

Efectos del uso de juegos educativos virtuales en el grado de transición en un Instituto en Córdoba, Colombia

Effects of the use of virtual educational games on the transition grade in a high school in Cordoba, Colombia

Mag. Dulis Urbano Méndez – Mag. Selvita María Martínez Ricardo
Instituto Educativo La Esperanza-Colombia.

RESUMEN

Las transformaciones del mundo moderno han conllevado también diferentes formas en la manera en que el estudiantado aprende y el profesorado enseña. Sin embargo, pese a haber habido profundos cambios, aún persiste en muchos casos una reticencia o rechazo a incorporar juegos educativos virtuales como estrategia para promover el desempeño de los y las estudiantes. En esta investigación, se propuso evaluar la efectividad de la implementación de los juegos virtuales como una estrategia de enseñanza. Para ello, se llevó a cabo una investigación aplicada, no experimental, transversal, descriptiva y cualitativa, en la que se analizaron a través de entrevistas y observaciones los resultados de la implementación de juegos educativos virtuales en el nivel preescolar. Los resultados indican que estos juegos promueven la atención, motivación e interés del alumnado, fortaleciendo así el aprendizaje de transición.

PALABRAS CLAVE: juegos educativos virtuales; estrategias didácticas; aprendizaje; preescolar.

ABSTRACT

The transformations of the modern world have also led to different ways for students learn and teachers teach. However, despite profound changes, there is still in many cases a reluctance or rejection to incorporate virtual educational games as a strategy to promote student performance. In this research, we proposed to evaluate the effectiveness of the implementation of virtual games as a teaching strategy. For this purpose, an applied, non-experimental, cross-sectional, descriptive, and qualitative research was carried out, in which the results of the implementation of virtual educational games at the preschool level were analyzed through interviews and observations. The results indicate that virtual educational games promote students' attention, motivation, and interest, thus strengthening transitional learning.

KEYWORDS: virtual educational games; didactic strategies; learning; preschool.

Introducción

Con el devenir de los acontecimientos vinculados a la pandemia de la COVID, se empezaron a acelerar procesos vinculados a las transformaciones educativas. Entre las más relevantes, se puede destacar claramente la paulatina pero constante incorporación de todo tipo de tecnologías de la información a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este marco supuso la incorporación forzosa de muchos recursos que, históricamente, estuvieron segmentados solo en la llamada educación a distancia. En el caso particular del Instituto Educativo la Esperanza, Córdoba, Colombia, para poder hacer frente a las necesidades educativas del estudiantado de nivel inicial, se hicieron pertinentes propuestas pedagógicas que permitieran llevar a cabo no solo actividades de forma asincrónica, sino también la retroalimentación, evaluación y mejora de estas.

De esa forma, se empezó con la implementación de plataformas educativas que permitieran comunicación entre docentes, alumnos y acudientes, para poder así sostener las prácticas educativas. No obstante, estas opciones fueron implementadas desde la emergencia, y quedó claro que la mera comunicación asincrónica no resultaba suficiente para dar respuesta, lo que resultó en una importante falta de interés, apatía y motivación en el alumnado.

A raíz de dicha experiencia, se propuso desde un conjunto de docentes y la directiva institucional, la posibilidad de implementar para la actividad ya normalizada, una plataforma con juegos educativos virtuales, que facilitara el desarrollo de la motivación del parvulario a través de interfaces y actividades que, además de resultarles familiares, estuvieran diseñadas conscientemente para captar su interés.

Así empezó la implementación de la plataforma Liveworksheets, con una amplia propuesta de actividades lúdicas programadas, entre otros públicos, para el alumnado del nivel inicial. Esta implementación, que arrancó de forma experimental en el año 2021 con algunas breves incursiones del equipo docente, empezó a lentamente llamar la atención de la comunidad educativa de nivel inicial en especial.

A partir de esta situación, surge nuestro interés en probar con esta plataforma la planificación y ejecución de actividades educativas basados en juegos virtuales. En el marco de esta investigación, se considera oportuna la posibilidad de evaluar los resultados de la implementación de esta en un período determinado, tomando como referencia las voces de docentes, un directivo y miembros del gabinete psicopedagógico; dado que todos estos actores trabajan de forma activa y constante en la supervisión de los cursos.

En la era digital, los juegos educativos han emergido como herramientas poderosas para fomentar el aprendizaje interactivo y motivar al alumnado. Este breve estado del arte examina diversos trabajos académicos e investigaciones que exploran el papel de los juegos educativos en diferentes contextos educativos.

El trabajo denominado "Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar" (Franco-Mariscal & Sánchez,

2019) fue llevado a cabo en España. Propuso un enfoque innovador centrado en juegos educativos, especialmente los "task involving play" (TIPs), para mejorar el aprendizaje de geometría en la educación primaria. El objetivo principal fue comparar la eficacia de esta metodología con las tareas tradicionales. La metodología empleada incluyó la implementación de juegos educativos en el aula y la evaluación mediante análisis cualitativo y cuantitativo. Los resultados obtenidos revelaron diferencias estadísticamente significativas en quienes usaron los juegos, destacando un notable avance en la identificación de polígonos por parte de estudiantes.

De otra parte, y también en el ámbito español, se destaca la investigación de (Gómez & Barujel, 2017) la cual resalta la baja participación del profesorado español en la creación de videojuegos educativos, evidenciando una preferencia por el uso de materiales didácticos preexistentes. El objetivo fue analizar las prácticas actuales y sus actitudes hacia la creación de recursos educativos digitales. La investigación destaca la necesidad de promover el desarrollo de habilidades en la creación de materiales por su parte, sugiriendo que esto puede mejorar la calidad y la relevancia de los recursos educativos utilizados en el aula.

Por otro lado, en territorio mexicano, se menciona "El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu" (Ahijado, Nicolás, & Alonso, 2017). Esta propuesta abogó por la integración de videojuegos en la educación musical, centrándose en la utilización de E-Adventure y Muvizu como herramientas pedagógicas. El objetivo principal fue explorar cómo los videojuegos pueden ser efectivos para fomentar la interacción y participación de los estudiantes en el ámbito musical. La metodología competencial se implementó para desarrollar habilidades reflexivas y críticas. Los resultados indicaron que el uso de videojuegos en el aula de música puede ser beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un mayor compromiso y participación del estudiantado.

En Costa Rica, se encontró "Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura" de (Herrera, 2017): Este análisis, realizado en la Universidad de Costa Rica, se centró en la necesidad de trascender las metodologías tradicionales de enseñanza. La investigación propone la implementación de juegos didácticos como una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio revisó la literatura existente, destacando cómo la introducción de juegos educativos puede contribuir significativamente a la participación activa de alumnos, fomentando un aprendizaje más interactivo y significativo.

El trabajo también mexicano titulado "Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española" de (Grande de Prado, 2017) es una revisión bibliográfica que examina los beneficios educativos asociados con los videojuegos. Se resalta la mejora de competencias digitales y diversas habilidades, así como la importancia fundamental de la motivación en el proceso de aprendizaje. El estudio señala ejemplos de juegos comerciales populares como casos de aplicaciones exitosas. Al explorar la literatura española, se proporciona una visión integral de cómo los videojuegos pueden ser recursos educativos valiosos.

Este compendio de investigaciones subraya la diversidad de enfoques y los resultados positivos asociados con el uso de juegos educativos en el ámbito educativo. Al reunir perspectivas de diferentes regiones, las investigaciones resaltan la importancia global de incorporar estrategias innovadoras basadas en juegos para mejorar la experiencia educativa y promover un aprendizaje más efectivo y motivador.

Los juegos educativos han tomado gran relevancia en los últimos años en Colombia como herramienta para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Algunos trabajos destacados al respecto son, por ejemplo, el de Osorio et al. (Osorio, Zapico, Michigan, & Sánchez, 2018) que llevaron a cabo la investigación "Aventura Matemática" con el propósito de desarrollar un videojuego educativo dirigido a enseñar conceptos básicos de matemáticas a niños de primaria. El objetivo central de la investigación acción educativa fue evaluar la eficacia del videojuego para mejorar tanto el desempeño como la motivación del estudiantado en el aprendizaje de matemáticas. La metodología incluyó el diseño y desarrollo del videojuego, seguido de su implementación en un grupo experimental, mientras que un grupo de control recibió instrucción tradicional. La evaluación se basó en pruebas cuantitativas y cualitativas antes y después de la intervención, así como en observaciones y entrevistas. Los resultados revelaron una mejora significativa en el desempeño y la motivación de quienes utilizaron el videojuego, sugiriendo que esta metodología puede ser efectiva para el aprendizaje de conceptos matemáticos en el nivel de primaria.

(Rodríguez & Sánchez, 2020) contribuyeron con el estudio "Expedición Botánica", un juego de rol diseñado para enseñar biología en secundaria. El objetivo principal fue evaluar el impacto del juego en el interés y la retención de conceptos biológicos por parte del estudiantado. La metodología implicó el diseño y la implementación del juego en un entorno educativo, seguido de la recolección de datos mediante observaciones y evaluaciones antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron un incremento notable en su interés por la biología, así como una mejora en la retención de los conceptos enseñados. Este enfoque de gamificación demostró ser efectivo para hacer que el aprendizaje de la biología sea más atractivo y memorable.

(Areiza, 2021) llevó a cabo la investigación "Desafío Histórico" con el objetivo de implementar un videojuego educativo para la enseñanza de la historia colombiana. La finalidad era evaluar cómo el uso de este juego podría afectar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje histórico. La metodología incluyó la implementación del juego en un entorno educativo real, con la recolección de datos a través de observaciones y evaluaciones. Los resultados indicaron un aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje histórico cuando se utilizó el videojuego, resaltando así su potencial para transformar positivamente la experiencia educativa.

(Molina & y Torres, 2019) desarrollaron el juego en línea "Lingüística Divertida" con el objetivo de mejorar las competencias comunicativas en inglés. La investigación buscaba evaluar el progreso en vocabulario y uso del inglés a través de la implementación de este juego. La metodología comprendió el diseño y desarrollo del juego, seguido de su implementación en un entorno educativo. Los datos se recopilaban a través de pruebas antes y después de la intervención. Los resultados

revelaron un progreso significativo en el vocabulario y el uso del inglés por parte del alumnado, destacando la efectividad de la gamificación en la mejora de las competencias lingüísticas.

(Gómez & Rodríguez, 2021) aportaron al campo educativo con el videojuego "Mi Cuerpo Saludable", diseñado para promover hábitos de vida saludable en niños. El objetivo principal de la investigación fue evaluar cómo este juego podría influir en el conocimiento y la adopción de comportamientos saludables por parte del estudiantado. La metodología incluyó el desarrollo y la implementación del videojuego, seguido de la recolección de datos a través de observaciones y evaluaciones. Los resultados demostraron un incremento significativo en el conocimiento y la adopción de comportamientos saludables entre quienes participaron en el juego, resaltando así su capacidad para ser una herramienta efectiva en la promoción de estilos de vida saludables desde una edad temprana.

En conclusión, los juegos educativos desarrollados en Colombia han demostrado ser herramientas útiles y efectivas para mejorar diversos procesos de aprendizaje en diferentes áreas de conocimiento y niveles educativos. No obstante, también se deduce que se requieren más investigaciones para aprovechar todo su potencial.

Metodología

En lo que refiere al tipo de investigación, esta es, en primera instancia, del tipo aplicada (Sampieri, 2006), su objetivo principal es abordar problemas específicos o mejorar situaciones prácticas. En este caso, la implementación de juegos educativos virtuales se realizó con la intención de impactar directamente en la atención e interés de estudiantes de nivel inicial. Por la profundización del objeto de estudio, se trató de una investigación del tipo descriptiva-explicativa. Además, resultó también una investigación del tipo transversal (Cairampoma, 2015). Finalmente, con relación al tratamiento que recibirán los datos, se trata de una del tipo cualitativa (Cairampoma, 2015).

Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico e intencionado, a partir del cual se definió una muestra de N=6 actores de la comunidad educativa. De estos, 1 fue el director de la institución, 2 integrantes del equipo psicopedagógico y 3 docentes de nivel inicial, quienes implementaron la plataforma de juegos educativos virtuales en la Institución educativa.

Para la recolección de datos, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas, que fueron mediadas por un consentimiento informado para dar cumplimiento con lo estipulado por el protocolo de investigación con personas de Helsinki (1964). Para la construcción particular de la entrevista ya señalada, se generó una lista de 9 preguntas, que se dividieron en tres por cada una de tres dimensiones, a saber: Efectos sobre la atención y motivación; Efectos sobre el cumplimiento de tareas en clase y en casa; Efectos sobre el desempeño. Se seleccionó a las personas informantes dado que implementaron y participaron en la implementación de la plataforma educativa de juegos educativos virtuales, y además decidieron seguir de cerca el proceso.

Para el análisis de los datos obtenidos de estas entrevistas, se llevó a cabo un análisis temático a partir de los ejes planteados en su diseño, luego se triangularon los datos obtenidos de todas las personas participantes.

Resultados

Para la descripción de los resultados de las entrevistas, se plantea la Tabla 1 en la que se realiza la triangulación de las respuestas de quienes fueron entrevistados, en función de cada uno de los ejes.

Tabla 1.
Triangulación de las síntesis de las respuestas de cada actor con relación a las tres dimensiones evaluadas en las entrevistas

Actor/Pregunta	Efectos sobre la atención y motivación	Efectos sobre el cumplimiento de tareas en clase y en casa	Efectos sobre el desempeño
<i>Directivo I</i>	Buena	Mejora en el cumplimiento	Mejor desempeño
<i>Docente I</i>	Buena	Mejora en el cumplimiento	Mejor desempeño
<i>Docente II</i>	Mediocre	Mejora en el cumplimiento	Mejor desempeño
<i>Miembro gabinete I</i>	Buena	Mejora en el cumplimiento	Mejor desempeño
<i>Miembro gabinete II</i>	Buena	Mejora en el cumplimiento	Mejor desempeño

Fuente: propia en base a entrevistas

En cuanto a lo observado en la primera dimensión, de atención y motivación, hay un acuerdo entre 4 de las 5 cinco personas entrevistadas con relación a los aspectos positivos de la motivación. En primer lugar, la posibilidad de llevar a cabo actividades que involucran la motricidad, aunque pueden trabajar de forma sentada o incluso en su casa en un lugar estático, los insta a involucrarse más con las propuestas educativas. Esto es consistente con la revisión bibliométrica llevada a cabo por (Campos Soto, Navas-Parejo, & Moreno Guerrero, 2020) donde se sostiene que los juegos en general, y hoy día más los virtuales en particular, son una excelente herramienta para el desarrollo de la atención y motivación en preescolares e incluso de nivel primario. La familiaridad de este tipo de actividades radica, de acuerdo con los autores, no tanto en el juego en sí (hay muchos y de tipos distintos), sino con el hecho de que ya están acostumbrados a los estímulos mediados por pantalla. Además, este tipo de juegos se basan en una actitud propia de la edad, que es la curiosidad.

De acuerdo con (Flores-Silva & Comejo-Aparicio, 2022), el juego educativo virtual tiene los beneficios del juego educativo tradicional, que se basan en un diseño que estimula y llama la atención de niños y niñas, y la interactividad y posibilidades de la plataforma virtual (como es el juego en línea, jugar con estudiantes de otras aulas, usar la geolocalización para esconder y encontrar objetos), es decir, es una ampliación de las posibilidades de desarrollar la curiosidad con herramientas nuevas. De esta forma, es esperable lo encontrado en los resultados, que señalan cómo la curiosidad y motivación han aumentado en gran medida y se ven resultados palpables con relación a ello. Ahora bien, es necesario también destacar la experiencia de la Segunda Docente Entrevistada, donde relata que, si bien es cierto que hay un aumento de la motivación y la curiosidad, no es un fenómeno que sea general, sino que se repite lo que muchas veces sucede que solo un grupo del alumnado es captado por la actividad, mientras que otra parte de este no siente motivación alguna.

Como señalan (Martínez Paiva & Ortíz Vilcapaza, 2021), el involucramiento de párvulos de esta edad en actividades ya sea lúdicas o académicas, está directamente marcada por su motivación. A diferencia del alumnado de grados superiores, que son capaces de planificar y llevar a cabo actividades, aunque no estén motivados para ello, en este tipo de estudiantes la actividad se llevará a cabo si hay una motivación de fondo. La motivación más general suele ser la curiosidad, que en el caso de esta docente considera se cumplió sólo con una parcialidad de su grupo. Esto, de todas maneras, es esperable puesto que como señalan (Ocaña & Barragán, 2020) es muy raro que se pueda captar realmente la atención de todo el estudiantado.

Ya el hecho de que haya una mejora generalizada es un muy buen indicio sobre la eficacia de la implementación de los juegos educativos virtuales. Por otro lado, al referirse a los desafíos que supuso la implementación de este tipo de juegos para ser empleados como estrategias, fundamentalmente se señalaron dos:

El primero de ellos, vinculado a establecer un marco de reglas y conducta con relación al juego, para que sea entendido como lo que es, una actividad lúdica pero siempre educativa, y regulada de la misma forma que otras actividades que se llevan a cabo.

El segundo, fue la adaptación pedagógica, es decir, transformar las maneras de enseñar y explicar para que sean acordes al soporte en el cual se llevan a cabo las actividades. Estas dificultades, son las esperables de acuerdo con Mendoza y Bermúdez (2021), quienes al revisar los principales obstáculos que impone la gamificación educativa, destacan como uno de los más importantes la definición de límites y cómo el docente a cargo debe realmente cambiar su manera de plantear los contenidos alrededor de los juegos, dado que replicar un enfoque tradicional no resulta adecuado.

Al ahondar en la segunda dimensión, la del cumplimiento de tareas en clase y en casa, se encontró que en todos los casos se destaca un mayor compromiso con todas las actividades, tanto aquellas propuestas en el entorno del aula, así como las que se plantearon para hacer en las casas de los estudiantes. Como señalan (Saraiva, Pontes, Santos, & Sá, 2021), esto sucede porque el compromiso con la tarea, que como ya señalamos está asociado a la motivación en estos niños, se debe a la curiosidad y la

diversión que les genera este tipo de actividades. Es decir, dado que se divierten, juegan, y al jugar, se divierten, lo que genera un ciclo de cumplimiento asociado a la expectativa por el juego mismo.

En esta misma dimensión, otro aspecto que se destaca como positivo es el de la posibilidad de tener una evaluación con relación a los juegos mismos. En todos los casos, se cuenta con retroalimentación ya sea del tipo inmediata o mediata. En el caso de la mediata, la retroalimentación va acompañada además de pistas o ideas de cómo mejorar el desempeño, buscando siempre mantener la atención y motivación en la tarea. En el caso de la retroalimentación mediata, funciona como una herramienta para observar en qué puntos o momentos se generan las dificultades a la hora de llevar a cabo las tareas. Como señalan Cruz-García et al. (2021), estas características de los juegos educativos son una de sus partes fundamentales que les permite ser integrados en el marco de un proceso de enseñanza y aprendizaje. Dado que la evaluación tiende a ser procesual y formativa, con logros como horizontes en vez de instancias concretas, estos juegos ofrecen el recorrido necesario, con niveles de dificultad, propuestas visualmente atractivas y sonoramente adecuadas, para otorgar dicha experiencia.

Ahora bien, al señalar las dificultades que se encontraron con relación a la implementación de los juegos, la principal señalada por toda la muestra es que hay dependencia en que los infantes puedan disponer de tabletas, móviles u ordenadores, dado que la escuela no tiene la infraestructura apropiada para proveerles a su totalidad. Este desafío es relevante y debe ser tenido en cuenta, dado que la infraestructura es uno de los puntos de partida necesarios para un proyecto de gamificación escolar institucional.

Con relación a la tercera dimensión, sobre el desempeño general, en todos los casos las personas entrevistadas, en mayor o menor medida, reconocen que ha habido una mejora en el desempeño del estudiantado con relación a las actividades. Esto es consistente con investigaciones como las de Molini y Sardi (2022), que señalan que, en este momento histórico, ya el desafío ha dejado de ser el mero captar la atención y motivación de los párvulos en esta etapa, y se ha convertido en un lograr que su desempeño sea el adecuado. Es decir, salir de la resignación o propuesta de creer que el mero hecho de captar la atención es suficiente, y asumir el desafío del deber ético propio del profesor de nivel inicial y el de nivel primario, de que el infante interiorice las herramientas que necesita para su trayectoria educativa. En este sentido, los juegos educativos virtuales son una contribución apropiada, dado que no solo son un medio para la motivación, sino para el desarrollo de habilidades concretas.

Conclusiones

En primer lugar, se revisarán las conclusiones a las que se ha llegado con relación a los objetivos planteados inicialmente en el proyecto. Con relación al objetivo general, se pudo determinar que la implementación de los juegos educativos virtuales como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de preescolar (transición) del Instituto Educativo, fue una estrategia efectiva y que dio, de acuerdo con lo observado por las personas entrevistadas, muy buenos resultados.

En cuanto al primer objetivo específico, que era analizar el impacto con relación a dimensiones atención y motivación, realización de tareas y desempeño general, se pudo determinar que hubo un impacto positivo en las tres dimensiones estudiadas.

Sobre el segundo objetivo específico, que era conocer la experiencia de distintos actores educativos con relación a la implementación de los juegos educativos virtuales como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje del alumnado de preescolar (transición), se pudo ahondar en sus experiencias personales, donde cada docente aportó una perspectiva sobre el proceso integral de la implementación y la evaluación del uso de los juegos educativos virtuales.

Con respecto al tercer objetivo específico, que era determinar si la implementación de los juegos educativos virtuales como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje del estudiantado fue efectiva; se puede afirmar que fue una experiencia efectiva.

La implementación adecuada de juegos educativos virtuales como estrategia didáctica en Sala de 5 años, como transición hacia la educación primaria, emerge como un componente esencial en el panorama educativo contemporáneo. Esta reflexión destaca la importancia de esta práctica innovadora y su impacto positivo en el desarrollo integral del parvulario durante esta fase crucial de transición.

En primer lugar, la introducción de juegos educativos virtuales en Sala de 5 alumnos les proporciona una experiencia de aprendizaje estimulante y envolvente. La interactividad y el carácter lúdico de estos juegos capturan su atención, promoviendo un entorno educativo donde el proceso de aprendizaje se convierte en una aventura emocionante. Este enfoque no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también fomenta el interés y la motivación intrínseca en el aprendizaje, estableciendo una base sólida para su trayectoria académica futura.

Además, la transición de Sala de 5 a la educación primaria es un período crucial en el que los y las infantes comienzan a adquirir habilidades fundamentales que son la base de su desarrollo educativo. Los juegos educativos virtuales ofrecen una plataforma interactiva para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera integrada. La resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración se convierten en habilidades naturales a medida que los estudiantes exploran entornos virtuales y participan activamente en actividades diseñadas para fortalecer estas competencias esenciales.

Asimismo, la inclusión de juegos educativos virtuales facilita la adaptación del alumnado al entorno digital, preparándose para las demandas tecnológicas cada vez mayores en la sociedad contemporánea. Al familiarizarse con la tecnología de manera educativa y estructurada, desarrollan habilidades digitales importantes que les serán útiles en su camino educativo y profesional futuro.

La estrategia de implementar juegos educativos virtuales no solo les beneficia, sino que también proporciona a los educadores una herramienta poderosa para la personalización del aprendizaje. El monitoreo detallado del progreso individual a través

de los juegos permite ajustar las estrategias de enseñanza de manera más específica, atendiendo a las necesidades únicas de cada estudiante.

En conclusión, la implementación adecuada de juegos educativos virtuales en la transición de Sala de 5 a la educación primaria emerge como un enfoque educativo valioso y eficaz. Al proporcionar una experiencia de aprendizaje envolvente, fomentar el desarrollo de habilidades clave y prepararles para el entorno digital, esta estrategia se convierte en un componente esencial para cultivar una base sólida y entusiasta para el viaje educativo continuo del alumnado.

El equipo de autores agradece especialmente al personal de la Institución Educativa La Esperanza por la excelente predisposición que demostraron a lo largo de toda la investigación. Fueron facilitadores tanto para la implementación del programa de juegos educativos virtuales, así como también altamente cooperativos para la planificación y realización de las entrevistas que eran parte del programa de evaluación de la señalada implementación.

BIBLIOGRAFÍA

- Ahijado, S. R., Nicolás, A. M., & Alonso, T. J. (2017). "El videojuego como recurso didáctico en el aula de música: Juegos educativos con E-Adventure y Muvizu". *El artista*, (14).
- Areiza, R. (2021). "Desafío Histórico: Una propuesta lúdica para la enseñanza de la historia colombiana". *Revista de Pedagogía*, 67(3).
- Cairampoma, M. (2015). "Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación". *Redvet. Revista electrónica de veterinaria*, 1-14.
- Campos Soto, M. N., Navas-Parejo, M. R., & Moreno Guerrero, A. J. (2020). "Realidad virtual y motivación en el contexto educativo: Estudio bibliométrico de los últimos veinte años de Scopus". *Alteridad. Revista de educación*, 15(1).
- Flores-Silva, S., & Comejo-Aparicio, V. (2022). "La gamificación y geolocalización como elementos que promuevan la motivación para el uso de software educativo". *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E47).
- Franco-Mariscal, A. J., & Sánchez, P. (2019). "Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar". *Educação e Pesquisa*, 45.
- Gómez, P., & Rodríguez, A. (2021). "Mi Cuerpo Saludable: videojuego educativo para promover hábitos saludables". *Salud Pública*, 55(1).
- Gómez, S. D., & Barujel, A. G. (2017). "El profesorado español en la creación de materiales didácticos: Los videojuegos educativos". *Digital Education Review*, (31).
- Grande de Prado, M. (2017). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. Education in the knowledge society: EKS.
- Herrera, B. M. (2017). "Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura". *Pensamiento matemático*, 7(1).
- Martínes Paiva, K. E., & Ortíz Vilcapaza, A. M. (2021). "Influencia de la motivación en el rendimiento académico en los alumnos de 5 años de Educación Inicial en la IE "Milagritos de Jesús". Chorrillos.
- Molina, C., & y Torres, J. (2019). "Lingüística Divertida: videojuego para mejorar competencias en inglés". *Iberoamerican Journal of Education*, 46(2).
- Ocaña, A. O., & Barragán, M. S. (2020). "La didáctica como proceso de enseñar y evaluar el aprendizaje". *Revista Ensayos Pedagógicos*, 15(2).
- Osorio, J., Zapico, M., Michigan, M., & Sánchez, M. (2018). "El videojuego "Aventura Matemática" como estrategia didáctica en primaria". *Revista de Educación*, 12(2).
- Rodríguez, M., & Sánchez, A. (2020). "Expedición Botánica: diseño e implementación de un juego educativo para la enseñanza de la biología". *Ciencias Naturales*, 8(1).
- Sampieri, R. H. (2006). Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos. Basic Books.
- Saraiva, L., Pontes, S., Santos, F., & Sá, C. (2021). "El recreo escolar en la Educación Infantil: desafíos y oportunidades de múltiples aprendizajes". *Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1).