**COMPETENCIA EMOCIONAL EN JUEGOS ONLINE. RESULTADOS DEL ESTUDIO REALIZADO POR FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**Temática 1: Aprendizaje-enseñanza**

**María Inmaculada Pedrera Rodríguez**

Profesora Universidad de Extremadura

[inmapedrera@unex.es](mailto:inmapedrera@unex.es)

**Alicia González Pérez**

Profesora Ayudante Doctora

Universidad de Extremadura

[aliciagp@unex.es](mailto:aliciagp@unex.es)

**RESUMEN**

De un tiempo a esta parte han proliferado videojuegos y juegos online que, aunque no se han diseñado con finalidad educativa, si es posible trabajar con ellos en contextos formales. De ahí que, en esta práctica de aula, los docentes han visto la oportunidad de convertir los juegos online en los protagonistas de innovadoras prácticas al servicio del aprendizaje. Es por ello que en esta comunicación se plantea visibilizar los juegos online como una estrategia de enseñanza-aprendizaje y exponer el análisis realizado, por futuros docentes, sobre las capacidades emocionales que potencialmente pueden fomentar los juegos online en el alumnado de la etapa de Educación Infantil, atendiendo a sus características psicoevolutivas.

**Palabras claves:** Competencia emocional; Educación Infantil; Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); Juegos online.

**ABSTRACT**

Video games and online games are increased at this time. Although most of them are not educated at all, we can use it at formal contexts. Hence, in classroom practice, teachers have the opportunity use online games as main resource to innovate in practice and support in learning. This paper points out how online games can be a resource to promote teaching and learning strategies. Also emotional skills are analyzed for future teachers to promote the use of online games on kindergarten schools, according to psycho-evolutionary characteristics.

**Keywords:** Emotional skill; Early childhood education; Information and Communication Technology (ICT); Games online.

**APLICACIÓN DIDÁCTICA DEL VIDEOJUEGO Y EL JUEGO ONLINE**

Paulatinamente se va entiendo que los videojuegos y el juego online son mucho más que un elemento recreativo para el ocio y el tiempo libre. Debido a los elementos que los caracterizan son factibles de utilizar fuera del contexto propiamente lúdico, aunque requieren de la reflexión sobre sus contenidos y prácticas por parte de los profesionales de la educación (Del Moral et al, 2012).

Con la proliferación del videojuego y juegos online y la constatación de que favorece el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con la competencia TIC, son muchos los docentes que han descubierto estos elementos lúdicos como una herramienta con gran potencial para favorecer diferentes aprendizajes en sus aulas. La implicación activa de los jugadores en las historias que se proponen, el alto nivel de motivación debido a su condición lúdica (Del Moral et al, 2012) son oportunidades que ofrecen el videojuego y los juegos online para mejorar los momentos de aprendizaje y desarrollo en las aulas.

Por tanto, el uso de los videojuegos tiene un gran potencial educativo para alumnos de diferentes niveles educativos, integrando así una nueva metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto hace que los juegos online se consideren un recurso educativo con el que se pueden trabajar aspectos afectivos, cognitivos y sociales. (González-Pérez, et al., 2014).

Para que esto se produzca y se haga más extensivo, se hace preciso desde la formación inicial del profesorado, dotar de recursos al alumnado universitario que les permitan valorar y ser críticos con estas herramientas, así como sistematizar sus observaciones y determinar el grado de uso en las distintas áreas o materias de su futura práctica profesional.

**DESARROLLO DE CAPACIDADES EN EL MARCO LEGISLATIVO ESPAÑOL: ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

La actual ley que ordena el Sistema Educativo español, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) no modifica las disposiciones sobre la Etapa de Educación Infantil establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en contraposición del cambio estructural en las Etapas de Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. De esta forma, en la Comunidad Autónoma de Extremadura, el decreto de currículum para le Etapa de Educación Infantil sigue siendo el Decreto 4/2008, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En él se determina que los el segundo ciclo de Educación Infantil constituye una unidad curricular temporal tanto de programación como de evaluación, donde los contenidos educativos se organizan en las tres áreas pertenecientes a ámbitos propios de la experiencia y desarrollo infantil – Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno; y Los lenguajes: comunicación y representación – (art. 7, Decreto 4/2008, de 11 de enero). Las actividades desarrolladas para esas edades deben concebirse como globalizadas, que permita al alumnado de 3 a 6 años la adquisición conjunta de diferentes capacidades. Las estrategias metodológicas, por tanto, requieren que atiendan al criterio de globalidad establecido en la legislación.

Es imprescindible atender, además, a las TIC entendidas como un recurso didáctico ineludible en toda la etapa. Todo ello con la finalidad de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas en estas edades.

A lo largo de la etapa se atiende al desarrollo progresivo de la autonomía personal, la afectividad, las habilidades motrices, la convivencia y la relación social, las capacidades sensoriales para el conocimiento del medio físico y social que le rodea, y las manifestaciones de la comunicación y el lenguaje. Objetivos ineludibles que marcarán todo el proceso educativo del alumnado infantil y la formación inicial del futuro profesorado.

**LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES**

La educación centrada en la adquisición de conocimiento ha dado paso a un enfoque que entiende la educación centrada en el tratamiento y desarrollo de competencias. Las competencias son una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, precisas para su realización y desarrollo personal, inclusión social, etc. entre los distintos tipos de competencias – básicas, específicas, transversales – se encuentran las competencias emocionales.

El desarrollo de las competencias emocionales es el objetivo de la educación emocional, cuyo contexto de aplicación, fundamentalmente, es el escolar. Las competencias emocionales, según Bisquerra y Pérez (2007, p. 146) son *el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.* Entre las finalidades de su desarrollo se encuentra la consecución del bienestar personal y social. Su construcción y desarrollo abarca todo el ciclo vital. Por tanto, un pronto comienzo en la educación emocional ofrece mayores posibilidades de alcanzar dicha finalidad, así la etapa de Educación Infantil es un momento idóneo para comenzar a trabajar dichas capacidades, puesto que el estado emocional del niño condiciona su rendimiento escolar y puede producir desfases en su formación integral afectando al desarrollo escolar. (Guerra y Revuelta, 2015).

El modelo de competencias emocionales que propone Bisquerra (2007) se estructura en cinco grandes bloques – habilidades de vida y bienestar; conciencia emocional; regulación emocional; autonomía emocional; competencia social -, compuestos cada uno de ellos de aspectos más específicos que aclara y determina estas microcompetencias.

De todos estos elementos que componen las competencias emocionales, vamos a hacer referencia a cuatro ellos, por ser los que entendemos que evalúa el instrumento utilizado y pueden llegar a desarrollar los videojuegos.

* Toma de decisiones. Dentro del bloque de competencias para la vida y el bienestar, la capacidad de tomar decisiones desarrolla mecanismos personales para tomar decisiones de una forma dinámica en situaciones que acontecen diariamente en los distintos ámbitos de la vida.
* Análisis crítico de las normas sociales. Dentro de la autonomía personal. Es la capacidad para evaluar críticamente los mensajes sociales, culturales y de los medios de comunicación relativos a normas sociales y comportamientos personales. Esto tiene sentido de cara a no adoptar los comportamientos estereotipados propios de la sociedad irreflexiva y acrítica. La autonomía debe ayudar a avanzar hacia una sociedad más consciente, libre, autónoma y responsable.
* Comportamiento prosocial y cooperación. Dentro de la competencia social. Es la capacidad para realizar acciones a favor de otras personas, sin que lo hayan solicitado.
* Capacidad para gestionar situaciones emocionales. Dentro de la competencia social. Es la habilidad para reconducir situaciones emocionales en contextos sociales. Se trata de activar estrategias de regulación emocional colectiva. Esto se superpone con la capacidad para inducir o regular las emociones de los demás.

*La educación emocional como nuevo paradigma que soporta los fundamentos educativos actuales, está construyéndose día a día. En esta construcción requiere reformular metodologías de intervención para poder llevar a cabo la construcción del nuevo neuroaprendizaje* (Pedrera y Revuelta, 2014, p. 332). Por tanto, el docente, desde su formación inicial, debe adquirir competencias para la selección de estrategias didácticas adecuadas a las exigencias curriculares. El videojuego puede llegar a facilitar el desarrollo de esas capacidades, siempre que haya pasado por un proceso selectivo en materia educativa.

En la selección de videojuegos, la vivencia del mismo resulta fundamental para su conocimiento y valoración. El maestro en formación debe reflexionar sobre su futura práctica docente, conocer herramientas que ofrece el mercado y desarrollar competencias de selección y uso de estas herramientas adecuadas a las capacidades que pretenda desarrollar en el niño.

Para ello, al profesorado en formación de Grado de Educación Infantil de la Universidad de Extremadura, se les facilitó un instrumento de evaluación de habilidades desarrolladas con los videojuegos – *IE-HADEVI* – (Del Moral y Villalustre, 2012), a partir del cual fueran ellos quienes vivenciaran el uso de distintos videojuegos, reflexionaran y analizaran el grado de desarrollo en el mismo de distintas habilidades y capacidades, teniendo en cuenta las características psicoevolutivas del alumnado de 3 a 6 años al que va dirigido.

**OBJETIVOS**

Los objetivos generales y específicos de este estudio son los siguientes:

- Concienciar al profesorado en formación, a través de la práctica, de las repercusiones del uso de juegos online para el desarrollo de capacidades en el alumnado de Educación Infantil.

- Conocer y analizar el tipo de habilidades que pueden desarrollar los juegos online en el alumnado de Educación Infantil para la toma de decisiones.

- Conocer y analizar el tipo de habilidades que pueden desarrollar los juegos online en el alumnado de Educación Infantil para el desarrollo de habilidades interpersonales.

**DISEÑO DEL PROCESO METODOLÓGICO**

El estudio va dirigido a alumnos de 2º del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Extremadura que cursan la asignatura de *TIC aplicadas a la Educación.* Así pues, para desarrollar dicho estudio cada alumno ha seleccionado un juego online en la plataforma lúdica *pequejuegos*[[1]](#footnote-1) La finalidad ha sido conocer y analizar el tipo de habilidades que pueden desarrollar esta modalidad de juegos en el alumnado de Educación Infantil.

Para ello, se ha aplicado el Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos por Del Moral y Villalustre (2012) en el que recogen las habilidades desarrolladas con los videojuegos – habilidades psicomotrices, habilidades de asimilación y retención de información, habilidades de búsqueda y tratamiento de información, habilidades organizativas, habilidades creativas, habilidades analíticas, habilidades para la toma de decisiones, habilidades de resolución de problemas, habilidades metacognitivas y habilidades interpersonales-. La escala de respuesta del cuestionario en cuanto a adquisición de habilidades estudiadas es de 1 a 3 (1= Bajo, 2= Medio y 3= Alto). También añadir que el cuestionario se contestaba de forma individual.

La recogida de datos se ha realizado a través de la tecnología que ofrece *Google* para diseñar y recoger datos a través de formularios online.

Aunque el instrumento seleccionado está diseñado para evaluar el desarrollo de habilidades en videojuegos, se ha considerado adecuado utilizarlo para evaluar juegos online puesto que ambos medios comparten algunas características.

En concreto, se ha considerado pertinente analizar dos de ellas, las cuales se consideran ligadas al desarrollo de la competencia emocional. Estas son:

* Habilidades para la toma de decisiones:
  + Identificación de alternativas posibles.
  + Adopción de criterios efectivos.
  + Selección de la opción más válida.
* Habilidades interpersonales
  + Participación en proyectos grupales y colaborativos.
  + Entrenamiento de la capacidad de liderazgo.
  + Capacidad crítica.

En total, el cuestionario ha sido contestado por los 74 estudiantes de 2º curso del Grado de Educación Infantil matriculados para el curso 2014/15 en dicha Universidad.

Los resultados obtenidos se han analizado mediante el programa informático SPSS versión 18. Se aplican técnicas estadística descriptivas para conocer la media y la desviación típica de los ítems que conforma la escala.

**ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Según la muestra de estudio se ha de destacar que el 15% son hombres mientras el 85% son mujeres. Esto marca la presencia femenina en los grados de educación social de la UEX.

**Gráfica 1:** Muestra representada por la variable Género

A continuación se ofrecen los resultados del análisis descriptivo de las variables estudiadas para el objeto de estudio: toma de decisiones y las habilidades interpersonales. La escala utilizada es de 1 (Bajo nivel de adquisición de la habilidad) a 3 (Alto nivel de adquisición de la habilidad).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE HABILIDADES DESARROLLADAS CON VIDEOJUEGOS. (IE-HADEVI)  (Del Moral y Villalustre, 2012) | N | Media | Desviación Típica |
| HABILIDADES PARA LA TOMA DE DECISIONES | | | |
| Identificación de alternativas posibles. | 74 | 1,84 | ,759 |
| Adopción de criterios efectivos. | 74 | 1,84 | ,574 |
| Selección de la opción más válida. | 74 | 2,16 | ,844 |
| HABILIDADES INTERPERSONALES | | | |
| Participación en proyectos grupales y colaborativos. | 74 | 1,27 | ,580 |
| Entrenamiento de la capacidad de liderazgo. | 74 | 1,61 | ,737 |
| Capacidad crítica. | 74 | 1,88 | ,682 |

**Tabla 1:** Escala utilizada para la recogida de datos. Adaptada Del Moral y Villalustre, 2012.

En base a los datos reflejados en la tabla decir que todos los factores se centran próximos a la media a la excepción del que hace referencia a la selección de la opción más válida que obtiene un valor superior a la media en un 2,16.

A continuación se presentan los resultados ítem a ítem de los porcentajes de la escala valorativa a través de gráficos de barras que demuestran empíricamente el impacto de cada uno de los ítems en la escala: bajo, medio y alto.

* 1. Habilidades para la toma de decisiones

En la escala sobre habilidades para la toma de decisiones se valoran tres ítems. En cuanto si en los juegos online analizados se *identifican alternativas posibles* decir que un 21,6% lo considera a nivel alto. Sobre la *adopción de criterios efectivos*, un 64,9% de la muestra considera la adquisición de la habilidad a nivel medio. Tan solo un 9,5% lo considera a nivel alto. Finalmente, en cuanto a la *selección de la opción más válida* destacar que el 44,6% de la muestra considera que se adquiere en un nivel alto.

**Gráfica 2:** Habilidades para la toma de decisiones

* 1. Habilidades interpersonales

En la escala sobre habilidades interpersonales se observa que el valor más repetido en dos de los ítems analizados es el bajo. Es muy significativo como un 79,7% de la muestra destacan que se consigue a un nivel bajo la *participación en proyectos grupales y colaborativos*. También destacar que en cuanto al *entrenamiento de la capacidad de liderazgo*, ésta tiene un nivel de adquisición bajo en un 54,1%. Sin embargo, es significativo como en el desarrollo de la *capacidad crítica* el 52,7% de la muestra indica que se consigue a nivel medio. Le sigue un 29,7% en cuanto a baja adquisición de la capacidad crítica y tan solo un 17,6% de la muestra indica que el nivel de adquisición es alto.

**Gráfica 3:** Habilidades interpersonales.

**CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA**

En este estudio se deduce que los juegos online permiten poner en práctica habilidades específicas, como la planificación, procesos complejos de resolución de problemas, habilidades sociales, el desarrollo de la comunicación, entre otros.

En este sentido, en cuanto a la escala de desarrollo de habilidades para la toma de decisiones decir que un 79% de la muestra considera a nivel bajo y medio que se *identifiquen alternativas posibles para tomar decisiones* cuando se juega con el juego online. Sin embargo, un 65% de los mismos estudiantes apunta que, en un nivel medio, se adoptan *criterios efectivos* para la toma de decisiones.

Según resultados obtenidos, los juegos online no fomentan la *participación y el trabajo en grupo y colaborativo*. Tampoco entrenan la *capacidad de liderazgo*. Por tanto, se puede decir que las habilidades interpersonales estudiadas a través del instrumento aplicado se desarrollan en un nivel bajo.

Para concluir decir que se considera interesante para próximos estudios la adaptación del instrumento a las características psicoevolutivas del alumnado de educación infantil, para valorar más específicamente el logro de las capacidades que dicho alumnado puede conseguir.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Bezanilla, M. J., Arranz, S., Rayón, A., Rubio, I., Menchaca, I., Guenaga, M. y Aguilar, E. (2014). Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio. *New Approaches in Educational Research, 3*(1), 44-54.

Bisquerra, R. (2007). Psicopedagogía de las emociones. Madrid: Síntesis

Decreto 4/2008, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Del-Moral, M. E. (2014). Videojuegos: oportunidades para el aprendizaje. *New Approaches in Educational Research, 3*(1), 1-2.

Del-Moral, M. E. y Villalustre, L. (2012). Videojuegos e infancia: análisis, evaluación y diseño desde una perspectiva educativa. En García Jiménez, A. (Coord.). *Comunicación, Infancia y Juventud. Situación e Investigación en España*. Barcelona: UOC.

Del-Moral, M.E. et al. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de prácticas. *Revista de Educación a Distancia*, 33 (en línea). Disponible en http://www.um.es/ead/red/33/

González-Pérez, A. (2015). Videojuegos como recursos educativos para aprender habilidades. *I Seminario Internacional de Avances en la Investigación en Videojuegos y Educación.* Cáceres, España, Marzo 5.

González-Pérez, A. et al. (2014). Los videojuegos como recursos educativos para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. *IV Jornadas de Innovación Docente: Abriendo caminos para la mejora educativa*. Sevilla, España, 19-20 de mayo.

Guerra Antequera, J. y Revuelta Domínguez, F.I. (2015) Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 3, 105-120.

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Pedrera Rodríguez, I. y Revuelta Domínguez, F. I. (2014). Recursos para trabajar la competencia emocional con menores en riego. *Congreso Internacional Infancia en Contexto de Riesgo.* Huelva: Universidad de Huelva, 322–333.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, *34*(17), 183–189.

1. Acceso plataforma lúdica: http://www.pequejuegos.com/ [↑](#footnote-ref-1)