

LA PERCEPCIÓN DEL USO DEL VIDEOJUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

El caso de los estudiantes de pedagogía de la
Universidad Autónoma de Chiapas

María Minerva López García
minerva@unach.mx

Luis Salvador Aguilar López
lsaguilar2180@gmail.com

Elisa Gutiérrez Gordillo
elisagutierrezgordillo@gmail.com

Facultad de Humanidades C-VI, Universidad Autónoma de Chiapas

Para citar este artículo:

Aguilar, L., Gutiérrez, E. y López, M. (2015) La percepción del uso del videojuego como recurso didáctico. El caso de los estudiantes de pedagogía de la Universidad Autónoma de Chiapas. *Espacio I+D Innovación más Desarrollo*, 4 (8), 171-191. doi: 10.31644/IMASD.8.2015.a07



RESUMEN

Los tiempos y las condiciones cambian cada vez a un ritmo más acelerado y demandan, de los profesionales, habilidades para responder a nuevos retos. En el caso de la educación, los profesores y futuros educadores deben resolver problemáticas relativas a las necesidades y características de estudiantes en el contexto de la sociedad del conocimiento, nativos digitales que esperan cosas que la escuela probablemente no les está ofreciendo, nuevas formas de acceder al conocimiento con el uso de la red y que las instituciones educativas no están tomando en cuenta. Tal es el caso de los videojuegos como recursos potencialmente didácticos que aún no se han incorporado, entre otras cosas, porque no se ha debatido sobre su introducción al escenario áulico. En este trabajo se presentarán los resultados de una investigación llevada a cabo con estudiantes de pedagogía de la Universidad Autónoma de Chiapas para conocer la percepción que tienen sobre los videojuegos como recurso didáctico. Como estudio de caso y en un acercamiento a través del encuestamiento, como técnica investigativa, encontramos que reconocen a los videojuegos con fines de entretenimiento y relajación y, si acaso, como una forma de recompensa, pero no así como un posible recurso didáctico para el aprendizaje. Es importante destacar que esta primera aproximación abre las puertas para indagar desde diversos ángulos la problemática de la formación docente en Tecnologías de Información y Comunicación y debatir sobre el futuro de la educación en un contexto en la sociedad red.

Palabras Claves: Videojuego, formación docente, percepción, recurso didáctico, concepciones.

THE PERCEPTION OF THE VIDEOGAME
USE AS EDUCATIONAL RESOURCE. THE CASE OF
STUDENT TEACHERS OF THE
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

ABSTRAC

Rapidly changing times and conditions demand new skills in all professions in order to cope with emerging challenges. In the context of the knowledge society teachers and future educators should attend issues relating to the needs and characteristics of today's students, digital natives who are expecting learning environments that most schools are not offering, such as new ways to access knowledge available in the network that so far have not been taken into account by the educational institutions. Video games represent a potential learning resource absent from the classrooms probably due to the lack of discussion with regard to their educational benefits. In this paper the results of an investigation conducted with pedagogy students at the Autonomous University of Chiapas about their perception of video games as a teaching resource is presented as a study case. The research approach was made through a survey. The main findings of the study show that students perceive the use of video games as for leisure, entertainment or even for self reward purposes but not as a potential learning resource.

It is important to highlight that this approach helps pave the way, to explore the issue of teacher training in Information and Communication Technologies from different angles and discuss the future of education in network society.

Keywords: *videogame, teacher training, perception, teaching resource, conceptions.*

Vivir en la sociedad del conocimiento es una realidad que no puede soslayarse, a partir de las evidencias del acceso a la información que la mayoría de nosotros tenemos y que trae como consecuencia la introducción de nuevas prácticas en la comunicación y en el manejo de la información. Las relaciones interpersonales han modificado sus formas de interacción y muchos avances en diversos campos del conocimiento, se han sucedido a una velocidad vertiginosa. Estos cambios, sin embargo, no suceden en toda la población; con la consiguiente brecha digital y la brecha informacional, términos que ensanchan las diferencias en el acceso y uso de la información (Vega-Almeida, 2007), pero que forman parte de este mundo que a sus ojos aparece confuso e inestable, debido a que la certeza en un conocimiento estable, va dando paso a la incertidumbre, situación a la que probablemente no estamos acostumbrados.

El reconocimiento de esta incertidumbre en un mundo complejo, (Morin, 1999) forma parte de esta nueva forma de convivencia en la que nos encontramos y que puede parecer un tanto complicada de comprender para quienes, gracias al acceso de ciertas informaciones, están transformando la versión estable de la realidad por una que cambia de forma vertiginosa. Por otra parte, y como consecuencia de las posibilidades de acceso a la información y comunicación, los conocimientos y la forma en que se adquieren los saberes han dejado de estar en manos de unos cuantos y provienen de diversas fuentes, quizá fuera del control de la escuela o la familia, lo que para algunos dificulta el proceso educativo, particularmente en el contexto de la escuela.

Las tecnologías de la información están cambiando las prácticas tradicionales, lo queramos o no, en los estudiantes y no podemos ignorar que estos cambios que se suceden en la denominada sociedad red (Castells, 2011), tengan un impacto significativo en la forma en que se organiza la enseñanza, con el consiguiente interés por parte de algunos profesores por aprender, incorporando las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC en adelante), a las estrategias didácticas que se suceden en el aula. Esta

nueva condición puede ser una alternativa para romper con la monotonía y tedio que caracteriza a ciertos espacios escolarizados que guardan poca congruencia con lo que ocurre fuera de ellos.

Es importante considerar que aun cuando no es una situación generalizada, debido al desigual acceso a los recursos tecnológicos, sí se comparte en algunos espacios la preocupación por modificar las prácticas memorísticas repetitivas de profesores que permanecían en la zona de confort de su sabia enseñanza sin cambios, amparados por la confianza de que el conocimiento, como algo acabado, solo se trasmite no se construye.

El Proyecto de Habilidades Digitales para Todos (PHDT) es una muestra de la importancia que para nuestro sistema educativo, tiene el proceso de incorporación de las TIC a la práctica educativa en el nivel básico con acciones específicas, relacionadas con el equipamiento y la capacitación a la planta docente como ha estado ocurriendo en América Latina, esperando de los estudiantes un papel más activo.

Este proyecto tiene como propósito la formación de comunidades de aprendizaje en la que participen todos los actores educativos en la construcción de su propio conocimiento. Además de que a través de la plataforma Explora, los estudiantes puedan interactuar con el uso de las TIC, con un impacto en el desempeño y logros escolares.

Francisco, citado por Pallarés (2014) reflexiona sobre estos aspectos, dedicando especial atención a los cambios en la educación con la aparición de un nuevo tipo de alumno con mayor creatividad, que requiere grandes dosis de motivación para aprender y en donde las imágenes tienen tan alto valor como el mundo del lenguaje escrito. Es desde esta caracterización de los estudiantes que se debe reconocer la importancia de la incorporación tecnológica, para resolver los retos que se nos plantean confrontando a las viejas prácticas de enseñanza. Hay otros retos que también deben afrontarse como aquellos relacionados con el entorno sociocultu-

ral, el capital cultural de cada estudiante y con las formas en que selecciona y procesa la información para comprender y aprender.

Por lo tanto y retomando lo propuesto por Dussel y Quevedo, (2010) el problema del equipamiento no es lo único sobre lo que hay que preocuparse, aunque es un requisito necesario pero no suficiente, sino de la presencia de una mutación simbólica y cultural que involucra las bases sobre las que se construye la institución escolar, (p. 11).

En este sentido se puede considerar que la preocupación no se centra exclusivamente en dotar de infraestructura tecnológica, sino en saber qué hacer con ella, para no quedarse en la mera recuperación de los mismos contenidos en nuevos formatos, sino para ocuparse, reflexionar y proponer alternativas de formación con acceso más significativo con respecto al desarrollo integral de los estudiantes.

Las nuevas propuestas metodológicas abordan la problemática con estrategias de comunicación a través de las redes sociales, el correo electrónico, foros, chat y demás recursos de las plataformas. Otros han insistido en modelos más estructurados como son las comunidades de aprendizaje o el aprendizaje colaborativo. Algunas de estas propuestas coinciden con lo expuesto por Coiro (2003) con respecto a la utilidad del internet, en el que señala que:

The Internet provides opportunities for interacting with new text formats (e.g., hypertext and interactive multiple media that require new thought processes); new reader elements (e.g., new purposes or motivations, new types of background knowledge, high-level metacognitive skills); and new activities (e.g., publishing multimedia projects, verifying credibility of images, participating in online synchronous exchanges) (p. 459)¹.

¹ El Internet ofrece oportunidades para interactuar con nuevos formatos de texto (el hipertexto y múltiples medios interactivos) que a su vez requieren nuevos procesos de pensamiento, nuevos elementos de lector, como motivaciones, conocimientos previos, habilidades metacognitivas de alto nivel. Así como también se requieren nuevas actividades como proyectos de edición multimedia, la verificación de la credibilidad de las imágenes y los intercambios síncronos en línea (Trad. del editor).

Una propuesta que cada vez está tomando más fuerza es la introducción del uso de los videojuegos en las aulas para favorecer el aprendizaje, pero se enfrenta en primer lugar a los mitos relacionándolos con la adicción y a la violencia y en segundo lugar a la poca preparación que los docentes tienen en este sentido, por ser un área joven, en proceso de construcción. Por ejemplo Bernart (2006), señalaba que pese a que los videojuegos han recibido muchas críticas, también es pertinente la reflexión acerca del papel que juegan estos en las generaciones jóvenes como puertas de entrada a las TIC. Esto indica que la preocupación por un estudio más serio sobre el uso de los videojuegos con fines didácticos ha estado presente desde hace mucho tiempo y aunque en su mayoría no fueron creados con fines didácticos, la revisión de sus características ha permitido identificar un uso más allá del entretenimiento, ya sea para desarrollar habilidades motoras, de socialización, de conocimientos disciplinarios, entre otros.

Desde el Grup F9, citado por Bernart (2006) se establecía que los videojuegos promovían un conjunto de competencias destacando las siguientes: instrumentales, para la gestión de recursos, en entornos multimedia, para la comunicación y para la crítica, entre otras. Con esta afirmación, resultante de los trabajos de investigación generados en este campo, la única mirada de los videojuegos como adictivos, se abre a otros puntos de vista que consideran las posibilidades para aprender desde y con los videojuegos. De ahí el reto de pensarlos como recursos didácticos en el salón de clases. Para Revuelta y Guerra (2012) los videojuegos:

Son instrumentos tecnológicos que están plenamente integrados en la sociedad, son un vehículo de cultura de la sociedad actual por lo que debemos aprovechar ese impulso como algo positivo en lo que empezamos a construir nuevos sistemas de aprendizaje. Son el asunto pendiente en la inclusión de las TIC en el aula, siendo este un difícil reto por su carácter aparentemente lúdico y denostado por los medios de comunicación de masas, aunque es una herramienta presente en casi todos los hogares (p. 2).

Es pertinente pensar que es un asunto pendiente, porque pese a que ya existen numerosas experiencias de trabajo en todos los niveles educativos, haciendo uso de del videojuego como recurso didáctico en el sentido de ser elementos que coadyuvan para favorecer experiencias significativas de aprendizaje, todavía existen espacios áulicos en donde, ya sea por la escasa preparación de los profesores, por el poco acceso a la tecnología o por la poca anuencia de los padres, su utilización es objeto de debate, controversial y de difícil implementación.

EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PEDAGOGÍA

A raíz de la preocupación sobre la aplicación de los videojuegos a la práctica educativa, en la última década, ha habido un notable incremento en las investigaciones sobre su utilidad con fines educativos y han concluido en que pueden cumplir una función formativa y de aprendizaje significativo para comprender las situaciones complejas de la realidad y lograr una dinámica de gestión del conocimiento.

Los esfuerzos encaminados a implementar cambios desde el paradigma del aula inteligente con una versión conectivista del aprendizaje, hacen de los videojuegos un objeto de estudio serio y pertinente en esta sociedad del conocimiento. Las matemáticas, las ciencias, los valores, las habilidades de socialización, son solo algunos ejemplos de las aplicaciones en la escuela y valdría la pena reconsiderar el escenario desde donde se construyen los conocimientos escolares para no demeritar una actividad tan común en algunos estudiantes, el uso de las TIC en su vida cotidiana.

Si los videojuegos pueden ser tomados en cuenta como un recurso didáctico complementario en la práctica educativa, cabe la reflexión y la búsqueda de respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Los estudiantes en educación perciben como posible la utilización del uso de los videojuegos como estrategia y recurso didáctico?

¿En qué medida perciben que su incorporación a la práctica docente puede incidir en el rendimiento académico de los estudiantes?

¿Los conocimientos previos sobre el uso de los videojuegos, pueden ser un referente para su comprensión como recurso didáctico?

¿La formación específica que está recibiendo puede ser una variable que incida en la percepción que tiene sobre el videojuego como recurso didáctico?

En la investigación llevada a cabo con una muestra de 20 estudiantes de 5º semestre de la Licenciatura en Pedagogía, de la Universidad Autónoma de Chiapas, en el ciclo escolar agosto-diciembre de 2013, nos propusimos conocer su percepción sobre el uso del videojuego como recurso didáctico.

Para dar cuenta de esta percepción, utilizamos la encuesta como técnica y como instrumento un cuestionario de 14 preguntas, de las cuales 9 fueron abiertas y 5 cerradas. Esta combinación se debió a la necesidad de conocer de primera mano datos de los estudiantes que no se pueden codificar previamente tales como los nombres de sus videojuegos favoritos o lo que consideraban que habían aprendido de los mismos durante su uso.

Este instrumento aplicado de forma escrita, permitió conocer el tiempo que tiene como videojugador, la edad de inicio, el número de videojuegos que conoce, así como preferencias y experiencias en el uso de los videojuegos, así mismo, indagamos acerca de las expectativas de su uso en la educación y algunas consideraciones sobre los videojuegos no aptos para la enseñanza.

Para su procesamiento se utilizó el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS), con el uso de la estadística descriptiva.

RESULTADOS

Sobre la muestra: la elección de la muestra fue deliberada a partir de la disposición a participar, siempre y cuando se consideraran videojuegadores de más de tres años de experiencia. Cabe señalar que del total del grupo, más de 50%, no accedió a contestar el instrumento, toda vez que no cubrieron este requisito y algunos adujeron que no eran adictos y no estaban interesados en saber sobre los videojuegos. Esta situación resulta interesante de analizar, debido a que existen una serie de prejuicios en cuanto al uso de los videojuegos como algo que debiera ser evitado para no caer en situaciones de control de su voluntad.

Por su parte los estudiantes encuestados mostraron disposición e interés por la investigación, anotando el tiempo dedicado a los videojuegos en su vida cotidiana y el momento de inicio en este tipo de actividad.

La edad de los estudiantes osciló entre los 20 y los 25 años, con una media de 21.6, de los cuales 60% (f. 12) correspondían al género femenino, en tanto que el 40% (f. 8) al género masculino.

Edad de inicio de los videojuegos

En cuanto a la edad de inicio del uso de los videojuegos, 33.3% (f. 4) de las mujeres y 50% (f. 4) de hombres, señaló que en el rango de 5 a 8 años; por su parte 50% (f. 6) de las mujeres y el 25% (f. 2) de los hombre, indicó que se inició en el rango de 9 a 12 años. El 16.7% (f. 2) de las mujeres y 25% (f. 2) de los hombres, mencionó que su inicio fue entre los 12 y los 18 años, tal como se observa en la tabla de contingencia uno.

Tabla 1. Edad de inicio en el uso de los videojuegos

| | | | ¿A que edad te iniciaste en el uso de los videojuegos? | | | |
|-------|-----------|-------------|--|-------------|--------------|---------|
| | | | 5 - 8 años | 9 - 12 años | 12 - 18 años | TOTAL |
| SEXO | Femenino | Recuento | 4 | 6 | 2 | 12 |
| | | % de Sexo | 33.3 % | 50.0 % | 16.7 % | 100.0 % |
| | | % del total | 20.0 % | 30.0 % | 10.0 % | 60.0 % |
| SEXO | Masculino | Recuento | 4 | 2 | 2 | 8 |
| | | % de Sexo | 50.0 % | 25.0 % | 25.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 20.0 % | 10.0 % | 10.0 % | 40.0 % |
| TOTAL | | Recuento | 8 | 8 | 4 | 20 |
| | | % de Sexo | 40.0 % | 40.0 % | 20.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 40.0 % | 40.0 % | 20.0 % | 100.0 % |

Fuente: cuestionario de percepción sobre videojuegos como recurso didáctico

El número de videojuegos que conoce

El 41.7% (f. 5) de las mujeres y 12.5% (f. 1) de los hombres, señalaron que conocen de 0 a 10 videojuegos, 8.3% (f. 1) de las mujeres y 37.5% (f. 3) de los hombres, conocen de 11 a 20 videojuegos; 25% (f. 3) y 12.5% (f. 1) de hombres conocen entre 21 a 30 videojuegos y finalmente un 25% (f. 3) de mujeres y 37.5% (f. 3) de hombres conoce más de 30 videojuegos aunque no los haya jugado. Con esto se puede decir que, aun cuando existe un número importante de mujeres que conocen sobre videojuegos, la proporción de hombres que conoce más de 30 es mayor que la de mujeres, según se observa en la tabla de contingencia dos.

Tabla 2. Número de videojuegos que conoces aunque no los haya jugado

| | | | Indica el numero de videojuegos que conoces aunque no los hayas jugado | | | | |
|-------|-----------|-------------|--|---------|---------|-----------|---------|
| | | | 0 - 10 | 11 - 20 | 21 - 30 | más de 30 | TOTAL |
| SEXO | Femenino | Recuento | 5 | 1 | 3 | 3 | 12 |
| | | % de Sexo | 41.7 % | 8.3 % | 25.0 % | 25.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 25.0 % | 5.0 % | 15.0 % | 15.0 % | 60.0 % |
| SEXO | Masculino | Recuento | 1 | 3 | 1 | 3 | 8 |
| | | % de Sexo | 12.5 % | 37.5 % | 12.5 % | 37.5 % | 100.0 % |
| | | % del total | 5.0 % | 15.0 % | 5.0 % | 15.0 % | 40.0 % |
| TOTAL | | Recuento | 6 | 4 | 4 | 6 | 20 |
| | | % de Sexo | 30.0 % | 20.0 % | 20.0 % | 30.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 30.0 % | 20.0 % | 20.0 % | 30.0 % | 100.0 % |

Fuente: cuestionario de percepción sobre videojuegos como recurso didáctico

Las razones por las que juegan

Esta pregunta se diseñó de forma abierta para que los estudiantes enumeraran tres razones por las cuales juegan videojuegos, codificando lo que contestaron en tres opciones, a saber; la primera por distracción, gusto y destreza, la segunda por distracción, relajación y perder el tiempo y la tercera en diversión, gusto y ejercicio físico.

El 8.3% (f. 1) de mujeres y 25% (f. 2) de hombres, señaló que lo hacía por distracción, gusto y destreza. El 66.7% (f. 8) de las mujeres y 25% (f. 2) de hombres, contestó que por distracción, relajación y perder el tiempo, en tanto que 25% (f. 3) de mujeres y 50% (f. 4) de los hombres, contestó que por diversión, gusto y ejercicio físico. Estos resultados nos indican que existen una enorme variedad de razones que hacen que las personas jueguen videojuegos pero, un dato interesante es lo que han pensado solo con fines recreativos. Así entonces, pueden todavía tener alguna relación con los mitos de entretenimiento pero no con carácter

formativo, aunque las investigaciones lo estén señalando como probable (ver Tabla tres).

Tabla 3. Razones por las que juegas actualmente videojuegos

| | | | Enumera tres razones por las que juegas actualmente videojuegos | | | |
|-------|-----------|-------------|---|--|-------------------------------------|---------|
| | | | Distracción, gusto y destreza | Distracción, relajarse y perder tiempo | Diversión, gusto y ejercicio físico | TOTAL |
| SEXO | Femenino | Recuento | 1 | 8 | 3 | 12 |
| | | % de Sexo | 8.3 % | 66.7 % | 25.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 5.0 % | 40.0 % | 15.0 % | 60.0 % |
| | Masculino | Recuento | 2 | 2 | 4 | 8 |
| | | % de Sexo | 25.0 % | 25.0 % | 50.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 10.0 % | 10.0 % | 20.0 % | 40.0 % |
| TOTAL | | Recuento | 8 | 8 | 4 | 20 |
| | | % de Sexo | 15.0 % | 50.0 % | 35.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 15.0 % | 50.0 % | 35.0 % | 100.0 % |

Fuente: cuestionario de percepción sobre videojuegos como recurso didáctico

Sobre lo aprendido de los videojuegos

Resulta interesante revisar las respuestas a este cuestionamiento sobre lo que considera que ha aprendido de los videojuegos, porque los estudiantes en su conjunto, no consideran los conocimientos temáticos en sus aprendizajes desde este recurso, centrandose su atención en las habilidades tales como agilidad, diseñar estrategias, hacer equipo, bailar, ser paciente y controlar los nervios, de allí que puede servir de plataforma para explicar los usos didácticos que le puedan dar a estos en el aula, a menos que no se relacione con el desarrollo de estrategias como se verá más

adelante. La mayoría de las mujeres, en un 50% (f. 6) y el 50% (f. 4) de los hombres, coincidieron en señalar que han aprendido a ser ágiles, a ser rápidos y a estar despiertos, como se observa en la tabla de contingencia cuatro.

Tabla 4. Tres cosas que han aprendido de los videojuegos

| | | | Enumera tres cosas que hayas aprendido de los videojuegos | | | | | | |
|-----------|-------------|-------------|---|------------------------------------|--|--|--------------------------------|---|---------|
| | | | Hacer estrategia, hacer equipo y analizar | Agilidad, rapidez, estar despierta | Ser paciente, tener reflejos, trabajar en equipo | Bailar, jugar en equipo, comprender tácticas | Adictivo, violencia, divertido | Habilidad, aprender a perder, controlar mis nervios | TOTAL |
| SEXO | Femenino | Recuento | 1 | 6 | 1 | 1 | 2 | 1 | 12 |
| | | % de Sexo | 8.3 % | 50.0 % | 8.3 % | 8.3 % | 16.7 % | 8.3 % | 100.0 % |
| | | % del total | 5.0 % | 30.0 % | 5.0 % | 5.0 % | 10.0 % | 5.0 % | 60.0 % |
| Masculino | Recuento | 2 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | |
| | % de Sexo | 25.0 % | 50.0 % | 12.5 % | 0 % | 0 % | 12.5 % | 100.0 % | |
| | % del total | 10.0 % | 20.0 % | 5.0 % | 0 % | 0 % | 5.0 % | 40.0 % | |
| TOTAL | Recuento | 3 | 10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 20 | |
| | % de Sexo | 15.0 % | 50.0 % | 10.0 % | 5.0 % | 10.0 % | 10.0 % | 100.0 % | |
| | % del total | 15.0 % | 50.0 % | 10.0 % | 5.0 % | 10.0 % | 10.0 % | 100.0 % | |

Fuente: cuestionario de percepción sobre videojuegos como recurso didáctico

Sobre la pertinencia del uso de los videojuegos como recurso didáctico

Posterior a esta primera aproximación a los videojugadores, en cuanto a rasgos de su historia, preferencias y demás aspectos, nos dispusimos a investigar sobre la pertinencia del uso de los videojuegos como un recurso didáctico a ser utilizado en las aulas, dado el caso de que los estudiantes en un futuro cercano, estuvieran a cargo en la actividad docente de un grupo, encontrando que 75% (f. 9) de las mujeres y 62.5% (f. 5) de los hombres los consideran posibles para ser tomados en cuenta en la planeación,

con miras a reforzar algún aprendizaje en sus estudiantes, en tanto que 16.7% (f. 2) de las mujeres indicó que no lo haría.

Sin embargo, se puede observar en el gráfico que 8.3% (f. 1) de las mujeres y 37.5% de los hombres contestó no saber, lo que puede indicar que desconocen cómo podrían insertarlas en alguna actividad de enseñanza aprendizaje, reforzando esta idea de que el videojuego tiene mayores fines de entretenimiento y recreación que como recurso potencial de aprendizaje (ver Tabla cinco).

Tabla 5. Si fuera profesor, uso del videojuego para reforzar aprendizaje

| | | | Si estuvieras a cargo de un grupo de educación primaria, ¿utilizarías el videojuego para reforzar algún aprendizaje de los estudiantes? | | | |
|-------|-----------|-------------|---|--------|--------|---------|
| | | | Sí | No | No sé | TOTAL |
| SEXO | Femenino | Recuento | 9 | 2 | 1 | 12 |
| | | % de Sexo | 75 % | 16.7 % | 8.3 % | 100.0 % |
| | | % del total | 45 % | 10.0 % | 5.0 % | 60.0 % |
| | Masculino | Recuento | 5 | 0 | 3 | 8 |
| | | % de Sexo | 62.5 % | 0.0 % | 37.5 % | 100.0 % |
| | | % del total | 25.0 % | 0.0 % | 15.0 % | 40.0 % |
| TOTAL | | Recuento | 14 | 2 | 4 | 20 |
| | | % de Sexo | 70.0 % | 10.0 % | 20.0 % | 100.0 % |
| | | % del total | 70.0 % | 10.0 % | 20.0 % | 100.0 % |

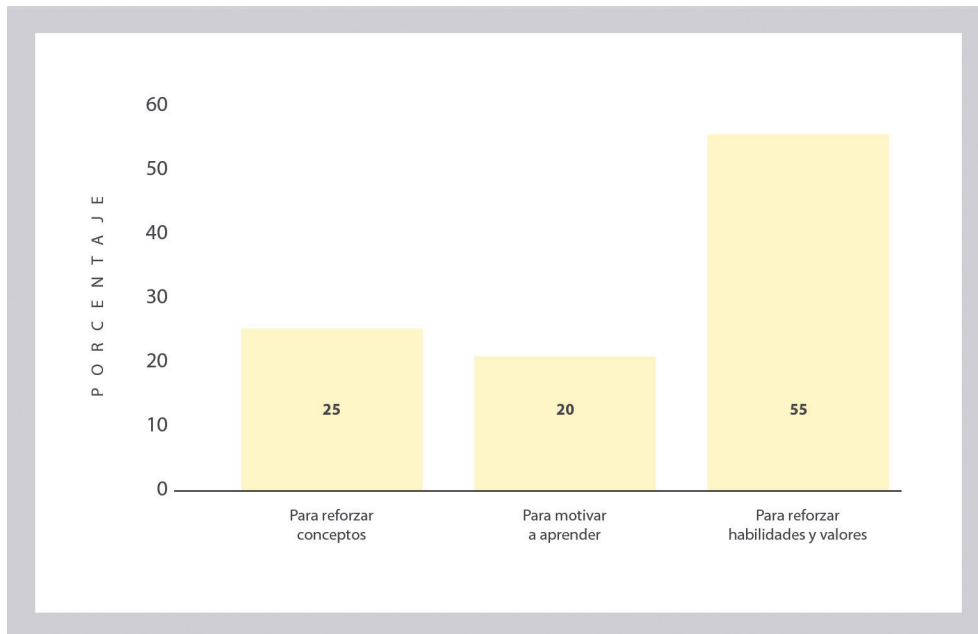
Fuente: cuestionario de percepción sobre videojuegos como recurso didáctico

La función del videojuego en el aula

A partir de la respuesta a la pregunta anterior, se les preguntó acerca de la percepción que tiene la función del videojuego en el aula, encontrando que 25% de los encuestados lo utilizaría para

reforzar conceptos. Un 20% como motivador para aprender y finalmente, 55% percibe la funcionalidad de los videojuegos en razón de su potencialidad para reforzar habilidades y valores, partiendo de su propia experiencia como videojugador, como se observa en el Gráfico uno.

Gráfico 1. La percepción de la función prioritaria en el uso del videojuego con fines didácticos



Los resultados encontrados nos permiten advertir, que si bien algunos estudiantes tienen una percepción distinta del videojuego como posible recurso de aprendizaje todavía no tienen suficientemente claro, las formas en que pueden utilizarlos con los futuros estudiantes con fines de aprendizaje.

Esto puede deberse, de acuerdo a Gross (2004, p.3) a que uno de los problemas más importantes de la educación y la formación en la actualidad es que la mayoría de los enfoques educativos utilizados no están en consonancia con las necesi-

dades de los niños y jóvenes actuales ni con el tipo de sociedad en que estamos viviendo.

Estos estudiantes que no desearon participar en el estudio, argumentaban informalmente que no los han jugado ni les interesa hacerlo, porque no tienen nada positivo, solo trae consigo mucha pérdida de tiempo y distracción. Esto puede significar que en su estadía por las escuelas, los profesores con mucha probabilidad, no han introducido aún la discusión sobre el uso del videojuego como recurso didáctico, mostrando escepticismo y un tanto de desconfianza hacia su uso, indicando que no encuentran nada positivo en ellos, sugiriendo una especie de peligro que no lograron definir.

En el caso de los participantes en la investigación, respondieron guiados por su propia experiencia, algunos adicionalmente a las respuestas del cuestionario, sugerían que lo aplicarían de la misma forma como lo hicieron con ellos sus profesores de cómputo, como premio por terminar una tarea antes que el resto del grupo, casi como una especie de refuerzo, tal como lo plantea el conductismo operante.

Una reflexión a la que no han llegado los futuros educadores participantes en el estudio, es a la pertinencia de incluir la discusión de la inserción de los videojuegos como recurso para el aprendizaje, tal como lo establece el proyecto Horizon (2013) al indicar que su uso puede traer consigo posibilidades de descubrimiento y un aprendizaje orientado hacia las metas. Asimismo, se incrementan las oportunidades de colaboración y el desarrollo de habilidades para la formación de equipos; por otra parte, sugiere que con ayuda de las simulaciones o intercambio de roles, es posible recrear situaciones complejas para probar con nuevas respuestas o plantear soluciones creativas.

CONCLUSIONES

Las TIC presentes en nuestra vida cotidiana han transformado profundamente nuestras prácticas con respecto a estos dos aspectos esenciales en la vida del ser humano, informar y comunicar, a tal grado el conocimiento sobre nosotros y sobre el mundo se ha modificado sustancialmente, abriendo puertas a nuevos formatos de interacción y de aprendizaje como es el caso de los videojuegos. En educación, aun cuando los cambios parecen ser más lentos, guiados por la inercia de profesores que han establecido rutinas en la enseñanza, se dejan sentir expresiones por parte de estudiantes, quienes de forma simbólica se resisten a permanecer en la inactividad a la que habitualmente nos habían acostumbrado años atrás.

La urgencia de los cambios no se presenta de igual forma en todos los actores educativos, incluyendo a estudiantes que aún desean permanecer en la posición de espectadores de cambios y a la expectativa de lo que los profesores les propongan. Sin embargo, las demandas de la sociedad exigen mayor creatividad y un trabajo más propositivo de los futuros profesionales, para tener mayores cuotas de adaptación en la sociedad del conocimiento.

Los videojuegos como recurso didáctico aparecen como una posibilidad poco clara en los participantes de la investigación, por el poco reconocimiento que la escuela le ha dado a esta herramienta que, si bien han señalado diversos autores no fue diseñada con fines educativos –sobre todo los juegos online- sí puede ser replanteada con la seriedad apropiada para que sea un elemento a favor que incremente el deseo de aprender y de vincular los contenidos de la escuela con la realidad de nuestra vida cotidiana.

En este sentido, las investigaciones en este campo deberán ir orientadas a la recuperación de las creencias y mitos que existen no solo en los estudiantes sino también en los profesores, así como conocer la experiencia que tienen en el campo

para que en la medida de lo posible, se diseñen programas de formación específicos para darle una nueva cara a la enseñanza en las aulas.

REFERENCIAS

- Bernart, A.** Los videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías. En Revista *Comunicación y Pedagogía*, No 216, 2006. Recuperado de: <http://xtec.cat/~abernat/articles/bernat-II.pdf>
- Castells, M.** (2011) La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. La sociedad red. Vol. I. México: Siglo XXI
- Coiro, J.** Exploring literacy on the internet. En *The Reading Teacher* Vol. 56, No. 5 February 2003. Recuperado de: http://www.annenbergmedia.org/workshops/teachreading35/pdf/read_comprehension_internet.pdf
- Dussel, I. y Quevedo, L.** (2010) Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires: Santillana. Recuperado de <http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/latapi/docs/Dussel-Quevedo.pdf>
- Gros, B – Grup F9** (2004) *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer. Recuperado de <http://www.edesclée.com/pdfs/19236.pdf>
- Gross, B.** De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que...cambie la escuela. En *Revista Espiral* 2004. Recuperado de: <http://paginas.tol.itesm.mx/alumnos/A01360839/19236.pdf>
- Morín, E.** (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Paris: UNESCO. Recuperado desde: <http://dide.minedu.gob.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1448/Los%207%20saberes%20necesarios%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20del%20futuro.pdf?sequence=1>aprender
- Pallarès, M.** Los medios de comunicación y tecnológicos como ejes de canalización y gestión del conocimiento. En *Revista Educar* 2014. Vol. 50/1. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/287075/375324>

- Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. (2012):** ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia*. Número 33. 15 de octubre de 2012. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/33/>
- The New Media Consortium (2013). Breve lista del Proyecto Horizon del NMC: Edición para la educación superior 2013. Bajo licencia Creative Commons: Atribución 3.0 Unported (CC BY 3.0). Extraído de <http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-higher-ed-shortlist.pdf>
- Vega-Almeida, (2007)** Brecha digital: un problema multidimensional de la sociedad emergente. En *Revista Inclusao Social*, Brasilia, V. 2, Num. 2, p-96-108, abr./sept. 2007 Recuperado de www.brapci.ufpr.br/download.php?ddo=10187