

ALUMNOS, DOCENTES Y VIDEOJUEGOS

Tomás Landivar – Sergio Magallanes

Resumen: En este trabajo se presentan los resultados obtenidos a partir de datos primarios resultantes de encuestas sobre la educabilidad de los videojuegos, este trabajo de campo tuvo como universo de análisis a alumnos y docentes de EGB 3 y polimodal de las escuelas urbanas de la ciudad de Tandil, a partir de las mismas hemos generado un pool de hipótesis, las cuales creemos pueden servir como disparadores para establecer una discusión que derive en la generación de posibles explicaciones y o posibles aristas a tener en cuenta en futuras investigaciones.

Palabras Claves: Videojuegos – Educación - TICS

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación Social (TICS) ejercen su influencia en forma transversal en la sociedad. La continua estimulación de los medios de comunicación masiva al uso de las tecnologías y su continua evolución han generado una “dependencia” social a partir de la cual se puede acceder a la data cultural, económica, o simplemente para poder establecer relaciones sociales, sin importar las variables tiempo y espacio.

Desde la década del setenta, cuando los videojuegos comenzaron a comercializarse de forma masiva para ser utilizados en primera instancia con televisor, luego en la computadora, y por último (hasta ahora) en las pequeñas pantallas de cristal líquido (LCD) de los videojuegos de bolsillo o las pantallas de los teléfonos celulares.

Los videojuegos se han convertido progresivamente en el “juguete” más utilizado por los niños y adolescentes, convirtiéndose en un “amigo” inseparable; su evolución tecnológica – evolución de la microelectrónica- ha hecho posible que estas sean muy cómodas y fáciles de transportar a cualquier espacio, incluso a la escuela.

El resultado de la evolución tecnológica, la argumentación, interactividad y tipo de juego (arcade, estrategia, primera persona, etc.) y periféricos asociados a ellos – diferentes tipos de joystick- han llamado la atención de los científicos sociales cuyas investigaciones han conducido a resultados ambivalentes en las conductas sociales de los adolescentes.

En este trabajo apuntamos a analizar el carácter educativo de los videojuegos desde una doble perspectiva, por un lado la de los docentes y por la otra la de los alumnos. No se trata de un análisis teórico de nuestra parte sino de un análisis de la opinión que los docentes y alumnos poseen sobre este tema, la opinión sobre la educabilidad y las razones de la misma.

Los datos surgen del trabajo de campo (encuestas) que hemos realizado en EGB 3 y polimodal de las escuelas urbanas de la ciudad de Tandíl. Donde se realizaron más de 900 encuestas a alumnos y docentes en 7 establecimientos educativos representativos del Nivel Socioeconómico de la Población. Mayores datos metodológicos se transcriben en el trabajo presentado para este mismo Congreso por Tomás Landivar y Claudia Floris.

Nos pareció muy importante en una primera instancia obtener información sobre la experiencia lúdica actual o pasada de docentes y alumnos.

La pregunta que se realizó fue: ¿Juega o a Jugado a algún juego de computadora?

Nuestro sondeo apuntaba a obtener información sobre la experiencia que los docentes y alumnos poseían sobre los videojuegos; En tal sentido, lo que resulta obvio, es que los alumnos poseen una mayor experiencia sobre ellos (ver tabla 1.1).

1.1) COMPARACIÓN DEL USO ACTUAL O PASADO DE VIDEOJUEGOS DE COMPUTADORAS ENTRE ALUMNOS Y DOCENTES (En %)

USO DE VIDEOJUEGOS	POBLACION	
	ALUMNOS	DOCENTES
SI	81,57	47,78
NO	16,43	52,22
NO CONTESTA	2,00	---

TABLA 1.1

Para poder obtener tendencias en cuanto al nivel de educabilidad asignada a los videojuegos por parte de los alumnos y los docentes; se realizaron las siguientes preguntas: ¿Creés – o cree- que los videojuegos son educativos?, ¿enseñan algo?

Los datos obtenidos muestran que tanto para docentes como para alumnos existe un porcentaje igual de quienes piensan que los videojuegos poseen un carácter educativo. Se registra una diferencia importante en la respuesta en que se niega la educabilidad de los videojuegos, en donde los docentes superan a los estudiantes por 11,35 puntos (ver tabla 1.2).

1.2) COMPARACIÓN DE LA OPINIÓN SOBRE LA EDUCABILIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS ENTRE ALUMNOS Y DOCENTES

EDUCABILIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS	POBLACION	
	ALUMNOS	DOCENTES
SI	7,00	6,90
NO	32,00	43,35
DEPENDE	55,57	37,44
NO SABE	4,86	12,31
NO CONTESTA	0,57	---

TABLA 1.2

De los datos obtenidos en cuanto a la educabilidad asignada a los videojuegos representados en la tabla 1.2, observamos que los alumnos tienden a relativizar la educabilidad de los videojuegos (depende) en mayor medida que los docentes, superando a los docentes en la opción “depende” en 18,3 puntos.

La explicación de esta actitud por parte de los alumnos de relativizar más la educabilidad de los videojuegos que los docentes, es sin duda porque conocen más de VJ, tanto en cantidad como en profundidad. Esta afirmación surge de otros datos obtenidos en nuestro macro análisis de las tecnologías y su efecto en la educación. Estos provienen de analizar los últimos 2 o 3 VJ de computadoras jugados por los alumnos y docentes. Las preguntas utilizadas para realizar este sondeo fueron: ¿juega o a jugado a algún juego en computadora? (resultados representados en la tabla 1.1).

A quienes respondieron en forma positiva (si) a esta pregunta se les consulto lo siguiente:

- ¿Cuáles son los últimos 2 o 3 juegos que ha jugado?

Los docentes que dijeron jugar o haber jugado a juegos de computadora fueron un total de 97 personas, es decir el 47,78% de nuestra muestra. Cuando se consultó a estos docentes sobre los últimos 2 o 3 juegos jugados, solo nominaron 0,68 juegos por docente, lo que nos indicaría que en el promedio general ningún docente pudo mencionar el nombre de un juego, ya que hubo muchos que no contestaron. Es decir que dijeron haber jugado pero no respondieron a

qué juego, o no recordaban su nombre. Es muy probable que esto signifique no conocerlos por escaso uso o por uso muy lejano, lo que implica un conocimiento superficial, no profundo.

En cuanto a los alumnos que dijeron jugar o haber jugado con VJ de computadoras fueron un total de 576, lo que representa un 81,86 % de la muestra, cuando se les pregunto por los últimos 2 o 3 juegos jugados nominaron un promedio de 1,82 juegos por alumno, lo que nos indicaría que en el promedio general los alumnos pudieron mencionar casi dos juegos cada uno, casi el doble que los docentes. Sin ninguna duda, entonces, los alumnos conocen mucho más cantidad de VJ que los docentes.

Entonces, afirmamos y comprobamos que los alumnos conocen mucho más VJ y en mayor profundidad que los docentes, por eso en este grupo aumenta el “depende”. También por estos motivos indicamos que es menor el “No” entre los alumnos comparados con los docentes, quienes por otra parte triplican a los alumnos en “No Saben”.

Para un análisis más profundo de la educabilidad, se pregunto tanto a docentes como alumnos las razones sobre sus creencias sobre las cualidades positivas o negativas de los VJ en torno a la educabilidad (ver tabla 1.3).

A continuación se presenta un listado de respuesta de alumnos y docentes agrupados en las categorías creadas a tal efecto:

La categoría “depende puro”, incluye las respuestas que no aportan ninguna información adicional como para incluirlas también en otra categoría; a continuación se mencionan alguna de las 53 respuestas dadas:

- Depende de cual sea el contenido del juego. -Porque depende del video juego y la temática que se quiera enseñar. - Depende del juego y como se utilice. - Depende del tipo de videojuego. - Porque que hay algunos muy buenos y otros muy malos para la mentalidad. - Depende de si son educativos o no.

En la categoría **“algunos enseñan-educan” (en general)** agrupamos a las respuestas que hacen referencia a enseñar y/o educar en general; ya sea porque se indica de esta manera, sin ninguna o escasa especificación, o por contraposición a los VJ violentos. Esto último es, “Enseñan-educan.. menos los de violencia...”

A continuación se mencionan algunas de las 48 respuestas dadas para esta categoría (se incluyen también para la sub-categoría “**enseñan menos los violentos**”).

- Porque todo te enseña. - Porque hay juegos educativos. - Porque todo sirve para algo en la vida. - Porque algunos juegos te enseñan muchas cosas. - Porque un juego de pelea no te va a enseñar nada en cambio un juego educativo si. - Porque hay juegos que no son muy educativos (ejemplo juegos de disparo) y otros si. - Los didácticos si, los de lucha y guerra no.

En la categoría “**razonar-pensar**” se incluyen las respuestas en la cual se atribuye la educabilidad de los VJ a los que ayudan a razonar, pensar, desarrollar la inteligencia a través de múltiples procesos (rapidez, concentración, imaginación). Es importante destacar que una gran cantidad de alumnos hace referencia explícita a los VJ de estrategia. Para esta categoría se dieron un total de 102 respuestas, a continuación se presentan alguna de ellas.

- Hay algunos que te ayudan a razonar. - Porque tenés que pensar. - Depende el juego. Hay algunos que te ayudan a pensar y a realizar cálculos - Porque ayudan a los que los juegan a tener más habilidad, reflejos, necesitan pensar los que van a hacer. Pero creo que no es bueno que una persona este continuamente jugando. - Depende el juego si son estratégicos, te sirven para razonar y pensar. - Porque si es de estrategia te hace pensar. - Hay juegos como el Sim City que aportan mucho. - Según porque si es de aventuras gráficas algo aprendes (a razonar).

La categoría “**no educan por violencia**” agrupan las respuestas que indicaron que los video juegos no son educativos por la violencia que transmiten. Se presentan la violencia como antagónica a la educación. En esta categoría se asignaron 34 respuestas diferentes, entre las cuales se mencionan juegos de pelea, guerra, disparos, etc.

En cuanto a la categoría “**diversión-distracción-entretenimiento**” se incluyen las respuestas que hacen referencia a conceptos de diversión, distracción y entretenimiento. Todos conceptos *contrarios a lo que los entrevistados interpretan como educativos*. En tal sentido abundan las referencias relativas a la pérdida de tiempo, dispersión, etc.

La cantidad de respuestas recogidas para esta categoría es de 79, entre las cuales podemos encontrar las siguientes:

- Depende, yo creo que es más utilizado para el entretenimiento o diversión.
- Porque es un pasatiempo.
- Te roba el tiempo y es una distracción para divertirse.
- No porque te distraen, a parte no me interesan.
- Distrae.
- Solamente son para divertirse.
- Solamente sirven para entretenimiento.
- Porque el juego te divierte no te educa.

Bajo la denominación “**efectos negativos**” agrupamos las respuestas que se refieren a los efectos negativos de los VJ. Para esta categoría se obtuvieron 51 respuestas entre las que se pueden encontrar las que indican que estupidizan, generan adictos, hipnotizan, “embolan”, quitan tiempo al estudio, idiotizan, anulan, afectan la mente, etc.

En la categoría “**enseñan violencia**” se incluyeron las respuestas que aducían que los VJ “enseñan” violencia; enseñan a matar, a utilizar la violencia, a ser agresivos, a imitar conductas violentas. La cantidad de respuestas para esta categoría fueron de 32, las cuales aluden a efectos negativos para las conductas socialmente aceptadas.

Se establecieron categorías según las respuestas para los que pensaban que los VJ podían ayudar a **enseñar** 1) **ciencias sociales**, 2) **matemática**, 3) **computación**, 4) **lecto-escritura vocabulario**.

Para estas cuatro categorías las respuestas tienen un total de 63 tipos de respuestas entre las que podemos encontrar:

- Los juegos como el Age of Empires te enseñan como eran los sistemas de diferentes culturas.
- Yo creo que dependen del juego, porque yo tengo uno que te enseñan lugares del mundo.
- Algunos aceleran la capacidad mental para resolver acertijos u otros problemas matemáticos.
- Te da reflejos.
- Hay juegos que te enseñan a reaccionar, a mantenerte activo.
- Por ejemplo el Age of Empires o el Comandos te enseñan sobre los imperios del pasado y guerras mundiales..
- Hay juegos que te enseñan a manejar la computadora
- No enseñan nada solo a manejarse rápidamente en el teclado.
- Hay algunos que te enseñan jugando a hacer matemática.
- Hay algunos juegos que te enseñan a formar palabras.
- El exceso es malo, los agiliza un montón mentalmente y en el

vocabulario. - En algunos como el Age of Empires II te informa sobre la historia de los distintos países.

En contraposición a la categoría anterior organizamos las respuestas en un el grupo “**no enseñan nada**” (énfasis en no enseñan), en el se agrupan las respuestas que indican que los VJ no enseñan nada, nada educativo o conocimiento, las respuestas tienen un fuerte énfasis en que los VJ no enseñan nada útil. Para esta categoría obtuvimos un total de 46 respuestas diferentes pero todas ellas hacen referencia a que los VJ no enseñan nada.

1.3) COMPARACIÓN ENTRE ALUMNOS Y DOCENTES DE LAS RAZONES DE LA OPINIÓN SOBRE LA EDUCABILIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS

CATEGORIAS	POBLACION			
	ALUMNOS		DOCENTES	
	n	%	n	%
NEUTRO				
Depende Puro	66	9,43	21	10,30
Depende Uso Didáctico	1	0,14	11	5,42
TOTAL AGRUPACION	67	9,57	32	15,72
ENSEÑAN – EDUCAN EN GENERAL				
Algunos Enseñan/Educán	116	16,5	22	10,80
Razonar/Pensar	105	15,00	14	6,90
Enseñan Ciencias Sociales	29	4,14	2	0,99
Enseñan Matemática	13	1,86	3	1,48
Enseñan Computación	7	1,00	4	1,97
Motricidad/Habilidades	17	2,43	5	2,46
Enseñan Lectoescritura-Voca.	10	1,43	4	1,97
TOTAL AGRUPACION	297	42,36	54	26,57
NO ENSEÑAN – NO EDUCAN				
No Educán por Violencia	119	17,00	12	5,91
Efectos Negativos	40	5,71	30	14,70
Enseñan Violencia	33	4,71	5	2,46
No Enseñan Nada	82	11,7	41	20,20
TOTAL AGRUPACION	274	39,12	88	42,57
CONCEPTUAL				
Diversión – Distracción - Entretenimiento	98	14,00	19	9,36
TOTAL AGRUPACION	98	14,00	19	9,36

TABLA 1.3

A partir de los resultados arrojados bajo estas categorías podemos intentar aventurar alguna explicación de los datos obtenidos.

En el caso de la supra-categoría “neutro” incluimos las categorías cuyas respuestas no aportaran información a respecto si los VJ son o no educativos. A partir de la suma de las respuestas incluidas en “depende puro” y “depende uso didáctico” observamos un contraste importante entre ambos resultados en donde se destacan las respuestas de los docentes (mayor porcentaje), diferencia que se explica por la categoría “**depende uso didáctico**”.

$$\begin{array}{l} \text{Alumnos} = \text{depende puro} + \text{depende uso didáctico} = 9,57\% \\ \qquad \qquad \qquad 9,43\% \qquad \qquad \qquad 0,14\% \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \text{Docentes} = \text{depende puro} + \text{depende uso didáctico} = 15,72\% \\ \qquad \qquad \qquad 10,30\% \qquad \qquad \qquad 5,42\% \end{array}$$

En la categoría “**enseñan-educan**” (en general) incorporamos todas las respuestas favorables a la educabilidad de los videojuegos, en la cual los alumnos casi duplican a los docentes. En ambas poblaciones lo que más se menciona es “algunos enseñan-educan” (16,50% en alumnos y 10,80% en docentes respectivamente). En segundo lugar están aquellas respuestas que hacen referencias a procesos “razonar-pensar”, aunque los docentes lo mencionen mucho menos que los alumnos, concretamente la mitad: 6,90% en docentes contra 15,00% en alumnos.

En las demás categorías aparecen valores similares entre ambas poblaciones, salvo en “**enseñan ciencias sociales**” donde los alumnos cuadriplican a los docentes.

Es interesante observar que si sumamos las respuestas que hacen referencias a la enseñanza de conocimientos, competencias, etc., los alumnos alcanzan un 15,43% de nominaciones y los docentes alcanzan el 8,87%, es decir casi la mitad.

A partir de estos resultados es lícito preguntarse si:

- ¿los alumnos están tan equivocados o los docentes opinan sobre un asunto sin disponer del conocimiento suficiente?

Desde una perspectiva cuantitativa y a la luz de los datos obtenidos pareciera ser que la última opción es la correcta.

En la categoría “**no enseñan-educan**” se agruparon las categorías que incluyen las respuestas propias del “no educan” de la respuesta anterior. Obviamente los docentes superan a los alumnos en las nominaciones generales por 11,25 puntos. Aquí se puede observar un contraste de opiniones respecto a la “no educabilidad” de los VJ como si ambas poblaciones estuvieran contemplando realidades diferentes. La existencia de “efectos negativos” es una preocupación meramente docente, pues el 14,70% lo menciona contra el 5,71% de los alumnos. Para estos docentes los videojuegos afectan las posibilidades de desarrollo mental (creatividad, pensamiento, etc.) y la personalidad de los alumnos (idiotizan, etc.).

En la categoría “no enseñan nada” los docentes superan a los alumnos en un 8,5%, es decir casi el doble. Es importante mencionar que si analizamos las respuestas de los docentes incluidas en esta categoría, aportan muy poca información, sencillamente “no enseñan, no pueden ser educativos, no son educativos, no tienen contenidos educativos, etc.”; es decir, no especifican el porque “**no enseñan nada**”, como si fuese en general una respuesta carente de sustento.

Contrariamente, los alumnos superan por mucho a los docentes en la no educabilidad por la violencia que los videojuegos muestran (21,71% contra 8,37%). El tema de la violencia hace referencia a los valores transmitidos, es decir, los alumnos resta educabilidad cuando el VJ representa valores negativos, pero le otorgan educabilidad cuando los valores o conocimiento son de otra naturaleza. Viendo los datos trabajados hasta aquí podemos decir que los docentes no se percataron de esta diferencia, solo recurren a respuestas generales para justificar el concepto que poseen sobre la no educabilidad, este es otro indicador del escaso conocimiento que poseen de los videojuegos.

Conclusiones:

Tal como se indicó inicialmente, este trabajo no apunta a un análisis teórico de nuestra parte sino de un análisis empírico de la opinión que los docentes y alumnos poseen sobre la educabilidad de los VJ. A partir de los resultados obtenidos de los datos primarios resultantes de encuestas sobre la educabilidad de los videojuegos podemos comprobar parcialmente dos hipótesis generales del trabajo para cuya comprobación fuen necesario realizar este estudio.:

- Los docentes tienen una imagen negativa de los VJ y subestiman/obvian el potencial educativo de estos productos culturales. Tal subestimación del potencial educativo se da aunque apenas

conozcan los contenidos y las competencias necesarias para acceder a dichos consumos culturales. Es más, también afirmamos que el conocimiento y uso de las tecnologías informáticas es bastante limitado. Estas razones hacen que no utilicen estas tecnologías ni los VJ en el aula.

- Por otra parte se indica que los alumnos superan ampliamente a los docentes en el conocimiento de videojuegos, se observa un consumo diferenciado en los productos informáticos (según posibilidad de acceso, gustos y/o valores culturales) que conllevan a la segmentación de consumidores.