

# ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.

What do I Learn with Videogames? A Gamer Meta-Learning Perspective.

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez  
Universidad de Extremadura  
fird@unex.es

Jorge Guerra Antequera  
Universidad de Extremadura  
joguerraa@alumnos.unex.es

## Resumen

El juego ha sido siempre una importante herramienta de educación en toda la cultura humana. Esta consideración ha ido cambiando a lo largo del tiempo y lo ha relegado a un mero objeto de ocio.

Nuestra investigación se centra en la utilización de los videojuegos comerciales como herramienta didáctica. Reflexionando sobre su utilidad dentro del aula, formalizando un aprendizaje existente que está inmersa en estos productos de ocio. Para ello, hemos desarrollado una encuesta que indaga sobre lo que se aprende con los videojuegos, desde la perspectiva del jugador, junto con preguntas de opinión sobre la inclusión de los videojuegos en el aula. La muestra incidental es de 115 sujetos.

Se ha obtenido un listado de aprendizajes que los propios jugadores han manifestado desde su experiencia lúdica. Además de estos aprendizajes se detectan procesos educativos favorecedores de aprendizajes.

La perspectiva de la adquisición de aprendizajes desde el punto de vista del videojugador es una de las aportaciones innovadoras de la investigación, pues hasta ahora sólo se ha reflexionado desde las ideas preconcebidas de los investigadores y las opiniones vertidas en los medios.

## Abstract.

The game has always been an important educational tool in the whole of human culture. This consideration has been changing over time and has been relegated to an object of pleasure.

Our research is based on commercial videogames as a teaching tool. Thinking of their usefulness in the classroom formalizing existing learning is embedded in these leisure products. We developed a survey and we asked what is learned with video games, from the perspective of the player, along with questions of opinion on the inclusion of video games in the classroom. 115 subjects answered the survey.

We have obtained a list of learning items the players themselves have stated from their playing experience. In addition to these, learning processes that favour educational learning are detected.

The perspective of the acquisition of learning from the point of view of the gamer is one of the innovative contributions of this research, as until now learning has only been reflected from the preconceptions of researchers and the views expressed in the media, which generate of prejudices and negative attitudes towards videogames.

## Palabras Clave

Medios audiovisuales, Juegos de ordenador (videojuegos), Aprendizaje, Innovación pedagógica

## Key words

Audiovisual aid, learning, Computer games (video games), Educational innovation.

## Introducción y antecedentes

El juego ha sido siempre algo intrínseco a la configuración de la sociedad humana y de algunos animales, pues es uno de los métodos de transmisión de aprendizaje más eficaces. Sólo hay que observar a los animales; podemos observar a los leones que enseñan a cazar a sus cachorros con juegos, al que progresivamente van dándoles otra dimensión, pero la raíz de todo ese aprendizaje son los juegos en sí. Con el ser humano pasa lo mismo, el juego empezó por ser un aprendizaje para la vida adulta, para sobrevivir, después tuvo su lugar como rito iniciático o entrenamiento guerrero, en nuestros días ese juego es tan sólo una manera de pasar el tiempo. Hoy en día la forma de jugar ha cambiado, se ha vuelto más abstracta y multifuncional y dependiente de *gadgets* electrónicos como las videoconsolas, los ordenadores, las *tablets*, etc.

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

El docente ha de ser innovador por necesidad, ha de saber utilizar los medios de forma novedosa, orientados a los nuevos campos de conocimiento, cómo sostenemos en otros foros. (Revuelta y Pérez, 2009).

Por ello, los videojuegos son una herramienta que podemos volver a redimensionar como elemento didáctico (Charsky, 2010), y aprovechar el componente lúdico que poseen, así como la reciente masificación, lo que hace de ellos una herramienta versátil y de fácil acceso.

Para facilitar este acceso queremos tener en cuenta los juegos comerciales, y queremos respuestas de usuarios/as reales. Si a un juego se le pone la etiqueta de educativo ya empieza a carecer de atractivo y los niños no se decantarían con un juego de ese sello, además, casi todos los productos con la etiqueta de educativo acaban siendo meramente académicos; por lo tanto, no son juegos en *stricto sensu*, son software académico disfrazado de juego. Sin embargo, sostenemos que el verdadero potencial de los juegos está en cada uno de ellos sin importar el género o la temática.

El videojuego se podría definir como un hiperlenguaje dinámico-proyectivo, es decir, un instrumento que incluye diversos tipos de lenguaje distintos, como son el visual, el sonoro, el literario, gestual... todos ellos encuadrados en un mundo cambiante y dúctil a elección del creador del mismo y de los usuarios, de ahí la parte proyectiva, pues el usuario/a es quien verdaderamente encamina el juego como quiere jugarlo, proyecta su propia personalidad o una personalidad totalmente distinta con matices vinculados con su yo real o totalmente inversos, creando un alter ego irreconocible en el mundo real pero posible en el mundo virtual.

Esa libertad es la que hace que los juegos sean tan atractivos, permite crear y moldear al avatar, personaje o personajes como lo que nos ofrece un incuestionable instrumento candidato a utilizarse como herramienta complementaria para la educación formal en el aula. Aunque el elemento educativo siempre estuvo presente en mayor o menor medida en los videojuegos, ha sido en los últimos años donde se han empezado a interesar por

este factor (Valverde, Revuelta y Fernández, 2010). De esa consigna han nacido los llamados *social games* y el arquetipo de jugador *casual*, generados sin duda por empresas que buscan a los jugadores no “constantes” (Sande, 2009) que, a su vez, necesitan un *plus* dentro del ocio, es decir, buscan un valor añadido en el propio juego además de la propia diversión. (Revuelta, Esnaola y Valverde, 2011) De ahí, que haya videojuegos que sirvan para hacer ejercicio, para aprender idiomas, aprender profesiones, etc. No obstante todo juego tiene un aprendizaje intrínseco, podemos poner un ejemplo muy claro como son los aspectos matemáticos de los juegos de cartas, o la evaluación de estrategia en juegos como *el escondite* o la cooperación entre iguales en multitud de juegos populares. Esto es aplicable de la misma manera a los videojuegos, en los que simplemente se ha diversificado el formato de juego y la vez se ha masificado extendiendo estos componentes de aprendizaje a más niños y niñas.

Hoy en día, sería muy raro hablar de analfabetismo *per se*, pero sí de analfabetismo tecnológico, es lo que ocurre con los videojuegos, en los que los aspectos educativos están detrás de la imagen y la narrativa lúdica (Esnaola, 2006) y sin utilidad de los videojuegos. Como sostiene Gee (2004: 56) “*los videojuegos tienen el potencial para conducir al aprendizaje activo y crítico. De hecho, estoy convencido de que a menudo tienen mucho más potencial que buena parte del aprendizaje que se imparte en la escuela*”. Esta afirmación es un claro ejemplo del cambio de mentalidad que se está produciendo respecto a estos productos. Se empieza a tener en cuenta cómo los elementos de aprendizaje inmersos en el videojuego son necesarios para complementar el aprendizaje formal del aula, y por consiguiente contemplarlo en el currículo pertinente. Conociendo este factor, se puede lograr una clasificación de los contenidos útiles para las materias y aquellos que entran dentro del marco establecido por el currículo oficial. A pesar de que los videojuegos muestran una clasificación basada en la edad y los contenidos para nuestro propósito, ésta es insuficiente para padres y educadores (Esnaola y Revuelta, 2010), pues no aclara los contenidos que son viables para su puesta en marcha en un aula. Por ello, atender a las mentalidades de los videojugadores nos acerca a la comprensión de posibles clasificaciones más acertadas.

La preocupación por el uso de los videojuegos como herramienta didáctica ha quedado patente en el reciente I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE 12) celebrado en L'Alfàs del Pi (Alicante) donde docentes y creadores de videojuegos exponen su visión de los mismos como elemento con posibilidades lúdico-educativas para la adquisición de habilidades y destrezas en el campo educativo, sirviendo de apoyo para las distintas materias y desarrollando las capacidades necesarias para abordar con mayor conocimiento las materias escolares y adaptaciones individuales (Guerra, Revuelta y Pedrera, 2012).

Otro ejemplo, es un reciente estudio de Del Moral (Méndez, 2012). En este estudio se utiliza el juego *Naraba World* como instrumento didáctico para los alumnos. Después de un tiempo de uso puede observarse que los alumnos y alumnas asombrosamente mejoraban sus capacidades lógicas, un notable incremento de la concentración y el aumento del aprendizaje colaborativo.

Estudios como el de Corlis (2010) evalúan el videojuego como herramienta social incidiendo es que cada vez más es un punto de encuentro de diferentes áreas como es la literatura, el arte, la simulación... Además destacan el compromiso de los usuarios/as que han llegado a ser *prosumidores*, puesto que elaboran su propio contenido y lo comparten con la comunidad mediante los llamados *mods*.

Lange (2010) analiza las relaciones e interrelaciones entre usuarios y usuarias de videojuegos online además de la evolución de los mismos y la incorporación de elementos hasta llegar al sistema de juego actual. En este artículo podemos conocer el avance de la casuística social en el contexto del videojugador online y la influencia en la sociedad a lo largo de los años.

También, hay espacio para estudios etnográficos el de Giddings (2008) en el que aborda los videojuegos desde una perspectiva de observante y participante para estudiar las proyecciones de la vida real en los videojuegos y viceversa, fijándose en el mundo real y observando cómo sus hijos establecían conexiones con los videojuegos.

Shaw (2010) aborda el videojuego desde la óptica cultural y social. También explican las perspectivas de jugadores y periodistas sobre los videojuegos, y sus “batallas” respecto al significado de la figura del videojugador y la cultura que le rodea. Como ejemplo se habla de la sociedad coreana donde los jugadores son grandes estrellas mediáticas y hasta tienen un canal de televisión dedicado a un videojuego de alto rendimiento, *Starcraft II: Wings of Liberty*.

Para finalizar con los antecedentes de esta línea de investigación, también tendremos en cuenta un reciente estudio de investigadores finlandeses Kallio, et al. (2010) donde analizan ¿por qué jugamos? y los factores que influyen en el mismo juego, como la motivación, los gustos, el juego en equipo o individual, etc. También se analizan los modelos de jugador y las distintas perspectivas de juego bajo estos modelos, así como las variables implicadas en estos mismos, y como finalmente inciden en la conducta social y cultural.

## Objetivos

Este artículo pretende ofrecer una primera aproximación a la visión de los usuarios y usuarias de los videojuegos como marco de reflexión en la adquisición de niveles de competencia dentro de lo que son los aprendizajes y capacidades básicas. Es decir, la idea es conocer qué creen que aprenden los usuarios y usuarias, qué pueden aportar los videojuegos a la educación dentro y fuera de las aulas, y si es posible integrarlos como instrumento didáctico y de reflexión dentro del ambiente educativo formal. A su vez, cómo es su utilidad en el aprendizaje familiar y su cohesión con los miembros de la misma como instrumentos de aprendizaje cooperativo, analizando qué géneros son o no, los más adecuados para este aprendizaje.

También, analizamos los matices positivos o negativos de los videojuegos sobre los niños y niñas usuarios de estas herramientas, y el conocimiento de los padres y las madres sobre las clasificaciones correspondientes al contenido y la edad.

Los objetivos de la investigación son varios, aquí mostramos una parte de los mismos, aquellos que configuran la esencia de lo expuestos anteriormente, de tal manera que presentan las líneas que delimitan nuestro estudio de cara a conseguir unas conclusiones sólidas.

### **(1) Elaborar una lista de conocimientos que los videojugadores pueden adquirir al jugar con videojuegos.**

Consistirá en la creación de un catálogo de aprendizajes que clasificaremos en niveles de competencia por áreas curriculares.

## **(2) Clasificar los géneros de videojuegos más eficientes para el aprendizaje en el aula desde la perspectiva del videojugador.**

Ofrecemos un listado de los géneros más adecuados para los videojugadores y que servirían de complemento en el currículo de las distintas materias.

## **(3) Determinar que conocimientos resultan útiles, didácticamente, para el aprendizaje de competencias básicas.**

Tras determinar los aspectos aportados por los videojugadores, seleccionar bajo unos criterios cuáles de ellos son verdaderamente útiles.

### **Metodología**

La investigación puede encuadrarse dentro del *paradigma interpretativo*, pues necesitamos de una cercanía entre investigador y sujetos de investigación para que afloren aquellas ideas que necesitamos. A su vez, el método seleccionado ha sido el *estudio exploratorio* que nos permite iniciar una investigación no tratada suficientemente hasta el momento, nos ofrece una panorámica general y nos abre nuevas vías de conocimiento del tema a investigar. Este método se encuentra entre los *métodos descriptivos*. El método descriptivo consiste en determinar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. (Morales, 2010, p. 5)

El objetivo de la investigación descriptiva es conocer el hecho a través de la **descripción** del mismo en su contexto, esta investigación pregunta a los videojugadores.

El investigador recoge los datos en base al planteamiento de la hipótesis de trabajo y los objetivos, después se exponen y analizan los resultados para extraer la esencia, lo que interesa al investigador. (Morales, 2010, p. 7).

### **Población y muestra**

Se ha mencionado anteriormente, que una de las características más innovadoras es la población de interés para este estudio, los videojugadores/as. La muestra incidental ha sido de 115 personas de diferentes nacionalidades obtenida a través de la difusión de un cuestionario *online*.

Nuestra encuesta es semiestructurada pues tiene un listado de preguntas abiertas para todos y cada uno de los participantes. Como en esta encuesta los sujetos son personas voluntarias, debemos alentar a la participación incidiendo sobre la importancia del estudio. Esto ha sido así, gracias a la difusión de la misma a través de gestores de redes sociales.

La técnica de este estudio es un instrumento de encuesta validado por los expertos del Grupo ALFAS (Ambientes Lúdicos Favorecedores de AprendizajeS) confeccionado para que los videojugadores/as aporten los aspectos educativos que crean que los videojuegos pueden aportar a la educación dentro y fuera del aula.

**VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE**

Esta es una encuesta elaborada para recabar información sobre el binomio videojuegos y educación. Se trata de una investigación sobre qué aprendemos con los videojuegos. Es totalmente anónima. Le agradecemos su colaboración. \*Obligatorio

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

1. ¿Es hombre o mujer? \*

Hombre

Mujer

2. ¿Qué edad tiene? \*

3. ¿Cuál es su ocupación? \*

3.1. ¿Cuál es su nacionalidad? \*

3.2. ¿Cuál es su provincia o comunidad? \*

4. ¿Es usuario de videojuegos? \*

SI

NO

*Imagen 1. Captura de pantalla de la encuesta on-line cuyo acceso es <http://bit.ly/KlwsDb>*

Para su elaboración, hemos de evitar lo que proponen Cohen y Manion (1985:105-107): a) preguntas tendenciosas que induzcan una sola respuesta; b) preguntas demasiado cultas; c) preguntas complejas; d) preguntas negativas; e) preguntas irritantes. .

Las preguntas de la encuesta podemos dividir las en diferentes secciones:

- 1) **Datos de identificación:** donde el individuo se clasifica según su sexo, edad, ocupación, lugar de residencia, nacionalidad\*, su conocimiento básico del mundo de los videojuegos etc.
- 2) **Aprendizaje y videojuegos:** en esta sección abordamos ya directamente al encuestado con preguntas relativas al posible aprendizaje, o no aprendizaje del individuo con los videojuegos, así como los aportes personales.
- 3) **Videojuegos y familia:** para este apartado quisimos contar con la opinión de la familia sobre el uso de los videojuegos.
- 4) **Videojuegos en el aula:** Valoraremos las respuesta de los encuestados/as sobre los conocimientos que pueden desarrollar los educandos mediante los videojuegos.
- 5) **Videojuegos y género:** en esta parte analizaremos la visión de los personajes de los videojuegos desde las perspectivas de ambos géneros.
- 6) **Otros aspectos relacionados con los videojuegos:** son cuestiones encaminadas a conocer el grado de conocimiento de los encuestados sobre aspectos menos conocidos de los videojuegos.
- 7) **Observaciones y sugerencias:** Para finalizar, una sección que ayude al investigador a mejorar su experiencia con respecto a este instrumento y al objeto de estudio.

El procedimiento de presentación sigue la **técnica del embudo**, es decir, desde las preguntas generales hasta las específicas.

Nuestra investigación sigue los siguientes criterios cualitativos de análisis, como son la reflexión personal, el análisis crítico y la comparación.

**Reflexión personal:** Forma parte del proceso anterior, es la observación minuciosa y la posterior elaboración y síntesis de los datos.

**Análisis crítico:** observar los resultados y establecer unas conclusiones críticamente.

**La contrastación y la comparación:** el comparar el objeto de estudio con fenómenos parecidos o totalmente distantes.

La validez de constructo ha sido realizada por el Grupo *Alfás (Ambientes Lúdicos Favorecedores de AprendizajeS)* mediante la técnica de validación interjueces y dota, por la especialidad en el tema de los miembros del grupo, de validez interna al estudio.

Descripción

Hola os invito a una pequeña encuesta para un trabajo de investigación. Si sois tan amables de dedirle tan sólo 2 minutos de vuestro tiempo me sería de gran ayuda. Muchas gracias

Aquí os dejo el link de la encuesta [bit.ly/w5dhck](http://bit.ly/w5dhck)

Jorge Guerra Antequera ha compartido un enlace. 9 de marzo

Encuesta sobre #Videojuegos y #Educación <http://t.co/yVkWwC0e> ¡¡Participa!! Universidad de Extremadura. Muchas gracias. #UNEX @unex @CVUEX

VIDEJUEGOS Y APRENDIZAJE t.co

Me gusta · Comentar · Compartir 1

jorge guerra antequera @joguerraa 9 de mar

Encuesta sobre #Videojuegos y #Educación [bit.ly/w5dhck](http://bit.ly/w5dhck) ¡¡Participa!! Universidad de Extremadura. Muchas gracias. #UNEX @unex @CVUEX

Francisco Revuelta ha compartido un enlace. 9 de marzo

Entramos en la últimas semanas para contestar a la Encuesta #Videojuegos #Educación <http://t.co/yVkWwC0e> Difundir gracias

VIDEJUEGOS Y APRENDIZAJE t.co

Responder · Borrar · Favorito

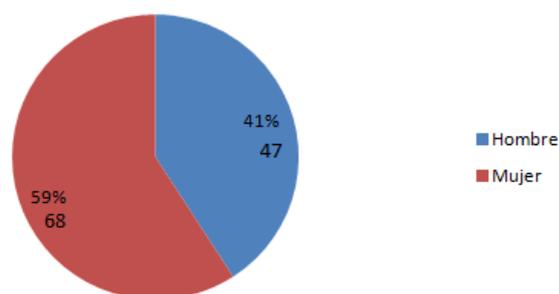
Imagen 2. Capturas de pantalla pertenecientes a las redes sociales utilizadas. Tuenti, Facebook y Twitter.

## Resultados

- Descripción de la muestra.

Se han obtenido 115 respuestas, 47 hombres y 68 mujeres de edades comprendidas entre 8 y 47 años, de los cuáles son usuarios/as habituales de videojuegos 39 personas en 33%, ocasionalmente juegan 56, o sea el 48%, y no son usuarios/as 20 personas, el 17% restante.

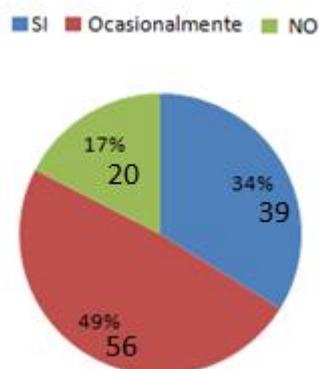
### Sexo de los/as participantes



*Gráfico 1. Diagrama de sectores de la muestra por género.*

Estos hombres y mujeres tienen edades comprendidas entre los 8 a los 50 años y alto rango de edad para analizar donde la variación es alta y se mostrarán ópticas muy distintas. Las ocupaciones de la mayoría de los encuestados/as es la de estudiante y la de docente.

### ¿Es usuario/a de videojuegos?



*Gráfico 2. Diagrama de sectores de usuarios de videojuegos.*

Las personas no usuarias de videojuegos (17%) aportan curiosos e interesantes rasgos de utilidad para los videojuegos como: autocontrol, autonomía coordinación, desarrollo de habilidades, concentración, gestión de recursos, etc. Podemos observar que casi todos los elementos de utilidad pedagógica tienen que ver con autonomía o destrezas útiles para la individualidad, no se habla de contenidos sólo de destrezas y/o habilidades. Por lo que es posible que, inconscientemente, veamos ese aprendizaje y el desarrollo que produce en las personas, aunque no se reconozca como tal. Los padres y madres deben ser las primeras personas que conozcan qué son los videojuegos y sus utilidades, deberían utilizarlos para comprender mejor el contexto de los hijos, o al menos deberían leer sobre ellos para conocer desde diferentes perspectivas las posibilidades de los videojuegos dejando atrás prejuicios y mitología social.

A través de la encuesta se puede observar que la mayoría de usuarios/as (89%) conocieron los videojuegos a muy temprana edad, en etapa infantil. Lo que demuestra la integración tan positiva y masificada que tienen estos productos.

Cada vez se empieza antes a jugar con videojuegos, de hecho hay un mercado para videojuegos centrados en niños y niñas de hasta 3 años para los que el contenido es

confeccionado por desarrolladores, pedagogos, psicólogos, etc. Siendo éste un pequeño pero claro rasgo distintivo de que las cosas están cambiando y que, hoy por hoy, los videojuegos son una apuesta segura para diferentes facetas, como la motivación, el aprendizaje de contenidos, la interrelación de conceptos, etc.

- Valoración de los géneros preferentes de los videojuegos

Los géneros de preferencia varían intensamente, como podemos observar en la tabla insertada a continuación priman los pertenecientes al género de aventuras (61%) y estrategia (49%), en menor medida los *casual games* (9%) y los de plataformas (21%). El género de aventuras es el género más prolífico, pues incluye gran parte del catálogo de juegos destinados a niños y niñas de hasta 12 años (gráficas 6 y 7), sobre todo en las consolas cuyos títulos manifiestan una temática más “inocente” como pueden ser *Wii o NintendoDS* ambas de la marca nipona Nintendo. El género de estrategia es quizás el que esté más ligado al aprendizaje y menos desprestigiado, pues los juegos insignia de este género, *Age of Empires, Civilization, Total War o Imperium...*, son juegos históricos que contienen hechos reales y datos sobre la temática y el contexto en el que acontecen, además de legiones de jugadores fieles curtidos durante años de juego, estos suelen ser considerados juegos con gran dificultad y que necesitan el control de muchos aspectos para conseguir ganar.



Los usuarios/as pueden seleccionar múltiples respuestas, por lo que los porcentajes pueden superar el total de 100%

Gráfico 3. Gráfico de barras sobre géneros más usados por los videojugadores.

A éstos les siguen de cerca el educativo (30%) y el género acción (40%), el primero de ellos es el que tanto éxito tiene en las consolas portátiles con títulos como *Brain Training, Naraba World, Buzz...* son juegos destinados a un público con un espectro de edad altísimo y va desde los más pequeños a los más mayores, son juegos didácticos que explotan un aprendizaje con actividades y retos constantes. El segundo género, la acción, es el género superventas, son los juegos con más visibilidad dentro de la industria y los que más beneficios generan, están confeccionados para un público adulto debido a sus escenas violentas y a sus duros y potentes argumentos. Suelen suscitar polémica por la violencia que pueden contener, aunque no es muy distinta a la de un simple telediario o la de una película de *primetime* televisivo. Estos juegos cada vez son

más cinematográficos por lo que su realismo incide en la percepción de las escenas y al ser la cara más visible de la industria del videojuego el perjuicio aumenta extrapolando la situación a todos los videojuegos. Varios ejemplos de estos juegos pueden ser: *Max Payne*, *Gears of War*, *Call of Duty saga*.

En el peldaño medio tenemos a los videojuegos de rol (31%), deportivos (30%), simulación (27%) y conducción (25%). Los juegos de rol requieren mucha dedicación pues multitud de factores son los que se han de ser tenidos en cuenta, así como la progresión del personaje o grupo de personajes a los que controlemos. Estos juegos ayudan en gran medida a la motivación pues recompensan actos bondadosos y castigan los que así no lo fueran. Permiten mejorar la sociabilidad del jugador y hacerle conocer universos fantásticos llenos de vida y valores éticos y morales, pues esto es la espina dorsal de estos juegos, la dicotomía entre las decisiones del jugador y las que componen al personaje, las decisiones no son ni buenas ni malas simplemente son decisiones que a la larga llevarán al personaje por un camino o por otro. Los juegos de este tipo son *The elder scrolls V: Skyrim*, *Final Fantasy saga*, *Diablo saga*. El género deportivo es uno de los que más fieles concentra, y es de gran utilidad para trabajar el juego en equipo y los elementos de motivación, sobre todo en la percepción de metas comunes, enseñar las reglas de diferentes deportes y simular ejercicios para llevarlos a cabo después. Grandes ejemplos de estos títulos son: *NBA 2k12*, *Fifa saga* o *kinect sports*. Los juegos de simulación también tienen cabida en la estantería del jugador, de hecho uno de los juegos más famosos es de este género, *Los Sims*. Este juego es una perfecta demostración de un juego para todos los públicos, que enseña y educa, y que no es nada violento, es un juego que muestra la vida de unas personas que el jugador tratará de dirigir; este título nos ayuda a aumentar la concentración, la motivación, la multigestión, la autonomía personal, la simulación de situaciones reales y toma de decisiones ante conflictos.

Otros títulos de interés pueden ser: *Sim City saga*, *Trópico saga* o *Microsoft Flight Simulator saga*. Terminando con el bloque medio tenemos el género de conducción que puede referirse a la conducción deportiva o arcade. En el primero de los casos estaríamos hablando más de un juego del tipo simulación, por el realismo de las características y contexto en el que el juego se desarrolla, y en el segundo tipo, el arcade, podemos hablar de conducción divertida donde los movimientos no son tan precisos, ni influye la climatología u otros efectos predeterminado para ello. Se busca la diversión pura y dura. Este tipo de juegos ayuda a la coordinación y la percepción espacial, así como elemento motivador. Ayuda también a la concentración, la autonomía personal y a la multigestión de recursos. Títulos de importancia en este género son: *F1 saga*, *Need for Speed saga* o *Cars saga*.

El último bloque contiene los juegos de plataformas (21%), MMORPG (22%) y casual (9%). Entendemos como plataformas aquel tipo de juegos basados en recoger objetos y recorrer mundos inmensos con un argumento sencillo, normalmente dirigidos a un público joven. Muchos han sido los juegos de plataformas que han marcado épocas doradas de los videojuegos como *Crash Bandicoot*, *Spyro the dragon*, *Sonic the hedgehog* o el rey indiscutible de los videojuegos *Super Mario*. Estos superventas son los preferidos de los niños y niñas, y un valor indiscutible para el entretenimiento, la motivación, la autonomía y el desarrollo de determinadas competencias psicomotrices. (Gros, 1998)

Los MMORPG son mundos multijugadores masivos *online* persistentes, un género muy prolífico encaminado en su mayoría al *free2play* (es decir son gratuitos, a excepción de mejoras de pago). Son juegos en los que la personalización y la proyección del individuo marcan la historia el jugador/a puesto que se empieza de esta forma, en ellos el mundo está abierto a cualquier interacción con el entorno o con otros personajes ya sean jugadores o *NPC's* (*no playable characters*- personajes no jugables) por lo que son una importante baza para la socialización entre individuos y la colaboración para metas comunes, puesto que este tipo de juegos necesita de ella para poder avanzar. La motivación y autonomía frente al entorno y otros jugadores son una importante baza cuando se juega a estos juegos. El mayor exponente de este género es *World of Warcraft* y, recientemente, *Star Wars: The old republic*, el primero tiene más de 11 millones de usuarios y el segundo con 2 millones; ambos son de pago y, por ello, sus ganancias son millonarias. Sin envidiar, por ejemplo, a *Runes of Magic* o *Drakensang online* que son gratuitos y ofrecen un servicio de micropagos, aunque su calidad es equiparable a cualquiera de los anteriores citados.

Por último, está el género de videojuegos más reciente, el casual, son los juegos destinados al videojugador/a que destina poco tiempo a los videojuegos y no quiere una inmersión excesiva en ellos tan sólo quiere pasar el rato y divertirse. Claros ejemplos los podemos encontrar en *Wii* o en *Xbox* con *Kinect*; como *wii fit plus*, *wii party* en *Wii* y *Kinect adventures* o *Kinect StarWars* en *Xbox 360*.

Con esta valoración nos hacemos una idea de las preferencias de los videojugadores y obtenemos el punto de partida de lo que se les solicita a los encuestados. Por otro lado, cumplimos con la primera parte del objetivo sobre la clasificación de los géneros.

- Videojugadores en la red y aspectos educativos de los videojuegos.

También podemos comprobar como la gran mayoría de los encuestados/as tienen acceso a internet, concretamente el 93%. Y casi la mitad juega en internet (49%) lo que le aporta también una serie de aprendizajes sobre todo de corte socializador, empático y cooperativo. Los videojuegos en internet son muy diversos, van desde los comerciales que pueden jugarse en servidores de la empresa distribuidora a juegos de navegados como los juegos sociales de *Facebook* como *Farmville*, un reciente estudio hace referencia al aprendizaje en dicho tipo de juegos, donde las posibilidades son ilimitadas destacando el aprendizaje informal, la comunicación social, y la colaboración entre usuarios/as. (Revuelta, Esnaola & Valverde, 2011)



Grafico 4. Diagrama de sectores de usuarios de videojuego on-line.

Los resultados de esta encuesta muestran que los videojugadores/as ven una dimensión de carácter educativo en los videojuegos, acentuándose los aprendizajes más relevantes en: *motivación, aprendizajes significativos, desarrollo multidisciplinar, adquisición de contenidos de múltiples campos, gestión de recursos, coordinación, capacidad de abstracción, empatía, competitividad, cooperación...* todos ellos resumen los aprendizajes que los encuestados/as les sugiere un videojuego cuando lo utilizan, por lo que podemos decir que confirmamos la hipótesis del aprendizaje en los videojuegos.

A continuación, se abordará desde una óptica más específica dirigida a la posible inclusión en el aula por parte de maestros y profesores, destacando los géneros más útiles para los encuestados/a, así como los diferentes aspectos y perspectivas sobre los videojuegos como elemento didáctico-lúdico.

- Listado de aprendizajes desde el punto de vista de los videojugadores.

Intentando cumplir con nuestro primer objetivo, ofrecemos un listado de aprendizajes y procesos favorecedores del aprendizaje con videojuegos que desde el punto de vista de los videojugadores son relevantes para la educación formal.

Las aportaciones de los encuestados/as de la **inclusión en las aulas** de los videojuegos son muy variadas e interesantes pues exploran los videojuegos llevándolos a una perspectiva distinta, como es la educativa, de estos comentarios podemos extraer los siguientes resultados:

- **Elemento motivador y favorecedor del rendimiento.**

Los videojuegos provocan una sensación motivadora en el niño que le empuja a seguir interesado/a en el acto de jugar, gracias a ello podemos conseguir aprendizajes significativos e incrementar el rendimiento y la predisposición de los alumnos/as independientemente de los contenidos tratados en el videojuego.

- **Aprovechamiento del binomio lúdico-educativo.**

Tratando de aprovechar el impulso de la herramienta como lúdica podemos incidir en los elementos de corte didáctico y en sus posibles aplicaciones en la educación formal. Ya mencionamos los autores y las perspectivas de aprendizaje con videojuegos. Este es un paso más para reflexionar sobre su acercamiento al aula.

– **Adquisición de habilidades y/o destrezas para la resolución de problemas.**

La simulación de situaciones y el aprendizaje de habilidades y/o destrezas a través de los videojuegos comerciales supone un aprendizaje no formal aplicable a situaciones de la vida diaria y por tanto de utilidad para los alumnos como nuevos ciudadanos.

– **Socialización y cooperación.**

Los videojuegos cada vez implementan más contenido multijugador, ya sea cooperativo o competitivo, no obstante ambos fomentan la comunicación entre los videojugadores/as y en los casos de cooperación ayudan a coordinar las acciones del grupo. Las cualificaciones profesionales y el mercado laboral estipulan como competencia preferente el trabajo en grupo.

– **Aumento de la concentración.**

Está demostrado que los videojuegos al dotar de múltiples estímulos al videojugador hacen que éste entre en un estado de concentración, que ayuda al control del mismo. Trabajar con ese estado para la vida diaria y las tareas escolares sería de gran ayuda.

– **Autonomía personal.**

La resolución de problemas y el planteamiento de situaciones ayudan a toma de decisiones por parte del videojugador/a lo que crea una personalidad y una autonomía basada en lo construido por la personalidad del mismo/a. Esto crea una sensación de autonomía y automotivación que beneficia notablemente al niño/a.

– **Cercanía maestro/a-alumno/a.**

Los videojuegos como nexo de unión entre docentes y discentes es un planteamiento novedoso e innovador pues el alumno lleva a su terreno al maestro y no al revés. Se crea un vínculo mayor y se acercan figuras.

– **Una herramienta “multitarea” y “multiárea”.**

Trabajar con videojuegos nos permitiría tratar contenidos desde ópticas infinitas, es tener contenidos en vivo y en directo controlados por los propios alumnos/as, se crearía un aprendizaje multidisciplinar y significativo. Además de su compatibilidad con todas las áreas curriculares del sistema educativo.

– **Capacidad de interacción.**

La capacidad del alumnado de interactuar con el contenido es limitada hoy en día, no se puede hablar con el libro, en cambio con un videojuego podemos aprender de personajes virtuales inspirados en personajes reales, es la capacidad de tocar asimilar y vivir el aprendizaje.

– **Asimilación e interconexión de contenidos.**

Asimilación de contenidos mucho más fácil y productiva, se viven situaciones se aprende de esas situaciones. Y los contenidos aprendidos se interconectan con otras áreas pues la inmediatez del videojuego permite también la inclusión de material de otras áreas. Por ejemplo tratando historia con *Age of Empires* un niño/a puede aprender

quiénes fueron los griegos, cuáles fueron sus principales aportaciones, qué zona geográfica habitaban, cuándo vivieron su época de esplendor, etc.

– **Desarrollo de valores.**

En el videojuego también podemos enseñar que está bien y qué está mal, así como los valores básicos de nuestra sociedad. Para ello podemos utilizar los *godgames*, los juegos donde el jugador toma el poder de un dios omnipresente y omnipotente que dirige las vidas de su creación, qué mejor que aprender qué es el bien, y el mal de la mano de algo que permite el libre albedrío. Los juegos que podríamos usar son: *From Dust*, *Populous* y *Black and White*

– **Simulación de situaciones.**

Los videojuegos permiten vivir el aprendizaje por lo que podemos enseñarles en situaciones reales, como por ejemplo: comprar en un supermercado, localizar algún edificio en una ciudad, conocer el relieve de una zona, aprender lenguas extranjeras...

– **Mejora en la toma de decisiones.**

Como los videojuegos pueden simular situaciones depende del videojugador la decisión en sí y recae en sus hombros la decisión y las consecuencias derivadas de la misma. Por lo que los videojuegos pueden enseñar qué decisiones son las más adecuadas a según qué contexto.

– **Feedbacks inmediatos.**

Los videojuegos también aportan algo importantísimo para la educación, y eso son los *feedbacks*, es decir la recompensa o castigo por las conductas llevadas a cabo. Se premian las buenas acciones y se refuerza con *feedbacks* constructivos las que no están en la línea de trabajo.

Se ha querido también conocer la visión de los videojuegos a modo de elemento de aprendizaje bajo la óptica de varios elementos, destacando los videojugadores/as como aportación de experiencia en primera persona, pero sin desligarnos del ámbito del aprendizaje por lo que se cuenta también con la visión de aquellos padres y madres de la muestra y su opinión sobre el posible aprendizaje de los niños/as con los videojuegos. Donde cabe destacar los siguientes aprendizajes sugeridos:

– **Autocontrol.** (*Competencia de autonomía e iniciativa personal*)

El autocontrol es muy importante en la vida social y académica de la persona, y con los videojuegos podemos aprenderlo con el simple mecanismo del muerte y prueba, es decir al morir el personaje se deduce que no es la forma correcta de pasar el nivel por lo que se prueba de otra forma, disminuyendo el nivel de frustración y aprendiendo a manejar situaciones.

– **Habilidades psicomotrices.** (*Competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico*)

Con los videojuegos podemos aumentar habilidades como los reflejos o las habilidades de percepción que son muy importantes para el desarrollo de la persona.

– **Toma de decisiones.** (*Competencia de autonomía e iniciativa personal*)

Como se ha mencionado antes la capacidad de los videojuegos para rehacer o revivir situaciones permite corregir errores, y enseña a valorar situaciones antes de actuar.

– **Gestión de recursos.** (*Competencia para aprender a aprender*)

La gestión de recursos y parámetros es un aprendizaje eficaz que ayuda a la comprensión y asimilación de conceptos por parte del niño/a de una manera fácil, divertida y significativa.

– **Aprendizaje de contenidos multidisciplinar.** (*Todas las competencias*)

La capacidad de los videojuegos de contener todo tipo de temática hace de ellos una herramienta multiárea pues en un mismo juego podemos encontrar contenido de varias disciplinas con el que se puede trabajar.

Se preguntó también qué conocimientos les gustaría que sus hijos/as aprendiesen con los videojuegos y, éstos, coinciden con los que los videojugadores/as:

– **Valores morales y sociales.** (*Competencia emocional*)

Como hemos mencionado anteriormente la adquisición de valores es un punto importante para la educación e integración social e individuo.

– **Resolución de problemas.** (*Todas las competencias*)

La resolución de problemas ya sea de situaciones cotidianas o de materias concretas que puede ejercitarse con videojuegos.

– **Responsabilidad.** (*Competencia Emocional y Competencia Social y ciudadana*)

Los juegos de simulación pueden enseñar valores uno de ellos muy importante para el paso a la madurez es la responsabilidad. Un claro ejemplo para ello es el juego *Nintendogs*, en el que el niño/a ha de cuidar una mascota virtual.

– **Gestión de recursos.** (*Todas las competencias*)

La gestión de recursos puede explotarse fácilmente en la clase pues ayuda a la concentración del niño/a.

– **Autonomía.** (*Competencia de autonomía e iniciativa personal*)

Se enseña al niño/a a valerse por sí mismo afrontando situaciones cotidianas, fácilmente experimentables con videojuegos de carácter social.

– **Sociabilización.** (*Competencia de autonomía e iniciativa personal*)

Podemos “tejer” una red de comunicación a través de los juegos sociales como *Mundo Gaturro* o *Naraba World* especialmente creados para la interacción y la cooperación, utilizando el hilo conductor del factor social.

– **Simulación.** (*Competencia de autonomía e iniciativa personal*)

Simulación de situaciones, adquisición de destrezas, valoración de hechos históricos... muchos aspectos pueden estudiarse bajo esta premisa y los videojuegos son la clave para ello.

– **Contenidos multidisciplinares.** (*Todas las competencias*)

La atemporalidad del juego y la no necesidad de mucho espacio físico para su desarrollo hacen de ellos una ventana abierta al mundo, y es esa ventana la que contiene multitud de aprendizajes transversales escondidos en cada acción del videojugador/a, aprovecharlo y utilizarlo en el aprendizaje formal es la premisa buscada.

Para finalizar el bloque de análisis de videojuegos y familia, se les propone a los padres y madres una lista de aportaciones de los videojuegos en su inclusión en el aula:

– **Aprendizaje bidireccional.**

El auge de la *web 2.0* convierte a profesores y alumnos en consumidores y productores por lo que ambas figuras se benefician mutuamente de los materiales que se generan. Y en el campo de los videojuegos los alumnos/as ganan la partida al maestro/a.

– **Motivación.**

Motivación como rasgo representativo del videojuego y la educación, aprender jugando motiva y consigue aprendizajes significativos.

– **Aprendizaje significativo.**

Es mejor vivir el aprendizaje, experimentar el contenido, otorgarle un significado y contextualizarlo; eso se puede conseguir con los videojuegos.

– **Desarrollo de la socialización.**

El desarrollo de elementos sociales en los videojuegos hace que en estos sea imprescindible el rasgo social para avanzar y su utilización en clase como didáctica de lenguaje o de estudio de lenguas foráneas hace de ello una potentísima herramienta de trabajo escolar.

– **Concentración.**

La estimulación de los sentidos que logran los videojuegos hace que la concentración aumente y con ello el rendimiento escolar.

– **Mejora del razonamiento deductivo.**

La toma de decisiones y las líneas de diálogos interconexas con argumentos hacen que el videojugador/a esté tejiendo constantemente la red argumental y elaborando decisiones para la progresión de su avatar.

– **Aumento de la creatividad y la imaginación.**

La estimulación conseguida por los videojuegos no tiene parangón porque conjuga lo mejor de la literatura, la belleza del arte, el dinamismo del cine y aún así deja espacio para elegir el camino a tomar.

– **Autonomía personal.**

Lograr ser uno/a mismo proyectando la personalidad en el avatar y saberse posible de lograr metas es un aprendizaje muy necesario para el autoestima y la motivación del niño/a para su día a día.

– **Trabajo en equipo.**

El aprendizaje colaborativo y cooperativo en la actualidad es un importante elemento social que podemos fomentar a través de los videojuegos.

– **Coordinación.**

La coordinación de los distintos factores así como la gestión de parámetros es un elemento que ayuda a la concentración del alumno, destreza que podemos aumentar y mejorar con videojuegos, sobre todo del género estrategia.

– **Aprendizaje multidisciplinar y asimilación de contenidos.**

La transversalidad de contenidos y la posibilidad multiárea de los videojuegos eliminan los límites de las materias estableciendo simplemente aprendizajes conectados que pueden asimilarse fácilmente porque son significativos, pues se decide qué aprender, cómo aprenderlo y cuándo aprenderlo.

– **Aumento de la psicomotricidad.**

Está demostrado que los videojuegos son un gran herramienta para aumentar y mejorar muchos aspectos psicomotrices.

La gran mayoría de los encuestados/as se muestran totalmente de acuerdo (88%) en jugar con sus hijos/as, hermanos/as, primos/as... si el profesor lo recomienda como estrategia para afianzar ciertos conocimientos y como complemento a la acción educativa realizada en el aula de educación formal.

A la luz de estos resultados se ha de hablar sobre los rasgos negativos que los videojuegos aportan desde la óptica de los encuestados/as, como pueden ser: adicción, aislamiento, fomento de la agresividad, sedentarismo... aunque la mayoría coincide que el problema está en la falta de control, ya sea de horas de juego o del contenido como ya se ha mencionado.

Algunos/as encuestados (20%) señalan que los videojuegos carecen de utilidad para el aprendizaje pues son violentos y adictivos. Esto refleja nuevamente el prejuicio social existente sobre el carácter violento de los videojuegos. Efectivamente, existe en el mercado un número relevante de videojuegos para mayores de 18 años centrados en acciones violentas. No obstante, es un porcentaje de representación baja (18% según *adese*). Pero es de alta representación en el imaginario colectivo social influido por la publicidad en los medios.

Para finalizar con el objetivo segundo de clasificar los géneros más adecuados para el aula, se pregunto explícitamente a los sujetos por ello. Los géneros que mejor se adaptarían en el aula según los encuestados/as son los siguientes:

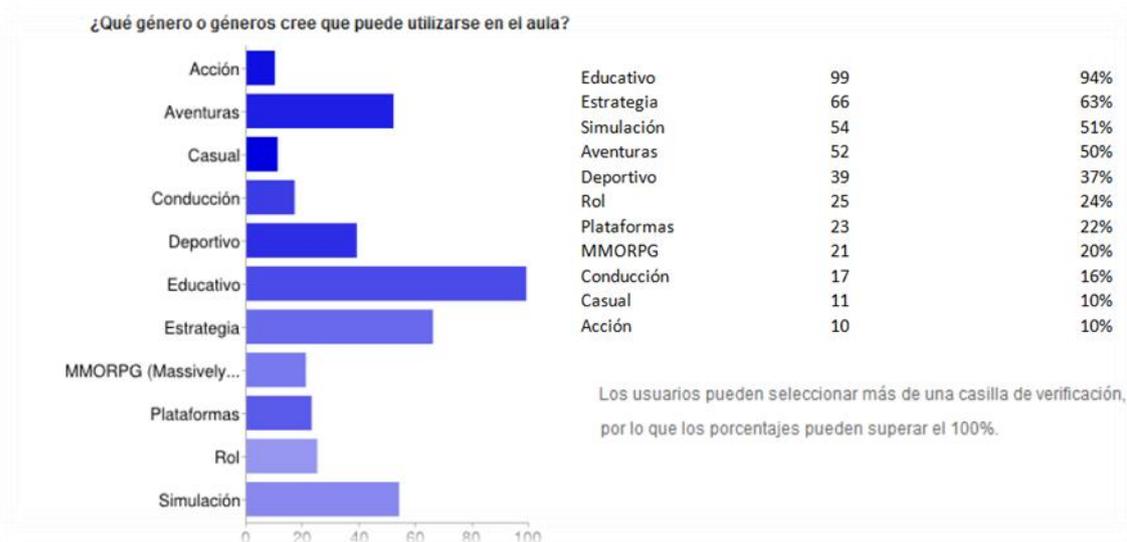


Gráfico 5. Diagrama de barras de géneros de videojuegos aplicables al aula según los encuestados.

Como cabe esperar (gráfica 4) el género más adecuado según la opinión de los encuestados/as es el educativo (94%), seguido de la estrategia (63%) y la simulación (51%). El menos adecuado es el género de acción seguido por el casual.

En el primer bloque destaca el género educativo, no obstante es la decisión lógica cuando se pregunta por el binomio videojuegos y aprendizaje, la obviedad y el “prejuicio” encamina el resultado y lo limita sistemáticamente a contenidos elaborados específicamente para ser eso, contenidos interactivos, alejados de la visión del videojuego en sentido estricto. El género de la estrategia, el género veterano que inspiró en parte éste y muchos proyectos que enlazan la investigación y la educación, sirviéndose de grandes resultados y de su aplicación actual en colegios, institutos y universidades. La simulación posee una gran utilidad para explicar situaciones cotidianas y afianzar conocimientos. El género de las aventuras de las que se habló anteriormente como un género muy seguido y de utilidad elevada por su masificación y la capacidad de llegar a cualquier edad, englobando contenido muy variado y necesario para complementar muchos aspectos educativos actuales. El primer bloque de los juegos con mayor porcentaje de utilidad en el sistema educativo lo cierra el género deportivo de gran utilidad para la comprensión de reglas y cooperación entre los videojugadores.

El bloque medio lo componen los géneros de rol (24%), plataformas (22%) y MMORPG (20%). El rol como género es una importante estrategia sobre todo para la ayuda de toma de decisiones, la concentración y la automotivación pues estos juegos en el aula servirían para valorar situaciones y decidir qué opciones son las correctas. El género plataformas puede ser también de gran utilidad en la escuela porque es un género para todas las edades, con curvas de aprendizaje altas y de gran utilidad para estimular aprendizajes cognitivo, motivación así como conocimientos transversales básicos como conteo matemático, agrupaciones, leyes físicas básicas, etc. Finalizando el bloque medio están los MMORPG que son de mucha utilidad en la escuela si los utilizásemos como herramienta colaborativa y puesta en común para obtener un propósito para un mismo fin. La motivación también depende de este factor de colaboración.

El último bloque lo componen los géneros de conducción (16%), casual (10%) y acción (10%). El primero de este bloque puede ayudarnos como complemento educativo para

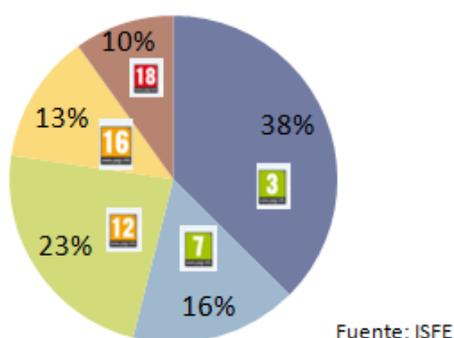
aprender las normas de tráfico, la percepción espacial, la orientación... El género casual puede ofrecer gran utilidad en las asignaturas de educación física, música e inglés debido a su inmediatez y a la sencillez de los contenidos, puesto que la mayoría requieren movimientos para su control también podemos jugar con el idioma para identificar elementos y así cruzar contenidos.

Finalizando, se encuentra el género acción (10%) menos apropiado para la clase debido a su contenido violento, pero no hay que menospreciar la inclusión de contenido de calidad. Veamos el ejemplo de *Assassins Creed*, con él podemos conocer las ciudades de Damasco, Acre o Jerusalén en la época de Saladino, o su continuación *Assassins Creed II* donde se puede viajar a la Roma de los Borgia, y ver con total detalle lugares como la catedral de Venecia o el Coliseo, lugares que los niños y niñas sólo están acostumbrados a ver en fotografías de libros. De cualquier género se pueden obtener aprendizajes tan solo se deben dejar atrás los prejuicios, mirar con el ojo crítico y ser objetivos en nuestros juicios de valor.

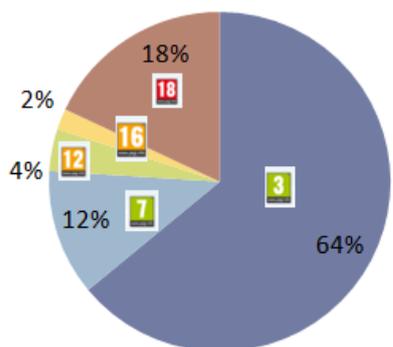
Los videojugadores/as han elegido los géneros más adecuados al ambiente escolar y que pueden traducirse en complementos para el aprendizaje según los criterios propios. Se puede observar que la lista se ha visto condicionada por el elemento educativo.

A continuación, se situarán unas gráficas de los informes ubicados en la página oficial de **aDeSe** (Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Estos datos son proporcionados por diferentes consultoras, y pertenecen a estudios de relación entre las edades de clasificación PEGI y su relación con las ventas así como una muestra de relación de los 50 videojuegos más vendidos y la relación con la edad a la que están destinados:

#### Del total de títulos lanzados en 2011



En 2011 el **38%** de los juegos lanzados al mercado fueron clasificados por el signo **3**. Sólo el 10% fue para mayores de 18 años

**De los 50 más vendidos en 2011**

En 2011 el **64%** de los 50 juegos más vendidos en España fueron clasificados por el signo 3.  
El 18% fue para mayores de 18 años

Fuente: ISFE

Gráficas 6 y 7. Fuente aDeSe.

De este estudio se puede recoger que aunque los videojuegos más populares o de más visibilidad mediática son los juegos para mayores de 18 años estos no engloban el total de ellos. Son los juegos con contenido para todos los públicos los que dominan el mercado holgadamente cuadruplicando las ventas de los videojuegos de clasificación +18. Hay que señalar que en este informe no se contemplan las plataformas de descargas digitales por lo que se pierde una importante parte del mercado, concretamente el 12% del mercado actual. *Micromanía* (2012. n.º 208, p. 17)

El conocimiento o desconocimiento del código de regulación de edades y contenidos PEGI (*Pan European Game Information*) y el ESRB (*Entertainment System Rating Board*) es una pregunta de vital interés pues muestra qué personas lo conocen y qué personas saben utilizarlo, lo que permite enseñar a consumir videojuegos de forma segura y responsable.

Otro sistema de clasificaciones de edades y contenidos es el sistema CERO (*Computer Entertainment Rating Organization*) pero no se ha tenido en cuenta por la escasa relevancia para la muestra.

### ¿Conoce las clasificaciones PEGI o ESRB?

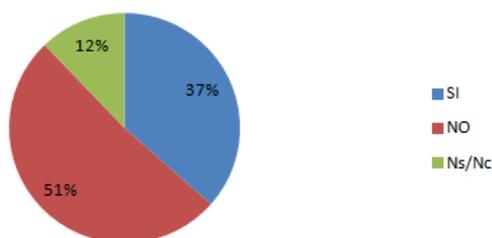


Gráfico 8. Diagrama de sectores sobre el grado de conocimiento de clasificaciones de videojuegos.

Se puede observar que más de la mitad de las respuestas son negativas (58%), esto nos dice que este sistema debería ser más conocido para la regularización de los videojuegos apropiados para cada edad. El desconocimiento del sistema es un fallo en sí, puesto que debería tener suma importancia, ya que los niños y niñas dedican a los videojuegos mucho tiempo y su influencia es más que notable por lo que saber elegir videojuegos para los niños y niñas es también una responsabilidad de los padres y la advertencia del

código de regulación de edades y contenidos debería estar más visible en las tiendas o a disposición del cliente que las solicite. Las páginas webs de ambos sistemas de clasificación ofrecen un amplio abanico de posibilidades e información sobre dichos sistemas, así como recomendaciones de compra según edad y la leyenda para aprender a leer las etiquetas de contenido.



Imagen 3. Clasificaciones PEGI Y ESRB respectivamente.

( <http://www.pegi.info/es/index/> y <http://www.esrb.org/index-js.jsp>)

	Sin restricciones		Amor		Sexo	
	Mayores de 12 años		Violencia		Delincuencia	
	Mayores de 15 años		Referencias a alcohol y tabaco		Drogas	
	Mayores de 17 años		Miedo		Apuestas	
	Mayores de 18 años		Lenguaje explícito			

Imagen 4. Clasificaciones CERO el sistema japonés. ( <http://www.cero.gr.jp/> )

En referencia a si este sistema es eficaz o no los usuarios/as sostienen que es acertado aunque la última barrera es la persona misma pues es la que debe saber qué contenidos son los adecuados a qué edad. Al igual que la ley el desconocimiento no exime de su cumplimiento, es decir no conocer esta clasificación no puede ser excusa para no controlar los contenidos que se consumen en un videojuegos pues es una gran responsabilidad saber gestionar los contenidos adecuados a la edad a la que va dirigida el videojuego.

Respecto a la implicación de los videojuegos con la sociedad se podría decir que ambos caminan juntos pues en las respuestas de los videojugadores/as se puede apreciar cómo

está de evolucionando de objeto de ocio a objeto de utilidad cotidiana, cada vez más cercano a la realidad pero a la vez distante por su posibilidad de expansión y reinención ilimitada donde el fin lo ponen los usuarios/as. Esto ha sido posible gracias a la adaptación que ha habido de los contenidos y los géneros para los diferentes públicos, creando contenidos más elaborados e intensos para un público adulto, contenidos más livianos para jugadores ocasionales y jóvenes, así como juegos de temática blanca para los niños y niñas más pequeños.

Esta industria mueve al año miles de millones, mueve más dinero que el mercado discográfico, el cine y la televisión, juntos; por lo que es un mercado a tener en cuenta no sólo económicamente, sino social y culturalmente.

La integración de los videojuegos es más que evidente a colación de los resultados por ello se planteó preguntar por el estatus de los videojuegos como arte, la mayoría de los encuestados/as apoyan que los videojuegos sean un arte aunque también dicen que falta mucho camino por recorrer.

El reciente premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades ha recaído en el “padre” de los videojuegos modernos, Shigeru Miyamoto creador de *Mario*, *Zelda*, *Pikmin*, etc. Lo que supone un gran impulso para la cultura del videojuego y la cultura en general para tener en cuenta este campo del arte, del conocimiento y de la sociedad en general. Shigeru es famoso por hacer sus juegos para todos y todas con contenidos blancos, sencillos y divertidos que engloban posibilidades infinitas de aprendizaje y capaces de ser aprovechados en muchas dimensiones por la educación formal. Muy alejados de contenidos violentos o argumentos enrevesados típicos de una película del género *Noir*. Es un observador de lo cotidiano y simplemente lo adorna y lo plasma en forma de videojuego, pero siempre buscando algo que tenga una utilidad patente, algo que no desmerezca jugar con un videojuego.

### Discusión y conclusiones

A modo de conclusión, podemos decir que los videojuegos representa un porcentaje pequeño, aunque en crecimiento del aprendizaje no formal cotidiano capaz de hacerse un hueco en las aulas de las escuelas. Cuando comprendamos la importancia de estos aprendizajes para los niños y niñas que utilizan los videojuegos para jugar entenderemos la importancia de los mismos. La sociedad cada vez conoce y quiere conocer mejor los videojuegos porque son herramientas que están distribuidas a gran escala y que tienen una repercusión mediática equiparable a la música, el cine y la televisión juntos. ¿Por qué no tener en cuenta esto y aplicarlo en diferentes ámbitos para incluir los videojuegos en la sociedad no sólo como herramienta lúdica sino como algo importante algo equiparable a un libro, que tenga el mismo significado culturalmente?

La perspectiva de videojugadores, es clara, argumentan que son capaces de aprender a través del videojuego como hemos podido confirmar. Los contenidos es lo que más les cuesta explicitar, no obstante han quedado delineadas las líneas de actuación. Desde el punto de vista de la evaluación por competencias básicas podemos decir que, por un lado, están los contenidos de **gestión del proceso de aprendizaje** (meta-aprendizaje), desde la motivación hasta la toma de decisiones. Por otro lado, la **gestión del conocimiento**, poniendo de relieve que aprenden con los demás y para los demás pues ponen de manifiesto capacidades de trabajo en equipo.

Hemos analizado los géneros que tienen mayor calado entre los videojugadores, ofreciendo la situación social del momento, destacando los prejuicios sociales existentes y las repercusiones de algunos de ellos sobre el mundo educativo. Igualmente, hemos ofrecido la tendencia de respuesta de los videojugadores cuando intentamos relacionar el binomio conceptual lúdico-educativo, la tendencia es a la respuesta deseable no a la que realmente le conceden valor. La respuesta está mediatizada por los medios como hemos mencionado y argumentado con los datos de los estudios de empresa.

Finalmente, hemos puesto sobre la mesa el desconocimiento “real” familiar y educativo de las clasificaciones de las organizaciones que las llevan a cabo. Todavía aún, pocos son los que disfrutan de esta información realizando un consumo razonado de este tipo de productos culturales.

Aún queda mucho por desgranar y analizar desde esta perspectiva pues los siguientes pasos como prospectiva de este estudio es el contacto directo, el análisis pormenorizado de los aprendizajes de los videojuegos para posteriormente crear catálogos que faciliten el acercamiento al aula, las estrategias específicas más adecuadas y su integración como recurso didáctico.

Fin de redacción del artículo: 21 de junio de 2012.

Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. (2012): ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia. Número 33*. 15 de octubre de 2012. Consultado el [dd/mm/aaaa] en <http://www.um.es/ead/red/33/>

## Bibliografía

- Corliss, J. (2010). Introduction: The Social Science Study of Video Games. *Games and Culture*, 6 (1), 3–16.
- Charsky, D. (2010). From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics. *Games and Culture*, 5(2), 177–198.
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la organización del conocimiento : ¿qué nos enseñan los videojuegos?* (1ª ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Alfagrama Ediciones.
- Esnaola, G. A., & Revuelta, F. I. (2010). Videojuegos y aprendizaje: formación profesorado en entornos inmersivos Herramientas colaborativas y desarrollo de contenidos. Actas del X Encuentro Internacional Virtual Educa Argentina 2009. Recuperado a partir de [www.virtualeduca.info/ponencias2009/418/VIDEOJUEGOS%2520Y%2520APRENDIZAJE.doc](http://www.virtualeduca.info/ponencias2009/418/VIDEOJUEGOS%2520Y%2520APRENDIZAJE.doc)
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe.

- Gros, B. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Guerra, J., Revuelta, F. I. & Rodríguez, I. (2012). Propuesta de intervención educativa con videojuegos en el TDAH. *I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. L'Alfas del Pi (Alicante).
- Giddings, S. (2008). Events and Collusions: A Glossary for the Microethnography of Video Game Play. *Games and Culture*, 4 (2), 144–157.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Kallio, K. P., Mayra, F., & Kaipainen, K. (2010). At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture*, 6(4), 327–353.
- Lange, P. G. (2010). Learning Real-Life Lessons From Online Games. *Games and Culture*, 6 (1), 17–37.
- Méndez, E. (2012, abril 27). Del Moral: «Los videojuegos aceleran el aprendizaje y mejoran la concentración». La Nueva España.es. Recuperado a partir de <http://www.lne.es/asturama/2012/04/27/moral-videojuegos-aceleran-aprendizaje-mejoran-concentracion/1233764.html>
- Revuelta, F. I., Esnaola, G. A., & Valverde, J. (2011). Modelos 1 a 1 para el aprendizaje colaborativo: videojuegos en redes sociales. *XIX Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa* (Universidad de Sevilla., pp. 138–150). Sevilla. Recuperado a partir de [congreso.us.es/jute2011/.../00509ddc2a6d10c5173cc4695652e774.doc](http://congreso.us.es/jute2011/.../00509ddc2a6d10c5173cc4695652e774.doc)
- Revuelta, F. I. y Pérez, L. (2009). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Barcelona: UOC.
- Revuelta, F.I., Sánchez, M. C., & Esnaola, G. A. (2006). Investigando videojuegos: Recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 216, 61–64.
- Revuelta, F. I. (2004). Los juegos-web y el ocio electrónico, un nuevo reto para la pedagogía del ocio. *Primeras Noticias. Comunicación y Pedagogía*, 199, 51–57.
- Sande, C. (2009). *The Social Network Game Boom*. Recuperado enero 21, 2012, a partir de [http://www.gamasutra.com/view/feature/4009/the\\_social\\_network\\_game\\_boom.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4009/the_social_network_game_boom.php)
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture*, 5(4), 403–424. doi:10.1177/1555412009360414
- Valverde, J., Revuelta, F. I., & Fernández, M. R. (2010). Centro básico de producción y experimentación en contenidos digitales en la Universidad de Extremadura:

formación a través de los «serious games». En J. Peirats Chacón (Ed.), *Actas de las XVII Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa*. Valencia.

### **Nota de contexto de la investigación.**

La presente investigación se centra en el trabajo para la elaboración del Trabajo Fin de Máster del Máster Universitario de Iniciación a la Investigación en el campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas en la especialidad de Ciencias de la Educación impartido en la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura en el Campus de Cáceres. Investigación dirigida por el Dr. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez y cuyo masterando es Jorge Guerra Antequera. Trabajo incluido en las líneas de investigación del Grupo Nodo-Educativo que dirige el Dr. Jesús Valverde Berrocoso.