



MOTIVOS, USO SOCIAL Y HABILIDADES DESARROLLADAS A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

Línea temática 3. Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en contextos formativos

Gallego-Domínguez, C.

Marcelo-Martínez, P.

Facultad de Ciencias de la Educación.

Universidad de Sevilla

cgallego@us.es

Resumen

El uso de videojuegos está en aumento y su trasvase al ámbito educativo no ha hecho más que empezar. En esta investigación se pretende conocer el uso social, los motivos y las habilidades que derivan de la utilización de los videojuegos. Para ello se sirve de una metodología cuantitativa de corte descriptivo. Para la recogida de los datos se diseña un cuestionario *ad hoc* para una muestra de 107 participantes. Los datos se analizan mediante SPSS y la estadística descriptiva. Los resultados muestran un uso de videojuegos, en su mayoría, individual frente a la utilización con otras personas. El ocio como principal motivación. Y el desarrollo de habilidades como la atención, creatividad y resolución de problemas.

Palabras clave: Videojuegos, motivaciones, habilidades.



1. Introducción.

Los jóvenes actuales responden a la generación denominada por Prensky (2001) como nativos digitales haciendo alusión a su adecuación en cuanto al uso de las TIC. Partiendo de lo señalado, los videojuegos ocupan un lugar privilegiado en cuanto a preferencias en el uso de estas herramientas debido a su atractivo, motivación y potencial en el ámbito educativo. En este sentido, los videojuegos se muestran como una herramienta educativa muy interesante porque parte de la realidad de los niños y jóvenes.

2. Fundamentación teórica.

Los videojuegos pueden considerarse hoy en día como uno de los grandes medios de entretenimiento que acaparan la atención y el tiempo de niños, jóvenes y adultos. Gracias a su popularidad entre la población se han convertido en productos que provocan gran interés entre sus consumidores. Por esto, no es de extrañar que la industria del videojuego sea el negocio de ocio y entretenimiento más lucrativo del mundo, superando tanto a la industria musical, como a la cinematografía. Este auge en la fama de los videojuegos ha sido posible gracias a las grandes innovaciones y avances que se han realizado en cuanto al diseño de nuevos videojuegos, como a la creación de nuevos dispositivos y “gadgets”.

Para Salen y Zimmerman (2003), diseñadores de videojuegos y profesores con gran experiencia en el sector, un videojuego es un “sistema en el que los jugadores se comprometen y participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que se miden en resultados cuantificables. Zyda (2005) ofrece una definición de videojuego, los cuales consisten en “pruebas mentales, jugadas con un ordenador de acuerdo con ciertas reglas cuyo objetivo es la diversión, recreación o ganar una partida” (p.25). Para Juul (2003) “un juego es un sistema basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, en el que se asignan distintos valores a distintas consecuencias. El jugador ejerce su esfuerzo para influenciar el resultado, sintiéndose unido al mismo y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables” (p.5).

Estas aportaciones muestran varios elementos que deben estar presente siempre en los videojuegos para que sean considerados como tales: artificialidad, reglas establecidas, entretenimiento y ejecución a través de un dispositivo electrónico. Todo videojuego se desarrolla en un mundo virtual en el que se recrea un escenario artificial, así como personajes y situaciones fuera de la realidad que deben, a través de unas normas preestablecidas, lograr distintos objetivos para el cual ha sido diseñado el producto. Los jugadores, a través de distintos dispositivos electrónicos o plataformas, emplean su tiempo de ocio y entretenimiento en jugar y superar los retos que les propone el videojuego.

Sin embargo, estas concepciones del videojuego pueden resultar obsoletas debido a que actualmente el uso de los videojuegos no se ciñe exclusivamente a un fin de ocio y entretenimiento. Actualmente los videojuegos se han convertido en una herramienta potencialmente eficaz en los procesos de formación, ofreciendo una nueva oportunidad de aplicar contenidos teóricos y prácticos mediante una metodología innovadora y con mayor atractivo para los usuarios.

2.1. Videojuegos educativos.

Al contrario que sucede con los videojuegos con propósitos comerciales, la finalidad de los videojuegos educativos es lograr en el jugador un objetivo educativo, más que de



entretenimiento o de ocio. Se ha demostrado que el uso de videojuegos como herramienta de enseñanza tiene un potencial educativo importante, sin embargo, este dependerá mucho de qué tipo de videojuego estemos utilizando y de a qué nivel interesa y motiva al estudiante y jugador.

Podemos considerar que un videojuego educativo es aquel software que ha sido diseñado y desarrollado con el objetivo de lograr en el jugador el aprendizaje de un determinado contenido, dejando en un segundo plano la intención de diversión y ocio con la que cuentan gran parte de videojuegos. Para Marquès (1995) los videojuegos o software educativos son “aquellos programas que fueron creados con fines didácticos, excluyendo todo software del ámbito empresarial que se pueda aplicar a la educación aunque tengan una finalidad didáctica, pero que no fueron realizados específicamente para ello” (p.18).

¿Cualquier videojuego puede ser categorizado como “educativo”? La mayoría de videojuegos intrínsecamente fomentan en el jugador algún tipo de aprendizaje, sin embargo, no todos pueden ser clasificados con la etiqueta de “educativo”. Tomemos el ejemplo del videojuego “Age of Empires”, videojuego de estrategia de gran popularidad entre los *gamers*. Se trata de un videojuego que fue desarrollado con un objetivo principalmente comercial, logrando posicionarse en las listas de los más vendidos y adquiriendo gran popularidad entre los usuarios de videojuegos. En el videojuego el jugador debe crear su propia civilización, basándose en las que existieron antiguamente (egipcia, persa, griega, sumeria...) desarrollando sus propios recursos, tanto humanos con los trabajadores, ejército, Iglesia..., como económicos (comida, oro, piedra, madera...). El objetivo del juego es progresar como civilización y crear un ejército que domine todo el mapa. Se podría afirmar que este videojuego tiene un fin educativo, ya que recrea partes de la historia que sucedieron en la realidad, logrando que el jugador adquiera conocimientos sobre sucesos históricos que bien podrían encontrarse en cualquier manual escolar. Sin embargo, el fin principal para el cual ha sido diseñado este videojuego no ha sido su aplicación con fines didácticos, sino empresarial y económico, como afirmaba Marquès (1995) en su definición de software educativo.

A la hora de establecer una clasificación de videojuegos educativos encontramos que estos pueden ser juegos sobre contenidos teórico-prácticos de determinadas materias básicas (matemáticas, lengua, ciencias sociales...) o cuyo objetivo sea la adquisición de distintas habilidades y capacidades (memorísticas, visuales, psicomotrices, auditivas...). Este tipo de software se diseñan y desarrollan para aplicarlos en todo proceso de aprendizaje formal, enfocándose en que el usuario del juego adquiera bien contenidos teóricos, bien de tipo procedimental (Gros, 2000). Gracias al gran atractivo con el que gozan los videojuegos y cualquier herramienta electrónica, el alumnado siente mayor motivación e interés por la lección (Marcelo-Martínez & Gallego Domínguez, 2016).

Los videojuegos educativos han estado muy presentes en las casas de muchos jóvenes a través de sus ordenadores, ipads, videoconsolas y demás dispositivos. El hecho de que un determinado contenido teórico venga “disfrazado” en forma de videojuego le aporta un elemento motivador y de interés a esos estudiantes, es el atractivo del que, afortunadamente, gozan los videojuegos. Gracias a ello, los videojuegos son capaces de lograr enseñar distintos aprendizajes que les resultarían de poco interés en una exposición magistral en el aula. Sin embargo, el interés del alumnado no siempre está presente en todo videojuego educativo, pues no es suficiente con crear un software que realice el mismo trabajo que un profesor que expone sus lecciones en su aula y colocarle así la etiqueta de “educativo”. Deben de ser herramientas innovadoras que despierten en los estudiantes el interés y las ganas de seguir jugando, de seguir aprendiendo.



2.2. Serious Games.

Según Michael y Chen (2006) son aquellos juegos que se utilizan para educar, entrenar e informar. Se trata de herramientas de enseñanza-aprendizaje con objetivos educativos y formativos, que permiten al jugador hacer uso de los conocimientos teóricos previamente adquiridos, en un entorno lúdico y preferentemente práctico.

Una de las definiciones que cabe destacar es la proporcionada por Zyda (2005), quien considera este tipo de juegos “una competición mental que se realiza con un ordenador, de acuerdo a unas normas específicas y que utiliza el entretenimiento para el entrenamiento en habilidades relacionadas con educación, salud, política y objetivos estratégicos de comunicación” (p.20).

Estas tres definiciones nos arrojan los conceptos clave que todo juego serio debería incorporar en su diseño para considerarse como tales: finalidad de entrenamiento, objetivos educativos y formativos e intención principalmente no lúdica. Como cita Marcano (2008) “en los juegos serios se deja en segundo plano la diversión” (p.98). Este último aspecto es una variable incontrolable, pues todo juego, a pesar de su intención eminentemente instructiva, sea serio o no, posee un carácter lúdico. Es lo que los caracteriza y diferencia de otro tipo de herramientas educativas. Sin embargo, no implica que este tipo de juegos no sean divertidos o entretenidos, sino que su objetivo principal es otro.

3. Método de investigación.

La presente investigación responde a un diseño cuantitativo de corte descriptivo. Para el desarrollo de la misma se plantean los siguientes objetivos:

- Conocer el uso social que se realiza por medio de videojuegos.
- Averiguar el motivo por el que se utilizan los videojuegos.
- Valorar las habilidades que los videojuegos pueden potenciar.

Para la consecución de los objetivos planteados se diseña un cuestionario ad hoc que responden un total de 107 participantes seleccionados por muestreo aleatorio simple.

En cuanto al tratamiento de los datos se utiliza el paquete de análisis estadístico SPSS y la estadística descriptiva.

4. Resultados de la investigación.

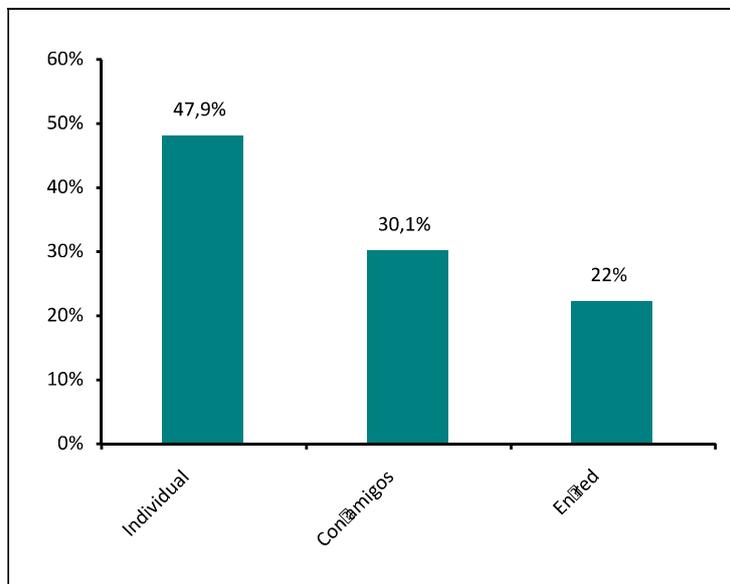
En cuanto a la sociología de la muestra, del total de los 107 participantes un 31,8% fueron hombres mientras que un 67,3% mujeres. Respecto a la edad se realizó una distribución que comprende edades desde los 18 hasta los más de 50 años. No obstante, tras el análisis descriptivo se obtuvo que la mayoría se sitúa en edades comprendidas entre los 18-25 años. En referencia a la ocupación, un 10% se encontraban trabajando y un 90% cursando algún tipo de estudios. En relación a las titulaciones, un 44% pertenecía al Grado en Magisterio Infantil, 18% a la titulación de Ingeniería Informática, 17% al Grado en Magisterio de Primaria y 11% al Grado en Pedagogía.



Seguidamente se presentan los resultados obtenidos para cada uno de los tres objetivos planteados.

Figura 1.

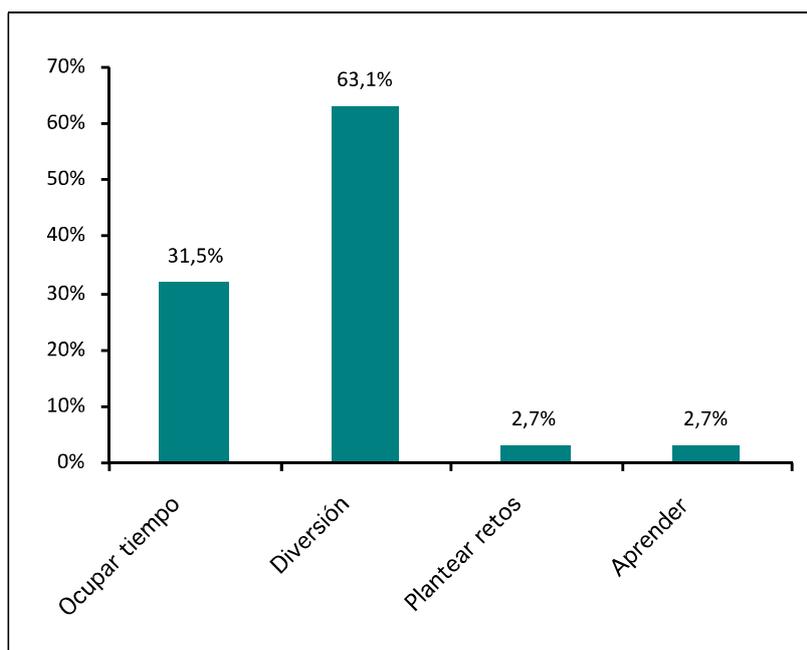
Uso social que se realiza por medio de videojuegos.



En cuanto al primer objetivo *Conocer el uso social que se realiza por medio de videojuegos* se obtiene que un 47,9% prefiere un uso individual frente a un 30,1% que opta por hacerlo con amigos y otro 22% que juega en modo online (figura 1).

Figura 2.

Motivos por los que se utilizan los videojuegos.

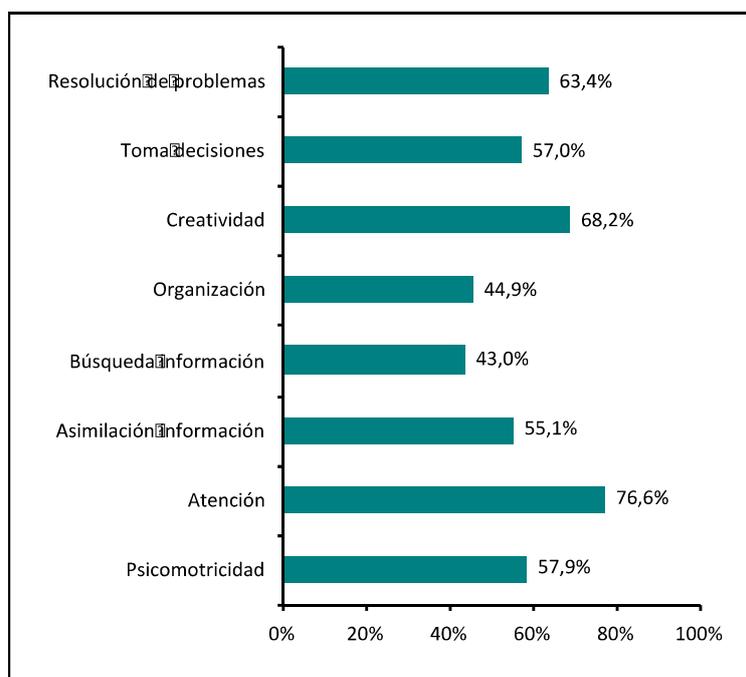




Respecto al segundo objetivo *Averiguar el motivo por el que se utilizan los videojuegos* se muestra el tiempo de ocio como una primera motivación que lleva a este uso fundamentada en la ocupación del tiempo (31,5%) y la diversión (63,1%). En un segundo término se encuentran acciones como el planteamiento de retos (2,7%) y el aprendizaje (2,7%) (figura 2).

Figura 3.

Valoraciones de las habilidades que los videojuegos pueden potenciar.



En referencia al tercer objetivo *Valorar las habilidades que los videojuegos pueden potenciar* según los participantes, en un primer aspecto, destacan el desarrollo de la atención (76,6%), la creatividad (68,2%) y la resolución de problemas (63,4%). En un segundo término se encuentran el fomento de la psicomotricidad (57,9%), toma de decisiones (57%) y la asimilación de la información (55,1%) (figura 3).

5. Conclusiones.

Aunque la preferencia en cuanto al uso de videojuegos se muestre de forma individual, un alto porcentaje revela una utilización con otras personas. Por ello, los videojuegos pueden fomentar la interacción con los demás y presentarse como una herramienta útil para el desarrollo de actitudes como la cooperación y el trabajo en equipo en el aula.

La motivación fundamental por la que se utilizan los videojuegos es el ocio. Esto deriva en una concepción de este elemento como algo motivador y, por ello, su uso en las aulas contribuiría al aumento del interés por parte del alumnado.

Por último, el uso de videojuegos lleva consigo el desarrollo de habilidades importantes a la hora de crear un clima que favorezca el proceso de aprendizaje. En este sentido, su uso en la rutina de clase podría conllevar un aumento de la motivación y una potenciación de destrezas igualmente importantes dentro del currículo educativo.



Referencias bibliográficas

- Gros, B. (2000) Del software educativo a educar con software. *Quaderns Digital*.
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Ponencia presentada en Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings.* Utretch: Utretch University.
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica Teoría De La Educación, 9(3).*
- Marcelo-Martínez, P., & Gallego-Domínguez, C. (2016). Hábitos de estudiantes universitarios de Educación Infantil en el uso de videojuegos. I Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil. Celebrado en la Facultad de Ciencias de la Educación (Universidad de Sevilla) ISBN: 978-84-16313-04-4
- , P. (1995). *Software educativo*. Barcelona: Estel.
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games. Games that educate train and inform.* Boston, Mass.: Thomson Course Technology.
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On The Horizon, 9(6).*
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals.* Cambridge: MA: MIT Press.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer, 38(9), 25-32.*