

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2025,  
Volumen 9, Número 3.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1)

## **JUEGOS SERIOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

SERIOUS GAMES AND THEIR IMPACT ON THE  
TEACHING-LEARNING PROCESS

**Andrea Monserrath Tambo Minga**  
Universidad Nacional de Loja

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.18618](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18618)

## Juegos Serios y su Incidencia en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

Andrea Monserrath Tambo Minga<sup>1</sup>

[andrea.tambo@unl.edu.ec](mailto:andrea.tambo@unl.edu.ec)

Universidad Nacional de Loja

### RESUMEN

La integración de las Tic's resulta esencial en el ámbito educativo, donde surge la necesidad de integrar recursos tecnológicos lúdicos e innovadores dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, específicamente, juegos serios, los cuales son un tipo de videojuego donde el aprendizaje está por encima del entretenimiento. El principal objetivo de la presente investigación es: Determinar los juegos serios como recurso tecnológico y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, y por objetivos específicos: Analizar los juegos serios como recurso tecnológico; Identificar los juegos serios acordes al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes; y Plantear lineamientos alternativos que coadyuven al proceso de enseñanza – aprendizaje a través de los juegos serios. Responde al tipo de investigación descriptiva, utilizando los métodos: científico, hipotético - deductivo, inductivo, analítico - sintético, observacional, hermenéutico y estadístico; como técnicas: encuesta y entrevista, y cuestionario como instrumento; el procedimiento se desarrolló con la fundamentación teórica, el diagnóstico, y la elaboración y socialización de la propuesta. Como principales resultados se obtuvo que tanto docentes como estudiantes consideran importante integrar juegos serios al proceso educativo, por ende, y como conclusión se obtuvo la elaboración de una guía metodológica para el uso de juegos serios dirigida a docentes.

**Palabras Clave:** juegos serios, videojuegos educativos, gamificación, recursos tecnológicos, enseñanza – aprendizaje

---

<sup>1</sup> Autor principal  
Correspondencia: [andrea.tambo@unl.edu.ec](mailto:andrea.tambo@unl.edu.ec)

## Serious Games and Their Impact on the Teaching-Learning Process

### ABSTRACT

The integration of TIC's is essential in the educational field, where the need arises to integrate playful and innovative technological resources within the teaching-learning process, specifically, serious games, which are a type of video game where learning is by on top of the entertainment. The main objective of this research is: To determine serious games as a technological resource and their incidence in the teaching-learning process, and for specific objectives: To analyze serious games as a technological resource; Identify serious games according to the teaching process - student learning; and Propose alternative guidelines that contribute to the teaching - learning process through serious games. It responds to the type of descriptive research, using the methods: scientific, hypothetical - deductive, inductive, analytical - synthetic, observational, hermeneutical and statistical; as techniques: survey and interview, and questionnaire as instrument; the procedure was developed with the theoretical foundation, the diagnosis, and the elaboration and socialization of the proposal. As the main results, it was obtained that both teachers and students consider it important to integrate serious games into the educational process, therefore, and as a conclusion the development of a methodological guide for the use of serious games aimed at teachers was obtained.

**Key Words:** serious games, educational video games, gamification, technological resources, teaching – learning

*Artículo recibido 11 junio 2025*

*Aceptado para publicación: 30 junio 2025*



## INTRODUCCIÓN

El avance e integración de la tecnología se ha logrado evidenciar dentro de la educación, donde surge el reto de transformarla y adaptarla, acorde a las necesidades actuales de la sociedad, innovando sus recursos, con el uso de nuevas tecnologías, y sobre todo integrando metodologías de aprendizaje activo apoyadas en las Tic's.

Uno de los principales problemas de la educación, resultaría ser la limitada incorporación al proceso de enseñanza – aprendizaje, de recursos tecnológicos innovadores, como los juegos serios, por no existir una pauta clara de lo que son, cuál es su aporte educativo, y el cómo llevarlos a la práctica en el aula.

Ante esta problemática surge la investigación denominada: Los juegos serios como recurso tecnológico y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, paralelo “A”, de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”, de la parroquia Valle, de la ciudad de Loja, periodo académico 2019 -2020. Lineamientos Alternativos.

En el escenario educativo surge la necesidad de optimizar la educación tradicionalista e integrar recursos tecnológicos lúdicos e innovadores dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, de manera específica los juegos serios cuyas principales ventajas son el generar mayor interés y motivación en los estudiantes y sobre todo lograr el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, así como aprendizajes significativos en un escenario distinto de aprendizaje.

El objetivo general planteado es: Determinar los juegos serios como recurso tecnológico y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de EGB, paralelo “A”, de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”, de la parroquia Valle, de la ciudad de Loja, periodo académico 2019 -2020. Lineamientos Alternativos; y los objetivos específicos son: Analizar los juegos serios como recurso tecnológico para el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en 8vo año de EGB; Identificar los juegos serios como recurso tecnológico acorde al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de EGB, paralelo “A”, de la UEF “Daniel Álvarez Burneo”; y Plantear lineamientos alternativos que coadyuven al proceso de enseñanza – aprendizaje a través de los juegos serios como recurso tecnológico para los estudiantes de 8vo año de EGB, paralelo “A”, de la UEF “Daniel Álvarez Burneo”



Se desarrolló un tipo de estudio descriptivo, porque permitió realizar una observación y descripción holística de la realidad educativa; empleando los siguientes métodos: el científico que permitió indagar los aspectos teóricos relacionados a la temática; el hipotético - deductivo que permitió deducir conclusiones confiables; el inductivo sirvió para obtener conclusiones a partir de hechos particulares; el descriptivo permitió establecer las principales características del tema en estudio; el analítico - sintético, permitió la descomposición del tema en cada una de las partes que lo componen; el observacional para obtener datos importantes que aporten a la investigación; el hermenéutico aportó a la comprensión de textos para la construcción de los apartados teóricos; y finalmente el método estadístico que aportó en la recolección, análisis e interpretación de datos.

Las técnicas empleadas fueron la entrevista y la encuesta, y como instrumento, un cuestionario aplicado a docentes y estudiantes; como resultados de la tabulación del instrumento aplicado a los docentes se pudo determinar que estos no tienen un conocimiento claro sobre juegos serios, que las actividades con apoyo de las Tic's, que más realizan son las consultas vía internet, y la proyección de videos y presentaciones, además, señalaron su interés por contar con una guía metodológica para aplicar recursos innovadores, como los juegos serios. Respecto a los estudiantes, estos no tienen un conocimiento claro sobre juegos serios, pero se evidencia su gran interés por los videojuegos en general, así mismo estos coinciden con las actividades que sus docentes realizan con apoyo de las Tic's, finalmente, consideran que el uso de juegos serios les permitiría aprender de mejor manera. Por lo tanto, esperando aportar a la solución de la problemática se propone una "Guía Metodológica para el uso de Juegos Serios, Dirigido a Docentes" como lineamiento alternativo.

En base a cada uno de los aspectos descritos se concluye que es de vital importancia innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje con el uso de recursos tecnológicos innovadores, específicamente los juegos serios, ya que su uso tiene como ventajas que los estudiantes sientan un mayor interés y motivación por aprender de una manera más innovadora, dinámica y lúdica, comprenderán así mismo el uso de los videojuegos mucho más allá del entretenimiento; la investigación además aportará a que los docentes tengan a la mano una guía metodológica, como lineamiento alternativo sobre cómo utilizar este importante recurso, mismo que se recomienda aplicarlo para lograr así una verdadera transformación e innovación educativa.



## **Importancia del Problema**

La sociedad actual, tiene ciertas características y cambios, que obligan al sistema educativo avanzar, mejorar, adaptarse y dar respuestas efectivas a las nuevas demandas. La llegada de las nuevas tecnologías en los últimos tiempos, ha generado que muchos docentes y en las instituciones educativas cambien la metodología de enseñanza que han venido utilizando por varios años e incorporen estos nuevos recursos a la práctica educativa. La educación, por lo tanto, se encuentra afrontando nuevos retos, y estos retos vienen acompañados de nuevos recursos, de nuevas tecnologías, que exigen hacer un cambio urgente de paradigma educativo. (López, 2019)

La Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”, es una institución educativa de gran prestigio en la ciudad de Loja, con más de 50 años de historia y servicio a la comunidad lojana. La institución se fundó gracias a la donación de bienes realizada por don Daniel Álvarez Burneo y su administración fue dada a cargo de la comunidad de hermanos maristas, encabezada por el Hermano Santiago Fernández García.

Hoy en día la institución sigue bajo la administración de la comunidad marista y atiende a más de 3000 estudiantes en los diferentes paralelos y grados de 8vo a 3ro de bachillerato. Además, la institución ofrece los servicios de bachillerato técnico y bachillerato internacional.

Los avances tecnológicos han cambiado diferentes aspectos de la sociedad, incluyendo la educación; en un estudio realizado sobre el uso de las tecnologías en las instituciones públicas de nuestro país, se manifiesta que: la mayoría de instituciones educativas cuenta con un laboratorio básico de computación, al que no se le da mayor uso; los docentes reciben poca capacitación en cuanto al uso de las Tic's; dentro del aula, se da muy poco la enseñanza con ayuda de recursos tecnológicos; y finalmente, se ha comprobado que a los estudiantes les motiva y les resulta algo novedosos, una nueva forma de aprender a través de las tecnologías (Peñaherrera, 2012). Así se evidencia que a nivel del país falta mucho para lograr una incorporación efectiva de las tecnologías en el ámbito educativo.

Las nuevas tecnologías no hacen referencia únicamente a los dispositivos electrónicos, como la computadora, Tablet, iPad, etc. Las nuevas tecnologías abarcan mucho más allá que dispositivos, ya que incluyen también a programas informáticos, el acceso a la información, páginas web, recursos digitales entre otros.



Hoy en día los videojuegos son parte de la vida cotidiana de muchas personas y sobre todo de niños y jóvenes. En este sentido los juegos serios aparecen como una poderosa herramienta de aprendizaje, y no son más que videojuegos con un objetivo diferente a la neta diversión, ya que su finalidad va mucho más allá del entrenamiento y se centra en el aprendizaje o desarrollo de ciertas habilidades. Se puede entender también como un método de enseñanza que presenta los contenidos y habilidades a ser enseñadas a través de un videojuego. (Gamelearn Team, 2017)

Así la importancia de los juegos serios radica en que ofrecen tanto a los estudiantes como docentes una nueva forma de generar conocimientos, dejando a un lado la enseñanza tradicional, además motivan al estudiante por lo novedosa que resulta esta estrategia, le permiten al estudiante involucrarse en un entorno simulado de la realidad, y finalmente se ha demostrado que el aprendizaje basado en el juego mejora los procesos cognitivos de la memorización y retención, generando cambios más profundos en el cerebro de los estudiantes y como resultado final se logra que estos aprendan de una manera más duradera. (Gamelearn Team, 2017)

A nivel local, se puede manifestar que: la mayor parte de docentes no ha recibido capacitación; se hace poco uso de los recursos tecnológicos en los centros donde se cuenta con la infraestructura; y finalmente los docentes consideran que el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es de gran valor, pero les falta comprender qué estrategias, qué recursos utilizar y cómo llevarlos a la práctica en el aula (Valdivieso, 2015). Estos datos nos llevan a la conclusión de que en nuestra ciudad falta establecer pautas claves para el uso de recursos tecnológicos en el aula.

Dentro de la institución educativa, su vicerrector académico supo manifestar que cuentan con amplios laboratorios de computación, y se hace uso de estos de manera frecuente, sin embargo, son los docentes los que desconocen cómo utilizar las tecnologías en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que muchos de ellos se limitan únicamente al uso del proyector.

De esta manera, y a través de las observaciones realizadas durante las prácticas pre profesionales, se puede evidenciar que la problemática dentro de la institución educativa es que los docentes no hacen uso de recursos tecnológicos innovadores para el proceso de enseñanza - aprendizaje como los juegos serios, lo cual genera que las clases sean muy monótonas y tradicionalistas, aburridas y sin novedad alguna que motive a los estudiantes.



Es por ello que en el presente trabajo de investigación se plantea la siguiente interrogante, ¿de qué manera influyen los recursos tecnológicos, específicamente los juegos serios, en el proceso de enseñanza aprendizaje?, problema que se pretende analizar, con los estudiantes de 8vo año de EGB, paralelo “A”, de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”, de la ciudad de Loja, periodo, 2019 – 2020.

## **METODOLOGÍA**

### **Tipo de estudio**

El tipo de investigación es descriptivo, durante el desarrollo de la investigación permitió una observación, estudiando la realidad educativa tal y como se desarrolla; además, describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación y momento determinado.

### **Enfoque**

La presente investigación es mixta, debido a que se tomaron las fortalezas de la metodología cualitativa como la cuantitativa, la primera nos permitió examinar los datos de manera numérica y la segunda dio la posibilidad de describir las cualidades del objeto de estudio.

### **Diseño**

El diseño es no experimental debido a que no se realizó la manipulación de variables, y solo se realizó la observación de la realidad educativa en su ambiente natural para su posterior análisis.

### **Métodos**

Los métodos que se utilizaron en la investigación fueron los siguientes:

- **Método científico:** estuvo todo el desarrollo de la investigación, ya que este método, a través de un conjunto de pasos sistemáticos e instrumentos que nos permitió llegar al conocimiento y resolución de un determinado problema.
- **Método hipotético – deductivo:** este método fue utilizado en todo el proceso de desarrollo de la investigación, el mismo que, partiendo del marco teórico conceptual en confrontación con la realidad de la institución educativa en estudio, nos permitió deducir conclusiones confiables que según las circunstancias pueden ser generalizadas.



- **Método inductivo:** me permitió también obtener conclusiones generales a partir de ciertos hechos particulares, en base a la percepción del tema a investigar de cada uno de los actores del proceso educativo.
- **Método descriptivo:** con este método y a partir de la observación realizada, me permitió determinar ciertas características de la población, como de la realidad de la institución educativa, con el fin de obtener datos precisos con el fin de obtener un mayor conocimiento del tema en estudio.
- **Método analítico – sintético:** se lo utilizó para descomponer el tema de estudio en cada una de sus partes, y comprender sus conceptos y características principales, y relacionar el tema de estudio a través de una síntesis.
- **Método observacional:** me permitió seleccionar a aquello que se quiere analizar, donde se aplicaron criterios específicos a observar dentro de la institución para obtener datos concretos del tema en estudio, describir y analizar sus principales características.
- **Método hermenéutico:** ayudó al desarrollo del marco teórico y en la revisión de literatura, ya que este método nos facilitó la interpretación y comprensión de textos.
- **Método estadístico:** se aplicó en la recolección de datos tanto cuantitativos como cualitativos, y su interpretación, síntesis y análisis.

### **Técnicas e instrumentos**

Las técnicas que se utilizaron fue en primer lugar una entrevista al Vicerrector de la Institución con el fin de conocer algunas de las problemáticas, y poder así determinar el tema de investigación.

Posteriormente se aplicó la encuesta tanto para el docente como para los estudiantes, utilizando como instrumento el cuestionario que nos sirvió para recoger la información necesaria.

### **RESULTADOS**

Tras la aplicación, tabulación y análisis de las respectivas encuestas a los docentes y estudiantes, se obtuvieron los resultados detallados a continuación.

En primer lugar, sobre el conocimiento de los videojuegos en general, los docentes y estudiantes manifestaron en su totalidad, es decir en un 100% que conocen lo que son los videojuegos.

Así mismo, sobre la opinión de los participantes, se obtuvo que los docentes consideran que a los videojuegos como un buen recurso didáctico de aprendizaje en un 91%, seguido de que son distractores

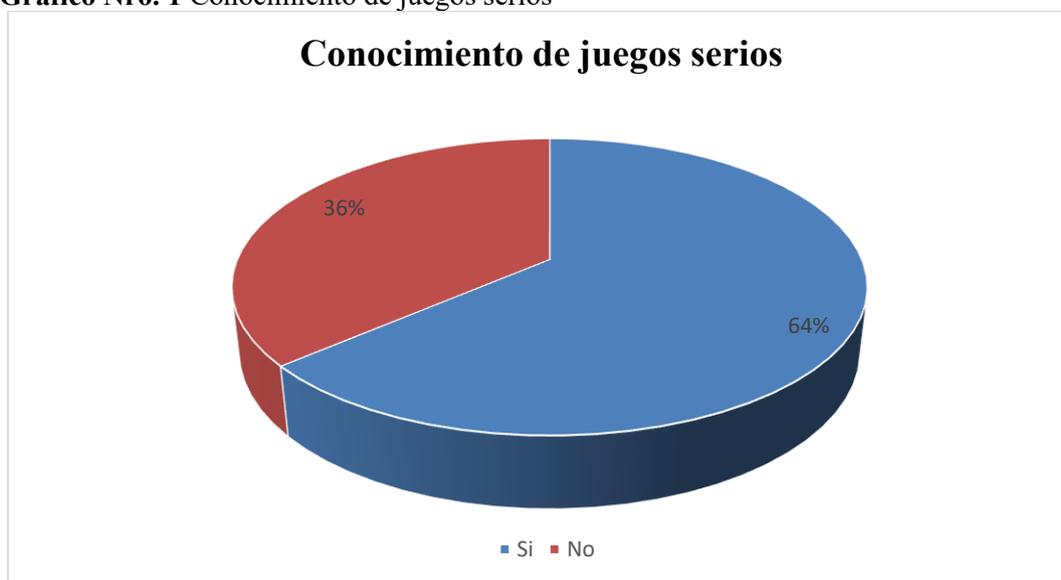


y perjudiciales en un 36%. Los estudiantes por su parte expresaron que los videojuegos son buenos para el aprendizaje en un 76%, seguido de que son distractores y perjudiciales en un 66%.

Los estudiantes manifestaron que la frecuencia de uso de los videojuegos se enmarca en un A veces, en un total del 50%, seguido del criterio Pocas veces en un total del 21%. El tipo de videojuego de preferencia de los estudiantes es de luchas y guerras en un porcentaje del 55%, seguido de videojuegos de acción en un 45%.

Sobre el conocimiento de los juegos serios se obtuvo que el 61% de estudiantes conocen lo que son los juegos serios, y en el caso de los docentes, expresaron conocer los juegos serios en un 64% según la gráfica.

**Gráfico Nro. 1** Conocimiento de juegos serios



Fuente: Encuesta sobre los juegos serios y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje  
Elaborado por: Andrea Tambo

Respecto a los juegos serios que conocen, los docentes manifestaron ejemplos de juegos de interacción, en un 36%, y los estudiantes expresaron juegos de acción, en un 21%.

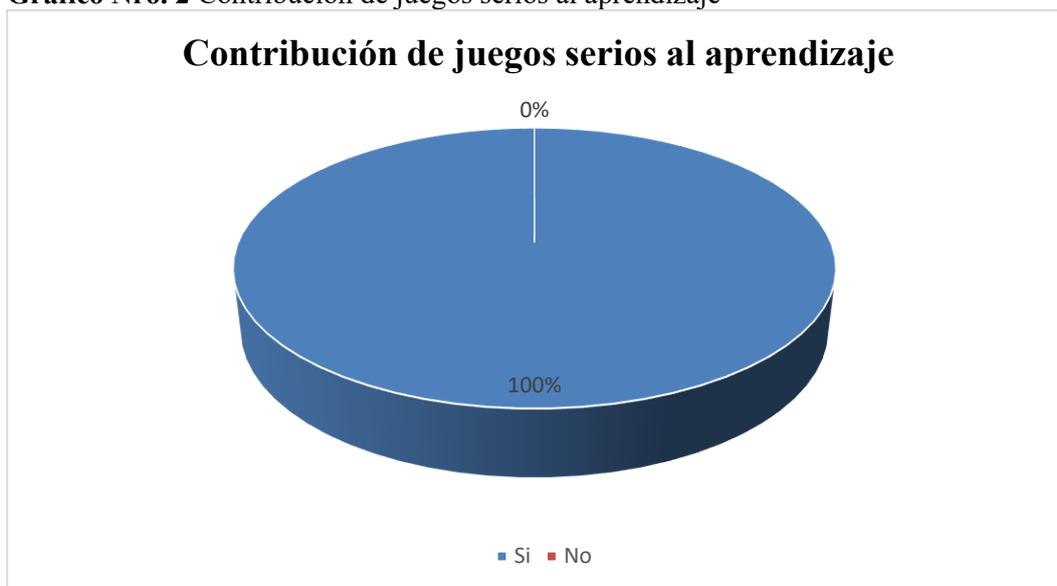
Sobre nuestra segunda variable de estudio, el proceso de enseñanza – aprendizaje, se obtuvieron los resultados detallados a continuación

Las actividades de mayor frecuencia para el desarrollo de las clases según los docentes son las investigaciones y consultas en un 82%, seguido de trabajos individuales y grupales en un 73%, y según el criterio de los estudiantes las actividades de mayor frecuencia son los trabajos grupales e individuales en un 100%, seguido de investigaciones, consultas y exposiciones en un total del 67%.

Sobre los recursos tecnológicos de mayor uso según el punto de vista de docentes son los videos en un 73%, seguido del uso de internet y presentaciones en un 55%, y por otra parte, según el criterio de estudiantes son los recursos audiovisuales en un 89%, seguido de presentaciones en un 47%.

Un criterio valioso también resulta la contribución de los juegos serios en el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde docentes manifestaron en un 100% que si consideran que los juegos serios aportan al PEA, y los estudiantes señalaron el mismo criterio en un total del 89%, según muestran las gráficas.

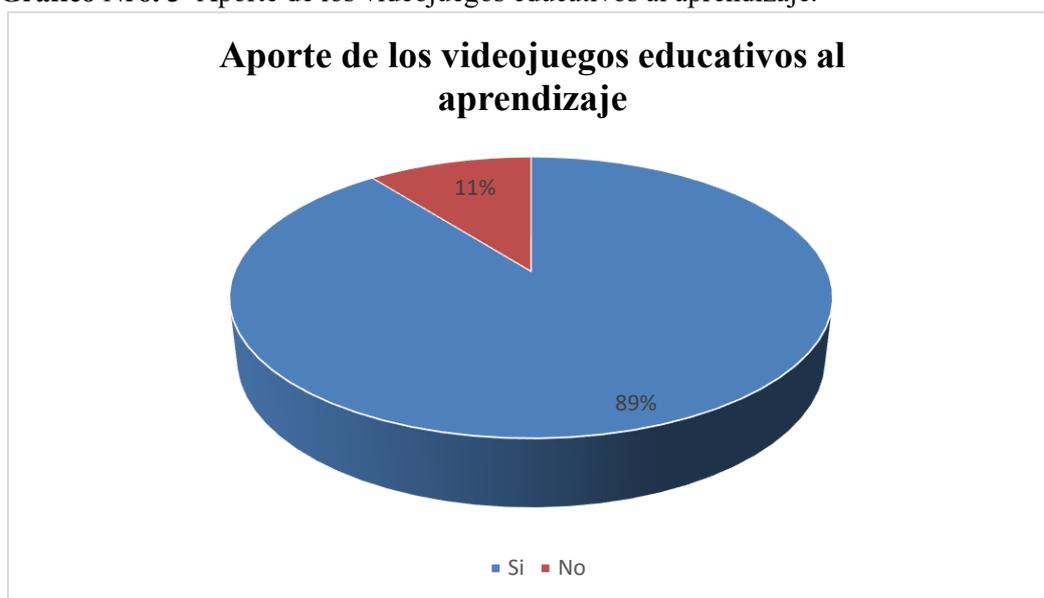
**Gráfico Nro. 2** Contribución de juegos serios al aprendizaje



Fuente: Encuesta sobre los juegos serios y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Elaborado por: Andrea Tambo

**Gráfico Nro. 3** Aporte de los videojuegos educativos al aprendizaje.



Fuente: Encuesta sobre los juegos serios y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Elaborado por: Andrea Tambo

El total de docentes, correspondiente al 100%, sienten deseo por innovar su metodología de enseñanza, haciendo uso de recursos tecnológicos a través juegos serios o videojuegos educativos, así mismo el 73% de los docentes expresaron que desearían contar con información sobre los juegos serios que podrían aplicar al proceso de enseñanza – aprendizaje, seguido de un 27% que expresan un deseo más efusivo. Por otra parte, el 84% de los estudiantes manifestaron su deseo a que sus docentes integren el uso de juegos serios en sus clases, sobre un 16% que manifestaron una opinión negativa al respecto.

Finalmente los docentes señalaron como elementos primordiales de un manual para el uso de juegos serios, los siguientes: destrezas a desarrollar, 91%, orientaciones metodológicas en un 82%, y orientaciones para la evaluación 73%

## **DISCUSIÓN**

Uno de los propósitos de la presente investigación es analizar los juegos serios como recurso tecnológico para el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde se pretende reconocer aquellas concepciones, elementos y características principales que tienen los docentes y estudiantes acerca de los juegos serios, donde a continuación se describen sus principales hallazgos.

De los resultados obtenidos se puede evidenciar en primer lugar que la totalidad de la muestra en estudio conoce lo que es un videojuego de manera general. Esto resulta como consecuencia directa de la globalización y evolución tecnológica, en específico, el tema de los videojuegos es de gran relevancia hoy en la actualidad, ya que es algo que se enseña y se transmite de manera directa desde tempranas edades, ya sea de persona a persona, o en la mayoría de casos por su difusión a través de los diferentes medios de comunicación, de manera particular la red o el internet.

Respecto al criterio que se mantiene acerca de los videojuegos se pudo evidenciar que los docentes en su mayoría consideran a los videojuegos como un recurso de gran potencial si se enmarca su uso como recurso didáctico de aprendizaje.

Por otra parte, los estudiantes en su mayoría manifiestan el mismo criterio, determinando que los videojuegos son buenos si se los utiliza para el aprendizaje, en un porcentaje del 76%. A este criterio le sigue un 66% que considera que los videojuegos son distractores y perjudiciales y un 63% que considera que los videojuegos son un buen recurso para el entretenimiento.



Es así, que docentes y estudiantes reconocen las posibilidades que ofrecen los videojuegos en el ámbito educativo, y los estudiantes son conscientes también de algunos factores negativos que traen el mal uso de los videojuegos.

Es una realidad la gran capacidad de entretenimiento que nos ofrecen los juegos electrónicos, pero también es una realidad que se reconocen sus ventajas en la educación pero no se aprovechan sus posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las nuevas generaciones, conocidos como nativos tecnológicos, quienes desarrollan grandes destrezas para el uso de la tecnología pero no tienen una orientación clara sobre cómo aprovechar estos recursos para su propia autoformación.

Hasta este punto se ha hablado de videojuegos en términos generales, pero surgen también ideas claves sobre lo que son los juegos serios, también denominados como videojuegos educativos.

Sobre esta interrogante se obtuvo que el 64% de docente y el 61% de estudiantes conocen lo que son los juegos serios, representando cierta mayoría, sin embargo, y contrastando esta interrogante con la siguiente, donde se pedía expresar algunos ejemplos o descripciones de juegos serios, se pudo evidenciar una falta de claridad y confusión respecto al tema.

La teoría ha establecido que los juegos serios, son una clase de videojuego, donde se combinan distintos elementos físicos y lógicos, pero que a diferencia de un videojuego común, estos relegan la diversión y entrenamiento a un segundo plano, convirtiéndose en sí su objetivo principal, el transmitir aprendizajes, y el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes.

Así muchos de los ejemplos y características descritas no cumplen con las características de un juego serio. Es por ello que muchas de las veces se consideran que un videojuego en general que me enseñe algo es ya un juego serio, sin embargo, los juegos serios resultan ser algo mucho más allá del entrenamiento.

Hoy en día no es común el desarrollo de juegos serios, por su poca acogida en las instituciones educativas, ya sea por falta de recursos, desconocimiento, o temor.

Los estudiantes de 8vo año, quienes por lo general se encuentran en un rango de edad de 11 a 13 años de edad, son considerados adolescentes jóvenes o pubertos, con respecto al razonamiento y aprendizaje, desarrollan los siguientes cambios: hacen razonamientos más complejos, verbalizan mejor sus sentimientos y desarrollan una noción más clara de lo correcto e incorrecto.



Por ende presentan un mayor interés hacia el uso de videojuegos, que debe ser orientado y guiado por parte de los docentes de manera responsable.

Otro de los propósitos de la presente investigación es identificar los juegos serios como recurso tecnológico acorde al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, paralelo “A”, de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”, a través del cual se establecieron algunos criterios referentes al proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual debe estar acorde a las necesidades de los estudiantes.

Así de los resultados obtenidos, se obtuvo en primer lugar que una de las actividades más frecuentes que se utiliza para el desarrollo de las clases son las investigaciones y consultas, en un 82%, seguido de trabajos individuales y grupales en un 73%, esto según el punto de vista de los docentes y desde el punto de vista de los estudiantes, el 100% manifestó como actividad frecuente de sus docentes los trabajos individuales y grupales, seguido del 68% que seleccionó las investigaciones y consultas; por ende, se evidencian resultados similares entre los criterios de docentes y estudiantes.

Así se determina que los docentes utilizan en su mayoría actividades tradicionales, las cuales se vuelven repetitivas y monótonas, los docentes no utilizan actividades de aprendizaje innovadoras que le permitan al estudiante aprender de una manera diferente, divertida y significativa.

Otro elemento importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje son los recursos. El 73% de los docentes manifestaron que los recursos tecnológicos que mayormente utilizan son los videos, seguido del 55% que expresaron el uso del internet y presentaciones.

Los estudiantes por su parte establecieron criterios similares sobre los recursos que más utilizan sus docentes para impartir sus clases, donde el 89% señaló como principales los recursos audiovisuales (videos) y el 47% el uso de presentaciones.

Hoy por hoy y gracias a los avances de la tecnología resulta más común hacer uso de recursos tecnológicos en el ámbito educativo, siendo los más comunes los videos y las presentaciones. Así se vuelve evidente el poco uso de recursos tecnológicos innovadores que despierten la motivación, y entusiasmo de los estudiantes y les permitan aprender de mejor manera.



A través del presente trabajo de investigación se establece la importancia de los juegos serios o videojuegos educativos como recurso tecnológico, donde se establecen algunas pautas sobre juegos acordes al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de 8° año de EGB, ya que docentes y estudiantes conocen en términos generales los videojuegos pero no tienen claro cómo darle un giro al uso de este recurso de tal manera que aporte de manera significativa al proceso educativo.

Otro criterio importante a analizar es la contribución de los juegos serios en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Donde el 100% de docentes y el 89% de estudiantes afirman que los juegos serios contribuyen al proceso de enseñanza – aprendizaje.

Esta es una realidad que ha sido expresada por varios autores, quienes han determinado que los juegos serios aportan al proceso educativo en el sentido que resultan una valiosa fuente de motivación, entretenimiento, y un importante medio para la transmisión y recepción de contenidos que por su entorno lúdico generan en los estudiantes aprendizajes mucho más significativos y duraderos a lo largo del tiempo, los docentes reconocen el valor e importancia de estos en el proceso educativo, sin embargo solo uno de ellos ha manifestado que hace uso de estos en sus clases. Algunas de las razones para que esto suceda son el temor a la innovación, la falta de recursos y finalmente el limitado conocimiento sobre cómo llevarlos a la práctica de manera adecuada.

Como último propósito, se ha establecido plantear lineamientos alternativos que coadyuven al proceso de enseñanza – aprendizaje a través de los juegos serios como recurso tecnológico, lo cual se evidenciará a través de una guía metodológica que oriente a los docentes al uso de este recurso en sus clases, de una manera práctica, y en relación a las necesidades.

Sobre el presente objetivo, los docentes manifiestan en su totalidad el deseo de innovar su metodología, idea que resulta de gran relevancia en relación a los diversos cambios que sufre día a día la sociedad, lo cual incluye la educación. Por ende si el sistema educativo sufre cambios, es un reto y responsabilidad de los docentes adaptarse e innovar su metodología, de tal manera que sea coherente con los avances tecnológicos así como las necesidades de los estudiantes.

Una de las grandes limitantes que tienen los docentes para la innovación de su metodología con el uso de las nuevas tecnologías, es la falta de conocimientos, la falta de información.



De ahí que surge la necesidad de ofrecerle al docente una guía para el uso adecuado de los juegos serios de una manera práctica y coherente con el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de 8º año de EGB.

Así mismo en los resultados se puede evidenciar que la mayoría de docentes, exactamente el 73%, manifiestan su deseo de contar con una guía de información para el uso de juegos serios en el proceso educativo.

Se considera entonces que una guía metodológica sobre el uso de juegos serios en el ámbito educativo, motivaría y facilitaría la implementación de este importante recurso tecnológico, pero, una vez determinada esta necesidad, surge la interrogante sobre ¿qué elementos debería contener dicha guía metodológica? Obteniendo como resultados, que el 91% de docentes consideran importante integrar las destrezas a desarrollar, el 82%, las orientaciones metodológicas y finalmente el 73% expresó importante integrar orientaciones para la evaluación, lo cual refleja un profundo interés de los docentes acerca de la información metodológica de los juegos serios para su uso y aplicación en el ámbito educativo.

Considerando los criterios y necesidades de los docentes se plantea como lineamiento alternativo una “Guía Metodológica para el uso de Juegos Serios”, la misma que contiene orientaciones tanto teóricas como técnicas y metodológicas de cinco juegos serios específicos, los cuales en contraste con los contenidos de 8vo año de EGB, resultan los más acordes a su proceso de enseñanza aprendizaje.

## **CONCLUSIÓN**

A través de la revisión bibliográfica y de literatura, se analizó de manera minuciosa definiciones, características básicas, clasificación, elementos y estructura de los juegos serios, que hacen de estos un importante y potente recurso tecnológico educativo, y a través de los instrumentos aplicados se determinó que los docentes y estudiantes reconocen el potencial de los juegos serios y por ende consideran de gran interés su inclusión en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En base a la recolección de datos realizada, los principales tipos de juegos serios que se identificaron durante la investigación son los Education Games y los Memory & BrainGames, los cuales hacen referencia a juegos de carácter educativo, de memoria y, de entrenamiento y agilidad mental; a su vez, y en contraste con los contenidos de 8vo año de EGB, se identificaron como principales juegos serios



acordes a su proceso de enseñanza aprendizaje: Duolingo, Las increíbles aventuras del detective de alimentos, Detengan los desastres, DragonBox Algebra +12, y Never Alone.

En relación a la realidad del problema en estudio y los datos obtenidos en el instrumento aplicado a los profesores, se concluye con el planteamiento de una guía metodológica para el uso de los juegos serios, dirigida a los docentes, en la cual se describen los juegos serios identificados, así como las orientaciones metodológicas adecuadas para su puesta en práctica y aprovechamiento dentro del escenario educativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Ana IT. (2015). Cosas de Educación. Obtenido de ¿Qué es la Didáctica General?:  
<https://www.cosasdeeducacion.es/que-es-la-didactica-general/>

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje. Obtenido de  
<https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Bembibre, C. (2010). Definición de Programación Didáctica. Obtenido de  
<https://www.definicionabc.com/social/programacion-didactica.php>

Calvo Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Mhcyj.

Cifuentes, C. (2019). El aprendizaje basado en juegos, una metodología motivadora que potencia múltiples capacidades. Obtenido de <https://www.revistanuve.com/el-aprendizaje-basado-en-juegos-una-metodologia-motivadora-que-potencia-multiples-capacidades/>

Díaz, F. (2016). Los juegos serios y su potencial como dispositivos educativos. Obtenido de  
<http://www.eduforics.com/es/los-juegos-serios-y-su-potencial-como-dispositivos-educativos/>

Edutópica. (2017). 8 problemas de las TIC en la Educación. Obtenido de  
<http://edutopica.co/inicio/2017/02/8-problemas-las-tic-educacion.html>

Fernández Fernández, I. (2010). Las TICs en el ámbito educativo. Obtenido de  
[http://www.eduinnova.es/abril2010/tic\\_educativo.pdf](http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf)

Flyng Dodos. (2015). Clasificación de los serious games según su propósito. Obtenido de  
<http://flyingdodos.com/clasificacion-de-los-serious-games-segun-su-proposito/>



- Gamelearn Team . (2017). Todo lo que necesitas saber sobre los serious games y el game-based learning, explicado con ejemplos. Obtenido de <https://www.game-learn.com/lo-que-necesitas-saber-serious-games-game-based-learning-ejemplos/>
- Gómez, M. M. (2017). ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje? Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Jerez, Ó. (2015). Aprendizaje Activo, Diversidad e Inclusión. Chile: Edicioens Universidad de Chile.
- Matas Terrón, A. (s.f.). Juegos serios y formación de adultos. Obtenido de [https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/9618/JS\\_ALV.pdf?sequence=1](https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/9618/JS_ALV.pdf?sequence=1)
- Nordby, A., Øygardslia, K., Sverdrup, U., & Sverdrup, H. (2016). The art of Gamification; Teaching Sustainability and System Thinking by Pervasive Game Development. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1107121.pdf>
- Ramos, D. (s.f.). Herramientas para Crear Juegos. Obtenido de <https://sg.com.mx/revista/herramientas-para-crear-juegos>
- Sánchez , M. (2017). ABJ: aprender jugando, la metodología lúdica que funciona. Obtenido de <http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/>
- Torres Barranco, C. (2010). Proceso de enseñanza aprendizaje. Obtenido de <https://es.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>



## ANEXOS

### Extracto de la entrevista realizada



Dr. Alonso Guamán

Vicerrector Académico de la UEFDAB

“Nosotros tenemos estudiantes a partir del 8vo año de Educación Básica, estos estudiantes vienen de diversa procedencia, hay una apertura a los estudiantes de diferentes procedencias sin importar las condiciones, entonces una de las primeras dificultades es en el ámbito metodológico, la adaptación a la metodología de aprendizaje que la institución propone y promueve coherente con su Plan Curricular Institucional, entonces algunos se adaptan, otros no mucho, porque vienen estudiantes lógicamente de escuelas donde hay un solo profesor, donde algunas escuelas no tiene profesores especiales de diferentes asignaturas como inglés, educación física, entonces se complica su adaptación metodológica”

### Evidencia Fotográfica

**Ilustración 1:** Aplicación de encuesta a estudiantes



**Ilustración 2:** Aplicación de encuesta a docente

