



DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4338

El juego como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje para docentes en aula 2020 – 2022

Antonio Ramón Guamán Carranza
Correo electrónico. aguamanc@ucvvirtual.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0002-8839-650X>
Universidad de Milagro

Jacqueline Janeth Jumbo Jumbo
Correo electrónico. jjumboj@ucvvirtual.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0002-7328-146X>
Universidad de Milagro

Fredy Vicente Jumbo Jumbo
fredyjumbo208@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-6760-3725>
Universidad de Milagro

Grecia Rebeca Miranda Torres
mirandarebeca492@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-0018-8181>
Universidad de Milagro

Navarrete Mayeza Jacinto Rolando
jnavarretem@ucvvirtual.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0002-3944-1394>
Universidad Cesar Vallejo
Durán Ecuador

RESUMEN

El uso de juegos en entornos de aprendizaje se ha hecho cada vez más importante y a su vez más frecuente. Se ha tenido la percepción de que el juego es solo para distraerse o entretenerse, pero ese concepto ha ido cambiando y mucho más ahora con el uso de herramientas. El propósito de este artículo de revisión es explicar sobre la importancia del juego como estrategia pedagógica en los entornos virtuales para fomentar el aprendizaje activo en los estudiantes. Se recopiló la información en las siguientes bases de datos SCOPUS, SCIELO, GOOGLE ACADÉMICO, REDALYC y otras bibliotecas virtuales. En cuanto a los resultados de los 2954 artículos revisados, examinamos 1494, después de eliminar los duplicados quedaron 726, posteriormente los evaluados en textos completos para la elegibilidad fueron 34, los artículos excluidos filtramos 24. No hubo restricciones de idioma en todos los artículos elegidos, al final quedaron 10 artículos. Conclusiones: Luego del análisis obtenido en las distintas bases de datos podemos mencionar que el juego ayuda a desarrollar el sistema cognitivo del estudiante y con esos debemos de aprovechar para que ellos se involucren más en el campo tecnológico y a su vez aprovechar esta ventaja para incrementar su conocimiento.

Palabras clave: Enseñanza y formación; Sistemas y niveles de enseñanza; Tecnología de la información.

Correspondencia: aguamanc@ucvvirtual.edu.pe

Artículo recibido 28 noviembre 2022 Aceptado para publicación: 28 diciembre 2022

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar: Guamán Carranza, A. R., Jumbo Jumbo, J. J., Jumbo Jumbo, F. V., Miranda Torres, G. R., & Navarrete Mayeza, J. R. (2023). El juego como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje para docentes en aula 2020 – 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13469-13488. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4338

The game as a pedagogical strategy in virtual learning environments for teachers in the classroom 2020 – 2022

ABSTRACT

The use of games in learning environments has become increasingly important and more frequent. There has been a perception that the game is only for distraction or entertainment, but that concept has been changing and even more so now with the use of tools. The purpose of this review article is to explain the importance of gaming as a pedagogical strategy in virtual environments to promote active learning in students. Information was collected in the following databases SCOPUS, SCIELO, GOOGLE ACADEMIC, REDALYC and other virtual libraries. As for the results of the 2954 articles reviewed, we examined 1494, after eliminating duplicates 726 remained, subsequently those evaluated in full text for eligibility were 34, the excluded articles we filtered out 24. There were no language restrictions in all the articles chosen, in the end 10 articles remained. Conclusions: After the analysis obtained in the different databases we can mention that the game helps to develop the cognitive system of the student and with those we should take advantage so that they become more involved in the technological field and in turn take advantage of this to increase their knowledge.

Keywords: Education and training; Education systems and levels; Information technology

INTRODUCCIÓN

La educación tradicional es considerada aburrida para la mayoría de los aprendices e insuficiente para la adquisición de los aprendizajes significativos y en este sentido, (Wrzesien & Alcañiz, 2010), manifiestan que el juego en proceso de aprendizaje tiene mucha relevancia porque lo utilizamos como un medio de apoyo para afianzar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los diferentes ámbitos del conocimiento. (Sandí Delgado & Sanz, 2018)

Aunque los docentes siempre están buscando nuevos enfoques pedagógicos se acepta de gran manera que las escuelas en la actualidad enfrentan problemas importantes en torno a la estimulación y la responsabilidad de los alumnos. Es por ello que las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, pueden desarrollar la generación de nuevos saberes de una manera sencilla, creativa e innovadora (Silva Calpa & Martínez Delgado, 2017).

El juego ha sido valorado como una labor de una condición global, usual a todas las familias, tribus en inseparables en los períodos en todos los contextos de existencia y es por este saber que se ha visto en la escasez de transformar sus adecuados juegos, sin desistir de recrearse de aquellos que le han sido educados sus antecesores o de quienes estén en su ambiente. El juego como distracción sienta las asperezas y dificultades de la vida y gracias a él se puede disfrutar de un verdadero descanso posteriormente de una larga jornada de trabajo.

El juego es inspirador y amparador de caracteres honestos en los niños como son la rectitud, la potestad de sí igual, la certeza, la diligencia - se une en lo que crea, el análisis, la búsqueda de iniciativas para captar, la atención por las normas del juego, la creatividad, la fantasía, la intuición, la agudeza, pero sobre todo el juego pulcro.

Desde el punto de vista tecnológicos existen una infinidad de juegos en algunos casos son netamente de diversión, pero también existen muchos de ellos que ayudan a desarrollar el sistema cognitivo del estudiante y con esos debemos de aprovechar para que ellos se involucren más en el campo tecnológico y a su vez involucrar todas estas herramientas que están al alcance de todos y que los docentes podemos aprovechar esta ventaja para incrementar su conocimiento

La razón de la elaboración de este trabajo es por la falta de juegos que permitan desarrollar el aprendizaje significativo y esta es una oportunidad para que los docentes puedan buscar otras alternativas de enseñanza para que puedan llegar a sus alumnos y no solo conformarse con el marcador y la pizarra sino además utilizar la tecnología como una herramienta didáctica para promover el aprendizaje en los educandos. Si bien es cierto no todos los estudiantes escuchan

tranquilos y sentados una clase, existen otros grupos de estudiantes hiperactivos que se necesita tener actividades continuas para captar la atención de ellos, y es ahí que tenemos que incluir los juegos como una estrategia metodológica para poder captar el mayor porcentaje de aprendizaje en ellos y que pueda ser significativo.

Es de manifestar que además se promueve la interactividad dentro del aula de clases enseñándoles a los estudiantes que el aprendizaje se realiza de diversas maneras y que nuestro cerebro tiene la destreza de asumirlas y almacenar esa información en respuesta de avisarnos que esa manera de aprender a través de juegos tiene también su importancia al momento de evaluar los conocimientos adquirido.

La psicología ha hecho innumerables aportaciones a la pedagogía que han dado paso a abordar los fenómenos educativos , pero debemos mencionar que es la filosofía , como disciplina, la más relevante dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el estudio epistemológico relacionado con el conocimiento científico, también debemos mencionar los aportes de la antropología y sociología puesto que el hombre es el centro de estudio cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el medio le ofrece. Mediante el apoyo que la psicología al proceso llamado enseñanza-aprendizaje llegamos a la concepción constructivista la cual sirve de base al nuevo diseño curricular. Esta información está basada en los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Jean Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Smith y Godman, en lo que respecta al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky, etc. Todos ellos tienen en común el proceso constructivista del aprendizaje en donde se toma en consideración el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los aspectos que conforman la personalidad: motivaciones, intereses, necesidades edad, valores y expectativas inmersos en ellos.

Según Gómez Urquiza(2019) el juego en los entornos virtuales se ha incrementado de manera considerable en la que los docentes hacen uso de las herramientas tecnológica para interactuar con los estudiantes y que estos aprendan mientras juegan de ahí la importancia del propósito de plantear un tipo de juego con un enfoque colaborativo que den la oportunidad al estudiante de adquirir nuevos conocimientos a través de actividades lúdicas que se presentan en los entornos virtuales y le dan la capacidad de ampliar la perspectiva del conocimiento mediante el uso de juegos a través de la tecnología (Hernández-Fernández, 2020). En este trabajo se elaboró un prototipo de juego llamado colega, cuyo objetivo es crear un ambiente lúdico controlado a través de un programa artificial, elaborado por la Universidad Nacional de Colombia.(Domínguez, 2020)

Cabe recalcar que es de vital importancia que se pueda preparar de manera responsable a los futuros profesionales en educación para que se vayan adaptando a esta nueva manera de enseñar aprovechando los recursos tecnológicos para que los estudiantes tengan una manera diferente de asimilar la información y a su vez se cree la cultura informática en las nuevas generaciones (Aswir & Misbah, 2018).

Además, se debe tomar en cuenta el reto que tiene el docente en este siglo XXI donde el mundo globalizado ha hecho muchos cambios especialmente en el campo del conocimiento a lo que el maestro debe estar dispuesto a reestructurar la manera de enseñar adaptadas a las nuevas estrategias implementadas con la firme convicción de mejorar la calidad del aprendizaje, aprovechando las Tics que han mejorado ostensiblemente la manera de enseñar y aprender (Garay & Lillo, 2022) .

En lo que respecta al pensamiento lúdico, podemos manifestar que mediante los juegos se pueden recorrer todas las etapas de un proyecto, analizándolas desde los objetivos y análisis de la situación actual pasando por las distintas ideas, hasta llegar a las soluciones prácticas (Ladino-Calderón & Rincón-Infante, 2022). Además, permite romper las barreras y mejorar la comunicación. generar nuevas ideas visiones y estrategias con respecto al grupo. Esta es una potente herramienta para trabajar el pensamiento innovador y aumentar la creatividad. (Peticarrari & Oliveira Figueiredo, 2022)

Ante esta situación es fundamental la actualización permanente y continua de los docentes de la institución, debido a que la formación en competencias y habilidades tecnológicas son vitales para el correcto uso de información de los tics en los procesos lúdicos formativos (Mercado Borja et al., 2019).

Otros autores afirman que una forma de innovar en los procesos formativos apoyados por los tics ha sido la implementación de los juegos digitales educativos dentro de ellos procesos de enseñanza aprendizaje, tal es el caso de (Boyle, Connolly, & Hainey, 2011), manifiestan que los juegos han tomado un giro trascendental y se han convertido en un potencial para el aprendizaje, el desarrollo de habilidades cambio de actitud y comportamiento del estudiantado. Estos investigadores han realizado un trabajo con el objetivo de evaluar la eficacia de una aplicación de entornos de juegos educativos colaborativos para el aprendizaje (Soler- Cifuentes et al., 2021)

El objetivo de esta revisión es explicar el uso del juego como estrategia pedagógica en los entornos virtuales de aprendizaje, para mejorar la educación y a su vez desarrollar una revisión sistemática de la información encontrada

METODOLOGÍA

Las evidencias científicas han servido para la revisión de los diversos juegos existentes en los entornos virtuales para el aprendizaje en esta investigación que se ha realizado con la modalidad de revisión sistemática donde las muestras que se utilizan para este trabajo están formadas por varios artículos de revistas indexadas, tesis, donde los buscadores de las bases de datos los arrojaron una cantidad específicas de trabajos que nos permitió la correlación con las variables planteadas en este trabajo de investigación (Maldonado-Torres et al., 2018).

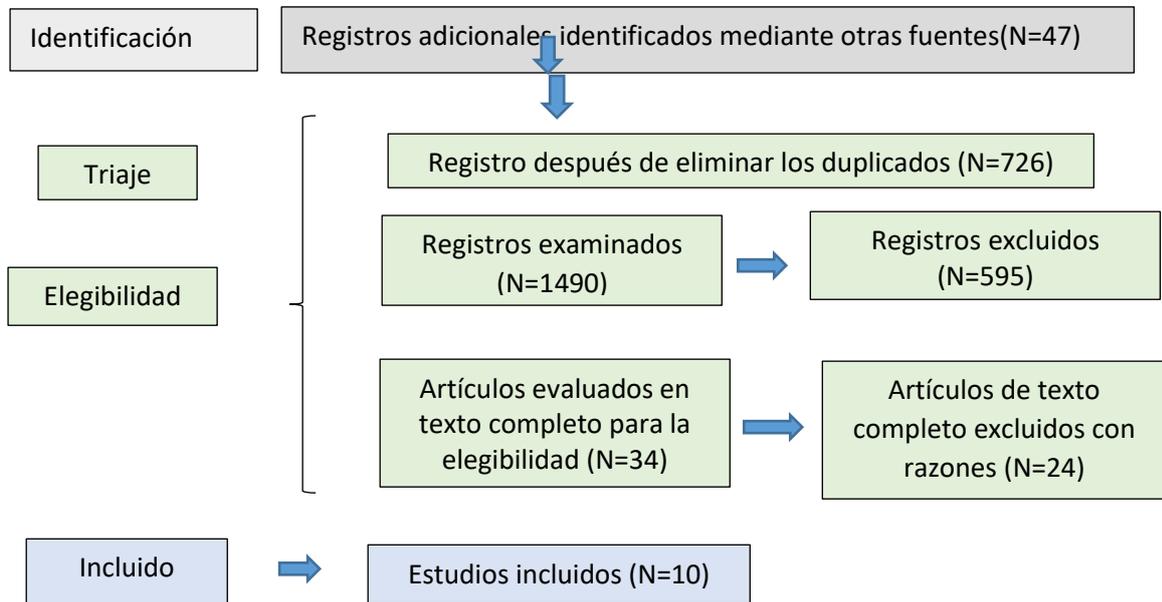
Se realizó un estudio exploratorio a partir de un enfoque cualitativo, por ello se realizaron deducciones a partir del análisis bibliográfico realizado, las que se basaron fundamentalmente en artículos indexados y tesis para describir la importancia de los juegos en los entornos virtuales de aprendizaje (Mercado Borja et al., 2019). A partir de la información recogida sobre la utilización de los juegos para el fortalecimiento de aprendizajes de efectuó una serie de revisiones de los artículos escritos en las revistas indexadas y las tesis, y también se complementa con una información bibliográfica sobre el paradigma Socio crítico y la Investigación acción.(Bernate, 2021)

Para concluir la investigación se realizó una consulta en las diferentes bases de datos como SCOPUS, SCIELO, GOOGLE ACADÉMICO, REDALYC y otras bibliotecas virtuales. Se pudo seleccionar artículos, tesis y otros documentos de gran importancia con las variables encontradas referente al tema. Lo que indica que el presente trabajo es una investigación documental de tipo exploratoria basada en la práctica de los juegos de entornos virtuales de aprendizaje.

Por los antes mencionado se puede afirmar que esta es una investigación cualitativa de tipo exploratoria, donde en este tipo de estudio se aplica procesos de análisis de datos básicos donde se identifican la frecuencia en la cual se presenta el fenómeno de interés y sus características generales (Yalcinalp & Avci, 2019), de acuerdo al análisis cualitativo se fundamentó en la sistematización de los artículos seleccionados y un aporte a la investigación, identificar los juegos de entornos virtuales de aprendizajes, al aporte de estos artículos de investigación relevante.(Yalcinalp & Avci, 2019)

La búsqueda de inicio nos dio un resultado de 2954 artículos

Registros identificados mediante búsqueda de base de datos (N=2954)



Se ha realizado un cuadro para poder clasificar los artículos objeto de este estudio, la clasificación se realiza por año, cita base de dato revista que a continuación detallamos.

Tabla 1. Modificar matriz

Nº	BASE DE DATOS	TÍTULO	OBJETIVO	CITA Y AÑO
1	Redalyc	El aprendizaje basado en modelos mantiene a los alumnos activos y con atención sostenida	El propósito de este trabajo era demostrar que el uso del enfoque ABM unido a una de las enseñanzas de las ciencias por una investigación, otorgue un compromiso activo del estudiante, en la que el alumno elabore un mecanismo de atención y retroalimentación en base a sus propios errores	(Peticarrari – Andre et al., 2022)
2	ProQuest	Pedagogía y Didáctica de la Corporeidad. Una mirada desde la praxis (Pedagogy and Didactics of Corporeality. A look from praxis)	Asumir los retos tecnológicos para mejorar el aprendizaje en el alumnado y a su vez ser innovador en sus técnicas de enseñanzas y pueda estar a la par en los conocimientos tecnológicos con los nativos digitales y lograr que el docente haga un trabajo colaborativo para que el alumnado construya su propio	Bernate, Jayson(2021)
3	Eric	How does educational technology answer challenges? Empirical theoretical studies and public perspectives	El propósito de este trabajo fue dar a conocer los distintos puntos de vista de la sociedad con respecto a la tecnología educativa y es así que presenta a grupos teóricos de la tecnología en la que se emplea un trabajo cualitativo descriptivo. Se usó entrevistas indirectas	(Thaariq, Zahid Zufar At Surahman, Ence 2021)
4	Google Academico	Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje	Plantear un tipo de juego con un enfoque colaborativo que den la oportunidad al estudiante de adquirir nuevos conocimientos a través de actividades lúdicas que se presentan en los entornos virtuales y le dan la capacidad de ampliar la perspectiva del conocimiento mediante el uso de juegos a través de la tecnología	(Álvarez, Santiago - Salazar et al.,2020)

5	Google Académico	Evaluar con juegos. Herramientas y métodos para una evaluación diversificada en la ludificación.	Valorar las asignaturas para que permitan a los maestros una evaluación diversa de las competencias que tienen los alumnos, procurando ir más allá de las simples calificaciones tradicionales, sino que estas puedan formar parte de una evaluación lúdica	Hernández-Fernández, Antoni (2020)
6	Google Académico	Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales: ¿una relación posible?	Poder ser autodidactas ampliando nuestro campo del conocimiento sin intermediarios, podemos acudir a la información a cualquier hora del día, haciendo que las personas adquieran una responsabilidad personal de querer salir adelante y en ese accionar involucrar a los individuos de su entorno a socializar lo aprendido para facilitar	Escofet, Anna(2020)
7	ProQuest	Una propuesta de aprendizaje basado en proyecto con video creación e Internet	Analizar el enfoque en el mundo visual de la internet, en la que el entorno digital, las imágenes y documentos de la red ocupan otro espacio importante para crear y almacenar otro tipo de información desde el punto de vista visual	Domínguez, Javier(2020)
8	Redalyc	Gamificación y aprendizaje basado en juegos en la docencia en Enfermería	Analizar que los juegos utilizados de una manera correcta y adecuada ayudan mucho al docente a desarrollar las habilidades cognitivas del estudiante.	Gómez Urquiza, José Luis(2019)
9	Redalyc	Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje	Potencializar y fomentar la virtualidad, caracterizando los tics más utilizados y establecer si existe correlación entre algunos elementos de la interactividad virtual, con la finalidad de proponer atributos, métricas e indicadores que permitan medir cualitativamente la operatividad en entornos virtuales de aprendizajes	(Mercado Borja, - William Enrique et al.,2019)

10	ProQuest	Diversidad generacional y patrón de uso de Tecnologías de Información y Comunicación	Desarrollar la utilización de los tics en cinco generaciones.	(Garay- Ignacio et al.,2022)
11	Redalyc	Aprendizaje estratégico en la modalidad distancia tradicional: Caracterización de la enseñanza-aprendizaje	Representar los procedimientos educación - aprendizaje usados en formación superior en virtualidad tradicional.	(F.EnaLadino- et al., 2022)
12	Redalyc	Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico	Fomentar el uso de las plataformas digitales como modelos de didácticas en el entorno de aprendizaje académico.	(Macías Arias, Enrique Javier et al., 2020)
13	Redalyc	Enseñar como un "acto de amor" con métodos de enseñanza-aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales	Incentivar a los educadores a fomentar ambientes cálidos usando métodos de aprendizaje no comunes, promoviendo el amor como enseñanza.	(Maldonado -Torres et al., 2018)
14	ProQuest	Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje	Promover el uso de los tics más utilizados y analizar la mutualidad entre elementos ligados a la interactividad virtual.	(Mercado Borja, William Enrique Guarnieri et al., 2019)
15	ProQuest	Didáctica de un taller de modelado y simulación. Experiencia virtual Didactics of modeling and simulation workshop . Virtual experience	Estimar la valoración de un modelo de taller simulado en forma virtual.	(Rodr, Lisaura Walkiria Quijda et al., 2019)
16	Redalyc	Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales	Analizar modelos comparativos de enseñanza con respecto a las buenas practicas docentes relacionadas al entorno virtual.	(Salazar, Véliz Iliana et al., 2021)
17	Google Académico	Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica	Integrar los tics en los procesos de educación en los docentes para que adquieran conocimientos formativos en el uso de las herramientas tecnológicas.	(Sandí Delgado, Juan Carlos Sanz, Cecilia Verónica 2018)
18	ProQuest	Creativity and Emerging Digital Educational Technologies: A Systematic Review	identificar y sintetizar artículos en el campo de la creatividad y la educación relativos al uso de tecnologías y sistemas	(Soler- Cifuentes, Diana Carolina Viancha et al., 2021)

			educativos digitales emergentes	
19	ProQuest	Pnaic's literacy games: contributions and limitations from the teachers' perpectives	Fomentar la comprensión de la importancia del uso de los juegos en la alfabetización	(de Lucca, Tatiana Andrade Fernandes et al., 2022)
20	Scielo	La gamificación para el desarrollo sostenible: estrategia para acortar brechas digitales y propiciar espacios inclusivos	Describir métodos de enseñanza llamados juegos ecológicos (cambios climáticos)	(Luengo Molero, Dilida Anayra Cruz Tamayo,et al.,2022)

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 2. Distribución por año de publicaciones

Año de publicación	Cuenta de año de publicación	%
2018	2	10%
2019	4	20%
2020	5	25%
2021	4	20%
2022	5	25%
Total general	20	100%

Elaboración propia.

La primera búsqueda revela 20 publicaciones de 2018 a 2022, pero como con más cambios en 2018, seguirán 2020, 2021 y 2022.

Tabla 3 Publicaciones por idioma

Lenguaje	Cuenta de año de publicación	%
Español	17	85%
Inglés	3	15%
Total general	20	100%

Elaboración propia

En la segunda etapa se filtró la búsqueda considerando únicamente publicaciones empíricas y se presentaron datos sobre el uso y validación de los instrumentos, lo que resultó en un total de 20 estudios, de los cuales 17 fueron publicados en español (85%) e inglés 3 (15%).

Tabla 4 Publicaciones por base de datos.

Base de datos	Número	%
Scielo	1	5%
Redalyc	7	35%
Eric	1	5%
Google académico	4	20%
ProQuest	7	35%
Total general	20	100%

Elaboración propia

Además, en esta etapa también se consideraron estudios de bases de datos de revistas indexadas con confiabilidad y validez, destacándose los siguientes: Scielo.org, 5%, Google Académico, con 20%; Redalyc. Org. con un 35% , Eric con 5%. Y ProQueste con 35%.

Utilizando las estrategias de búsqueda que dieron 2954 referencias encontradas en las bases de datos usadas dentro de la investigación. Después de observar los registrados y eliminar los duplicados nos quedaron 726 referencias y se eliminaron 1490 referencias que no cumplían los criterios al revisar el título y el resumen, esto se hizo en el primer paso (Rodr et al., 2022). Siguiendo con el proceso se leyeron 38 referencias seleccionadas para confirmar la elegibilidad, esto se hizo como segundo paso (Escofet, 2020). La figura muestra un diagrama de flujo del proceso de selección (Thaariq & Surahman, 2021).

Es por eso que posteriormente se hizo un proceso de lectura más rigurosa en la que se excluyó 24 artículos por lo que solo incluimos 10 artículos para la elaboración de este trabajo

Entre los diversos tipos de enseñanza activa está el aprendizaje basado en modelos (ABM). Existen diversos estudios neurocientíficos que demostrado la conexión que existe entre el cerebro y el ABM, lo relacionado al error, atención y el compromiso activo que hay al momento de aprender. Mas sin embargo no existe ningún estudio científico que manifieste la relación existente entre estos tres últimos con el ABM. El propósito de este trabajo era demostrar que el uso del enfoque ABM unido a una de las enseñanzas de las ciencias por una investigación, otorgue un compromiso activo del estudiante, en la que el alumno elabore un mecanismo de atención y retroalimentación en base a sus propios errores. Se verificaron todos estos parámetros y se concluyó que el ABM conjuntamente ligado a la enseñanza investigativa, promueve el compromiso activo desencadenando la atención sostenida y la revisión y el error tienen un papel fundamental en este proceso,

manteniendo a los estudiantes inmersos en la solución y elaboración de sus deberes (citado por Peticarrari, Andre Oliveira Figueiredo, Aline,2022)

El trabajo realizado en este artículo científico hace énfasis a los cambios pedagógicos que debe asumir el docente en este siglo XXI, en la que el mundo digital globalizado a logrado un alto alcance, y que los maestros deben asumir los retos tecnológicos para mejorar el aprendizaje en el alumnado y a su vez ser innovador en sus técnicas de enseñanzas y pueda estar a la par en los conocimientos tecnológicos con los nativos digitales y lograr que el docente haga un trabajo colaborativo para que el alumnado construya su propio conocimiento dando paso que el docente haga un aporte significativo en los procesos de enseñanza - aprendizaje.(citado por Bernate- Jayson,2021)

Este trabajo pone de manifiesto que la tecnología educativa es parte de una materia que se basa específicamente a la educación. Esta tecnología tiene beneficios que son significativos refiriéndose al campo de la educación, pero existen personas que no comprenden que significa la tecnología en el campo educativo y esto se pone de manifiesto desde el punto de vista social en la que el propósito de este trabajo fue dar a conocer los distintos puntos de vista de la sociedad con respecto a la tecnología educativa y es así que presenta a grupos teóricos de la tecnología en la que se emplea un trabajo cualitativo descriptivo. Se usó entrevistas indirectas. Participaron 6 integrantes distintos del grupo científico, además se revisó textos de la cual se tomó 6 artículos de tres revistas distintas. Mediante los resultados se obtuvo un concepto separado para la tecnología educativa y se manifiesta que se la puede utilizar como una referencia distinta para mejorar la calidad de la tecnología en la educación. (citado por Thariq, Zahid Zufar At Surahman, Ence,2021).

El propósito de este trabajo es de plantear un tipo de juego con un enfoque colaborativo que den la oportunidad al estudiante de adquirir nuevos conocimientos a través de actividades lúdicas que se presentan en los entornos virtuales y le dan la capacidad de ampliar la perspectiva del conocimiento mediante el uso de juegos a través de la tecnología.En este trabajo se elaboró un protipo de juego llamado colega, cuyo objetivo es crear un ambiente lúdico controlado a través de un programa artificial, elaborado por la universidad nacional de Colombia.(citado por Álvarez- Salazar et al.,2020)

En esta investigación se muestran algunas herramientas metodológicas sobre la evaluación a través de actividades y herramientas lúdicas, Se defenderá las dinámicas y diferentes elementos que son propios de la parte lúdica para de esta manera poner un mayor énfasis a la diversidad en la evaluación. Para tal caso se pone a manera de ejemplo como se logra una evaluación completa del alumnado mediante la combinación de los sistemas de respuesta a cuestionarios como kahoot, socrative, etc. El aprendizaje basado en juegos colaborativos, retos, presentaciones orales y pequeños proyectos, que utilicen sistemas de puntuación, reconocimientos, que puedan pasar las valoraciones de las asignaturas para que permitan a los maestros una evaluación diversa de las competencias que tienen los alumnos, procurando ir más allá de las simples calificaciones tradicionales, sino que estas puedan formar parte de una evaluación lúdica. (citado Hernández-Fernández et al.,2020)

En la actualidad el uso de la tecnología asociado a la tecnología ha abierto un gran campo en el área de la información y el conocimiento en la que sin importar el lugar y distancia las personas pueden interconectarse y compartir los puntos de vistas para socializar la información mediante la tecnología. En estos tiempos tenemos la oportunidad de auto educarnos, de poder ser autodidactas ampliando nuestro campo del conocimiento sin intermediarios, podemos acudir a la información a cualquier hora del día, haciendo que las personas adquieran una responsabilidad personal de querer salir adelante y en ese accionar involucrar a los individuos de su entorno a socializar lo aprendido para facilitar el aprendizaje y estar a la altura de cualquier persona que tiene la voluntad de superarse dentro de una sala de clases o fuera de ella.(Citado por Escofet, Anna,2020)

Este trabajo está enfocado en el mundo visual de la internet, en la que el entorno digital, las imágenes y documentos de la red ocupan otro espacio importante para crear y almacenar otro tipo de información desde el punto de vista visual. Es por eso que esta investigación se la ha aplicado en aspectos artísticos que combinan la video creación con las imágenes de otros lugares a través de la tecnología provenientes del Street view de Google con un aspecto importante de aprendizaje basado en proyectos y dimensionar el carácter de relevancia que tiene este proceso en el aspecto tecnológico y las imágenes para de esa manera crear un aprendizaje lúdico asociando lo visual con la realidad. Este juego tiene como objetivo el pensar, ser críticos, y mantener una identidad genuina tal

como se aprecian los objetos en una pantalla, es decir que el estudiante juegue con las imágenes dándole un toque real e inferencial. (Citado por Domínguez, Javier,2020)

El uso de juegos en los entornos de aprendizajes se ha hecho cada vez más importante y a su vez más frecuente. Se ha tenido la percepción de que el juego es solo para distraerse o entretenerse, pero ese concepto ha ido cambiando y mucho más ahora con el uso de herramientas tecnológicas que han ido cambiando ese sentido y en estos tiempos en que la tecnología a revolucionado y las herramientas tecnológicas están al alcance de todos se ha analizado que estos juegos utilizados de una manera correcta y adecuada ayudan mucho al docente a desarrollar las habilidades cognitivas del estudiante. Este trabajo manifiesta que existen dos tipos de utilización de los juegos en el aprendizaje. El primero es el aprendizaje basado en juegos, que se refiere a utilizar juegos para activar el aprendizaje y la segunda es la gamificación cuyo objetivo es usar elementos de un juego para crear experiencias de aprendizaje el cual contiene elementos lúdicos que al ser planteadas y utilizando las metodologías, se transforman en propuestas óptimas y a su vez incentivan la manera de aprender de los estudiantes. Este proyecto se concluye con ejemplos de experiencias alcanzadas en las enseñanzas de la tierra a través de los años. (Citado Gómez -Urquiza.,2019)

El siguiente trabajo presenta a la interactividad educativa en la plataforma virtual, con el objetivo de potencializar y fomentar la virtualidad, además es caracterizar los tics más utilizadas y establecer si existe correlación entre algunos elementos de la interactividad virtual, con la finalidad de proponer atributos, métricas e indicadores que permitan medir cualitativamente la operatividad en entornos virtuales de aprendizajes. Se realizó un estudio descriptivo que analizó el uso y la aplicación de las tics en el e-learning en dos programas con dos distintas universidades. Se analiza la necesidad de repensar la evaluación y de un seguimiento de la interactividad, para proporcionar aportes metodológicos que generen un mejoramiento en dicho proceso y favorecer la interacción social en un entorno virtual de aprendizaje. En este trabajo se concluye que algunos entornos virtuales no agregan herramientas de seguimiento para potenciar el desarrollo de procesos de interactividad para lo que conforman la comunidad educativa (Citado por Mercado-Guarnieri et al.,2019)

Los entornos virtuales en el campo de la educación se han expandido de manera considerable, se trata de abrir nuevos escenarios de aprendizajes que tratan de optimizar los contenidos académicos. Las plataformas virtuales han revolucionado las practicas pedagógicas en lo que se utilizan cada vez más las herramientas tecnológicas innovadoras que sirven de mucha ayuda para el aprendizaje del estudiante. El propósito de esta investigación es aplicar las herramientas tecnológicas a la educación especialmente a los entornos nuevos de aprendizaje. A raíz de la pandemia se evidencio que el aprendizaje no ocurre en el salón de clases, sino que también se puede aprender fuera de ella, esto se debe al desarrollo de las múltiples herramientas tecnológicas que se han incorporado en el proceso de aprendizaje, estas herramientas como son Moodle, redes sociales, el uso de Whatsaap y el correo electrónico, se han utilizado el empleo de estas para los docentes y estudiantes para utilizarlas en el contexto educativo.(citado Macías-Lopez et al.,2020)

Este trabajo indica la importancia de la aplicación de las herramientas tecnológicas como parte de las Tics dirigida a los docentes y estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo, y a su vez para ayudar al docente a desenvolverse dentro de las aulas para que el beneficio no solo esté dirigido al estudiante sino también que el docente se perfeccione en el manejo de las tics y de esta manera se alfabetiza al estudiante que no conoce o maneja poco las herramientas tecnológicas erradicando de manera cautelosa el analfabetismo informático. En este trabajo se utilizó el método de investigación descriptivo-exploratorio para darle el manejo adecuado de la información. (Citado por Aswir Misbah, Hasanul,2018)

CONCLUSIONES

Los procesos de juegos como estrategia en los entornos virtuales deben de servir para motivar a los estudiantes a que se involucren en cada situación innovadora que se proyecte a que ellos las asuman y se ponga de manifiesto que el docente siempre quiere la mejora en el aprendizaje investigando la mejor manera para que la información llegue en forma correcta y adecuada y si dentro del proceso está rediseñar juegos para que el conocimiento se expanda, se debe dar la apertura necesaria para ayudar a la diseminación del conocimiento aprovechando los recursos tecnológicos (Yalcinalp & Avci, 2019).

Siempre que se piense en realizar algún cambio lo debemos de asumir como algo innovador y saber que como docentes todos los días aprendemos, cada avance que hagamos debemos de

tomarlo como un reto fortalecedor de competencias y capacidades con la mira puesta en el aprendizaje de nuestros educandos (Álvarez et al., 2020).

REFERENCIAS

- Álvarez, S., Salazar, O. M., & Ovalle, D. A. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formación Universitaria*, 13(5), 87–102. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000500087>
- Aswir, & Misbah, H. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3%0Aht>
- Bernate, J. (2021). Pedagogía y Didáctica de la Corporeidad. Una mirada desde la praxis (Pedagogy and Didactics of Corporeality. A look from praxis). *Retos*, 42, 27–36. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86667>
- Domínguez, J. (2020). El fenómeno de la mirada y el concepto de lugar. Una propuesta de aprendizaje basado en proyecto con videocreación e Internet. *Eari. Educación Artística. Revista De Investigación*, 11, 97. <https://doi.org/10.7203/eari.11.17095>
- Escofet, A. (2020). *Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales : ¿ una relación posible ?*
- Garay, I. S., & Lillo, E. S. (2022). *Diversidad generacional y patrón de uso de Tecnologías de Información y Comunicación*. 70–87. <https://doi.org/10.17013/risti.47.70>
- Hernández-Fernández, A. (2020). Evaluar con juegos. Herramientas y métodos para una evaluación diversificada en la ludificación. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 107–118. <https://es.wikipedia.org/wiki/>
- Ladino-Calderón, F. M., & Rincón-Infante, S. M. (2022). Aprendizaje estratégico en la modalidad distancia tradicional: Caracterización de la enseñanza-aprendizaje. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–16. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.10>
- Macías Arias, E. J., López Pinargote, J. A., Ramos León, G. T., & Lozada Armendáriz, F. E. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *ReHuSo: Revista de Ciencias*

- Humanísticas y Sociales*, 5(3), 62–69. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.2603>
- Maldonado-Torres, S., Araujo, V., & Rondon, O. (2018). Enseñar como un “acto de amor” con métodos de enseñanza- aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales. *Revista Electronica Educare*, 22(3), 1–12.
- Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G., & Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63–99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>
- Perticarrari, A., & Oliveira Figueiredo, A. (2022). El aprendizaje basado en modelos mantiene a los alumnos activos y con atención sostenida. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 19(3).
https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2022.v19.i3.3102
- Rodr, L. W., Quijda, L., & Garc, S. M. (2022). *Didáctica de un taller de modelado y simulación . Experiencia virtual Didactics of modeling and simulation workshop . Virtual experience*. 30, 482–496.
- Salazar, V., Iliana, M., Marfileño, G., Eugenia, V., Iliana, M., Salazar, V., Eugenia, V., & Marfileño, G. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales Teaching models on good teaching practices in virtual classrooms Abstract : *Apertura*, 13, 150–165.
- Sandí Delgado, J. C., & Sanz, C. V. (2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 93–121.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1225>
- Silva Calpa, A. C., & Martínez Delgado, D. G. (2017). Influencia del Smartphone en los procesos de aprendizaje y enseñanza. *Suma de Negocios*, 8(17), 11–18.
<https://doi.org/10.1016/j.sumneg.2017.01.001>
- Soler- Cifuentes, D. C., Viancha- Rincón, E. L., Mahecha- Escobar, J. C., & Conejo- Carrasco, F. (2021). El El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica En Educación y Pedagogía*, 5(9), 68–82. <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>
- Thaariq, Z. Z. A., & Surahman, E. (2021). How does educational technology answer challenges? Empirical theoretical studies and public perspectives. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(3), 474–482.

<https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.19598>

Yalcinalp, S., & Avcı, Ü. (2019). Creativity and Emerging Digital Educational Technologies: A Systematic Review. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 18(3), 25–45.

INGLES

<https://www.deepl.com/es/translator/q/en/app/es/aplicaci%C3%B3n/3608b490>