajó con 40 estudiantes de aproximadamente 7 años de edad, que cursaban el segundo grado en una escuela rosarina. La investigación hace referencia a la relación existente entre los videojuegos educativos y la estimulación que los mismos generan en los niños y niñas que hoy en día son cada vez más tecnológicos:

El presente estudio tuvo como objetivo delinear pautas para la selección de juegos digitales aplicables a la estimulación de la flexibilidad cognitiva contemplando los resultados de una evaluación cognitiva a niños escolarizados y articulándolos con la bibliografía referente a tal constructo (Cervigni, Bruno y Alfonso, 2016, p.78)

Como resultado de dicho estudio se obtuvo que, para un correcto estímulo educativo, los videojuegos deben de elegirse y aplicarse según algunos criterios que logren evadir un estado de confort, por el contrario, debe presentar retos a los estudiantes, además de una retroalimentación al niño sobre su resultado, estas son las condiciones establecidas (Cervigni, Bruno y Alfonso, 2016, p.79):

1. Presentación de escenarios cambiantes y ricos en contenido
2. Modificación inesperada de reglas y demandas.
3. Caducidad de patrones de respuesta empleados anteriormente
4. Feedback relativo a la adecuación o inadecuación de la respuesta
5. Alta demanda de atención concentrada
6. Alta demanda de control inhibitorio
7. Escaso valor de la perseveración como modalidad de respuesta

Antecedentes Nacionales

A nivel nacional también existen investigaciones en las que se abarca la temática del uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, una de ellas fue desarrollada en el 2017 por la estudiante del Instituto Tecnológico de Costa Rica Sheirys Vallejos Briceño, ella nombró su investigación cualitativa: “Propuesta didáctica para motivar, el uso de las Tics, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de las Especialidades Técnicas del C.T.P. de Cartagena Sección Nocturna. Circuito 03, Dirección Regional Santa Cruz” y como su título lo dice, esta abarca el tema de como motivar el uso de TIC en el proceso de enseñanza, y llegó a conclusiones muy asertivas sobre los beneficios de incluir en las practicas educativas el uso de la tecnología, según Vallejos (2017) “Las Tics, dentro del proceso educativo, puede favorecer al aprovechamiento y reforzamientos del conocimiento y a la construcción de conocimientos nuevos...” (p.122)

En el año 2018, en Costa Rica se realizó otra investigación titulada “Juegos serios para la indagación de competencias tecnológicas que puedan integrarse a la práctica pedagógica del

profesorado”, dicha investigación fue realizada por el Lic. Juan Carlos Sandi Delgado, como Tesis para obtener la Maestría en Tecnología Informática Aplicada en Educación. Dicha investigación se centró en la manera en que los docentes pueden implementar el uso de juegos digitales en su quehacer diario, y la necesidad de mantenerse en constante actualización y capacitación en estos temas.

Además en la investigación el autor llega a conclusiones muy alentadoras en cuanto a la inclusión del juego como recurso académico, es más detalla que mediante el juego se puede aprender, razonar, “El profesorado encuentra en los juegos serios una metodología de enseñanza y aprendizaje innovadora, creativa y divertida, que les permitió aprender, razonar, estructurar y potenciar el pensamiento crítico...” (Sandí, 2018, p.191), Pero también se encuentra con los retos como por ejemplo los años de laborar y educación o capacitaciones recibidas por los docentes, las cuales se deben combatir para alcanzar un proceso exitoso:

Los hallazgos obtenidos en esta investigación, permiten identificar factores que, según la opinión del profesorado, pueden impactar en la aceptación de estas tecnologías en los docentes (rango etario, formación profesional, grado académico, antigüedad laboral, temor al cambio, desactualización, desinterés, facilidad de uso percibida y la actitud ante las tecnologías digitales, entre otros). (Sandí, 2018, p.191)

En 2020, el mismo Juan Carlos Sandí Delgado realizó una investigación científica sobre la inclusión de juegos digitales en la formación de docentes la cual tituló “Desarrollo de competencias digitales en el profesorado a través de juegos serios: un estudio de caso aplicado en la Universidad de Costa Rica (UCR)” en esta investigación se encuentran aportes como la necesidad de una constante actualización por parte de las personas docentes en cuanto a temas tecnológicos y el uso adecuado de los mismos cuando imparten lecciones, según Sandí (2020) “Resulta imprescindible la actualización permanente y continua del profesorado, pues la formación en competencias y habilidades tecnológicas es necesario para el correcto uso e integración de las TIC en los procesos formativos” (p.3).

Esta investigación también permite conocer algunos de los contras que existen en la realidad educativa costarricense, la cual la falta de lineamientos en cuanto a formación tecnológica por parte de los docentes y así lo evidencia:

Todas las autoridades entrevistadas de la sede concuerdan en que existe un desconocimiento sobre el nivel de formación del personal docente en tecnologías digitales. De igual modo, señalan la ausencia de un perfil que permita definir las competencias tecnológicas deseables en el personal académico. (Sandí, 2020, p.18)

Finalmente, en el año 2021 em el país, el Lic. Ólger Esteban Ureña Ureña, profesor de Estudios Sociales y Educación Cívica de la Universidad Nacional (UNA), realizó una investigación en la que se analizó un juego en concreto, como posible apoyo didáctico para que los estudiantes de sétimo año logran desarrollar los aprendizajes necesarios sobre el tema de seguridad vial, propios de la materia Educación para la Ciudadanía; esta investigación fue titulada “Transitar por la ciudad de Los Santos. Uso del videojuego Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013) como posible recurso didáctico para la enseñanza de la seguridad vial en el contexto costarricense”

Mediante esta investigación se llegó a algunas conclusiones y recomendaciones de gran importancia, un ejemplo de esto es la necesidad de que la persona docente conozca de manera amplia el juego que va a utilizar y los contenidos que el mismo presenta, además se demarca la posibilidad de utilizar y adaptar un juego no desarrollado con fines educativos como un recurso educativo y así lo evidencia Ureña (2021) “Si bien el videojuego en estudio no tiene una finalidad explícita dentro de la educación, se identificaron dinámicas útiles para la enseñanza de la educación vial” (p.21)

Proyecciones

Con esta investigación se pretende reflexionar en torno al uso de juegos digitales en los salones de clase de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, para el disfrute tanto de los

docentes como sus estudiantes en el desarrollo de sus clases; ya que actualmente, se considera muy importante utilizar el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Alcances

Se espera que las personas docentes hagan conciencia respecto a su práctica académica, y la planeación que realizan para incorporar en sus clases juegos digitales que pueden contribuir a potenciar los conocimientos y las habilidades de los estudiantes; aumentando así, el interés de los estudiantes por aprender

Se espera que los estudiantes logren aprovechar los beneficios que pueden obtener si sus docentes implementan tecnologías a la hora de desarrollar sus clases, generando nuevos aprendizajes por sí solos a través del uso de las TIC.

Limitaciones

Al aplicar las entrevistas sobre el uso de juegos digitales a los docentes, los mismos en ocasiones se sentían intimidados o incómodos por no manejar algún concepto tecnológico o al tener que contestar con negativas a algunas de las preguntas.

Otra limitante de la investigación fue organizar el proceso de entrevistas con los docentes, ya que los mismos poseen una jornada laboral extensa, y con pocos espacios para poderles aplicar el instrumento, por ello para desarrollarlas se tuvo que hacer en días distintos a cada docente.

Capítulo II Marco Teórico

1. Características Socioeconómicas del Centro Educativo Carlos Luis Valverde Vega

Para la recolección de la siguiente información se solicitó ayuda a la señora Rosa Elena Soto Agüero, directora del Centro Educativo Carlos Luis Valverde Vega, quien brindó las características sobre la escuela y su entorno:

La Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega fue fundada en 1927, se ubica en la comunidad de la Palma, San Isidro, Pérez Zeledón, pertenece al Circuito 04 de la Dirección Regional de Educación de Pérez Zeledón; es un Centro Educativo Público, actualmente cuenta con una matrícula de 86 estudiantes entre preescolar y primaria, convirtiéndola en una escuela con Dirección tipo 1, es decir la directora del centro educativo también debe impartir lecciones a mínimo un grupo de estudiantes, además cuenta con 15 colaboradores distribuidos de la siguiente manera:

- 1 directora,
- 3 docentes de grado (contando la directora),
- 1 docente de inglés,
- 1 docente Música,
- 1 docente de Educación Física,
- 1 docente de Apoyo,
- 1 docente de Preescolar,
- 1 docente de Informática,
- 3 funcionarias reubicados,
- 1 cocinera,
- 1 conserje
- auxiliar de vigilancia.

El lugar donde se encuentra la escuela es de tipo rural, a pesar de su cercanía con la cabecera de cantón, la mayoría de las actividades económicas a las que las familias cuentan con acceso son el comercio en la ciudad de San Isidro del General, y otras propias de la comunidad

como la agricultura y ganadería, debido a esto la población estudiantil es muy variada en cuanto a costumbres, accesos a tecnología, nivel económico y escolaridad de los padres de familia.

2. Tecnologías de Información y Comunicación

2.1 Definición de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son todas aquellos instrumentos tecnológicos, herramientas o aplicaciones digitales que las personas utilizan en la actualidad con el fin de consultar, procesar y mostrar información; algunos ejemplos de instrumentos tecnológicos pueden ser el celular, la computadora, las tabletas; y las herramientas o aplicaciones son: el internet, las redes sociales, los sitios de video en línea, correos electrónicos y en realidad todo a lo que se logre tener acceso gracias a la tecnología, y así la define la Seas (2020) “Al hablar de tecnologías de información y la comunicación (TIC), nos referimos a los dispositivos o instrumentos, métodos y técnicas para el logro, el tratamiento, el almacenamiento y la transmisión de información” (p.290)

2.2 Características de las TIC

Las TIC poseen gran cantidad de características ya que debido a su uso y adaptación existen distintas características, pero a pesar de ello podemos encontrar algunas muy generales, que nos ayudaran a comprender mejor a que hacemos referencia cuando hablamos de TIC:

Interactividad: es la cualidad presente en las TIC que siempre permite una interacción entre sujeto-máquina, sujeto-sujeto a través de algún dispositivo, así lo define Belloch (s.f.) “Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador” (p.2)

Innovación: las TIC se encuentran en constante evolución, permitiendo que los procesos en los que se utilizan también lo estén, la innovación siempre trae consigo mejoras, esta

característica la define Belloch (s.f.) de la siguiente manera “Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales” (p.2)

Diversidad: Belloch (s.f.) la define así “La utilidad de las tecnologías puede ser muy diversa, desde la mera comunicación entre personas, hasta el proceso de la información para crear informaciones nuevas” (p.3), es decir las herramientas y dispositivos los encontramos en todas las variedades de deseamos y dependiendo de la utilidad que le queremos dar, por ejemplo, un celular lo podemos utilizar para el ocio y recreo, así como para el trabajo o los estudios.

Instantaneidad: gracias a las TIC la información siempre se encuentra a disposición, basta con solo tener al alcance un dispositivo y una red, rompiendo las barreras de tiempo y espacio, según Belloch (s.f.)” Las redes de comunicación y su integración con la informática, han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una forma rápida” (p.2)

2.3 Importancia de las TIC en el ámbito educativo

Las TIC traen consigo aportes muy grandes, que ayudan y facilitan la vida a medida que se utilizan en todos los ámbitos posibles, siendo el ámbito educativo uno de ellos. Las TIC ayudan a innovar en el proceso educativo, permitiendo a los docentes ser creadores y distribuidores de contenido multimedia, a través de la inclusión de audios, imágenes y videos en el desarrollo de las clases

Además, la utilización de las TIC ayuda a derribar las barreras de espacio y tiempo que en muchas ocasiones perjudican el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que tanto los docentes como los estudiantes tienen un fácil y rápido acceso a la información requerida.

A través del uso de las TIC se potencia la capacidad investigativa en los estudiantes, desarrollando grandes habilidades investigativas, selectivas, deductivas, y así lo evidencian Castro, Guzmán y Casado (2007):

Además, promueven el desarrollo de competencias y de habilidades prácticas por parte de los estudiantes en laboratorios virtuales de investigación, la provisión de las posibilidades de retroacción en la comunicación entre los estudiantes y el acceso de éstos a recursos educativos. (p.221)

3. TIC para la educación

Las TIC han evolucionado la manera en que los docentes realizan su labor y la forma en que los estudiantes adquieren y generan aprendizajes, esto debido a la inclusión de estas como recursos pedagógicos:

La incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación (Hernández, 2017, p.329)

3.1 Juegos Digitales

Se puede comprender como como juegos digitales todos aquellos juegos a los que se puede acceder mediante alguna herramienta tecnológica, en el ámbito educativo se convierten en un apoyo para la persona docente en su labor; ya que por medios de los juegos digitales educativos los docentes pueden reforzar contenidos, evaluar conocimientos previos, aplicar evaluaciones y trabajos de reforzamiento:

El profesor puede desplegar diferentes estrategias orientadas a potenciar el conocimiento de hechos y datos concretos, gracias a los contenidos educativos presentes en el juego como, por ejemplo, conocer la vida de un personaje y su actividad, y el conocimiento condicional, utilizando conocimientos adquiridos previamente, para plantear estrategias de forma consciente (Paris, Lipson y Wixson, 1983, como se citó en Eguia et al. 2015)

4. Retos a los que se enfrentan los docentes y estudiantes con la inclusión de las TIC en la educación

Como cualquier otro proceso novedoso, la inclusión de las TIC con herramientas educativas genera retos a los docentes y estudiantes que los mismos tendrán que vencer para poder aprovechar las bondades de las TIC en el campo educativo.

4.1 Retos para los Docentes

Los docentes que deseen utilizar las TIC como herramienta educativa se pueden enfrentar a inconvenientes y dificultades, ya que por sí solo hablar de TIC educativas es un tema novedoso, al cual algunas generaciones de educadores no se han familiarizado.

El principal inconveniente que se presenta para algunos docentes es que, para hacer un correcto uso de dichas herramientas, deben de poseer un dominio el uso de la herramienta a utilizar y esto conlleva a capacitarse sobre el uso de las misma, así lo evidencia Mora (2016) en su artículo:

En teoría, la incorporación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo debería estar resguardada por un proceso de acompañamiento, principalmente del personal docente y la exigencia latente en el dominio de estas herramientas tecnológicas, que, en muchos casos, son ajenas a su cotidianidad, y que, sin embargo, no por ello pueden obviarse a la hora de diseñar el currículo. (p.113)

Otro inconveniente al que se enfrentan los docentes es al acceso a las TIC en zonas rurales, ya que en muchos lugares del territorio nacional no se cuenta con los servicios básicos, por ende, mucho menos con acceso a internet y demás herramientas digitales.

Los elevados costos de los dispositivos como celulares, tabletas y computadoras también son un reto al que se enfrentan los docentes que desean incorporar las TIC como herramientas educativas.

4.2 Retos para los estudiantes

En muchas ocasiones los docentes abusan del uso de dichas herramientas, haciendo que el estudiante se sienta solo en el proceso educativo.

También muchos docentes no dominan bien el uso de las herramientas que utilizan, generando desconfianza en los estudiantes y en lugar de ser una herramienta que ayude a motivar y despertar interés se convierte en una frustración, así lo afirma Mirete, 2010 “Otros, incluso, no tienen conocimientos técnicos para el manejo de las tecnologías más habituales en las aulas, o simplemente no disponen de información sobre las ventajas que les pueden ofrecer en los procesos educativos” (p.36).

Otro inconveniente es la disponibilidad y acceso a estas herramientas, ya que en ocasiones algunos estudiantes solo tienen acceso a una computadora en el centro educativo y en su caso un celular solo lo tienen sus padres y no se les permite utilizarlo, para Serrano y Martínez, 2003 “La brecha digital no se relaciona solamente con aspectos exclusivamente de carácter tecnológico, es un reflejo de una combinación de factores socioeconómicos y en particular de limitaciones y falta de infraestructura de telecomunicaciones e informática” (p.8)

5. Definiciones de planeamiento didáctico y actividades didácticas

5.1 Planeamiento Didáctico

El planeamiento didáctico es un documento que cada docente debe realizar antes de impartir una clase, ya que en este se plasman los contenidos y objetivos, además de los pasos a seguir para abarcar los mismos, además se especifican los recursos y herramientas a utilizar, todo con el objetivo de no improvisar durante el desarrollo de la clase, así lo define el Ministerio de Educación Pública (s.f.) “El planeamiento didáctico elaborado por cada docente, es un requisito indispensable para orientar los procesos de aprendizaje, evita la improvisación, la rutina y posibilita la reflexión y análisis previo sobre las distintas acciones para desarrollar la tarea docente” (p.3)

5.2 Actividades Didácticas

Las actividades didácticas son todas aquellas acciones que el docente planea y utiliza durante la clase con el objetivo de que sus estudiantes comprendan los contenidos que se deben abarcar en esta. Las actividades didácticas están contenidas dentro del planeamiento didáctico, el sitio web Educativos para... (s.f.) lo define de la siguiente manera “Una actividad didáctica es el conjunto de operaciones propuestas a los alumnos para alcanzar los objetivos determinados en la programación” (párr.5)

Como se mencionó anteriormente, cada actividad didáctica debe de encontrarse debidamente incluida en el plan de lecciones y con los recursos designados para la aplicación de la misma, por tal motivo el docente debe de buscar las actividades necesarias, y que las mismas sean las apropiadas en función de generar en sus estudiantes los estímulos necesarios para que puedan desarrollar aprendizajes; una vez determinadas las actividades es muy importante definir el tiempo que se empleará en cada actividad, así como los recursos que se necesitan para la correcta aplicación de la misma.

También se puede agregar que las actividades didácticas contemplan las interacciones y el intercambio de información y conocimientos entre docentes y estudiantes, así lo define en su presentación Pérez (2014) “Las actividades didácticas abarcan tanto las actuaciones del docente y del alumno como la interacciones que se derivan de ellas” (p.5).

Capítulo III Marco Metodológico

1. Tipo de Enfoque

El siguiente proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo, en donde “La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.9).

Según el sitio web QuestionPro (s.f.) “La investigación cualitativa es un conjunto de técnicas de investigación que se utilizan para obtener una visión general del comportamiento y la percepción de las personas sobre un tema en particular” (párr. 4) además añade que “Genera ideas y suposiciones que pueden ayudar a entender cómo es percibido un problema por la población objetivo, así como a definir o identificar opciones relacionadas con ese problema” (párr. 5).

Por medio del estudio se pretende conocer las ideas, experiencias y emociones que les puede producir, como personas y profesionales en docencia, el uso de juegos digitales en los salones de clase. Todo esto posteriormente ayudara a hacer una propuesta con actividades didácticas que faciliten el correcto uso y aplicación de los juegos digitales en las clases.

2. Diseño

El diseño a emplear en este trabajo es fenomenológico, debido a que esta investigación se centra en las experiencias que han vivido cada uno de los docentes de I y II Ciclo de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, al aplicar los juegos digitales en sus aulas, es decir se busca entender y analizar las situaciones vividas de cada una de las personas docentes participantes de la investigación, según Salgado, 2007 el diseño fenomenológico “...pretende describir y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente” (p.73).

3. Participantes del estudio

La muestra tomada en cuenta para esta investigación corresponde a 4 docentes, 3 de ellos imparten las materias de español, ciencias, matemática y estudios sociales a todos los estudiantes y una docente de educación especial, que brinda clases a estudiantes de los mismos niveles que requieren algún apoyo según sus necesidades especiales, todos funcionarios de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega.

3.1 Criterios de Inclusión

Las personas que participaron en este estudio debían cumplir con ciertos criterios:

- Ser docentes regulares (docentes de las materias de español, ciencias, matemática y estudios sociales, y de educación especial).
- Imparten lecciones a estudiantes de I y II Ciclo.
- Tienen como mínimo cuatro años de experiencia como docente de I y II ciclo.
- Estar de acuerdo con participar de la investigación.

Criterios de Exclusión

- No imparten lecciones en el Centro Educativo Carlos Luis Valverde Vega.
- No estaban de acuerdo con participar de la investigación
- Imparten lecciones a grados inferiores a I y II Ciclo.
- No imparten las materias de español, ciencias, matemática y estudios sociales

4. Categorías de Análisis

Las Unidades de estudio presentes en la investigación sobre el uso de los juegos digitales en la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega son:

4.1 Juegos digitales

Son todos aquellos juegos que necesitan de un dispositivo tecnológico para su implementación, en el ámbito educativo son los juegos que empleados por el docente para que los estudiantes logren adquirir conocimientos acerca de un tema.

4.2 Planeamiento Didáctico

Documento elaborado por cada docente, en donde se plasman los contenidos a ver en clase, recursos, herramientas y actividades que se utilizarán para alcanzar los objetivos del curso.

4.3 Retos e Inconvenientes

Todas aquellas acciones que generen un problema para el desarrollo o acciones adversas a lo planificado.

4.4 Actividades didácticas

Actividades planeadas y desarrolladas por el docente con el objetivo de que sus estudiantes comprendan los contenidos que se abarcan en clase.

5. Técnicas de Investigación

La técnica de investigación que se utiliza en la investigación es la entrevista semiestructurada, por su cualidad de poderse ir ajustado a las necesidades del entrevistador, además se busca que dicha entrevista se realice de manera amistosa para que las personas entrevistadas puedan contar sus experiencias, ya que, según Díaz, Torruco, Martínez y Varela, 2013:

Se puede definir como una “conversación amistosa” entre informante y entrevistador, convirtiéndose este último en un oidor, alguien que escucha con atención, no impone

ni interpretaciones ni respuestas, guiando el curso de la entrevista hacia los temas que a él le interesan (p. 164)

Esta entrevista se aplicó a docentes de las materias de español, ciencias, matemática y estudios sociales y la docente de educación especial, que imparten lecciones a los estudiantes de I y II Ciclo de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega.

6. Procedimientos de recolección y análisis de datos

Para hacer la recolección de los datos requeridos en esta investigación se solicitó permiso a la directora del Centro Educativo para trabajar con los docentes que acepten ser parte el estudio. Con respecto a los datos que se requieren recolectar de los docentes se logran obtener a través de entrevistas semiestructuradas, donde la información y los datos suministrados son de uso confidencial del investigador y para efectos de esta tesis.

7. Fases de Recolección Bibliográfica

Fase I. Revisión bibliográfica

Para identificar la información requerida se hizo uso del Internet donde se ubicaron fuentes confiables de información, utilizando sitios de revistas de universidades nacionales e internacionales, además de tesis e investigaciones con temáticas similares.

Fase II. Contacto con los participantes

El proceso de contacto con los docentes se logró a través del permiso otorgado por la directora del centro educativo, quien de manera amable brindó el espacio para poder aplicar la entrevista semiestructurada a los docentes participantes del proyecto.

Fase III. Recolección de los datos

Para recolectar los datos de los docentes de las materias de español, ciencias, matemática y estudios sociales y necesidades educativas especiales, se contó con la participación de 4 docentes del centro educativo, de los cuales 3 son docentes de las materias básicas de I y II ciclo y 1 de educación especial, a los docentes se les aplicó una entrevista semiestructurada de manera individual.

Fase IV. Sistematización de los datos

Conforme se realizaron las entrevistas, se registró lo expuesto por los docentes, por medio de grabadoras y anotaciones, posteriormente esta información se sistematizó para dar paso al proceso de análisis cualitativo de datos.

Fase V. Análisis de resultados

Una vez recolectados los datos requeridos para esta investigación, la persona investigadora se dispuso a realizar un análisis y reflexión de los datos obtenidos, con el objetivo de relacionarlos con el fin de este proyecto.

8. Método de Análisis de Datos

El método utilizado es el de análisis de contenido, ya que es una herramienta que permite identificar las experiencias de las fuentes de información, su contexto y así poder asimilarlas e interpretar los datos.

Esta metodología conlleva a realizar el proceso de análisis en dos fases, en la primera se realiza todo lo relacionado con tabulación, organización y procesamiento de la información, y la segunda fase es en la que se selecciona la información de mayor importancia y se interpreta para así mostrar los resultados así lo explican Gonzales y Cano (2010) “El análisis del contenido latente

implica una primera fase de organización, procesamiento y análisis de los datos para, posteriormente trabajar en la abstracción e interpretación de los mismos” (p.3).

En la primera fase se realiza el proceso de codificación (organizar y procesar) los datos recolectados mediante las entrevistas semiestructuradas, este proceso implica seleccionar los datos verdaderamente necesarios de las entrevistas, para luego relacionarlos con la investigación y los objetivos de la misma, según Gonzales y Cano 2010) “La codificación nos permite condensar nuestros datos en unidades analizables y, así, revisar minuciosamente lo que nuestros datos nos quieren decir. La codificación nos ayuda a llegar, desde los datos, a las ideas” (p.4)

La segunda fase se compone de la interpretación de los resultados tras realizar un exhaustivo análisis de los datos, lo que permite elaborar conclusiones que respondan a los objetivos planteados en la investigación.

Capítulo IV. Análisis de Resultados

Resultados de las entrevistas realizadas a los docentes

A continuación se presentan los principales resultados obtenidos una vez realizadas las entrevistas a los cuatro docentes considerados para realizar la investigación:

Juegos Digitales

Los juegos digitales son hoy en día una herramienta que se encuentra al alcance de las personas en general, y en este caso, se encuentran a disposición de los docentes, los cuales pueden aportar beneficios en las actividades desarrolladas en el salón de clases; también estos pueden contribuir con los procesos de aprendizaje de los estudiantes, despertando en estos un interés por la clase y sintiéndose un agente activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la docente Teresa lo evidencia así: “Es uno de los métodos que en la actualidad brindan mucho apoyo en el aula ya que es de mucho agrado para los estudiantes” (Teresa, 2023, p. 1)

Para los docentes hacer uso de los juegos digitales en sus labores de enseñanza traen importantes y destacables conductas positivas por parte de sus estudiantes, ya que logran desarrollar mejores conocimientos y habilidades sobre el tema estudiado, por ejemplo, el docente Juan plantea: “Los juegos son de gran importancia dentro del proceso de aprendizaje ya que captan la atención de las personas estudiantes fomentando su concentración en la actividad” (Juan, 2023, p.2).

Además, para los estudiantes actuales el uso de dispositivos tecnológicos como el celular y la computadora es algo común y parte de su vida cotidiana, por ende, el poder aprender haciendo uso de estos genera en ellos mostrar mayor interés, así lo explica Lucía: “En mis lecciones siempre que el tema se preste me gusta iniciar con algún tipo de juego basado en la habilidad que se desea lograr. Los estudiantes reacción participativos, más interesados y se divierten aprendiendo” (Lucía, 2023, p.1).

Sin duda, los juegos son parte de la vida diaria de los niños y niñas, y por ello es importante hacer uso de estos cuando se imparten las clases, con la finalidad de que los estudiantes logren adquirir los conocimientos deseados, y la docente María así lo expresa: “Pienso que el aprendizaje va de la mano con el juego, el juego tiene la capacidad de atraer, para un niño es muy aprovechable aprender jugando” (María, 2023, p.2).

Tipo de juegos digitales:

Actualmente en el contexto educativo se es más consciente del beneficio que puede traer a los estudiantes el uso del juego para apoyar las estrategias de enseñanza y aprendizaje; por esta razón el uso de estos cada vez está más presente los centros educativos; es así como los docentes buscan emplear este tipo de herramientas que algunos sitios web les ofrecen, por ejemplo, Juan comenta: “Si claro he incluido en mis clases actividades de live work sheets, son muy interactivas y permiten repasar conceptos desarrollados en clases de una forma práctica y sencilla” (Juan, 2023, p.4).

También tras el paso de la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2, los docentes tuvieron que hacer uso de las herramientas digitales a las cuales tenían acceso, una de ellas fue el Microsoft Teams, el mismo fue facilitado por el Ministerio de Educación Pública, como herramienta para que los docentes pudiesen impartir clases y compartir material de manera virtual, así lo dice la docente María: “Sí, durante la pandemia, tocó la experiencia de realizar clases más dinámicas, implementé juegos por medio de la computadora utilizando Microsoft Teams” (María, 2023, p.4)

La materia en la que más se hace uso de las herramientas digitales, específicamente los juegos digitales, es en matemática, ya que estos logran despertar mayor interés en los estudiantes, y al ser una de las materias en las que históricamente los estudiantes presentan mayor dificultad, los desarrolladores de aplicaciones las crean en mayor cantidad y son encontradas por los docentes con mucha facilidad, tal es el caso de Lucía: “En el área de matemática he encontrado juegos de tablas de multiplicar y razonamiento lógico matemático por medio de la Play Store del móvil” (Lucía, 2023, p.5).

Otros docentes hacen uso de juegos digitales no destinados a la educación, es decir que son desarrollados con un único de entretener y distraer al usuario, pero dependiendo del enfoque que el docente aplique, estos ayudan a introducir a sus estudiantes en el contenido que desea abarcar, tal es la metodología empleada por Teresa:

He utilizado diversos juegos, quizá sencillos, pero que han llenado las expectativas tanto como metodología como en los estudiantes. Por ejemplo, este juego famoso que todas las computadoras traen solitario, lo he implementado en matemáticas para introducir los temas de patrones y sucesiones. (Teresa, 2023, p.6)

Juegos y Planeamientos

Los juegos digitales son una herramienta poderosa con la capacidad de generar en los estudiantes un interés por temas complejos o que normalmente no desean ver, pero para lograr con éxito este objetivo es necesaria una correcta inclusión de los mismos dentro del planeamiento didáctico, el docente Juan nos lo evidencia así:

Como forma de complementar algunos contenidos que usualmente son de difícil asimilación o que son aburridos para las personas estudiantes. Por ejemplo, matemáticas requiere de mucha práctica para la adquisición de ciertas habilidades las mismas son aburridas para las personas estudiantes sí se desarrollan muchas veces en el cuaderno, pero reaccionan diferente al hacer uso de la tecnología (Juan, 2023, p.7)

Los docentes no hacen uso de los juegos digitales en todo momento, sino que se apoyan de los mismos en momentos necesarios, en donde el uso de los mismos va acorde al tiempo y tema que se encuentran abarcando, de esta manera los incluye Lucía: “Estos van incluidos es las estrategias metodológicas y de acuerdo al enfoque de cada materia y el contenido del juego se colocan en el momento al que mejor responden” (Lucía, 2023, p.7).

Retos e Inconvenientes

A pesar de que hoy en día la tecnología está casi al alcance de todas las personas, el panorama en los centros educativos públicos es complejo, debido a que aún existen instituciones que cuentan con un acceso limitado o nulo a dispositivos tecnológicos e Internet, así lo manifiesta Juan: “Díay estimado, para serte sincero en esta institución no existen los medios ya que la señal de Internet es muy deficiente por lo cual no hay posibilidad de utilizar estos recursos” (Juan, 2023, p.16).

Otro gran reto al que se enfrentan los docentes a la hora de hacer uso de los juegos digitales en el aula o salón de clases, es el desconocimiento de cómo se utiliza dicha herramienta, estos debido a poca capacitación que han recibido y el tiempo para recibir la misma, de esta manera lo expresa Lucía: “El poco conocimiento en el uso de la tecnología y la falta de tiempo para poder capacitarse en la misma, la falta de equipo tecnológico, así como redes de Internet estables que permitan utilizar juegos en línea” (Lucía, 2023, p.17)

Para los docentes en ocasiones el hacer uso de los juegos digitales representa un reto, esto debido a que deben de emplear más tiempo en la búsqueda de juegos acordes a los contenidos que desean abarcar, haciendo que la carga laboral sea más pesada, además de cambiar la metodología tradicional y confortable que ya manejan, tal y como lo expresa Teresa:

En mi caso fue cambiar a una metodología más llamativa para los estudiantes, además, que se requiere de una revisión para que el juego que se va a utilizar sea acorde con el contenido, esto genera tiempo que a veces no tenemos los docentes. (Teresa, 2023, p.16)

Beneficios de aprender jugando

Como se ha mencionado con anterioridad, el juego es una actividad inherente a los niños y niñas, y de ahí que exista la necesidad de que en las aulas se implementen los juegos, en el contexto actual juegos digitales, como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje; ya que

la aplicación de los mismos despierta un mayor grado de atracción e interés en los estudiantes, de esta manera lo expresa Lucía: “Manifiestan gusto por realizarlas, logran mantener la concentración y el interés por periodos más largos que cuando se trabaja de manera tradicional” (Lucía, 2023, p. 10).

Por otra parte, con la incorporación de los juegos digitales en materias y contenidos complejos, son notorios los avances que muestran los estudiantes, si se compara con el abordaje tradicional, Juan lo plantea de la siguiente manera:

Como forma de complementar algunos contenidos que usualmente son de difícil asimilación o que son aburridos para las personas estudiantes. Por ejemplo, matemáticas requiere de mucha practica para la adquisición de ciertas habilidades las mismas son aburridas para las personas estudiantes sí se desarrollan muchas veces en el cuaderno, pero reaccionan diferente al hacer uso de la tecnología. (Juan, 2023, p.9)

El uso de los juegos digitales crea en los estudiantes una mentalidad innovadora, cargada de entusiasmo por generar y adquirir nuevos conocimientos, por medio de la realización de la actividad que más les gusta jugar, tal y como lo plantea Teresa: “He podido detectar que los usos de este tipo de juegos han hecho que adquieran nuevas habilidades y un aprendizaje más significativo” (Teresa, 2023, p.9).

Recursos Tecnológicos a disposición:

La realidad que viven los docentes del centro educativo es la misma que se da muchos otros centros educativos, donde los recursos tecnológicos disponibles para hacer las clases interactivas por medio de los juegos son muy pocos y de difícil acceso, así lo expresa María: “El centro educativo posee aparatos tecnológicos como pantallas y proyectores, pero para serte sincera, estos en la mayoría de ocasiones no sirven para jugar, ya que los niños tienden a desesperarse muy rápido mientras esperan su turno” (María, 2023, p.18).

Muchas instituciones del país cuentan con laboratorios de informática, pero el uso de los mismos se ha convertido exclusivos de las lecciones de informática, quedando desocupado y libre cuando el docente no imparte lecciones en esa institución, esto nos evidenció Teresa: “Yo sé que la escuela cuenta con laboratorio equipado con varias computadoras y un proyector, y nunca he visto que nadie lo use además de la compañera de informática, creo que es de uso exclusivo de ella” (Teresa, 2023, p.18).

Capítulo V. Propuesta Educativa

A continuación se presenta como parte de la propuesta educativa, una Guía básica con actividades didácticas dirigida a los docentes para facilitar el correcto uso y aplicación de los juegos digitales en las clases de I y II Ciclo en la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega

Justificación

Dada la grandes cantidades y novedosas tecnologías digitales que se ofrecen en la actualidad, surge la necesidad de incluir estas en el proceso educativo. Además, no siendo satisfactoria la inclusión de los videos como única herramienta educativa digital, es necesaria la inclusión de los juegos digitales en este proceso, ya que los mismos aportan beneficios al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por ende, esta propuesta tiene como principal objetivo ofrecer una serie de actividades didácticas basadas en juegos digitales para que los docentes logren hacer uso de estas con mayor facilidad en sus clases, y de esta manera puedan desarrollar en sus estudiantes mayor interés por los contenidos o temas abordados, y que al mismo tiempo logren adquirir los conocimientos y las habilidades deseadas.

Objetivo General

Elaborar una propuesta con actividades didácticas que faciliten el correcto uso y aplicación de los juegos digitales en las clases de I y II Ciclo.

Objetivos Específicos

Indagar sobre juegos digitales educativos de uso sencillo y fácil inclusión como actividad educativa.

Verificar que los juegos digitales recomendados, cumplan con la cualidad de ser una herramienta educativa aplicable a I y II Ciclo.

Definir las principales pautas a seguir para hacer uso y obtener los mayores beneficios de los juegos digitales educativos elegidos.

Características de los estudiantes a los que se dirigen las actividades:

Los estudiantes deben poseer destrezas básicas en el uso de los dispositivos móviles y computadoras, para poder navegar a través de las interfaces de los juegos.

Los discentes deben tener una actitud positiva y deseos de aprender mediante el juego y la tecnología.

Los estudiantes deben de tener conocimientos previos sobre el tema que se abarcará en el juego, es decir, los juegos deben de aplicarse luego de hacer una introducción al tema.

Formas de evaluación

La evaluación de estas actividades debe realizarse de la manera tradicional en que se evalúan las demás actividades del aula, es decir por medio del trabajo en clase, en donde se califica y se da valor a la participación del estudiante en la actividad, si completa la misma y si logra desarrollar nuevos aprendizajes.

Se recomienda que los juegos digitales educativos no sean asignados como una tarea corta a realizar en el hogar, sino más bien como una actividad de repaso y refuerzo de los contenidos desarrollados en el aula.

Propuesta Educativa

Actividad 1

| |
|---|
| Actividad 1 Creación de Palabras |
| Creación de palabras con sílabas estudiadas, mediante el reconocimiento de dibujos. |
| Objetivos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las sílabas estudiadas en clase. • Formar palabras a partir de las sílabas vistas en clase e imágenes alusivas a la palabra. |

Esta primer actividad va dirigida al docente de español de primer grado (I Ciclo), para que este pueda apoyarse mediante un juego digital en el tema de reconocimiento de sílabas.

Para dicha actividad la persona docente debe de seguir los siguientes pasos:

1. Ingresar a la página web: <https://wordwall.net/es>
2. Crear una cuenta como docente en la misma e iniciar sesión.
3. Dirigirse a la pestaña **Crear actividad**.
4. Elegir el juego **Anagrama**.
5. En esta parte debe de escribir un título para la actividad.
6. Luego escribir las instrucciones del juego y elegir la pestaña **“Con pistas”** (esta habilita las imágenes para que los estudiantes se apoyen)
7. Luego escribir las palabras que sus estudiantes deben formar.
8. Al escribir cada palabra se debe seleccionar la imagen que el sistema mostrará para guía del estudiante.
9. Al finalizar de escribir las palabras dar clic en **“Listo”**.
10. Luego copian el enlace y lo comparten con sus estudiantes.

Basados en las realidades tecnológicas con las que cuentan los estudiantes del centro educativo, se recomienda a la persona docente que realice la actividad apoyada en los equipos

(celulares, computadoras y tabletas) disponibles en el centro educativo y además lo envié a los padres y madres de los estudiantes para que estos puedan hacer uso del mismo desde la casa.

Dicha actividad tiene como finalidad que la persona docente conozca la herramienta **Wordwall**, ya que la misma ofrece un paquete gratuito, en donde se puede encontrar gran cantidad de actividades de distintas materias y niveles educativos, las cuales ya han sido creadas y compartidas por otros docentes, estos los pueden utilizar como los encuentra originalmente y también los pueden editar. O bien si lo desean pueden crear muchas actividades educativas basadas en juegos en línea según sus proyecciones de como desea abarcar los contenidos.

Actividad 2

| |
|--|
| Actividad 2 |
| Comprender la División |
| Resolver divisiones con juegos digitales |
| Objetivos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las partes de la división • Resolver problemas en los que se utiliza la operación de división |

Esta segunda actividad se encuentra dirigida a los docentes del área de matemática, ya que por medio de la página web <https://la.ixl.com/matematicas>, los docentes de primaria de I y II Ciclo encontrarán gran cantidad de juegos digitales enfocados en la resolución de operaciones y problemas matemáticos, los cuales le ayudarán a reforzar los conocimientos a sus estudiantes.

Para acceder a dicha plataforma la persona docente debe de seguir los próximos pasos:

1. Acceder al enlace <https://la.ixl.com/matematicas>.
2. Elegir el grado que imparte o desea visualizar.
3. Elegir el tema o competencia que desea reforzar mediante el juego.

Se recomienda a la persona docente que desee hacer uso de la plataforma IXL, que coordine con la persona directora del centro educativo y la persona docente de informática el uso

del laboratorio de informática, para que los estudiantes puedan jugar en la plataforma de manera individual, además de explorar los ejemplos y explicaciones que la misma les ofrece.

Actividad 3

| |
|---|
| Actividad 3 |
| Sistema Nervioso |
| Resolver ejercicios referentes al sistema nervioso |
| Objetivos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las funciones de las partes del sistema nervioso. • Asociar las partes del sistema nervioso con su imagen y función. |

La tercera actividad se encuentra dirigido a los estudiantes de sexto grado de II Ciclo, propiamente en la materia de ciencias, para esta actividad el docente debe ingresar a la página web cerebriti.com mediante el enlace <https://www.cerebriti.com/juegos-de-sistema+nervioso/tag/mas-recientes/>, con el anterior link las personas docentes dispondrán de varias actividades sobre el sistema nervioso.

Para poder jugar en la página Cerebriti, se le recomienda a la persona docente solicitar el uso del laboratorio de informática o coordinar con los padres de familia para que sus hijos e hijas puedan llevar el celular para hacer uso de los juegos de la página, además de seguir los pasos que se brindan a continuación:

1. Acceder en la computadora o celular al enlace: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-sistema+nervioso/tag/mas-recientes/>
2. Elegir la actividad deseada, para que los niños y niñas puedan jugar.
3. Darle clic al botón “Jugar”
4. Seguir los pasos que el juego determina.

Al finalizar la actividad se recomienda hacer una lluvia de ideas y pensamientos acerca de la actividad realizada y comparar los aprendizajes obtenidos por las personas estudiantes,

además de seguir haciendo uso de la herramienta en los hogares, como un recurso de repaso de la materia.

Actividad 4

| |
|--|
| Actividad 4 |
| Moneda Costarricense |
| Resolver ejercicios con los valores de la moneda costarricense |
| Objetivos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el valor de las monedas y billetes costarricenses • Resolver problemas en los que se utiliza la moneda costarricense. |

Esta actividad se recomienda para los docentes de matemática de II Ciclo, específicamente a los cuarto grado, en esta actividad se harán prácticas sobre el valor de la moneda costarricense, a través de la misma se espera que el estudiante logre identificar el valor que tiene cada moneda y billete nacional y cómo puede usar los mismos en la resolución de problemas, para esta actividad van visitar la página web Wordwall.

La persona docente debe de seguir los siguientes pasos para hacer uso del juego:

1. Ingresar a la página Wordwall mediante el enlace: <https://wordwall.net/es-cr/community/billetes-y-monedas-de-costa-rica>
2. Luego de entre las opciones elegir el juego adecuado para sus estudiantes.
3. Dar clic en jugar y disfrutar de la actividad.

Se le recomienda a la persona docente hacer uso de los juegos de identificación de monedas y billetes primero y luego complementar con los juegos de resolución de problemas. Además esta para este juego es necesario que el docente solicite el uso del laboratorio de informática.

Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

De acuerdo con el proceso de investigación realizado se llega a la conclusión de que los docentes de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega han tratado de utilizar los juegos digitales para apoyarse en el desarrollo de sus lecciones.

Además, a través de la investigación se evidenció que cada docente tiene una manera distinta de utilizar los juegos digitales, algunos de ellos lo utilizan para hacer introducción de un tema, otros como apoyo en temas de difícil comprensión, pero todos concuerdan el usarlos como metodología novedosa que fomenta el interés y motivación de sus estudiantes.

Según esta investigación los docentes utilizan varios juegos digitales, algunos desarrollados específicamente como apoyo educativo como los que se encuentran disponibles en la página de Internet **Liveworksheets**, pero también hace uso de otros juegos que fueron creados con fines de divertir a los usuarios como: juegos de carros, solitario, serpientes y escaleras, entre otros.

Se evidencia que los docentes entrevistados tratan de dar el mejor uso de los juegos digitales que utilizan, y que procuran incluir los mismos en sus planes didácticos siempre y cuando el contenido y el tiempo lo permitan, ya que en ocasiones incluirlos como actividades educativas demanda mucho tiempo.

Por medio de la investigación también se puede concluir que los principales problemas y retos que enfrentan al incluir los juegos digitales en sus clases tienen que ver con la poca inversión que hace el MEP en infraestructura y dispositivos tecnológicos, además de la poca capacitación en el área tecnológica que reciben del ministerio para incorporar los mismos en su clases de una manera adecuada y productiva.

Añadido a los anteriores retos otro que resalta tras la investigación, es la sobrecarga de trabajo que representa investigar, aprender a usar, buscar los dispositivos adecuados e implementar los juegos digitales en clases, ya que innovar de esta manera requiere de conocimientos informáticos que no todos los docentes poseen.

También se concluye que, a pesar de no poder utilizar los juegos digitales muy seguido, los docentes han encontrado en ellos un enorme apoyo, sobre todo cuando se deben impartir temas que suelen ser aburridos o de difícil asimilación por los estudiantes, por ejemplo en el área de matemáticas, ya que los mismos se sienten atraídos y motivados por jugar e inherente al juego llegan los aprendizajes de los estudiantes.

Recomendaciones

Se recomienda de manera muy respetuosa tanto a la persona directora de la institución en donde se desarrolló la investigación, como a los docentes del centro educativo, indagar las posibilidades de que el MEP mejore la infraestructura informática y conectividad a Internet para que se pueda hacer un mayor y mejor uso de las herramientas digitales.

Además, se insta a los docentes a permanecer en constante investigación y capacitación, por cuenta propia, con respecto al uso de tecnologías de información y comunicación, para que de esta manera logren superar las limitantes que se les presentan al hacer uso de las tecnologías en el aula.

A la directora del centro educativo también se le sugiere la posibilidad de hacer un mejor y adecuado uso del laboratorio de informática solicitando a la Fundación Omar Dengo (FOD), el préstamo del mismo en los horarios que este se encuentre disponible, y así poder asignar horarios de uso a los docentes, para que estos puedan trabajar con sus grupos diversas temáticas que pueden ser apoyadas por las tecnologías, en especial los juegos digitales.

Se recomienda a los docentes que, a la hora de realizar sus planeamientos didácticos, incorporen más el uso de los juegos digitales, como una herramienta educativa que tienen a su

alcance y puede apoyar la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes; además de ello que indaguen y asesoren sobre el correcto uso de dichas herramientas.

Referencias Bibliográficas

- Actividades para. (s.f.). *Actividades didácticas: supuestos prácticos resueltos*.
<https://www.educativospara.com/como-disenar-actividades-didacticas/#.Y4P0iXbMK00>
- Anchetta, G. (2016). Percepciones, opiniones, hábitos, prácticas y preferencias de docentes y estudiantes ante la incorporación de las TIC en la secundaria del Colegio Calasanz. *Innovaciones Educativas*, 18(25), 39–54. <https://doi.org/10.22458/ie.v18i25.1649>
- Belloch, C. (s.f.). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.)*.
<https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Bonilla, J. (2014). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista #ashtag*, (4&5), 124-131.
Recuperado de <https://revistas.cun.edu.co/index.php/hashtag/article/view/46>
- Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las Tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Laurus Revista de Educación*, 13(23), 213-234.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Cervigni, M., Bruno, F. y Alfonso, G. (2016) Hacia la elaboración de criterios para la estimulación de la flexibilidad cognitiva mediante juegos digitales: aportes fundados en un estudio empírico. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 8(3), 72-81.
<https://www.redalyc.org/pdf/3334/333449323010.pdf>
- Colás, M., de Pablos, J. y Ballesta, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 18(56). DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/2>
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, (20),1-21. Recuperado de :
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>

- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.
- Durán, M. (2017). Visualizando oportunidades educativas mediante las TIC. *Universidad En Diálogo: Revista De Extensión*, 7(2). <https://doi.org/10.15359/udre.7-2.2>
- Eguia, J., Contreras, R y Solano, L. (2015). Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores: Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas. *Education in the Knowledge Society*, 3(2), 31-48. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758004.pdf>
- Gonzales, T y Cano, A. (2010). Introducción al análisis de datos en investigación cualitativa: Tipos de análisis y proceso de codificación (II). *Revista Científica de enfermería*, (45). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7712262.pdf>
- Gutiérrez, J., Hernández, C. y Orjuela, J. (2016). *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el Colegio Venecia*. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Hernández, R, (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325-347. <http://orcid.org/0000-0003-1263-2454>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ª ed.). McGraw Hill.

- Ministerio de Educación Pública (s.f.). *Planeamiento didáctico, mediación pedagógica y evaluación de los aprendizajes para la atención a la diversidad: un enfoque integral*. <https://mep.janium.net/janium/Documentos/9314.pdf>
- Mirete, A. (2010). Formación docente en tics. ¿están los docentes preparados para la (r)evolución tic?. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 35-44. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832327003>
- Mora, M. (2017). Retos de la educación: una mirada focal al papel de las nuevas tecnologías. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 111-120. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/9676/11590>
- Moreno, J., Piedrahita, A. y Rosecler, M. (2016), El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: Experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-51. <http://www.scielo.org.ar/pdf/reiec/v11n2/v11n2a04.pdf>
- Núñez, L., Conde, S., Ávila, J. y Mirabent, D. (2015). Implicaciones, uso y resultados de las TIC en educación primaria. Estudio cualitativo de un caso. *EduTec Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (53). <https://doi.org/10.21556/edutec.2015.53.581>
- Pérez, M. (2014). *Las actividades didácticas como refuerzo del conocimiento*. <https://prezi.com/tesbmgqk4hk-/las-actividades-didacticas-como-refuerzo-del-conocimiento/>
- QuestionPro. (s.f.). *¿Qué es la investigación cualitativa?*. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/es/investigacion-cualitativa.html>
- Ruiz, F. (2017). TIC en educación primaria: una propuesta formativa en la asignatura didáctica de la medida basada en el uso de la tecnología. *Revista Tendencias Pedagógicas*, (30). <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/8121/8445>

- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit. Revista de Psicología*, 13, 71-78. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309.pdf>
- Sandí, J. (2018). Juegos serios para la indagación de competencias tecnológicas que puedan integrarse a la práctica pedagógica del profesorado [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de la Plata]. https://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/76335/Tesis_Juan_CarlosSand%c3%ad_Delgado.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sandí, J. (2020). Desarrollo de competencias digitales en el profesorado a través de juegos serios: un estudio de caso aplicado en la Universidad de Costa Rica (UCR). *e-Ciencias de la Información*, 10(2). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/38946>
- Seas, J. (2020) *Didáctica General I*, (4ª reimpresión). Editorial EUNED
- Serrano, A. y Martínez, E. (2003). *La brecha digital: Mitos y realidades*. Universidad Autónoma de Baja California. http://www.labrechadigital.org/labrecha/LaBrechaDigital_MitosyRealidades.pdf
- Ureña, O. (2022). Transitar por la ciudad de Los Santos. Uso del videojuego Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013) como posible recurso didáctico para la enseñanza de la seguridad vial en el contexto costarricense. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, (25), 1-26. <http://dx.doi.org/10.15359/rp.25.6>
- Vallejos, S. (2017). *Propuesta didáctica para motivar, el uso de las Tics, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de las Especialidades Técnicas del C.T.P. de Cartagena Sección Nocturna. Circuito03, Dirección Regional Santa Cruz*. (Tesis de Maestría). Instituto Tecnológico de Costa Rica, Santa Cruz, Costa Rica.

Anexo

1. Entrevista semiestructurada a los docentes

La presente entrevista semiestructurada se utiliza para recolectar información para el trabajo final de graduación para optar por la Licenciatura en Docencia de la Universidad Sana Marcos (USAM).

El objetivo de la investigación es analizar la manera en que implementan las personas docentes de I y II Ciclo de la Escuela Dr. Carlos Luis Valverde Vega, el uso de juegos digitales en el desarrollo de sus clases

La información brindada es confidencial y se utilizara únicamente con propósitos educativos.

Se agradece su participación.

I. Datos generales:

Docente #: _____

Género: _____

Edad: _____

Tiempo de laborar en la institución: _____

II. Preguntas

1. ¿Qué opina respecto a utilizar el juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
2. ¿Ha incluido algún tipo de juego en el desarrollo de sus clases?, ¿Cómo reaccionan los estudiantes?
3. ¿Cómo docente ha tenido la oportunidad de implementar los juegos digitales en el desarrollo de sus clases? Explique.
4. Si lo ha hecho, puede comentar ¿qué tipo de juegos digitales?

5. ¿Cuáles han sido las experiencias sobre el uso de los juegos digitales dentro del aula?
6. ¿Cómo integra los juegos digitales a su planeamiento didáctico?
7. ¿Cuándo realiza su planeamiento mensual, tiene presente incluir actividades que requieran el uso de juegos digitales?
8. ¿Cuáles han sido las impresiones y experiencias de sus estudiantes cuando utilizan este tipo de tecnologías en clase?
9. ¿De qué manera pueden apoyar los juegos digitales el proceso de aprendizaje de los estudiantes?
10. ¿En cuál materia o en qué tipo de contenido le ha generado mayores resultados la utilización de los juegos digitales?
11. ¿A partir de su experiencia cuáles son los retos o inconvenientes que enfrentan los docentes cuando implementan los juegos digitales en sus clases?
12. ¿Antes de hacer uso de los juegos digitales se ha preparado y capacitado para hacer uso de estos?
13. ¿Ha tenido dificultades para hacer uso de los juegos digitales en el desarrollo de la clase?
14. ¿Cuenta la institución educativa con los medios para apoyar el uso de juegos digitales en el desarrollo de las clases? Explique.