

INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL

ROSALÍA ROMERO TENA
JUAN JESÚS GUTIÉRREZ-CASTILLO
MARÍA PUIG GUTIÉRREZ
(COORDS.)



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE SEVILLA

ÍNDICE >>>

RESEÑA >>>



ROSALÍA ROMERO TENA, JUAN JESÚS GUTIÉRREZ-CASTILLO
Y MARÍA PUIG GUTIÉRREZ
(COORDS.)

INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL



Sevilla 2017

Colección Ciencias de la Educación
Núm.: 34

COMITÉ EDITORIAL:

José Beltrán Fortes
(Director de la Editorial Universidad de Sevilla)
Araceli López Serena
(Subdirectora)
Concepción Barrero Rodríguez
Rafael Fernández Chacón
María Gracia García Martín
Ana Ilundáin Larrañeta
Emilio José Luque Azcona
María del Pópulo Pablo-Romero Gil-Delgado
Manuel Padilla Cruz
Marta Palenque Sánchez
José-Leonardo Ruiz Sánchez
Antonio Tejedor Cabrera

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

© Editorial Universidad de Sevilla 2017

C/ Porvenir, 27 - 41013 Sevilla.

Tlfs.: 954 487 447; 954 487 451; Fax: 954 487 443

Correo electrónico: eus4@us.es

Web: <<http://www.editorial.us.es>>

© Rosalía Romero Tena, Juan Jesús Gutiérrez-Castillo y María Puig Gutiérrez (coords.) 2017

© De los textos, los autores 2017

Impreso en papel ecológico

Impreso en España-Printed in Spain

ISBN 978-84-472-2109-7

Depósito Legal: SE

Diseño de cubierta: Santi García

Maquetación: Santi García

ÍNDICE

1. COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL

PROPUESTAS FORMATIVAS PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL: HERRAMIENTAS Y RECURSOS PEDAGÓGICOS BASADOS EN EL BLENDED LEARNING. Gallego Domínguez, C. y Marcelo Martínez, P. <i>Universidad de Sevilla</i>	15
LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y SUS HÁBITOS EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE LOS MAESTROS Y MAESTRAS DE EDUCACIÓN INFANTIL. Marcelo Martínez, P. y Gallego Domínguez, C. <i>Universidad de Sevilla</i>	25
¿CÓMO VEN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INFANTIL LAS REDES SOCIALES? Puig Gutiérrez, M., Perera Rodríguez, E. y Torres Crespillo, P. <i>Universidad de Sevilla</i>	31
LA CREACIÓN DE MICROSITES EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN COMPETENCIA DIGITAL. Gértudrix Barrio, F., Rivas Rebaque, B. y Gértudrix Barrio, M. <i>Universidad del Rey Juan Carlos</i>	41
ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS Y HERRAMIENTAS DE REALIDAD AUMENTADA EN EDUCACIÓN INFANTIL. Martínez Serrano, M.C. y Romero Tena, R. <i>Universidad de Sevilla</i>	51
REFLEXIONES Y PROPUESTAS SOBRE LA COMPETENCIA DIGITAL EN LA ETAPA INFANTIL. Guzmán Franco, M.D., Contreras Pulido, P. y Duarte Hueros, A. <i>Universidad de Huelva</i>	57

ANALIZANDO INVESTIGACIONES EN MATERIA DE TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL PARA APRENDER A APRENDER. Buceta Vicente, L., Martínez-Figueira, M. E. y Páramo-Iglesias, M. B. <i>Universidad de Vigo</i>	65
---	----

CAMBIO METODOLÓGICO EN EL AULA DE INFANTIL Y REDES NODALES. Trujillo Torres, J. M., Cáceres Reche, M. P. e Hinojo Lucena, M. A. <i>Universidad de Granada</i>	73
---	----

2. EL USO DE LAS TIC EN EL TRATAMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

USO DE LA MÚSICA EN EL AULA COMO MEDIADOR EN LAS EMOCIONES Matas Terrón, A., Jiménez Jiménez, F., Cano Rodríguez, M. C. y Moreno Martín, N. <i>Universidad de Málaga</i>	91
--	----

METODOLOGÍA DE RINCONES Y TIC PARA POTENCIAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL Antolín Barrios, B. y Santoro Sans, C. <i>Universidad de Granada</i>	103
---	-----

AULA INVERTIDA EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO: UNA METODOLOGÍA INNOVADORA CON ALUMNADO DE ALTAS CAPACIDADES EN EDUCACIÓN INFANTIL. Fernández-del Río, A.B. y Barreira Arias, A. <i>Universidad de Vigo</i>	113
---	-----

DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LA REALIDAD AUMENTADA Y LA ROBÓTICA. Moreno Martínez, N.M., Leiva Olivencia, J.J. y Matas Terrón, A. <i>Universidad de Málaga</i>	123
---	-----

ESCUELA INFANTIL Y FAMILIAS AL HABLA. Ordóñez Sierra, R. y García Gómez, S. <i>Universidad de Sevilla</i>	135
---	-----

LA INCLUSIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL DE LAS TIC. Machado Arenós, C.M. <i>Universidad de Sevilla</i>	143
---	-----

3. ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL COMO ESPACIO PARA LA GAMIFICACIÓN Y LA INNOVACIÓN.

Ágreda Montoro, M., Aznar Díaz, I. e Hinojo Lucena, I.
Universidad de Granada 155

LA CREATIVIDAD EN EL AULA DE INFANTIL: LOS DERECHOS DE LA INFANCIA.

Aguiar Perera, M. V., Perera Santana, A. y Brito López, J. M.
Universidad de las Palmas de Gran Canaria 161

CREANDO HISTORIAS: RECURSO DIGITAL PARA CREAR CUENTOS.

Atalaya Guijarro, Z., Téllez García, A. y López Arjona, S.
Junta de Andalucía 171

FOTOGRAFÍA Y EMOCIONES EN CONTEXTOS EDUCATIVOS: VER Y RECONOCER

López-Ruiz, D.
Universidad de Murcia 179

4. RECURSOS PARA FAVORECER UNA METODOLOGÍA ACTIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL

LA REALIDAD AUMENTADA COMO INSTRUMENTO PARA INNOVAR EN LA ETAPA DE INFANTIL: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ELABORACIÓN DE RELATOS.

Ágreda Montero, M., Raso Sánchez, F. y Rodríguez-García, A.
Universidad de Granada 193

USO DE LA REALIDAD AUMENTADA EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Sánchez Rodríguez, J., Ruiz Palmero, J. y Sánchez Vega, E.
Universidad de Málaga 201

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS Y DESARROLLO DEL LENGUAJE.

Piñero Virués, R., Fernández Batanero, J. M. y El Homran, M.
Universidad de Sevilla 207

PERCEPCIONES DE TWITTER PARA LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA.

Hervás Gómez, C. y Perera Rodríguez, V.
Universidad de Sevilla 217

MATEMÁTICAS INTERACTIVAS EN EDUCACIÓN INFANTIL. Téllez García, A., Atalaya Guijarro, Z. y López Arjona, S. <i>Junta de Andalucía</i>	225
ASAMBLEA TIC. UN RECURSO DIGITAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL. López Arjona, S., Atalaya Guijarro, Z. y Téllez García, A. <i>Junta de Andalucía</i>	233
TICS EN LOS PROCESOS FORMATIVOS EN DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS DOCENTES EN INFANTIL. Ruiz Rey, F. J. <i>Universidad de Málaga</i>	243
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE CON ROBÓTICA EN EL CONTEXTO AMERICANO. Corujo Vélez, M. ^a C. y Durán Mena, M. <i>Universidad de Sevilla</i>	253
DESCUBRIENDO EL APRENDIZAJE ORIENTADO A PROYECTOS. Álvarez Molina, I. <i>Universidad de Sevilla</i>	263
APRENDIZAJE COLABORATIVO CON TECNOLOGÍA MULTIMEDIA PARA EL DISEÑO DE UNIDADES DIDÁCTICAS EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL. Ballesteros Regaña, C. <i>Universidad de Sevilla</i>	271
EDUCACIÓN INFANTIL Y REALIDAD AUMENTADA: PRIMEROS PASOS. Sánchez García, J. y Toledo Morales, P. <i>Junta de Andalucía</i>	279
EL APRENDIZAJE GUIADO EN EDUCACIÓN INFANTIL: LA WEBQUEST. García Lázaro, D. <i>Universidad Rey Juan Carlos</i>	289
APRENDIZAJE DE LA LENGUA INGLESA EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE M-LEARNING. Marro Roig, B., Mosquera Gende, I. y García Corcés, M. <i>Universidad de Valladolid</i>	295
EL PAPEL DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS EN LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. ANÁLISIS DE UNA MUESTRA DE BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS. Álvarez Seoane, C. D. y Rodríguez Rodríguez, J. <i>Universidad de Santiago de Compostela</i>	303

EL RETO DE LA SOCIEDAD DIGITALIZADA EN EDUCACIÓN INFANTIL. PROYECTO DE TRABAJO Y REALIDAD AUMENTADA. De la Blanca de la Paz, S., Chicharro López, J. y Moreno Fuentes, E. <i>Centro Universitario Sagrada Familia (Úbeda)</i>	319
FORMACIÓN EN RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS APLICADOS A LA EDUCACIÓN INFANTIL. Hinojo Lucena, F.J., Marín Marín, J.A., Ortíz Colón, A. y Alonso García, S. <i>Universidad de Granada</i>	329
MY MAPS Y AUGMENT COMO RECURSOS DIDÁCTICOS BASADOS EN TECNOLOGÍAS DE GEOLOCALIZACIÓN Y REALIDAD AUMENTADA EN EDUCACIÓN INFANTIL. Moreno Martínez, N, Leiva Olivencia, J.J. y Matas Terrón, A.....	337
FORTALECIENDO LAS COMUNIDADES EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN. Agudo Prado, S., Álvarez Arregui, E. y Rodríguez Martín, A. <i>Universidad de Oviedo</i>	345
APRENDIZAJE DEL INGLÉS ORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL MEDIANTE RECURSOS DIGITALES Y METODOLOGÍAS ALTERNATIVAS. García Corcés, M., Mosquera Gende, I. y Marro Roig, B. <i>Universidad de Valladolid</i>	351

5. DISEÑO Y PRODUCCIONES EN EDUCACIÓN INFANTIL

SISTEMA DE GESTIÓN DE RECURSOS PARA TAREAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO. Galbarro Jiménez, R. y Gómez del Castillo Segurado, M. ^a T. <i>Universidad de Sevilla</i>	373
FORMACIÓN PERMANENTE EN EDUCACIÓN INFANTIL. MOOC PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA. Navarro-Pablo, M. y Torres-Gordillo, J.J. <i>Universidad de Sevilla</i>	381
LA TECNOLOGÍA INTEGRADA EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS MÁS PEQUEÑOS. García Lázaro, D. <i>Universidad Rey Juan Carlos</i>	391

DISEÑO DE UNA INVESTIGACIÓN PARA EL APRENDIZAJE
METACOGNITIVO CON UN RECURSO DIGITAL.

Páramo-Iglesias, B., Raposo Rivas, M. y Martínez-Figueira, M.^a E.

Universidad de Vigo 399

LA CALIDAD DE LAS APLICACIONES E INTERVENCIONES
EDUCATIVAS COMO CLAVE PARA LA EXPANSIÓN DE LOS
APRENDIZAJES INFANTILES.

Estrella de Angelis, S.

Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación.

Universidad de Buenos Aires 407

LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y SUS HÁBITOS EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE LOS MAESTROS Y MAESTRAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

MARCELO MARTÍNEZ, P. y GALLEGO DOMÍNGUEZ, C.
Universidad de Sevilla

Palabras clave

Videojuegos, Educación Infantil, hábitos, generación digital.

Resumen

Hoy día los videojuegos son una herramienta de ocio y entretenimiento relevantes para los conocidos como “nativos digitales” (Prensky, 2001). Estos nativos conciben las herramientas como instrumentos de muy fácil acceso y uso con los que entrenarse, comunicarse, divertirse así como para establecer redes a través de diversas plataformas. Esta investigación responde a una metodología de corte cuantitativa y descriptiva. Hemos diseñado un cuestionario ad hoc para los estudiantes de la Universidad de Sevilla. El cuestionario fue contestado por 107 sujetos seleccionados a través de un muestreo aleatorio simple. En cuanto al análisis de los datos e informaciones, hemos utilizado el software SPSS (v.21) y la estadística descriptiva. La interpretación de los datos que hemos obtenido confirma que: los videojuegos ocupan un lugar importante y significativo en el ocio de los 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 videojuegos 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 & 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 & Gutiérrez, 2015; Clark, Tanner-Smith & Killingsworth, 2015; Abdul Jabbar & 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 feedback inmediatos.
- Mejora de habilidades psicomotrices.

2. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Objetivos

Con esta investigación hemos pretendido los siguientes objetivos:

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

2.2. Método de investigación

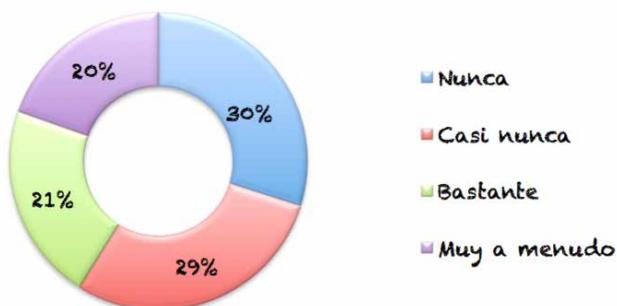
Este estudio responde a una metodología cuantitativa, de corte descriptivo. Para el desarrollo de los objetivos se diseña un cuestionario ad hoc destinado a estudiantes del Grado en Educación Infantil de la Universidad de Sevilla.

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.

Figura 2.1. Gráfico de frecuencias.



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.

Tabla 2.1. Tabla de frecuencias y porcentajes en referencia a la variable “lugar de juego”.

	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%
Total	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%.

Tabla 2.2. Tabla de frecuencias y porcentajes en referencia a la variable “género de videojuego”.

	Género de videojuego	
	Frecuencia	Porcentaje
Simulación	26	24,3%
Estrategia	47	43,9%
Arcade	24	22,4%
Deportivos	13	12,1%
Total	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”.

Tabla 2.3. Tabla de frecuencias y porcentajes en referencia a la variable “horas/semana”.

	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%
Total	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.