



## **POSIBILIDADES DE LOS VIDEOJUEGOS EN ENTORNOS MÓVILES PARA EL ALUMNADO DEL GRADO DE INFANTIL**

Ruiz-Palmero, Julio<sup>1</sup>; Sánchez-Rodríguez, José<sup>2</sup>; Valenzuela Lazo, Maricielo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> *Universidad de Málaga, julio@uma.es*

<sup>2</sup> *Universidad de Málaga, josesanchez@uam.es*

<sup>3</sup> *Aula Smart Editorial, vmaricielo@gmail.com*

### **RESUMEN**

En la Sociedad de la Información y el Conocimiento los estudiantes están expuestos a información de distinta índole que debemos analizar y aprovechar para mejorar su aprendizaje. En los últimos años se ha dado un cada vez más creciente uso de los Videojuegos por parte de los estudiantes, muchos de ellos diseñados para dispositivos móviles. En ocasiones los estudiantes desarrollan habilidades a través del uso de estos dispositivos en sus hogares, lo que demuestra que pueden aprender de forma lúdica con ellos.

Los videojuegos y los móviles son dos elementos de alta incidencia en la vida cotidiana de los estudiantes en la sociedad actual. Integrarlos en el proceso del aprendizaje formal puede constituir una importante palanca de mejora de los procesos formales de educación por la gran familiarización que tienen con ellos los estudiantes y por el alto componente motivacional que ejercen con su uso.

Crear situaciones didácticas que incorporen determinados videojuegos con una metodología adecuada puede constituir un elemento de mejora del aprendizaje. Ser capaces de seleccionar y editar ciertos videojuegos, y adecuarlos metodológicamente para el aprendizaje puede convertirse en un proceso de mejora educativa de alto impacto.

Para aprovechar el elemento comunicativo de los dispositivos móviles, desarrollaremos la experiencia de juego en cuatro universidades distintas, además se buscará así la motivación del juego en red para la profundización en aprendizajes invisibles que hay en determinados videojuegos. Tras la experiencia de juego en red con móviles se evaluará también con estos dispositivos el aprendizaje formal.

Esta experiencia se llevará a cabo en las asignaturas Tecnologías de la Comunicación y la Información del primer curso del Grado de Maestro de Ed. Infantil, Procesos y Contextos Educativos del Máster de Profesorado de Secundaria, Gestión y liderazgo pedagógico en las organizaciones y Recursos Didácticos y Tecnológicos en Educación del Grado de Pedagogía. Además en asignaturas como Procedimientos Generales en Fisioterapia I y Medicina Tradicional y Salud en Asia Oriental del Grado en Fisioterapia y Grado en Estudios de Asia Oriental.

La metodología que pretendemos desarrollar es totalmente innovadora, pues no estamos contemplando el proceso de enseñanza-aprendizaje como hasta ahora, según un método tradicional y además, la herramienta de trabajo que vamos a emplear nuestra metodología es fundamentalmente participativa, pues exige la implicación del alumnado.

En una primera fase recogeremos a través de un cuestionario online (utilizando la aplicación *LimeSurvey* que nos facilita en SCI de la Universidad de Málaga) cuáles es la opinión que tienen acerca de la metodología que se están llevando en su día a día en el aula.

Una vez detectados y analizados éstos, en una segunda fase, procederemos a introducir cambios en la metodología de las asignaturas directamente implicadas para adaptarlas a las clases invertidas, promoviendo estrategias didácticas que dinamicen los procesos de aprendizaje.

Para finalizar evaluaremos los cambios introducidos en los contenidos de las asignaturas con una encuesta de satisfacción relacionada con el objeto de nuestra innovación. De ese modo podemos realizar propuesta de mejora, en su caso, para futuras innovaciones similares.

**Línea Temática del Congreso:** Formación del profesorado y competencia digital

**PALABRAS CLAVE:** M-learnig, videojuegos, aprendizaje colaborativo, formación del profesorado, diseño de materiales.

## **ABSTRACT**

In the Information and Knowledge Society students are exposed to different types of information that we must analyze and take advantage of in order to improve their learning. In recent years there has been an increasing use of video games by students, many of them designed for mobile devices. Sometimes students develop skills through the use of these devices in their homes, which shows that they can learn in a playful way with them.

Video games and mobile phones are two elements of high incidence in the daily life of students in today's society. Integrating them into the formal learning process can be an important lever for improving formal education processes due to the great familiarization that students have with them and the high motivational component they exercise with their use.

Creating didactic situations that incorporate certain videogames with an appropriate methodology can be an element of improvement of learning. Being able to select and edit certain games, and adapt them methodologically for learning can become a process of educational improvement of high impact.

To take advantage of the communicative element of mobile devices, we will develop the gaming experience in four different universities, in addition, we will look for the motivation of online gaming to deepen invisible learning that exists in certain games. After the gaming experience with mobile devices, formal learning will also be evaluated with these devices.

This experience will be carried out in the subjects Communication Technologies and Information of the first year of the Degree of Master of Infant Ed, Processes and Educational Contexts of the Master of Secondary Teachers, Management and pedagogical leadership in the organizations and Educational Resources and Technological in Education of the Degree of Pedagogy. Also in subjects such as General Procedures in Physiotherapy I and Traditional Medicine and Health in East Asia of the Degree in Physiotherapy and Degree in East Asian Studies.

The methodology that we intend to develop is totally innovative, because we are not contemplating the teaching-learning process as up to now, according to a traditional method and also, the work tool that we are going to use our methodology is fundamentally participatory, since it requires the involvement of the students .

In a first phase we will collect through an online questionnaire (using the LimeSurvey application provided by SCI of the University of Malaga) which is the opinion they have about the methodology they are taking in their day to day in the classroom.

Once detected and analyzed these, in a second phase, we will proceed to introduce changes in the methodology of the subjects directly involved to adapt them to the classes invested, promoting teaching strategies that dynamize the learning processes.

To finish we will evaluate the changes introduced in the contents of the subjects with a satisfaction survey related to the object of our innovation. In this way we can make a proposal for improvement, where appropriate, for future similar innovations.

**KEY WORDS:** M-learning, video games, collaborative learning, teacher training, design of educative materials.