



## HÁBITOS DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE EDUCACIÓN INFANTIL EN EL USO DE VIDEOJUEGOS

Paula Marcelo-Martínez  
Universidad de Sevilla  
[paulammartinez89@gmail.com](mailto:paulammartinez89@gmail.com)

Carmen Gallego-Domínguez  
Universidad de Sevilla  
[cgallego@us.es](mailto:cgallego@us.es)

### Palabras clave:

Videojuegos, educación infantil, hábitos, generación digital.

### Resumen:

Los videojuegos son en la actualidad una de las mayores herramientas de ocio y entretenimiento para los llamados “nativos digitales” (Prensky, 2001), lo que les confiere la habilidad para hacer uso de cualquier herramienta digital que se les presente. Éstos conciben estas herramientas como instrumentos de fácil acceso y uso con los que divertirse, comunicarse y establecer redes a través de múltiples plataformas. Los videojuegos son una de ellas.

Este estudio responde a una metodología cuantitativa, de corte descriptivo. Para el desarrollo de los objetivos se diseña un cuestionario ad hoc destinado a estudiantes de la Universidad de Sevilla. El cuestionario fue respondido por un total de 107 sujetos seleccionados por medio de un muestreo aleatorio simple. Con respecto al análisis de los datos, se utiliza el software SPSS (v.21) y la estadística descriptiva. La interpretación de los datos obtenidos confirma que los videojuegos ocupan un lugar importante en el ocio del perfil de los nuevos estudiantes universitarios coincidiendo con lo señalado por Prensky (2001).

# **1. MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA**

## **1.1. LOS VIDEOJUEGOS: INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO**

Los videojuegos son en la actualidad una de las mayores herramientas de ocio y entretenimiento para niños, jóvenes y adultos, quienes invierten gran parte de su tiempo libre en el uso y disfrute de este tipo de instrumentos. Estos jugadores, y sobre todo los pertenecientes a generaciones más recientes, han nacido en la era de la Información y la Comunicación, denominándose “nativos digitales” (Prensky, 2001), lo que les confiere la habilidad para hacer uso de cualquier herramienta digital que se les presente. Se trata de una facilidad innata que estas generaciones disfrutan y que les permite relacionarse, comunicarse y desarrollar gran parte de sus funciones diarias a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Para algunas personas nacidas previamente a esta “Generación Digital” puede resultar todo un reto el enfrentarse a nuevos dispositivos, nuevas redes de contacto, formas de comunicación y de organización del trabajo. Sin embargo, los nacidos en la “era digital” conciben estas herramientas como instrumentos de fácil acceso y uso con los que divertirse, comunicarse y establecer redes sociales a través de múltiples plataformas. Los videojuegos son una de ellas, siendo una de las formas más habituales de entretenimiento, así como un elemento con el que invierten el tiempo libre, a la vez que se comunican, socializan y, sin duda, aprenden.

Hasta hace poco tiempo los videojuegos se habían considerado como un elemento de ocio y entretenimiento, un instrumento con el que los jugadores, en ocasiones, invertían demasiado tiempo y a los que se les ha acusado de crear adicción entre sus usuarios. Sin embargo, estas herramientas pueden ser eficaces instrumentos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya no solo por el atractivo que despiertan entre sus usuarios/as, en su mayoría “nativos digitales”, sino por las múltiples habilidades y capacidades tanto cognitivas, sociales, personales o psicomotrices, entre otras, que pueden fomentar en los que los consumen.

Por lo tanto, y como se muestra a continuación, las investigaciones demuestran que los videojuegos pueden resultar herramientas útiles en el mundo en el que aprendemos, no sólo en las escuelas, sino en lugares y situaciones de aprendizaje formal e informal, infantil y adulto. En definitiva, de aprendizaje a lo largo de la vida. Será preciso aprovechar los beneficios que aportan estas herramientas en determinados contextos que requieran una formación complementaria. Situaciones como el entrenamiento en determinadas profesiones o funciones, en situaciones que exijan la simulación de determinados escenarios o circunstancias, entre otros, donde las metodologías tradicionales no llegan a cumplir con su cometido y donde estas herramientas sí pueden ofrecer aprendizajes eficaces, de calidad y significativos.

## **1.2. VENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGO ANTE EL APRENDIZAJE**

En la actualidad, los videojuegos han protagonizado una gran evolución gracias al desarrollo de la tecnología y a la popularidad con la que disfrutan entre el público joven y adulto. Han evolucionado tanto las historias, siendo cada vez más complejas y desafiantes, como las prestaciones audiovisuales, con una gran calidad de gráficos y sonidos que logran atraer a los usuarios y engancharlos al videojuego durante horas. Los géneros y las temáticas de los juegos cada vez son más variadas, factor que posibilita que estas herramientas se hayan convertido en uno de los productos de ocio más extendidos entre un público sin límite de edad.

El sector educativo busca constantemente innovar a través de nuevas técnicas, metodologías y herramientas de enseñanza. Esta búsqueda responde a una necesidad cada vez mayor de lograr nuevas habilidades y competencias necesarias en un contexto laboral en constante cambio. Competencias como la creatividad, innovación, resolución de problemas, participación activa en la sociedad y flexibilidad ante el cambio son unas de las muchas habilidades que serán necesarias dentro de 15 o 20 años (Punie y Redecker, 2010) , si no es que lo son ya en la actualidad.

Incorporar los videojuegos en ambientes formativos permitirá crear ambientes de discusión, reflexión y análisis a través de los distintos grupos cooperativos. Para que este proceso se desarrolle de forma exitosa será necesario aplicar juegos que impliquen a los jugadores, que les propongan retos y desafíos y que les hagan conscientes de que su participación es esencial.

Al contrario que en los métodos educativos tradicionales, donde las lecciones se organizan en torno a asignaturas, materias o módulos, las metodologías basadas en videojuegos tratan de unificar contenidos curriculares haciendo uso de estas tecnologías. Como señalan Gros y Bernat (2008), “los videojuegos no tienen por qué responder a contenidos curriculares concretos, sino que pueden ser utilizados para trabajar competencias digitales y sirven de base para múltiples actividades”(p.27). Por lo tanto, hacer uso de estas tecnologías en ambientes formativos permitirá abordar múltiples contenidos y permitirán al alumnado adquirir distintas habilidades y conocimientos haciendo uso de herramientas novedosas, atractivas y motivadoras.

Muchos son los autores que han señalado los beneficios que implica el uso de videojuegos en educación (Griffiths, 2002; Giessen, 2015; López, Aguilar, García y Gutiérrez, 2015; Clark, Tanner-Smith y Killingsworth, 2015; Abdul Jabbar y Felicia, 2015). A continuación se citan varios de los aspectos que resultan favorecidos gracias a la aplicación de videojuegos en formación, siguiendo con la clasificación de Hernández y Vida (2005) y Revuelta y Guerra (2012) sobre las ventajas de los videojuegos ante el aprendizaje:

- Son elementos que proporcionan motivación y favorecen el rendimiento.
- Fomentan la socialización y cooperación.

- Promueven la adquisición de habilidades para la resolución de problemas y toma de decisiones.
- Fomentan la autonomía personal.
- Estimulan la capacidad cognitiva.
- Proporcionan feedbacks inmediatos.
- Mejora de habilidades psicomotrices.

## **2. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Objetivos**

Con esta investigación hemos pretendido los siguientes objetivos:

- a) Averiguar la frecuencia de utilización de videojuegos en estudiantes del grado en Educación Infantil.
- b) Conocer el lugar destinado al uso de videojuegos.
- c) Analizar qué género de videojuego son los más utilizados por estos universitarios.
- d) Evaluar cuánto tiempo invierten los sujetos encuestados en jugar a videojuegos a la semana.

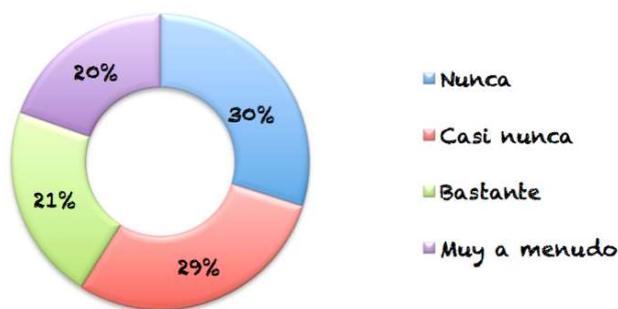
### **2.2. Método de investigación**

Este estudio responde a una metodología cuantitativa, de corte descriptivo. Para el desarrollo de los objetivos se diseña un cuestionario ad hoc destinado a estudiantes del Grado en Educación Infantil de la Universidad de Sevilla.

El cuestionario fue respondido por un total de 107 sujetos seleccionados por medio de un muestreo aleatorio simple. Con respecto al análisis de los datos, se utiliza el software SPSS (v.21) y la estadística descriptiva.

### **2.3. Resultados**

En relación al primer objetivo, las frecuencias se distribuyen con valores similares, donde un 30% comenta que nunca juega a videojuegos y un 29% afirma que casi nunca lo hace. Sin embargo, encontramos que un 21% juega bastante y un 20% dice jugar muy a menudo.



En referencia al segundo objetivo, un 60,7% lo hace “en casa”. Por el contrario, un 1,9% “en la calle”, así como “en casa de amigos” o en “la facultad o trabajo”, con una frecuencia de 2,8% para ambas opciones.

	Lugar de juego	
	Frecuencia	Porcentaje
En casa	65	60,7%
Casa de amigos/as	3	2,8%
Facultad/ trabajo	3	2,8%
En la calle	2	1,9%
<b>Total</b>	73	68,2%

Con respecto al tercer objetivo, el género “estrategia” obtiene un 43,9%, siguiéndole “simulación” (24,3%) y “arcade” (22,4%). Por otro lado, el género menos utilizado fue el “deportivo” con un 12,1%.

	Género de videojuego	
	Frecuencia	Porcentaje
Simulación	26	24,3%
Estrategia	47	43,9%
Arcade	24	22,4%
Deportivos	13	12,1%
<b>Total</b>	74	

Finalmente, para el cuarto objetivo se observa que casi la mitad de los encuestados (44,9%) juega a videojuegos “menos de 1 hora” a la semana. Por el contrario, sólo un 5,6% afirma hacerlo “Entre 10 y más de 20 horas”.

	Horas/semana	
	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 1	48	44,9%
Entre 1 y 5	18	16,8%
Entre 5 y 10	21	19,6%
Entre 10 y 20	5	4,7%
Más de 20	1	0,9%
<b>Total</b>	93	68,2%

## 2.4. Conclusiones

Este instrumento ha servido para confirmar la afirmación de que los jóvenes hacen uso de los videojuegos en gran parte de su tiempo de ocio y entretenimiento, así como que sus opiniones acerca de ellos y de los usos que podrían darse son muy favorables hacia su inclusión en contextos formativos. Estos sujetos opinan que, a pesar de que en ocasiones puedan promover actitudes negativas en aquellos que los consumen, pueden de igual forma promover habilidades básicas de aprendizaje como la atención, habilidades creativas, de resolución de problemas u organizativas.

La interpretación de los datos obtenidos confirma que los videojuegos ocupan un lugar importante en el ocio del perfil de los nuevos estudiantes universitarios coincidiendo con lo señalado por Prensky (2001).

En este sentido, se entiende el trasvase de los videojuegos al ámbito educativo en investigaciones sobre su utilidad en el mismo como la de Revuelta y Guerra (2012) partiendo de las ventajas que esta herramienta aporta partiendo de que suponen un medio propio de la cultura en la que están inmersos los universitarios.

De este modo, considerando los resultados obtenidos en este instrumento, podemos afirmar que los videojuegos provocan en los usuarios que los consumen opiniones favorables acerca de sus posibles usos tanto en contextos de ocio como en procesos educativos. Gracias a estos resultados es posible deducir que los videojuegos pueden ser potentes herramientas a la hora de promover determinadas habilidades y aprendizajes. Estos jóvenes se sienten identificados con este tipo de herramientas, pues su carácter tecnológico e innovador hacen que se sientan motivados a querer utilizarlos, ya no sólo en su tiempo de ocio, sino también en el académico.

## 3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abdul Jabbar, A., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in

- Clark, D., Tanner-Smith, E., & Killingsworth, S. (2015). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review Of Educational Research*.
- Game-Based Learning: A Systematic Review. *Review Of Educational Research*, 85
- Giessen, H. (2015). Serious Games Effects: An Overview. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*,174, 2240-2244.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of video games. *Education And Health*, 20(3), 47-51. Recuperado a partir de [http://www.homeworkmarket.com/sites/default/files/qx/15/04/11/02/the\\_educational\\_benefits\\_of\\_video\\_games.pdf](http://www.homeworkmarket.com/sites/default/files/qx/15/04/11/02/the_educational_benefits_of_video_games.pdf)
- Gros, B., y Bernat, A. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Hernández, T y Vida, T. (2005). Los videojuegos. *Aula De Innovación Educativa*, 147.
- López, M., Aguilar, L., García, M., & Gutierrez, E. (201). El videojuego como recurso de aprendizaje en estudiantes de pedagogía de la Facultad de Humanidades de la UNACH. En XIV Encuentro Internacional Virtual Educa Colombia 2013. Medellín.
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On The Horizon*, 9(6).
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On The Horizon*, 9(6).
- Punie, Y y Redecker, C. (2010, febrero). The future of Learning. Imagining Learning in 2025. Yves Punie y Christine Redecker. Conferencia presentada en la eTwinning Conference, 5-7 de Febrero. Sevilla, pp. 1-12. Recuperado de: <http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/EAP/documents/IPTSWS2competencesfinal.pdf>
- Revuelta, F., & Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *Revista De Educación A Distancia*, 33. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>