

# Modalidades de Aprendizaje para la Innovación Educativa





Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Edición: Lourdes Villalustre Martínez y Marisol Fernández Cueli. Universidad de Oviedo. Vicerrectorado de Políticas de Profesorado. Instituto de Investigación e Innovación Educativa. (2023).  
Modalidades de aprendizaje para la innovación educativa. Universidad de Oviedo

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2023 Universidad de Oviedo

© Los autores

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.es>

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Edificio de Servicios - Campus de Humanidades

33011 Oviedo - Asturias

985 10 95 03 / 985 10 59 56

[servipub@uniovi.es](mailto:servipub@uniovi.es)

[www.publicaciones.uniovi.es](http://www.publicaciones.uniovi.es)

ISBN: 978-84-18482-94-6

## Indice

### DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

**La necesidad de educación en bioética como competencia transversal de los futuros investigadores: una prueba de concepto en el grado de biología** ..... 13

*Ana María Navarro Incio y Laura Tolvía Navarro*

**La historia de la educación de las mujeres como espacio de reflexión para fomentar la igualdad de género en la docencia y la investigación universitaria**..... 19

*Victoria E. Alvarez Jiménez*

**Prevención de la violencia de género en el grado en educación primaria a través de los cuentos de Emilia Pardo Bazán** ..... 25

*María Luz Bort-Caballero y Manuel Gil-Mediavilla*

**Adopta una superficie: una aproximación visual a la geometría diferencial clásica** ..... 31

*Esther Cabezas Rivas y María García Monera*

**Blackboard blogging in the classroom: uso de la herramienta de los blogs en asignaturas de grado** ..... 39

*Lourdes Bosch Juan, Carolina Galiana Roselló, Verónica Veses Jiménez y Marta Marín Vázquez*

**Proyecto IMPULSO(R: orientación inicial y profesional del alumnado del Grado de Logopedia en la era digital** ..... 45

*Eliseo Díez-Itza, Paz Suárez-Coalla, Maite Iglesias y Verónica Martínez*

**Ingeniería y filosofía (IF 5.0): hacia la hibridación disciplinaria en clave dialógica** ..... 53

*Natalia Fernández Jimeno, Beatriz Rayón Viña, Pablo Revuelta Sanz, Enrique Álvarez Villanueva, Carla García Cárdenas, Jorge Coque Martínez, Marta Isabel González García y Ramón Rubio García*

### DESARROLLO DE LOS ODS.

**La integración del aprendizaje-servicio y ODS en la formación inicial del profesorado**..... 59

*Eider Chaves Gallastegui y José Miguel Correa Gorospe*

**Salud y bienestar en los centros educativos. Propuesta de un programa de prevención de trastornos de la conducta alimentaria y obesidad** ..... 65

*Beatriz Alonso-Tena, Amparo Calatayud Salom, Angel Joaquin Lucas Calatayud y Carles Ruiz-Tomás*

**El uso de Bancos de Tiempo como estrategia didáctica transdisciplinaria** ..... 73

*Gonzalo Llamedo-Pandiella*

<b>#NOesunJUEGO. Un videojuego de novela visual sobre la problemática del trabajo infantil .....</b>	<b>81</b>
<i>Pablo Garmen, Noemí Rodríguez, Eva García-Vázquez, Eduardo Dopico, Aida Dopico, Beatriz Cimadevilla y Carmen Blanco-Fernández.</i>	
<b>Estereotipos en libros de L1 y L2: revisión para la mejora educativa .....</b>	<b>89</b>
<i>María Muñoz Carrión y Jaime Puig Guisado</i>	
<b>El proceso de inclusión de un alumno con Síndrome de Prader-Willi. Un estudio de caso.....</b>	<b>109</b>
<i>Dainury Vázquez Coll, Juan Jorge Muntaner Guasp y Antonio Rodríguez Fuentes</i>	
NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES.	
<b>La enseñanza de la filosofía mediante metodologías Activas .....</b>	<b>117</b>
<i>Javier Suárez</i>	
<b>Estrategias basadas en el juego y en el estudio de casos para la mejora de la comprensión de las prácticas de neuroanatomía en estudiantes del grado de psicología.....</b>	<b>125</b>
<i>Patricia Sampedro Piquero y Helena González Vaquerizo</i>	
<b>Metodología activa para mejorar la destreza de comunicación oral en inglés jurídico .....</b>	<b>133</b>
<i>María José Álvarez Faedo, Sergio Martínez López, y Alfonso Carlos Rodríguez Fernández-Peña</i>	
<b>Coevaluación de la escritura de noticias en el aula de educación primaria a través del uso de google forms .....</b>	<b>141</b>
<i>Lucas Javier Santiago Barrado, Daniel Lázaro Martín y María Jesús Fernández Sánchez</i>	
<b>Aprender a enseñar valores: preparando una unidad didáctica con contenido filosófico.....</b>	<b>149</b>
<i>Guillermo Moreno Tirado, Isabel Argüelles, Belén Laspra y Javier Suárez</i>	
<b>Innovación docente en el aprendizaje de la historia económica a través del uso de fuentes históricas .....</b>	<b>155</b>
<i>Damián Copena Rodríguez y Gabriel Pruneda</i>	
<b>La percepción del profesorado sobre las metodologías innovadoras en el aula .....</b>	<b>165</b>
<i>Joseba Delgado-Parada, María-Carmen Ricoy y María del Pino Díaz-Pereira</i>	
<b>Docencia práctica inclusiva en ciencias morfológicas: la visión del profesorado .....</b>	<b>171</b>
<i>Eva María del Valle Suárez, Montserrat García Díaz, y Ana María Navarro Incio</i>	
<b>“Flipped Classroom” en inglés: invirtiendo los roles estudiante-docente en un aula de Ingeniería .....</b>	<b>177</b>
<i>María Elena de Cos Gómez y Silvia Gregorio Sainz</i>	
<b>Investigación de problemas urbanos con alumnos de educación básica .....</b>	<b>185</b>
<i>Solange Francieli Vieira</i>	
<b>El uso de productos culturales audiovisuales para asimilar la asignatura de historia económica .....</b>	<b>191</b>
<i>María Gómez Martín</i>	
<b>Aprendizaje basado en proyectos en el ámbito universitario: geografía de los paisajes y el medio físico de España .....</b>	<b>201</b>
<i>Salvador Beato Bergua</i>	

<b>Edpuzzle como potenciador del aprendizaje a través de vídeos en ciencias de la salud .....</b>	<b>209</b>
<i>María Del Mar Fernández Álvarez, Rubén Martín Payo y Judit Cachero Rodríguez</i>	
<b>Coaprendizaje y competencia discursiva.....</b>	<b>217</b>
<i>Rosabel San Segundo Cachero</i>	
<b>Profesionales con Impacto .....</b>	<b>225</b>
<i>Aitana Sánchez-González, Andrés Meana-Fernández, Deva Menéndez-Teleña, Luis Alfonso Díaz-Secades, Verónica Soto-López, Ramón Rubio-García, Cristina Roces y Marco Sernaglia</i>	
<b>El aula de lengua española y su didáctica como espacio de buenas prácticas educativas para la formación de futuros docente de educación primaria .....</b>	<b>233</b>
<i>Sabina Reyes de las Casas</i>	
<b>Gamificación analógica vs digital en el entorno de la expresión gráfica en ingeniería .....</b>	<b>239</b>
<i>Diego-José Guerrero-Miguel, María-Belén Prendes-Gero, Martina-Inmaculada Álvarez-Fernández, Celestino González-Nicieza</i>	
<b>Gamificación en humanidades a través del juego <i>Timeline</i>: presentación del proyecto y primeras valoraciones.....</b>	<b>245</b>
<i>Enrique Meléndez Galán, Pedro D. Conesa Navarro, Carla Fernández Martínez, Antonio Ledesma González y Fuensanta Murcia Nicolás</i>	
<b>Empoderando a la infancia desde la Universidad. Una experiencia de aprendizaje y servicio a través de la metodología de Design for Change .....</b>	<b>253</b>
<i>Benjamín Castro-Martín</i>	
<b>Como actores de doblaje en educación primaria: una experiencia de doblaje para mejorar la expresión oral en inglés.....</b>	<b>259</b>
<i>Leticia Álvarez santamaria</i>	
<b>Escape Room en la asignatura de “enfermería de urgencias y cuidados críticos” en el grado de enfermería .....</b>	<b>267</b>
<i>Andrea Rodríguez Alonso, Sofía Osorio Álvarez, José Antonio Cernuda Martínez y Eva González López</i>	
<b>Lesson Study: aplicación del método de estudio en educación secundaria obligatoria .....</b>	<b>273</b>
<i>Celia Márquez López y M.ª Elena Gómez Parra</i>	
<b>De congreso en el aula sobre los últimos avances de la investigación en plantas .....</b>	<b>281</b>
<i>José Manuel Alvarez, Candela Cuesta, Ricardo Ordás y Elena Mª Fernández</i>	
<b>Reajuste de la metodología docente en educación superior a entornos virtuales: diseño y valoración .....</b>	<b>289</b>
<i>Mª Isabel López Rodríguez y Maja Barac</i>	
<b>Los videojuegos en las aulas del futuro. un enfoque pedagógico lúdico en educación superior .....</b>	<b>299</b>
<i>María Rosa Fernández-Sánchez, Noelia Durán-Rodríguez y Mario Cerezo-Pizarro</i>	
<b>Diseño Instruccional de sistemas gamificados en la formación inicial del profesorado. Una experiencia ambientada en el Universo Marve .....</b>	<b>307</b>
<i>Alberto González-Fernández, Isabel Porras-Masero y Alain Presentación-Muñoz</i>	

**Elementos narrativos y cómic con El hombre que mató a Lucky Luke. Una propuesta didáctica** ..... 315

*Carlos Flores Martínez y Miguel López-Verdejo*

**Metodología de aprendizaje colaborativo y basado en proyectos orientada a la aplicación de conocimientos teórico-prácticos en el desarrollo de un prototipo de motocicleta eléctrica para una competición interuniversitaria** ..... 321

*Ángel Navarro Rodríguez, Ramy Georgious Zaher, Álvaro Noriega González, Pablo García y Juan Manuel Guerrero*

#### TRANSFERENCIA DE LA INNOVACIÓN

**La Educación Inclusiva basada en los videojuegos** ..... 333

*Daniel Zarzuelo Prieto y Sergio Suárez González*

**Nacimiento y desarrollo de un ecosistema de aprendizaje creativo, emprendedor y sostenible: despertando vocaciones** ..... 341

*Emilio Álvarez-Arregui, Covadonga Rodríguez-Fernández, Lara González Díaz, María Covadonga Juez Siesto, Jesús Vera Berdasco y Tatiana Suárez Rodríguez*

#### TUTORÍA Y SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

**La tutoría como factor clave para alcanzar el incremento escolar. Caso: Universidad Politécnica de Tulancingo Hidalgo**.....351

*María del Rosario López Torres, Ángel Alejandro Pastrana López, Claudia Vega Hernández y Angélica Elizalde Canale*

**Impacto del plagio en la evaluación del trabajo del estudiantado universitarios**..... 357

*Laura Calzada-Infante, Jorge Coque, María A. García García y Pilar L. González-Torre*

#### USO E INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

**Corrección de prácticas de laboratorio y ejercicios propuestos en tiempo real**..... 365

*Pelayo Nuño Huergo y Francisco González Bulnes.*

**Impresión 3D. Una experiencia en el aula del futuro para la formación inicial del profesorado de educación primaria.** ..... 375

*Mario Cerezo-Pizarro, Jorge Guerra-Antequera, y Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez*

**Opinión y formación sobre las TIC por parte de docentes granadinos de educación primaria que atienden a alumnado con dificultades vinculadas al lenguaje oral y escrito**..... 387

*Carmen del Pilar Gallardo Montes*

**Exploring the potential of video for the improvement of pre-service EFL and bilingual teachers' linguistic competence** ..... 393

*Francisco Javier Palacios-Hidalgo, Cristina Díaz-Martín, María Elena Gómez-Parra y Cristina A. Huertas-Abril*

**Estrategias para fomentar el aprendizaje ubicuo en la docencia práctica en microscopía**.....401

*Beatriz Caballero-García, Eva-Martínez-Pinilla, Yaiza Potes-Ochoa, Ana Coto-Montes y Ignacio Vega-Naredo*

**Desarrollo de una infraestructura de laboratorios informáticos multiplataforma y de bajo coste de recursos para la docencia de cursos de administración de sistemas y seguridad informática** ..... 409

*José Manuel Redondo López y Enrique Juan de Andrés Galiana*

**Infraestructura de código abierto para el soporte de enseñanza síncrona en entornos distribuidos** ..... 419

*Francisco Ortín, Jose Quiroga, Miguel Garcia, Javier Escalada y Oscar Rodriguez-Prieto*

<b>Plataforma para aprendizaje incremental en asignaturas de radar y radiodeterminación .....</b>	<b>426</b>
<i>Yuri Álvarez López, María García Fernández y Fernando Las-Heras Andrés</i>	
<b>I-dentus: manual digital de tratamientos y protocolos asistenciales para el estudiante de odontología.....</b>	<b>434</b>
<i>Matías Ferrán Escobedo Martínez, Luis Manuel Junquera Gutiérrez, Sonsoles Olay García, Sonsoles Junquera Olay y Enrique Barbeito Castro</i>	
<b>Innovación en la enseñanza de los sistemas digitales programables basados en microcontroladores .....</b>	<b>443</b>
<i>Juan Carlos Álvarez Antón, David Anseán González, Cecilio Blanco Viejo y Juan C. Viera Pérez</i>	
<b>Prácticas pedagógicas en un taller de rediseño de moda.....</b>	<b>453</b>
<i>Liliane Gonzaga Sommermeyer, Joana Cunha y Maria Cecilia Loschiavo dos Santos</i>	
<b>Diseño y resultados de un curso MOOC (UNIOVIX) para la elaboración de trabajos fin de estudios sobre adicciones .....</b>	<b>461</b>
<i>Alba González-Roz, Gema Aonso-Diego, y Andrea Krotter</i>	
<b>Aprendizaje del alumnado en las aulas para el uso de las tecnologías desde la perspectiva de género. La experiencia desde la narrativa de una maestra de educación primaria .....</b>	<b>469</b>
<i>Katya Bonelo Morales y Víctor Amar Rodríguez</i>	
<b>Realidad virtual y realidad aumentada como herramientas para la docencia .....</b>	<b>475</b>
<i>Marco Sernaglia, Noelia Rivera-Rellán, Marlene Bartolomé-Sáez, Luis Alfonso Díaz-Secades, Verónica Soto-López, Deva Menéndez-Teleña y Aitana Sánchez-González</i>	
<b>Evaluación del trabajo colaborativo del alumnado a través de machine learning.....</b>	<b>483</b>
<i>Marina Díaz Piloñeta, Joaquín Villanueva Balsera, Gemma Martínez Huerta y Marta Terrados Cristos</i>	
<b>Introducción del fotómetro para microplacas en prácticas de bioquímica .....</b>	<b>492</b>
<i>Álvaro F. Fernández y María Guerra Andrés</i>	

# La Educación inclusiva basada en los videojuegos

Daniel Zarzuelo Prieto<sup>1</sup>, Sergio Suárez González<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad de Valladolid

<sup>2</sup> Universidad de Oviedo

## 1. Introducción

La educación se puede definir según Touriñán (2017) como aquel derecho legal en el que un profesional (maestro) es el encargado de transmitir a los más jóvenes (alumnos) la cultura y valores, además de ser “un ámbito de realidad susceptible de conocimiento” y “una acción que se desempeña mediante la relación educativa”.

Los métodos y técnicas educativas avanzan intentando romper con la escuela tradicional, pretendiendo generar unas escuelas inclusivas, donde se promuevan aquellas enseñanzas innovadoras, atractivas y motivantes donde los alumnos adquieran una educación en valores y que, a su vez, adquieran una educación igualitaria, libre y de calidad. (Zarzuelo, 2022; GID, 2022).

Debido a la reciente pandemia de la COVID-19, gran parte del alumnado ha sufrido estando aislado en sus hogares, teniendo que y derivando en refugiarse en los videojuegos como modelo de pasatiempo, así como para muchos de ellos educativos. Estas técnicas innovadoras se pueden utilizar para guiar o conducir al alumno a un aprendizaje “a través de acciones predefinidas” y con las cuales, además mantendrá “una alta motivación” (Parente, D.,2016) y así, conseguir alcanzar y otorgar un aprendizaje más significativo al alumnado.

En la Tabla 1 se podrá observar un estudio de las publicaciones encontradas de los últimos 3 años acerca la educación inclusiva sobre los videojuegos en la escuela (con referencias genéricas y no solo de un videojuego concreto) en la base de datos de “Dialnet”, donde la incidencia de este sector es mayoritaria, pero la esencia de generar climas que favorezcan a la inclusión es mínima, pudiendo destacar los siguientes dentro de los 32 resultados obtenidos con los filtros predeterminados del sistema:

**Tabla 1**

*Estado de la cuestión*

Título, Autor y URL	Contenido útil y relevante
Videojuegos para la educación literaria: criterios de selección y análisis, corpus y propuesta de actuación didáctica en educación primaria Serna (2022)	Propone el uso de los videojuegos para promover la educación literaria, así como junto al uso de otras técnicas como el ABJ.
Aplicación de la realidad aumentada (RA) mediada por videojuegos para el aprendizaje en la etapa de educación primaria Morales (2020)	Analiza el uso de los videojuegos junto con la realidad aumentada, donde, con los cuales, se pueden considerar como herramientas de aprendizaje dentro de la enseñanza,

Potencialidades y límites educativos de los videojuegos activos. Una investigación basada en entrevistas a docentes de Educación Física Conde et al. (2020)	El objetivo principal de este trabajo es comprender cuáles son las potencialidades o beneficios que los maestros atribuyen a este tipo de videojuegos como un recurso educativo, así como las limitaciones o barreras de su inclusión dentro del aula.
Análisis de las posibilidades educativas de videojuegos. Más allá de la alarma social. Fernández y Postigo (2020)	En este trabajo analizamos los procesos y las estructuras que hacen de los videojuegos una herramienta potente para aprender si se incluyen en un aula de forma coherente
¿Es deporte el e-sport? Bordes y Martínez (2020)	Análisis comparativo y destacable entre el deporte como concepto y significado y los e-sport, ambos como posible modelo educativo.

Fuente: Elaboración Propia

Es por ello la necesidad de buscare implantar ambas medidas en conjunto en las aulas, pretendiendo llevar así la educación inclusiva a las aulas, de una manera innovadora y que rompa con la escuela tradicional, generando así un mayor interés de los alumnos. Se ha de buscar una escuela que imparta una educación de calidad y atrayente, una escuela que eduque y forme en valores (Zarzuelo, 2022) a las futuras sociedades del mañana, se ha de promover “una escuela para todos” (UNESCO, 1990).

## 2. Metodología

Según Ramirez (2021) en los videojuegos se pueden observar tres aspectos clave para llevar a cabo estas prácticas alternativas e innovadoras en el aula, como las siguientes:

1. Análisis de los juegos y el contraste con la realidad (Escobedo, 2016; Salinas, 2016).
2. Creación de contenidos tipo juego con un objetivo pedagógico de desarrollo del pensamiento (Sánchez y García, 2011).
3. Creación de juegos para representar situaciones (Frasca, 2001; Yang y Chang, 2013).

Es por ello que se ha decidido optar por el desarrollo de aplicar didácticamente el videojuego de Mario Bros, ya que es una de las temáticas más conocidas y populares entre los más jóvenes, principalmente en las edades más tempranas de Educación Primaria, además de aprovechar su reciente película que ha sido un éxito en estas edades.

Para la realización de este proyecto, se ha llevado a cabo mediante la técnica de un estudio de casos, concretamente dentro del paradigma de la investigación cualitativa, con el cual se realizará en un centro situado la provincia de Gijón, en el Principado de Asturias.

Se pretende realizar este estudio de casos debido a que el fin último es estudiar e indagar acerca los valores y responsabilidades de los alumnos mediante el uso de los videojuegos en la educación, partiendo como premisa principal la inclusión como medio social entre los alumnos.

Stake (1994) se refiere al estudio de caso como el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes. Trata de analizar de forma intensiva y en profundidad uno o varios aspectos de un mismo fenómeno y, al mismo tiempo, de acuerdo con lo mencionado por Jiménez (2012), implica sacrificar la posibilidad de

generalizar a contextos amplios, de recoger información sobre numerosos actores, o de tener visiones de conjunto sobre situaciones sociales.

Según Carr y Kemmis (1988), la metodología que se empleará, como ya se ha mencionado, será cualitativa, siguiendo el paradigma interpretativo, pues se intentará comprender e interpretar una realidad teniendo en cuenta los factores que influyen en ella (Ricoy, 2006). Este paradigma, de acuerdo con Martínez (2013), busca fenómenos sociales apartados de estados subjetivos de los individuos.

Por último, señalar que los paradigmas interpretativo y socio-crítico se pueden confundir ya que sus características están muy relacionadas. En ambos paradigmas se pretende estudiar o analizar una situación real con algún problema, en este caso el cómo influyen los valores olímpicos en la formación de futuros docentes. De acuerdo con López (1998) la diferencia entre ambos paradigmas es que en el socio-crítico busca la emancipación y libertad del ser humano. En este caso, no se busca dar una solución a un problema social, sino investigar sobre un tema que queda apartado y que presenta mucha importancia para una formación integral y significativa de los alumno.

Con este se pretende que el alumnado relacione los aspectos lúdicos con aquellos más educativos, a través de prácticas que les resulte innovadoras y motivadoras, así como a su vez interesantes y les otorgue una responsabilidad que acerque al objetivo final propuesto: el aprendizaje de aquellos contenidos más significativos a través de una vía no convencional o tradicional, como es más común en los centros educativos.

Para ello, en cada mesa o espacio de trabajo de los alumnos, se encontrará una tarjeta plastificada (reutilizable para otros compañeros en distintas ocasiones), en la que aparecerá un personaje del videojuego, en el que se especificará varias tareas a realizar por parte del alumnado durante esa sesión o la jornada lectiva (un día).

**Tabla 2**

*Estructuración de los personajes*

<b>Personaje</b>	<b>Función</b>
Mario	Responsable del material del aula.
Luigi	Responsable de la limpieza y orden del aula.
Yoshi	Responsable de la acústica del aula.
Toad	Responsable de mediación de los conflictos en el aula, así como de igualdad.

Fuente: Elaboración Propia

Además de las responsabilidades marcadas, se les propondrá diversas tareas u objetivos de menor dimensión, (subtareas) como:

**Tabla 3**

*Estructuración de los roles o subtareas de cada personaje mediante un proceso de codificación*

<b>Personaje</b>	<b>Función</b>
Mario	(RM): Recoger del material a la salida y entrada de los tiempos de descanso. (EM): Repartir del material y estructuración de este.
Luigi	(RR): Recoger y reciclaje de los restos y limpieza del aula. (RO): Mantener un orden estable tanto del aula como fuera (fila, etc.).
Yoshi	(EA): Mantener un clima acústico adecuado para el trabajo. (EF): Evitar faltas de respeto del ambiente entre compañeros.
Toad	(MC): Mediar los conflictos tanto dentro como fuera del aula (tiempos de descanso). (MA): Mostrar actitudes positivas hacia los compañeros

Fuente: Elaboración Propia

Este sistema se alternará cada día, en el que al alumnado le tocará aleatoriamente un personaje procedente del videojuego diferente. Así mismo, para fomentar otros valores educativos de contenido más transversal, como aquellos relacionados con la paz, compañerismo y diálogo, según Zarzuelo (2022), los alumnos podrán personalizar los personajes del videojuego, llegando a un consenso de normas grupal.

Como incentivo para la realización de todas las tareas de cada personaje, se le otorgará a la clase con una actividad final de la sesión correspondiente, donde se trabajarán diferentes asignaturas, mediante la aplicación directa de las TICS, como podrá ser el uso del Kahoot!. Todo esto se realizará cuando todos logren cumplir con sus respectivas tareas

### 3. Resultados alcanzados

Tras llevar a cabo esta propuesta en un aula algo más pequeña en cuanto número de alumnos y alumnas que un aula convencional durante dos meses donde cada semana se disponía de dos sesiones para llevar a cabo la actividad propuesta, la respuesta del alumnado se ve claramente reflejada en los resultados obtenidos, como podemos observar en la siguiente:

**Tabla 4**

*Resultados más significativos del proyecto en base a los personajes y roles*

	<b>1º curso</b>		<b>2º curso</b>		<b>3º curso</b>	
	<i>Tareas realizadas</i>	<i>Tareas no realizadas</i>	<i>Tareas realizadas</i>	<i>Tareas no realizadas</i>	<i>Tareas realizadas</i>	<i>Tareas no realizadas</i>
<b>Mario</b>	Todas	X	Todas	X	Todas	X

<b>Luigi</b>	Todas	X	Todas	X	Todas	X
<b>Yoshi</b>	Todas	X	Todas	X	Todas	X
<b>Toad</b>	Todas	X	Todas	X	Todas	X

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados muestran una aceptación total por parte del alumnado de los diferentes cursos, dejando claro que puede suponer un cambio a mejor en estos cursos. Tras la introducción de esta actividad al alumnado, todas las sesiones, al llegar al aula, preguntaban por las tarjetas de Mario, reflejando una motivación por tener responsabilidades y por la curiosidad del rol que le sería asignado. A su vez, el aula, que antes solía tener momentos de desorden, y momentos de distracción se ha visto beneficiada de esta actividad, reduciendo en gran cantidad estos momentos que dificultaban el aprendizaje.

Como extra, y como otra dinámica de grupo, se ofrecía al alumnado realizar una tirada a una ruleta que hay en el aula, y lanzando un número premiado cada día, si a alguien le tocaba el número premiado, podría escoger un nuevo rol asignado, es decir, si ese día al alumno x le había tocado el rol de Toad, pero prefería el de Mario, éste podría cambiarlo. De esta manera, también se daba opción a poder cambiar el rol asignado.

El personaje más reclamado es el de Mario, ya que el alumnado siente que es lo más aproximado a ser ayudante del docente, lo que les motiva para poder ayudar y sentirse adultos. El resto de los personajes también gustan, pudiendo y valorando el ampliar el abanico de personajes al que poder asignarle nuevos roles.

#### 4. Conclusiones y futuras futuras

Los videojuegos han impulsado a los jóvenes a fomentar la creatividad en muchas de sus actividades, pudiendo así los maestros, utilizar estos medios y temáticas que puedan estar en consonancia con la mayoría de los estudiantes para poder trasladarlas y utilizarlas en el aula, creando así actividades más atractivas e innovadoras que puedan romper con la enseñanza tradicional del aula.

El proyecto llevado a cabo se ha podido implantar sin dificultades en el aula, pudiendo destacar como conclusiones principales del proyecto, aquellos aspectos de los resultados vinculados con los objetivos que se han planteado al realizar la actividad, siendo:

1. **Ruptura escuela tradicional con la innovadora:** Por parte del alumnado, previa a la explicación de la dinámica de la actividad, ya se mostraban con gran entusiasmo por cómo se llevaría a cabo la actividad. Con ello, se ha mostrado la aceptación por su parte de recibir nuevos métodos educativos o modelos que, rompan con la escuela tradicional. Un ejemplo pudo ser este modelo de roles, a modo de suplantación del modelo tradicional donde el maestro les obliga en un papel a cada uno a realizar una tarea, asignado previamente, sin genera ningún tipo de atracción o motivación a los alumnos.
2. **Inclusión en el aula:** Se pretende con el uso de estas técnicas y modelos que todos los alumnos se sientan importantes, libres e iguales, donde a través del juego, aprendan tanto como aquellos aspectos que el maestro busque, como de los propios compañeros, al realizar tareas que, o ya han realizado previamente, observando posibles variantes de esta, u observe cómo se llevan a cabo otras que aún el alumno no ha realizado (sus comportamientos, procedimientos, actitudes...). Se busca que todo alumnado esté aplicado en todo momento y todos se sientan partícipes de la actividad, como bien se ha visto al realizar la actividad.

3. **Educación de calidad y motivadora:** El uso de estos modelos ha conllevado a que los alumnos, al utilizar temáticas y contenidos de su agrado al estar en contacto con ellos, se ven entusiasmados, con ganas de aprender, de realizarlos y de llevarlos a cabo. Con este proyecto se ha observado que una educación de calidad se puede observar a través de proyectos que, si se acercan al alumnado, como el presente, se pueden obtener resultados ricos y positivos como este.

De la misma manera, se puede valorar el proyecto llevado a cabo como un modelo educativo innovador vinculado a las TICs que ha sido totalmente positivo, admitido por parte del alumnado y llevado a cabo de una manera totalmente satisfactoria, abierto al cambio de temática si lo requiere y con posibilidad de utilizar en diversos contextos.

Tras la buena aceptación del proyecto en el aula, se considerará la línea continuista de la misma, a la vez que se propondrán diferentes modelos alternativos a este, referidos a los videojuegos populares vinculados al aspecto educativo, pudiendo servir de ejemplo:

- Continuación de la actividad y adición de nuevos personajes, roles y tareas asignadas.
- Diferentes videojuegos con mismo o diferente modelo (Ej: Pokémon, Sonic, etc.)
- Modelos temáticos acordes al tiempo en el que estén situados (Ej: En el primer trimestre al encontrarse en la época invernal, podremos realizar el modelo utilizando personajes del videojuego Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de invierno, etc.)

Como cierre final, destacar la importancia de la figura docente a la hora de conocer y conectar con el alumnado para poder ejercer una motivación en él, así como ayudarlo a responder a todas sus necesidades independientemente de las características personales de cada uno, llevando a cabo así una plena enseñanza educativa y alcanzando una única escuela donde todos y todas tienen lugar en la educación.

*“Los docentes deben de ser capaces de atender a la diversidad tratando de responder a las necesidades de todos los estudiantes”*

(PID, 2022, P.12)

### Referencias bibliográficas

- Alcántara, C., Jiménez, J. D. y Castellano, I. (2023). Los videojuegos en la educación patrimonial. En D. Camuñas-García, M. E. Cambri-Hernández, B. Serrano-Arnáez, M. R. Navas-Parejo (Eds), *Educación para transformar: Innovación pedagógica, calidad y TIC en contextos formativos* (pp. 674-683). Dykinson S. L.
- Carr, W. y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza*. La investigación-acción en la formación del profesorado. Martínez-Roca.
- Escobedo, A. F. (2016). *Representaciones de las tecnologías de gobierno y de la guerra en dos videojuegos: una propuesta de formación con los estudiantes de noveno grado de la IED Eduardo Umaña Mendoza* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3095>
- Frasca, G. (2001). *Video games of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* [Tesis de maestría, Georgia Institute of Technology]. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- GID. (16 de marzo, 2021): GID Educación Inclusiva: Manual de Acción para la Inclusión. [Video] <https://youtu.be/J9ORTwth6Ms>

- Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista internacional de investigación en ciencias sociales*, 8(1), 141-150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999526>
- López, V. (1998). *Prácticas de evaluación en educación física. Estudio de casos en primaria, secundaria y formación del profesorado*. [Tesis doctoral], Universidad Complutense de Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132716>
- Martínez, N. (2013). El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento. *Revista Digital Matemática*, 4(2), 1-5. <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/matematica/article/view/2296>
- PID Educación inclusiva y formación en la práctica (2022). Manual de acción para la inclusión. Un decálogo para caminar hacia la educación inclusiva [Material de la asignatura “Educación Inclusiva: Transformación de la Escuela y del Sistema Educativo, Universidad de Valladolid]. [Recuperado de Manual Educación Inclusiva\\_v1.5\\_17x24.pdf \(uva.es\)](https://www.uva.es/recuperado-de-manual-educacion-inclusiva-v1.5-17x24.pdf)
- PID Educación inclusiva y formación en la práctica (s. f.). Proyecto de Innovación Docente a través de la investigación-acción participativa [Entrada blog]. <https://pideduccioninclusiva.wordpress.com/>
- Ramírez, F. N. (2021). Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria. *Revista Academia y Virtualidad*, 14(2), 45-56. <https://doi.org/10.18359/ravi.5369>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11-22. <http://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Salinas, J. E. (2016). *Aprendizaje basado en juegos digitales y la motivación de los estudiantes de décimo año de educación básica* [Trabajo de grado, Universidad Técnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/8654>
- Sánchez, J. y García, C. (2011). *Videojuegos diseñados con mapas conceptuales para aprender a pensar* [Conferencia Internacional, Estonia]. [http://www.researchgate.net/profile/Jaime\\_Sanchez7/publication/307855676\\_Videojuegos\\_Diseñados\\_con\\_Mapas\\_Conceptuales\\_para\\_Aprender\\_y\\_Pensar/links/5874d87808ae8fce4927e4a9.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Jaime_Sanchez7/publication/307855676_Videojuegos_Diseñados_con_Mapas_Conceptuales_para_Aprender_y_Pensar/links/5874d87808ae8fce4927e4a9.pdf)
- Stake, R. (1994). Case studies. En N. Denzin, y Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 226-247). SAGE.
- Touriñán, J. M. (2017). El concepto de educación. carácter, sentido pedagógico, significado y orientación formativa temporal. Hacia la construcción de ámbitos de educación. *Editorial Revista Virtual Redipe*, 12, 1-42.
- UNESCO (1990). *The Dakar Framework for Action*. Dakar
- Yang, Y.-T. C. y Chang, C.-H. (2013). Empowering students through digital game authorship: enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. *Computers & Education*, 68, 334-344. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.05.023>
- Zarzuelo, D. (2022). *Los valores en la educación* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Oviedo]. [TFG Daniel Zarzuelo Prieto\\_unlocked.pdf \(uniovi.es\)](https://www.uniovi.es/TFG-Daniel-Zarzuelo-Prieto_unlocked.pdf)