

María-Inmaculada Pedrera Rodríguez  
Alicia González Pérez  
[Cáceres-España]

## Percepción del profesorado en formación inicial sobre la aplicación de un instrumento para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea

*Perception of initial training teacher on the application of an instrument to evaluate skills development with online games*

### RESUMEN

En este trabajo se analiza la percepción que tiene el profesorado en formación inicial sobre el uso de juegos en línea y sus implicaciones en el desarrollo de habilidades. A través de la plataforma lúdica *pequejuegos* se posibilita el uso de juegos en línea para comprender las posibilidades en el desarrollo de habilidades y competencias en niños de infantil. Para ello se ha utilizado el instrumento diseñado por Del Moral y Villalustre (2012) *Evaluación de las habilidades desarrolladas con Videojuegos* (IE-HADEVI). Se trata de un instrumento de evaluación para analizar la potencialidad educativa de juegos en línea que aplicaron los estudiantes del Grado de Educación Infantil conocedores de juegos en línea. Hemos considerado su aplicación dado que los juegos en línea presentan algunas características en común con los videojuegos. El cuestionario fue aplicado por estudiantes de segundo curso del Grado de Educación Infantil durante el curso 2014/2015 en la Universidad de Extremadura. Los datos recogidos han sido los relacionados con el desarrollo de habilidades en cuanto a la toma de decisiones, interpersonales, psicomotrices y de atención y de retención de la información. Los datos fueron analizados con el programa de análisis cualitativo SPSS (versión 18). Los resultados han evidenciado que las habilidades seleccionadas se lograron en un valor alto. En resumen, este estudio muestra evidencias en cuanto a que los juegos en línea permiten mejorar sustancialmente la toma de decisiones, las relaciones interpersonales, la psicomotricidad, y la atención y retención de la información del alumnado de la etapa de Educación Infantil. Éstas son habilidades y competencias básicas que el profesorado ha de trabajar en el aula durante esta etapa con el fin de lograr el desarrollo integral que marca la legislación educativa en nuestro país.

### ABSTRACT

This paper analyses the perception that initial training teacher has on the use of online games and their implications in skills development. Through *pequejuegos* playful platform, it is possible to use online games to understand the possibilities to develop skills and abilities in early childhood. To do this we used the instrument designed by Del Moral and Villalustre (2012) *Assessment of Skills Developed with Video* (IE-HADEVI). This instrument has been implemented to students of Bachelor Degree in Early Childhood Education that have been used online games. We considered that we can apply this questionnaire because online games are multimedia tools which share many common characteristics with videogames. The

questionnaire was answered by students in the second course of Bachelor Degree of Early Childhood Education during 2014/2015 course at the University of Extremadura. Data focused to know and analyze skills development related to take decision, interpersonal relationship, psychomotricity, attention and retention of information. Data were analyzed with a quantitative analysis software SPSS (version 18). The results evidence that skills studied were achieved in a high value. To sum up, this study show evidences that online games allow substantially improve decision-making, interpersonal relationship, psychomotricity, attention and retention of information, and enhance skills of students at Early Childhood Education. These are basic skills that teachers should develop in class during this stage in order to achieve the comprehensive development of students at Early Childhood Education that Spanish regulation said.

### **PALABRAS CLAVES/KEYWORDS**

Capacidades; Competencia emocional; Educación Infantil; Estrategia de enseñanza; Innovación educacional; Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); Juegos en línea.

Ability; Emotional skills; Childhood Education; Teaching strategy; Educational innovation; Information and Communication Technology (ICT); Online games; Initial teacher training;

*D<sup>a</sup> María Inmaculada Pedrera Rodríguez  
Profesora de la Universidad de Extremadura*

*Dra. D<sup>a</sup> Alicia González Pérez  
Profesora Contratada Doctora  
Universidad de Extremadura*