

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



**Concepciones docentes sobre los videojuegos lógicos
como estrategia de enseñanza en niños de 5 años**

Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Cognición,
Aprendizaje y Desarrollo que presenta:

Katherine Ivonne Romero Condori

Asesor:

Mg. Gloria Margarita Gutiérrez Villa

Lima, 2025


Informe de Similitud

Yo, Gloria Gutiérrez Villa, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada *Concepciones docentes sobre los videojuegos lógicos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años*, de la autor(a) Katherine Ivonne Romero Condori dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 11%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 18/11/2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 18 de noviembre del 2025

.....

Apellidos y nombres de la asesora:	
<u>Gutiérrez Villa Gloria Margarita</u>	
DNI: 46128006	Firma
0000-0002-8684-5068	

Agradecimientos

A mis padres por todo el apoyo brindado desde el día uno que elegí ser maestra de educación inicial, gracias por su empuje a seguir logrando cada meta.

A mis profesoras de la Facultad de Educación por sus sabios consejos en este camino de formación docente.

A mi asesora Gloria, gracias porque con tu aporte, comprensión, apoyo y experiencia me acompañaste en este proceso para lograr mi objetivo.

Gracias a mi familia, tías, tíos, primos, y sobrinos, porque deseo de todo corazón puedan comprender que siempre es importante culminar lo que se inicia con entusiasmo y entrega.

Finalmente, gracias a ti, por ser la persona que me empujó a iniciar la maestría, por motivarme a seguir creciendo profesionalmente, por luchar por mis sueños y de alguna manera, hacerlos tuyos.

Resumen

Con mayor frecuencia se reconoce que los niños disfrutan jugar videojuegos porque los sumerge en una ficción en la cual deben llevar a cabo estrategias para alcanzar los objetivos que el juego proponga; captando su atención y generando un aprendizaje basado en el ensayo y error. El estudio realizado tuvo como objetivo analizar las concepciones y creencias docentes del nivel de educación inicial sobre el uso de videojuegos lógicos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en niños de 5 años. Se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con diseño realista objetivo y análisis temático deductivo. Participaron cinco maestras de educación inicial de una institución privada de Lima, seleccionadas por su experiencia docente y conocimiento sobre videojuegos. La recolección de información se realizó mediante entrevistas semiestructuradas, que permitieron explorar sus creencias, intenciones y acciones en torno al uso de videojuegos con fines educativos. Los resultados evidencian diversas concepciones docentes: la enseñanza entendida como un proceso de construcción de aprendizajes significativos y basados en el juego; el aprendizaje como una experiencia lúdica, exploratoria y ajustada a la edad; y los videojuegos concebidos principalmente como recursos de motivación y refuerzo, cuyo valor educativo depende de la intención pedagógica del docente. Se concluye que, si bien las maestras reconocen el potencial de los videojuegos lógicos para favorecer la atención, la resolución de problemas y el pensamiento, aún prevalece una visión tradicional que asocia el aprendizaje con la preparación para la lectoescritura. Por lo que, se resalta la necesidad de fortalecer la formación docente en competencias digitales y en el uso pedagógico de recursos tecnológicos, siempre considerando el carácter lúdico propio de la educación inicial.

Palabras clave: concepciones y creencias docentes, videojuegos lógicos, educación inicial, enseñanza-aprendizaje, aprendizaje significativo

Abstract

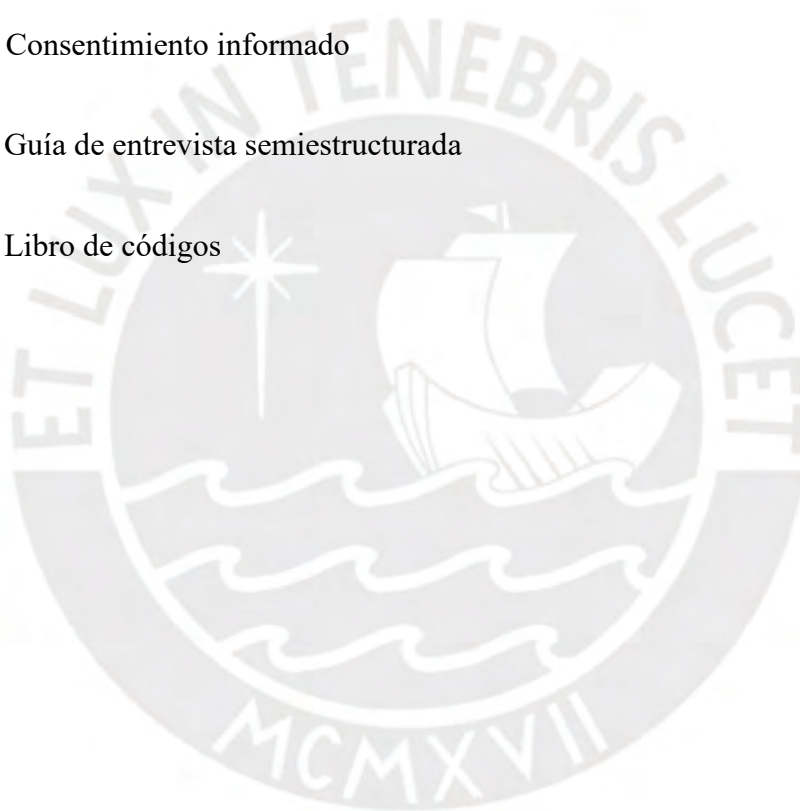
It is increasingly recognized that children enjoy playing video games because they immerse them in a fictional world where they must develop strategies to achieve the game's objectives, capturing their attention and fostering learning through trial and error. This study aimed to analyze the conceptions and beliefs of early childhood education teachers regarding the use of logic-based video games as a teaching and learning strategy for 5-year-old children. It employed a qualitative approach with an objective, realistic design and deductive thematic analysis. Five early childhood education teachers from a private institution in Lima participated, selected for their teaching experience and knowledge of video games. Data collection was conducted through semi-structured interviews, which allowed for the exploration of their beliefs, intentions, and actions related to the use of video games for educational purposes. The results reveal diverse teacher conceptions: teaching understood as a process of constructing meaningful, game-based learning; and learning as a playful, exploratory, and age-appropriate experience. And video games, conceived primarily as motivational and reinforcement tools, whose educational value depends on the teacher's pedagogical intention. It is concluded that, while teachers recognize the potential of logic-based video games to promote attention, problem-solving, and critical thinking, a traditional view still prevails that associates learning with preparation for literacy. Therefore, the need to strengthen teacher training in digital skills and the pedagogical use of technological resources is highlighted, always considering the playful nature inherent in early childhood education.

Keywords: teachers' conceptions and beliefs, logical video games, early childhood education, teaching-learning, meaningful learning

Tabla de Contenidos

	Pág
Introducción	8
1. El juego como estrategia de enseñanza en el nivel inicial	13
1.1 Definición de juego	13
1.2 Importancia del juego en el proceso de enseñanza en niños de 5 años	15
2. Los videojuegos y el niño	17
2.1 Definición y tipos de videojuegos: videojuegos lógicos	17
2.2 Efectos positivos y negativos de los videojuegos en la vida de los niños	18
3. Concepciones docentes	22
3.1 Relación entre concepciones y creencias docentes sobre el proceso de enseñanza	22
3.2 Concepciones y creencias docentes sobre el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años	26
Método	30
Participantes	30
Técnicas de recolección de la información	31
Procedimiento	33
Análisis de la información	34

Resultados	37
Discusión	60
Conclusiones	67
Referencias	69
Apéndices	75
Apéndice A. Consentimiento informado	75
Apéndice B. Guía de entrevista semiestructurada	76
Apéndice C. Libro de códigos	78



Introducción

En la actualidad, nos encontramos en una era tecnológica en la que desde muy pequeños los niños ya conocen e interactúan con diferentes dispositivos digitales como celulares, tablets, ipads, laptops; y televisores Smart. Siendo lo más usual que vean videos interactivos, dibujos, películas, y también los usan para jugar videojuegos; empleándolos para divertirse.

¿Y por qué el gusto de los niños pequeños por jugar videojuegos? Quizás sea una pregunta que muchos adultos, muchos padres y docentes se hacen; por lo que, se menciona que los videojuegos son “medios electrónicos que involucran a los usuarios de manera activa en una serie de acciones o misiones en las que se espera puedan emitir respuestas adecuadas que van a lograr producir satisfacción y percepción de logro en ellos” (Granic, Lobel y Engels, 2014, p. 67); esto significa que les permite experimentar situaciones que no pueden vivir en la vida real, ya sea jugar en una carrera de autos, construir ciudades, vencer dragones para rescatar a una princesa, cazar zombies, etc.

Asimismo, autores como Montiel-Cruz et al. (2018) señalan que los videojuegos “mejoran la coordinación ojo - mano y facilitan la memoria a corto plazo e incluso la memoria a largo plazo” (p. 42), ya que, como enfatizan los autores, “el jugar videojuegos incentiva la elaboración de estrategias para resolver problemas” (2018, p. 43), que, si bien están en la ficción, luego pueden aplicarlos en situaciones de su día a día. García y De la Cruz (citados por Roncancio-Ortiz et al., 2017), concuerdan con los autores mencionados y agregan que los videojuegos benefician el aprendizaje de los niños porque les brindan una retroalimentación inmediata, favorecen su autonomía, les permite reintentar de maneras infinitas una misma acción hasta lograr el objetivo, generando de esa manera un aprendizaje basado en el ensayo y error.

Existen investigaciones como la que realizó la Dra. Verónica Martín-Díaz en el año 2014 en España titulada “Aprendiendo a través de los videojuegos. La opinión de los y las jóvenes educadores y educadoras”, en la que recoge las opiniones de maestros que se encuentran en formación, es decir, que se encuentran estudiando para ser docentes de educación primaria; siendo la finalidad de su investigación conocer si los videojuegos pueden modular la conducta de los niños y si éstos pueden ser involucrados como recursos dentro de las aulas para el desarrollo y comprensión del currículo.

Encontrando en sus resultados que estos docentes en formación concuerdan que los videojuegos pueden ser considerados como herramientas para trabajar de manera colaborativa en las aulas y así desarrollar aprendizajes vinculados a las ciencias naturales, al pensamiento inductivo, la memoria visual, y conceptos básicos de éxito y fracaso; por lo que, estos docentes en formación concluyen que los videojuegos pueden ser introducidos en su metodología de clase.

Otra investigación también realizada en España fue la de Lorca-Cuenca et al., en el año 2016 titulada “¿Qué concepciones tienen los docentes en ejercicio y en formación inicial, sobre el uso didáctico de los videojuegos?”; siendo su objetivo determinar las concepciones que tienen los docentes en ejercicio y en formación sobre el uso de videojuegos en las aulas de ciencias. En sus resultados encontraron que ambos docentes coinciden en que los videojuegos son útiles para el desarrollo de los aprendizajes, siendo el nivel de primaria la etapa en la que ambos concuerdan que deben ser usados.

Finalmente, otra investigación relacionada al uso del videojuego como recurso educativo es la que realizaron un grupo de estudiantes universitarios de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia, en el año 2016 titulada “El videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo para

potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto”. Su finalidad es interpretar los comportamientos sociales y dinámicas de trabajo colaborativo dentro del contexto escolar de alumnos de cuarto grado de primaria frente al videojuego Minecraft, y conocer las percepciones de los docentes en relación al uso de videojuegos en sus clases; encontrando en sus resultados que los estudiantes si logran trabajar de manera colaborativa al jugar videojuegos; por lo que, concluyen que debe existir un compromiso social que involucre los cambios en la práctica pedagógica y en la sociedad.

En cuanto a estudios nacionales, cabe mencionar que existen muy pocos, encontrando uno que realizaron Navarro-Vega et al., en el año 2018 titulado “Percepción de los docentes sobre las buenas prácticas con un aplicativo móvil para la enseñanza de matemáticas”, si bien este estudio no está directamente relacionado con el uso de videojuegos en el aula, busca identificar las nociones que tienen los profesores de primaria sobre las buenas prácticas docentes al usar las tecnologías en clase; encontrando como resultados que los docentes perciben el uso de tecnologías como una herramienta pertinente para la enseñanza de matemáticas.

También, se encontró una tesis de investigación titulada “Análisis, Diseño e Implementación de un videojuego en 2D orientado a la ejercitación de la memoria y el desarrollo de la inteligencia espacial” realizada por Luis Alberto Quispe Gonzáles en el año 2013, en la que menciona que el Perú es uno de los países donde es poco común que los videojuegos sean usados con fines educativos, a diferencia de otros países como Japón, España, y Finlandia. Por lo que el autor considera que es una buena oportunidad para plantear y estimular las habilidades cognitivas como memoria, pensamiento lógico, entre otros; a través de los videojuegos.

Revisando nuestro Programa Curricular de Educación Inicial, encontramos que uno de los principios del nivel inicial es el juego, comprendiendo que, a través de él, los niños desarrollan

habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. También, dentro del perfil docente como adulto que acompaña el proceso de enseñanza de los niños del nivel inicial, se menciona que deben permitir la libertad de decidir a los niños en relación con qué jugar, a qué jugar y dónde jugar; asimismo, en cuanto al uso de materiales para fomentar el aprendizaje se señala que deben ser variados de acuerdo con el objetivo de clase. Además, indica que dentro de las prácticas pedagógicas se encuentra el poder crear estrategias o recursos educativos apropiados al propósito de aprendizaje y brindar oportunidades diferenciadas de acuerdo con las necesidades de los niños.

Entonces, observamos que si bien nuestro Currículo se encuentra más actualizado y aterrizado a la dinámica de enseñanza que pone al niño como centro de su propio aprendizaje, considerando como un principio clave el juego y enfatizando que el docente debe brindar esta libertad de juego haciendo uso de estrategias y recursos dinámicos que respondan a los objetivos de clase, es importante también mencionar que existe una política de “cero pantallas” para niños del nivel inicial; por lo que, es relevante considerarla en esta investigación, ya que para usar los videojuegos, los niños van a tener que estar expuestos a usar pantallas.

En ese sentido, la relevancia de esta investigación se basa en señalar que el uso de los videojuegos se mantendría solo con fines educativos, considerando un tiempo prudente que no exceda a la hora pedagógica por día, lo cual estaría dentro del rango de recomendaciones que brinda la Asociación Española de Pediatría (AEP) y bajo supervisión y acompañamiento de un adulto, que en este caso, sería la docente de nivel inicial puesto que se usarían como recurso para la enseñanza y aprendizaje; y otros beneficios como la autoafirmación al momento de comunicarse con los demás y solucionar problemas, como lo señalan Paucár y Rimachi en su estudio realizado en el 2023 titulado “Los videojuegos y las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Nuestra Señora de Fátima – Cusco”.

Asimismo, es importante señalar que existen muy pocas investigaciones en el Perú que demuestren evidencias de uso de videojuegos en niños menores de 6 años y mucho menos con fines educativos; encontrando data que nos brinda el INEI que “en el primer trimestre de 2025, el 90,2% de población entre 6 a 17 años tiene acceso a internet desde el celular” lo cual es un incremento respecto al período de 2024. Esta información se basa en un informe que se realizó en base a los resultados de la Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOG) que, si bien no brinda datos sobre el uso de videojuegos, sí lo hace en relación con el uso de tecnología.

Entonces, los videojuegos al ser usados de manera adecuada teniendo un control y acompañamiento por parte del adulto, van a promover aprendizajes basados en el ensayo y error con retroalimentación inmediata en niños de 5 años, favoreciendo su pensamiento, memoria, creatividad, entre otras habilidades; el problema que surge responder para la investigación es ¿Cuáles son las concepciones docentes en relación con el uso de videojuegos lógicos como estrategia en el proceso de enseñanza en niños de 5 años?, ya que, existen muchos estudios relacionados con el nivel de educación primaria, dejando de lado la etapa inicial. Y es necesario identificar las concepciones, basadas en creencias, intenciones y acciones de los docentes porque de acuerdo con lo que ellos piensen y sobre cómo definan a los videojuegos, es que van a considerarlos o no como herramientas y recursos educativos en su dinámica de enseñanza.

Esta investigación tiene como objetivo general analizar las concepciones docentes del nivel inicial sobre el uso de videojuegos como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje; y como objetivos específicos: a) Caracterizar las concepciones docentes sobre el aprendizaje, la enseñanza, los videojuegos, y el uso de videojuegos en el proceso de enseñanza del nivel inicial; y b) Identificar la relación entre las concepciones docentes previamente mencionadas, así como sus inconsistencias.

Por tal motivo, se plantea que la presente investigación sea de carácter cualitativa, ya que se busca conocer de manera cercana las creencias, concepciones e intenciones del grupo de participantes, así como su experiencia en base al tema que son los videojuegos lógicos y poder proporcionar una interpretación de los resultados obtenidos.

Finalmente, para este estudio cualitativo se plantea el diseño realista objetivo con un análisis temático deductivo, con la finalidad de identificar los datos recopilados para poder organizarlos e integrarlos con el tema central de la investigación. (Willig y Creswell, 2013; Pistrang y Barker, Braun y Clarke, 2012).

El juego como estrategia de enseñanza en el nivel inicial

Para poder iniciar, se ha considerado conveniente definir como primer punto el juego, ya que es necesario recordar que, en la etapa infantil, los aprendizajes se consolidan de manera significativa a través de éste. Es por ello que a continuación se pasará a describir el concepto de juego para luego identificar su importancia en el proceso de enseñanza de los niños de 5 años.

Definición de juego

Para definir este término es importante señalar que el juego es una acción cotidiana e innata en la primera infancia; por lo que, Moreano (2016) lo define como “el medio de expresión más acertado que tienen los niños para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos o evidenciar situaciones por las que estén atravesando” (pp. 11-12), ya que, de acuerdo con la Real Academia Española, jugar es la acción que se hace con alegría para entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Por lo tanto, con ambas definiciones se comprende que el juego va más allá de hacer algo por disfrute puesto que es un acto que involucra capacidades físicas, emocionales y cognitivas.

Morrison (2004) menciona que Piaget consideraba que el desarrollo cognitivo era impulsado por el juego, entendiéndolo como un modo para que los niños construyan su mundo. Por lo que,

Vásquez y Fernández, citados por Chibuque y Banoy (2019), resaltan la clasificación piagetiana del juego: “juegos de ejercicios, acción o motores y juegos de interacción social, juegos simbólicos o de ficción, y los juegos de reglas” (p. 34). Estos autores señalan que dentro de los juegos de ejercicios se destacan los juegos de logros y los juegos electrónicos.

Continuando con la definición de juego, Escalante, Coronell, y Narváz (2014) citan a un grupo de pedagogos, psicólogos e investigadores como Wallon quien menciona que el juego brinda a los niños múltiples formas de satisfacer sus necesidades al momento de explorar su mundo social y de esa manera poder conocerlo para luego dominarlo, definición que Erikson también atribuye al juego, entendiéndolo como “capacidad humana para dominar la realidad a través del experimento y pensamiento” (p. 4)

Asimismo, Bruner señala que el juego simbólico es un medio que le permite a los niños resolver problemas y crear soluciones que conllevan a aprendizajes sobre las reglas y normas de la sociedad; de igual manera Vigotsky enfatiza que el juego es un rasgo predominante en los niños y un factor básico en su desarrollo; por lo que no se le puede definir como una acción sin objetivo sino por el contrario, es una actividad en la que los niños le encuentran sentido a sus acciones y le dan significado, lo cual se convierte en aprendizaje. Debido a que como ya se ha mencionado, el juego involucra reglas, las cuales regulan la conducta de los niños e implica interacción, cooperación y compartir experiencias que, de acuerdo con Dewey, conllevan a momentos de aprendizaje muy potentes. Cabe mencionar que Piaget (2014) enfatiza que el juego es una “herramienta que lleva al infante a potenciar las habilidades correspondientes a los estadios de desarrollo infantil” (p. 7).

Para finalizar, es importante señalar que para esta investigación el concepto de juego se basa en la interacción natural que los niños realizan en su entorno y con elementos que favorecen el

aspecto social, cognitivo y emocional; los cuales se fundamentarán en el siguiente apartado, ya que, justamente estos aspectos son relevantes para un aprendizaje significativo.

Importancia del juego en el proceso de enseñanza en niños de 5 años

Luego de haber descrito la definición de juego, se ha considerado fundamental para el desarrollo de esta investigación, mencionar la importancia que tiene en el proceso de enseñanza de los niños en edad temprana porque como señala Pérez (2021), citado por Chibuque y Banoy (2022) “el juego se convierte en una actividad esencial para el desarrollo y aprendizaje de los niños debido a que potencia su imaginación, permitiéndoles explorar su entorno y creatividad, desarrollando habilidades socioemocionales y psicomotoras con sus pares y adultos”.

De acuerdo con lo señalado por esta autora, se comprende que la acción de jugar va más allá de un momento de diversión sino más bien, se convierte en una oportunidad para enriquecer el cerebro, ya que cuando los niños juegan, interactúan, manipulan, exploran, conocen, huelen, saltan, observan, y despiertan la curiosidad por crear e imaginar situaciones en las cuales ellos dirigen, ponen reglas, asumen roles, planifican, organizan y se relacionan no solo con elementos, sino también con el contexto y las personas.

En la actualidad, se concibe el aprendizaje como un proceso integral de enseñanza en el cual los niños son los protagonistas y justamente el juego proporciona autonomía porque son ellos quienes inician la acción a partir de sus intereses.

Por lo mencionado líneas arriba es que se puede enfatizar que, a través del juego, los niños aprenden, ya que se convierte en un proceso en el cual desarrollan habilidades no solo sociales sino también cognitivas como la función simbólica y emocionales como la autorregulación; siendo todos ellos puntos que contribuyen en el proceso educativo.

Es así que UNICEF (2018) señala que cuando los niños juegan, “se crean potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo”; convirtiéndose en eficaces, ya que confrontan sus conocimientos previos con realidades que les permite construir nuevos aprendizajes. A ello se suma lo descrito por Moreano (2016) en relación con el juego, pues menciona que es “una actividad cognitiva compleja que lleva a los niños a un mundo de ficción donde aparece su pensamiento simbólico”, siendo integrador y significativo porque las estrategias que fomenta responden a destrezas, resoluciones de problemas, toma de decisiones, entre otros procesos relevantes en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, en cuanto a la importancia del juego en la enseñanza de los niños, Brooker y Woodhead (2013) señalan que, “jugar presenta diversas oportunidades para poner en práctica habilidades, estrategias, y nociones recientemente aprendidas por los niños” (p. 7); siendo este proceso de gran valor educativo y que podría definir el éxito en su etapa de aprendizaje hasta la adultez.

Para finalizar, se ha considerado importante incluir este punto porque los videojuegos llegan a ser un tipo de juego que despierta en los niños curiosidad, socialización, descubrimiento, resolución de problemas, interacción, entre otros procesos cognitivos que benefician su proceso de aprendizaje; sin embargo, ello se va a tomar en cuenta en su educación si los adultos involucrados también encuentran en ellos características positivas, las cuales van a ser resultado de las creencias que tengan. En los puntos siguientes, se profundizará tanto en los videojuegos como en las concepciones y creencias docentes.

Los videojuegos y el niño

En este segundo punto de la tesis, se van a describir las diferentes razones por las cuales los niños se sienten atraídos por los videojuegos, basándose en la definición de videojuegos y, en los efectos positivos y negativos que tienen en la vida de los niños.

Definición y tipos de videojuegos: videojuegos lógicos

En relación con la definición de los videojuegos, se definen como “todo tipo de juego digital interactivo” (Marqués Graells, como se citó en Pérez, 2014, p. 136), lo cual responde a que son un tipo de juego, pero de realidad virtual que despierta interés en los niños.

Asimismo, la Real Academia Española (RAE, 2017) detalla que “son dispositivos electrónicos que permiten, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora”; dicha definición se relaciona con lo que Granic, Lobel y Engels (2014) señalan sobre los videojuegos, ya que, enfatizan que “estos medios electrónicos involucran a los usuarios de manera activa en una serie de acciones o misiones en las que se espera puedan emitir respuestas adecuadas que van a lograr producir satisfacción y percepción de logro en ellos” (p. 67); pues les permite experimentar situaciones que no pueden vivir en la vida real como comprar armaduras, construir ciudades, cazar zombies, etc.

Lorca (2015) señala que los videojuegos captan la atención de los niños porque los sumerge en una ficción, en nuevas experiencias en las que simulan roles que en la realidad no están a su alcance, y en las que pueden tomar decisiones de manera libre para solucionar problemas sin riesgos, ya que, tienen la oportunidad de volver a intentarlo si se equivocan, y nadie los juzga por ello, más bien los motiva a continuar.

Con lo que menciona el autor, se entiende que los niños al jugar videojuegos se vuelven protagonistas, asumiendo roles que como se dijo anteriormente, son difíciles de asumir en la vida

real. Es por ello que se sienten cómodos y motivados al jugar pues aceptan retos y misiones, y porque los transporta en el tiempo y espacio.

Teniendo en cuenta que esta investigación tiene como objetivo niños de 5 años que de acuerdo con su desarrollo cognitivo se encuentran en la etapa preoperacional (Piaget, 1975), es importante ajustar el tema de los videojuegos a un tipo específico de acuerdo con la edad; por lo que, revisando información se ha considerado a los videojuegos lógicos porque son una categoría de juegos digitales cuyo objetivo principal es la resolución de problemas mediante el razonamiento, la identificación de patrones y la aplicación de estrategias cognitivas. (Contreras y Contreras, 2014)

Para terminar con este primer punto, es importante reconocer la influencia que tienen los videojuegos al momento que los niños interactúan con ellos. Partiendo de la premisa que si se relacionan es porque estos juegos digitales asumen el protagonismo de los niños, despiertan su curiosidad, captan su atención, les brinda experiencias lúdicas y evidencia situaciones que podemos encaminarlas hacia aprendizajes si como adultos, acompañamos y conocemos este mundo. Por ello, en el siguiente punto se mencionarán los efectos positivos y negativos de los videojuegos en la vida de los niños.

Efectos positivos y negativos de los videojuegos en la vida de los niños

Se menciona que los videojuegos “son un reto continuo que incita a la aventura, al descubrimiento y a desarrollar las habilidades necesarias en la resolución de problemas de diferente índole” (Marqués, como se citó en Sampedro, Muñoz y Vega, 2016, p. 91); y al ser un reto que motive y promueva lo nuevo es que llega a ser muy atractivo para los niños.

Es por ello que, para una mejor comprensión de los efectos positivos y negativos de los videojuegos, éstos van a ser agrupados en cinco grandes ámbitos en la vida de los niños: social,

emocional, motivacional, cognitivo, y educativo siendo el aspecto que va a contener los cuatro anteriores, entendiéndose como un proceso integral y significativo. (Granic, Lobel, y Engels, 2014)

Desde el ámbito social, se puede decir que los videojuegos afectan positivamente en el desarrollo de los niños porque les permite conectarse e interactuar con otras realidades, otros contextos, conocer otras culturas y a otras personas; incrementando de esta manera sus conocimientos. (Muriel, 2018)

Además, en cuanto al ámbito emocional y motivacional, se dice que los videojuegos favorecen la autoestima y confianza en sí mismo en los niños debido a que como lo indican Reyes-Sánchez et al. (2014), “estos recursos tecnológicos aumentan la sensación de logros y el deseo de querer seguir mejorando” (p. 76). Asimismo, Bernal (2017) agrega que los videojuegos pueden ser “una herramienta muy práctica para fomentar la interacción entre padres e hijos, fortaleciendo su relación” (p. 44), ya que, se ha mencionado que ellos también disfrutan de jugar con este medio tecnológico.

Este autor señala que un adecuado uso de los videojuegos va a fomentar las siguientes capacidades cognitivas: memoria, atención, percepción, procesamiento de la información y ejecución. A lo mencionado por Bernal (2017), Sampedro, Muñoz y Vega (2016) agregan que en una investigación realizada en el 2012 por la Asociación Española de Videojuegos (aDeSe) se concluye que el uso de videojuegos en el nivel infantil desarrolla capacidades cognitivas como comprensión, resolución de problemas, memoria, destreza visual, discriminación perceptiva, y coordinación espacial.

Por otro lado, es necesario resaltar que los videojuegos tienen efectos positivos en el ámbito educativo pues como lo mencionan García y De la Cruz (2017), estos recursos tecnológicos favorecen el aprendizaje, ya que, brindan una retroalimentación inmediata, incrementan la

autonomía en los niños, y les permite tener la acción de reintentar de maneras infinitas una misma situación hasta lograr el objetivo, generando de esa manera un aprendizaje basado en el ensayo y error.

Por lo que, “gran parte del valor pedagógico de los videojuegos radica en el que el docente quiera otorgarle, lo cual viene determinado por las creencias, valores, actitudes e ideas que ellos tengan” (Marín, como se citó en Castellanos-Salazar et al., 2016, p. 120). Es preciso mencionar esta idea porque la finalidad de esta investigación es identificar las creencias de los docentes respecto al uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza. Estos autores realizaron una investigación con el videojuego Minecraft, en la que encontraron que éste fomenta el trabajo colaborativo en niños de cuarto grado de primaria.

Retomando a los videojuegos lógicos, es preciso señalar que estos juegos tienen como efectos positivos el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, atención, memoria de trabajo y razonamiento matemático inicial, elementos clave en la etapa preoperacional descrita por Piaget (1975), donde los niños comienzan a desarrollar la capacidad de representación simbólica y la resolución de problemas simples, ya que si bien esta etapa es caracterizada porque los niños tienen un pensamiento más intuitivo y simbólico que por operaciones lógicas formales, este tipo de videojuegos resultan apropiados porque promueven habilidades precursoras del razonamiento, como la identificación de patrones, la comprensión de relaciones causa–efecto y la resolución de problemas sencillos mediante el juego.

Es por ello que se puede decir que, su incorporación en el nivel inicial no solo contribuye al desarrollo de competencias cognitivas, sino que también promueve un aprendizaje activo, significativo y motivador, ajustado a las características del desarrollo infantil.

Si bien estos han sido los efectos positivos resaltantes que se han considerado para el desarrollo de esta investigación; ahora se pasará a describir los efectos negativos que pueden llegar a tener los videojuegos en la vida de los niños, considerando que éstos se van a deber al uso excesivo y poco control por parte de los adultos.

En cuanto a efectos negativos en el ámbito social, emocional, cognitivo, y físico; Bernal (2017) menciona que el uso descontrolado de los videojuegos puede afectar las relaciones sociales generando aislamiento y deterioro de habilidades sociales; tendencia a conductas violentas; sentimientos de ansiedad, rabia, y frustración; y consecuencias físicas negativas como taquicardia, aumento del cortisol o desarrollo de obesidad en jóvenes y adultos.

Siguiendo con los efectos negativos, Salazar (2014) señala que el uso de videojuegos violentos aumenta el desarrollo de problemas sociales debido al aumento de agresividad y ansiedad; “afectando el estado interno de las personas a nivel cognitivo, afectivo y fisiológico” (p. 6), ya que, teniendo como base lo que Piaget señala en la etapa pre operacional, que abarca niños de 2 a 7 años, el bajo control y supervisión por parte de los adultos cuando los niños juegan videojuegos, va a generar que la conducta violenta y agresiva aumente porque en esta etapa de su desarrollo cognitivo “ellos aprenden a través del juego de imitación”.

Sá, Vilar, Magalhaes, y Vásques (2022) señalan en su estudio titulado “Sleep time, tv/video games and snack consumption in preschool children – a cross - sectional study”, que “los dispositivos electrónicos como la televisión, las computadoras, los teléfonos inteligentes, las tabletas, las consolas de videojuegos y otros se han vuelto cada vez más accesibles para los niños” (p. 582); por lo que, la mayor exposición a estos dispositivos puede afectar el tiempo de sueño de los niños y la calidad del sueño como un efecto negativo.

Para terminar con este apartado, es necesario comprender que los videojuegos tienen en gran medida efectos positivos en la vida de los niños; siempre y cuando los adultos tengan el control de guiar, monitorear, y acompañar dicha relación porque de lo contrario, las consecuencias negativas van a ser muy perjudiciales.

En el siguiente punto, se va a describir la relación existente entre las concepciones y creencias que van a permitir una comprensión más profunda y lógica entre ambas ideas, las cuales encaminan el proceso de enseñanza de los docentes en las aulas con niños de 5 años.

Concepciones Docentes

En este tercer punto del marco de la tesis, se van a describir los significados de concepciones y creencias para comprender la relación existente entre ambos constructos que van a encaminar las acciones que como personas y en este caso como docentes, llevamos a cabo para el proceso de enseñanza de niños de 5 años.

Relación entre concepciones y creencias docentes sobre el proceso de enseñanza

Andrade (2014) señala que las creencias son “estructuras mentales que se adquieren desde la niñez, duran toda la vida y se van formando a través de la experiencia” (p. 13); con esta afirmación nos da a entender que las creencias se van construyendo en el transcurrir del tiempo y son el resultado de una serie de interacciones, y este constructo va a perdurar toda la vida.

Sáiz (2002) menciona que las creencias permiten a las personas explicar diferentes situaciones de la realidad que van a ser influenciadas por aspectos sociales y que traen consigo una carga subjetiva pues “son generadas por cada uno para explicar y justificar muchas de las decisiones y actuaciones personales y profesionales” (como se citó en Andrade, 2014, p.13); con ello hace referencia a que las creencias son ideas y constructos que cada persona trae consigo para explicar las causas de sus acciones. Para lo cual no requiere alguna condición de verdad o evidencia

concreta para considerarla cierta. (Feiman-Nemser y Floden, 1986, como se citó en Richardson,1996)

Además, Pajares (1992) enfatizó que “cuanta más antigua sea una creencia, más difícil es cambiarla; algo que no sucede con las nuevas creencias, ya que, éstas son más vulnerables al cambio” (como se citó en Vila, 2016, p. 8). Esta relación surge a raíz de que este mismo autor en una investigación sobre las creencias docentes, encontró en sus resultados que “estos constructos se van formando desde edades muy tempranas y que se mantienen en el tiempo, muchas de ellas sin tener un fundamento lógico, a pesar de que el tiempo, la escuela, y la experiencia demuestren lo contrario” (como se citó en Vila, 2016, p. 8); con esto intenta explicar por qué muchas personas se rehúsan en cambiar estos paradigmas y mantienen sus creencias año tras año, evitando acoplarse a las nuevas conductas y cambios del mundo.

Finalmente, se puede señalar que las creencias son aquellas proposiciones psicológicamente sostenidas sobre el mundo que se consideran verdaderas. Frente a ello, Goodenough (1963) las describió como proposiciones que se consideran verdaderas y que son "aceptadas como guías para evaluar el futuro, se citan en apoyo de decisiones o se hace referencia a ellas para emitir juicios sobre el comportamiento de otros" (como se citó en Richardson, 1996, p. 106). Sin embargo, Eisenhart, Shrum, Harding y Cuthbert (1988) agregaron un elemento de actitud a la definición de Goodenough, mencionando que "una creencia es una manera de describir una relación entre una tarea, una acción, un evento u otra persona y una actitud de una persona hacia ella" (p. 53). Frente a ello, Rokeach (1968) definió las creencias como proposiciones heurísticas que pueden comenzar con la frase: "Creo que..."; ya que estaba interesado en la estructura de los sistemas de creencias, que según él estaban organizados en una forma psicológica pero no necesariamente lógica (como se citó en Richardson, 1996).

Luego de haber mencionado las definiciones de creencias, es importante señalar lo que Pratt (1992) identifica entre las creencias y concepciones sobre la enseñanza, pues él enfatiza en su estudio realizado que existen tres aspectos interdependientes de cada concepción que podamos tener; las cuales son: acciones, intenciones y creencias. Asimismo, menciona que: “las concepciones de la enseñanza están ancladas en ámbitos culturales, sociales, históricos, y personales” (p. 2). Lo cual conlleva a comprender que el significado de “enseñar” va a definirse de manera diferente para cada docente porque va a estar relacionado con sus valores, creencias e intenciones que cada uno pueda tener.

Es por ello que este autor define a las concepciones como “significados específicos que se asignan a los fenómenos y que luego median nuestra respuesta a situaciones que involucran esos fenómenos” (p. 3), en otras palabras, las concepciones conceptualizan, definen, y expresan diferentes aspectos que podemos percibir y que nos hace actuar de acuerdo con lo que vamos comprendiendo del mundo.

Es así que la relación entre creencias y concepciones se basa en que la primera es el aspecto más abstracto de la segunda, y que las creencias, intenciones y acciones caracterizan a las concepciones (Pratt, 1992) Asimismo, este autor señala en su investigación cinco tipos de concepciones de enseñanza, las cuales se describirán a continuación:

Concepción de ingeniería: entrega de contenido. En esta concepción, la enseñanza estaba basada en la relación entre el docente y el contenido que se le debía brindar a los estudiantes. Teniendo presente que el logro de objetivos debía ser observable y que “el contenido se debía reducir, desglosar y organizar para una entrega y evaluación eficientes” (Pratt, 1992, p. 10)

Concepción del aprendizaje: modelando modos de ser. El autor citado líneas arriba, nos señala que en esta concepción la enseñanza se basaba en el modelo de las buenas prácticas y

valores que los estudiantes debían desempeñar, de igual manera tenía como centro al docente y su relación con el contenido, pero desde una mirada más contextual.

Concepción del desarrollo: Cultivando el intelecto. En esta concepción, la enseñanza era vista como un proceso individual de indagación de cada estudiante, en el que el rol docente se basaba en ser acompañante de este proceso y no guía, teniendo como premisa que ambos actores (docente – alumno) estaban en la misma capacidad de aprender, ya que la finalidad era lograr que los estudiantes desarrollen su pensamiento crítico y de esa manera, no aceptar que las cosas pasan porque sí.

Nutrir la concepción: facilitar la autonomía personal. Esta concepción de la enseñanza también tenía como centro al estudiante y la relación con el docente, pero en este ámbito más vinculado a la validación de emociones, el bienestar emocional de los alumnos y no al deber ser; sin embargo, no implicaba el salto a las reglas sino al respeto del otro, comprendiendo que el otro existe y hay una preocupación de por medio. Como señala Pratt (1992) era una enseñanza más humanista.

Concepción de la reforma social: en busca de una sociedad mejor. Lo que menciona el autor es que, en esta concepción, la enseñanza se basaba en los principios éticos derivados de la sociedad y que la ideología de las creencias se resumía a que “era lo más apropiado para todos y necesarios para una sociedad mejor” (p. 15). En esta concepción se resalta la existencia de muchas ideologías relacionadas con los ámbitos morales, culturales, políticos y religiosos.

Para finalizar con este apartado, es importante señalar la relevancia de cada concepción presentada por Pratt (1992) porque serán claves al momento de realizar la discusión de los resultados que se vayan a obtener en la investigación.

Concepciones y creencias docentes sobre el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años

Para poder describir las creencias docentes es importante primero identificar de dónde vienen estas ideas y es lo que Calderhead y Robson (1991) señalan, pues se menciona que, durante la formación docente, los estudiantes traen consigo teorías en base a su experiencia, las cuales influyen en su proceso de formación para aprender a enseñar (como se citó en Richardson, 1996). Asimismo, son estas experiencias personales, con la escolarización e instrucción, y experiencias con el conocimiento formal que van a ir apareciendo en diferentes etapas de la carrera y/o formación del profesorado.

Andrade (2014) señala en su investigación sobre las creencias de docentes de primaria que, “la interpretación de sus prácticas se ve manifestado en sus juicios, expectativas, creencias, intenciones, y actitudes de ellos; generando que actúen de cierta manera” (p.3). Con ello hace referencia que, si los docentes tienen creencias positivas sobre el uso de videojuegos, van a poder incorporarlos como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero si han construido una idea negativa frente a ellos, va a ser muy difícil que en su dinámica consideren a los videojuegos como recursos pertinentes para la educación.

Continuando con las creencias y concepciones docentes, Castellanos-Salazar et al. (2016), realizaron un estudio en Bogotá sobre el uso del videojuego Minecraft para potenciar el trabajo colaborativo en niños de cuarto grado de primaria y la percepción docente. Encontrando que el uso de los videojuegos como recurso educativo va a depender de la intencionalidad de los docentes pues su importancia de uso es el resultado de las creencias, percepciones, y actitudes que ellos puedan tener; siendo una de sus concepciones que “los videojuegos son agentes distractores en el

aula de clase y por ello, no pueden ser involucrados en la escuela como una práctica digital” (p. 14).

A diferencia de las creencias sobre los juegos serios, los docentes se muestran más abiertos a considerarlos como herramientas para el ámbito educativo pues como señala Prensky (2001), ellos creen que “los juegos serios brindan una retroalimentación al estudiante y favorecen habilidades como la solución de problemas, ya que, el estudiante se convierte en parte activa de su propio aprendizaje, en vez de ser un receptor pasivo” (como se citó en Castellanos-Salazar et al., 2016, p. 21).

Frente a esto, se vuelve a resaltar que el uso de los videojuegos en las aulas será limitado mientras que los docentes continúen teniendo la concepción de que solo son entretenimiento, a comparación del uso de juegos educativos y/o juegos serios que sí van a lograr que los estudiantes aprendan. (Gros, 2008 y Grupo F9, 2003; como se citó en Castellanos-Salazar et al., 2016)

No obstante, Contreras y Eguia (2011), citados por los autores del párrafo anterior, mencionan que existen docentes que sí consideran a los videojuegos como adecuados recursos educativos porque creen que “favorecen el aprendizaje de los alumnos de primaria, y mantienen su motivación en la realización de las tareas; y por ello debería existir más apoyo de las instituciones y directivos para implementar el uso de los videojuegos en las aulas, así como fijar en el currículo tiempos destinados para su uso, y crear redes de apoyo para compartir experiencias” (Castellanos-Salazar et al., 2016, p. 25). Dichos autores resaltan que esta creencia se debe a una característica de este grupo de docentes de primaria, la cual consiste en su interés por la tecnología y nuevas metodologías para la enseñanza y aprendizaje.

Existen muchas investigaciones sobre creencias docentes y el efecto en su práctica pedagógica; por lo que, Ertmer (2005) las considera como una de las barreras principales para

incluir las tecnologías en la educación; y que la falta de recursos y soporte técnico también son impedimentos que, si bien no son directos de los docentes, “requieren de políticas institucionales para superarlas” (como se citó en Caicedo y Rojas, 2014, p. 92). Con ello, se va comprendiendo que para introducir nuevos recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje se necesita un trabajo en conjunto entre instituciones políticas, escuelas, padres, docentes, niños y sociedad.

Un aspecto importante en cuanto a las concepciones y creencias docentes sobre el uso de recursos tecnológicos (videojuegos, juegos educativos, etc.) en el proceso de enseñanza y aprendizaje es el enfoque que cada docente considera para su práctica pedagógica, entendiendo que existen dos: el enfoque tradicional y el enfoque constructivista. El primero relacionado a la transmisión de conocimientos por parte de los profesores y al papel receptivo pasivo de los alumnos; mientras que, en el segundo, los estudiantes van construyendo sus conocimientos de acuerdo con las experiencias que van vivenciando. Ertmer (2015) y Almerich, Orellana y Díaz-García (2015) enfatizan que el uso de tecnologías en el ámbito educativo responde a concepciones y creencias docentes del enfoque constructivista pues las consideran como retadoras y desafiantes para el proceso de aprendizaje (como se citó en Salcedo, 2018)

Para finalizar con este punto, se puede comprender que las concepciones que puedan tener los docentes son un factor muy importante y determinante en las creencias sobre el uso de videojuegos como recurso educativo, y que si bien se sostienen unas a otras, la formación docente que se dé en las universidades también cobran un sentido; y en cuanto a tecnologías, como menciona Evaristo (2012) es primordial demostrar con estudios y estadísticas que las Tics promueven un aprendizaje autónomo y constructivista, como es el caso de los videojuegos.

En conclusión, el uso de los videojuegos como recurso educativo no implica dejar de lado otras estrategias sino reconocer el potencial que tienen, y que va a favorecer los aprendizajes que se planteen para cada nivel educativo; así como una constante formación docente y un trabajo en equipo entre toda la comunidad, es decir, maestros, padres, directivos, e instituciones políticas; teniendo como finalidad un aprendizaje significativo, integral, y autónomo.



Método

Participantes

Las participantes del presente estudio fueron 5 maestras de 23 y 36 años, que laboran en una escuela privada del distrito de Independencia en Lima. Para este estudio, a las maestras se les atribuyó un código como E1, E2, E3, E4, y E5; con la finalidad de hacer referencia a la entrevistada 1, 2, y así sucesivamente por razones éticas.

Para participar del estudio, se consideró como criterios de inclusión que las participantes hayan enseñado al menos durante los últimos tres años, a niños de 5 años. Asimismo, se consideró que hayan tenido experiencia personal jugando videojuegos y conozcan este recurso, ya sea que de niñas los hayan jugado o ahora de adultas, esto debido a que, en la práctica como maestras, ninguna de las participantes ha tenido experiencia usando videojuegos como recurso de enseñanza en aula.

El contacto inicial fue con la directora de la escuela a quien se le comunicó la finalidad de la presente investigación para que, con su permiso, las entrevistas con las maestras puedan darse en el centro de labores. Luego de ello, ya que la investigadora labora en la misma escuela, se dialogó con las maestras de inicial de la institución para saber si cumplían con los criterios de inclusión mencionados en el párrafo anterior, y de las doce maestras del nivel, solo cinco cumplían los requisitos.

Además, en relación con los aspectos éticos, se obtuvo el permiso por parte de la institución y en todo momento, a cada una de las maestras, se les mencionaba que su participación era confidencial, libre y voluntaria. Para ello, se elaboró un consentimiento informado (ver Apéndice A) para que sea firmado por cada una de las maestras participantes, en el cual se mencionaba el objetivo del estudio y resaltaba la confidencialidad de sus respuestas a cada una de las preguntas

formuladas y se hacía hincapié que su uso era solo para fines de la investigación. Además, se mencionó que al finalizar el estudio se compartirán los resultados de manera grupal en una reunión con las maestras y directora de la escuela.

Finalmente, es preciso mencionar que el estudio obtuvo la aprobación por el Comité de Ética de la Universidad y por los jueces pertinentes, para luego continuar con el proceso de recolección de la información.

Técnicas de recolección de la información

Para el recojo de la información se ha utilizado como instrumento una guía de entrevista semiestructurada (ver Apéndice B), debido a que responde a una “técnica flexible e idónea para explorar las concepciones, creencias y experiencias personales, ya que posibilita un diálogo abierto y reflexivo posibilitando una comprensión profunda del fenómeno desde la perspectiva del participante” (Flick, 2015, p. 91; Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014, p. 396).

Esta guía de entrevista semiestructurada se basa en conocer las dinámicas de clase de las maestras en aula con niños de 5 años, su experiencia personal jugando videojuegos, su experiencia haciendo uso de videojuegos en el aula como recurso educativo, y sus creencias en relación con el uso ideal de videojuegos como recurso de enseñanza. Cabe mencionar que se realizó una prueba piloto y luego de ello, se definieron las áreas finales que dieron como resultado la siguiente estructura de la entrevista:

Área 1. Estructura de la clase. Esta área tenía como objetivo conocer cómo son las clases en el día a día de las maestras entrevistadas, para ello se les pidió especificar las actividades que suelen desarrollar con sus niños; asimismo, preguntarles cuáles son sus propósitos como docente con niños de 5 años, a través de preguntas en relación con sus acciones y recursos a usar para alcanzar estos propósitos.

Área 2. Experiencia personal con videojuegos. Esta área consistía en saber si alguna vez las maestras entrevistadas habían jugado videojuegos en su vida personal, conociendo sus experiencias y anécdotas en relación con ellos, escuchando sus razones por las cuales juegan o jugaban, y en base a ello, cómo podrían definirlos; ya que teniendo en cuenta el concepto de creencias que se ha considerado en este estudio, era importante conocer la experiencia personal docente con videojuegos.

Área 3. Experiencias de enseñanza con videojuegos. La presente área tiene como objetivo explorar las experiencias docentes en cuanto al uso de videojuegos en aula como recurso de enseñanza y los motivos por los cuales sí los usaron o no. Como ya se ha mencionado en la descripción de participantes, las 5 maestras entrevistadas no han tenido experiencia usando videojuegos en aula; por lo que esta área se dividió en dos subáreas; las cuales son: *a. En caso haya usado videojuegos en aula, y b. En caso no haya usado videojuegos en aula.* En relación con la primera subárea, se deseaba conocer la reacción de los estudiantes cuando las docentes usaron videojuegos en clase, así como la dinámica de integración en clase, los beneficios que trajo consigo y los obstáculos encontrados en la experiencia. En la segunda subárea, se preguntó a las maestras las razones por las cuales no han utilizado videojuegos en aula como recurso de enseñanza y si como usuaria, en base a su experiencia, los usaría o no; es por ello que esta subárea se dividió en dos áreas más relacionadas con:

Si usara el videojuego en aula: en esta subdivisión se desea conocer la manera en la cual la docente integraría los videojuegos en su práctica de enseñanza, así como los beneficios que encontraría y los obstáculos.

Si no usara el videojuego en aula: aquí se desea conocer las opiniones de las maestras en relación con aquellos docentes que sí usan videojuegos en el aula, así como los beneficios que podría traerles y los obstáculos en su aplicación.

Área 4. Creencias sobre el uso de videojuegos. Esta última área consistía en conocer justamente las creencias en cuanto a las características que deberían tener los videojuegos para ser utilizados como recurso de enseñanza, también, cómo debería ser el docente ideal de educación inicial que use videojuegos como estrategia en aula, y finalmente, cómo debería ser la clase ideal en la que se involucren los videojuegos como estrategia de enseñanza. Finalmente, en esta área se desagregó una subárea en relación con los docentes que han usado videojuegos en aula para conocer qué recomendaciones se les daría en el caso vayan a usar por primera vez videojuegos como recurso en aula con niños de 5 años.

Procedimiento

Para la realización de este estudio, se ha utilizado el diseño realista objetivo con un análisis temático deductivo en base a las concepciones docentes sobre el uso de videojuegos lógicos como estrategia de enseñanza con niños de 5 años (Willig y Creswell, 2013; Pistrang y Barker, Braun y Clarke, 2012).

Es importante señalar que la investigación tuvo fases en su realización, siendo la primera el contacto con dos maestras de inicial que hayan enseñado en los últimos tres años a esta edad para hacer una prueba piloto de comprensión de la guía de entrevistas y si las preguntas formuladas conllevaban a respuestas relacionadas con el tema de investigación. Asimismo, si la cantidad de preguntas era la apropiada para poder recoger toda la información necesaria para luego poder analizarla. Luego de la prueba piloto, se decide organizar las preguntas en áreas para una mejor

comprensión al momento de entrevistar a las docentes y así las preguntas no sean redundantes, confundiendo a las participantes.

Luego de ello, es que se puso en contacto con las 5 maestras que forman parte de este estudio, a quienes se les anticipó las áreas en las cuales estaba organizada la entrevista para que puedan orientarse y sentirse en confianza, y también se les comunicó el propósito de la investigación. El tiempo de duración de cada entrevista fue aproximadamente de 15 a 20 minutos, también se solicitó la autorización para grabar el audio de la conversación y luego, se escuchó cada una para transcribir las respuestas en el archivo de entrevista. Cabe mencionar que las participantes trabajan en el mismo centro educativo donde labora la investigadora de este estudio; por lo que la comunicación y contacto fue directa, cercana y rápida.

Asimismo, es importante señalar que si bien había un vínculo entre la investigadora y las participantes, se tuvo que implementar estrategias de reflexividad como una base de información en Excel, extrayendo de los resultados un libro de códigos (ver Apéndice C) que permitan una mejor comprensión y organización de los datos obtenidos, y durante todo momento se mantuvo un perfil de escucha activa, fuera de juicios personales que puedan brindar interpretaciones por parte de la investigadora. Estas acciones han permitido que el estudio sea transparente y se pueda mantener la credibilidad de los resultados.

Análisis de la información

Para el análisis de los resultados, una vez terminadas las entrevistas fueron transcritas y luego codificadas tres veces de manera manual, organizándolas en temas, subtemas y códigos para que al momento de analizarlas se pueda tener en cuenta de manera ordenada todas las respuestas de las participantes; asimismo, el análisis temático deductivo que se eligió para este estudio tiene como finalidad poder responder a los objetivos propuestos para este estudio, así como conocer y

comprender las concepciones y creencias docentes sobre videojuegos lógicos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años; a continuación, se presenta una tabla del proceso de análisis de la información:

Tabla 1

Proceso del análisis de la información

Etapa	Descripción	Hecho
1. Recopilación de datos	Realización de entrevistas semiestructuradas	Se entrevistó a 5 maestras de niños de 5 años
2. Transcripción	Se convirtió cada uno de los audios a texto	Se transcribió cada entrevista
3. Codificación inicial	Primera codificación de las respuestas, asignando un código breve	Se realizó una base de información en Excel, agrupando las respuestas en temas, subtemas, códigos y categorías
4. Agrupación en categorías	Se fueron uniendo los códigos y realizando una segunda codificación, agrupando en categorías	Se realizó un Excel señalando las concepciones en categorías: de la enseñanza, del aprendizaje, de los videojuegos, y de los videojuegos y la enseñanza
5. Codificación final	Se realizó la última codificación	En un Word se realizó el libro de códigos final, señalando las categorías y códigos de las respuestas de las entrevistadas

Como se observa en la Tabla 1, esta fue la estructura del proceso de análisis, pasando de las entrevistas a los códigos y categorías. Es preciso señalar que, se revisaron cada una de las entrevistas para analizar el contenido de estas, este procedimiento se realizó varias veces, ya que,

se debía comprender adecuadamente las concepciones y creencias para poder identificar las relaciones entre ellas y así realizar el análisis de los resultados y discusión.



Resultados

El objetivo principal del estudio fue analizar las concepciones docentes del nivel inicial, sobre el uso de videojuegos como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Como objetivos específicos se han considerado: a) Caracterizar las concepciones docentes sobre el aprendizaje, la enseñanza, los videojuegos, y el uso de videojuegos en el proceso de enseñanza del nivel inicial; y b) Identificar la relación entre las concepciones docentes previamente mencionadas, así como sus inconsistencias.

Para cumplir con estos propósitos, se organizará el análisis de los resultados en las siguientes áreas: concepciones del aprendizaje, concepciones de la enseñanza, concepciones de videojuegos, y concepciones de videojuegos y enseñanza; los cuales se van a presentar en tablas para una mejor comprensión visual y luego se van a describir.

Concepciones de la enseñanza

Para el desarrollo del apartado de los resultados, se ha considerado las definiciones propuestas por Pratt (1992) en relación con concepciones, creencias, intenciones y acciones; manteniendo la relación interdependiente entre acciones, intenciones y creencias para formar concepciones sobre diferentes fenómenos; y que para esta investigación se han considerado cuatro: concepciones de la enseñanza, del aprendizaje, de los videojuegos, y de los videojuegos y enseñanza.

Por ello, se pasará a presentar las cuatro concepciones de la enseñanza, obtenidas en base a las respuestas brindadas por las maestras entrevistadas.

Tabla 2*Concepciones docentes sobre la enseñanza de niños de 5 años*

Concepciones	Creencias	Intenciones	Acciones
Proceso de aprendizaje de las competencias del currículo	a la edad de 5 años, la enseñanza responde al aprendizaje de la lectoescritura y a los números (E3)	para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria (E3, E4)	adaptando estrategias que respondan al logro de competencias del currículo, haciendo programaciones (E3)
Preparación personalizada para primaria	debe responder a los intereses de los niños que se basan en la lectura y escritura (E4)		usando estrategias didácticas como llavero de palabras, escritura de historietas y juegos con tecnología (E4)
Proceso de construcción de aprendizaje	es importante basarnos en un enfoque socio constructivista, en el que se tome en cuenta al niño como constructor de su propio aprendizaje (E1) se basa en conocer los conocimientos previos de los niños para luego brindar mayor aprendizaje (E2)	para lograr un aprendizaje significativo (E1, E2, E5)	basado en la experiencia directa con material concreto y entre pares (E1) hablando el mismo idioma de los niños, conectando con lo que ellos ya conocen (E2)
Proceso de aprendizaje basado en el juego	los niños aprenden jugando (E5)		interactivo (manipulando material concreto), haciendo uso de la tecnología (E5)

1. ***“La enseñanza es un proceso de construcción de aprendizaje”***: de acuerdo con lo señalado por Pratt (1992), las concepciones de la enseñanza “están ancladas en ámbitos culturales, sociales,

históricos y personales; ello debido a que enseñar tiene significados diferentes según los valores, creencias e intenciones de cada persona” (p. 2).

Esta primera concepción de la enseñanza se basa en las creencias de dos maestras entrevistadas, ellas son la E1 y la E2 pues cada una fundamenta su idea señalando que es importante basarnos en un enfoque socio constructivista, en el que se tome en cuenta al niño como constructor de su propio aprendizaje (E1) y que la enseñanza se basa en conocer los conocimientos previos de los niños para luego brindar mayor aprendizaje (E2)

La creencia de la E1 se fundamenta en la respuesta que la maestra brinda al hablar sobre la enseñanza de los niños de su aula pues ella agrega: “la propuesta de la escuela es socio constructivista y debemos enfocarnos en la exploración e investigación, en que el niño interactúe con el material y con sus compañeros”. De igual manera, la E2 complementa la idea señalando como característica de la enseñanza que se debe primero conocer los saberes de los niños en relación con los temas a desarrollar en clase para que en base a ello se pueda ir construyendo los nuevos aprendizajes.

Asimismo, Pratt (1992) nos menciona que las intenciones “se basaban en el sentido de propósito, lo que intentaban lograr; siendo en la mayoría de los casos, sinónimo de las metas u objetivos, y la base para hacer juicios sobre la eficacia de la enseñanza” (p. 208).

Teniendo en cuenta esta definición de intenciones, las respuestas brindadas por estas dos maestras se basan en que su intención consiste en “lograr un aprendizaje significativo” y para poder lograr este objetivo, las acciones que realizan son las siguientes: la maestra E1 señala que se basan en la experiencia directa con material concreto y entre pares, y la maestra E2 que hablan el mismo idioma de los niños, conectando con lo que ellos ya conocen.

Entonces se puede observar que, para las maestras E1 y E2 la manipulación directa de los materiales, el recoger los saberes previos de los niños, trabajar en grupos, entre pares son acciones necesarias para poder enseñar y de esa manera lograr la construcción de aprendizajes significativos; por lo que, la enseñanza se basa en este proceso y la concepción extraída es coherente con lo señalado por ambas maestras. A continuación, se presentará la segunda concepción de la enseñanza.

2. “La enseñanza es un proceso de aprendizaje basado en el juego”: esta concepción está basada en las respuestas brindadas por la E5 quien tiene la creencia de que “los niños aprenden jugando”, la cual está basada en su experiencia e intención que tiene en su dinámica de enseñanza con los niños pues la intención que menciona es que “los niños puedan lograr un aprendizaje significativo”, relacionando dos términos importantes en el proceso de enseñanza: juego y significatividad; lo cual se sostiene en lo que Morrison (2004) menciona sobre Piaget, ya que él señalaba que “el desarrollo cognitivo era impulsado por el juego”, en otras palabras, la construcción de ideas y pensamientos que los niños desarrollan para comprender lo que les rodea se da a través del juego, de la acción cotidiana que ellos realizan, encontrándole sentido a lo que hacen y generando mayor interés.

Asimismo, la E5 brinda mayor detalle al mencionar las acciones que realiza en el aula para la enseñanza, pues ella agrega: “lo que hacemos son actividades interactivas, manipulando material concreto y haciendo uso de la tecnología”; agregando que dentro del aula se dividen en grupos pequeños, la maestra escucha las ideas de los niños, usan diversos materiales como bloques de madera, materiales no estructurados, a veces usan lap tops, entre otros.

3. “La enseñanza es un proceso de aprendizaje de las competencias del currículo”: esta concepción está basada en las respuestas brindadas por la maestra E3 quien señala que su creencia

de la enseñanza es que “a la edad de 5 años, ésta responde al aprendizaje de la lectoescritura y a los números”; siendo su intención que “el cambio de nivel no les afecte tanto a los niños, es decir, pasar de inicial a primaria”; por lo que, las acciones que realiza son: “adaptando estrategias que respondan al logro de competencias del currículo, haciendo programaciones”; en relación con las adaptaciones de las estrategias se refiere a la ambientación y distribución de materiales dentro del aula para formar los contextos de aprendizaje o sectores de investigación tomando en cuenta las competencias y desempeños de la edad de los niños, y en cuanto a las programaciones se refiere al uso de tecnología como videojuegos que de usarlos en el aula deberían ser adaptados y diseñados para el logro de objetivos vinculados con el currículo.

4. “La enseñanza es una preparación personalizada para primaria”: la última concepción de la enseñanza es la que se extrae de las respuestas brindadas por la maestra E4 pues ella tiene como creencia que la enseñanza “debe responder a los intereses de los niños, la cual se basa en la lectura y escritura” con la intención de que “el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria”, explicando que la enseñanza la realizan “usando estrategias didácticas como llavero de palabras, escritura de historietas y juegos con tecnología”.

Podemos mencionar que estas dos últimas concepciones de la enseñanza, extraídas de las ideas compartidas por la E3 y la E4, están más dirigidas a la preparación de los niños de 5 años para la primaria, teniendo como base cumplir el plan de estudios que el currículo plantea para esta edad; a diferencia de las dos primeras concepciones desarrolladas que tienen como objetivo principal el logro del aprendizaje significativo y viendo la actualidad de los niños, se considera con mayor relevancia esto último porque de esa manera se genera mayor curiosidad en la enseñanza.

Concepciones del aprendizaje

Como se ha mencionado, la finalidad de esta investigación es poder conocer cuáles son las concepciones docentes del nivel inicial, en base a sus creencias, intenciones y acciones de uso de videojuegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que, continuando con la presentación de resultados, se pasarán a mencionar las concepciones docentes en cuanto a cómo definen el aprendizaje.



Tabla 3*Concepciones docentes sobre el aprendizaje de niños de 5 años*

Concepciones	Creencias	Intenciones	Acciones
Proceso significativo de exploración sujeto a intereses de los niños	Debe ser lúdico e interactivo, partiendo de lo vivencial y manipulación de objetos (E1)	para lograr un aprendizaje significativo (E1)	manipulando material concreto, jugando (E1)
Proceso que va de acuerdo con la edad de los niños para alcanzar competencias	Cada niño aprende a su ritmo y por las características propias de su edad (E2)	para el logro de competencias de acuerdo con el currículo (E2)	inicia con la manipulación de objetos y luego pasa a lo gráfico, a lo más abstracto (E2)
Proceso de lectoescritura	Debe responder a las áreas del currículo del nivel (E3) Los niños deben llegar preparados a la primaria (E4 y E5)	para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria (E3, E4 y E5)	de manera significativa, a través del juego y manipulación de material concreto (E3) usando estrategias didácticas como llavero de palabras, escritura de historietas y juegos con tecnología (E4) a través de nociones del sistema de escritura como la direccionalidad y habilidades metalingüísticas del lenguaje como la conciencia fonética (E5)

1. “El aprendizaje es un proceso significativo de exploración sujeto a intereses de los niños”:

esta concepción se recoge de las respuestas brindadas por la entrevistada 1 quien tiene la creencia que el aprendizaje debe ser lúdico e interactivo, partiendo de lo vivencial y manipulación de

objetos; ya que en su dinámica de clase ella señala que con sus alumnos: *“nos organizamos para explorar en el aula y jugar libremente”*. Esta creencia se apoya en su intención que se basa en poder lograr un aprendizaje significativo y la acción que realiza con sus alumnos es que puedan manipular material concreto, y jugar. Pues en la entrevista, ella especifica sus acciones de la siguiente manera:

“Nos basamos en escuchar y buscar experiencias significativas que puedan seguir propiciando la investigación. Hacemos uso de fotos, de acuerdo con el tema a desarrollar, usar videos dentro de la propuesta de la escuela, podemos usar una enciclopedia, laptop, y también bloques, papeles, colores, témperas y de estos materiales que nos proporciona la escuela para acompañar los intereses de los pequeños”.

Es preciso señalar que, de acuerdo con lo revisado en el marco teórico, la respuesta brindada por la E1 se acerca a lo que pedagogos, psicólogos e investigadores como Wallon menciona sobre el juego pues lo define como la estrategia que “brinda a los niños múltiples formas de satisfacer sus necesidades al momento de explorar su mundo social y de esa manera poder conocerlo para luego dominarlo” (como se citó en Coronell y Narváez, 2014). Asimismo, Vigotsky enfatiza que “el juego no es un rasgo predominante en los niños, pero sí un factor básico en su desarrollo” (como se citó en Coronell y Narváez, 2014, p. 4); por lo que no se le puede definir como una acción sin objetivo sino por el contrario, “es una actividad en la que los niños le encuentran sentido a sus acciones y le dan significado, lo cual se convierte en aprendizaje”.

2. “El aprendizaje es un proceso que va de acuerdo con la edad de los niños para alcanzar competencias”: esta segunda concepción es brindada por la E2 quien tiene la creencia de que cada niño aprende a su ritmo y por las características propias de su edad, con la intención de

lograr competencias de acuerdo con lo que estipula el currículo nacional. Por ello, la acción que ella como docente realiza para lograr aprendizajes se basa en iniciar con la manipulación de objetos y luego pasar a lo gráfico, a lo más abstracto; para que la construcción del aprendizaje no solo se quede en exploración sino plasmarlo de manera más concreta.

Esta concepción formada por creencias, intenciones y acciones de la E2 se basan en las respuestas que ella brinda en la entrevista pues señala que sus dinámicas de clase responden a las competencias y desempeños de las áreas curriculares como comunicación, matemática, personal social, ciencia; alternando con talleres de movimiento como psicomotricidad, sensoriales como arte, entre otros que la escuela ofrece. ¿Cómo lo realiza? A continuación, se comparte la cita:

“A través de las actividades que se van programando de manera diaria y bimestral, iniciando actividades con material concreto y luego pasar a lo gráfico. Se va logrando los objetivos de acuerdo con lo planificado. Asimismo, tener en cuenta la competencia que estoy desarrollando para el tema a trabajar y en base a ello, proponer la actividad, haciendo uso de material concreto, como parte de una motivación para que la actividad llame la atención del niño y así anclar esa curiosidad en el aprendizaje que se está proponiendo”.

Esta concepción extraída de las respuestas brindadas por la E2 responde a lo que Calderhead y Robson (1991) señalan, pues se menciona que, durante la formación docente, los estudiantes traen consigo teorías en base a su experiencia, las cuales influyen en su proceso de formación para aprender a enseñar (como se citó en Richardson, 1996). Asimismo, son estas experiencias personales, con la escolarización e instrucción, y experiencias con el conocimiento formal que van a ir apareciendo en diferentes etapas de la carrera y/o formación del profesorado. Para ello es importante recordar que las creencias son constructos mentales que toman en cuenta

las experiencias personales para caracterizar, en este caso, al aprendizaje; apoyándose en intenciones y acciones y así formar concepciones que definan los aspectos de este proceso.

3. “El aprendizaje es un proceso de lectoescritura”: esta concepción se concluye en base a las respuestas que brindan las entrevistadas 3, 4 y 5; porque en sus ideas se recoge dos creencias, las cuales son: que el aprendizaje debe responder a las áreas del currículo del nivel (E3) y que el aprendizaje debe lograr que los niños de 5 años lleguen preparados a la primaria (E4 y E5)

Estas creencias se relacionan con la intención que tienen, pues su propósito es que los niños de 5 años aprendan a leer y escribir para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, que cuando terminen el nivel inicial, puedan llegar al nivel de primaria con nociones del proceso de lectoescritura. Para ello, cada una de ellas expresa sus acciones de cómo lograr este aprendizaje; pues la maestra E3 señala que, de manera significativa, a través del juego y manipulación de material concreto realizado por su persona o materiales que los padres puedan adquirir; mientras que las maestras E4 y E5 manifiestan lo siguiente:

“Usando estrategias didácticas como llavero de palabras, escritura de historietas y juegos con tecnología. Haciendo que las clases sean interactivas, de movimiento y con recursos audiovisuales; también trabajamos con cuadernillos en clase, con ellos reforzamos temas para primaria como el uso de cuadernos de triple renglón, cuadrimax para las matemáticas; para que tengan mayor conocimiento sobre el espacio y reforzar la escritura. Siempre partiendo del interés de los pequeños, les preguntamos cuál es tu palabra favorita, luego los invitamos a escribirla reforzando la fonética” (E4)

“A través de nociones del sistema de escritura como la direccionalidad y habilidades metalingüísticas del lenguaje como la conciencia fonética porque la clase con niños más grandes mayormente inicia con una exploración libre en sectores que

tienen propuestas a las cuales les pueden dar continuidad. Se parte del interés, y para ello, nos dividimos en grupos pequeños para escuchar a cada uno de los niños; y en las actividades hacemos uso de diferentes materiales que puedan manipular y no tanto fichas de trabajo, sino más bien todo bastante interactivo, haciendo uso de diferentes lenguajes; por ejemplo, se usan mucho elementos naturales o piezas sueltas para poder representar las letras, también la arcilla y la plastilina que los niños disfrutan” (E5)

Es importante mencionar que la E3 explica cómo lograr el aprendizaje de una manera significativa, haciendo uso del juego y material concreto; esta idea se basa en lo que pedagogos y psicólogos vienen por años enfatizando y que Escalante, Coronell, y Narváz (2014) citan en su investigación pues señalan que Vigotsky es uno de los pioneros quien enfatiza que “el juego no es un rasgo predominante en los niños, pero sí un factor básico en su desarrollo” (p. 4) pues es una actividad que ellos realizan de manera innata y que al darse de esa manera, los niños le encuentran sentido a sus acciones, generando en ellos construcción de pensamientos e ideas para comprender su mundo, lo cual se convierte en aprendizaje.

Por otro lado, la acción que señala la E4 en base a juegos con tecnología para lograr clases interactivas, se acerca a lo que Contreras y Eguía (2011) enfatizan en su investigación; ya que ellos ponen énfasis en el uso de nuevas metodologías para la enseñanza y aprendizaje (como se citó en Castellanos-Salazar et al., 2016). Lo cual concuerda con lo que Ertmer (2015) y Almerich, Orellana y Díaz-García (2015) destacan sobre el uso de tecnologías en el ámbito educativo pues señalan que este uso, responde a concepciones y creencias docentes del enfoque constructivista debido a que las consideran como retadoras y desafiantes para el proceso de aprendizaje (como se citó en Salcedo, 2018).

Para terminar con este apartado de concepciones del aprendizaje, se concluye que este grupo de maestras entrevistadas lo define como un proceso que no debe imponerse del adulto a los niños sino más bien como un camino, un recorrido en el que se responda a sus intereses y necesidades de acuerdo con la edad que tengan. Es así que, en base a sus experiencias docentes en aula de 5 años, a esta edad los niños tienen más acercamiento al mundo letrado y a los números; por lo que las acciones de cómo lograr estos aprendizajes responden a lo significativo, a través del juego, manipulación de objetos, exploración, e interacción con tecnología que es lo que hoy en día también forma parte de los intereses de los niños.

Concepciones de videojuegos

Luego de haber mencionado las concepciones de la enseñanza y del aprendizaje que se han podido recoger en base a las respuestas brindadas por las maestras, también se ha considerado importante presentar sus concepciones en cuanto a cómo conceptualizan los videojuegos porque ello va a tener también relevancia en las concepciones en cuanto al uso de éstos en el proceso de enseñanza de los niños. Por lo que, a continuación, se pasarán a mencionar las cuatro concepciones encontradas:

Tabla 4*Concepciones docentes sobre los videojuegos*

Concepciones	Creencias	Intenciones	Acciones
Recurso digital	las personas los manejan, tienen el control del juego tecnológico y permiten alcanzar objetivos (E1)	para lograr un objetivo, culminar circuitos y alcanzar puntajes (E1)	se manipulan ciertos mandos, tú diriges el juego (E1)
Juegos que distraen	nos distraen porque nos llevan a mundos de diferentes personajes (E2)		como actividad para pasar el tiempo libre (E2, E3)
Juegos que divierten	son atractivos y llamativos, y captan la atención de las personas que los utilizan (E3) te mantienen atento por la dinámica de recompensas que brinda al lograr objetivos en cada juego (E4)	para entretenerse (E2, E3, E4)	dando recompensas cuando pasas niveles (E4)
Juegos para el desarrollo del pensamiento	porque tienes que aprenderte tantas estrategias para pasar de un nivel a otro o esa destreza de poder realizarlo en un tiempo preciso porque si no lo haces así, puedes perder (E5)	descubrir cuál es el patrón o la estrategia que debes realizar (E5)	superando retos en cada nivel (E5)

1. ***“Los videojuegos son recursos digitales”***: esta concepción está basada en las respuestas brindadas por la maestra E1 pues al hablar sobre videojuegos ella expresa su creencia en base a características como que “las personas los manejan, tienen el control del juego tecnológico y permiten alcanzar objetivos”, agregando que si las personas tienen el control del juego es “para lograr un objetivo, culminar circuitos y alcanzar puntajes” y al explicar cómo lograr estos objetivos, menciona que las acciones consisten en “manipular ciertos mandos porque tú diriges el juego”.

Al leer las respuestas brindadas por la E1, se puede concluir que para esta maestra los videojuegos están relacionados con medios, que, de acuerdo con su uso, te permiten alcanzar lo que deseas conseguir. Esta idea se fundamenta con lo que Granic, Lobel y Engels (2014) señalan sobre los videojuegos, ya que, enfatizan que “estos medios electrónicos involucran a los usuarios de manera activa en una serie de acciones o misiones en las que se espera puedan emitir respuestas adecuadas que van a lograr producir satisfacción y percepción de logro en ellos” (p. 67).

2. ***“Los videojuegos son juegos que distraen”***: la segunda concepción que se va a desarrollar está basada en la creencia de la maestra E2 pues ella señala que “los videojuegos nos distraen porque nos llevan a mundos de diferentes personajes”, agregando que la intención es entretener a los usuarios porque la acción se basa en “una actividad para pasar el tiempo libre”. Estas respuestas se apoyan en lo que Muriel (2018) agrega como característica de los videojuegos pues él los describe como “cautivadores” porque:

Logran atraer la atención de los niños por sus efectos visuales y de sonido, por la trama en la que los envuelve, y por desarrollar su capacidad creativa.

En conclusión, las respuestas de la maestra E2 manifiestan que los videojuegos son juegos que distraen porque te transportan a otros mundos, sacándote de tu realidad para vivir experiencias

que en tu mundo real no podrías desarrollar, generando emociones de satisfacción, alegría, esfuerzo, aprendizaje, frustración, ira, miedo, entre otros.

3. “Los videojuegos son juegos que divierten”: esta concepción se construye en base a las creencias de las maestras E3 y E4 pues cada una señala que son juegos que te divierten porque son atractivos y llamativos, y captan la atención de las personas que los utilizan (E3) y porque te mantienen atento por la dinámica de recompensas que brinda al lograr objetivos en cada juego (E4).

Asimismo, la intención de ambas maestras que apoya sus creencias es que la finalidad es para entretener, siendo la acción de la E3 “como actividad para pasar el tiempo libre” y la acción de la E4, “dando recompensas cuando pasas niveles”. Estas respuestas se apoyan en señalar a los videojuegos como “todo tipo de juego digital interactivo” (Marqués y Graells, como se citó en Pérez, 2014, p. 36), lo cual responde a que son un tipo de juego, pero de realidad virtual que despierta interés en los niños.

4. “Los videojuegos son juegos para el desarrollo del pensamiento”: esta última concepción está basada en las respuestas brindadas por la maestra E5 pues en su creencia explica por qué son juegos para el desarrollo del pensamiento:

Porque tienes que aprenderte tantas estrategias para pasar de un nivel a otro o esa destreza de poder realizarlo en un tiempo preciso porque si no lo haces así, puedes perder.

Agregando que la intención es para “descubrir cuál es el patrón o la estrategia que debes realizar” y que la acción es “superando retos en cada nivel”. Las respuestas brindadas por la maestra E5 también se apoyan en lo que Granic, Lobel y Engels (2014) señalan sobre los videojuegos pues enfatizan que “estos medios electrónicos involucran a los usuarios de manera

activa en una serie de acciones o misiones en las que se espera puedan emitir respuestas adecuadas que van a lograr producir satisfacción y percepción de logro en ellos” (p. 67).

Además, concuerda con definir a los videojuegos como “todo tipo de juego digital interactivo” (Marqués y Graells, como se citó en Pérez, 2014, p. 36); entonces, de acuerdo con lo mencionado por la maestra E5, se puede observar que los videojuegos son juegos que te pueden llevar a un nivel superior en el pensamiento por la capacidad de razonamiento y comprensión de las estrategias a desarrollar para pasar de un nivel a otro.

Finalmente, es importante también resaltar el valor pedagógico de los videojuegos pues “radica en el que el docente quiera otorgarle, lo cual viene determinado por las creencias, valores, actitudes e ideas que ellos tengan” (Marín, como se citó en Castellanos-Salazar et al., 2016, p. 120); y en este grupo de concepciones se observa que cuatro docentes los definen como juegos pero tres de ellas le dan el valor de simple entretenimiento (E2, E3, E4) y solo una le otorga la valoración pedagógica de desarrollo del pensamiento (E5), agregado a ello, la E1 le otorga el valor de “recurso digital”, en otras palabras, como medio tecnológico para alcanzar un objetivo que también podría vincularse con lo pedagógico si el docente lo amerita.

Concepciones de videojuegos y enseñanza

Esta es la última área en cuanto a las concepciones encontradas para esta investigación, y de acuerdo con las respuestas obtenidas de las cinco maestras entrevistadas, la concepción de videojuegos y enseñanza que se obtuvo fue:

Tabla 5*Concepciones docentes sobre los videojuegos y la enseñanza de niños de 5 años*

Concepciones	Creencias	Intenciones	Acciones
	en educación inicial, los aprendizajes deben partir de lo vivencial, manipulando y tocando objetos para que sea significativo. Por ello, los videojuegos deben responder a ser interactivos, con consignas claras, pedagógicos, y durar corto tiempo (E1)	Para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes (E1, E4, E5)	trabajando en grupos pequeños, averiguando los aprendizajes de los videojuegos y conectando con el logro de aprendizajes que cada docente desee alcanzar (E1)
Es una estrategia para enseñar	Debe partir de la apertura del docente a lo nuevo, a sentir curiosidad y teniendo un objetivo claro; así, los videojuegos podrían convertirse en recursos de soporte dentro del proceso de enseñanza, para ello, deben ser de comandos fáciles, con objetivos claros y diálogos congruentes (E2)	para que su dinámica de enseñanza involucre al niño, partiendo del uso de material concreto, para luego pasar a lo gráfico, y por último, a lo digital (E2)	hablando su mismo idioma y conectando con algo que ellos ya conocen (E2)
	los docentes deben tener claro los objetivos del videojuego para usarlos (E3)	Para ser usados dentro de la dinámica de enseñanza y así respondan a los temas de la edad que el currículo pide (E3)	siendo los docentes personas capacitadas para usar videojuegos en el aula como estrategia de enseñanza, conociéndolos y para ello deben jugarlos, y si lo disfrutan, sus niños también lo harán (E3)
	porque se deben buscar diferentes herramientas que prioricen los intereses de los niños (E4)	Para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes (E1, E4, E5)	adaptando los videojuegos de acuerdo con los temas y objetivos a lograr con niños de 5 años (E4)

Concepciones	Creencias	Intenciones	Acciones
Es una estrategia para enseñar	porque la enseñanza de los niños pasa por un proceso que inicia con la manipulación de objetos para luego pasar a algo más abstracto como lo digital (E5)	Para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes (E1, E4, E5)	siendo docentes curiosos, que les guste jugar y conocer los videojuegos practicándolos (E5)

1. **“Los videojuegos son una estrategia para enseñar”**: esta única concepción se ha obtenido en base a las creencias de las maestras entrevistadas, puesto que la maestra E1 señala que, en educación inicial, los aprendizajes deben partir de lo vivencial, manipulando y tocando objetos para que sea significativo. Por ello, los videojuegos deben responder a ser interactivos, con consignas claras, pedagógicos, y durar corto tiempo.

Por su parte la maestra E3 menciona que los docentes deben tener claro los objetivos del videojuego para usarlos; lo cual se refuerza con lo que la maestra E4 indica en relación con que los videojuegos son una estrategia para enseñar porque se deben buscar diferentes herramientas que prioricen los intereses de los niños; y también la maestra E5 menciona que los videojuegos son una estrategia para enseñar porque la enseñanza de los niños pasa por un proceso que inicia con la manipulación de objetos para luego pasar a algo más abstracto como lo digital. Finalmente, la maestra E2 indica lo siguiente:

“La enseñanza debe darse de la apertura del docente a lo nuevo, a sentir curiosidad y teniendo un objetivo claro; así, los videojuegos podrían convertirse en recursos de soporte dentro del proceso de enseñanza, para ello, deben ser de comandos fáciles, con objetivos claros y diálogos congruentes”

Es preciso señalar que estas creencias están apoyadas en intenciones y acciones que se van a describir de manera ordenada para una mejor comprensión:

Las creencias de las maestras E1, E4 y E5 tienen como intención que los videojuegos son una estrategia para enseñar “para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes” pues cada una de ellas fundamenta esta intención de la siguiente manera:

E1: “En educación inicial, para trabajar algún aprendizaje primero los niños deben hacerlo de manera vivencial, tocando, manipulando los objetos y como refuerzo, al término de la clase, podríamos usar los videojuegos como para ver si estos aprendizajes se han consolidado o también podría ser al revés, iniciar con un videojuego y después hacer la parte vivencial y significativa; dependiendo del tema, del aprendizaje que queremos alcanzar. De igual manera de las dos formas se podría dar, pero igual considero que en el tema de los videojuegos debería ser en grupos pequeños, como exploración dentro de la sala para poder acompañar los aprendizajes”.

E4: “Primero considero que debería darse el tema de manera vivencial, que los pequeños puedan interactuar directamente, luego que den un refuerzo y no en una hoja o algo que se pueda verbalizar con preguntas como qué aprendiste, sino poder aplicarlo de otra manera que pueda llamar su atención como estos videojuegos, que sea tipo ya como el cierre de tu clase”.

Estas ideas compartidas de las maestras E1 y E4 en cuanto al uso de videojuegos como estrategia de enseñanza tienen en común una acción que ellas consideran adecuada para el desarrollo de estos juegos digitales en el aula pues se basa en “adaptar los videojuegos de acuerdo con los temas y objetivos a lograr con niños de 5 años”.

Si bien la E5 comparte la misma intención con las maestras E1 y E4, su acción de cómo usar los videojuegos como estrategia de enseñanza se acerca más a “docentes curiosos, que les guste jugar y conocer los videojuegos practicándolos” porque en su respuesta ella menciona lo siguiente:

“Lo que podría recomendarle desde mi experiencia es que primero practique porque pasa y me ha pasado, que tal vez yo plantee un juego que no lo he practicado como se debe, en el momento de la actividad fallamos, por eso si planteamos algo debemos tener conocimiento al respecto y también saber qué hacer cuando hay errores para saber guiar a los estudiantes”.

La acción presentada líneas arriba que se acerca a la respuesta brindada por la maestra E5, también se apoya en la creencia de la maestra E3, ya que, en la entrevista realizada, ella explica que es importante que el docente se capacite, que conozca el juego que va a presentar y que juegue, y luego lo proponga a los niños de manera lúdica. Esta idea también es apoyada en lo que la maestra E2 indica en las siguientes líneas:

“Que investigue, que lo pruebe antes de mostrar para que también sepa cómo se va a realizar el juego, qué dificultades puede presentar durante el transcurso del juego, y también qué objetivos está logrando con ese juego. Aprendiéndolo o practicándolo antes de, va a saberlo para llegar ya al salón y presentárselo a los niños”

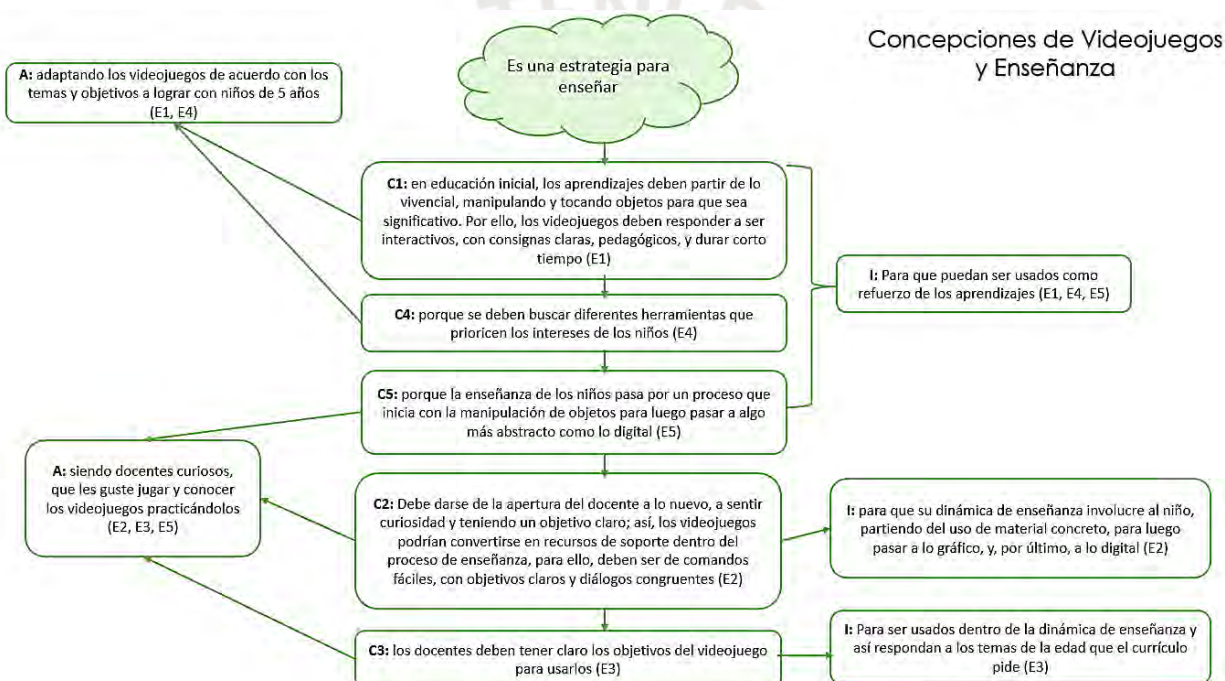
Cabe mencionar que cada una de las creencias de las maestras E2 y E3 tiene intenciones específicas para definir a los videojuegos como estrategia para enseñar pues la intención de la E2 se basa en “que su dinámica de enseñanza involucre al niño, partiendo del uso de material concreto, para luego pasar a lo gráfico, y, por último, a lo digital”; mientras que la creencia de la maestra E3

consiste en que los docentes deben tener claro los objetivos de los videojuegos “para ser usados dentro de la dinámica de enseñanza y así respondan a los temas de la edad que el currículo pide”, siendo ésta su intención.

Para una mejor comprensión de la concepción de videojuegos y enseñanza, se pasará a mostrar un mapa organizacional:

Figura 1

Concepciones docentes en relación con el uso de videojuegos en la enseñanza de niños de 5 años



En la Figura 1 se presenta el resultado obtenido de las entrevistas realizadas a las maestras, encontrando como única concepción que los videojuegos son una estrategia para enseñar, la cual está sostenida en cinco creencias; tres de las cuales (E1, E4, E5) tienen la misma intención que es usarlos para reforzar aprendizajes, ya que dos de estas docentes (E1 y E5) priorizan la importancia que durante el proceso de enseñanza se inicie primero con la exploración vivencial con el material, y luego pasar a experiencias más abstractas, y la tercera docente (E4) enfatiza en la necesidad de

“buscar diferentes herramientas que prioricen los intereses de los niños”. Las docentes E1 y E4 comparten la misma acción que consiste en poder adaptar los videojuegos para ser usados como estrategia de enseñanza, ya que consideran necesario que estos juegos respondan a los temas y objetivos a lograr con los niños de 5 años.

En cambio la E5, menciona como acción la curiosidad de los docentes, el gusto por el juego y practicar los videojuegos para conocerlos; compartiendo esta idea con las docentes E2 y E3 quienes caracterizan el perfil docente para poder usar los videojuegos como estrategia de enseñanza, ya que ellas mencionan como importante “la apertura docente a lo nuevo, la curiosidad y el tener objetivos claros para su clase” (E2) y de igual manera la E3 señala que el docente “debe conocer y tener claro los objetivos de los juegos digitales para usarlos en clase”. Cada una de estas dos últimas docentes tiene sus propias intenciones, la E2 quien indica sobre la apertura docente y curiosidad es para que dentro de su dinámica de enseñanza se considere al niño como protagonista de su aprendizaje, el cual va a pasar por procesos “iniciando con lo concreto, luego lo gráfico y por último lo digital”. Y la E3 quien tiene como creencia “tener claro los objetivos de los videojuegos para usarlos en clase” es porque su intención se basa en considerar dentro de su dinámica de clase los temas que el currículo pide para la edad de 5 años.

Para concluir con este apartado de resultados, se debe mencionar que han sido a causa de las respuestas brindadas por las docentes en las entrevistas; quienes contaban cómo son sus dinámicas de enseñanza y aprendizaje en aula con niños de 5 años, también sobre sus experiencias personales jugando videojuegos, y caracterizando cómo deberían ser para que puedan usarse como recursos de enseñanza dentro del aula. Dichas respuestas han permitido conocer las concepciones, que como señala Pratt (1992), se consolidan debido a la interrelación existente entre creencias, intenciones y acciones; las cuales se han podido identificar en los resultados. Ahora, es importante

también conocer las causas de dichas concepciones, creencias, intenciones y acciones docentes; por lo que este análisis se detallará en un siguiente bloque de discusión de los resultados.



Discusión

Se va a realizar una discusión de los resultados, la cual está organizada en tres bloques: primero, integrar y conectar los resultados obtenidos con otros estudios presentados en la investigación; segundo, explicar las razones del por qué se han obtenido estas concepciones docentes sobre los videojuegos como estrategia de enseñanza; y tercero, integrar las concepciones, creencias, intenciones y acciones obtenidas en los resultados.

Dentro de las concepciones de enseñanza, el hallazgo más resaltante que se vincula con el tema de esta investigación es que una de las maestras (E5) defina a la enseñanza como un “proceso de aprendizaje basado en el juego”, profundizando esta concepción con la idea que los niños de 5 años aprenden jugando; lo cual coincide con lo que Pérez (2021) señala sobre el valor del juego como actividad primordial para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motoras que desde una mirada educativa conlleva a la enseñanza integral (como se citó en Chibuque y Banoy, 2022)

Cabe mencionar también que dentro del grupo de acciones para la enseñanza que las maestras señalan al ser entrevistadas, 3 de 2 maestras enfatizan en el uso de material concreto siendo solo 1 quien agrega la tecnología. Esta información nos permite validar que efectivamente desde hace muchos años, el juego se relaciona con la acción, el movimiento, y descubrimiento como medio para que los niños puedan expresarse y dominar su realidad a través del pensamiento como lo indican Erikson y Wallon (como se citó en Escalante, Coronell, y Narváez, 2014)

No obstante, en la actualidad, el mundo de los niños se viene relacionando con los avances de la tecnología y los videojuegos se han convertido en medios de juego que les permite despertar mucho más la curiosidad, la creatividad pero desde una ventana digital, que teniendo un acompañamiento y supervisión por parte del adulto, puede generar aprendizajes cognitivos,

sociales, emocionales y motivacionales (como lo señalan Muriel, 2018; y Bernal, 2017); porque brindan retroalimentación inmediata y genera volver a jugar hasta lograr el objetivo, lo cual promueve de manera efectiva también la enseñanza.

En relación con las concepciones del aprendizaje, el hallazgo resaltante que encontramos responde a las creencias e intenciones de un grupo de maestras (E3, E4 y E5) quienes sostienen que “los niños de 5 años deben llegar preparados a la primaria, para que el cambio de nivel no les afecte. Por ello el aprendizaje debe responder a las competencias y desempeños de las áreas curriculares”.

Ello se apoya en lo que Lorca-Cuenca et al., mencionan en relación a que *“la experiencia docente está marcada por sus creencias personales, el entorno, la formación recibida y las emociones”* (2016, p. 3); y efectivamente, al entrevistar a estas maestras se pudo conocer que dos de ellas (E3 y E4) toman mucho en cuenta lo que los padres esperan del aprendizaje de sus hijos a los 5 años, lo cual está relacionado también con sus creencias y concepciones; y la maestra E5 ha tenido experiencias de enseñar a niños con ciertas dificultades en la lectoescritura cuando ya estaban en primaria.

Lo mencionado en el párrafo anterior, puede explicar las razones por las cuales este grupo de maestras entrevistadas que enseñan a niños de 5 años tienen como acciones el uso de estrategias didácticas que involucran el uso de material concreto y herramientas que fomenten la lectoescritura, puesto que sus creencias y concepciones están sostenidas solo desde los beneficios que nos brindan este grupo de estrategias. Esta idea se justifica con lo que Andrade (2014) señala sobre las creencias pues dice que: *“son generadas por cada uno para explicar y justificar muchas de las decisiones y actuaciones personales y profesionales, justamente para explicar las causas de sus acciones”* (p. 13).

Dentro de las concepciones de videojuegos, encontramos que las maestras entrevistadas se dividen en dos grupos por sus creencias y concepciones, siendo el mayoritario que define a los videojuegos como juegos que solo divierten y distraen porque justamente sus creencias se vienen formando desde edades muy tempranas y que se mantienen en el tiempo por su misma experiencia y formación docente que han tenido generando que estas ideas de los videojuegos las vean como verdaderas; así como lo señala Goodenough (1963) en su definición de creencias (como se citó en Richardson, 1996).

Cabe señalar que este grupo mayoritario de maestras que tiene como creencia que los videojuegos solo distraen y divierten son el mismo grupo que tienen como concepción de la enseñanza y aprendizaje el logro de objetivos del currículo vinculados con la lectoescritura y los números, y que hacen uso solo de material concreto para generar aprendizajes en los niños de 5 años; es por eso que sus creencias de videojuegos podrían justificar sus acciones docentes en cuanto a la práctica educativa. Relacionándose este hallazgo con lo que Ertmer (2005) considera como una de las barreras principales para incluir las tecnologías en la educación, que para esta investigación vendrían a ser los videojuegos (como se citó en Caicedo y Rojas, 2014),

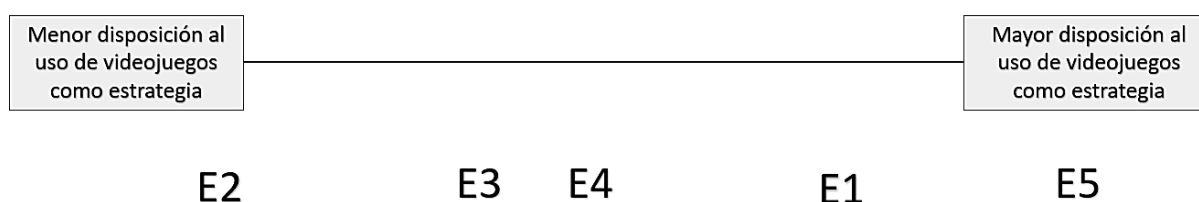
En relación con las concepciones de los videojuegos y la enseñanza, se ha obtenido solo uno que define a estos juegos como “una estrategia para enseñar” teniendo como creencias y acciones que los docentes tengan apertura a lo nuevo, y tengan claro los objetivos de los videojuegos que vayan a usar. Todas estas ideas responden al deber ser de los videojuegos y su uso en el aula, lo cual se sustenta en lo que Garay y Ávila (2021) señalan sobre los videojuegos pues dicen que: *“el rendimiento académico siempre que el docente sepa cómo aplicarlo”* y para ello debe conocerlos.

Asimismo, una de las creencias que sustenta la concepción de que los videojuegos pueden usarse como estrategia para enseñar es la que sostiene la maestra E4 pues ella menciona que para enseñar se deben buscar diferentes herramientas que prioricen el interés de los niños, y como se sabe, los niños se interesan mucho por jugar y hoy en día por jugar videojuegos; es por ello que la finalidad de esta investigación no es generalizar que los videojuegos van a enseñar los números y letras a los niños de 5 años, sino más bien invita a analizar las concepciones docentes sobre el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza, teniendo como sustento que si se hace buen uso de ellos, pueden fomentar capacidades cognitivas como la memoria, atención, percepción, y procesamiento de la información; aspectos del pensamiento que conllevan a generar aprendizaje como lo sostienen Sampredo, Muñoz y Vega (2016).

Es por ello que, como parte de la discusión de los resultados, se puede concluir que en este estudio existe una línea de concepciones que va desde la menor disposición al uso de videojuegos como estrategia de enseñanza hacia la mayor disposición al uso, en esta línea se encuentra cada docente entrevistada de la siguiente manera:

Figura 2

Disposición docente en cuanto al uso de videojuegos como estrategia de enseñanza de niños de 5 años



Como observamos en la Figura 2, la maestra E2 está más cerca a tener una menor disposición al uso de videojuegos como estrategia porque: no tiene experiencia directa con los

videojuegos, no los conoce; considera a los videojuegos como juegos que solo distraen, y a la enseñanza como un proceso de recojo de saberes previos para construir nuevos aprendizajes; y que el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza va a depender de la curiosidad del docente a lo nuevo.

Mientras que las maestras E3 y E4 se ubican como en la mitad del camino de menor a mayor disposición al uso de videojuegos como estrategia debido a que como maestras relacionan los procesos de enseñanza y aprendizaje al logro de objetivos del currículo, ambas maestras toman mucho en cuenta lo que los padres esperan en relación con el aprendizaje de sus hijos a la edad de 5 años, y su trabajo docente se basa en enseñar a los niños los procesos de lectoescritura.

Por ello, se puede mencionar que las concepciones de estas tres maestras se pueden deber a que quizás fueron formadas bajo el régimen del DCN 2005, ya que desde el 2016, el logro de aprendizaje está basado en la integración de áreas y construcción de conocimientos, y que la menor disposición al uso de videojuegos como estrategia puede ser a causa de que desconocen cómo aplicarlo en aula, lo cual menciona Garay y Ávila (2021) en su estudio “Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico”.

En cuanto a la maestra E1, de acuerdo con la imagen, observamos que está cerca de tener mayor disposición al uso de videojuegos como estrategia porque su concepción de videojuegos es que son recursos digitales, en pandemia ha usado juegos y recursos online para enseñar, tiene experiencia trabajando con niños desde 1 hasta 5 años, conoce variedad de estrategias de enseñanza y recursos didácticos, y tiene experiencia en aula más de 10 años.

Para terminar con el análisis de la figura 2, la maestra E5 es quien presenta mayor disposición al uso de videojuegos como estrategia pues su concepción de los videojuegos es que son juegos para desarrollar el pensamiento, disfruta jugar videojuegos en la actualidad, ha

trabajado con niños de 3, 4 y 5 años; conoce variedad de estrategias y recursos, tiene 7 años de experiencia en aula.

Estas explicaciones se apoyan en lo que Lorca-Cuenca et al. (2016) señalan en su estudio titulado “¿Qué concepciones tienen los docentes en ejercicio y en formación inicial, sobre el uso didáctico de los videojuegos?” mencionando que *“la experiencia en aula te brinda amplitud en el uso de recursos, incluso más que una formación en didácticas”*.

Para finalizar con la discusión de los resultados, de manera integradora se encuentra que las concepciones de la enseñanza que la definen como “proceso de construcción de aprendizaje” y “proceso de aprendizaje basado en el juego” se relacionan con la concepción de aprendizaje que lo conceptualiza como “proceso significativo de exploración sujeto a intereses de los niños” con la intención de lograr un aprendizaje significativo.

Asimismo, las concepciones de enseñanza que la definen como “proceso de aprendizaje de las competencias del currículo” y “preparación personalizada para primaria” se conectan con la concepción del aprendizaje señalado como el “proceso que va de acuerdo con la edad de los niños para alcanzar competencias” y la que es “un proceso de aprendizaje de la lectoescritura”; teniendo como intención “el logro de competencias de acuerdo con el currículo” y que “el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria”; sin embargo, nuevamente caemos en la desactualización porque hoy en día, el currículo nacional tiene un enfoque más humanista del proceso de enseñanza y aprendizaje, y porque debe responder a los retos que hoy en día enfrentamos como sociedad que están vinculados con la tecnología; por ello se menciona que:

“los estudiantes desarrollen competencias que les permitan desenvolverse de manera eficaz en diferentes contextos, para ello los aprendizajes debe ser significativos, siendo los estudiantes capaces de aplicar lo aprendido en situaciones

de la vida real y que tengan un impacto en su desarrollo personal y social”
(Currículo Nacional, 2016)

Entonces, se podría decir que el contexto de las maestras entrevistadas influye en sus concepciones de enseñanza y aprendizaje porque “las concepciones de la enseñanza y aprendizaje están ancladas en ámbitos culturales, sociales, históricos, y personales”.

Finalmente, en cuanto a las concepciones de los videojuegos y enseñanza se observa que la relación más directa para ser usados como refuerzos de aprendizaje en aula va de acuerdo con la concepción que los define como recursos digitales y juegos para el desarrollo del pensamiento que van a mejorar el rendimiento académico como señala (Acuña, Barragán y Triana, 2020); en cambio las concepciones que los definen como juegos que solo divierten y distraen, tienen creencias que para ser usados en aula deben ser adaptados con los objetivos de clase, deben ser pedagógicos y tener más ajustes porque si bien los consideran juegos que aporten al aprendizaje y enseñanza, hay características que ajustar; por ello, el docente debe conocer qué videojuego usar, debe conocerlos para elegir el que más responda al logro de objetivos de clase (Garay y Ávila, 2021)

Conclusiones

El objetivo de la presente investigación fue analizar las concepciones docentes del nivel inicial, sobre el uso de videojuegos lógicos como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de este análisis se ha podido encontrar que las concepciones de este grupo de maestras están en la línea de tener mayor disposición al uso de los videojuegos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años, pero teniendo presente como acción para sostener esta concepción que los docentes deben jugar videojuegos, debe gustarles porque solo conociéndolos e interactuando con ellos, van a tener la capacidad de identificar sus efectos positivos en la educación.

Otra conclusión obtenida en la investigación es que a más experiencia en aula que el docente tenga, su concepción sobre el uso de los videojuegos será a tener mayor disposición porque toma en cuenta la importancia de usar estrategias innovadoras para enseñar a los niños. Asimismo, la experiencia personal con los videojuegos, el disfrute de estos también será un factor para las concepciones a tener mayor disposición al uso de videojuegos en aula.

Otra conclusión a la que se ha podido llegar con esta investigación es que las concepciones de la enseñanza y aprendizaje que tengan los docentes también influyen en las concepciones a tener mayor disposición al uso de los videojuegos o no en el aula, ello debido a que si un docente define a estos procesos como construcción del aprendizaje y aprendizaje basado en el juego, su definición de videojuegos y enseñanza responderá a considerarlos como recursos de enseñanza para fomentar el aprendizaje significativo; no obstante, si el docente mantiene una concepción de enseñanza y aprendizaje vinculado con el logro de competencias desactualizado a lo que se espera para niños de 5 años, su concepción estará más cerca a tener menor disposición al uso de videojuegos como estrategia.

En esta investigación, una de las limitaciones encontradas ha sido que las entrevistas se realizaron en la escuela, en horario laboral, y las maestras solo tuvieron 30 minutos para responder las preguntas, ya que las entrevistas se realizaron antes del ingreso de los niños y también a la salida.

Una de las limitaciones que también se encontró en la investigación, fue que no se ha tenido participantes que usen videojuegos en el aula como estrategia de enseñanza, solo que hayan tenido experiencia personal jugando videojuegos; por lo que en la investigación solo se ha podido diseñar una línea de menor a mayor disposición al uso de videojuegos como estrategia en aula, en base a las respuestas obtenidas por las maestras y sus concepciones.

Finalmente, para futuras investigaciones se recomienda tomar en cuenta el tema de este estudio, pero con docentes que emplean videojuegos como estrategia de enseñanza para conocer cómo los aplican en aula y realizar una investigación en relación con la intención de uso de los videojuegos en aula, para conocer las intenciones de los docentes.

Referencias

- Acuña, Barragán y Triana (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*, 32, 55-74.
- Andrade, J. (2014). Creencias sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación de los docentes de educación primaria en México. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 14(2), 1 – 29. <https://www.redalyc.org/html/447/44731371017/>
- Asociación Española de Pediatría (2024, 05 de diciembre). *La AEP actualiza sus recomendaciones sobre el uso de pantallas en la infancia y adolescencia en base a la nueva evidencia científica* [Comunicado de prensa]. <https://www.aeped.es/noticias/aep-actualiza-sus-recomendaciones-sobre-uso-pantallas-en-infancia-y-adolescencia>
- Bernal, A. (2017, 03 de mayo). Los videojuegos y su impacto en el desarrollo infantil. *Hacer familia*. <https://www.hacerfamilia.com/educacion/videojuegos-impacto-desarrollo-infantil-ludopatia-habilidades-sociales-20170503115740.html>
- Brooker, L. y Woodhead, M. (2013). El derecho al juego. *La Primera Infancia en Perspectiva*, 9, 1-34.
- Caicedo, A. y Rojas, T. (2014). Creencias, conocimientos y usos de las TIC de los profesores universitarios. *Educación y Educadores*, 17(3), 517-533. <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/4333>
- Castellanos, Y., Salazar, J., y Casas Salgado, W. (2016). *El videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto*. [Tesis de

Maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Javeriano.
<https://repository.javeriana.edu.co/items/173923ce-1773-4957-8359-31e3386d6648>

Chibunque Molano, J. N., y Banoy Suárez, W. (2022). Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. *Academia Y Virtualidad*, 15(1), 11–28. <https://doi.org/10.18359/ravi.4934>

Contreras, E. y Contreras, I. (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo*, 1(12), 1-19.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage.

Escalante, E., Coronell, M. y Narváez, V. (2014). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos*. Editorial Universidad del Norte.
<https://editorial.uninorte.edu.co/gpd-juego-y-lenguajes-expresivos-en-la-primera-infancia.html>

Eisenhart, MA, Shrum, JL, Harding, JR y Cuthbert, AM (1988). Creencias de los docentes: definiciones, hallazgos y direcciones. *Política educativa*, 2(1), 51-70.
<https://doi.org/10.1177/0895904888002001004>

Evaristo Chiyong, I. (2012) Las TIC más allá del aula: el reto de Grupo AVATAR PUCP. *En Blanco & Negro: Revista sobre Docencia Universitaria*, 3(2), 14-24.
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/3859>

Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Morata.

- García, D. y De la Cruz, C. (2017) El videojuego. Devenir e impacto en la formación del jugador. *Revista Sistemas, Cibernética e Informática*, 14(1), 81–86.
<http://www.iiis.org/CDs2016/CD2016Summer/papers/CA752DO.pdf>
- Garay-Montenegro, J. I., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 23–43.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1343>
- Granic, I., Lobel, A., y Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025, 9 de junio). [Nota de prensa]. El 90,2% de niños y adolescentes accedió a Internet a través del celular.
<https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1184071-el-90-2-de-ninos-y-adolescentes-accedio-a-internet-a-traves-del-celular>
- Lorca, A. L., Cuenca, J. M., Vázquez-Bernal, B. y Lorca, J. A. (2016). ¿Qué concepciones tienen los docentes en ejercicio y en formación inicial, sobre el uso didáctico de los videojuegos? *Sinéctica*, 47, 1–20. <https://sinectica.iteso.mx>
- Lorca, A. (2015). *Los videojuegos en la Didáctica de las Ciencias Experimentales: una aproximación a través de los docentes en formación inicial y en ejercicio*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Huelva]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva.
<https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/11739>
- Martín, V. (2014). Aprendiendo a través de los videojuegos. La opinión de los y las jóvenes educadores y educadoras. *Estudios de Juventud*, 106, 149–165.

- https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_10-aprendiendo-a-traves-de-los-videojuegos.pdf
- Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial*.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Montiel, D., Cruz, D., Santoyo, N., Palatto, N., y Manjarrez, E. (2018) El potencial de los videojuegos como elementos del aprendizaje para los métodos futuros de enseñanza. *Revista de Educación en Ingeniería*, 13(26), 42-46.
<https://doi.org/10.26507/rei.v13n26.888>
- Moreano, D. (2016) Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para el Aula*, 19, pp. 11–12. https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Muriel, D. (2018) Videogames as experience [El videojuego como experiencia]. *Revista Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 335-359.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867948>
- Navarro, R., Vega, M., Chiroque, E., Rivero, C. (2018). Percepción de los docentes sobre las buenas prácticas con un aplicativo móvil para la enseñanza de matemáticas. *Educación*, 27(53), 81-97. <https://doi.org/10.18800/educacion.201801.005>
- Paucár, M. y Rimachi, A. (2023). *Los videojuegos y las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Nuestra Señora de Fátima de Cusco* [Tesis de Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa].
- Pérez, A. (2014) El aprendizaje con videojuegos: experiencias y buenas prácticas realizadas en aulas españolas. *Escuela Abierta*, 17, 135–156.
<https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/58/33>
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

- Pratt, D. D. (1992). Concepciones de la enseñanza. *Revista Trimestral de Educación de Adultos*, 42(4), 203-220. <https://doi.org/10.1177/074171369204200401>
- Quispe, L. (2013). *Análisis, diseño e implementación de un videojuego en 2D orientado a la ejercitación de la memoria y el desarrollo de la inteligencia espacial* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Digital de Tesis y Trabajos de Investigación PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/items/3d89c52f-29e3-45a1-8649-ed0b93cded59>
- Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, M., et al. (2014) Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-78. <http://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=49304>
- Richardson, Virginia. (1996). The role of attitudes and beliefs in learning to teach.
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación Y Desarrollo*, 17(2),36–46. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>
- Sá, C., Vilar, J., Magalhaes, P., y Vásques, C. (2022). Sleep time, tv/video games and snack consumption in preschool children – a cross-sectional study [Tiempo de sueño, televisión / videojuegos y consumo de bocadillos en niños en edad preescolar: un estudio transversal]. *Retos*, 46, 581–585. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.91165>
- Salazar Oré, V. (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Digital de Tesis y Trabajos de Investigación PUCP.

<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1839a68c-d783-4129-ac51-7ff69efb2867/content>

Salcedo Frisancho, A. (2018). *Uso de las TIC para la enseñanza en docentes universitarios* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Digital de Tesis y Trabajos de Investigación PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0ed58f91-dfef-458c-8247-ac89f89fe815/content>

Sampedro Requena, B., Muñoz González, J., y Vega Gea, E. (2016). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educación*, 53, 89 – 107. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.850>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Sección de Educación, División de Programas. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vila, F. (2016). *Concepciones y creencias docentes sobre el proceso de comprensión de lectura en la enseñanza de inglés como lengua extranjera* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Digital de Tesis y Trabajos de Investigación PUCP. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7933>

APÉNDICE A

Protocolo de consentimiento informado para docentes

El propósito de este protocolo de consentimiento informado es brindar a las participantes, en este caso, a las docentes del nivel inicial de una escuela particular, una explicación clara de esta investigación y el rol que van a cumplir en ésta.

La presente investigación es conducida por Katherine Romero [20101491], estudiante de la Maestría de Cognición, Aprendizaje y Desarrollo de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la Mg. Gloria Gutiérrez. El objetivo de esta investigación es identificar las creencias docentes en relación con el uso de videojuegos en el proceso de enseñanza en niños de 4 y 5 años.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder unas preguntas en una entrevista presencial, que le tomará 30 minutos aproximadamente. Cabe mencionar que su participación será voluntaria y la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se utilizará para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación.

Los resultados serán compartidos de manera grupal con la institución cuando el estudio haya finalizado. Si tuviera alguna duda con relación al desarrollo de la investigación, usted es libre de formular las preguntas que considere pertinentes. Además, puede finalizar su participación en cualquier momento del estudio sin que esto represente algún perjuicio para usted. Si se sintiera incómoda frente a alguna de las preguntas, puede ponerlo en conocimiento de la persona a cargo de la investigación y abstenerse de responder.

Desde ya le agradezco su participación.

Yo, _____ doy mi consentimiento para participar en el estudio y soy consciente de que mi participación es enteramente voluntaria. He recibido información en forma virtual y presencial sobre el estudio mencionado anteriormente. Entiendo que puedo finalizar mi participación en el estudio en cualquier momento, sin que esto represente algún perjuicio para mí. Entiendo que recibiré una copia de este consentimiento y que los resultados serán compartidos con la institución de manera grupal, protegiendo en todo momento mi identidad. También tengo la posibilidad de pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto puedo comunicarme con la investigadora Katherine Romero al correo katherineromero.2901@gmail.com.

Fecha

Nombre del Participante

Firma del participante

APÉNDICE B

Entrevista a docentes

Mi nombre es Katherine y me encuentro realizando una investigación sobre las creencias docentes sobre los videojuegos como estrategia de enseñanza en niños del nivel inicial; por ello me gustaría hacerle unas preguntas sobre el tema. Es necesario mencionar que es una entrevista anónima; por lo que, la invito a responder con libertad y sinceridad.

Área 1: Estructura de la clase

1. ¿Cómo es una clase típica suya?
2. ¿Qué actividades suele desarrollar con los niños de su clase?
3. ¿Cuál es su propósito como docente con sus niños de 5 años?
4. ¿Qué acciones debe llevar a cabo para cumplir con estos propósitos?
5. ¿Qué recursos debería usar?

Área 2: Experiencia personal con videojuegos

6. ¿Alguna vez ha jugado videojuegos?
7. ¿Por qué juegas videojuegos?
8. ¿Cómo podría definir un videojuego?

Área 3: Experiencias de enseñanza con videojuegos

9. ¿Alguna vez ha utilizado videojuegos para enseñar en sus clases? ¿por qué si o por qué no?

Área 3.1: En el caso de que haya usado videojuegos en el aula

10. Si lo ha utilizado, cuéntenos cómo le fue.
11. ¿Cómo reaccionaron sus alumnos? ¿Por qué cree que se sintieron así?
12. ¿De qué manera integró los videojuegos a su clase ¿Por qué lo hizo de esa manera?
13. ¿Qué beneficios te trajo aplicar los videojuegos como estrategia de enseñanza con tus niños de 5 años?
14. ¿Qué obstáculos percibiste al aplicar los videojuegos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años?

Área 3.2: En el caso no haya usado videojuegos en el aula

15. ¿Por qué no ha utilizado videojuegos como estrategia de enseñanza con sus niños de 5 años?
16. En base a su experiencia como usuaria, ¿usaría o no un videojuego en su clase para enseñar a sus estudiantes? ¿por qué?

Área 3.2.1: Si usara el videojuego en el aula

17. ¿De qué manera integraría los videojuegos a su práctica de enseñanza con niños de 5 años?
18. ¿Qué beneficios tendría aplicar los videojuegos como estrategia de enseñanza?
19. ¿Qué obstáculos percibe si los aplica como estrategia de enseñanza en niños de 5 años?

Área 3.2.2: Si no usara el videojuego en el aula

20. ¿Por qué considera que algunos docentes usan los videojuegos como estrategia de enseñanza en niños de 5 años?
21. ¿Qué beneficios podría traerles de usar videojuegos?
22. ¿Qué obstáculos percibe en su aplicación como estrategia de enseñanza en niños de 5 años?

Área 4: Creencias sobre el uso de videojuegos

23. En base a lo que hemos venido conversando y a su experiencia, ¿qué características deberían tener los videojuegos para ser utilizados al enseñar a niños de 5 años?
24. ¿Cómo debería ser un docente ideal de educación inicial que usa los videojuegos como estrategia de enseñanza?
25. ¿Cómo debería ser una clase ideal involucrando los videojuegos como estrategia de enseñanza?

Área 4.1: Docentes que han usado videojuegos en el aula

26. ¿Qué le recomendaría a un docente que va a usar por primera vez un videojuego como estrategia de enseñanza en niños de 5 años?

Muchas gracias por su participación.

APÉNDICE C

Libro de códigos

Concepciones de Enseñanza

1. Proceso de construcción de aprendizaje (E1, E2)

- a. Es importante basarnos en un enfoque socio constructivista, en el que se tome en cuenta al niño como constructor de su propio aprendizaje (E1)
 - i. Para lograr un aprendizaje significativo
 - ii. Basado en la experiencia directa con material concreto y entre pares
- b. Se basa en conocer los conocimientos previos de los niños para luego brindar mayor aprendizaje (E2)
 - i. Para lograr un aprendizaje significativo
 - ii. Hablando el mismo idioma de los niños, conectando con lo que ellos ya conocen

2. Proceso de aprendizaje de las competencias del currículo (E3)

- a. A la edad de 5 años, la enseñanza responde al aprendizaje de la lectoescritura y a los números (E3)
 - i. Para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria
 - ii. Adaptando estrategias que respondan al logro de competencias del currículo, haciendo programaciones

3. Preparación personalizada para primaria (E4)

- a. Debe responder a los intereses de los niños que se basan en la lectura y escritura (E4)
 - i. Para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria
 - ii. Usando estrategias didácticas como llavero de palabras, escritura de historietas y juegos con tecnología

4. Proceso de aprendizaje basado en el juego (E5)

- a. Los niños aprenden jugando (E5)
 - i. Para lograr un aprendizaje significativo
 - ii. A través de una enseñanza interactiva (manipulando material concreto), haciendo uso de la tecnología

Concepciones del Aprendizaje

1. Proceso significativo de exploración sujeto a intereses de los niños (E1)

- a. Debe ser lúdico e interactivo, partiendo de lo vivencial y manipulación de objetos (E1)
 - i. Para lograr un aprendizaje significativo

- ii. Manipulando material concreto, jugando
- 2. Proceso que va de acuerdo con la edad de los niños para alcanzar competencias (E2)**
 - a. Cada niño aprende a su ritmo y por las características propias de su edad (E2)
 - i. Para el logro de competencias de acuerdo con el currículo
 - ii. Inicia con la manipulación de objetos y luego pasa a lo gráfico, a lo más abstracto
- 3. Proceso de lectoescritura (E3, E4, E5)**
 - a. Debe responder a las áreas del currículo del nivel (E3)
 - i. Para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria
 - ii. De manera significativa, a través del juego y manipulación de material concreto
 - b. Los niños deben llegar preparados a la primaria (E4, E5)
 - i. Para que el cambio de nivel no les afecte tanto, es decir, pasar de inicial a primaria
 - ii. Usando estrategias didácticas como llavero de palabras, escritura de historietas y juegos con tecnología (E4)
 - iii. A través de nociones del sistema de escritura como la direccionalidad y habilidades metalingüísticas del lenguaje como la conciencia fonética (E5)

Concepciones de Videojuegos

- 1. Recurso digital (E1)**
 - a. Las personas los manejan, tienen el control del juego tecnológico y permiten alcanzar objetivos (E1)
 - i. Para lograr un objetivo, culminar circuitos y alcanzar puntajes
 - ii. Se manipulan ciertos mandos, tú diriges el juego
- 2. Juegos que distraen (E2)**
 - a. Nos distraen porque nos llevan a mundos de diferentes personajes (E2)
 - i. Para entretenerse
 - ii. Como actividad para pasar el tiempo libre
- 3. Juegos que divierten (E3, E4)**
 - a. Son atractivos y llamativos, y captan la atención de las personas que los utilizan (E3)
 - i. Para entretenerse
 - ii. Como actividad para pasar el tiempo libre
 - b. Te mantienen atento por la dinámica de recompensas que brinda al lograr objetivos en cada juego (E4)
 - i. Para entretenerse
 - ii. Dando recompensas cuando pasas niveles

4. Juegos para el desarrollo del pensamiento (E5)

- a. Porque tienes que aprenderte tantas estrategias para pasar de un nivel a otro o esa destreza de poder realizarlo en un tiempo preciso porque si no lo haces así, puedes perder (E5)
 - i. Descubrir cuál es el patrón o la estrategia que debes realizar
 - ii. Superando retos en cada nivel

Concepciones de Videojuegos y Enseñanza

1. Es una estrategia para enseñar (E1, E2, E3, E4, E5)

- a. En educación inicial, los aprendizajes deben partir de lo vivencial, manipulando y tocando objetos para que sea significativo. Por ello, los videojuegos deben responder a ser interactivos, con consignas claras, pedagógicos, y durar corto tiempo (E1)
 - i. Para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes
 - ii. Adaptando los videojuegos de acuerdo con los temas y objetivos a lograr con niños de 5 años
- b. Debe darse de la apertura del docente a lo nuevo, a sentir curiosidad y teniendo un objetivo claro; así, los videojuegos podrían convertirse en recursos de soporte dentro del proceso de enseñanza, para ello, deben ser de comandos fáciles, con objetivos claros y diálogos congruentes (E2)
 - i. Para que su dinámica de enseñanza involucre al niño, partiendo del uso de material concreto, para luego pasar a lo gráfico, y, por último, a lo digital
 - ii. Siendo docentes curiosos, que les guste jugar y conocer los videojuegos practicándolos
- c. Los docentes deben tener claro los objetivos del videojuego para usarlos (E3)
 - i. Para ser usados dentro de la dinámica de enseñanza y así respondan a los temas de la edad que el currículo pide
 - ii. Siendo docentes curiosos, que les guste jugar y conocer los videojuegos practicándolos
- d. Porque se deben buscar diferentes herramientas que prioricen los intereses de los niños (E4)
 - i. Para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes
 - ii. Adaptando los videojuegos de acuerdo con los temas y objetivos a lograr con niños de 5 años
- e. Porque la enseñanza de los niños pasa por un proceso que inicia con la manipulación de objetos para luego pasar a algo más abstracto como lo digital (E5)

- i. Para que puedan ser usados como refuerzo de los aprendizajes
- ii. Siendo docentes curiosos, que les guste jugar y conocer los videojuegos practicándolos

