

## **Percepciones de los futuros docentes sobre las habilidades y competencias adquiridas con un videojuego sobre Educación Ambiental**

Mónica Herrero, M<sup>a</sup> Esther del Moral y Antonio Torralba Burrial

Universidad de Oviedo, España.

### **Resumen**

El Aprendizaje Basado en Juegos Digitales (ABJD) busca facilitar los procesos de aprendizaje mediante el uso de videojuegos o juegos digitales serios, de forma que el alumno/jugador adquiriera habilidades y competencias diversas mediante escenarios que potencian aspectos lúdicos. El ABJD se orienta a la resolución de problemas mediante la consecución de retos y combina las oportunidades que ofrecen los contextos no formales para el aprendizaje formal.

Sin embargo, desde una perspectiva formativa y didáctica se precisa mostrar evidencias sobre la contribución de los videojuegos al incremento competencial de los estudiantes, y valorar cómo pueden convertirse estas herramientas lúdicas en recursos educativos innovadores para incorporarse al aula. De ahí que inicialmente deban analizarse sus potencialidades, considerando en qué medida responden a determinados objetivos curriculares, tanto conceptuales, procedimentales como actitudinales, al tiempo que se identifica la pertinencia del tratamiento de las temáticas abordadas. Para posteriormente diseñar una intervención didáctica coherente que los integre, donde se establezca a priori el papel del docente y se contemple una fórmula de evaluación que permita constatar los logros de los estudiantes en términos de aprendizaje.

Este estudio se centra en:

- 1) Describir el proceso de implementación didáctica del videojuego en línea "Alto a los desastres" —de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), orientado a la concienciación socio-medioambiental— en tres asignaturas que abordan la Educación Ambiental, en dos Grados (Maestro en Educación Primaria e Infantil) y en el Máster en Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria, durante dos cursos.
- 2) Evaluar la percepción de los estudiantes —con un cuestionario al concluir la experiencia— sobre la utilidad didáctica de los videojuegos para la enseñanza de Educación Ambiental y sobre las habilidades y competencias que consideran haber adquirido con su uso.

ACTAS de las Jornadas Virtuales de Colaboración y Formación: Virtual USATIC 2018, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC [Recurso Digital] / Ana Isabel Allueva Pinilla, José Luis Alejandro Marco (coord.)- Zaragoza : Universidad de Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018

224 p.

ISBN: 978-84-17633-47-9

1. Congresos y asambleas 2. Innovaciones educativas 3. Tecnología educativa 4. Enseñanza superior- Enseñanza asistida por ordenador 5. Internet en la enseñanza

ALLUEVA PINILLA, Ana Isabel, Coordinadora

ALEJANDRE MARCO, José Luis, Coordinador

© Los autores

© Actas de las Jornadas Virtuales de Colaboración y Formación Virtual USATIC 2018, Ubicuo y Social: aprendizaje con TIC

© De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza  
(Vicerrectorado de Cultura y Proyección Social)  
1.ª edición, 2019

ISBN: 978-84-17633-47-9

Editado por Prensas de la Universidad de Zaragoza

Las opiniones expresadas en cada capítulo de esta obra junto con su contenido son propiedad y responsabilidad de su autor o autores.

Los coordinadores de esta obra y la editorial Prensas de la Universidad de Zaragoza no se responsabilizan de sus contenidos, ni de su distribución fuera del canal establecido por la editorial.