



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

NOT A GAME: LA HISTORIA DETRÁS DEL VIDEOJUEGO

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

DANIEL ROMÁN NEGRETE

ASESORA:

LIC. ELIZABETH ROA LUCIO

CIUDAD DE MÉXICO, ABRIL 2024

Ciudad de México, noviembre 09 de 2023

TURNO VESPERTINO
F(01) S(33)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado SINODAL del Jurado del Examen Profesional de: DANIEL ROMÁN NEGRETE, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la TESIS: titulada: "NOT A GAME: LA HISTORIA DETRÁS DEL VIDEOJUEGO", para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y DICTAMINACIÓN. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

| JURADO | NOMBRE | FIRMA | FECHA |
|----------------|-------------------------|-------|-------|
| Presidente (a) | FERNANDO OSNAYA ALARCÓN | | |
| Secretaria (o) | ELIZABETH ROA LUCIO | | |
| Vocal | JULIA SALAZAR SOTELO | | |
| Suplente | JUAN PABLO ORTIZ DÁVILA | | |

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

EVA FRANCISCA RAUTENBERG Y PETERSEN
Coordinadora del Área Académica:
Teoría Pedagógica y Formación Docente
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14.
c.c.p.- Comisión de Titulación.

Alumno.
IEH/SUP/ECO

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo, tiene una dedicatoria para todas aquellas personas que estuvieron antes, durante y espero que sigan después de mi proceso de titulación.

Quiero empezar por agradecer a mi familia. A mi papá que ya se adelantó y se quedó a unos meses de ver a su hijo como un profesional, como él lo hubiera querido. Como tú decías: “la vida es por etapas: cuando niños nuestra obligación es jugar, cuando eres joven nuestra obligación es estudiar y cuando adultos nuestra obligación es trabajar”. Ahora que concluí una etapa más te agradezco todo.

A mi mamá por tenerme toda la paciencia del mundo, a pesar de las discusiones, presiones y preocupaciones, estuviste al pie del cañón. Te quiero mucho.

A mis amigos y maestros de la carrera, en especial al Maestro Ricardo Rivera, por siempre motivarnos a seguir adelante y quien fue parte de la inspiración del tema de mi tesis.

A la Maestra Roa que sin su ayuda y asesoramiento, este trabajo no hubiera sido posible, le deseo que siga con ese profesionalismo.

A mi amiga Nataly, con la que sé que siempre puedo contar para hablar de cualquier tema, deseo que la vida te trate como lo mereces, tienes un gran futuro, espero que logres lo que te propongas y si en un futuro eres maestra recuerda: eres la mejor maestra. También una mención a mi amiga Sofía que siempre me apoyó y me ayudó a encontrar la motivación que me hacía falta.

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| PRESENTACIÓN..... | 5 |
| CAPÍTULO I. TIC EN LA EDUCACIÓN..... | 7 |
| Introducción | 7 |
| I. Inteligencias Múltiples | 8 |
| 1. Tipos de inteligencias | 9 |
| 1.2 Aprendizaje Informal..... | 15 |
| 1.3 Aprendizaje invisible | 17 |
| 1.4 Pedagogía del Ocio | 21 |
| 1.6 El Juego en la Educación..... | 26 |
| 1.7 TIC en Educación | 30 |
| 1.7.1 Gamificación..... | 35 |
| 1.7.2 Serious Games..... | 36 |
| CAPÍTULO II.VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA | 40 |
| Introducción | 40 |
| Antecedentes | 41 |
| 2.1 Historia de los videojuegos | 41 |
| 2.2 Aportaciones educativas de los videojuegos | 63 |
| 2.2.1 Pensamiento crítico..... | 65 |
| 2.2.2 Alfabetización digital | 67 |
| 2.2.3. Socialización | 68 |
| A manera de síntesis | 72 |
| CAPÍTULO III. LA HISTORIA DETRÁS DE LOS VIDEOJUEGOS..... | 74 |
| Introducción | 74 |
| 3.1 Evolución de la Enseñanza de la Historia | 74 |
| 3.2 Metodología | 84 |
| 3.2.1 Características del enfoque cualitativo | 84 |
| 3.2.2 Técnica de recolección de datos: El Cuestionario | 85 |
| 3.3.3 Muestra | 86 |
| 3.5 Historia en los Videojuegos | 107 |
| 3.5.1 Age of Empires II Definitive Edition..... | 107 |
| 3.5.2 Assanssin’s Creed Odyssey | 109 |

| | |
|---|-----|
| 3.6 Aprendizajes de corte histórico de los videojugadores | 109 |
| 3.7 Propuesta didáctica para el uso de videojuegos en enseñanza de la Historia..... | 113 |
| REFLEXIONES FINALES | 118 |
| REFERENCIAS..... | 121 |
| ANEXO | 127 |
| CUESTIONARIO..... | 127 |

PRESENTACIÓN

Los videojuegos han estado presentes por más de 50 años. Hablar del tema suele provocar polémica, ya que, para algunos son distractores y quitan el tiempo a los adolescentes. Para otros, quienes están interesados en el potencial que tienen, los videojuegos son una herramienta para justamente potencializar otras habilidades y destrezas que son necesarias para la vida.

El ritmo de vida y el avance de la educación en el siglo XXI, necesita un cambio de lo que tradicionalmente se enseña en los contextos de educación formal. Los cambios nunca son fáciles y menos cuando se está acostumbrado a seguir un modelo que aparentemente ha funcionado por más de 100 años.

Con la llegada de la globalización y el internet los procesos de comunicación han cambiado. Las generaciones más recientes tienen un estilo de vida en torno a la tecnología.

Esta tesis tiene el propósito de acercar a los docentes al uso e implementación de las TIC en la educación formal, enfocándonos en la asignatura de Historia.

En el primer capítulo se establecerán las bases pedagógicas que sustentan el uso de las TIC en la Educación. Desde las Inteligencias Múltiples consideramos que a través de los videojuegos podemos potenciar todas las Inteligencias y hacer un cambio en la pedagogía tradicional. Los conocimientos más valorados son los lógico-matemáticos y lingüísticos, pero cabe mencionar que Howard en sus estudios propone al menos ocho tipos de inteligencias, las cuales se potencian con el uso de los videojuegos.

Hablar de la pedagogía tradicional es también hablar del contexto formal de educación. Haremos un análisis sobre las características del aprendizaje invisible y como es que lo aparente se vuelve invisible, esto permite acercarnos al uso de las TIC como una herramienta didáctica.

Desde la pedagogía social se verá la importancia del derecho al juego. Para finalizar con algunas características de los juegos y cómo han evolucionado hasta hablar por primera vez de “videojuegos” y su potencial educativo.

En el capítulo II se hará un análisis a profundidad de lo que implica la palabra videojuego, desde su definición hasta verlo como un acercamiento al uso de las TIC para la alfabetización digital y como un agente socializador.

Se iniciará con una breve historia de los videojuegos y su evolución tecnológica a lo largo de más 50 años, para comprender por qué causan fascinación en niños y

jóvenes. También se analizarán los temas recurrentes por los que se rechazan los videojuegos como la violencia, la sexualidad, las adicciones etc. Mencionando también la contraparte con los estudios científicos y psicológicos que han sido realizados por autores como Gros, Extberría, Ferguson, Gómez, sobre el potencial educativo de los videojuegos en la educación.

En el capítulo III se expondrá la necesidad del cambio en la Didáctica de la Enseñanza de la Historia.

Posteriormente se hará el análisis de los resultados en la aplicación de los instrumentos, en este caso se realizó una encuesta a alumnos de la Escuela Secundaria Leyes de Reforma, en Nezahualcóyotl, México.

Con todo lo visto desde el Capítulo I hasta el análisis de los instrumentos de investigación, se realizó una planeación didáctica para implementar los videojuegos como una herramienta pedagógica para enseñar Historia.

CAPÍTULO I. TIC EN LA EDUCACIÓN

Se incluye una inteligencia cuando suficientes demonios
aúllan.

Howard Gardner

Introducción

En el primer capítulo se hará una breve descripción de los fundamentos pedagógicos que sustentan el uso de los videojuegos en educación. Primero se describirán las inteligencias múltiples, dado a que a través de los videojuegos se pueden potenciar otros tipos de inteligencias.

Se seguirá con el análisis de los contextos de la educación haciendo una comparativa entre la educación formal y la educación informal, ya que el uso de videojuegos se realiza desde lo que se llama educación informal y es necesario desentrañar estos conceptos para que las y los profesores conozcan cómo pueden utilizar de manera adecuada los videojuegos en la enseñanza de la Historia. Una vez entendidos los contextos educativos, con ayuda del aprendizaje invisible, abordaremos el uso de la tecnología en la educación en la globalización. Así, esto permite una cohesión de las teorías mencionadas.

Desde la pedagogía social veremos la importancia de los juegos en la educación. También se señala que parte del desarrollo humano es el ocio, el cual nos ayuda a tener una educación integral, ya que todos tenemos derecho a un momento de esparcimiento y asimismo de obligaciones sociales e individuales, además de que contribuye a que las docentes eliminen los estereotipos sobre el uso de los juegos en la educación.

Para finalizar este capítulo se hará un breve recorrido sobre la evolución y características del juego, llegando a analizar su importancia en la educación, finalmente hablaremos sobre la importancia de la Gamificación en la Educación.

I. Inteligencias Múltiples

El concepto de la palabra inteligencia, ha sido un tema de discusión psicológica. Estudios científicos y neurobiológicos han llegado a la identificación de varias competencias intelectuales humanas. En 1904 el Primer Ministro de Francia encargó al psicólogo Alfred Binet un método para determinar qué alumnos necesitaban ayuda y evitar el rezago educativo. Es así que surgen los primeros test que podían medir de forma objetiva y cuantificable la inteligencia de las personas, con una cifra o puntuación llamada cociente intelectual (CI).

Ochenta años más tarde en la Universidad de Harvard, el Psicólogo Howard Gardner afirma en sus estudios que hay una limitación de la palabra inteligencia, que lo lleva a la propuesta de que hay, por lo menos, ocho tipos de inteligencias (conforme avanza en sus investigaciones ha continuado ampliando el número de inteligencias). Esto abre el campo para investigaciones serias y profundas acerca del procesamiento de la información, ampliando el límite humano más allá de una cifra cerrada.

La idea de retomar una sola inteligencia humana no explica por qué en algunas sociedades y culturas ciertas habilidades son tomadas como una inteligencia. Si bien la teoría de Howard Gardner tampoco intenta responder a esto, lo que si ofrece, es una ampliación de las competencias cognitivas. Siguiendo esta línea psicológica de estudios, propone en su Teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) una ampliación de las competencias humanas clasificándolas según las habilidades de cada individuo. Así, llega a la conclusión: “No existe, y jamás puede existir una sola lista irrefutable y aceptada en forma universal de las inteligencias humanas”. (Gardner, 2002)

De tal manera, para cada tipo de problema hay diferentes tipos de inteligencias que se adaptan a su resolución. Este postulado se adapta a la definición científica de inteligencia:

“La inteligencia es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas y parece estar ligada a funciones mentales como percepción y memoria”. (Rodríguez, 2022: 3)

1. Tipos de inteligencias

Hasta el momento existen ocho tipos de inteligencias que el Psicólogo Howard Gardner reconoció en todos los seres humanos. No hay un orden específico o jerárquico de las inteligencias.



Imagen tomada de Gardner, 2002: 20

a) Inteligencia lingüística-verbal

Es la capacidad de dominar el lenguaje para poder comunicarse con los demás de forma universal. Implica comprender el orden y el significado de las palabras. No sólo hace referencia a la habilidad oral, sino a otras formas de comunicación como la escritura y/o el gesto corporal. Es una de las inteligencias que se desarrollan desde temprana edad y es necesaria para el aprendizaje.

Esta inteligencia utiliza ambos hemisferios del cerebro, pero se ubica principalmente en el córtex temporal del hemisferio izquierdo en el área de la Broca, la cual es la encargada de las funciones del lenguaje articulado y la producción sonora del mismo.

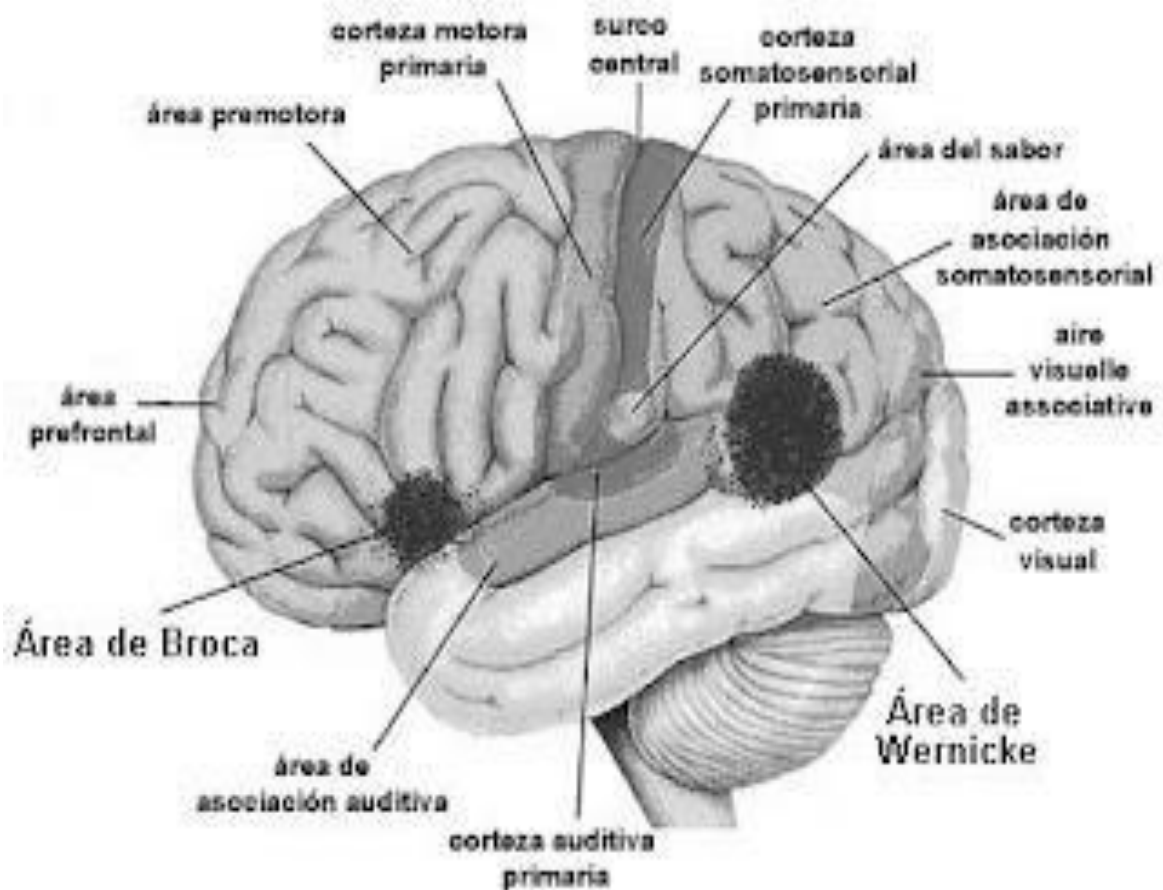


Imagen tomada de Arivera: <http://psicobiologiadelgenerohomo.blogspot.com/2015/08/area-de-broca-filogenia-y-ontogenia.html>

Ejemplos de esta inteligencia son:

- Contar una historia
- Explicar un tema complejo usando las palabras adecuadas en un orden lógico
- Aprender varios idiomas
- Saber disuadir a las demás personas (retórica)
- Uso del lenguaje para recordar información(mnemotecnia)

Los videojuegos contribuyen al desarrollo de esta inteligencia lingüística-verbal, cuando se comunican entre los videojuegadores para concretar una secuencia, para relatar y comprender una secuencia.

b) Inteligencia musical

Es la capacidad de percibir todas las formas musicales, como la composición, la interpretación, la transformación etc. Las personas con este tipo de inteligencia tienen sensibilidad al ritmo, el timbre, tono, cadencia en general a los sonidos de la naturaleza y del medio ambiente.

Su ubicación neurobiológica es principalmente en el hemisferio derecho, en el lóbulo frontal derecho y el lóbulo temporal.

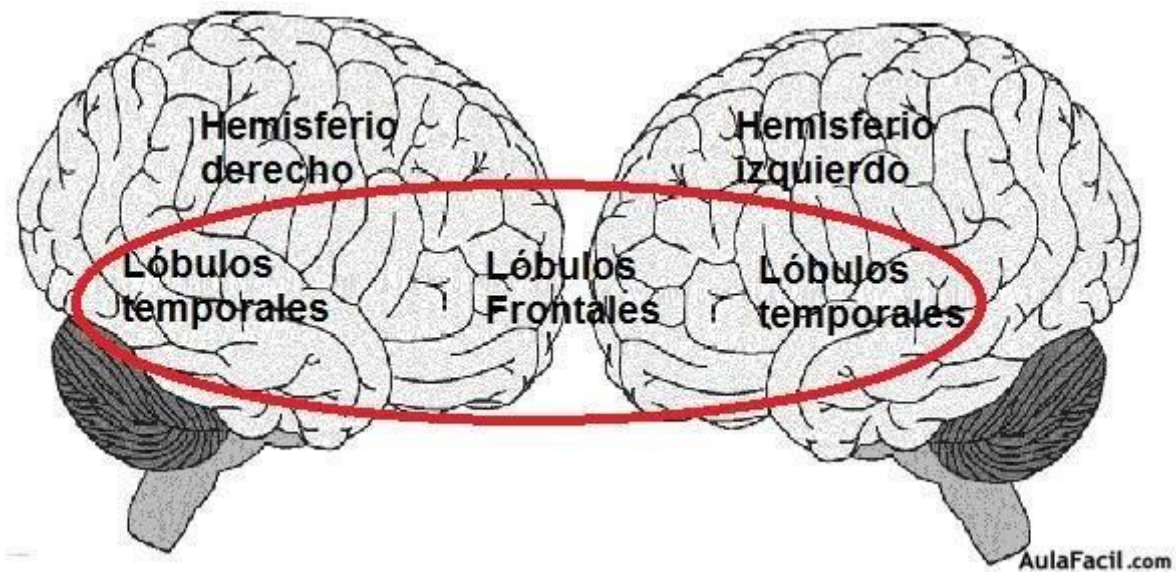


Imagen tomada de Blanes: s/a: 2

Algunos ejemplos de la aplicación de esta inteligencia son:

- Intérpretes
- Cantantes
- Compositores

- Bailarines
- Críticos o jueces

En los videojuegos se encuentran fondos musicales, no como adorno o simple acompañamiento en las secuencias a lo largo de la historia, sino como un elemento importante que marca los diferentes momentos en puntos específicos del videojuego. Lo que contribuye a desarrollar esta inteligencia musical.

c) Inteligencia lógico-matemática

Es la capacidad de utilizar los números y datos con eficacia. Esta incluye la sensibilidad a reconocer patrones y relaciones lógicas, proposiciones causa-efecto (si.. entonces), categorización, clasificación deducción y pruebas de hipótesis.

Por mucho tiempo se consideró como la inteligencia general. Era la más usada en test para medir el Coeficiente Intelectual de los individuos (IC). Su ubicación es del lado lógico-analítico, que culturalmente es el más apreciado.

En realidad esta inteligencia usa los dos lados de cerebro, del lado izquierdo porque incluye la habilidad de resolver, solucionar y comprender símbolos matemáticos, (como la inteligencia lingüística) y del lado derecho porque supone la habilidad de comprender conceptos abstractos numéricos.

Algunas aplicaciones de esta inteligencia son aquellos oficios y/o profesiones que requieren del estudio de las matemáticas, como el campo de la física, la ingeniería, la economía y en general las ciencias puras.

En los videojuegos también se desarrolla esta inteligencia, tenemos el caso de Age of Empires, donde los videojugadores tienen que planear de forma precisa los requerimientos de comida y otros productos para cada comunidad, por lo que se desarrollan las matemáticas, la estadística, la lógica, la administración, la proyección futura.

d) Inteligencia espacial

Abarca la capacidad de pensar en más de dos dimensiones, es la habilidad de comprender y entender los objetos en el espacio visual. En otras palabras es la habilidad de observar el mundo de manera precisa y llevar a cabo transformaciones basadas en la percepción. Implica sensibilidad al color y cómo las formas en el espacio se relacionan con el medio.

En personas diestras el hemisferio derecho es el encargado del cálculo espacial. Para las personas que tienen más desarrollado este tipo de inteligencia, es fácil recordar fotos y/o escenas, además de que tiene la habilidad de ordenar ideas, hacer mapas mentales y detectar detalles, por lo que son buenos en las artes visuales como: Arquitectos, artistas, inventores y jugadores de ajedrez.

Los videojugadores desarrollan esta inteligencia, porque para realizar correctamente las secuencias tienen que hacer mapas mentales, detectar detalles, recordar imágenes y/o escenas para continuar y terminar el videojuego.

e) Inteligencia corporal

Abarca la habilidad de poder expresarse, aprender y resolver problemas a través del movimiento de cuerpo. El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio controla la parte opuesta.

Esta capacidad se ocupa para hacer actividades que requieren esfuerzo físico, rapidez, flexibilidad, coordinación motriz y equilibrio. Las personas que tienen este tipo de inteligencia son buenas para los deportes así como los profesionistas mimos, bailarines y oficios que ocupan sus manos para la fabricación de objetos como escultores, artesanos mecánicos e inclusive cirujanos.

Varios videojuegos están diseñados para desarrollar esta inteligencia, ya que se centran en el baile y otras habilidades motoras que además requieren coordinación motriz gruesa.

f) Inteligencia interpersonal

Abarca la capacidad de empatizar con los demás, fijándose en los aspectos que son importantes para otros, como los sentimientos, motivaciones, historia personal, perspectiva etc. Puede incluir la sensibilidad para distinguir expresiones faciales como los gestos y tonos de voces.

Esta inteligencia la desarrollan aquellas personas que les gusta trabajar con un grupo numeroso de individuos, pues les gusta conversar y aprender de las experiencias de los demás.

En particular, los videojuegos que se juegan en línea desarrollan esta inteligencia, ya que necesitan coordinarse en equipos para concretar un videojuego, asimismo, en los videojuegos con consolas también pueden establecerse equipos, que necesitan comunicarse, organizarse en equipos para lograr el objetivo propuesto.

g) Inteligencia naturalista

Abarca la capacidad de vincular y diferenciar los aspectos de la naturaleza con la vida diaria, como los fenómenos relacionados con el clima, la vida silvestre y aspectos geográficos. Esta inteligencia es más apegada a la evolución y desarrollo del ser humano y se considera de importancia por tratarse de una de las inteligencias esenciales para la supervivencia.

Las personas que tienen esta inteligencia disfrutan de actividades al aire libre como acampar, ir de caminata, cuidar de animales, plantas y los objetos en general de la naturaleza.

Existen videojuegos que tienen el objetivo de concientizar a los videojugadores sobre la importancia del cuidado de la naturaleza, por lo cual desarrollan esta inteligencia naturalista. Un ejemplo es SimCity, en el cual los videojugadores son responsables de administrar una ciudad y toman decisiones para no afectar el medio ambiente, así como existe este videojuego hay muchos otros.

h) Inteligencia intrapersonal

Es el autoconocimiento y la capacidad de actuar según ese conocimiento. Incluye la sensibilidad para obtener una imagen precisa de uno mismo, los puntos fuertes y las limitaciones, la conciencia de los estados de ánimo, temperamentos y deseos interiores.

Sin duda, los videojuegos contribuyen a desarrollar esta inteligencia, ya que, los videojugadores tienen que conocer sus puntos fuertes y sus limitaciones para lograr terminar de manera certera las secuencias del videojuego hasta finalizarlo.

1.2 Aprendizaje Informal

Hablar de aprendizaje informal al inicio es confuso. Esto debido a que es un término que recientemente se está empleando para referirse a contextos o situaciones de aprendizaje que pasan fuera de las instituciones educativas, una de las razones es que se creía que el aprendizaje sólo pasa dentro de las escuelas, como si fuera un proceso restringido a la seriedad de las escuelas.

Nos remontaremos a los orígenes del concepto aprendizaje informal. Para ello iremos a los países desarrollados. En 1947 se utilizó por primera vez el concepto de educación no formal para dar respuesta a los fallos de los sistemas educativos formales. En otro momento, durante la década de los setenta, como resultado de investigaciones socioculturales y teorías del aprendizaje se traslada a los procesos de enseñanza que los individuos ponen en movimiento para adquirir conocimientos. Es decir, se toma en cuenta la participación activa y el control del individuo sobre su propio aprendizaje fuera de las instituciones educativas formales.

A finales de los años ochentas, algunas organizaciones comienzan a definir la educación formal como la impartida en escuelas, colegios e instituciones de formación; la no formal es la que corresponde a grupos y asociaciones de la sociedad civil y la informal cubría todo lo demás.

Para hacer una distinción veremos diferentes posiciones y definiciones. El término aprendizaje informal fue introducido por Knowles en *Informa Adult Education* (1950), asimismo Dewey a principios de siglo XX ya había fomentado prácticas de aprendizaje informal.

Más focalizado en los procesos cognitivos que en los ambientes de aprendizaje, Schugurensky (2000), propone tres formas de aprendizaje informal utilizando criterios como la intencionalidad y la conciencia:

1. "Autodirigido: refiere a un aprendizaje consciente e intencional, que se desarrolla de forma individual o como parte de un grupo, sin la ayuda de un facilitador
2. Incidental: es un aprendizaje no intencional, pero la persona es consciente de la experiencia que se produce cuando él no tiene ninguna intención previa de aprender algo
3. Socializado: es inconsciente y no intencional, precisamente cuando las personas interiorizan nuevas actitudes, habilidades, comportamientos, etc." (4)

Otros autores (Alva da Silva y Ferreira) sostienen que: "el aprendizaje informal es el proceso por el cual las personas adquieren los conocimientos, habilidades y actitudes con la experiencia cotidiana y la exposición al medio ambiente en el que viven". Livingstone (1999 en Schugurensky, 2000) considera que el aprendizaje informal puede definirse como una actividad que involucra la búsqueda de comprensión, conocimiento o habilidades que ocurren fuera de los planes de estudio de las instituciones educativas o los cursos y/o talleres ofrecidos por agencias educativas o sociales. Es decir, el aprendizaje informal incluye al aprendizaje que se produce fuera del currículo formal y no formal, de instituciones y programas educativos.

Cabe resaltar otras concepciones que están relacionadas con el aprendizaje informal para su entendimiento: aprendizaje permanente, aprendizaje para la vida y aprendizaje invisible.

La idea de aprendizaje permanente surge de la idea de que la educación es un estado permanente, que al pasar de los años adquiere diferentes particularidades. Se refiere a la adquisición de competencias, actitudes y habilidades del uso de la información en las diferentes etapas de la vida.

El aprendizaje para la vida está vinculado al que llevamos a cabo de manera rutinaria, a través de diversos entornos sociales y actividades extracurriculares. Este aprendizaje se desarrolla a través de la experiencia humana y el funcionamiento cultural de las comunidades y de la sociedad. Aquí se adquieren creencias, valores sociales y se refleja la moral y lo ético. Básicamente lo que se plantea en este tipo de aprendizaje es que la base de la vida funcional, es la cultura, la cual, se adquiere a lo largo del tiempo, desde que nacemos hasta que somos miembros funcionales de la sociedad.

El aprendizaje invisible está más relacionado al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). El aprendizaje invisible es definido por Cobo (2011):

“Como una propuesta que procura integrar diversos enfoques en relación con un nuevo paradigma de aprendizaje y desarrollo del capital humano. Considerando el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones de la educación formal, no formal e informal, como aquellos metaespacios intermedios”. (6)

1.3 Aprendizaje invisible

Con la llegada de la globalización, el crecimiento de los medios masivos de comunicación y el incremento de la población mundial, la educación ha quedado expuesta a intereses que dejan un nudo ciego que se manifiesta de diferentes maneras. Pensar en una sociedad del conocimiento para dar respuestas a la demanda académica del siglo XXI, es también re-pensar los modelos educativos que los docentes usan en las aulas.

No se trata sólo de agregar las TIC en los procesos educativos o que el modelo tradicional vaya a desaparecer por completo, tampoco se trata de crear una nueva teoría que cambie la ecología de la educación interponiéndose sobre otros paradigmas. Cobo y Moravec en su libro Aprendizaje Invisible, sostienen que aprendemos no sólo a través de las experiencias formales sino también de los contextos de educación no formal e informal. Este enfoque tiene como finalidad que los individuos adquieran habilidades y destrezas que se adapten al contexto social, tomando las TIC como medio para adquirir estas competencias digitales.

Bajo esta premisa se busca re-pensar la formación de los alumnos para la creación de futuros relevantes.

El aprendizaje invisible no pretende dar una nueva teoría, como lo explica Cobo:

“Aprendizaje invisible no pretende proponer una teoría como tal, sino una metateoría capaz de integrar diferentes ideas y perspectivas. Es por ello por lo que hemos querido denominar un protoparadigma, que se encuentra en fase beta y en plena etapa de construcción”. (9)

Desde el punto de vista de Cobo se trata de un diálogo abierto y proactivo que busca repensar los límites que ha adoptado la educación. Es necesario ampliar las dimensiones del aprendizaje y considerar lo informal y no formal con el fin de construir vínculos laxos entre estos espacios de educación.

Otros conceptos que nos ayudan a entender este tipo de aprendizaje son el conocimiento explícito y tácito. El primer tipo de conocimiento es sencillo de codificar o verbalizar e inclusive de observar, puede ser en libros, revistas etc. El segundo, llamado conocimiento tácito, es el que se adquiere a través de la experiencia, por esto mismo es más complejo de sistematizar. Este último, desde el aprendizaje invisible, se fomenta desde habilidades que parecieran ocultas a primera vista. En parte por eso es un aprendizaje invisible.

Desde la ecología convivimos en un ambiente al cual nosotros nos debemos adaptar y usar de la manera más eficiente las herramientas con las que contamos. Es probable que estas nuevas habilidades se desarrollen mediante el uso de las TIC, además de que fomentan otra perspectiva de la educación más allá de una estandarización del conocimiento.

Para esclarecer todo lo anterior expuesto vamos a ver algunos puntos clave para entender más este concepto de aprendizaje invisible.

1) Las competencias no evidentes resultan invisibles en los entornos formales

A un contexto de educación formal le corresponde un aprendizaje lineal, con una estandarización de las competencias que debe adquirir.

“Los sistemas de evaluación de la educación formal no necesariamente incentivan `otros` procesos de aprendizaje. Desafortunadamente, muchos de los instrumentos tradicionalmente utilizados para evaluar conocimientos estimulan el repetir y memorizar aquellos contenidos que dicta el profesor o que están apuntados en el libro de texto”.(11)

2) Las TIC se hacen invisibles

Hablando de la ecología, para las nuevas generaciones los avances tecnológicos y científicos no representan más que el ambiente en el que se desenvuelven. Mientras que para generaciones anteriores el entorno ha cambiado. Por ejemplo, cuando se usa PowerPoint para realizar diapositivas se hace uso de una tecnología y erróneamente se piensa que es una innovación, pero hay que recordar que la paquetería de Office tiene más de treinta años de existencia.

El proceso de apropiación tecnológica va en relación con la edad de usuario. Los maestros jóvenes o en formación están en contacto con las TIC, por lo que el sistema infiere que para eliminar esta brecha digital se necesitarían docentes más jóvenes en las aulas. Pero esto conlleva a pensar que cualquier herramienta se vuelve obsoleta al paso del tiempo con las innovaciones constantes de la tecnología. La formación pedagógica debe estimular la capacidad humana de producir nuevos conocimientos, tomando en cuenta la infinita posibilidad del avance tecnológico, sin estancarse en una sola tecnología. Pensar en el futuro de la educación es pensar en las antiguas prácticas didácticas y re-pensar el ambiente en que se desenvuelven nuestros alumnos en el presente y en el futuro.

3) Las competencias adquiridas en entornos informales son invisibles

Las evaluaciones exigidas por el sistema se enfocan en otros parámetros, midiendo conocimientos estandarizados, como las pruebas PISA donde participan más de 41 países con el propósito de examinar los conocimientos de los jóvenes para su vida adulta.

La pregunta es ¿Qué tipo de conocimientos se miden? Hablando del contexto donde surgen los test, sólo se miden las habilidades que se piensa que tienen que ver con el Coeficiente Intelectual. Si hablamos de la educación informal surgen preguntas sobre el uso de la tecnología en ambientes de socialización

como el hogar o con los amigos. Es decir, ¿con qué fines se usan las TIC? ¿Sólo se ven como medios de comunicación o de entretenimiento?

Depende del docente enseñarle al alumno saber aprovechar las TIC, ciertamente parece otra vez que las habilidades dependen del contexto formal, pero es justamente lo que se busca en esta metateoría, unir lo formal con lo informal.

4) Las competencias digitales resultan invisibles

Las competencias digitales juegan un papel esencial en el desarrollo de la educación del siglo XXI. Diferentes países hacen esfuerzos para dar relevancia al desarrollo de estas.

Desde la perspectiva de Cobo:

“El desafío de las competencias digitales es que requieren ser estimuladas mediante experiencias prácticas. Además de conocer la funcionalidad instrumental de un software o dispositivo, se requiere ser capaz de aplicar el pensamiento complejo para resolver problemas de diversas maneras. Es decir, invisibilizar las tecnologías y ser capaz de generar, conectar y diseminar el conocimiento creado”.(12)

El aprendizaje de las competencias digitales ocurre en la vida cotidiana. Podemos aprender muchas cosas por interés o por necesidad, en el caso de la apropiación de las TIC se han vuelto parte esencial de nuestra vida diaria, que se aprenden haciendo. No se toma un curso formal o clases para saber cómo usar las redes sociales, como jugar en línea o como buscar un video tutorial.

La mayoría de nosotros aprendimos a usar las herramientas tecnológicas a través del aprendizaje por pares, por prueba y error o experimentación activa. Se aprende de manera social a hacer uso eficiente de dispositivos móviles, computadoras etc.

5) Hay ciertas prácticas empleadas en la escuela que podrían invisibilizarse

En los contextos de educación formal hay prácticas antipedagógicas que deberían ser expuestas. En la actualidad hay docentes que siguen aplicando las mismas secuencias didácticas de un método que ya no funciona en el sistema actual.

Las evaluaciones actualmente usadas privilegian la memoria sobre otras capacidades, muchas respuestas, pero poco análisis y comprensión, no dan espacio al aprendizaje colectivo. Esto se debe a la mala concepción adoptada por las escuelas sobre la memoria.

Las escuelas se están volviendo lugares donde las aulas cada vez están más llenas de alumnos y los docentes no cuentan con la infraestructura para brindar una educación de calidad.

No se trata de que el hecho de recordar resulte perjudicial; por el contrario, es tremendamente útil, pero en muchos casos ese recurso resulta ineficiente, puesto que se obliga a memorizar información que hoy puede consultarse de muy diversas maneras. Hoy el uso eficiente de la memoria y la retención de información pueden reforzarse mediante todo tipo de dispositivos portátiles". (13)

Las tendencias pedagógicas actuales dan protagonismo al aprendizaje significativo y las red personal del los alumnos. Así pues se acepta que en lo informal puede haber un aprendizaje significativo. Los videojuegos son una moda que ha estado presente en los niños y jóvenes. Reconocer y saber cuales son los gustos y hábitos de los alumnos fuera del aula permite a los docentes adaptarse a las necesidades y tendencias tecnológicas y educativas.

El uso de los videojuegos en la educación formal tiende a hacer visibles los conocimientos adquiridos desde la educación informal. Comprender y utilizar los videojuegos con objetivos específicos de aprendizaje contribuye a un aprendizaje significativo que reuna lo mejor de cada modalidad educativa.

1.4 Pedagogía del Ocio

El ocio dentro de la educación social tiene dos lados, uno que reivindica el ocio como una forma de educar y educarse en la cotidianidad de la sociedad, que es importante para el desarrollo, el bienestar y la calidad de vida de las personas. Del otro lado tenemos un argumento sobre la necesidad de que la educación ponga énfasis en los valores del ocio como experiencia cívica, mediante una propuesta que fortalezca la formación integral de las personas, desde la etapa de la infancia, hasta la vejez, en los diferentes contextos sociales, como la familia, la escuela y la sociedad.

Las actividades que realizamos durante nuestro tiempo nos construyen como personas que están dentro de una sociedad. El tiempo es, en muchas de sus dimensiones, un concepto clave para el pensamiento y la vida, que nos da una orientación para administrar qué hacer, cómo y cuándo hacerlo.

Gómez (2014) expone acerca del tiempo:

“Las ideas del tiempo no son innatas, no se aprenden de un modo automático, sino que son intelectuales, que van de la intuición a los saberes, de lo medible a lo vivido, del olvido a la memoria. Un tiempo de tiempos que las sociedades han ido configurando como una estructura compleja y plural que adquirimos y empleamos como un mecanismo de adaptación, regulación y saber en los que nos socializamos, expresamos e integramos”. (35)

El tiempo siempre será un enigma al que varios autores tratan de dar respuestas, ya sea desde la filosofía, física, literatura, sociología, geografía, psicología, matemática etc., otras investigaciones ilustran al tiempo como un fenómeno natural que puede ser lineal o cíclico, relativo o subjetivo.

Aunque seamos libres y el tiempo aparentemente es nuestro, vivimos sometidos a estructuras como la jornada laboral, jornada escolar, tiempo libre. etc., haciéndonos cada día más dependientes del reloj, de los horarios, del calendario, de las etapas del desarrollo humano, infancia, adolescencia, adultez y vejez. Todo es parte de una organización social, los comportamientos y hábitos son también parte de la condición humana, pero de carácter individual.

Gómez (2014) agrega:

“No obstante, vivimos con la convicción de que nuestra sociedad ha mejorado significativamente determinados aspectos que son, cuantitativa y cualitativamente, importantes en las relaciones que las personas mantienen con el tiempo, generándose nuevas posibilidades en la elección y gesta de los sistemas temporales: la flexibilidad sustituye a la rigidez, la autonomía a la dependencia, la relatividad al mecanismo, el presente al pasado”. (36)

El ocio es una oportunidad de armonizar el derecho del tiempo, que ha de relacionarse fundamentalmente con la libertad del individuo, con la libertad de escoger las formas de actividad que mantienen y refuerzan el sentimiento y la voluntad de cada uno.

Durante las últimas décadas se han trazado varias tendencias que Zuzanek (1980) resume en cuatro perspectivas:

- La primera, de orientación filosófico-educativa, considera que ocio y tiempo libre son factores importantes en el desarrollo integral de los seres humanos, en particular a través de actividades como el deporte o el juego
- La segunda, sitúa el análisis de ambos fenómenos en las respuestas que han de darse a los problemas sociales, como algo que debe ser garantizado y promovido por la sociedad, sin pasar por alto que puede fomentar la pasividad y la privación, contribuir a la alienación de las personas o derivar en actividades violentas y delictivas
- La tercera, contempla el ocio y el tiempo libre como dimensiones básicas de la vida cotidiana, tomando en consideración los hábitos y comportamientos socioculturales y su incidencia en los procesos de desarrollo comunitario
- Finalmente, la cuarta perspectiva valora el ocio y el tiempo libre como ámbitos de aplicación y expansión pedagógica-social, idóneos para promover experiencias o iniciativas con fines educativos, culturales y terapéuticos.(Gómez, 2014: 37)

Más que un tiempo, el ocio es: una oportunidad para activar y desarrollar todas las facultades de la experiencia humana, más allá de una simple ocupación del tiempo excedente o un descanso, como se suele manejar de manera casual. De ahí que la idea convencional del ocio esté basada en el sujeto pasivo.

El ocio implica la autonomía y la capacidad de decisión de las personas sobre lo que realizan con su tiempo libre. Para convertir el tiempo libre en ocio es necesario sentir la libertad de elección que invoca a un discurso teórico-práctico de la ética en la educación. Como forma de expresión, su práctica tendrá sentido cuando se respeten los derechos, seamos ciudadanos activos y críticos. Alejándose así del también llamado ocio que se relaciona con el consumo de sustancias tóxicas, delitos y procrastinar, acciones que fomentan la desigualdad contrariando los principios éticos de justicia y equidad.

Otra de las características del ocio es su expansión de lo individual a lo colectivo, es decir que pasa de ser un ideal filosófico a un esquema de producción, distribución y consumo de la economía global. A medida que el ocio se convierte en un negocio, van surgiendo preocupaciones de los ciudadanos de las aspiraciones e interés, así como del modelo de vida. Aspectos íntimos que afectan a la salud, los hobbies, la cultura, el arte, los valores, etc. Esto es un punto de partida para la educación social en un escenario pedagógico emergente, que requiere nuevas estrategias didácticas.

Con la llegada de las TIC se hizo una mezcla de los tiempos de trabajo con el ocio, es decir, que la movilidad de la información abrió espacios y ritmos que rompen las barreras medibles del tiempo.

En las sociedades contemporáneas, los llamados tiempos libres incrementaron su protagonismo en la vida cotidiana de las personas y del estilo de vida. Su significación en la realidad humana orienta a nuevas posibilidades. Lo importante del ocio no son las actividades, sino la significación que tiene para las personas, pues es un tiempo de y para uno mismo, implicando un modo de estar e incluso de ser y hacer.

Una educación del tiempo libre no es tarea sencilla, como se ha reflejado en la Carta Internacional para la Educación del Ocio:

“Se trata de un área específica de la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos, la libertad de elección, la creatividad, la satisfacción, el disfrute y el placer... una educación en la que, considerando la diversidad de intereses en cada momento del ciclo vital se facilite “el desarrollo de valores, actitudes, conocimientos y habilidades de ocio...de modo que se pueda disponer de las destrezas suficientes para vivir experiencia de ocio de calidad”. (International Charter for Leisure Education, 1993: 244

Las actividades realizadas durante el ocio deben ser elegidas y no impuestas por ningún estado de necesidad y deben ser actividades sin fines de lucro, pues la única recompensa inmediata es la participación misma. Es poner énfasis en la consideración del ocio como un fin en sí mismo, alcanzando la realización de algo sin pretender otra cosa a cambio. En este sentido Cuenca (Gómez, 2014: 42) resume los fines del ocio en las siguientes dimensiones:

- Lúdica: ejemplificada en las experiencias ligadas al juego y la diversión, también en las prácticas deportivas, en la recreación, las aficiones y otros pasatiempos, en cualquier momento de la vida
- Creativa: se configura en torno a la experiencia artística, expresiva y cultural, relacionando el ocio con diferentes manifestaciones de la expresión estética, musical, icónica, etc. Siempre entendiendo la creatividad como la producción de respuestas novedosas mediante formas y contenidos que tienen algún tipo de significado para las personas o para las realidades en las que viven
- Festiva-comunitaria: considerada como una manifestación de la identidad cultural y social, la fiesta –en su sentido tradicional y moderno– es concebida como una muestra extraordinaria del ocio compartido, frente a las vivencias más individuales de éste
- Ambiental-ecológica: aparece vinculada al desarrollo de la recreación al aire libre, integrada en los contornos de la naturaleza y/o del mundo urbano
- Solidaria: considera el ocio como una vivencia social, inclusiva, comprometida y altruista, en la que predomina la voluntad de cooperar desinteresadamente en tareas de ayuda a otras personas o colectivos, en particular a aquéllos que muestran carencias o necesidades.(42)

Esta es sólo una clasificación del ocio y no se reduce sólo a ella. Se requiere de nuevas estructuras que visibilicen la educación social dentro y fuera de las instituciones escolares.

Que el ocio y el tiempo libre sean fundamentales en la educación y el bienestar social de los individuos, lo convierte en un derecho social. El ocio representa un exponente directo o indirecto de la calidad de vida.

Como se ha venido señalando, históricamente el tiempo libre representa una conquista social, exigida por los obreros plasmados en los avances de las políticas y legislaciones sociales. Hoy, difícilmente se puede concebir al ciudadano sin la condición del derecho al tiempo libre. Al respecto, en la Tercera Generación de los Derechos Humanos se relaciona el derecho al ocio con el desarrollo personal y

colectivo. El reconocimiento de este derecho considera al ocio como un derecho humano básico equiparable a otros derechos fundamentales como el derecho a la salud, el trabajo o la educación.

El objetivo de la pedagogía del ocio en las escuelas es desarrollar habilidades actitudes y conocimientos que procuren la integración de las dimensiones físicas, cognitivas y afectivas que están presentes en la personalidad de los alumnos.

En la Carta Internacional para la Educación del Ocio (1993) en su apartado de los contextos escolares, propone actuaciones como las siguientes:

“Identificar el contenido del ocio que existe en cada asignatura del currículo y las actividades extracurriculares; incluir asignaturas que sean apropiadas y relevantes para el estudio del ocio, directa e indirectamente; promover la incorporación del tema del ocio en todas las actividades educativas y culturales, dentro y fuera de la escuela. Además, en lo que respecta a los métodos de enseñanza aprendizaje, considera que la educación del ocio debe incluir la facilitación, animación, aprendizaje experiencial y creativo, experimentación personal, auto aprendizaje, disertación y consejo”. (47)

Desde este punto de vista el ocio es un ámbito del desarrollo humano que resulta determinante para la libertad, la equidad, la experiencia y sobre todo las responsabilidades cívicas.

El uso de los videojuegos en la educación formal apunta lo que desde la didáctica es relevante, la gamificación de la educación, esto es el uso de los juegos para lograr aprendizajes significativos, gratos en el alumnado.

1.6 El Juego en la Educación

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la Organización de Naciones Unidas (ONU) el 30 de noviembre de 1959, la cual en el principio 7 señala: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

El juego es definido por diferentes autores, vamos a revisar algunas concepciones y similitudes.

Freire (1989) dice sobre el juego educacional: “el niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados no adiestrados.

Otros autores como Guy Jacquin y Pugmire-stoy (1996), definen el juego como una actividad que exige enfrentar la percepción de la realidad y el mundo imaginario. Además de que este estimula la personalidad al situarse ante su realidad y la de otros.

Gimeno y Pérez (2003) dicen que las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Los juegos no son para los niños un simple pasatiempo, a través de estos adquieren conocimiento del mundo por medio de sus propias emociones. Crean especulaciones con respecto a cómo será su vida, mas adelante hará uso de su raciocinio y encontrará el vínculo entre el juego y la vida.

Características del juego:

- El jugador se preocupa por el resultado de su actividad
- Permite la creación de roles que dan lugar a representar imágenes del mundo real
- Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad
- Permite prepararse psicológicamente para enfrentarse al futuro
- Incrementa la capacidad de fantasear sin la realidad, ya que los niños juegan a ser héroes, villanos, papá, mamá, imitando lo que observan de los adultos
- Es una necesidad biopsicológica, ya que se aprende a manejar el cuerpo y cómo se desenvuelve en su medio
- La socialización para los niños es divertida, voluntaria y no es obligatoria

¿Por qué es importante el juego?

Hay un vínculo estrecho entre la infancia, el juego, el juguete y el desarrollo socio-histórico del hombre. En la prehistoria, los niños tenían que viajar junto con sus tribus nómadas, por lo que no había tiempo para jugar, sólo para sobrevivir en la austeridad, por lo que en este período histórico, la infancia pasó desapercibida. Con la llegada de la agricultura y de las primeras civilizaciones agrícolas los niños tenían que incorporarse al trabajo productivo, para ello:

“se les daban instrumentos apropiados a su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas al trabajo, en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la maza golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real”.(s/a,2010: 2)

Con el desarrollo exponencial de las sociedades llegaron los excedentes, por lo que el tiempo dedicado al trabajo era menor y más complejo, los niños ya no necesitaban trabajar en el campo, por lo que paulatinamente se dio un proceso de socialización enfocada en el desarrollo psíquico. Los hombres empezaron a crear objetos que replicaban el instrumento de trabajo de la vida real, pero que ya no servía para hacer la acción, sino para practicarla y después en la vida adulta aplicarla:

“esto planteó la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en la cual los niños y niñas se encuentren y ejerciten para su vida futura, surgiendo la infancia como período de dicha preparación. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta”.(s/a, 2010: 2)

Beneficios del juego:

- Satisface las necesidades básicas del esfuerzo físico
- Es una manera de expresar sus deseos
- Se da una maduración de las ideas
- Es un canal de expresión de sentimientos, tanto negativos, como positivos, logrando así un equilibrio emocional
- Con los juegos de roles se prepara para la vida adulta

Teorías sobre el juego

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y la actividad.(4)

El juego es un pre-ejercicio de las actividades de la vida adulta, porque a través de este se adquieren capacidades que preparan al niño a realizar las actividades que desempeñará de adulto. El juego tiene una función simbólica, trayendo contenidos que son inaccesibles para los sujetos, por ejemplo, jugar con muñecos, cuidándolos, como si se tratara de un niño de verdad.

En resumen, Groos define que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para enfrentar la etapa de adulto, es decir, lo que hace con un muñeco lo hará con un bebé cuando sea grande.

Para Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva del individuo.

En su Teoría de los Estadios, Piaget asocia tres estructuras con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal)
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

Lev Vigotsky (1924) dice que la naturaleza y origen del juego es de carácter social, a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y las pulsaciones internas individuales.

En su teoría, Vigotsky propone dos líneas de cambio evolutivo: una biológica que corresponde a la preservación y reproducción de la especie y otra de tipo sociocultural, para formar parte del grupo social y de la cultura.

Finalmente establece que:“el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”.(6)

Desde la institucionalización de la Educación y su confinamiento en las escuelas se hizo a un lado el juego que como señalan distintos autores reconocidos por sus aportaciones a la esfera educativa el juego es importante en el aprendizaje. Lo que fundamenta el uso de los videojuegos en los procesos educativos formales.

1.7 TIC en Educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o más conocidas por su abreviación TIC, son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y difusión de la información presentada en diferentes códigos, como textos, imágenes, sonido.

Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos: de las Tecnologías de la Información tradicionales constituidas principalmente por la televisión, la radio y la telefonía, y de las Tecnologías de la Comunicación, caracterizadas por la digitalización de los contenidos (informática de las comunicaciones e interfaces) que permiten la comunicación uno a uno, uno a muchos, muchos a uno, muchos, al mismo tiempo o en tiempo diferido.

Actualmente, la computadora junto con el internet son los exponentes máximos de las TIC. A través de ellos podemos modificar, almacenar, proteger y recuperar información. En esta época resultan útiles porque la sociedad moderna se caracteriza por la veloz difusión de la información. Gracias a los avances científicos y tecnológicos podemos estar intercomunicados todo el tiempo.

Algunas de las ventajas que ofrecen las TIC son:

1. Desarrollo tecnológico: permiten acceder a herramientas y técnicas avanzadas que aceleran procesos y tareas rutinarias de las empresas
2. Dinamismo: las TIC están en constante evolución y agregan mas funciones a sí mismas, lo que propicia su organización

3. Interactividad: sirven como puentes y conexiones. Sus características le permiten interactuar en canales de ida y vuelta. Actualmente las escuelas, universidades e instituciones ofrecen a las personas plataformas de enseñanza en línea asistidas por las TIC para estimular el aprendizaje
4. Grandes volúmenes de información: El big data ha estimulado el crecimiento en muchos ámbitos de la sociedad: educativo, empresarial, político etc., sólo por mencionar algunos

Las características de las TIC identificadas por Cabero (1998) son:

- “Inmaterialidad. En líneas generales podemos decir que las TIC realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos
- Interactividad. Es posiblemente la característica más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador
- Interconexión. Hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico, los IRC, etc.
- Instantaneidad. Las redes de comunicación y su integración con la informática, han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de forma rápida
- Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido. El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad, lo cual ha sido facilitado por el proceso de digitalización
- Digitalización. Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal. En algunos casos, por ejemplo, los sonidos, la transmisión tradicional se hace de forma analógica y para que puedan comunicarse de forma consistente por medio de las redes telemáticas es necesaria su transcripción a una codificación digital, que en este caso realiza bien un soporte de hardware como el MODEM o un soporte de software para la digitalización
- Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos. Es posible que el uso de diferentes aplicaciones de las TIC presente una influencia sobre los procesos mentales que realizan los usuarios para la adquisición de conocimientos, más que sobre los propios conocimientos adquiridos. En los distintos análisis realizados, sobre la Sociedad de la Información, se remarca la enorme importancia de la inmensidad de información a la que permite acceder Internet. En cambio, muy diversos autores han señalado justamente el efecto negativo de la proliferación de la información, los problemas de la calidad de la misma y la evolución hacia aspectos evidentemente sociales, pero menos ricos en

potencialidad educativa –económicos, comerciales, lúdicos, etc.-. No obstante, como otros muchos señalan, las posibilidades que brindan las TIC suponen un cambio cualitativo en los procesos más que en los productos. Ya hemos señalado el notable incremento del papel activo de cada sujeto, puesto que puede y debe aprender a construir su propio conocimiento sobre una base mucho más amplia y rica. Por otro lado, un sujeto no sólo dispone, a partir de las TIC, de una “masa” de información para construir su conocimiento sino que, además, puede construirlo en forma colectiva, asociándose a otros sujetos o grupos. Estas dos dimensiones básicas (mayor grado de protagonismo por parte de cada individuo y facilidades para la actuación colectiva) son las que suponen una modificación cuantitativa y cualitativa de los procesos personales y educativos en la utilización de las TIC

- Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...). El impacto de las TIC no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que, se extiende al conjunto de las sociedades del planeta. Los propios conceptos de “la sociedad de la información” y “la globalización”, tratan de referirse a este proceso. Así, los efectos se extenderán a todos los habitantes, grupos e instituciones lo que conlleva importantes cambios, cuya complejidad está en el debate social hoy en día
- Innovación. Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales. Sin embargo, es de señalar que estos cambios no siempre indican un rechazo a las tecnologías o medios anteriores, sino que, en algunos casos, se produce una especie de simbiosis con otros medios. Por ejemplo, el uso de la correspondencia personal se había reducido ampliamente con la aparición del teléfono, pero el uso y potencialidades del correo electrónico ha llevado a un resurgimiento de la correspondencia personal
- Tendencia hacia la automatización. La propia complejidad empuja a la aparición de diferentes posibilidades y herramientas que permiten un manejo automático de la información en diversas actividades personales, profesionales y sociales. La necesidad de disponer de información estructurada hace que se desarrollen gestores personales o corporativos con distintos fines y de acuerdo con unos determinados principios
- Diversidad. La utilidad de las tecnologías puede ser muy diversa, desde la mera comunicación entre personas, hasta el proceso de la información para crear informaciones nuevas”. (1-13)

La introducción de las TIC en la sociedad ha traído cambios significativos. Desde la pedagogía social se deben de aprovechar de manera integral para un desarrollo que impulse el potencial humano en sus diferentes dimensiones para alcanzar la prosperidad con equidad, transparencia y justicia social.

Esmeralda (2008) en la revista Educare menciona:

Es preciso considerar que las TIC no son neutras, positivas o negativas; son simplemente lo que el usuario haga de ellas; no obstante, si quedan oscilando en la nada, pueden favorecer las desigualdades sociales, por lo que es preferible asumirlas con responsabilidad y darles una orientación positiva en beneficio del desarrollo integral de las comunidades. (157)

El acceso a las TIC, por sí solo no soluciona las problemáticas sociales a las que nos enfrentamos día a día, pareciera que se han vuelto parte de la vida cotidiana

pero son las personas las que transforman la realidad. Hay que promover un uso correcto de los recursos disponibles para erradicar las brechas generacionales y digitales.

La apropiación de las TIC, consiste en los cambios que producen para el bien social, cuando se mejora la calidad de la educación, cuando se promueve el avance científico, cuando se respetan las leyes y reglas, es ahí cuando contribuyen al desarrollo social. No se trata de forzar el uso de las TIC, se trata de implementar estrategias conforme a los contextos que se viven en todos los grupos de la sociedad.

El Dr. Martín Alfonso (2022) comenta:

“Si las TIC llegan a las aulas como recursos didácticos, no es tanto por sus incuestionables ventajas o por la demanda del profesorado como por el discurso tecnológico dominante que las impone como imprescindibles, «transparentes» y como signo de modernidad. La innovación tecnológica se confunde a menudo con innovación educativa. Tanto en la integración curricular de las tecnologías multimedia como en la formación del profesorado se pone el énfasis en el dominio de las tecnologías y se olvidan las competencias socio-comunicativas que estas permiten y condicionan. En el caso del docente, la capacitación tecnológica se acompaña a veces de una dimensión didáctica que analiza ventajas e inconvenientes de los nuevos medios como recursos, pero casi nunca se llega a plantear la necesidad de incorporar a las aulas la reflexión sobre el papel y trascendencia de esos medios para la educación ciudadana

Al integrar las TIC en el área educativa se valora las posibilidades didácticas en relación con fines de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Jaime (2003) la integración curricular es:

“El proceso de hacerlas enteramente parte del currículum, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular”. (54)

Expertos en integración curricular afirman que las TIC son una extensión de los planes y programas educativos y no una alternativa para borrarlos por completo. Es una mezcla de la experiencia docente y la adaptación a las necesidades de las nuevas generaciones.

Una adecuada integración de las TIC debe plantearse no como instrumental, sino como acciones y procesos educativos, de manera que sea más significativo el aprendizaje de los alumnos en el aula escolar.

Hay tres niveles para llegar a la integración de las TIC: Apresto, uso e integración.

- **Apresto:** Es dar el primer paso en el conocimiento y uso. Este primer nivel consiste en explorar y descubrir las potencialidades de las TIC. Es un primer acercamiento para vencer el miedo que se tiene
- **Uso:** Este nivel implica conocerlas y usarlas para la vida cotidiana, pero sin llegar a un propósito curricular claro. Los docentes deben adquirir las habilidades y competencias digitales para preparar clases, realizar la carga administrativa y la construcción del aprendizaje, entendiéndolas como una extensión de la cognición
- **Integración:** Es la adaptación de las TIC en la Educación con el propósito explícito de aprender. Es cuando los alumnos adquieren conocimientos asistidos por un Software educativo. Consiste en la incorporación y la articulación pedagógica de las TIC en el aula. Implica también la apropiación de forma invisible, centrándose en aprender y no en las TIC tal cual. (57)



Imagen tomada de Sánchez, s/a: 4 http://www.c5.cl/mici/pag/papers/inegr_curr.pdf

1.7.1 Gamificación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de obtener mejores resultados: sirve para mejorar algunas habilidades concretas. Es un término que ha adquirido popularidad en los últimos años, sobre todo en los entornos digitales y educativos.

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto, que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas. (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012: 1)

Los objetivos de la gamificación son:

- Fidelización: crear un vínculo entre alumno y contenido
- Motivación: ser una herramienta contra el aburrimiento
- Optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje

Virginia en el blog Educativa escribe:

“El modelo del juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos”.

La idea principal de la gamificación no es crear un juego propiamente, sino saber aprovechar las mecánicas de los juegos dentro del aula para promover un ambiente de aprendizaje lúdico.

Es importante diferenciar entre juego y jugar, el primero implica un sistema implícito de reglas para que los jugadores puedan alcanzar metas y resultados, por lo tanto tiene una estructura. El juego se encuentra separado del mundo real, uno de los propósitos de la gamificación es justamente acercar al sujeto a ese contexto. Por otro lado jugar es tener libertad dentro del propio juego para poder disfrutar de la acción propia de divertirse.

Con el avance de los medios de comunicación y juegos en línea, así como su expansión y masificación, la práctica docente se ha vuelto más desafiante. La

integración de la gamificación en el aula es derivada del medio en el cual las nuevas generaciones de alumnos son parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ventajas de la gamificación:

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimenta
- Genera mayor retención de la información
- Compromiso con el aprendizaje
- Resultados medibles
- Se fortalecen las habilidades digitales
- Se promueve la autonomía
- Conectividad en el espacio online

De manera ineludible hay que incorporar en la educación la gamificación, en particular, los videojuegos.

1.7.2 Serious Games

Los serious games son juegos diseñados con un propósito formativo mas que como medio de entretenimiento. Desde aprender matemáticas o un nuevo idioma así como prevenir el bullying o reducir el estrés.

La expresión *serious* o en español serio, se usa para clasificar aquellos videojuegos en el sector educativo, científico, médico, en la ingeniería y la política.

El termino fue inventado en 1970 por Clark C. investigador estadounidense y autor del libro *Serious Games*, en donde explora las diferentes formas en las que los juegos se pueden implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin dejar de lado la diversión y el placer.

El primer juego considerado dentro de esta categoría fue *Oregon Trail*. Desarrollado por Don Rawitsch, Bill Heinemann y Paul Dillenbeger en 1971. Se

diseñó para enseñar a los niños de las escuelas estadounidenses, sobre la vida de los pioneros de la Ruta de Oregon del Siglo XIX.

En el juego se asume el rol de un líder de vagón que tiene que guiar a un grupo de colonos desde Missouri hasta el Valle de Willamette por la ruta de Oregon de 1848.

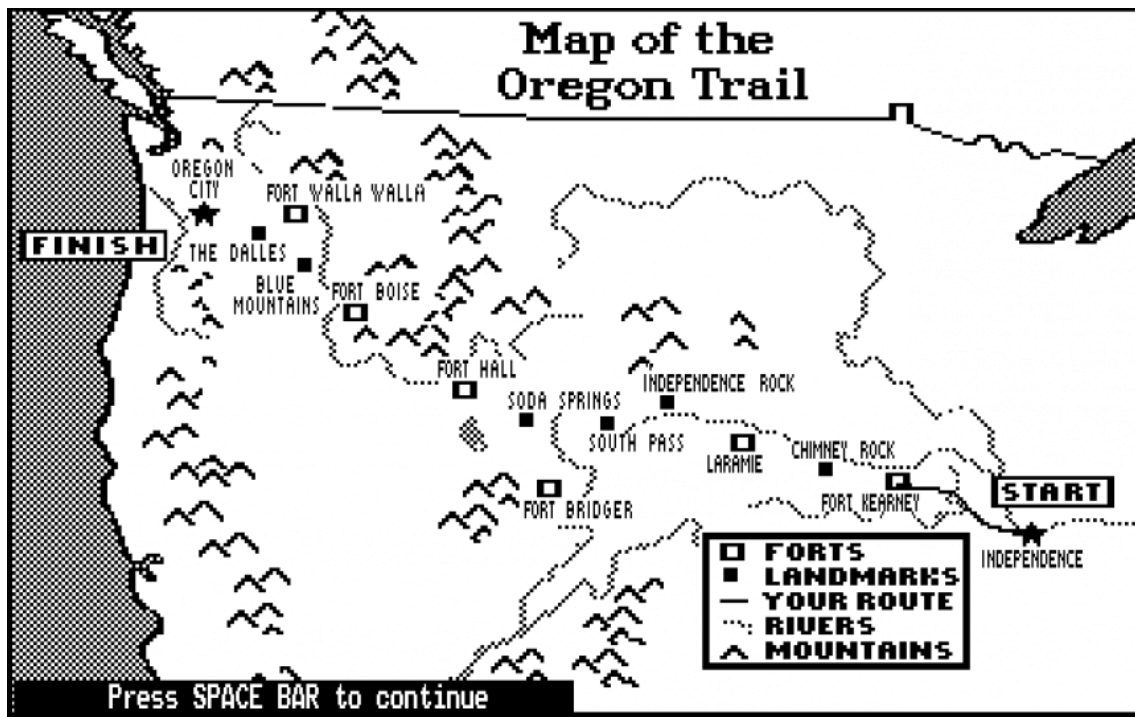


Imagen recuperada de <https://blog.richmond.edu/livesofmaps/2014/10/03/1018/>

La eficacia de los Serious Games está relacionada con su calidad. Por eso deben tener dos elementos para que su potencial sea lo más efectivo posible: la narrativa y la interactividad.

Narrativa: contar con una historia que enganche, favorecerá que los jugadores no abandonen el proyecto y se impliquen más con él. Tener un argumento sólido garantiza una mayor inmersión y motivación, lo que refleja mejores resultados.

Interactividad: permitir que exista comunicación y diálogo entre el juego y el jugador y que la respuesta sea inmediata, ya que así se reflejan los resultados tan

pronto como se toma una decisión. Esto proporciona un *feedback* valioso mediante el cual se puede aprender de los errores e ir mejorando con la práctica.

En este capítulo vimos las bases teóricas pedagógicas que fundamentan la presente investigación. Quiero hacer hincapié en que se retoma en todo momento la importancia del juego desde una perspectiva social, entendiéndolo como un acto social al que todos tenemos derecho. Esto lleva a repensar y replantear la labor docente y los contextos de aprendizajes.

Con la llegada de las TIC y de la globalización hubo un cambio en la forma de vivir y experimentar la realidad, los avances tecnológicos ayudaron a la movilidad de la información, es así que también tienen impacto en la educación. No sólo se trata de implementar estrategias pedagógicas innovadoras, sino como expone Cobo con el aprendizaje invisible, que los alumnos adquieran las habilidades necesarias para adaptarse al contexto social.

Repensar la docencia es también considerar que hay diferentes tipos de aprendizaje como lo expone Howard en su teoría de las Inteligencias Múltiples. No es una teoría que limita al alumno a una educación bancaria, donde solo se trata de adquirir conocimientos, sino de descubrir que todos tenemos el potencial de aprender de distintas formas. Desafortunadamente la sociedad ha creído que solo lo que se enseña en los contextos de educación formal (escuelas) es lo válido y lo que por mucho tiempo se consideró como muy importante, lo lógico-matemático y lo lingüístico-verbal. Dejando de lado otras habilidades que se pueden desarrollar y potenciar por otros medios.

El juego también será un eje central. En este primer capítulo se explicó el origen del juego y como pasó de ser una actividad humana de mero entretenimiento a explorar y analizar que el juego también es una forma de expresión del ser humano y la importancia de incluirlo en los procesos educativos formales.

Con la gamificación se pretende aplicar las mecánicas de los juegos en el ámbito educativo para propiciar un ambiente de aprendizaje, donde los alumnos sientan la inmersión y obtengan conocimientos para la vida. Junto con los Seriuos Games, la

gamificación puede presentar contenidos de manera novedosa y estimulante a diferencia de cuando se presentan de manera tradicional, que suelen ser tediosos y aburridos para los alumnos. En especial con las materias de Ciencias Sociales, como Historia, Geografía, etc, que por su naturaleza en sí misma son complejas de explicar y entender.

En el siguiente capítulo se presentará una breve historia de los videojuegos en cuanto al avance tecnológico, así como sus aportaciones educativas, es importante retomarlo porque pareciera que los videojuegos sólo son un medio de entretenimiento, pero en realidad sus orígenes son un proyecto escolar que, pasando los años, se analiza su potencial en el ámbito educativo.

CAPÍTULO II.VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Introducción

En este capítulo se hará énfasis en la parte de los videojuegos. Se iniciará con algunas definiciones de la palabra videojuego, para seguir con la historia del desarrollo tecnológico de los videojuegos.

Es importante hacer el recorrido de la evolución de los videojuegos, que para la década de los años setentas se dio un boom, se volvió una moda y muchas personas empezaron a ver las desventajas que estos traían para la población más joven, pues se consideraba que solo quitaban el tiempo y que eran un factor de distractores, ya que, le dedicaban más tiempo que al estudio, acompañado de que las escenas de los videojuegos eran muy explícitas. Con el paso del tiempo el gobierno estableció un lineamiento para la distribución de los videojuegos, cada país estableció criterios para que los consumidores hicieran una compra inteligente.

Para los últimos años de la década de los ochenta y a inicios de los noventa alrededor del mundo la comunidad gamer empezó a tomar relevancia. Junto con la globalización y la llegada del internet, los gamers se consolidaron como un grupo urbano.

A partir de las últimas dos décadas, los estudios científicos y psicológicos tratan de demostrar todas las ventajas y posibilidades que los videojuegos tienen. El último punto a tratar una vez entendida la complejidad de los videojuegos, son los videojuegos de corte histórico, entendidos estos como aquéllos que tienen una narrativa de un contexto específico, que pueden ser aprovechados en la enseñanza de la Historia.

Antecedentes

Hay diferentes conceptos del videojuego, a continuación se verán los mas completos, que atienden a lo que comúnmente se acepta como un videojuego.

Pérez Porto (2010) describe que un videojuego es una aplicación orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permiten simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Para Rodríguez Dangeolo (2022) los videojuegos, son juegos electrónicos en los que están involucradas una o más personas interactuando entre sí, es decir, es todo tipo de juego interactivo que su base principal es entretener y divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como las computadoras, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas, también señala que el programa informático del juego permite ser participativo de una experiencia que en la realidad no se puede hacer, como los juegos de rol.

2.1 Historia de los videojuegos

Para entender la complejidad de los videojuegos, hay que iniciar con un repaso por su evolución, iniciado como un proyecto escolar hasta convertirse en el representante máximo del entretenimiento. Este breve recorrido histórico de los videojuegos en cuanto a su enriquecimiento tecnológico permite entender la fascinación de niños y jóvenes, ya que, se han complejizado y desarrollan muchas habilidades que impactan en las inteligencias de quienes videojuegan, permitiendo crear retos cognitivos que estimulan las inteligencias múltiples de los seres humanos.

Los primeros años fueron la etapa más rústica, una primera fecha fue el inicio de la década de los cincuenta donde Alexander S. Douglas desarrolló a través de un sistema de vectores una versión computarizada del clásico juego Tic, Tac, Toe, el cual permitía jugar contra la computadora o enfrentar a otro jugador. En 1958 William Higgin Bothamcon con la ayuda de un programa de cálculo de

trayectorias y un osciloscopio, crea Tennis For Two, un simulador de tenis de mesa.

Después Rusell creó Spacewars, un juego para computadora usando gráficos vectoriales. Este fue el primero en tener un éxito mediano fuera del ámbito universitario, pues la jugabilidad permitía a dos personas controlar naves espaciales a través de un mando. Se tiene registro que el primer campeonato (1972) se celebró en este sistema. Su código y programación fueron la inspiración de otros juegos como el popular Asteroids.

Un año importante para la industria de los videojuegos fue 1966, Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney desarrollaron el proyecto Fox and Hounds que dio vida al videojuego doméstico. El proyecto evolucionó hasta convertirse en Magnavox Odyssey, siendo este el primer sistema casero que se conectaba a la televisión, el cual permitía jugar diferentes títulos que estaban pregrabados en el sistema.

La década de los setenta o llamada la era dorada de los arcades, fue determinante para la industria. Los arcades eran un tipo de consola que se exhibía en lugares públicos como plazas, bares, salones de fiestas, etc, que fueron la piedra angular de los avances técnicos y económicos. En estos sistemas debutaron juegos como Pac-man, Tron, Galaga, Donkey Kong, Centipede, Mario Bros, Q*bert (juegos que con el paso del tiempo se les llamó clásicos), además de que por primera vez se adaptaron juegos de películas y de tiras cómicas.

En esta era dorada también hicieron su debut empresas como Konami, Namco, Midway y otras que fueron las encargadas de crear y distribuir títulos. Algunas de las propuestas aprovecharon las mejoras de los llamados sistemas de 8-bits, introduciendo mecánicas hasta entonces no vistas. Juegos de lucha, de deportes, de plataforma, etc, fueron los favoritos de los jugadores. La aparición de Mortal Kombat -juego de luchas-, provocó, debido a su violencia explícita, que el gobierno de Estados Unidos impusiera una clasificación de acuerdo con el contenido que presentaban los juegos.

Aunque todo parecía ir bien para la industria, en 1983 llegó lo que se conoce como la crisis del videojuego, afectando principalmente al mercado norteamericano y canadiense, la era dorada de los arcades llegó a su final. La tecnología superó con creces los microprocesadores y chips que las consolas de primera y segunda generación utilizaron.

Japón apostaría por el mercado de las consolas domésticas o caseras. Poco antes de la crisis del videojuego en 1983, compañías como Sega y Nintendo estaban experimentando el terreno. Pero, sin duda, la que dominó por muchos años el mercado doméstico fue el sistema ATARI.

Tras tener el camino despejado y aprovechando la popularidad de las consolas domésticas, surgieron otro tipo de propuestas como la Famicom, llamada NES (Nintendo Entertainment System), consola que alcanzó la gloria como el principal sistema de videojuegos en el mercado global.

El diferenciador que utilizó Nintendo fue crear lo que se conoce como la primera mascota de una empresa: Mario Bros. Lo que realmente hizo especial al juego de solitario de Mario es que después de tantos años, se tenía una meta a alcanzar. Con el primer título de Mario Bros en solitario se cambió la fórmula y ahora se tenía un objetivo, los personajes pasan a tener una personalidad y un trasfondo.

Otros sistemas como la Sega Saturn apostaron, a diferencia de la NES que usaba cartuchos, por CD-ROM que tenían una capacidad de almacenamiento superior, lo que permitía aprovechar los nuevos procesadores y alcanzar una mejor calidad gráfica. Así empezó la primera guerra de consolas. Sega lanzó al mercado su mascota Sonic (un erizo azul), esperando competir contra Mario Bros.

Ambas consolas dominaban el mercado del entretenimiento, pero la aparición de la PC (Computadora Personal) supuso un riesgo para ambas empresas. Este es otro punto clave en la historia de las consolas, se le conoce como la revolución 3D, lo que termina con la generación de consolas de 16 bits.

Una de las últimas joyas de esta generación fue la SNES (Super Nintendo Entertainment System), que dejó títulos como Super Mario Bros, Killer Instint y la trilogía de Mortal Kombat, entre otros títulos que tomaron inspiración de la cultura moderna para lanzar juegos inspirados en caricaturas de esa época como The Simpson y Teenages Mutant Ninja Turtles.

La nueva generación nacida en los años 1990-1999 trajo mejoras gráficas sin precedentes. La creación de entornos tridimensionales causó furor entre las audiencias y la crítica especializada. Las consolas de 32 Bits fueron también un boom mediático, pues los juegos ofrecían una inmersión dentro de los mapas y las campañas de los juegos. Títulos como Doom, Wolfenstein, Mario 64, se ganaron la aceptación de la audiencia rápidamente.

La consola Playstation de Sony que era un prototipo de teleférico lector de CD-ROM para el SNES, marcó a la generación de los 90, sus procesadores y la capacidad gráfica del lector de discos permitió que las compañías desarrolladoras explotaran el software de la PS1. La nueva competencia de consolas se centró en el Nintendo64 y el PS1 de Sony. Sega en un intento desesperado lanzaría la Dreamcast, pero no convenció a los jugadores, pues la presentación de la consola no fue del agrado del público, sus mandos era incómodos y los juegos que tenía en su catálogo era limitado.

Según la revista virtual de Hobby Consolas dentro los títulos más famosos de la generación de 32- Bits para Nintendo se encuentran:

1. Mario Bros (1997)
2. Zelda: Ocarina Of Time (1998)
3. Golden Eye (1997)
4. Mario Kart (1997)
5. Perfect Dark (2000)
6. Banjo Kazooie (1998)
7. Zelda Majoras Mask (2000)
8. Lylat Wars (1997)

9. Turok 2 (1998)
10. Paper Mario (2001)
11. Mario Tennis 64 (2000)
12. Wave Race (1997)
13. 1080° Snowboarding (1998)
14. Blast Corp (1997)
15. International Superstar Soccer 64 (1997)
16. Star Wars Rogue Squadron
17. Resident Evil 2 (1998)
18. Super Smash Bros (1999)
19. Donkey Kong 64 (1999)
20. Mario Party (1999)

Para finales de la década de los noventa la consola mas popular era la PS1, presentando juegos como la primera trilogía de Resident Evil (Capcom), Gran Turismo (Polyphony Digital) y Metal Gear Solid. Se considera la videoconsola mas exitosa de la quinta generación tanto en ventas como en popularidad.

La clave del éxito del PS1 fue que a diferencia de otras consolas de la misma generación Sony, no sólo aprovechó el Software, sino también el Hardware. En un principio el control no estaba adaptado para juegos tridimensionales, por lo que el control original no tenía mas que las flechas en el lado izquierdo y los botones, equis, cuadrado, círculo y triángulo del lado derecho, en el centro los botones de pausa y opciones. Después de una reedición del mando se añadieron un par de Pads analógicos (palancas), uno para el movimiento y otro para observar el entorno, además de la implementación de un motor interno que era interactivo con los juegos, según lo que pasaba en el juego el control vibraba, por ejemplo, si el personaje era herido o recibía algún tipo de golpe, el control vibraba, dando así un paso más en la inmersión de los jugadores, esta innovación estuvo presente en las siguientes generaciones no sólo de la empresa Sony.

La *memory card* también fue otra implementación de Sony, creada para almacenar las partidas de diversos juegos, para entonces los juegos solían ser más largos de

lo usual y se podrían tardar horas en completarlos, así la memory card se volvió fundamental para los jugadores.

Antes, la única forma de completar un juego era a través de códigos, las unidades externas de almacenamiento no existían, los cartuchos apenas y contaban con espacio para correr el juego. Hay una brecha que los mismos gamers marcaron. Antes de la 5ta generación de consolas, los juegos solían ser más difíciles, lo que ahora denominamos juegos retro y a los que mas afectó fue a los jugadores Hardcore y profesional, eran más complicados en todos los sentidos. Debido a las limitantes de almacenamiento, la mayoría de los juegos no tenían Checkpoint o punto de salvado, lo que hacia acabar un juego al 100%, un esfuerzo de mucho tiempo y dedicación. Si perdías a la mitad de un nivel tenías que repetir todo el nivel.

Otra de las características de los juegos retro son la dificultad de la inteligencia artificial, aquí podemos hacer un énfasis en que para acabar un nivel de juegos casuales como Pac-man, Galaga, Donkey Kong, Centipede, etc, había que analizar los patrones de los enemigos y tener una destreza manual-visual para poder coordinar movimientos.

Pacman se ha vuelto un ícono de la cultura pop. Sus apariciones y menciones se extienden a otros juegos en forma de cameo, en películas, en caricaturas, peluches etc. A lo largo de su historia el universo de Pacman se ha ido expandiendo, creando así más personajes, como Ms Pacman, esposa de Pacman, Profesor Pacman, Pacman Jr.

Otro de los juegos retro que tienen importancia para la industria del videojuego es el famoso Donkey Kong. Nacido en 1981, técnicamente es el segundo juego de plataformas. A través de sus sencillas mecánicas supo introducir conceptos novedosos para su época. Su estilo de juego sentó las bases de mecánicas básicas como la habilidad del salto. También aquí hace su primera aparición el personaje Mario Bros, ícono mundial de la compañía Nintendo.

Por muchos años las arcades abarcaron un amplio mercado a nivel mundial iniciando en Japón, posteriormente en Europa, llegando a Estados Unidos y finalmente haciendo entrada en Latinoamérica. En el caso del mercado latinoamericano su inicio no es el esperado pero, poco a poco, los adolescentes y el público infantil, adoptaron los videojuegos. Las arcades tuvieron su época de oro a inicios de la década de los ochenta y en tan solo 10 años desaparecieron, esto debido a la sobreproducción de juegos, eran tantos los juegos que en ocasiones la calidad de estos era pésima, se hacían títulos de muchas series y películas solo para complacer a Hollywood. Sin duda, esto marca casi el final de las arcades, además de que en China la tecnología avanzaba rápido.

A la par de la desaparición de las arcades, para complacer las demandas de los jugadores más allegados, surgió otro mundo dentro del mercado, las consolas portátiles, las cuales consistían en versiones de las consolas caseras pero adaptadas para ser llevadas en un bolsillo. Un primer acercamiento por parte de Nintendo fue el Game and Watch que como su nombre lo indica tenía el tamaño de un reloj, a través de la pantalla integrada al sistema se podía jugar el primer Mario Bros. La función de estas portátiles era hacer portabilidades de sus consolas caseras y llevarlas a sistemas que los jugadores pudieran cargar a cualquier lado.

El mercado de las portátiles dominó por más de una década las consolas de Nintendo. Los mismos desarrolladores del Game and Watch, el 21 de abril de 1989 presentaron el Game Boy. Un sistema que en sus primeros años fue controversial, su pantalla monocromática y el tamaño muy pequeño hicieron que los costos de producción fueran bajos. A finales del año ya se habían vendido más de 118 millones de unidades de todo el mundo. Convirtiéndose por muchos años como la consola más vendida. La popularidad de este sistema se debió en gran parte por el juego de Pokémon.

La respuesta de Sony para entrar a la guerra de consolas portátiles fue el PSP (Playstation portable). De diseño parecido a un Gameboy, el PSP incluía una pantalla y los clásicos botones del DualShock, incluyendo un software que le

permitía emular juegos de PS1, PS2 y algunos títulos exclusivos para la consola, como Metal Gear Solid, God of War etc.

Para su entrada en la siguiente generación de consolas la compañía Nintendo, lanzó al mercado la consola Nintendo Ds, un cambio completo tanto en Hardware como Software, introduciendo por primera vez una pantalla táctil, lo que permitía una interacción diferente a lo que se había ofrecido. Este sistema es considerado como el más amigable con los jugadores.

En el año 2005 las consolas entraron a la era moderna, el Xbox 360, el PS3 de Sony, el Wii de Nintendo marcaron la entrada a los juegos de alta definición y la implementación de juegos multiplayer en consolas caseras. Aunque las tres eran de capacidades de gráficas similares, cada una tenía un diferenciador, por ejemplo, el Wii contaba con controles remotos sensibles al movimiento, haciendo que los juegos fueran más interactivos que nunca, ayudando a atraer a un público más amplio. El Xbox implementó el accesorio llamado Kinect, una cámara con sensor de movimiento que no necesitaba mandos adicionales (lamentablemente no tuvo el éxito esperado). El PS3 para aprovechar el poder gráfico de su sistema, implementó el reproductor Blu-ray.

De aquí en adelante, los juegos tomaron un cambio radical, enfocándose más en el modo multiplayer que en el modo historia. Algunos estudios centraron su desarrollo en ofrecer una buena conexión para disfrutar de los modos online. Aprovechando las ventajas de la globalización y del internet, los videojuegos se volvieron un fenómeno no sólo de la comunidad gamer, poco a poco han expandido al desarrollo e innovación tecnológica al mercado laboral y hay gente que los considera un deporte.

La octava y antepenúltima generación de videojuegos comenzó con el lanzamiento de la Wii U de Nintendo en 2012, seguida de la PlayStation 4 y la Xbox One en 2013. En 2016, Sony lanzó una versión más potente de su consola, llamada PS4 Pro, la primera consola con capacidad de salida de video 4K. A

principios de 2017, Nintendo lanzó su sucesor de Wii U. Microsoft lanzó su consola lista para 4K, la Xbox One X, a finales de 2017.

Finalmente, estamos entrando en la nueva generación de consolas el PS5, el Xbox One y el Nintendo Switch, las cuales exploran nuevas mecánicas de juegos, como la realidad virtual, realidad aumentada y la implementación de juegos masivos en consolas domésticas.

Este fue un breve repaso por los eventos más importantes para la industria de videojuegos, enfocándose en consolas caseras, se excluyeron los videojuegos por computadora y dispositivos móviles, porque el propósito es diferente. Hay juegos para computadoras y dispositivos móviles, pero estos son sólo una adaptación y no cuentan con todo el potencial que se podría alcanzar en una consola.

Es un hecho que los videojuegos forman parte de nuestra vida cotidiana, ya sea en consola, celular o computadora, no importa la plataforma, todos tenemos acceso a ellos. Hace 14 años ser gamer o friki era visto ante la sociedad como algo ajeno a las costumbres. Hoy en la sociedad digitalizada se volvió algo común y cada vez mas aceptado. Poco a poco la expansión de los videojuegos ha impactado en la vida cotidiana de las nuevas generaciones.

Las investigaciones actuales han demostrado que bien usados los videojuegos tienen un potencial para el desarrollo de distintas capacidades y conocimientos, dentro de las cuales abarca la concentración, coordinación, resolución de problemas, colaboración, estimulación auditiva, visual, etc.

Los que apoyan esta idea destacan que la causa de que se estereotipe al videojuego de malo o de pérdida de tiempo es el miedo a usar y explotar las ventajas de las tecnologías. El desconocimiento y el no querer invertir tiempo de aprendizaje a través de las mismas han hecho que la sociedad se arraigue a las viejas costumbres y por lo tanto a no adaptarse a los nuevos entornos de ocio. Por supuesto no se puede dejar de lado la parte real y negativa que viene desde el hogar.

La masificación unida a la falta de interés de algunos padres o tutores, puede propagar una adicción insana a los videojuegos, la cual afecta la conducta de los adolescentes, pues son ellos lo que más consumen este medio de entretenimiento.

A continuación se expondrán las ventajas educativas que se encuentran de los videojuegos, también se hará mención de los aspectos negativos. Al igual que la televisión o los juegos de apuestas, hay quienes argumentan que los videojuegos afectan el desarrollo emocional y personal al pasar frente a las pantallas en universos imaginarios, que crean a personas socialmente aisladas, lo que lleva a la ludopatía, que además fomenta violencia y daños cerebrales al estar expuestos durante muchas horas a colores muy intensos y gráficos acelerados.

El reto de los pedagogos es encontrar la manera de aprovechar este recurso con el compromiso, la responsabilidad y el esfuerzo personal para presentar un acercamiento hacia las TIC, que será la educación del futuro o que para algunos es un estilo de vida, en cualquiera de los dos casos no se perderá de vista que los videojuegos nacieron como un producto de entretenimiento puro, pero que como una expresión audiovisual pueden tener un potencial didáctico.

Comunidad Gamer en México

En México el mercado del gaming ha presentado un crecimiento continuo, hasta llegar a 81 millones de gamers, es decir el 63% de la población. Es de mencionar que el gaming en México ya no es una actividad de nicho, pues se ha ampliado a diferentes campos, abriendo oportunidades, educativas, laborales y de streaming.

De acuerdo con datos del CIU (The competitive Intelligence Unit) del total de Gamers activos, 52% son hombres y 48% mujeres, lo que muestra un crecimiento por parte del sector femenino. Durante el confinamiento de la Pandemia por Covid-19 aumentó un 5.5% la comunidad gamer.

La temática de los juegos es importante en el gaming en México, pues existe una marcada preferencia por cierto tipo de géneros: 70% prefieren juegos de acción y

aventuras, 67% plataformas de acción, 51% rompecabezas, 51% deportes y carreras y 45% peleas. (s/A, 2020)

Los temas más recurrentes en los videojuegos

Félix Exteberría afirma que no hay las suficientes investigaciones científicas y/o psicológicas para afirmar o negar las ventajas o desventajas de los videojuegos en la sociedad en general. Autores como Provenzo (1991) defienden la tesis que las investigaciones realizadas sobre los videojuegos son deficientes y que ponen en duda los supuestos efectos negativos, de la práctica de dichos juegos. En este sentido propone hacer un análisis más serio del problema y de las posibilidades de la utilización de los videojuegos en la enseñanza.

En su propuesta, Exteberría hace una revisión de 262 informes de investigaciones realizadas de 1984 a 1996 relacionadas con los videojuegos.

Comenta Exteberría(1998):

“En nuestra opinión, si bien es cierto que se ha exagerado al afirmar de manera <<intuitiva>>, los males de la utilización de los videojuegos, hay evidencias en diversas investigaciones que permiten descartar la neutralidad o inocuidad de los juegos electrónicos, tal y como parece defender el psicólogo Estallo y afirmar en algunos aspectos su influencia nociva, así como sus posibilidades favorables en el campo de la reeducación, para determinados aprendizajes y su terapia. (172)

Los principales temas en los que se centraron diversas investigaciones son los siguientes:

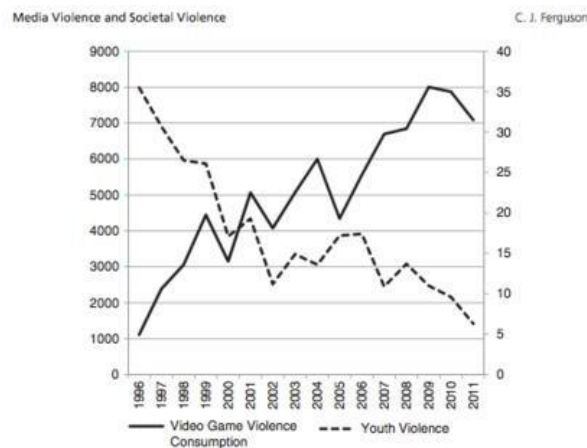
1. Adicción
2. Autoestima
3. Aprendizaje
4. Cambios fisiológicos
5. Entrenamiento
6. Efectos negativos
7. Violencia
8. Resolución de problemas
9. Sexo
10. Sociabilida

¿Violencia en los videojuegos?

Los temas violentos suelen ser mencionados con frecuencia en los videojuegos, ya sea de manera fantástica (exagerada), con monstruos, alienígenas, animales o bestias. Puede ser también representada a través de historias de guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates. Exteberría clasificó en dos categorías a los videojuegos: violentos y no violentos. De los juegos analizados el 66% contienen un grado de violencia y el 33% lo constituyen los no-violentos.

Ferguson (2014) en su estudio "Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at when", ha hecho una investigación que pretende analizar la correlación entre los videojuegos y las conductas agresivas que los adolescentes pueden presentar.

En la segunda parte de los estudios de Ferguson (2014) ha compilado los títulos violentos más populares según la ESRB y los comparó con el número de crímenes cometidos por adolescentes en Estados Unidos.



Gráfica tomada de Ferguson (2014)

Como se observa, la cantidad de títulos violentos ha ido en aumento desde 1996, mientras que los crímenes han mostrado una tendencia a bajar. Esto no justifica que exista o no la relación entre actos violentos y videojuegos. Lo interesante de esta investigación, son los 15 años de investigación y la recolección de datos que pueden servir en un futuro para otras investigaciones.

En otro caso que se publicó en *Journal of Economic Behavior & Organization*, se analizó con métodos econométricos los efectos plausibles causales de los videojuegos violentos y la violencia.

Centrándose en un grupo de 8 a 18 años se vio que en estos casos la violencia no coincidió con el lanzamiento del nuevo título de *Call of Duty*. Sin embargo, los padres de familia reportaron que después de jugarlo los niños tenían más tendencia a romper cosas. Según la autora principal del estudio Agne Suzyedelite, se puede deber a que este género de juegos deja más agitados a los niños y adolescentes, pero no necesariamente incita a la violencia.

La Revista *Psicología y Mente*, señala que medir la agresividad es muy difícil, porque no siempre se correlaciona con la realidad. Romper cosas o jalar el gatillo de una pistola de juguete no se puede tomar como un factor. Parecen tener más peso otros factores como la salud mental.

Los medios de comunicación más importantes transmiten mensajes violentos, hacen una descripción de la realidad en la que vivimos, una sociedad que se desarrolla en medio de una violencia estructurada. Gómez del Castillo (2005) resume tres características de la sociedad actual:

“-Políticamente imperialista: expansionista, crece, se propaga y se impone rápidamente por todo el mundo gracias a los modernos medios de comunicación, publicidad, sistemas educativos.

-Económicamente neoliberal: impone las reglas del juego el más fuerte, el que más recursos tiene, determinando la acción del Estado (el pez grande se come al pequeño), siendo el lucro el motor de la economía

-Dominación cultural: sobre todos los pueblos. Es una dominación más sutil que el poder dictatorial (consigue que los dominados tengan y hagan suyos los valores del dominador, piensen como él, actúen como él, vistan como él...). Pretende dominar la conciencia de los ciudadanos y hasta el sentido de la vida”. (46)

La violencia se ha vuelto tan común que pasa desapercibida, habrá que exigir a los medios de comunicación que se guíen por normas y éticas. Desafortunadamente, como se mencionó anteriormente, si para el lucro funciona, todo está permitido.

Los videojuegos como agentes socializadores transmiten valores e ideas. Los valores se van aprendiendo en la medida que interactuamos con la realidad y las personas que nos rodean. Así, el medio cultural que rodea a los adolescentes son los videojuegos, de tal manera que se convierten en receptores y consumidores de la violencia que se crea en los medios de comunicación.

Dejando de lado los videojuegos, el gran medio de comunicación es la televisión que tiene influencia ideológica y cultural en el 90% de la población frente a otros medios como el internet que no llega al 25% de la población, incluso tiene más horas de consumo diarias. Por ejemplo, un niño de Estados Unidos ha visto 8 mil asesinatos y 100 mil actos de violencia en la programación matutina de los sábados que emite entre 20 y 25 actos violentos por hora.

Un grupo de expertos dedicados a la violencia llegó a la conclusión de que los videojuegos generan la misma agresividad antes, durante y después de haber jugado. En un segundo estudio se hizo la pregunta ¿Por qué las películas del mismo tipo no generan la misma violencia? El motivo es que en los videojuegos se pide al espectador actuar. Se pide ser activo frente a las situaciones de violencia que crean una sensación de volver a jugar.

Las revistas especializadas establecen una relación proporcional entre violencia de un juego y su calidad. Cada día los gráficos resultan un factor determinante para llamar la atención de los videojugadores. Cuanto mayor es la violencia que se puede ejercer, mayor es el mercado de consumo.

El género preferido por los gamers es el de acción y de plataforma que muestran historias y mundos abiertos en los cuales predomina la violencia y las armas. En estos géneros el éxito es claramente la decisión de matar o ganar, los buenos contra los malos, lo justo contra la venganza. No hay otros matices, ni argumentos o explicaciones.

Según la Encuesta Nacional Sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2021, estimó que 33.4 millones de

hogares cuentan con un televisor, lo que representa 91.2% del total de hogares mexicanos.

Los estados que cuentan con mas de un televisor fueron: Ciudad de México (96.6%), Jalisco (95.8%) y Coahuila (95.5%). Las que menos: Oaxaca (73.4%), Chiapas (77.7%) y Guerrero (82.8 %), como se ve en el siguiente gráfico:



Gráfica tomada de (ENDUTIH) 2021

En el mundo, el nivel promedio de horas por espectador es de 3 horas al día, esto supone que un joven al llegar a los 18 años habrá dedicado 3 años completos a estar delante de una pantalla.

Gómez de Castillo (2005) afirma que la mayoría de los estudios que intentan relacionar el uso de los videojuegos y la conducta violenta presentan mas de diez años de atraso y no son concluyentes en esta relación:

Aunque no podamos afirmar que existen investigaciones concluyentes para afirmar que los videojuegos violentos llevan a comportamientos violentos, es decir, no se ha encontrado una relación entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos. (49)

En una investigación realizada por Díez Gutiérrez, Bañuelos y Fernandez Rojo (2002), sobre la percepción que tienen los jóvenes sobre los videojuegos, los resultados fueron los siguientes: El juego que más se utilizaba era el de acción 39%, siendo los menos jugados los de estrategia. “El 92% de los jugadores

consideraba que en los juegos de acción hay mucha violencia y describen actos violentos que recuerdan de estos juegos: `atropellar a gente con un coche, pegar tiros en la cabeza del enemigo, cortarle la cabeza a unos dinosaurios o dar patadas de karate y que le salga la sangre`”.

Probablemente el atractivo de los juegos violentos sea que a través de ellos se puede pasar de ser espectador a realizar una acción, aunque sea simulada. Se puede romper un frágil hilo de la realidad en la que vivimos y en la realidad en la que se puede manipular, sin ningún tipo de restricciones o consecuencias de algún tipo. En comentarios de los mismos adolescentes: “a mí me gustan en los que puedes hacer lo que está prohibido, atropellar gente, pero es de mentira, tirar bombas y cosas así”. (5)

Aún mencionando la violencia que se genera dentro de los videojuegos, los encuestados no creen que los videojuegos afecten su comportamiento. Saben diferenciar lo real de lo que no es. Se asume lo que pasa en las pantallas como un elemento de entretenimiento.

El problema no es el contenido que se maneja a través de las pantallas, sino que es responsabilidad de los padres y de las autoridades pertinentes controlar qué es lo que los niños y/o adolescentes consumen. Tampoco se puede señalar toda la responsabilidad a los padres, mientras que la publicidad, tv, amigos y el ocio apuntan hacia otras direcciones.

Desde esta perspectiva Gómez del Castillo sugiere las siguientes líneas de actuación:

a) Para los padres:

Controlar los videojuegos que utilizan los hijos y el tiempo de uso

Entablar diálogos para saber por qué les motivan tanto, si lo creen dañino argumente por qué y proponga otros.

Jugar con ellos, compartir su juego y competir con ellos, esto establecerá un vínculo más cercano y de empatía.

No censurar su uso como primera estrategia, sino buscar alternativas de ocio. Fomentar un criterio al momento de comprar un videojuego.

b) Desde la legislación:

Promover una legislación estatal y regional sobre los videojuegos.

Que las empresas distribuidoras se acoplen a los códigos éticos.

c) Desde los educadores

No dejar de lado los videojuegos para no alejar a los alumnos de su realidad.

Concientizar sobre las ventajas y desventajas de los videojuegos en los hábitos.

Promover alternativas, como talleres de videojuegos en escuelas y adecuaciones curriculares.

La escuela no puede permanecer pasiva ante un modelo de socialización donde impera la violencia. Ha de ser una facilitadora de herramientas y estrategias para que el alumnado sea capaz de analizar lo que pasa ante la pantalla.

Clasificación ESRB

Entertainment Software Rating Board (ESRB), es el sistema norteamericano que clasifica los videojuegos por su tipo de contenido.

ESRB fue fundada en 1994, tras la aparición del videojuego Mortal Kombat, desde entonces realiza de forma independiente clasificaciones, dando lineamientos para la industria de los videojuegos. Se incluyen tópicos como el grado de violencia, el lenguaje y sexualidad presentada en pantalla.

| | | | | | |
|--|---------------------------------|--|----------------------------------|--|--------------------------------|
| ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana | ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana | ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana |
| EVERYONE TODOS E ESRB | A TODO PÚBLICO | EVERYONE 10+ TODOS +10 E 10+ ESRB | B +12 AÑOS | TEEN ADOLESCENTES T ESRB | B15 +15 AÑOS |
| ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana | ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana | | |
| MATURE 17+ MADURO +17 M ESRB | C ADULTOS +18 AÑOS | ADULTS ONLY 18+ SOLAMENTE UNICAMENTE +18 A ESRB | D EXCLUSIVO ADULTOS | | |

Gráfico tomado de Caraveo, 2020. <https://elcuartoplayer.com/2020/11/28/nuevo-sistema-de-clasificacion-de-videojuegos-se-pondra-en-vigor-en-mexico-el-proximo-ano/>

¿Sexo o sexualidad? El rol de las mujeres en los videojuegos

Los videojuegos como agentes socializadores tienen dos funciones: una socializadora positiva que puede complementar el desarrollo y aprendizaje de los videojugadores, otra como un medio de comunicación unidireccional que fomenta la pasividad en los telespectadores, la no experimentación que limita la creatividad, el esfuerzo y la responsabilidad.

Hay una marcada diferencia en las generaciones que vivieron la entrada a la globalización en los años noventa. La relativa desaparición de la infancia como la conocemos y la pronta incorporación de los niños a la vida adulta. Es en este contexto que los medios de comunicación realizan su labor como transmisión de modelos y estilos de vida para los infantes, etapa donde las vivencias forman el carácter. La exposición a recursos mediáticos como la imagen, el texto, la música, características propias de los videojuegos, frecuentemente reproducen estereotipos y prejuicios que no son acordes al imaginario colectivo. Este es el caso del tratamiento que se da a la figura femenina y masculina en los mensajes que se transmiten en los videojuegos.

Es evidente que en los medios no se exponen situaciones igualitarias de sexo, sobre todo al representar la vida y la aportación de las mujeres a la sociedad en un mundo en evolución. Autores destacados en materia de TIC aseguran que están lejos de ser un recurso para la igualdad de género.

Desde el punto de vista socializador y más allá de su valor lúdico, los medios de comunicación y concretamente los videojuegos, actúan de manera inadvertida, pues los *gamers* se encuentran con una multitud de estereotipos sexistas.

El sexo y los videojuegos son elementos culturales que reivindican nuevas formas de experimentar el placer, terrenos históricamente concebidos para el disfrute masculino.

En España la industria del videojuego genera el doble que la industria cinematográfica, por ende, es normal que se mencionen muchos temas de

educación, comunicación y tecnología. Para mantener la atención de todos los niveles de consumidores, hace uso de códigos al momento de crear sus productos, por ejemplo, en el diseño de personajes, que tienden a concebirse similares a los de la industria pornográfica. Con legislaciones y clasificaciones se evitan representaciones explícitas del acto sexual.

En una investigación realizada por la revista electrónica Teoría de la Educación, se profundizó en los contenidos que se transmiten mediante el uso de los videojuegos, enfocándose en el rol desempeñado por la mujer.

En un primer análisis de los videojuegos mas vendidos para identificar los valores y pautas de acción, usaron la dinámica “Texto-Análisis-Interpretación”, adaptándola de la siguiente manera: Juego-Análisis-Interpretación, cuyas fases son:

- Elección del juego: se tomaron como criterios: las ventas, target, representación del rol del género femenino y masculino.
- Definición del universo: para su objeto de estudio definieron una lista de diez videojuegos, como aparece en la siguiente tabla.

| <u>Videojuegos</u> |
|---------------------------|
| MARIO BROS |
| POKEMON |
| FINAL FANTASY |
| THE SIMS |
| THE LEGEND OF ZELDA |
| GRAND THEFT AUTO |
| TOMB RAIDER |
| MORTAL KOMBAT |
| STREET FIGHTER |
| RESIDENT EVIL |

Lista tomada de Revista Teoría de la Educación

Los resultados que obtuvieron en la investigación de modo general, se muestran en las siguientes tablas:

| VIDEOJUEGOS ANALIZADOS | Protagonistas | Relación hombre/mujer | Figura mujer | Valores/Disvalores Socioculturales | Valores representados por la figura femenina |
|------------------------|--|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|--|
| RESIDENT EVIL | Residente vil 3 mujer En otra versión se puede elegir | Dominación | Sexi/erótica | Bélicos | Agresiva masculina |
| THE LEGEND OF ZELDA | Masculino | Dominación y dependencia masculina | Pasiva (de rol masculino) | Bélicos | Maternal (pedir ayuda) |
| STREET FIGHTER | 18 protagonistas 5 mujeres | Dominación | Agresivas (luchadoras) | Bélicos | agresiva |
| MORTAL KOMBAT | Masculinos , algunas mujeres masculinizadas | Dominación | Sexi/erótica | Bélicos | agresiva |
| SUPER MARIO BROS | Masculinos. 7 hombres y 1 mujer | Héroe/Dominación | Pasiva (Barbie) | Bélicos | Maternal Barbie |
| FINAL FANTASY | Masculino 4 caballeros | Mujer, secundario | Pasiva secundario | Bélicos | Pasiva rescatada |
| TOMB RAIDER | Femenino (masculinizada) | Dominación | Sexi/agresiva | Bélicos | Agresivos masculinos |
| GRAND THEFT AUTO | Masculino | Dominación | Pasiva/objeto sexual Prostitutas | Bélicos | Masculina sumisión |
| POKEMON | Masculino | Dominación | Pasivas(cariñosas) | Bélicos | Maternal animada |
| THE SIMS | Masculino Familia | Dominación | Pasiva (rol establecido) | Sociales tradicionales | Valores sociales predeterminados |

(Fuente: Plantilla de análisis que incluye todos los elementos de análisis descritos y utilizados en nuestro estudio)

Cuadro tomado de Saquillo Mateo & Concepcion Ros, 2008

A partir de los resultados en la tabla anterior se analizó cada categoría utilizada en el estudio:

Categoría 1: Protagonistas del videojuego

Tabla n° 2

| | PREDOMINIO PROTAGONISTAS MASCULINOS | PREDOMINIO PROTAGONISTAS FEMENINOS | PROPORCIÓN EQUITATIVA |
|------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------|
| PROTAGONISTAS DEL VIDEOJUEGO | 70% | 30% | - |

Cuadro tomado de Saquillo Mateo & Concepción Ros, 2008

Se puede observar que en los juegos analizados existe una mayoría de protagonistas masculinos a diferencia de las protagonistas femeninas. No obstante, hay que mencionar que se han incluido casos en se dan protagonistas

de ambos sexos, como en el caso de Resident Evil. También cabe resaltar que en los videojuegos analizados, no se encontró una proporción equitativa entre los dos géneros, Sauquillo(2008) explica:

En el caso en que la protagonista es una mujer, esta figura adquiere connotaciones claramente masculinas, es decir los roles que desempeñan están dentro de lo que se denomina “cultura macho”, (caracterizada por valores como la competitividad, el triunfo, la violencia, el racismo, la impulsividad, la irresponsabilidad), en que la figura femenina se masculiniza y se exaltan los valores y roles tradicionalmente masculinos (sexismo implícito). (143)

Categoría 2: Relación que se establece entre los roles hombre/mujer en los videojuegos:

Tabla n° 3

| | DOMINACIÓN | IGUALDAD | NO ES RELEVANTE |
|-----------------------------|------------|----------|-----------------|
| RELACIÓN ROLES HOMBRE/MUJER | 90% | 10% | - |

Cuadro tomado de Saquillo Mateo & Concepción Ros, 2008

La relación entre hombre y mujer es en el 90% de los videojuegos analizados de dominación del hombre hacia la mujer.

“Diversos estudios realizados hasta el momento, Provenzo (1991), Estallo (1995), Etxeberría (1999), Urbina (2002), Conocedoras (2003), Díez (2004), confirman que a pesar del tiempo transcurrido, el cambio de sensibilidad social relativo al tema no parece haber producido grandes modificaciones en el tratamiento de la figura femenina, pues la mujer aparece más en los videojuegos con rasgos pasivos (princesas buenas) o de sumisión, o como mujeres malas y eróticas (sexy)”. (143)

Es el caso de Mario Bros, donde se da un modelo masoquista que representa un activo de competitividad, siendo la mujer que espera a ser salvada, sin tener una relevancia y aportación a la jugabilidad y/o trama.

Categoría 3: Tratamiento de la figura de la mujer en el videojuego

Tabla n° 4

| | ERÓTICA/SEXY | PASIVA | AGRESIVA |
|---|--------------|--------|----------|
| TRATAMIENTO DE LA FIGURA DE LA MUJER EN EL VIDEOJUEGO | 30% | 60% | 10% |

Cuadro tomado de Saquillo Mateo & Concepción Ros, 2008

En esta categoría de los videojuegos analizados, un 30% presentan a la mujer como un objeto erótico y sexual dentro de los cánones de la cultura machista. Un 10% la presenta como una mujer agresiva, asumiendo patrones de conductas masculinizadas, tal es el ejemplo de Mortal Kombat (juego de peleas). El 60% (la mayoría) presenta el rol de las mujeres pasivas, dependientes de los hombres, asumiendo que deben ser rescatadas por figuras masculinas, en el peor de los escenarios como objetos sexuales. “Es de destacar el rol que el videojuego GTA ofrece de las mujeres: son prostitutas a las que se puede utilizar como objetos sexuales y luego matar sin ningún pudor”. (Sauquillo, et. al., 2008: 144)

Categoría 4: Valores/Disvalores socioculturales que se transmiten a través del contexto/acción en que se desarrolla el videojuego

Tabla n° 5

| | VALORES SOCIALES ADECUADOS | VALORES BÉLICOS |
|---|----------------------------|-----------------|
| VALORES SOCIOCULTURALES QUE SE TRANSMITEN A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO | 10% | 90% |

Cuadro tomado de Saquillo Mateo & Concepción Ros, 2008

En los videojuegos analizados, el 90% de los valores que se transmiten por la trama del juego son de carácter bélico (guerras, violencia, delincuencia, muerte, etc.), ejemplos de estos son las franquicias *de Call of Duty, God of war, Resident Evil, Grand theft Auto*, sólo por mencionar algunos.

Pero también hay que hacer mención del videojuego “The Sims” donde el objetivo es obtener valores sociales: tener una familia, una casa, un trabajo etc., el jugador va perdiendo puntos conforme se acerca a comportamientos inadecuados.

Categoría 5: Análisis de los valores que transmite el rol femenino en los videojuegos
Tabla n° 6

| | AGRESIVIDAD | MATERNAL: AMAR, CUIDAR, | MASCULINOS: COMPETICIÓN,.. |
|--------------------------------------|-------------|-------------------------|----------------------------|
| VALORES QUE TRASMITE EL ROL FEMENINO | 40% | 30% | 30% |

Cuadro tomado de Saquillo Mateo & Concepción Ros, 2008

Otro tipo de valores que se transmiten a través de los videojuegos son los maternales (de ayuda, de cuidado, de ser rescatadas y protegidas por el protagonista masculino).

Como apunta Davila Medina (2021) los videojuegos son productos culturales muy consumidos a edades mas tempranas que presentan modelos de comportamiento, roles de géneros e ideales de masculinidad y feminidad. Así pues, requieren de una intervención pedagógica para su entendimiento y reflexión. Volvemos a recalcar la importancia de la familia como un agente mediador que establezca barreras y límites como filtro para revisar a que están expuestos lo jóvenes. En este sentido Sauquillo et. al. proponen (2008) que “Los padres deben buscar información práctica sobre las características de los videojuegos y los sistemas de etiquetado por edades que incluyen estos productos, siendo necesario informarse y responsabilizarse de la compra a la hora de adquirirlos”. (146)

2.2 Aportaciones educativas de los videojuegos

La tendencia sobre el futuro de la educación apunta a repensar la profesión docente tanto en su formación como en su desarrollo personal. El impacto de los medios sociales está creciendo, pero el contexto educativo formal no aprovecha los beneficios de las TIC para mejorar los ambientes de aprendizajes.

En cuanto al contexto informal, el uso de las TIC está sometido a estructuras que provocan cambios pedagógicos, organizativos y los roles que tradicionalmente han

asumido los docentes, enseñando un currículum por contenidos que actualmente resultan insuficientes.

Gros (2014) expone:

“El sentido de la formación ha cambiado, ya que no podemos educar para la certeza, sino para la incertidumbre, el cambio y la diversidad. La educación y la formación deben promover la experiencia en situaciones y entornos complejos y dinámicos. El profesor ha de diseñar y orquestar ambientes de aprendizaje complejos, implicando a los alumnos en actividades apropiadas, de manera que puedan construir su propia comprensión”. (116)

Las investigaciones sobre las aportaciones de los videojuegos en educación han crecido en las últimas décadas. En la bibliografía se pueden encontrar estudios en diferentes contextos o niveles educativos: educación primaria, secundaria, empresarial, médica, psicológica, etc.

No obstante, cabe señalar que la mayor parte de estas publicaciones en cuanto a los métodos de investigación, los instrumentos y los experimentos son de períodos cortos y no proporcionan datos longitudinales.

La mayoría de las investigaciones se basan más bien en percepciones y actitudes hacia los videojuegos.

Es natural que los seres humanos necesitemos un tiempo de descanso o distracción para tener mejor rendimiento en nuestras actividades diarias, al respecto, los videojuegos inicialmente fueron pensados como un medio de entretenimiento puro. Con el paso de los años y gracias a los avances tecnológicos, ya no sólo se trata de perder el tiempo o como distracción.

Hace mucho que la industria está consolidada como un sector maduro, que domina el mundo del entretenimiento con un cierre tan sólo en el año 2019, de más de 150, 000 millones de dólares y un crecimiento interanual del 9,6% según la compañía de inteligencia de mercado Newzoo, superando al mundo del Streaming, cine o música.

2.2.1 Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es un proceso mental que ayuda a organizar las ideas y genera conocimiento para llegar de la forma más objetiva posible a una postura correcta sobre un tema. Implica analizar la realidad separada de los sentimientos y prejuicios. Se requiere de habilidades como: articulación de ideas, evaluar argumentos, formulación de hipótesis, toma de decisiones, resolución de problemas etc.

Algunos videojuegos desarrollan el pensamiento crítico con una perspectiva social. En algunas ocasiones el jugador está expuesto a toma de decisiones, como sea lado A o lado B, matar o perdonar, etc. Siendo en todos los casos que se muestran las posibilidades de haber escogido uno u otro.

Otra de las habilidades que se pueden desarrollar y que es útil en la vida cotidiana para la resolución de problemas, es el pensamiento lateral.

El pensamiento lateral es una habilidad que permite buscar soluciones creativas e innovadoras. Es un proceso del pensamiento creativo, consciente y sistemático en donde se analizan los problemas desde diferentes puntos de vista.

Usualmente, cuando razonamos tratamos de encontrar patrones (en términos psicológicos), analizando premisas y conclusiones habituales, que nos permitan resolver el problema de la manera más sencilla posible.

El pensamiento lateral tiene cuatro directrices:

1. Reconocer las ideas dominantes
2. Buscar diferentes formas de ver las cosas
3. Relajar el rígido control del pensamiento
4. Aprovechar la oportunidad para fomentar otras ideas

DIRECTRICES DEL PENSAMIENTO LATERAL

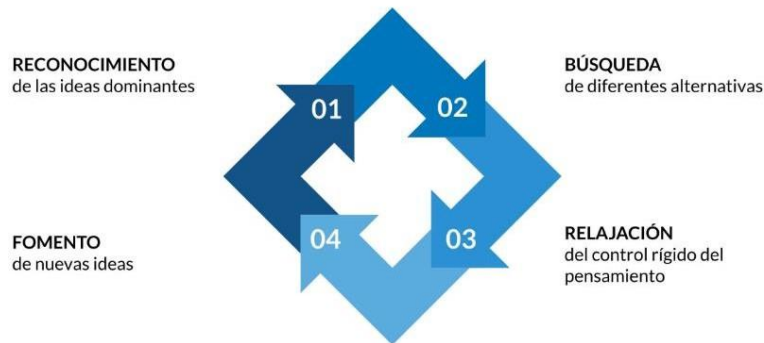


Imagen tomada de Lisa Institute, 2023

Con el pensamiento lateral se rompe el pensamiento estático y se trazan nuevas vías o alternativas que nos permiten de una manera más original y creativa hallar respuestas.

Si se extrapola el concepto a los videojuegos, se puede potenciar este pensamiento con las dinámicas propias de los videojuegos. Ejemplo de ello es la mecánica de salto. En un inicio el salto sólo era un botón. Si tomamos el popular juego de Mario Bros se observa que los primeros juegos eran de tipo lineal, es decir, el espacio físico que se recorre a la través de la pantalla va sólo de izquierda a derecha y saltar, sólo evadir obstáculos y al final llegar a la meta. Con el paso de los años y la implementación de otros tipos de saltos, con giro, espiral, doble salto, salto con golpe etc. el propio juego nos obligó a pensar en otras orientaciones espaciales.

Otro ejemplo, es el juego Thomas Was Alone que convirtió la mecánica de los saltos en una experiencia cooperativa compleja. La trama del juego consiste en dos conciencias artificiales con formas geométricas que deben escapar de laberintos.

2.2.2 Alfabetización digital

La alfabetización digital es la aptitud de las personas para llevar a cabo diferentes actividades a través de un medio digital. Pero no sólo consiste en saber utilizar los medios digitales, sino en comprenderlos y aplicarlos a la vida cotidiana para que seamos más eficientes.

Hay tres niveles dentro de la alfabetización digital, cada uno con habilidades diferentes:

- Primer nivel: Aprendizaje de uso, son las habilidades básicas para saber utilizar un dispositivo tecnológico, va desde saber prender un equipo (computadora, celular, consolas etc.) a saber mandar un mensaje por facebook, whataspp.
- Segundo nivel: Compresión de uso. Es la habilidad de entender qué uso le damos a la tecnología para que nos ayude en la vida cotidiana. Siguiendo el ejemplo de Facebook, comprender su uso es conocer todas las configuraciones y botones que el usuario tiene a disposición, desde saber guardar una publicación hasta saber cómo compartir un link.
- Tercer nivel: Creación de contenidos digitales. Como su nombre lo indica son las habilidades para manipular la información y/o contenido dentro del mundo digital. Que incluyen desde la creación de una imagen, un texto, un video, podcast, etc.

La alfabetización digital dentro de las escuelas propone a los docentes una nueva forma de aprender, donde el protagonismo del proceso didáctico sea el alumno y el contenido.

El uso de los videojuegos es un primer acercamiento al mundo digital, siendo estos los aparatos que nos permiten romper con la brecha digital y generacional. Pues desde hace mas de medio siglo se ha convivido con ellos. Son claros y concisos en sus indicaciones y se puede experimentar con ellos, sin miedo a cometer un error como en la vida real.

2.2.3. Socialización

Quienes juegan videojuegos, habitualmente lo hacen de manera online. Algo que impulsa a los gamers a seguir jugando, es poder vivir experiencias con gente que conocen o no, con las que se puede competir o jugar en cooperativo. Estas experiencias se desarrollan en juegos multiplayer o juegos de aventura, donde se deben pasar distintas pruebas con la ayuda de otros jugadores.

Los juegos multijugador masivos son atractivos porque son un entorno en el que se crean relaciones. Una característica de los juegos multijugador es que están programados para recompensar la colaboración y la buena actitud entre jugadores, por eso, son un buen espacio de comunicación.

Andrew Fishman (2019), investigador de la Universidad de Chicago en su publicación “How video games help people connect” afirma que los videojuegos ayudan a socializar a personas con problemas.

“Los niños necesitan hablar entre ellos, tener conversaciones, salir al mundo. Así es como se hacen amigos”, afirman los padres. Sin embargo, para el investigador “Los juegos con los que crecieron no tenían auriculares ni micrófono”. En este caso, los auriculares son la clave. Aunque los jugadores están físicamente aislados, pasan tiempo con amigos de la misma manera que lo hacen las personas cuando hablan entre sí por teléfono. El 77% de los niños juega videojuegos online con amigos al menos una vez al mes”.

Los videojuegos son un espacio seguro para experimentar interacciones sociales con personas que tienen problemas para socializar como: personas con autismo, personas con apego, gente tímida, con cuadros de ansiedad o depresión, inseguros, etc.
















Para tener una conversación exitosa se requiere de habilidades que muchos dan por sentado como leer el lenguaje corporal, manejo de tono de voz, mantener contacto visual, comprender y responder rápidamente la información. Los juegos multiplayer ayudan a desarrollar las habilidades y la confianza necesaria para hablar posteriormente cara a cara.

Una de las personas que se ha dedicado a investigar la psicología del videojuego es la Dra. Rachel Kowert, quien también es directora de Take this. En una de sus publicaciones afirma que:

“Se ha demostrado que muchas personas que se conocen mientras juegan online terminan pasando tiempo con esas personas. Para algunos, los videojuegos permiten mantener los lazos de amistad, colaboración y competencia de una forma multifacética”.

Los juegos multiplayer en la actualidad han cobrado un papel importante dentro de la industria de los videojuegos. Gracias al internet y la interconexión es posible jugar con cualquier persona en cualquier parte del mundo.

Son miles las personas que diariamente juegan multiplayer. A continuación veremos una lista de los juegos con mas comunidad activa del año 2022.

| - | Rank | Games | Concurrent Player | All Time Peak Concurrent | Gain/Loss July | Gain/Loss %July |
|---|------|------------------------------|-------------------|--------------------------|----------------|-----------------|
|  | 1 | Fortnite | 1,158,555 | 30,950,114 | -3,839,113% | -3.60% |
|  | 2 | Minecraft | 966,488 | 17,501,147 | -246,100% | 0.40% |
|  | 3 | Roblox | 1,723,302 | 22,506,614 | 600,871% | -1.50% |
|  | 4 | League of Legends | 1,062,657 | 14,000,061 | 972,337% | 0.00% |
|  | 5 | Counter Strike: GO | 705,114 | 2,223,338 | 862,832% | 3.70% |
|  | 6 | Valorant | 571,409 | 2,006,825 | 627,756% | 2.50% |
|  | 7 | Overwatch 2 | 177,255 | 789,252 | 97,044% | -1.00% |
|  | 8 | Apex Legends | 949,702 | 12,265,022 | 343,129% | -1.70% |
|  | 9 | Rocket League | 767,816 | 5,970,069 | -53,854% | -3.40% |
|  | 10 | Genshin Impact | 574,596 | 8,366,727 | -286,601% | 0.00% |
|  | 11 | Destiny 2 | 291,261 | 461,554 | 145,662% | 1.20% |
|  | 12 | Call of Duty: Modern Warfare | 82,778 | 914,806 | 389,106% | -6.30% |
|  | 13 | PUBG: Battlegrounds | 967,437 | 48,146,927 | 1,354,314% | -1.40% |
|  | 14 | GTA V | 471,992 | 1,093,206 | 265,506% | 2.00% |
|  | 15 | Dota 2 | 699,214 | 3,733,717 | 30,910% | 1.80% |

El juego con más jugadores concurrentes es Fornite con 30 millones de usuarios activos mensualmente.

Aspectos cognitivos

Diversas investigaciones realizadas por psicólogas han demostrado que a través de los videojuegos se obtienen habilidades cognitivas. A continuación se presenta una lista con las habilidades que los videojugadores desarrollan o potencian:

- Memorización de hechos
- Observación hacia los detalles
- Aumento de atención
- Reconocimiento visual
- Descubrimiento inductivo
- Compresión lectora
- Resolución de problemas

Una de las habilidades que más se potencia a través de los videojuegos es la orientación espacial-visual. Para poder jugar es necesario tener una coordinación motriz-visual, es decir, se requiere de destreza visual para ver lo que está pasando en la pantalla, leer lo que se nos solicita y al mismo tiempo, presionar botones del mando, todo esto sucede al mismo tiempo, casi de manera instantánea. Sólo comparable con la música. Aquellas personas que son músicos de profesión también adquieren esta habilidad de poder dividir su concentración para que todo sea armonioso: leer una partitura, tocar un instrumento y seguir las indicaciones del director.

Videojuegos de corte histórico

Los videojuegos de corte histórico se pueden clasificar en función a sus características y los contenidos históricos en ellos. En la primera clasificación se ubican los juegos en los que la historia aparece como el escenario donde de desarrolla la partida. Por ejemplo Call of Duty, Asssin´s Creed.

También se ubican los juegos que reproducen acontecimientos históricos de gran relevancia, en su mayoría de tipo bélicos.

El desarrollo de estos juegos parte de una base histórica real, pero depende del jugador el desarrollo de la historia. Los juegos de tipo RPG son un buen ejemplo de esta clasificación.

Dentro del segundo grupo se ubican los juegos cuyo eje central es la historia. Son más de carácter cultural y el jugador a modo de detective debe resolver enigmas.

El último grupo es el más grande, aquí se ubican videojuegos que muestran varios aspectos sociales, geográficos, históricos, económicos, políticos y urbanísticos que nos proporcionan una visión integral de las sociedades.

Aguirre Francisco (s/f) resume las ventajas de los videojuegos de corte histórico de la siguiente manera:

- El carácter interactivo de los videojuegos ofrece a los alumnos la posibilidad de descubrir por sí mismos las diferentes caras de la realidad histórica
- El entorno realista donde se desarrollan los videojuegos ayuda a la comprensión de la historia en su totalidad como una ciencia multidisciplinaria
- El usuario del videojuego tiene la posibilidad de situarse en el espacio-tiempo que de otra manera no podría experimentar, de esta forma se facilita la comprensión de entornos fuera del nuestro

Existe una gran variedad de tipos y géneros de videojuegos, comúnmente los más consumidos por el público en general son los comerciales, es decir aquellos que su fin es el entretenimiento.

Los serios games y los juegos de corte histórico entran en un apartado de los que algunos expertos en el tema llaman videojuegos educativos. A diferencia de los títulos comerciales, estos tienen otros propósitos y otras características, de las cuales destacan la simplicidad, la narrativa y la jugabilidad. No es lo mismo jugar Mortal Kombat que Minecraft.

En este capítulo se realizó una breve descripción de la historia en los videojuegos, lo que sirve para explicar y fundamentar desde la comunicación y la sociedad, la

propuesta para implementar en la labor docente el uso de los videojuegos como una herramienta didáctica.

Para innovar dentro del aula hay que entender los factores exógenos que alteran la educación de los alumnos. Los videojuegos sin duda han estado presentes en la vida cotidiana de alumnos y profesores por más de 50 años.

A pesar de la mala fama que han adquirido los videojuegos, los estudios científicos y psicológicos demuestran que hay poca o nula relación entre la violencia que se presenta en pantalla y que los gamers tengan conductas violentas. Por lo contrario, si se usan de manera correcta han demostrado que tienen aportaciones no sólo al sector educativo, sino también al ámbito de la salud, en terapias, en la economía, en la ciencia y tecnología y otros ámbitos de la vida.

A manera de síntesis

En este capítulo se describió la importancia de los videojuegos en la sociedad, su origen sienta la base para un cambio a nivel global de cómo se vive el entretenimiento. Hemos vivido mas de cinco décadas con los videojuegos, a través de este tiempo también hemos ido entendiendo la complejidad de ellos.

Desafortunadamente sigue siendo un tema polémico, pues así como hay gente que está a favor de los videojuegos, hay un gran número de personas que sigue pensando que no traen más que adicciones y conductas violentas en los adolescentes, pues son ellos quienes están en mas contacto con las consolas. Sexo, drogas, violencia, peleas, guerras etc., son temas que se relacionan en instantáneo con los videojuegos, es un hecho que son temas recurrentes en muchos de los títulos que son lanzados al mercado. Pero también en toda la bibliografía revisada se menciona que no hay una relación o correlación entre los gamers y conductas violentas, por el contrario son mas los beneficios que se adquieren videojugando.

Es deseable que los padres de familia verifiquen la clasificación, la trama del titulo, la compra y la administración de los tiempos de juego de los adolescentes. Aclarando que la información está disponible para todos y que es responsabilidad

no solo de quien juega, sino desde los padres de familia, de los adolescentes y de las autoridades competentes que regulan el mercado de videojuegos en México.

Ya que analizamos las ventajas y desventajas de los videojuegos en la sociedad, en el siguiente capítulo se aborda cómo se pueden aprovechar para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Nos enfocaremos en usarlos en un contexto formal de educación, para enseñar la materia de Historia.

CAPÍTULO III. LA HISTORIA DETRÁS DE LOS VIDEOJUEGOS

Introducción

En este capítulo se dan a conocer los retos didácticos del proceso de enseñanza de la Historia en México.

Por su naturaleza la Historia es complicada de entender por los alumnos. Por más de un siglo la didáctica de esta materia se ha enfocado en el método tradicionalista, es decir los alumnos sólo son una vasija en blanco y los maestros pasan sus conocimientos, es la concepción de la Educación Bancaria de Paulo Freire.

Dentro del material didáctico usado para enseñar Historia están los libros de texto, pero, ¿Se están usando correctamente? ¿cumplen con todas las necesidades de los alumnos?, ¿serán útiles para todas las generaciones?

Se propone, con lo ya analizado, la implementación de los videojuegos como recurso didáctico para enseñar Historia en un contexto de educación formal.

3.1 Evolución de la Enseñanza de la Historia

Para comenzar, hay que tener presente qué es la Historia, qué estudia y cómo se ha enseñado.

La etimología de la palabra Historia proviene del sustantivo histor que significa testigo y del verbo historein que proviene del verbo conocer, de esta manera se puede decir que la historia es el conjunto de conocimientos obtenidos mediante la investigación empírica.

En un pasaje de la Ilíada se menciona la palabra histor para hacer referencia a un testigo, alguien que ha visto un suceso y puede dar testimonio de lo acontecido. Herodoto quien es conocido como el padre de la Historia retoma este significado creando una nueva disciplina. Para él la Historia pretende narrar los hechos a través de la investigación de fuentes y testimonios.

Hay dos distinciones de la Historia: la Historia como los acontecimientos pasados de la humanidad y la Historia como disciplina científica. La primera hace referencia al

pasado de la humanidad, todos aquellos acontecimientos que le han pasado al ser humano. Atendiendo a la definición como ciencia, es la disciplina que estudia e intenta reconstruir los acontecimientos de la humanidad a partir de criterios epistemológicos.

Frank Arellano define:

La Historia es la disciplina que estudia los acontecimientos pasados de la humanidad, basándose en documentos, registros, o testimonios confiables, para dar pruebas de lo ocurrido y sustentar las narraciones e interpretaciones escritas por los historiadores.

Sin embargo, Julia Salazar (1999) dice que algunas definiciones modernas no toman en cuenta el factor humano: “la historia no estudia el pasado, sino que estudia el devenir de los hombres en el tiempo y en todas sus dimensiones sociales”.

Como Ciencia, comúnmente se clasifica como una Ciencia Social. No hay que compararla con las Ciencias Naturales, esto sería caer en un error epistemológico. La Historia sólo toma ciertos elementos del método científico para explicar el porqué de los hechos históricos, no para generar leyes universales.

En México la didáctica de la historia ha tenido un desarrollo limitado si se compara con países europeos. En los últimos años las intervenciones en las aulas se han multiplicado, intervienen sociólogos, antropólogos y educadores interesados en el tema.

Menciona Victoria Lerner (1995):

“En el campo de la enseñanza de la Historia se ha hecho un análisis teórico sobre muchos aspectos: los objetivos de programas y carreras completas, la preparación y deficiencias de los profesores, los contenidos de planes de estudio en distintos niveles del sistema educativo (primaria, secundaria, etc), en cambio son contadas las investigaciones sobre lo que sucede en las aulas de historia: la forma en que el maestro imparte la materia y la califica, la respuesta de los alumnos hacia ella, lo que asimilan y apuntan en sus cuadernos, su gusto o disgusto por la materia, la utilidad que le conceden, la manera en que siguen las orientaciones del profesor, sus actividades durante la clase, etc.”. (2)

En países como Francia e Inglaterra la didáctica de la Historia está siendo renovada constantemente. Con un espíritu innovador, las aulas de Historia en esos países están a la vanguardia educativa realizando experimentos novedosos, enfatizando la formación de los alumnos, alejándose de la tendencia de enseñar un cúmulo de información.

Los objetivos pedagógicos de la innovación son: enseñar prácticamente qué es la Historia, cómo se hace y entender que los alumnos juegan un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto respondiendo a la pedagogía activa donde el alumno es el centro del proceso didáctico.

En la educación de la Historia en México, hasta la fecha, sigue imperando un método tradicionalista para la enseñanza, donde el alumno es considerado un ente pasivo al que sólo se le debe presentar información. Además de que esta visión lleva a una enseñanza a medias y con una serie de contradicciones, planteando al maestro y al docente cumplir una serie de metas que suelen ser irreales e inalcanzables.

Por ejemplo, los libros de texto presentan una serie de datos de tipo monográfico donde se les pide a los alumnos que conozcan su identidad, su pasado y que aprendan sobre su cultura colectiva. Esto mientras el docente trata de explicar en un lenguaje muy especializado: cifras, datos, lugares, citas bibliográficas etc. Lo anterior para un lector promedio resulta aburrido.

La mayoría de los especialistas en Historia no hacen libros para el público en general, lo que lleva a los siguientes errores:

- a) Publicar libros sin hacer pruebas: Por exigencias políticas y prisas, los libros publicados no se ponen a prueba en los salones de clases de diferentes comunidades. Solo así se podría comprobar en qué medida funcionan y corregir en caso de existir un error.
- b) Elaborar productos en función de sus destinatarios, lleva a saber elegir un lenguaje apropiado, un adecuado nivel de abstracción y apropiadas formas literarias y didácticas empleadas.

Hasta esta parte sólo se han analizado las dificultades de integrar la praxis con la teoría en la enseñanza de la Historia y en los medios didácticos. Ahora se verán las dificultades desde el currículum y el docente.

Hay cuatro parámetros definidos por docentes e historiadores para la enseñanza de la Historia: el tiempo, el espacio, los sujetos y el tipo de hechos.

En cuestiones abstractas el tiempo no se puede enseñar sólo como una unidad de medida. En la teoría piagetiana, la noción del tiempo es un concepto muy complejo que los niños no alcanzan a manejar. Difícilmente un niño puede distinguir entre el hoy y el ayer. Más difícil es hacer asociaciones cronológicas para ubicar acontecimientos en el tiempo. Erróneamente, en las clases de Historia se siguen usando tecnicismos, como años, décadas, épocas, lustros, siglos, milenios, períodos etc, esperando que los logren comprender. Por ejemplo, los hechos históricos se ubican convencionalmente de la siguiente manera “pasó hace 40 mil años” o “sucedió 500 años atrás”.

Algunos recursos utilizados para enseñar el concepto del tiempo son: líneas del tiempo, murales de historia, biografías y arboles genealógicos. Sin embargo, cabe mencionar, que la incorporación de estos recursos o mas recursos mediáticos para los niños no significan nada, si no son adecuados a las necesidades y contextos escolares.

En la didáctica de la Historia hay que enseñar procesos y evitar que sólo se aprendan hechos sin un hilo conductor, como si estuvieran dispersos en el tiempo. En la práctica docente sucede que la Historia se fragmenta como si no hubiera relación entre nada y sólo se van acumulando datos sin sentido.

La cuestión del espacio para la Historia es importante, pues en relación a él se explican ciertos fenómenos. Hay relación entre sucesos geográficos e históricos o bien para manejar la relación entre características físicas y humanas.

3.1.2 Evolución de la didáctica de enseñanza de la Historia en México.

Uno de los objetos de la Historia es la explicación de los sucesos de otros tiempos, desde el presente y lo tradicional, acercándose a los límites de las vidas de las personas con el propósito de humanizar. Esto dentro de una postura de la Historia social, que en palabras de Paula (2017):

“Es la que reconoce en la ciencia histórica una rigurosidad en términos metodológicos, pero que no puede dedicarse exclusivamente a la descripción de hechos, pues como cualquier campo del saber humano, tiene un compromiso con la sociedad plural del pasado y el presente, situación que el investigador no puede negar y que otorga a la Historia una búsqueda por las interpretaciones, no por verdades absolutas”. (60)

Uno de los actuales retos que atraviesa la enseñanza de la Historia, es la memorización de hechos y los fenómenos realizados por algunos personajes específicos en fechas específicas. En consecuencia han surgido diferentes posturas que piensan en alternativas para acercar a los alumnos a las Ciencias Sociales.

Al igual que en otros países, la enseñanza de la Historia era la transmisión de datos, la repetición de nombres y fechas importantes de lugares y batallas. Dejando de lado las habilidades metacognitivas de los estudiantes.

Actualmente cobra importancia que los niños aprendan a pensar históricamente. Esta premisa cambió radicalmente la percepción de los maestros sobre lo que significa enseñar Historia.

El docente de Historia, no educa para futuros historiadores, sino para contribuir al ejercicio de la formación ciudadana. De aquí que sale a relucir la percepción del tiempo y cómo se modifica con la edad y la experiencia. La temporalidad es un elemento esencial de la personalidad, por eso es parte fundamental de las Ciencias Sociales y más concretamente de la Historia.

Otro de los retos de los docentes de Historia es fomentar el interés de los alumnos para conocer la Historia, por medio de una enseñanza que no sólo vea el pasado, sino que lo entienda como un proceso holístico donde la realidad social atraviesa por un antes y un después, en un contexto determinado.

Se tienen, por otro lado, factores externos que afectan el quehacer pedagógico de los docentes, cuestiones políticas, de ideología y de creencias que propician algunos usos incorrectos del pasado. Lo anterior es un espacio para repensar la forma en que se imparte la Historia en instituciones escolares, para que se justifique el triángulo didáctico: maestro-contenido-alumno.

En América Latina, por ejemplo, han desarrollado distintas posturas en la comprensión de la Historia, se plantea que en el proceso de enseñanza y comprensión de la Historia existe un estado de riesgo pedagógico, entendido como aquél que señala limitaciones respecto de una construcción significativa del saber. (Paula T., 2017: 62)

En el caso de México, se destaca el aula como un espacio de relaciones, con una intención formativa, donde conviven los saberes de los docentes y de los alumnos, remarcando la importancia de la investigación y enseñanza de la Historia.

Con el fin de enriquecer y esclarecer sobre el ámbito de la enseñanza de la Historia en la educación pública de México, Lima Muñiz y Reynoso Ángulo (2014) presentan un breve contexto de la presencia de la Historia como asignatura del currículo de educación básica.

Hay cuatro períodos que representan un cambio dentro del currículo mexicano para la asignatura de Historia como se observa a continuación:

| | | |
|-----------------|--|-----------|
| Primer periodo | <i>Construyendo la asignatura de Historia</i> | 1821–1860 |
| Segundo periodo | <i>Inserción curricular de la enseñanza de la Historia</i> | 1860–1920 |
| Tercer periodo | <i>Institucionalización de la Historia</i> | 1920–1960 |
| Cuarto periodo | <i>La Historia: centro de debates en el México actual</i> | 1960–2014 |

Cuadro tomado de (Lima Muñiz & Reynoso Ángulo, 2014: 43)

Respecto a los métodos de enseñanza, se ve la necesidad de renovarlos y se hace una crítica a la frase “*la letra con sangre entra*”. Estas preocupaciones

condujeron a nuevos congresos que poco a poco se tradujeron en leyes y decretos educativos.

También se establecieron las siguientes pautas:

La enseñanza de la Historia debe ser gradual, iniciando con relatos y conversaciones en familia sobre los personajes que nos dieron identidad como mexicanos. Para tercer año se debería pasar a un aprendizaje más formal y abarcar desde la Antigüedad a la Época Colonial. En quinto año se estudiaría desde la Independencia hasta la Intervención Francesa. En Primaria Superior, quinto y sexto grado, se ampliaría el conocimiento para entrar al estudio de la Historia General conocida ahora como Historia Universal.

Se vio la necesidad de que los docentes escribieran nuevas metodologías para la enseñanza de la asignatura en el nuevo plan de estudios.

Lima Muñiz y Ángulo Reynoso (2014) mencionan:

“Es Rébsamen quien escribe la Guía Metodológica para la enseñanza de la Historia en las escuelas primarias y superiores de la República Mexicana, en ella menciona la importancia de comprender conceptos sociales, entre los que señala: constitución, emancipación, feudalismo, etc., así como la necesidad de conocer el método histórico y la importancia del uso de las fuentes en el aula, su consulta y confrontación”. (45)

Finalmente, en este período se hace una discusión acerca de los libros de texto: los docentes lo veían como algo necesario, pero no fundamental, ya que sólo era usado como un material de apoyo para los alumnos.

El tercer período comprende de la década de 1920 hasta 1970. Se puede hablar de un Sistema Educativo Nacional a partir de la creación de la SEP (1921), desde entonces ya se vislumbraban algunas de las problemáticas actuales.

También se vuelve hacer una crítica a los libros de texto, ya que estos tenían muchos tecnicismos para los alumnos. Además de que se enseñaban pocos eventos pero bien seleccionados, teniendo como criterio la influencia que estos ejercieron en el desarrollo de la humanidad.

Otro criterio para seleccionar qué enseñar, era que se contribuyera a la comprensión del pasado y el presente. Así, el propósito de la Historia es preparar a los jóvenes para la vida.

Para los años treinta del siglo XX, se evidenció la falta de dosificación de los contenidos en los planes y programas de Historia. Se hace notorio el carácter cíclico de los programas, al demostrarse que cada año se estudiaba la totalidad del pasado de México.

Respecto a los métodos de enseñanza de este período recomiendan Lima Muñiz y Ángulo Reynoso (2014):

“Vincular la Historia con las demás materias, realizar croquis; el uso de mapas para la localización geográfica de los hechos históricos; además de valerse de proyecciones cinematográficas, para discutir y reflexionar, entre otras”. (46)

El último período va de 1960 a 2014, en este se refleja ya una enseñanza consolidada. La primera reforma educativa dentro de este período fue en 1974, resultado de una consulta nacional para justificar las adecuaciones pertinentes a los planes y programas. Se integraron al estudio de las Ciencias Sociales las asignaturas de Historia, Civismo y Geografía.

Para 1975, algunos docentes no estaban de acuerdo con el nuevo currículo de las Ciencias Sociales, argumentado que la unión de las asignaturas era artificial, reduciendo contenidos que no sólo no respondían a la realidad mexicana, sino que aparte eran copiados de un modelo para ahorrar salario y material didáctico.

La década de los noventa fue esencial para el último período. Se levantaron las voces de los docentes y alumnos que demandaban una calidad educativa de la enseñanza y comprensión del mundo social.

En 1992 se estableció el Acuerdo Nacional para la Modernización de Educación Básica y Normal (ANME), se propició una reforma al artículo 3° Constitucional que estableció la obligatoriedad de la educación secundaria como parte de la educación básica.

A pesar de los cambios pedagógicos y didácticos en la enseñanza de la Historia siguió habiendo retos que afrontar para evitar el aprendizaje memorístico de nombres y fechas. Se pretende que los alumnos desarrollen su conciencia y comprensión histórica para explicar con fundamentos críticos su identidad nacional.

Así es que entra también una reforma de los planes y programas de estudio para:

- Capacitar a los docentes en habilidades de corte histórico, evitando actividades centradas sólo en la explicación oral, la lectura de textos sin orientación didáctica, los resúmenes y/o copiado y una evaluación que favorece el aprendizaje memorístico sin comprensión y entendimiento de la realidad
- Promover el desarrollo de actitudes y valores para la conservación del cuidado del patrimonio cultural
- Motivar sobre la reflexión del ¿por qué?, ¿para qué?, ¿con qué?, y ¿cómo? enseñar la Historia en el aula
- Aprovechar otros recursos además del libro de texto, como las TIC
- Relacionar el trabajo escolar con la vida cotidiana de los alumnos
- Fortalecer las estrategias didácticas para que los alumnos no tengan dificultades en la ubicación de hechos y procesos históricos (Lima Muñiz & Reynoso Ángulo, 2014: 41)

Para el 2006 se reconoce el valor formativo de la Historia privilegiando el análisis de los procesos sociales que permiten a los alumnos emitir juicios propios y argumentados, se favoreció la comprensión de nociones sobre el tiempo histórico, causalidad, cambio, ruptura entre otros.

El enfoque buscó diversificar el conocimiento histórico al incorporar los aspectos artísticos, sociales y culturales en los cambios de las civilizaciones y en la vida cotidiana. Además de darle un espacio a los eventos políticos y militares.

En cuanto a la organización de los contenidos se propusieron tres ejes articuladores:

- a) Comprensión del tiempo y el espacio histórico: Se busca favorecer en los alumnos el conocimiento del pasado y que establezcan relaciones entre las acciones humanas en un tiempo-espacio determinado, con la finalidad de que comprendan el contexto en que se da un acontecimiento o proceso histórico
- b) Manejo de información histórica: Para desarrollar esta competencia se requiere de conocimientos, habilidades y actitudes para seleccionar, analizar y evaluar críticamente fuentes de información. Es importante tomar en consideración las estrategias que el alumno va adquiriendo: formular y responder preguntas del pasado, seleccionar información relevante, analizar y comparar diversas fuentes e interpretaciones de los hechos, usar la terminología correcta, describir o expresar sus conclusiones utilizando fuentes
- c) Formación de una conciencia histórica para la convivencia: Los alumnos desarrollan habilidades y actitudes para comprender como las acciones, valores y decisiones del pasado influyen en el presente y en el futuro de las sociedades. Fomentar aprecio por la diversidad para permitir que se sientan parte de su comunidad promoviendo un ambiente de respeto. (L. Lima, F. Bonilla y V. Arista, 2010: 9)

En lo que respecta a las orientaciones didácticas se sugiere al docente que haga uso de los siguientes recursos: líneas del tiempo, fuentes escritas, fuentes orales, mapas históricos, gráficas, imágenes, visitas a museos, sitios y monumentos históricos.

La organización de los contenidos es en forma cronológica, donde la época más importante es la contemporánea para los adolescentes.

Los cursos de Historia I y II permiten a los alumnos ir desarrollando su comprensión histórica, realizar búsqueda de información y reflexionar sobre los procesos del pasado que formaron a las sociedades actuales.

En Historia I, que se imparte en segundo grado de Secundaria, cubre cinco siglos de la humanidad, iniciando con la expansión europea del siglo XVI hasta la globalización del siglo XX, iniciando con un panorama del período de las civilizaciones, agrícolas del mediterráneo y de la edad media, realizando de manera amplia en este grado un repaso de lo visto en Educación Primaria. En Historia II, se abarca las civilizaciones prehispánicas hasta la actualidad, con mayor profundización que en la primaria.

Julia Salazar (1999) dice que: “Esta pretendida ‘objetividad’ en la ciencia de la Historia se correspondía con la idea de que en la Historia existían leyes; al igual que había leyes en la naturaleza, por ende el trabajo del historiador se debía concretar a hacer explícitas esas leyes”. (44)

3.2 Metodología

Para fines de la presente investigación se utilizó la investigación cualitativa, para obtener una visión general de las personas sobre un tema en particular. Se utilizó el método del Interaccionismo Simbólico, el cual Erving Goffman define como:

“la influencia recíproca de un individuo sobre las acciones del otro cuando se encuentran ambos en presencia física inmediata. La interacción total tiene lugar en cualquier ocasión en que un conjunto dado de individuos se encuentra en presencia mutua continua” (Goffman, 2001: p. 27)

Este diseño de investigación está enfocado en comprender los fenómenos en un entorno natural. Se usa en casos donde los datos son difíciles de cuantificar, no se rechazan cifras o estadísticas pero, en este caso no es lo primordial. Portilla et.al. señalan:

“La educación entendida como un fenómeno, no es estática, por el contrario, es dinámica ya que se ve influenciada por un sinnúmero de factores endógenos como exógenos, que se prestan como una fuente importante de información para ser analizada e interpretada para que al final se llegue a una conceptualización en la búsqueda del mejoramiento continuo. (Portilla, 2014: 88)

3.2.1 Características del enfoque cualitativo

1. El investigador se plantea un problema, pero no se sigue un proceso definido

2. Las investigaciones cualitativas se basan en la lógica y un proceso inductivo, primero explorar y describir para posteriormente generar teorías
3. Se va de lo particular a lo general
4. No es necesario probar las hipótesis, estas se van generando durante el proceso y se refinando mientras se recolectan mas datos
5. Se toman en cuenta las perspectivas y el punto de interés de los participantes: emociones, prioridades, experiencias y otros aspectos subjetivos
6. Retomando el punto anterior el investigador cualitativo utiliza técnicas como la observación, entrevistas abiertas, revisión de documentos, historias de vida etc.
7. El proceso de indagación es mas flexible y su propósito es reconstruir la realidad
8. La realidad se define a partir de las interpretaciones de los participantes

3.2.2 Técnica de recolección de datos: El Cuestionario

El cuestionario consiste básicamente en un conjunto de preguntas sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación.

La diferencia con la entrevista es la poca relación que hay entre el aplicador y los sujetos participantes, puesto que este solo se limita a aplicar y a dar indicaciones para crear un ambiente favorable al momento de contestar.

Según García Muñoz (2003):

La finalidad del cuestionario es obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación. Fox considera que al utilizar esta técnica, el evaluador y el investigador, tienen que considerar dos caminos metodológicos generales: estar plenamente convencido de que las preguntas se pueden formular con la claridad suficiente para que funcionen en la interacción personal que supone el cuestionario y dar todos los pasos posibles para maximizar la probabilidad de que el sujeto conteste y devuelva las preguntas. Los datos que se pueden obtener con un cuestionario pertenecen a tres categorías

1ª Hechos (datos actuales) relativos: a) al dominio personal de los individuos que forman el grupo social estudiado: por ejemplo, edad, nivel educativo. b) al dominio del ambiente que le rodea: por ejemplo, vivienda, relaciones familiares, de vecindad, de trabajo, etc ; c) al dominio de su comportamiento (reconocido o aparente)

2ª. Opiniones, a las cuales se suman los niveles de información, de expectación, etc., todo lo que uno podría llamar datos subjetivos

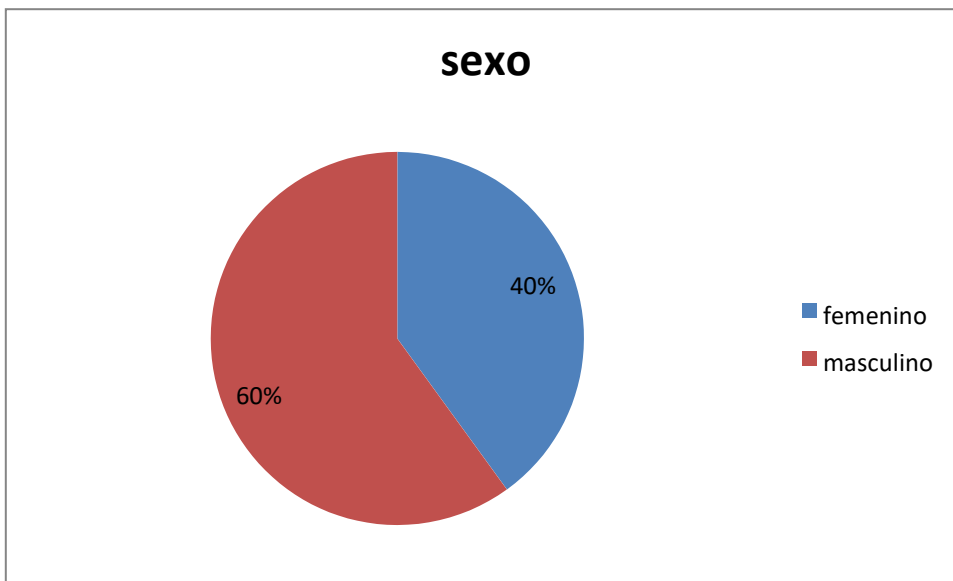
- 3ª. Actitudes y motivaciones y sentimientos, todo lo que empuja a la acción, al comportamiento, y está a la base de las opiniones
- 4ª. Cogniciones, es decir índices de nivel de conocimiento de los diversos temas estudiados en el cuestionario. Revela el grado de confianza a conceder a las opiniones sobre juicios subjetivos.

3.3.3 Muestra

En el proceso cualitativo, es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos sin que necesariamente sea representativo del universo o población. (Hernández Sampieri, et. al.,2010: 394)

El cuestionario se aplicó en la Escuela Secundaria Leyes de Reforma, Nezahualcóyotl, Estado de México. Las edades de los entrevistados son de 15 a 20 años. El total de muestra fue de 23 jóvenes, de los cuales 10 son mujeres y 13 hombres.

Del total de la muestra 60% son hombres y 40% son mujeres.



3.4 Análisis e interpretación de datos

| 1) ¿Te gustan los videojuegos? | |
|--------------------------------|-----|
| a) sí | 91% |
| b) no | 9% |

Del total de la muestra, a la mayoría 91% le gustan los videojuegos, de acuerdo con cifras del CIU en México más del 63% de la población alguna vez han jugado un videojuego. En la ENDUTIH 2021 se estimó que 33.4 millones de hogares tienen acceso a un televisor, lo que presenta un 91.2% de la población de los hogares mexicanos. Es decir, que los adolescentes tienen fácil acceso a jugar. O si no a videojugar, a ver transmisiones en vivo, repeticiones o gameplays.

Dicho de otra manera, los adolescentes están rodeados de videojuegos y no es necesario que sean videojugadores constantes. Gracias a las redes sociales la difusión de la comunidad gamer se ha expandido y ya no se considera como una actividad para perder el tiempo, sino que hay toda una cultura que se ha desarrollado alrededor de los videojuegos.

¿Por qué son atractivos los videojuegos para los adolescentes? Las razones son amplias, desde el hecho de jugar por diversión, hasta el poder socializar en los juegos en línea o para algunos es un escape de la realidad, una desconexión, un espacio seguro para otros.

Las generaciones Millennial y Centennial han nacido con las nuevas tecnologías, con los videojuegos como forma principal de ocio y las redes sociales como forma de comunicación.

En una sociedad digitalizada, es difícil captar la atención pues todo es tan rápido y efímero. Vivimos en un ritmo tan acelerado que ya no hay espacio para pensar en lo que hacemos. Nos conectamos en línea solo por conectarnos en línea, vemos la televisión solo por ver la televisión, escuchamos música solo por escuchar música. Y así podemos ir con casi todo lo que hacemos en nuestras rutinas, pese a lo anterior mencionado, los videojuegos han sobrevivido por más de cinco décadas.

Para ejemplificar esto veamos el caso del mundo televisivo, aunque estadísticas indiquen que más del 90% de los hogares mexicanos cuentan con una televisión,

no significa que vean la televisión pública. El auge de la televisión tuvo su moda a inicios de la década en los años sesenta y setenta, actualmente son menos los espectadores de las barras y de los canales de televisión. Los consumidores ya no están interesados en solo ver la televisión, porque emigraron a los servicios streaming. Con esto queremos esclarecer que a las audiencias les gusta no solo ser espectadores sino poder interactuar; a los videojugadores se les ofrece que sean capaces de interactuar con las pantallas, que las decisiones que ellos toman se ven reflejadas. Esto es lo que ha hecho que los videojuegos sean tan populares, que sean escogidos por sobre otros medios de entretenimiento.

| 2) ¿Te consideras un jugador? | |
|--------------------------------------|-----|
| a) casual | 35% |
| b) regular | 52% |
| c) profesional | 13% |

Tener una Playstation, un Xbox o un PC Gamer con luces de neón y ventiladores ya no es algo inusual. Algo que solo se veía en los Cybers. Aunque un alto porcentaje de los gamers lo utilizan para uso doméstico, cada vez los jóvenes juegan mas horas desde mas jóvenes (González, Daniel, 2017). La práctica hace al maestro y es que para llamarse gamers profesionales, implica que se consideran buenos para videojugar. Entre más tiempo le dediques a algo, más bueno te vuelves. Tal es el caso de los Streamers, youtubers etc., que han convertido los videojuegos de un medio de entretenimiento a un estilo de vida, una fuente de ingreso y un trabajo.

Las generaciones previas a las “X” “Y” y “Z” consideran que los gamers solo perdemos el tiempo y han criticado a la gente que han encontrado un trabajo resultado de un hobby. Hay una brecha generacional que se opone al cambio, pues para algunas personas la vida debe ser ir a una escuela, estudiar, prepararse y ser un profesional, un abogado, un doctor, un maestro, etc. pero si lo pensamos detenidamente ser gamer profesional también exige prepararse, no solo es jugar, para poder hacer transmisiones en vivo se requiere conocimiento de computación,

de publicidad, de diseño gráfico, entre otras habilidades digitales, al igual que cualquier otro trabajo se requiere dedicación y esfuerzo, en el caso de los gamers profesionales se puede comparar con el esfuerzo físico y mental de un deportista. No pretendemos decir que es mejor jugar y dejar de lado el ejercicio, tratamos de dar el lugar que se merecen los gamers profesionales en la sociedad.

Si bien es un tema controversial y cada quien tendrá un punto de vista válido, lo que es innegable es el impacto que los videojuegos han tenido en la economía global.

Durante la pandemia por Covid-19 los eventos sociales se detuvieron por las medidas de seguridad, lo que obligó a muchas personas a estar encerradas en sus hogares. Durante el confinamiento la comunidad gamer aumentó el 5.1%. Datos de la CIU estimó una alza en la industria de videojuegos de 4.4%, es decir, en el año 2020 se generaron 32,229 millones de pesos.

| 3) ¿Cuántas horas diarias dedicas a jugar? | |
|---|-----|
| a) 1 hora | 44% |
| b) 2 horas | 13% |
| c) 3 a 5 horas | 30% |
| d) más de 5 horas | 13% |

Como se observa, el 43% videojuega entre 3 y más de 5 horas diarias, lo que implica, si descontamos las horas de clase, comidas y sueño, utilizan casi todo su tiempo libre en videojugar, implicando que muy poco o casi nada dedican de tiempo a estudiar o realizar otras actividades.

En un estudio de mercado realizado por la agencia de mercado Askids dice que 60% de los jóvenes mexicanos pasan su tiempo libre en actividades con pantallas. Ver Youtube y jugar videojuegos son los dos de los principales pasatiempos de la población más joven.

La Organización Mundial de la Salud reconoce que hay un problema de salud cuando se abusa del tiempo destinado a los videojuegos. La adicción a los videojuegos es un patrón de comportamiento y de pensamiento que afecta la calidad de vida por la necesidad de dedicar mucho tiempo a las formas de ocio electrónico. También llamado Gaming Disorder esta adicción a los videojuegos como cualquier otra conducta adictiva presenta síntomas los cuales son:

- Excesiva dedicación en horas al día a jugar
- Preocupación constante por jugar el último juego
- Pensamientos rumiantes y repetitivos sobre el juego
- Reducción de las horas de sueño, con afección de hábitos saludables de alimentación, o de cuidado personal
- Pérdida de interés en otras áreas de la vida
- Síntomas de abstinencia como ansiedad e irritabilidad cuando no puede jugar o conectarse
- Aislamiento social o contacto social solo a través de los juegos online
- Pérdida de rendimiento académico o laboral

Para evitar que una persona caiga en una situación de adicción a los videojuegos es recomendable la intervención psicológica para ayudar a controlar las emociones y pensamientos.

El análisis de las preguntas 4 a 6 se concentra en el mismo párrafo

| 4) ¿Juegas durante las clases? | |
|---------------------------------------|-----|
| a) sí | 22% |
| b) no | 78% |

| 5)¿Juegas en las tardes? | |
|---------------------------------|-----|
| a)sí | 74% |
| b)no | 26% |

| 6) ¿Juegas sábados y domingos? | |
|---------------------------------------|-----|
| a) sí | 61% |
| b) no | 39% |

La construcción de los estilos de vida está estrechamente relacionada con la distribución del tiempo. El ritmo acelerado de la sociedad hace pensar que si no estamos produciendo estamos perdiendo tiempo.

La pedagogía del ocio explica que el ocio es el tiempo libre vivido. Dumazedier (1971) dice al respecto:

“Ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”.

Cuenca (1995) señala que el ocio tiene dimensiones, las cuales agrupa en: componente lúdico, dimensión medio ambiental, desarrollo creativo, dimensión festiva, carácter solidario. 61% de los encuestados asegura que juega los sábados y domingos. Siguiendo los planteamientos de Cuenca, los adolescentes prefieren el componente lúdico. Usualmente los días sábados y domingos se destinan para convivir en familia, para descansar de las jornadas laborales/académicas. Es necesario el componente lúdico entendido como distracción, diversión, juego etc., para alcanzar un equilibrio físico y psíquico.

Una parte de la formación en ocio es la actitud con la que el individuo se enfrenta al tiempo libre. La actitud será elemental para conseguir un máximo aprovechamiento del ocio.

También aclarando que hay espacios. El 22% dice que juega durante sus clases, hay múltiples factores a lo que se deba esto. Para evitar que en las aulas los videojuegos sean distractores, los maestros deben conocer a su población estudiantil y darles un espacio de esparcimiento. A veces para los alumnos las clases suelen ser muy estresantes y llegan a perder el interés por lo que el

maestro está explicando. En las respuestas los encuestados expresan sentirse presionados por cumplir con las expectativas de las familias y de los maestros.

Regulados y con un conocimiento técnico-pedagógico los videojuegos pueden ayudar a los alumnos a seguir motivados. Además de que la práctica docente se ve enriquecida, pues obliga a salir de la rutina de resúmenes, planas etc. actividades que los mismos alumnos consideran fastidiosas.

Aclaremos que no se pretende desplazar la lectura y escritura, sino justamente buscar otras alternativas para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo. Por eso mencionamos que es importante conocer los contextos informales, de esta manera, la escuela no tiene que ser un espacio meramente formal sobre todo para los estudiantes pues son ellos el centro del proceso didáctico.

| 7)¿Cuáles videojuegos te han gustado más? | |
|--|-----------|
| COD | 9 alumnos |
| GTA V | 7 alumnos |
| Free fire | 7 alumnos |
| Minecraft | 5 alumnos |
| Apex | 3 alumnos |
| Halo | 3 alumnos |
| Fifa | 2 alumnos |

| 8) ¿Cuáles videojuegos has terminado la campaña/modo historia? | |
|---|-----------|
| GTA V | 5 alumnos |
| COD | 5 alumnos |
| PVZ | 3 alumnos |
| Gears of War | 1 alumno |
| Halo 3 | 1 alumno |
| God of War | 1 alumno |
| Ninguno | 9 alumnos |

El 40% de los encuestados escogieron COD, un shooter que se basa en las guerras históricas que han marcado la historia de la humanidad, desde las primeras y segundas mundiales hasta los eventos de la guerra fría.

El 30% escogió GTA V, este videojuego tiene mas 130, 000 usuarios recurrentes que se conectan a GTA ONLINE para jugar en modo multijugador. En ambos juegos, la violencia es explícita, con un lenguaje ofensivo, lo que como se señalaba en los capítulos anteriores, es un tema recurrente en los videojuegos.

De nuevo se hace mención de la exposición a la violencia, sin que necesariamente los gamers adopten estas conductas, de hecho menos del 10% prefirió FIFA, un juego simulador de partidos de football. Los gamers lo convierten en sus profesiones, de los juegos de carreras, han salido conductores profesionales, de los juegos de aviación han salido pilotos, etc., cabe resaltar que también ha habido casos en los que los gamers han querido replicar conductas violentas que han visto en los videojuegos pero son más los casos en los que se adoptan otras tendencias y no solo es el hecho de que se vio la escena y se intentó replicar, sino que hay factores externos que lo llevaron a tomar esa decisión. Sin la supervisión de los padres de familia y rodeados de lo que comúnmente se llaman malas influencias, es muy probable que se tomen estas decisiones, por esto se vuelve a retomar la importancia de que los padres de familia estén en constante

comunicación con los adolescentes y que vigilen el tipo de videojuegos a los que tienen acceso.

El análisis de las preguntas 9 y 10 se encuentran en el mismo sentido.

| 9) ¿Cuántas horas diarias le dedicas a tus responsabilidades del hogar y la escuela? | |
|---|-----|
| a) 1 hora | 4% |
| b) 2horas | 17% |
| c) 3 a 5 horas | 35% |
| d) más de 5 horas | 43% |

| 10) ¿Consideras que el jugar te quita tiempo de tus obligaciones? | |
|--|-----|
| a) sí | 48% |
| b) no | 42% |

Desde la pedagogía social, el ocio es un fenómeno que ha evolucionado a lo largo del tiempo en la sociedad. Hoy se considera de relevancia para el desarrollo del ser humano.

Ante esta situación la pedagogía social hace un planteamiento al uso equilibrado y saludable del tiempo donde Caballo (2017) dice:

“El ocio es un espacio de desarrollo individual y comunitario, como expresión de calidad de vida y consecuentemente como un derecho del que ninguna persona debe ser privada.”

En las respuestas obtenidas mas del 50% de los encuestados dedican de 3 a 5 horas o incluso mas a sus obligaciones del hogar y escolares. El otro 50% siente que jugar los distrae de sus obligaciones. Podemos decir que hay un equilibrio que se busca dentro de la pedagogía social.

Se cree que el jugar nos distrae o nos quita el tiempo para cumplir con nuestras responsabilidades pero hay otros factores que también son distractores como las redes sociales, ver la televisión o simplemente el hecho de platicar con alguien o leer pueden ser considerados distractores, así que podemos afirmar que no solo los videojuegos son distractores. Todo está en como sean distribuidos los tiempos. En este caso podemos observar que descartando el tiempo de su jornada escolar, le dedican mas tiempo a videojugar.

Gómez del Castillo (2005) sugiere a los padres de familia controlar los videojuegos que utilizan los hijos y el tiempo de uso. No censurar su uso como primera estrategia sino buscar entablar diálogo y fomentar un criterio al momento de comprar un videojuego

| 11) ¿Qué tipos de juegos prefieres? | |
|--|-----|
| a) Shooters | 26% |
| b) RPG | 13% |
| c) Arcade | 13% |
| d) Simulación | 44% |
| e) Deportivos | 17% |

La temática de los juegos es importante para el gaming en México. Hay preferencia de unos géneros sobre otros. En el caso de los encuestados la lista queda asi:

1. Simulación
2. Shooters
3. Deportivos
4. Arcade
5. RPG

Prefieren los juegos de simulación, dejando al final los juegos de RPG. De acuerdo con datos de CIU 70% prefieren juegos de acción y aventuras, 67% plataformas 51% rompecabezas 51% deportes y carreras.

| 12) Al momento de comprar un videojuego lo primero que revisas es | |
|--|-----|
| a) duración | 4% |
| b) clasificación | 17% |
| c) precio | 22% |
| d) trama | 56% |

Lo que más importa al público juvenil al momento de comprar un juego es la trama, dejando en último lugar la duración. Lo que significa que se sienten más atraídos por jugar que por el contenido o la duración del juego mismo.

Son muchos los temas que se tocan en los videojuegos, por eso existe una clasificación que regula la distribución y venta de los títulos. Solo el 17% de los encuestados se preocupan por revisar la clasificación de los juegos. Desafortunadamente el mercado de compra-venta es muy grande para poder regular la distribución de manera correcta.

Se reitera que los padres de familia estén al pendiente de lo que sus hijos juegan, pues algunos títulos no son adecuados para jugar por adolescentes, pues su contenido es gráfico y explícito.

Este tema ha preocupado a los padres de familia y a los que se oponen a los videojuegos, tal es el caso del título de Mortal Kombat, un juego de luchas que fue lanzado en el año de 1994. Muchas personas consideraban que no era apto para los adolescentes y el público en general. Lo que originó la clasificación norteamericana ESRB, la cual clasifica los videojuegos por su tipo de contenido.

| | |
|---|-----|
| 13)¿Consideras que jugar videojuegos es un hobby o una adicción? | |
| a)hobbie | 78% |
| b)adicción | 22% |

Para evitar que una persona caiga en una situación de adicción a los videojuegos es recomendable la intervención psicológica para ayudar a controlar las emociones y pensamientos

| | |
|------------------------------|-----|
| 14) ¿Prefieres jugar? | |
| a) solitario | 35% |
| b) campaña | 13% |
| c) en línea | 60% |

El 60% de los encuestados prefieren jugar en línea y solo 13% se enfoca a jugar la campaña. Con la evolución de las consolas y la llegada del internet, los juegos en línea son los favoritos de los gamers, si bien los inicios de las primeras consolas por su limitada tecnología no ofrecían esta modalidad, hoy gran parte de los títulos lanzados al mercado se enfocan a brindar una la mejor experiencia online. Las grandes compañías cuentan con servicios de paga, lo que asegura que los jugadores tengan la mejor inmersión. Actualmente el modo campaña donde se juega la historia, esta siendo remplazada por el modo online. Durante la década del 2000 al 2010 salieron los videojuegos que la comunidad gamer aseguran tuvieron la mejores historias.

Con la llegada de la séptima generación de consolas los servidores online empezaron a ser más estables y la experiencia de interconexión mejoró en todos los aspectos. El Ps2 y el Xbox contaron con un rudimentario servicio online, pero las partidas sufrían de atrasos de salas vacías y de problemas de conexiones que hacían la experiencia de baja calidad.

La comunidad gamer se divide en dos, quien prefiere jugar en línea títulos como *Fornite*, *Call of Duty*, *Among us*, entre otros, y los que buscan títulos para jugar la campaña. El mercado es tan amplio para ambos sectores. Pero es de mencionar que son mas lo gamers que disfrutan del modo online.

| | |
|---|-----|
| 15) ¿Consideras que a través de títulos como Call of Duty, Assasins Creed, Age of Empires y God of War puedes aprender Historia? | |
| a) sí | 52% |
| b) no | 39% |
| No contestó | 9% |

Mas del 50% de los alumnos encuestados consideran que a través de videojuegos pueden aprender Historia. Esto afirma lo que Groos ha estado estudiando por mas de dos décadas sobre las ventajas de usar los videojuegos como un medio didáctico.

16) ¿Qué has aprendido de Call of Duty?

“Tener más puntería y ser ágil, coordinación y agilidad de manos, trabajar estratégicamente, disparos y guerras que hubo, no abandonar a un compañero y no abandonar a nadie”.

Las respuestas dadas por los encuestados hacen mención de las habilidades motrices que se adquieren al jugar los juegos shooters. Ferrer Marques (s/f) hace mención de una clasificación de los aspectos potenciadores del aprendizaje para los jóvenes, dentro de las cuales están las destrezas y habilidades, menciona las habilidades motrices de reflejo, respuestas ópticas y percepción visual, coordinación óculo-manual y percepción espacial. El uso del control requiere las habilidades ya mencionadas, con la práctica jugar y controlar a los personajes se

hace de manera casi automática, favorecer la coordinación visual-motriz en la vida diaria es importante. En la escuela y entre más grandes se dejan de practicar las destrezas manuales.

En el aspecto socializador las respuestas mencionan *“no abandonar a un compañero y no abandonar a nadie”* Ferrer al respecto dice que a través de los videojuegos se da una interacción con amigos de manera no jerárquica (s/f, 17).

En el aspecto cognitivo menciona la memorización de hechos, conocimientos de problemas y planificación de estrategias y lo que consideramos lo más importante: conocimientos geográficos e históricos. Las respuestas afirman la investigación de Ferrer Marques.

El análisis de las preguntas 17 a 19 se encuentra en el mismo sentido.

17) ¿Qué has aprendido de Assasins Creed?

“Historia de diferentes épocas, no puedes confiar en nadie y que tú mejor arma es la soledad”.

18) ¿Qué has aprendido de Age of Empires?

No hubo respuestas. Más del 50% de alumnos comentó que lo ha jugado y el resto no respondió

19) ¿Qué has aprendido de God of War?

“Mitología griega, qué es el Ragnarok”

Teniendo en cuenta que la propuesta que se desarrollará en el siguiente capítulo está enfocada a la asignatura de Historia, a los encuestados se les preguntó que han aprendido de jugar los siguientes títulos: Assasins Creed, Age of Empires y God of War, ya que estos juegos son de corte histórico y son muy populares entre la comunidad gamer. A continuación analizaremos las respuestas.

En el caso del primer juego, han aprendido historia de diferentes épocas, en la enseñanza de la Historia es parte fundamental el estudio del tiempo, es interesante que una de las respuestas haga mención a que han aprendido historia de diferentes épocas.

En los planes y programas de estudio del 2006 se hace un enfoque en el estudio de la historia de manera cronológica. De manera tradicional en las aulas, los docentes usan líneas de tiempo para explicar las épocas en que se divide la historia de la humanidad. Otros recursos pueden ser documentales, fotografías y consultas de fuentes escritas u orales. Para los alumnos resulta tedioso solo ver documentales o fotografías. Usando los videojuegos se puede potenciar el aprendizaje de las distintas épocas históricas.

En el caso del videojuego Age of Empires pasa algo que cabe resaltar. El lanzamiento de este título fue en el año 1997. Los encuestados tienen una edad promedio de 15 a 20 años. Probablemente por su edad no han jugado el título, lo que implica que dentro de la misma comunidad gamer hay una brecha generacional. Algo que resulta curioso, pues lo denominado retro está volviendo a ser tendencia.

En el caso del último juego, han aprendido quién fue Ragnarok, God of War ha sido uno de los videojuegos más importantes de las últimas 2 décadas, en las primeras entregas la historia se enfoca en la mitología griega, en las últimas 2 entregas se aborda la mitología nórdica.

Parte de lo que hace popular a la saga God of War es la narrativa. En los videojuegos la narración es parte del núcleo de la cognición, de la explicación y es una herramienta para construir o interpretar identidades e historias. (Contreras Espinosa, 2013)

Para los ludólogos, la narración es parte importante de la interactividad. Las relaciones que se generan entre el jugador, la historia y la narrativa son diferentes. En la mayoría de los juegos el jugador toma la postura de un rol ficticio y en la interacción a través del juego emerge una significación de un mundo ficticio. En el

mundo real la historia depende de la temporalidad y no se puede tomar un rol ficticio.

| 20) ¿Estos juegos como los has jugado? | |
|---|-----|
| a) En consola | 65% |
| b) En línea | 22% |
| No contestó | 13% |

El 65% de la población contestó que han jugado en consola, esto indica que mas del 50% de la población tiene acceso a un dispositivo en casa, para lo cual por lo menos se requiere de una pantalla con conexión a internet, electricidad, etc., en la ENDUTIH del 2021, se estimó que 33.4 millones de hogares mexicanos cuentan con un televisor. En promedio una consola de última generación cuesta alrededor de \$15,000, mas adquirir el videojuego, que para el público en general tiene un promedio de \$1,200.

En el caso de los jóvenes que mencionaron que juegan en línea, hay que agregar el costo de una membresía, pues para tener acceso al multiplayer se tiene que registrar en los servidores online.

Esto implica desde el hecho de la alfabetización digital, adquirir los conocimientos para utilizar adecuadamente la tecnología y desarrollo de habilidades digitales, gracias a su simplicidad el uso de consolas es un primer acercamiento tanto para docentes como para alumnos al uso de las TIC, solo por mencionar en el ámbito educativo. Muchos de los trabajos actuales requieren conocimientos básicos de computación.

El análisis de la preguntas 21 y 22 es en el mismo sentido.

| | |
|---|-----|
| 21) ¿Consideras que has adquirido otras habilidades a través del videojuego? | |
| a) sí | 70% |
| gb) no | 26% |
| No contestó | 4% |

22) Escribe ¿qué habilidades consideras que has aprendido videojugando?

“Reflejos, responsabilidad, esforzarme en algo que quiero o deseo, hablar en inglés, tener más movilidad en las manos y algunas experiencias, mayor tiempo de reacción y precisión en los dedos. Agilidad visual y manual. A socializar un poco más en los juegos de Historia. Agilidad astucia, coordinación. Considero que no he aprendido nada. Pensamiento razonable. Concentración. Idiomas. Buena comunicación”.

En la mayoría de las respuestas encontramos que los encuestados tienen una buena aceptación de los videojuegos y de las habilidades motrices y cognitivas que consideran han adquirido a través de videojugar.

Los estudios científicos han demostrado que a través del videojuego se pueden potenciar las habilidades y destrezas motrices, esto lo podemos reafirmar por los comentarios: “Reflejos, tener más movilidad en las manos, mayor tiempo de reacción y precisión en los dedos, agilidad visual y manual, agilidad y astucia, coordinación”.

Marques(s/f) agrupa en cuatro vertientes los beneficios de los videojuegos, en el aspecto de destrezas y habilidades encontramos: habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas. Percepción visual, coordinación óculo-manual y percepción espacial.

La mayoría de las investigaciones psicológicas coinciden en los beneficios educativos que los videojuegos pueden aportar a los jóvenes en cuanto a la adquisición de de habilidades y destrezas como la percepción, reconocimiento

espacial, desarrollo de la agudeza, la atención visual y el razonamiento lógico. (Pinado, 2005)

En cuanto al valor cognitivo hay autores como Etxebarria, Gross y Márquez que defienden las habilidades intelectuales que se pueden potenciar a través de los videojuegos. Cuando uno de los encuestados responde `pensamiento razonable` se refiere al pensamiento crítico, el cual es un proceso mental que ayuda a organizar las ideas y generar conocimiento para llegar de la forma más objetiva posible a resolver un problema.

Los videojuegos fomentan el pensamiento crítico en los jugadores, ya que, siempre están expuestos a tomar decisiones, el lado A o B, matar o perdonar, etc. La toma de decisiones es útil para la vida cotidiana en la resolución de problemas de forma creativa.

Dentro de las respuestas dadas cabe resaltar dos: “a socializar y buena comunicación”. Cuando hablamos de los videojuegos, desde un punto de vista pedagógico se les menciona como agentes socializadores.

En un mundo globalizado todos estamos conectados en todos lados posibles y todo el tiempo. Con el internet es posible conectarnos entre consolas para disfrutar de los juegos en línea. Para los adolescentes jugar en línea es un espacio donde ellos se pueden desenvolver en un entorno seguro. No hay autoridad que les indique qué decir o cómo expresarse. En investigaciones psicológicas se ha analizado la posibilidad de usar los videojuegos en línea como herramienta para fortalecer habilidades lingüísticas y comunicativas.

Aun así sin restricciones o alguien que les indique qué decir, la comunicación entre pares se da de manera fluída. Estas habilidades también serán necesarias para la vida futura, pues imaginemos que para poder pasar un nivel hay que seguir instrucciones y que cada quien asuma el rol que le corresponda, aquí ya empezamos a ver que la comunicación es parte esencial para el trabajo en equipo. Cabe resaltar el comentario ´considero que no he aprendido nada´, lleva a pensar lo que Cobo llama el aprendizaje invisible. En un contexto de educación formal es difícil que los estudiantes puedan pensar en un conocimiento más allá de un

aprendizaje lineal, pues en los entornos educativos formales, las competencias son estandarizadas.

Es necesario ampliar las dimensiones del aprendizaje y considerar lo informal y lo no formal, con el fin de construir lazos entre los diferentes espacios de educación en los que los adolescentes se desenvuelven. (Cobo, 2011)

23) ¿Qué opinas de que se incorporen los videojuegos en la escuela?

“Sí y no, porque los niños estarían a cada rato jugando y sí porque es algo con lo que te puedes desestresar.

Pues que estaría bien por una parte y mala porque sería una gran distracción y buena porque sería algo de relajación o algo así.

Siento que la mayoría de niños estaría ahí jugando videojuegos a cada rato.

Dependiendo qué tipo de juegos, pero puede que esté bien.

Que sería una forma de distracción después de realizar las actividades escolares y ayudaría a relajarnos para así poder aprender mejor.

Sería buena distracción y sería mejor, porque a veces los profesores no asisten, en clases libres y hacemos desorden.

Sería buena forma de aprender distrayéndonos y despejando nuestra mente para el 100% durante las clases.

Es un método diferente.

Que es muy buena idea, ya que nos podríamos desestresar de todos los deberes que tenemos.

Que está mal porque nos distraen.

Sería un buen modo de quitarnos el estrés.

Pues bien, porque se pueden incorporar al aprendizaje con juegos.

Estaría bien ya que nos motivaría.

Sería un lugar de anti-estrés.

Estaría bien, ya que nos interesaría más a los estudiantes.

Sería algo bueno, ya que después de 7 horas de trabajos escolares, a veces es cansado y con eso podríamos distraernos un poco la mente”.

Las respuestas indican como los alumnos, desde su perspectiva, viven el tiempo. El comentario de ‘sería algo bueno ya que después de 7 horas de trabajos escolares’ da a entender que son conscientes de que hay tiempos y espacios para dedicar a sus deberes académicos y que cumpliendo con su jornada tiene tiempo libre. Gómez (2014) menciona que aunque seamos libres y aparentemente es nuestro tiempo, vivimos sometidos a estructuras como la jornada, laboral, escolar etc.

Que los adolescentes puedan reconocer a las estructuras que pertenecen es algo interesante, pues es un sector de la población que suele ser ignorado por los cambios psicológicos, biológicos, fisiológicos por los que atraviesan. Se da sobreentendido que por ser adolescentes no saben lo que quieren o lo que hacen, por los mismos cambios que sufren. Parte de reconocerse dentro de la sociedad es aceptar que tienen derechos y obligaciones, lo que nos lleva a pensar en que así como cumplen con sus responsabilidades escolares, también tienen derecho al tiempo libre.

En la adolescencia el tiempo libre está ligado al hogar, a la distribución que los padres de familia dictan de las actividades de los hijos. Desde la pedagogía social la familia es uno de los pilares del ocio. Cuenca, en Gómez (2014) resume los fines del ocio en la dimensiones: lúdica, creativa, festiva comunitaria, ambiental-ecológica y solidaria.

Las actividades que realizamos en nuestra vida nos definen como un ser individual pero, a la vez, nos integran a la sociedad. Las nuevas generaciones se desenvuelven en un ambiente completamente digital.

Retomando los contextos escolares de la educación muchas de las respuestas están pensadas desde lo formal, es decir que los alumnos están tan acostumbrados a un modelo de educativo tradicional en donde no hay espacio para la recreación, la imaginación y esparcimiento. Los comentarios: ‘Siento que la mayoría de niños estaría ahí jugando videojuegos a cada rato. Pues que estaría bien por una parte y mala porque sería una gran distracción. Que está mal porque nos distraen’ reafirman la concepción que tienen los adolescentes sobre la escuela. Para ellos es un lugar donde se tiene que cumplir con una jornada y solo poner atención a lo que les dictan los maestros, hacer las tareas y estudiar para sus exámenes.

Pensar en el simple hecho de que sea posible implementar otras estrategias para aprender, que no sean las tradicionales, para los alumnos es algo que no pueden concebir, en el hecho de que el mismo sistema les ha hecho creer que solo el aprendizaje formal, el que está apegado al currículum y que se enseña del pizarrón a la libreta, es el único que tiene valor.

24) ¿Qué opinas de que se incorporen los videojuegos en la clase de Historia?

Una de las principales características de los videojuegos es que son altamente interactivos y dinámicos. Se muestran en las pantallas diversas notaciones simbólicas, como imágenes, fotos, música, sonidos, diálogos, animación etc (Ferrer, s/f). Esto motiva a los jugadores a seguir jugando, pues se sienten integrados con la historia y las mecánicas de los videojuegos. Es gracias a esto que se crean ambientes de aprendizaje significativo. En los contextos formales de educación los alumnos buscan motivación para seguir estudiando. Esto pasó mucho con las Ciencias Sociales, ya que suelen ser vistas como algo aburrido donde solo se tiene que memorizar la información para pasar la asignatura con una calificación aprobatoria.

“Me parece bien. Sería mejor y más interactivo para conocer un poco más. Podría ser una buena forma de aprender divirtiéndonos. Que está muy bien y

aprendemos más rápido. Podríamos divertirnos y a la vez aprender sobre Historia. Sería más divertido y entretenido. Si, sería buena opción para aprender de forma divertida”.

Por otro lado, tenemos respuestas donde los alumnos aseguran que los videojuegos son un factor de distractor para ellos. Esto implica una figura educativa a la que por muchos años se han acostumbrado y que pueden ser muchos otros factores tanto, personales, como externos, a que en la escuela solo se va a aprender. Pensar en la implementación de juegos a nivel secundaria, para los alumnos es un distractor.

“Muchos quisieran jugar en vez de poner atención en clase. Muchos quisieran jugar en vez de poner atención en clase. Que no sirve de nada. Tal vez sería algo malo, pues no se aprendería mucho”.

Otros alumnos ante la idea se mostraron apáticos y sin mostrar interés.

“No sé si sea necesario, pero todo va a depender de cómo se usa”.

De cualquier manera, la mayoría de las respuestas concluyen en que siempre y cuando los videojuegos se usen de la manera correcta y que cumplan sus propósitos, están de acuerdo.

3.5 Historia en los Videojuegos

3.5.1 Age of Empires II Definitive Edition

Age of Empires II Definitive Edition es un videojuego de estrategia en tiempo real desarrollado por Forgotten Empires y publicado por Xbox Games Studios. Se trata de una remasterización del título original Age of Empires: The age of the Kings, para celebrar su vigésimo aniversario.

Esta versión cuenta con mejoras en todos los aspectos, desde el apartado visual, gráfico. Con una resolución que permite correr a 4k nativo y una banda sonora remasterizada. También se incluyen nuevas expansiones para un jugador, además de las expansiones de las versiones anteriores.

El juego contiene dos modos de juegos principales: campaña y escaramuzas. En la campaña podemos recrear y revivir momentos históricos de las civilizaciones europeas, de medio oriente y mesoamericanas. En las campañas se dispone de una variedad de personajes históricos como: Juana de Arco, Atila el Huno, etc., cada campaña con su arco y narrativa donde tendremos que realizar misiones mientras vamos avanzando.

La primera campaña "William de Wallace" sirve como capítulo introductorio donde se va explicando la jugabilidad básica del juego, desde cómo empezar a obtener recursos, como crear construcciones y más adelante como ir creando tropas que son la unidad básica para poder cumplir las misiones.

El jugador toma el control de una aldea o ciudad perteneciente a una civilización, se puede ir avanzado a través de cuatro etapas: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y finalmente Edad Imperial. Cada etapa otorga mejoras a cada civilización, ya que, conforme se avanza se pueden ir creando mas variedades de edificios, tropas y tecnologías.

En las campañas se comienza con una serie de recursos y tropas limitados para así centrarse más en cumplir con las misiones, dejando de lado el proceso de construcción de las civilizaciones.

Dentro de las campañas se incluyen los siguientes arcos:

William Wallace: Campaña de aprendizaje. Se revive la lucha de los escoceses contra la invasión inglesa. Es el tutorial del juego.

Juana de Arco: Se narra la fase final de la guerra de los cien años entre franceses e ingleses.

Saladino: se reviven las guerras entre musulmanes y cristianos por el control de Tierra Santa a finales del siglo XII.

Genghis Khan: Es la historia del pueblo mongol para formar uno de los imperios mas grandes de la humanidad.

Barbarroja: cuenta la lucha de Federico Barbarroja emperador del imperio Romano Germánico para mantener el control de su vasto territorio.

3.5.2 Assanssin´s Creed Odyssey

Es un juego de rol de acción que se basa en las decisiones del jugador. La trama principal toma lugar en la Antigua Grecia en un mundo lleno de mitos y leyendas del siglo V a.C, situándonos en la guerra del Peloponeso en la que se enfrentó Esparta contra Atenas.

EL jugador toma el mando de Alexios o Kassandra, mercenarios de Esparta que se embarcarán en diferentes aventuras para descubrir su pasado mientras descubren la verdad de su linaje.

Las características del juego es que cuentan con elementos de tipo rol: que incluyen opciones de diálogo, misiones secundarias, opciones de romance y la posibilidad de elegir protagonista femenino o masculino. Las interacciones con los personajes no jugadores (NPC) ahora tienen consciencia, ya sea a corto o largo plazo. Las decisiones tomadas afectan la historia principal del juego.

Dentro de los NPC se encuentran personajes históricos con los que se puede interactuar, en los que se incluyen: Aristóteles, Demócrito, Herodoto, Hipócrates, Pericles, Pitágoras, Sócrates, entre otros.

En cuanto a la ambientación se incluyen lugares griegos históricos y míticos como: Ágora de Atenas, Cefalonia, el Odeón de Atenas, la estatua de Zeus en Olimpia, Naxos, Lesbos y otros más.

3.6 Aprendizajes de corte histórico de los videojugadores

No es lo mismo pretender enseñar historia a través de Candy Crush que con Age of Empires. No todos los videojuegos funcionan de la misma manera y es importante saber seleccionar los mas idóneos porque su uso será más eficiente.

En los últimos años se ha dado un fenómeno que de no ser expuesto pasaría inadvertido: las nuevas generaciones de maestros, docentes o cualquier

profesional, son Gamers. Recordar que los videojuegos han estado en la vida cotidiana por mas de 5 décadas, haciendo cálculos, las personas que actualmente están estudiando a nivel superior, crecieron con videojuegos, claro, no hay una relación entre que se usen las nuevas tecnologías para cada generación, pero si hay algo que mencionar, que la pedagogía contemporánea está hecha de tendencias.

Un problema que se encuentra en los sistemas educativos actuales es la distancia entre las formas de enseñar y aprender. Se hace mas visible cuando las prácticas educativas formales son ajenas a los nuevos códigos y medios de comunicación que han sido integrados a la vida cotidiana de los alumnos en su condición de nativos digitales

No todos ven a la tecnología de la misma manera, llámese, radio, televisión, internet o videojuegos que la generación que nació, se desarrolló y que las adaptó a su vida cotidiana.

Para poder justificar el uso del videojuego como una herramienta didáctica dentro de las aulas, no hay mejor especialista que aquellas generaciones que viven con las mismas en la casa, con amigos, escuela etc.

Iñigo quien es doctor en Historia Medieval, profesor de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad Pública de Navarra, se considera a sí mismo Gamer y comenta lo siguiente:

“Hay docentes que se interesan por los videojuegos porque les parece divertido o motivador de cara a los alumnos, pero ellos no quieren jugar. Eso no funciona. El profesor debe conocer el juego, saber qué espera de él para poder definir correctamente sus objetivos didácticos, y finalmente, debe poder resolver los problemas técnicos que surjan en clase”. (Penalva, 2019)

Los docentes son seres humanos como cualquier otra persona, tienen emociones, sentimientos, hobbies, gustos preferencias, pero la sociedad los ha recluso y reprimido a un salón de clases, con un horario que cumplir, con expectativas que alcanzar. La educación tiene muchas dimensiones, parte esencial es la labor del docente. No sólo hay que cubrir un horario, no sólo ocurre aprendizaje dentro de

un libro, de un cuaderno o del mismo salón de clases. Llamar la atención de los alumnos es tarea complicada. No se puede pensar que las mismas técnicas que se usaban hace 20 o 30 años funcionarán hoy. A las generaciones Z, Millennial y Centennial, ya nada les sorprende fácilmente, un libro por mas que sea su importancia en la vida y el desarrollo de la humanidad, es obsoleto para ellos, cuando en un video de Youtube, en una canción, en una App se le presenta el mismo tema con sonidos, imágenes, interacciones, etc.

Pensar en una vida sin conexión suena una idea absurda hoy en día. El internet y los celulares inteligentes nos permiten estar conectados a toda hora y en cualquier momento. Se ha roto la barrera de espacio-tiempo. Tenemos al alcance de un click o de un buscador digital acceso a cualquier tipo de información. Entonces ¿porqué pretender en el contexto de aprendizaje formales ignorar el hecho de que la educación debe formar otras habilidades y competencias? La respuesta es compleja a muchos niveles, pero empezamos por el hecho de que algunos maestros todavía siguen acostumbrados a una enseñanza tradicional, donde solo se memorizaban conceptos.

Al respecto Ignacio Medel, Licenciado en Humanidades y Doctorado en Historia de la Edad Media expresa lo siguiente:

"Yo abogo por usar el videojuego como un recurso más y, al igual que otros materiales que están a disposición del docente, debemos acompañar los títulos que recomendamos con un manual de uso"

Con la implementación del videojuego entendida como una TIC, se espera fortalecer las habilidades digitales, pero hablando de usar juegos de corte histórico se pretende que los alumnos adquieran las habilidades necesarias para comprender, entender y explicar la importancia de la Historia. Los videojuegos es el medio digital, para presentar de manera creativa innovadora e interactiva temas como las guerras mundiales, la edad prehistórica, la edad media, mitologías, etc.sólo por mencionar algunos títulos como Call of Duty, Age of Empires, Assasins Creed.

Para el blog Presura Estudios sobre cultura visual digital, Mugueta (2017) hace mención al respecto, que no esperemos el mejor videojuego de corte histórico. Los historiadores actualmente se hacen valer de los medios visuales para representar la historia en el presente. La televisión, radio, teatro, publicidad redes sociales, todos ellos tienen un gran potencialidad comunicativa, el historiador se ha percatado del gran mercado que se abre para la historia en el presente y pretende tener un papel activo en la comunicación de los acontecimientos del pasado.

La finalidad de implementar los juegos de corte histórico como una herramienta didáctica es que acerca a los alumnos justamente a temas de Historia. Esta materia suele ser mas difícil de explicar para los docentes debido a la rigurosidad científica y mas difícil suele ser para los alumnos, pues los contenidos de la materia son mas pesados en el sentido de que es tedioso y hasta cierto punto aburrido para las nuevas generaciones. Como se mencionaba anteriormente estamos tan acostumbrados a tener la información a un click de distancia que parecería que no nos sirve memorizar eventos, fechas, nombres, lugares, mapas etc. pero si se ve el trasfondo de la Historia, los docentes sabrán inculcar en sus alumnos el interés por ella.

Ibagon Martín (2018) al respecto afirma:

Pese a la finalidad última de los videojuegos de entretenimiento de contenido histórico no es precisamente la de formar competencias y habilidades disciplinares, al ser integrados a procesos formativos escolares planificados, estos presentan amplias posibilidades educativas en torno al desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes. (128)

Dejando la memorización y exámenes para dar lugar a un aprendizaje significativo donde los alumnos se sientan conectados con los eventos, con personajes históricos, con fechas e incluso con los lugares. Habilidades que difícilmente se podrían encontrar en un libro. Con ayuda de los videojuegos de corte histórico, se puede conocer la Historia de otra manera, si bien la veracidad suele ser un factor determinante, la tarea no consiste en sólo jugar, sino de proporcionar las herramientas adecuadas para comprender y acercar a los alumnos a conocer cómo sucedieron algunos eventos históricos y el lugar donde pasó.

Por ejemplo, con la expansión Discovery Tour de Assins´ s Creed Origins se puede disfrutar de la recreación del Antiguo Egipto. Dejando a un lado la violencia que de manera habitual se da en el juego, en esta expansión se contará con 75 tours realizados por historiadores y egiptólogos, a petición de los profesores de ver un videojuego sin violencia, además de que durante los recorridos a pié encontraremos información sobre los edificios, personajes o actividades de la vida diaria.

En el ámbito cognitivo, el uso del videojuego de corte histórico facilita la creación de narrativas propias por parte de los alumnos, promueve ejercicios de contrafactualidad e imaginación y amplía el pensamiento crítico.

Además de que se puede trabajar con diferentes dimensiones y tiempos. Los videojuegos suelen jugar con la narrativa y la cronología, lo que rompe con el marco de la enseñanza tradicional de la historia en el pensamiento unidireccional. En consecuencia se potencian los principios básicos de: sucesión, simultaneidad, causalidad y empatía histórica.

3.7 Propuesta didáctica para el uso de videojuegos en enseñanza de la

Historia

La planeación consta de dos partes, una ficha descriptiva y la planeación didáctica.

La primera parte es analizar la viabilidad del videojuego escogido. En la segunda, se implementan los elementos de una secuencia didáctica como recurso para el videojuego ya analizado.

La ficha descriptiva lleva los siguientes puntos:

Características del videojuego

1. Título de la propuesta
2. Nombre del videojuego

3. Desarrollador
4. Año de lanzamiento
5. Plataforma (disponibilidad del videojuego)
6. Género
7. Clasificación

Jugabilidad

8. Veracidad histórica
9. Motivación
10. Inmersión
11. Socialización

Para la jugabilidad se tomarán los siguientes aspectos

- **Veracidad histórica:** Se trata de revisar la narrativa y la perspectiva histórica en que el juego se basa. Puede ser que se cuente un evento histórico importante lo más fiel posible a la realidad, agregando mecánicas propias de los videojuegos o puede ser que la historia sea cambiada para hacerla más atractiva. En cualquier caso se propone evaluar de la siguiente manera: Baja, Media y Alta. Siendo baja que la historia es poco viable o que cambia drásticamente. Media que hay ciertas relaciones entre el juego y la realidad, pero que se agregaron o quitaron algunos elementos para hacerla trama más atractiva para el jugador. Alta quiere decir que el videojuego respeta lo más fielmente la historia respetando la narrativa.
- **Motivación:** Aquí se revisará qué tanto el videojuego aprovecha la gamificación para alentar al jugador a seguir avanzando, puede ser por medio de recompensas.
- **Inmersión:** que tanto el jugador se siente atraído por el juego mismo y que tanto el videojuego anima al jugador a seguir progresando. La dificultad y el desenvolvimiento que se obtiene al seguir explorando y adquiriendo experiencia.

- **Socialización:** que tanto se fomenta la socialización a través del videojuego. Que tanto el jugador se puede comunicar con otras personas, ya sea a través de una pantalla o si es en línea con otros jugadores y la estabilidad de los servidores públicos y la conexión (en caso de que sean juegos en línea).

Elementos de la planeación didáctica

1. Materia
2. Campo disciplinar
3. Materia adicional
4. Objetivo
5. Competencia digital
6. Actividad de inicio
7. Actividad de desarrollo
8. Actividad de cierre
9. Aspectos a evaluar
10. Recursos
11. Tiempo de la sesión

A continuación se presentan dos propuestas de planeación didáctica para implementar el uso de los videojuegos en las clases.

| Un acercamiento a la Edad Media | | | | | |
|---|--|---|--|---------|----------------|
| Nombre del videojuego: | Desarrollador: | Año de lanzamiento: | Plataformas: | Género: | Clasificación: |
| Age of Empires II Definitive Edition | Ensemble Studios | 2019 | Computadoras y consolas | RTS | PEGI-12 |
| Jugabilidad | | | | | |
| Veracidad histórica: | Motivación: | Inmersión: | Socialización: | | |
| Media | Alta | Alta | Alta | | |
| <p>El juego incluye diferentes campañas centradas en personajes y acontecimientos históricos relevantes, centrándose en las civilizaciones y guerras. La veracidad baja al cubrir más de 1000 años de historia y del desarrollo humano por lo que algunos detalles en especial las fechas y las ubicaciones geográficas son descuidados.</p> <p>Como primer acercamiento de manera general cubre con los aspectos necesarios para que los alumnos muestren interés sobre la Edad Media, desde la economía, política, artes y el desarrollo científico</p> | <p>Las instrucciones en pantalla son claras. Se avanza la partida conforme al desempeño y se premia los logros</p> <p>Las campaña y las partidas se desenvuelven de manera rápida, por lo que se motiva al jugador a ser mas ágil a saber jugar y sacar provecho de la jugabilidad</p> | <p>Al ser un juego de estrategias en tiempo real, el jugador tiene que ocupar un gran nivel de su concentración para hacer diferentes trabajos al mismo tiempo.</p> | <p>Cuenta con campañas que pueden ser jugadas en cooperativo y otros modos de juego como partidas rápidas o escaramuzas que son enfrentamientos contra otros jugadores. Esto favorece la comunicación entre jugadores.</p> | | |

Cuadro No. 1 Tomado de (Naranjo, 2022: 25)

| | | |
|--|---|---|
| Materia: Historia | Campo disciplinar: Ciencia sociales | Materia adicional: Informática |
| Objetivo: Conocer los sucesos que ocurrieron durante la Guerra de los 100 años. | Competencia digital: Comunicar y colaborar en entornos digitales | |
| Secuencia didáctica | | |
| Actividad de inicio | Actividad de desarrollo | Actividad de cierre |
| El docente pregunta sobre las causas que propiciaron la guerra de los 100 años Los alumnos harán un mapa mental en su cuaderno con información que encuentren en internet | El docente explica cuáles fueron las causas que propiciaron la guerra de los 100 años. Se formarán equipos de 3 integrantes. Posteriormente, los equipos abrirán el juego <i>Age of Empires II</i> y jugarán la campaña de <i>Juana de Arco</i> . Dos alumnos jugarán y el tercero apuntará los eventos que están sucediendo en la pantalla | Terminada la sesión de juego el docente solicita a los alumnos que exponga ante los demás compañeros lo que aprendieron al jugar y que comenten que fue lo más difícil y las habilidades que consideran que adquirieron. Para finalizar el docente aclarará las dudas que tengan los alumnos |
| Aspectos a evaluar: El alumno logró cumplir el objetivo de la sesión El alumno desarrolló las competencias digitales | | |
| Recursos: cuaderno de trabajo, Internet, computadora, videojuego Age of Empires II | | |
| Tiempo de la sesión: 100 minutos | | |

Cuadro de elaboración propia con ideas del Blog profesorfrancisco.es

REFLEXIONES FINALES

Con todo lo visto se puede asegurar, que es viable el uso de los videojuegos en contextos formales para enseñar Historia. Desglosemos por parte. Primero, a través de los videojuegos se potencian otras habilidades que difícilmente se podrían alcanzar con métodos tradicionales de educación. A través de ellos se cubren las ocho Inteligencias Múltiples propuestas por Howard Gardner. En las escuelas solo se privilegia lo lógico-matemático y lo lingüístico. Con ayuda de los videojuegos se potencian las habilidades, visual, musical, corporal, interpersonal e intrapersonal. En las respuestas dadas por los sujetos encuestados se hace mención acerca de los valores de amistad, respeto etc.

También se reconoce que se adquieren habilidades motrices, visuales y de coordinación óculo-manuales. Jugar con los controles favorece justamente a reaccionar de manera intuitiva, pues cualquier movimiento es importante para ganar. Pasan tantas cosas al mismo tiempo y esto obliga a los jugadores a tener una buena comprensión lectora, entendida en este caso aprender a leer la pantalla, entre diálogos de textos, menús, diálogos de personajes, instrucciones, música de fondo, objetivos etc.

También se adquieren habilidades cognitivas, el hecho de que sean llamados juegos, no significa que se reduzca a algo sencillo. Las posibilidades educativas son amplias, desde enseñar, historia, inglés, matemáticas, español, biología, economía, política, geografía etc., la cantidad de juegos en el mercado es grande, hay que saber hacer un análisis de lo que puede ser adecuado para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Con las investigaciones mencionadas podemos afirmar que los videojuegos no generan conductas agresivas. Esto claro, cuando se les da un seguimiento por parte de los padres de familia, quienes son el primer filtro de los juegos a los que se tienen acceso, también están los docentes y autoridades gubernamentales para ayudar a hacer una compra inteligente. El primer filtro son los padres de familia.

Es cierto que a través de las pantallas de los videojuegos se muestran de manera gráfica y explícitas temas de violencia, adicciones, sexualidad etc., pero cada gamer debería tomar esto con la madurez suficiente para hacer una distinción de la realidad y una fantasía.

Por otro lado los estudios científicos y psicológicos han encontrado más ventajas del uso de los videojuegos, no solo en el ámbito educativo, sino en apoyar a personas con problemas sociales, son una herramienta en terapias y algo importante, son un primer acercamiento al uso de las TIC.

Los docentes deben conocer las tendencias pedagógicas, cuáles son las necesidades educativas y preparar a los alumnos para el futuro. Las generaciones Millennial, y Centenials viven rodeadas de Tecnologías. Están acostumbrados a usarlas para todo. Pareciera que la educación desfragmenta la realidad de los niños. En los hogares y en contextos fuera de la escuela, la mayor parte del tiempo están conectados a redes sociales, videojuegos etc., llegando a las escuelas toda la rutina cambia y la tecnología queda fuera. Cobo, en su Metateoría expone las posibilidades que existen al combinar los contextos formales y no formales.

La Asignatura de Historia por su misma naturaleza es compleja de comprender. Para los alumnos solo se trata de recordar fechas y memorizar datos sin sentido, que no le ven sentido práctico. Por más de 50 años la enseñanza de la Historia sigue usando los mismos recursos didácticos. Si se presentara a los alumnos la Historia de otra manera, llamaría su atención y encontrarían lo que de verdad significa la Historia. Usualmente se siguen métodos aburridos que no logran captar la atención. Con la ayuda de los videojuegos pretendemos motivar y despertar el interés por algunos de los acontecimientos importantes en la Historia de la Humanidad.

Para concluir hacemos una diferencia entre la Historia de los videojuegos, la Historia en videojuegos y la Historia con los Videojuegos.

La Historia de los videojuegos se refiere al proceso evolutivo que han tenido, desde su origen como un proyecto de laboratorio en una Universidad, hasta su complejidad y la conexión de juegos en línea marcando, hasta el momento, 9 generaciones de consolas.

La Historia en los videojuegos se refiere al uso que se hace de los medios digitales para narrar una historia. Es muy compleja, porque se incluye desde la narrativa, el orden cronológico, textos de diálogos, etc., Esto son elementos de inmersión de los jugadores y son importantes para seguir motivando a los jugadores a terminar los juegos. Una buena narrativa combinada con una buena mecánica de juego puede generar en los gamers un aprendizaje significativo sin que ellos mismo se den cuenta.

La Historia con los videojuegos es como se pueden utilizar los videojuegos para enseñar Historia, para esto se requiere de un análisis profundo y de una metodología que sustente lo que se pretende enseñar. Va dirigido para los docentes que quieran mejorar su práctica docente y que quieran acercar a sus alumnos al uso de las TIC.

REFERENCIAS

Aguirre Rojas, Carlos A. (2006). La escuela de los Annales. Ayer, Hoy, Mañana. Prohistoria.

Alcolea Huertos, A. (2019) Análisis de Age of Empires 2 Definitive Edition, un clásico que vuelve mejor que nunca. HOBBYCONSOLAS. Consultado: diciembre 2022. Disponible en:<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-age-empires-2-definitive-edition-clasico-vuelve-mejor-nunca-527579>

Alonso, A. (2018). Análisis de Assassin's Creed Odyssey para PS4, Xbox One y PC. HOBBYCONSOLAS. Consultado: diciembre 2022. Disponible en:<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-assassins-creed-odyssey-ps4-xbox-one-pc-308293>

Ayen, Francisco (2009) Juegos de estrategia histórica para ordenador. Blog. Consultado en enero 2023. Disponible en <https://www.profesorfrancisco.es/2009/11/juegos-de-estrategia-historica.html>

Belloch, Orti C. (s/f). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) Universidad de Valencia. Consultado: noviembre 2022. Disponible en: <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Blanes Villatoro, A. (s/f). La Teoría de las Inteligencias Múltiples. UAB. Consultado: junio de 2022. Disponible en: http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf

Cano, J. (2019). Todo sobre la campaña de Call of Duty: WWII. Vandal. Consultado diciembre 2022. Disponible

en:<https://vandal.elespanol.com/guias/guia-call-of-duty-wwii-trucos-y-consejos/campana>

Caride Gómez, José A. (2014) Del Ocio como Educación Social a la Pedagogía del Ocio en el Desarrollo Humano. EDETANIA 45, Julio 2014, 33-53.

Castillo Segurado, María T. (2015) Videojuegos y Transmisión de Valores. Universidad de Sevilla. España. Revista Iberoamericana de Educación. ISSN: 1681-5653. Consultado Junio de 2022. Disponible en:<https://rieoei.org/RIE/article/view/2344>

De Lara Soria, Carlos F. (5 de Octubre 2018). Reseña: Assassin's Creed Odyssey, una clase de Historia divertida. Expansión. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <https://expansion.mx/tecnologia/2018/10/05/resena-assassins-creed-odyssey-una-clase-de-historia-divertida>

Díez Gutiérrez (2002). Violencia y videojuegos. Granada, España. Consultado octubre 2022 Disponible en: <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>

Díez Gutiérrez, Enrique J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. Universidad de León. Consultado junio 2022. Disponible en: <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6521/EI%20g%C3%A9nero%20de%20la%20violencia%20en%20los%20videojuegos%20y%20el%20papel%20de%20la%20escuela.pdf?sequence=1>

DocuSign, C. de. (2022). Qué son las TICs, sus ventajas y ejemplos para incorporar en tu negocio. DocuSign. Consultado febrero 2023. Disponible en:<https://www.docusign.mx/blog/TICs>

Etxeberría, X.(1998). Videojuegos y educación. Revista Comunicar. Consultado junio 2022. Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801026>

Ferguson, J (2014) [Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at when.](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcom.12129) Consultado junio 2022. Disponible en:<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcom.12129>

Fishman, A. (2019). Videogames Are Social Spaces How video games help connect people. Psychology Today. Consultado noviembre 2022. Disponible en: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Gaitan, Virginia (s/f) Gamificación: el aprendizaje divertido. Revista Educativa. Consultado noviembre 2022. Disponible en: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Goffman, Erving (2001) “La presentación de la persona en la vida cotidiana.” (3ª reimp.) Buenos Aires, Amorrortu.

Gómez del Castillo Segurado, Ma. Teresa (2005). Violencia social y videojuegos. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (25),45-51.Consultado Octubre 2022. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504>

González, Juan C.(2014) ¿Generan violencia los videojuegos? Un estudio aclara polémica. Xataka. Consultado Octubre de 2022. Disponible en: <https://www.xataka.com/videojuegos/generan-violencia-los-videojuegos-un-estudio-aclara-la-polemica>

González, S. (2019) Age of Empires II: Definitive Edition. Vandal. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/age-of-empires-ii-definitive-edition/51556#p-13>

Gros, Salvat B.(s/f) La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Revista electrónica de Tecnología disponible en <https://santillanaplus.com.co/pdf/gros.pdf>

L. Lima, F. Bonilla y V. Arista (2010) “La enseñanza de la Historia en la escuela mexicana”, Proyecto Clío 36. Consultado diciembre 2022. Disponible en:<http://clio.rediris.es>

Lima Muñiz, Laura H &Ángulo Reynoso, R. (2014) La enseñanza y el aprendizaje de la Historia en México. Datos de su trayectoria en la Educación Secundaria. Universidad Pedagógica Nacional/Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, México

Marin Gutierrez, A. (2022) Competencias TIC y mediáticas del profesorado. Convergencia hacia un modelo integrado AMI-TIC. Revista Electrónica Comunicar num 70. Disponible en <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=revista&numero=70>

Marín, A. (2021) Un nuevo estudio demuestra que los videojuegos violentos no incitan la violencia. Hipertextual. Consultado octubre de 2022. Disponible en: <https://hipertextual.com/2021/11/videojuegos-violencia#:~:text=Un%20nuevo%20estudio%20demuestra%20que,estudios%20se%20C3%B1alan%20que%20no%20existe>

Maroñas Bermúdez, A. & Martínez García, R. & Gradaille Pernas, R. (2018) Educación del Ocio en y con la Comunidad. Aportes desde la Pedagogía Social. Revista Perfiles Educativos. Consultado junio de 2022. Disponible en: https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/58686#:~:text=Aportes%20desde%20la%20pedagog%C3%ADa%20social&text=Igualm ente%20C%20se%20examina%20el%20papel,de%20lograr%20una%20ciudadan%C3%ADa%20plena

Márquez, R. (2018) Análisis de Assassin's Creed Odyssey: La entrega mas grande, variada y arriesgada es también la mejor. Vida extra. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <https://www.vidaextra.com/analisis/analisis-assassins-creed-odyssey-entrega-grande-variada-arriesgada-tambien-mejor>

Medina Dávila, A. (2021). La representación del sexo en los videojuegos: de custer's revenge a la postpornografía. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/2711/1191>

Melissa Portilla Chávez, Andrés Felipe Rojas Zapata, Isabel Hernández Arteaga (2014) Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/2192-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7372-2-10-20150826.pdf>

Moscardi, R. (2018). Videojuegos y habilidades cognitivas. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía. Consultado noviembre 2022. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=videojuegos-habilidades-cognitivas-moscardi>

Mugueta, Íñigo (2017) No esperes mejor videojuego histórico. Blog. Consultado Enero 2023. Disponible en: <http://www.presura.es/blog/2017/05/24/no-esperes-mejor-videojuego-historico/>

Pantoja Suárez, Paula T. (2017) Enseñar Historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: Reflexión desde la formación de docentes de Ciencias Sociales en Colombia. Universidad de Caldas, Manzaniles-Colombia.

Penalba, J.(2019) Estos son los videojuegos y metodología de los profesores que quieren enseñar Historia a sus alumnos con gaming. Consultado enero 2023. Disponible en: <https://www.xataka.com/videojuegos/estos-videojuegos-metodologia-profesores-que-quieren-ensenar-historia-a-sus-alumnos-gaming>

Pérez Porto, J., Gardey, A. (30 de diciembre de 2010). *Definición de videojuego. Qué es, Significado y Concepto*. Consultado noviembre2022. Disponible en:<https://definicion.de/videojuego/>

Rodríguez, Dangeolo. Definición de Videojuegos. Consultado noviembre 2022. Disponible en: <https://conceptodefinicion.de/videojuegos/>

Rodríguez, K. (2022) El concepto de inteligencia, qué es y cómo ha evolucionado. Revista PsicoActiva. Consultado noviembre 2022. Disponible en:<https://www.psicoactiva.com/blog/concepto-inteligencia-ha-evolucionado/>

Rosario Quecedo, L.& Castaño Garrido, C. (2002) Introducción a la Metodología Cualitativa. Revista de Psicopedagogía núm. 14 Universidad del país Vasco Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>

Sánchez Duarte, E., (2008). Las Tecnologías de Información y Comunicación desde una perspectiva social. Revista Electrónica Educare, XII,155-162.Consultado: Octubre 2022. Disponible en:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114584020>

Sánchez Pacheco, Carlos L. (2019) Gamificación en la educación: ¿beneficios reales o entretenimiento educativo? Consultado noviembre 2022. Disponible en:<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>

Sauquillo Mateo, P., Ros Ros, C., & Bellver Moreno, M. C. (2008). El Rol de Género en los Videojuegos. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9(3), 130-149. Consultado junio 2022.Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343008.pdf>

Sin autor (2010) ¿Qué es el juego?. Revista digital para profesionales de la enseñanza.

Sin autor (2019). Serious Games: qué son, ejemplos y tipos. Gestionet. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <https://gestionet.net/serious-games-blog/>

Sin autor (2021) Descubre qué es el Pensamiento Lateral y para qué sirve. LISA Institute. Consultado septiembre 2022.Disponible en: <https://www.lisainstitute.com/blogs/blog/que-es-el-pensamiento-lateral-y-para-que-sirve>

Sin autor (2021) La importancia de la alfabetización digital. UNIR. Consultado noviembre 2022.Disponible en: <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/alfabetizacion-digital/>

Sin autor (2022) TOP 15 Most Popular PC Games of 2022. Activeplayer. Consultado noviembre 2022. Disponible en: <https://activeplayer.io/top-15-most-popular-pc-games-of-2022/>

Sin autor(s/f) Donkey Kong (videojuego) disponible en: [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Donkey_Kong_\(videojuego\)](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Donkey_Kong_(videojuego))

Sin autor(s/f) El gaming en México: 81 millones de mexicanos son gamers. Consultado diciembre 2022. Disponible en: <https://www.marketinginsiderreview.com/gaming-en-mexico/>

ANEXO

CUESTIONARIO

Datos generales:

Sexo M () F ()

Edad _____

Colonia y Alcaldía _____

Colonia, Municipio y
Estado _____

-
- 1) ¿Te gustan los videojuegos?
 - a) Si
 - b) No

 - 2) Te consideras un jugador
 - a) Casual
 - b) Regular
 - c) Profesional

3) ¿Cuántas horas diarias le dedicas a jugar?

- a) 1 hora
- b) 2 horas
- c) 3 a 5 horas
- d) Más de 5 horas

4) ¿Juegas durante las clases?

- a) Si
- b) No

5) ¿Juegas en las tardes?

- a) Si
- b) No

6) ¿Juegas sábados y domingos?

- a) Si
- b) No

7) ¿Cuáles videojuegos te han gustado más?

8) ¿Cuáles videojuegos has terminado la campaña/modo historia?

9) ¿Cuántas horas diarias le dedicas a tus responsabilidades del hogar y la escuela?

- a) 1 hora
- b) 2 horas
- c) 3 a 5 horas
- d) Más de 5 horas

10) ¿Consideras que el jugar te quita tiempo de tus obligaciones?

- a) Si
- b) No

11) ¿Qué tipo de juegos prefieres?

- a) Shooters
- b) RPG
- c) Arcade
- d) Simulación
- e) Deportivos

12) Al momento de comprar un videojuego lo primero que revisas es:

- a) Duración
- b) Clasificación
- c) Precio
- d) Trama

13) ¿Consideras que jugar videojuegos es una hobbie o una adicción?

- a) Hobbie
- b) Adicción

14) Prefieres jugar

- a) Solitario
- b) Campaña
- c) En línea

15) ¿Consideras que a través de títulos como Call of duty, Assasins Creed, Age of Empires y God of War puedes aprender historia?

- a) Si
- b) No

16) ¿Qué has aprendido de Call of Duty?

17) ¿Qué has aprendido de Assasins Creed?

18) ¿Qué has aprendido de Age of Empires?

19) ¿Qué has aprendido de God of War?

20) ¿Estos juegos como los has jugado?

- a) en consola
- b) en línea

21) ¿Consideras que has adquirido otras habilidades a través del videojuego?

- a) Si
- b) No

22) Escribe que habilidades consideras que has aprendido videojugando

23) ¿Qué opinas de que se incorporen los videojuegos en la escuela?

24) ¿Qué opinas que se incorporen los videojuegos en la clase de historia?
