

# RELACIONES ENTRE EL JUEGO, EL VIDEOJUEGO Y LA COMUNICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

## RELATION BETWEEN GAME, VIDEOGAME AND COMMUNICATION IN THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT

6

FECHA DE RECIBO: JUNIO 5, 2012  
FECHA DE ACEPTACIÓN: JUNIO 26, 2012

**ALEX PERNETT ESTRADA**

Diseñador gráfico egresado como tecnólogo de la Universidad Autónoma del Caribe en Barranquilla, Profesionalizado en la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Cartagena. Candidato a Maestría en Diseño y Creación Interactiva en la Universidad de Caldas de Manizales. Docente de tiempo completo del Programa de Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma del Caribe.

### **RESUMEN:**

El uso de los videojuegos como instrumento de aprendizaje puede contribuir a crear estrategias o metodologías educativas sumamente eficaces. El mismo concepto de juego y su relación con el aprendizaje ha sido atribuido durante mucho tiempo solo a los niños, y cada vez adquiere mas consistencia la idea de que el juego es la mejor forma que tienen los niños para aprender. Con la aparición de los juegos de video, resulta extraño darse cuenta de que, cuando se trata de este campo en especial, esa percepción que se tiene de la relación existente entre lúdica y aprendizaje se hace cada vez más delgada y ficticia. El potencial de enseñanza en los juegos de video esta siendo cada vez más desaprovechado por las instituciones de educación superior. Resalta la posibilidad de cambiar ciertos aspectos del imaginario colectivo de la comunidad universitaria por medio de un juego de video que haga parte de las TIC que usa la institución para brindarle servicios tanto los estudiantes como al cuerpo docente.

### **PALABRAS CLAVE:**

Interactividad, videojuegos, educación, comunicación, TIC, imaginario colectivo.

### **ABSTRACT:**

The use of video games as a learning tool could contribute in developing of highly effective educational methodologies or strategies. The game concept and its relationship to learning have long been attributed to children only, and are gaining more consistency as the best way for children to learn. With the appearance of video games, it is strange to realize that when it comes to this particular field, that the perception we have of the relationship between leisure and learning is becoming thinner and more fictitious. The teaching potential of video games is being increasingly wasted by higher education institutions. It stands out a chance to change certain aspects of the collective imagination of the academic community through a video game that is part of the institution that uses ICT to provide services to both students and faculty.

### **KEYWORDS:**

Interactivity, games, education, communication, ICT (Communication and Information Technologies), collective imagery.

**L**a educación puede valerse de los juegos de video para fortalecer su proceso de enseñanza<sup>1</sup>; Un estado mental tranquilo y relajado del estudiante puede favorecer la absorción efectiva del conocimiento. Por ejemplo, son pocos los adultos que han olvidado las reglas de sus juegos infantiles, es posible que la lúdica haya sido el motivo por el cual este conocimiento fue bien asimilado.

Aún con todo el crecimiento de las capacidades comunicativas del ser humano el proceso de aprendizaje se ve truncado algunas veces, esto debido al enlace existente entre la educación y la motivación; la falta de ésta lleva al ser humano a perder las ansias de cierto conocimiento. Incluso en las instituciones universitarias donde se supone que cada estudiante se encuentra cursando la carrera de su interés, la pérdida de motivación es causal de bajo rendimiento y de la mayoría de las deserciones en los estudiantes.

En el caso específico de la Universidad Autónoma del Caribe, la motivación sigue siendo un componente ausente, según una observación realizada por el departamento de Sistemas de la Universidad Autónoma del Caribe<sup>2</sup> solo un promedio de 300 usuarios se conectan al portal, eso teniendo en cuenta que toda la comunidad universitaria tiene acceso al portal, es posible que parte de esos 300 no sean parte de los 10.031 estudiantes que tiene, sino docentes u otros integrantes de dicha comunidad o incluso personas que no pertenecen a esta y entraron por el enlace a visitantes que posee el portal.

Esta falta de motivación es la causa de todas las investigaciones realizadas en este género, las que impulsan la búsqueda del enlace entre educación y diversión, es decir, la didáctica. Las actividades académicas de la vida universitaria pueden llegar a ser más entretenidas para aquellos estudiantes con estilo de aprendizaje kinésico-visual. Según la programación neurolingüística (PNL) los estudiantes se clasifican por su estilo de aprendizaje en: visuales, auditivos y kinésicos<sup>3</sup>, algunos incluso tienen combinación de dos de estos estilos. Los estudiantes kinésicos son aquellos que asimilan mejor el conocimiento al realizar actividades que impliquen movimiento. Se pueden obtener mejores resultados con el uso de juegos de video a modo de herramienta didáctica en estos estudiantes cuyo aprendizaje se clasifique como kinésico-visual.

Los sistemas de entretenimiento digital como los videojuegos son, por llamarlo de alguna forma, satanizados de-

bido a su posibilidad de procrastinación. La procrastinación se define como la acción de postergar actividades que se pueden hacer hoy para hacerlas mañana. El estudiante regular invierte un tiempo relevante en entretenimiento que llega a afectar su productividad. Tomemos como ejemplo una medida de control realizada por la universidad de Girona, España<sup>4</sup> donde se determinó que el 6.7% de los adolescentes de 12 a 17 años usa 30 horas semanales en juegos de video Online; Si se realiza una adaptación de la vida universitaria a un juego de video Online, es posible que se pueda garantizar una mayor permanencia diaria del estudiante en actividades relacionadas con su entorno académico, sea este virtual o real.

Pero la capacidad de ser anti-procastinadores se encuentra inmersa en ellos mismos. Si por medio del videojuego se genera la adaptación digital de las actividades que son las obligatorias-académicas, las que el estudiante debe realizar normalmente, los juegos serían en sí mismos "anti-procastinadores" al permitir que el usuario continúe con sus obligaciones y responsabilidades por este medio de entretenimiento digital. Por ejemplo, si la tarea es socializar la lectura realizada en casa con un grupo de 5 compañeros, la universidad o institución educativa puede generar un ambiente virtual a modo de videojuego donde los estudiantes tengan la posibilidad de entablar un foro académico por medio de sus avatares.

La motivación de un estudiante universitario puede estar ligada a su objetivo final de estudio, quizás el conocimiento nuevo, quizás la superación y el bienestar económico, o la búsqueda del bien común, eso ya en un caso altruista. Es curioso cómo la motivación algunas veces es tan necesaria inculcarla cuando de estudio y de trabajo se trata, pero en cuanto a la diversión y el esparcimiento la motivación es casi automática, debe ser por la misma naturaleza de la motivación que esto ocurre pues sin necesidad no habrá motivación ya sea para el trabajo o para el juego.

Los juegos de video tienen el potencial de ayudar a formar profesionales mejor preparados para las competencias actuales<sup>5</sup>, hoy día el profesional competente debe reconocer y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación; los juegos de video actual e inherentemente manejan el componente de la comunicación; un ejemplo claro de uso de las TIC en los juegos de video son los que se desarrollan vía Internet, los llamados juegos de video Online, y en espacial los de rol. Es muy probable que el profesional exitoso actual en el campo de la tecnología deba gran parte de su éxito a

**1** GOMEZ MARTIN, Marco. *Arquitectura y metodología para el desarrollo de sistemas educativos basados en videojuegos*. Madrid. Universidad Complutense de Madrid Centro de publicaciones. 2007. 300 páginas.

**2** Datos entregados por el departamento de Sistemas de la Universidad Autónoma del Caribe en 2010.

**3** GALLEGO, Domingo J. - ALONSO GARCÍA, Catalina. *Estilos de aprender en el siglo XXI*. En: *Revista estilos de aprendizaje*: Madrid: (Octubre 2008.); No2 Vol. 2.

**4** VIÑAS, Ferrán. *Uso auto informado de internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red*. En: *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*: Ciudad: (2009, 9, 1); 109-122.

**5** SAZ RUBIRA, José. *Aplicación educativa de los videojuegos*. En: *Educación en el 2000*: (Abril 2004); página 135.

la afición por este tipo de videojuegos en su infancia <sup>6</sup>.

Los juegos de video generan mucho dinero y es posible fomentar que ese campo se fortalezca en Colombia por medio de resultados positivos en la educación. En países como España el mercado de los juegos de video representa el 2.8% del PIB del país <sup>7</sup>. Este factor por lo general resulta en el apoyo financiero del gobierno para componentes que lo fortalezcan, es decir, apoyo a la formación de empresas en este campo o apoyo a la formación educativa.

En un ambiente virtual como el de los juegos de video Online, el usuario tiende a desarrollar comportamientos por medio de su avatar o personaje virtual. En ocasiones, alguno de estos comportamientos traspasa hasta el mundo real y el usuario intenta adaptar ese comportamiento en su entorno real y cotidianidad. Se puede tomar como ejemplo el juego Online "*second life*", donde usuarios como Ailin Graef una empresaria con el avatar de Anshe Chung se ha convertido en multimillonaria al extender sus actividades del mundo real al virtual y viceversa; este componente podría ser incorporado en el medio educativo con el objetivo de tener mayor control sobre el efecto que se desea tener en el usuario en un entorno universitario real. Con el planteamiento de una propuesta en este ámbito se haría evidente el potencial de la herramienta para cambiar el imaginario colectivo de ciertos comportamientos negativos que tienen los estudiantes en la planta física de una institución cualquiera; y se plantea como objetivo el desarrollo de reglas en el videojuego que sean de obligatorio cumplimiento en el entorno virtual para previamente evaluar si esto afecta el comportamiento de la comunidad universitaria estando en el espacio físico real.

## CONCLUSIÓN

Se puede concluir, en primer lugar, que hay un potencial educativo latente en los videojuegos, y las instituciones educativas deben aprovecharlo, incluso las Universidades pueden usarlos para disminuir los índices de deserción cuyo impacto se ve reflejado en mayores ingresos. Y como segundo y último, tomando de ejemplo el caso manga en Japón y de los video juegos en España, se puede concluir que el apoyo del gobierno es un hecho para aquellas actividades que ayuden a incrementar el producto interno bruto y es recomendable apuntarle al desarrollo y creación de juegos de video y por que no hacerlo desde la perspectiva educativa para ganar por lado y lado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GALLEGO, DOMINGO J. - ALONSO GARCÍA, CATALINA. Estilos de aprender en el siglo XXI. Revista estilos de aprendizaje. No. 2 Vol. 2. Octubre 2008.
- GARCIA, FERNANDO. (2005). videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo.
- GOMEZ MARTIN, MARCO. Arquitectura y metodología para el desarrollo de sistemas educativos basados en videojuegos
- LEE, CHIA YAO. (2009). Understanding Security Threats in Virtual Worlds.
- SAZ RUBIRA, JOSE. (Abril 2004). Aplicación educativa de los videojuegos. Revista educar en el 2000 página 135.
- VIÑAS, FERRAN. Uso auto informado de internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. International Journal of Psychology and Psychological Therapy. 2009, 9, 1, 109-122

---

**6** GARCIA, Fernando. (2005). videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo.

**7** FERNANDEZ FASERO, Juan Carlos. "Las IC en español aportan el 2,8% del PIB" Internet. ([http://www.fasero.com/Blog/contenido/12/Las\\_IC\\_en\\_espanol\\_aportan\\_el\\_2\\_8\\_del\\_PIB](http://www.fasero.com/Blog/contenido/12/Las_IC_en_espanol_aportan_el_2_8_del_PIB)).