



TRABAJO FINAL DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

LA IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Alumno: Teo Arruti Bernadet

Tutora: Carme Molet Chicot

29/05/20

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi tutora Carme Molet Chicot, por haber confiado en mí, por haberme facilitado documentos y recursos que, han sido clave para la realización de este trabajo. Además, darle las gracias también por haberme dejado autonomía a la hora de la realización del mismo.

Debo también agradecer a mis amigos y amigas. Estas personas que han estado ahí en todo momento, aguantando mis quejas, bromas y chistes, brindándome momentos felices que, no se pueden olvidar.

Por último, reconocer que todo esto no habría podido ser posible sin el apoyo de mi madre y mi padre, por lo que, gracias.

Non gogoa, han zangoa

RESUMEN

Este trabajo explora si la utilización de videojuegos puede tener beneficios o no en la educación primaria, de cara a delimitar la importancia de su uso en las escuelas actuales. Para la búsqueda de información se han utilizado las palabras clave VIDEOJUEGOS (and) EDUCACIÓN (and) EFECTOS (or) INFLUENCIA en la base de datos multidisciplinar “*Catàleg Col·lectiu de les Universitats de Catalunya*” (CCUC).

Por último, destacar la importancia de que las escuelas se abran a esta realidad, concluyendo que se trata de un gran cambio cultural, del cual se puede sacar fruto creando aprendizajes significativos, constructivos y críticos, en vez de dejar que los niños y las niñas jueguen por su cuenta sin desarrollar la capacidad crítica.

Palabras clave

Videojuegos; educación; capacidad crítica; aprendizaje significativo

RESUM

Aquest treball explora si la utilització dels videojocs poden tenir beneficis o no en l'educació primària, de cara a delimitar la importància del seu ús a les escoles actuals. Per a la cerca d'informació s'han utilitzat les paraules clau VIDEOJUEGOS (and) EDUCACIÓN (and) EFECTOS (or) INFLUENCIA en la base de dades multidisciplinària “*Catàleg Col·lectiu dels Universitats de Catalunya*” (CCUC).

Finalment, destacar la importància que les escoles s'obrin a aquesta realitat, conclouent que es tracta d'un gran canvi cultural, del qual es pot treure fruit creant aprenentatges significatius, constructius i crítics, en comptes de deixar que els nens i les nenes juguin pel seu compte sense desenvolupar la capacitat crítica.

Paraules clau

Videojocs; educació; capacitat crítica; aprenentatge significatiu

ABSTRACT

This paper explores whether or not the use of video games can have benefits in primary education, in order to delimit the importance of their use in today's schools. The key words VIDEOGAMES (and) EDUCATION (and) EFFECTS (or) INFLUENCE in the multidisciplinary database "*Catàleg Col·lectiu de les Universitats de Catalunya*" (CCUC) have been used to search for information.

It is essential that schools open up to this reality, as it entails a great cultural change, which can lead to meaningful, constructive and critical learning, instead of letting children play on their own which can lack the development of critical capacities.

Keywords

Video games; education; critical thinking; meaningful learning

ÍNDICE

1) INTRODUCCIÓN	8
2) FINALIDAD	10
3) METODOLOGÍA.....	10
4) CULTURA VISUAL Y VIDEOJUEGOS	11
4.1) La Cultura Visual.....	11
4.2) Los videojuegos.....	12
4.3) ¿Son perjudiciales los videojuegos?.....	15
4.4) Género y videojuegos	21
5) VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN	26
5.1) Educación y tecnologías educativas.....	26
5.2) Educar con videojuegos	30
5.3) Educar sobre los videojuegos.....	42
6) CONCLUSIONES	52
7) REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Actividad Fase 2. Comprender y analizar. Publicidad de videojuegos.

Investigación desde la práctica:

Guía didácticos para el análisis de los videojuegos. Pág. 49. 46

Figura 2: Actividad Fase 3. Interpretar y valorar. Frente a frente.

Investigación desde la práctica: Guía didácticos para el análisis de los

videojuegos. Pág. 84. 47

ÍNDICE DE CUADROS SINÓPTICOS

Cuadro sinóptico 1: Adaptado de clasificación de los videojuegos en relación a las características comunes y categorías. Fuente: J. A. Estallo, en Etxeberria (2000).	13
Cuadro sinóptico 2: Clasificación de horas por semana de usuarios americanos. Fuente: J. B. Funk, en Etxeberria (2000).	14
Cuadro sinóptico 3: Clasificación de modalidad de juego en relación a la edad y el género. Fuente: J. A. Estallo, en Etxeberria (2000).	14
Cuadro sinóptico 4: Preferencias de diferentes chicos y chicas de 9 colegios de educación primaria. Fuente: B. Gross Salvat, en Etxeberria (2000).	21
Cuadro sinóptico 5: Clasificación en tres categorías en relación a su tiempo de juego y género. Fuente: J. A. Estallo, en Etxeberria (2000).	22

1) INTRODUCCIÓN

Como alumno que ha cursado un doble grado de Educación Primaria y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, he visto diferentes formas de abordar las clases y a hacer frente a la vida en sí.

Desde las clases de INEF, en las asignaturas específicas sobre el bienestar y la salud, se le da una mayor importancia a aquello que es saludable o no, a la actividad física como método de mantenernos activos, mientras que, desde las clases de educación primaria, se prioriza el ámbito social. Se trata de un doble grado que se imparte en facultades diferentes, cuyos contenidos no siempre están relacionados.

Respecto al tema de los videojuegos, pocas veces han aparecido como contenido en las clases y, por lo demás, han sido abordados de manera diferente en ambas facultades, para la promoción y prescripción de la actividad física y del deporte, y para la práctica del entrenamiento físico en el mundo del rendimiento. En este sentido hemos visto diferentes aplicaciones de smartphones que ayudan a recitar lo que se debe hacer, muestran resultados y nos facilitan la práctica de un test (por ejemplo) para después trabajar los diferentes déficits. Por otro lado, en la Facultad de Educación, estudiamos un videojuego que tuvimos la oportunidad de probar, fue el de "HAPPY 8-12", en la asignatura "Familia y Escuela". Un videojuego creado por el "Departament d'Ensenyament" con la colaboración del "Grup de Recerca en Orientación Psicopedagógica", la "Universitat de Barcelona" y la "Universitat de Lleida", que se ofrece como parte de un programa educativo. Este videojuego tiene como objetivo el prevenir el acoso escolar, disminuir la ansiedad y mejorar el rendimiento cognitivo, además de la ayuda para la resolución de conflictos. Los alumnos y las alumnas que juegan, deben hacer uso de la inteligencia emocional, para poder resolver las situaciones propuestas. Se trata de un recurso muy útil, educativo y pedagógico, en el cual, se simula una jornada escolar aparentemente ordinaria, teniendo el control de un personaje. A medida que la jornada avanzaba, también surgen problemas comunes, como si de nuestro día a día se tratara. El videojuego nos muestra una serie de pasos que ayudan a

la resolución de conflictos que van ocurriendo a lo largo del día, con la esperanza de que, en nuestra vida cotidiana, seamos capaces de afrontar de esta forma los problemas.

Al margen de estos usos educativos, nos encontramos que, en muchas ocasiones, desde una perspectiva moralista, los videojuegos han sido marcados como algo negativo para la educación de la infancia. Pero lo cierto es que en la actualidad los videojuegos son una realidad y, además, como explica García (2006), en apenas treinta años se han hecho grandes cambios. Hoy en día, casi la mitad de la población es usuaria de los videojuegos, en la Unión Europea, uno de cada cuatro individuos juega regularmente a estas consolas.

Tal y como expone Díaz (2011), el mercado de los videojuegos ha ido creciendo de forma vertiginosa, según recoge el informe publicado en 2009 por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) (<http://www.adese.es>), ya en el año 2008 los videojuegos englobaban el 57% de los ingresos del total del ocio audiovisual nacional, situándose por encima de otros mercados como el cine, la música o las películas de video. Aunque este dato es relevante, no es el único que se plantea a la hora de señalar el valor que pueden tener los videojuegos y juegos digitales en la educación formal. En el artículo de Belli & López (2008), se explica, así mismo, las diferentes experiencias y emociones que se sienten al jugar, y sobre todo, destaca también su transformación, pasando de un básico juego contra la máquina (en aquel entonces toda una innovación) a la cantidad de videojuegos que hay hoy en día en las que la variedad arrasa, pudiéndose jugar con amigos y amigas, en formato multijugador en una misma consola, contra la propia consola o con otros usuarios del mundo, conectados al mismo tiempo.

Los efectos que tiene jugar a las videoconsolas, han dado lugar a interesantes debates educativos. González (2010) explica que los efectos negativos han ido surgiendo en paralelo a la evolución de los videojuegos en línea, donde se juega con diferentes usuarios. Por otro lado, también destaca que el juego en línea favorece el carácter integrador, siendo una herramienta de socialización. Lo cierto es que existen muchos aspectos que se han de tener en cuenta, y siempre hay que mirar el contexto en el que se sitúan para poder estipular criterios de valor educativo y de aprendizaje.

Como estamos viendo, se trata de un tema actual, y muy necesario, dadas sus implicaciones educativas, es por esta razón que en este TFG nos hemos propuesto profundizar en esta temática. Para ello se he realizado un trabajo de revisión crítica y actualización teórica acerca de los videojuegos, buscando las ventajas y desventajas que conlleva el uso de estos en la sociedad, y viendo la importancia de los mismos desde la Cultura Visual.

2) FINALIDAD

Este trabajo aborda diferentes teorías e investigaciones, para poder valorar el uso de las videoconsolas y videojuegos en la educación.

Para ello, vamos a tratar de responder las siguientes preguntas:

- ¿Son los videojuegos relevantes para la Educación Primaria?
- ¿Por qué es importante que las escuelas se abran a esta realidad?

3) METODOLOGÍA

Este es un trabajo de tipo revisión crítica y actualización teórica, en el que se analizan algunas fuentes bibliográficas, pudiendo profundizar en los estudios realizados y comprender opiniones diferentes en relación al tema.

La metodología de trabajo, se ha basado en utilizar la base de datos multidisciplinar “*Catàleg Col·lectiu de les Universitats de Catalunya*” (CCUC), teniendo en cuenta su criterio de selección, limitando el número de artículos, y así poder explicar el procedimiento de búsqueda de los mismos. Para ello, las palabras clave que se han utilizado son las siguientes, junto a estos operadores booleanos:

VIDEOJUEGOS (and) EDUCACIÓN (and) EFECTOS (or) INFLUENCIA

Tras realizar la búsqueda, 48 fueron los resultados obtenidos, encontrándose libros y artículos de diferentes investigaciones. Ahora bien, de todos estos resultados, hay parte que están encriptados, codificados o simplemente bloqueados para usuarios no autorizados, por lo que no se han podido revisar todos. Además de los resultados que sí

se han podido examinar, se han utilizado otras referencias bibliográficas relacionadas con la cultura visual y los videojuegos.

4) CULTURA VISUAL Y VIDEOJUEGOS

4.1) La Cultura Visual

En la sociedad contemporánea en la que vivimos, las imágenes y sus formas nos rodean continuamente, y, cada vez más sin salir de casa. Las nuevas tecnologías son las herramientas claves para la difusión de las mismas. Las imágenes son el punto de partida, entorno a ellas aprendemos, nos relacionamos y orientamos nuestras actuaciones personales y colectivas. Actualmente, se puede considerar que la ficción es la realidad cotidiana, visto que los nuevos medios y las tecnologías modifican definitivamente nuestras formas de ser, de comportarnos y de estar en el mundo. Mediante estas tecnologías podemos asumir una diversidad de personajes para representar, y mostrarnos al resto. Las formas en la que la cultura se manifiesta, las creaciones artísticas y los productos estéticos que circulan y se dispersan en diferentes formas, restringen las preferencias de los individuos en referencia a las decisiones, opciones y gustos (Miranda, 2010).

Como bien dice Hernández (2002), las imágenes muestran las representaciones del mundo y del ser humano, con las que te sientes identificado. A partir de aquí, propone que las escuelas deben educar en la cultura visual, incluyendo las nuevas formas de visualizar lo humano como una parte muy importante de la educación. Así mismo Miranda, F. (2010) expone que educar desde el marco de la cultura visual ayuda a dar forma y sentido a los saberes, significados y construcciones simbólicas que representan el mundo para distintas personas y colectivos, de una manera inclusiva, a partir de reconocer la importancia de las maneras de mirar y de los lugares desde los que se mira.

Unas miradas que según Abril Curto (2010), están orientadas y restringidas, cosa que se puede ver en el equilibrio de "*mirada pública*" y "*miramiento privado*" que rige la economía de la visibilidad burguesa. Con ello, se está dando una paralización, un colapso del pensamiento. La televisión, en la acción política contemporánea, explota claramente

las fotos e imágenes, ya que estamos actualmente en una época de baja credibilidad de las palabras y pocas señales de sinceridad, familiaridad cultural y honestidad.

Como dice Feuerbach (2019) sin duda nuestro tiempo prefiere la imagen a la cosa misma, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser... Vivimos en una sociedad en la que las imágenes son claves culturales, ya que disponen de una eficacia simbólica con más poder que el propio discurso hablado (Curto, 2010).

4.2) Los videojuegos

Los videojuegos, forman parte de nuestra cultura visual actual, se trata de uno de los artefactos culturales contemporáneos más singulares y complejos. Desde el punto de vista de Sanchez Corterón (2012), debemos ser capaces de reconocer y analizar el videojuego como dispositivo cultural y artístico. Son nuevos dispositivos culturales, productos contemporáneos que abarcan grandes dimensiones culturales y artísticas, y forman parte de la espectacularización del mercado.

Bernaus (2014) explica que los videojuegos han cogido forma en nuestra sociedad, siendo actualmente un producto de ocio con gran impacto en la variedad heterogénea de público. Desde el primer videojuego comercial de entretenimiento que sacaron en 1972 (Belli & López, 2008), los videojuegos y videoconsolas evolucionado mucho.

LeBlanc habla sobre los juegos, tratando-los como diseños con lenguaje lógico computacional, pero a la vez. con requerimiento de comprensión emocional de los diseños de juego (LeBlanc 2004b, pp. 36-41).

El diseñador de videojuegos Ruchard Rouse (Rouse, Ogden et al., 2005) expone las investigaciones realizadas sobre lo que los jugadores buscan cuando comienzan un juego, siendo esta su categorización:

- 1- Desafío
- 2- Socialización
- 3- Experiencias dinámicas
- 4- Éxito
- 5- Experiencia emocional
- 6- Exploración

7- Fantasía

8- Interacción

En cuanto al mercado de los videojuegos, Estallo (1995) nos asegura de que hay continuos cambios, aunque hay que tener en cuenta varias características comunes. De esta forma clasifica los videojuegos en varias categorías:

TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS	MODALIDADES
ARCADE	<ul style="list-style-type: none"> - Ritmo rápido de juego - Tiempo de reacción mínimo - Atención focalizada - Componente estratégico secundario 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataformas - Laberintos - Deportivos - Dispara y olvida
SIMULADORES	<ul style="list-style-type: none"> - Baja influencia del tiempo de reacción - Estrategias complejas y cambiantes - Conocimientos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentales - Situacionales - Deportivos
ESTRATEGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Se adopta una identidad específica - Solo se conoce el objetivo final del juego - Desarrollo mediante órdenes y objetos 	<ul style="list-style-type: none"> - Aventuras gráficas - Juegos de rol - Juegos de guerra

¹*Cuadro sinóptico 1: Adaptado de clasificación de los videojuegos en relación a las características comunes y categorías. Fuente: J. A. Estallo, en Etxeberria (2000).*

Las revistas especializadas diferencian estas grandes categorías, aunque también hay que tener en cuenta que hay grandes variedades (Etxeberria, 2000). Por ello, distribuyen los juegos en cuanto a ciertos parámetros, como por ejemplo el tipo de consola, tipo de juego, el nivel de dificultad...

En cuanto al tipo de jugadores de videoconsolas, es preciso comentar que es muy difícil especificar qué sujetos juegan constantemente, ya que las modas avanzan, cada persona tiene sus propias preferencias y sus diferentes costumbres. Además, hay que tener en cuenta que cada videojuego afecta de forma diferente a cada usuario o usuaria, se debe contemplar las diferentes campañas que se realizan, los avances del tiempo, la temática o todo tipo de variables que complican el hecho de establecer un prototipo de jugador de videoconsola permanente (Etxeberria, 2000).

¹ * Etxeberria (2000), publicación digital s/n.

Un tema en constante estudio es el tiempo que invierten los usuarios en los videojuegos, para saber las posibles repercusiones que esto puede tener en la vida diaria y en los estudios. Etxeberria (2000) explica que, gracias a las diferentes encuestas y contabilizaciones que se han ido haciendo hasta el momento, se sabe que, de año en año, las horas de juego frente a la pantalla que pasan los niños, las niñas y los adolescentes va en aumento. Un estudio realizado por Funk (1993) ofrece una clasificación de las horas por semana que juegan los usuarios en la sociedad americana.

Horas/Semana	1 – 2 horas	3 – 6 horas	Más de 6 horas	Nada
Chicos	36%	29%	23%	12%
Chicas	42%	15%	6%	37%

*Cuadro sinóptico 2: Clasificación de horas por semana de usuarios americanos.
Fuente: J. B. Funk, en Etxeberria (2000).*

Respecto a la frecuencia de juego, se sabe que son los jóvenes quienes tienen mayor costumbre a jugar; a diferencia de los adultos, quienes van disminuyendo su afición (Etxeberria, 2000).

Para analizar las diferentes modalidades de juego, es importante tener en cuenta el punto de vista social del juego (si juegan solos o acompañados). Saber también que, una de las críticas más frecuentes de los videojuegos se basa en que estorban la sociabilidad, y por ello, es pertinente analizar la manera de juego.

Una vez más, Estallo (1995) ofrece la clasificación de la modalidad de juego, teniendo en cuenta la edad y el género de los usuarios.

	Juegan solos 30%	Juegan acompañados 70%
Adolescentes	35	65
Jóvenes	30	70
Adultos	26	74
Chicos	34	66
Chicas	27	73

*Cuadro sinóptico 3: Clasificación de modalidad de juego en relación a la edad y el género.
Fuente: J. A. Estallo, en Etxeberria (2000).*

Como se puede ver en los resultados, muchos de los usuarios realizan esta práctica acompañados (70% de los estudiados), aunque gran parte lo hace de forma solitaria (30%). También comentar que, los chicos más jóvenes son los tipos de usuarios que más juegan de forma solitaria.

4.3) ¿Son perjudiciales los videojuegos?

En la sociedad en la que vivimos, aspectos tales como la competición, el sexismo, el consumismo, la violencia, la velocidad... son muy frecuentes. Por ello, muchos de los comportamientos que se dan en los videojuegos son aquellos que, en la sociedad, tienen gran peso y valor. Y es que, hoy en día, los niños y niñas, se han acostumbrado a aprender y a socializarse con los estereotipos mediáticos.

Un tema muy interesante a tener en cuenta es el porqué del éxito de los videojuegos. Sabemos perfectamente que hay algo que interesa y atrae a los usuarios. Por eso, Etxeberria (2000) explica que hay que contemplar el efecto que la sociedad tiene en los videojuegos, y no solamente los de estos en la sociedad. La afinidad que existe entre los valores sociales y las actitudes y comportamientos que se relacionan directamente con los videojuegos. Etxeberria señala también que no cabe hablar solamente de efectos negativos. Desde la perspectiva del aprendizaje, los videojuegos desempeñan algunos de los requisitos que las enseñanzas eficaces contemplan, poniendo en punto de mira los actuales sistemas educativos.

Es muy interesante comparar las actividades de los videojuegos con otro tipo de actividades típicas de aula del colegio o de casa. Y es que, el uso de recursos para la motivación de conducta es mucho mayor hacia los videojuegos. Lo cierto es que en la escuela y en hogar, las tareas que se realizan no suelen ser lúdicas de por sí, por lo que no crea gran satisfacción, además de que no existe un conocimiento exacto de los fines a conseguir, tampoco reconocimientos por los logros obtenidos... Los videojuegos en cambio, sí que promueven estos aspectos, de forma que, la actividad es programada desarrollándose de forma progresiva. En la mayoría de las ocasiones, las tareas que se realizan en el colegio o en el hogar suelen ser rutinarias, sin ofrecer demasiados estímulos, y en el caso de que los ofrezcan, siendo estos mucho menos intensos que en los videojuegos, donde aparecen gran cantidad de sonidos, colores, luces y opciones. En



el hogar, pocas veces se tiene una recompensa, y en ocasiones, lo que se tienen son castigos. A diferencia de ello, el videojuego nos enseña cómo se juega, marcando los límites de las posibilidades, adecuando la dificultad a nuestro nivel, marcándonos los niveles conseguidos, ayudándonos a progresar, manipulando nuevos controles, recompensándonos por nuestro avance, logrando diferentes récords... De aquí viene la gran motivación que crean los videojuegos, y es que, como Etxeberria (2000) dice, nos da la oportunidad de sentirnos héroes y heroínas, y, en algunos casos de identificarnos como héroes reconocidos socialmente.

Otra problemática que se plantea es si el uso excesivo de los videojuegos trae consigo la enfermedad relacionada con la adicción incontrolada por el juego. Ciertamente, muchos son los aspectos negativos que forman parte de algo conjunto entre la sociedad y los videojuegos, ya que, vivimos en una sociedad adictiva y violenta, violencia en la televisión, violencia en el cine... En cuanto al tratamiento sexista y racista del sexo y del erotismo, decir que, se da mucho este uso del sexo para lograr objetivos comerciales y, a partir de aquí, aparece la gran repercusión en los videojuegos. **El consumismo**, también es un apartado importante en los videojuegos, y es que, la iniciación en este mundillo, supone comportamientos consumistas, teniendo en cuenta la compra de la propia videoconsola, los videojuegos, accesiones de mejora, cambios de modas, expansiones de juegos...

Uno de los aspectos que más resalta en los videojuegos es la **competitividad**: en nuestra sociedad está presente en todos los lados, como por ejemplo en los comercios rivales, empresas, deportes, familia... En el mundo de los videojuegos, forma un papel fundamental para que el usuario esté enganchado. La velocidad, tiene gran relación con la competitividad. Lo cierto es que, en nuestra sociedad, muchas cosas se miden por la velocidad, como lo que tarda en llegar la comida a domicilio, los coches nuevos con 200 caballos, el corredor más rápido del mundo... A partir de aquí, se puede ver reflejado que, en los videojuegos, hay mucha competitividad en relación a la velocidad, como podemos ver en todo tipo de carreras de vehículo o de hacer algo lo más rápido posible.

Ciertamente, gran parte de los videojuegos están contruidos para desarrollar la competición, que puede ser contra la propia máquina, contra otros usuarios, para

favorecer la superación de uno mismo... Por lo tanto, el videojuego da la oportunidad a los niños y a las niñas de poder competir como uno más, contra los adultos, por ejemplo. Ser capaces de luchar contra sus padres y superarlos, logrando así gran satisfacción. De aquí surgen las ganas de jugar, y la cantidad de repetición jugando muchas horas, consiguiendo de esta forma niveles superiores y auto motivándose.

Específicamente hablando sobre los tipos de juego de rol, denominados MMORPG3 (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), cabe comentar que actualmente son muy conocidos, se tratan de videojuegos de rol multijugador masivo en línea, en el que los personajes tienen diferentes quehaceres para mantenerse a salvo en la realidad virtual. Se trata de un género de videojuego donde participan muchísimos jugadores que interactúan entre sí dentro del mundo virtual, asumiendo diferentes roles para el desarrollo de esta realidad.

Como Bernaus (2014) explica, desde que Internet aparece en nuestras pantallas, **la vida social** de las personas se ha desarrollado, permitiendo de esta forma llevar a cabo diferentes tipos de tareas de carácter económico, social, cultural y político.

Hoy en día, los usuarios se conectan con gran facilidad, y a partir de aquí, comienzan a relacionarse entre sí desde los diferentes canales. Uno de estos canales de los que hablamos, se refiere a las comunidades virtuales. En este tipo de comunidades, formando parte del mundo contemporáneo, las relaciones interpersonales vienen marcadas por el individualismo. El propio juego es capaz de trasladar a los jugadores a la realidad virtual, formando parte de una comunidad ficticia.

Las redes son una parte fundamental de las relaciones sociales de hoy en día, siendo un instrumento social importantísimo. Y también lo son los videojuegos, los cuales están contruidos, con aquellos elementos clásicos del juego junto a trazos sociales, creando la sensación de que el jugador o la jugadora necesita de otras personas para jugar y, a la vez, sentirse útil para el resto. De esta forma, podemos decir que existe un vínculo permanente entre los videojuegos y las redes sociales (Revuelta & Esnaola, 2013).

Vivó & Chover (2004) explican que la vida de los mundos virtuales, son un aspecto muy importante de aquellos que las utilizan, llegando en ocasiones a ser más real que el

propio mundo real. Los videojuegos de este tipo, de realidad virtual, suelen estar basados en mundos fantásticos, en la que, los internautas escogen su avatar, su vestimenta, el gesto de su cara, rasgos... Cada persona se vuelve otro ser dentro del mundo virtual, llegando a tener así una segunda vida (Bernaus, 2014).

Pero, ¿es esto perjudicial?

En este tipo de juegos, los personajes suelen ir evolucionando, mejorando y relacionándose con otros personajes, creando diferentes **comunidades virtuales** y acogiendo diferentes posibles roles para que el mundo virtual funcione de forma correcta. Brown, et al. (1996) explican que este tipo de juegos, no son simplemente lúdicos y de ocio, estos autores defienden que también se da un aprendizaje en ellos. Y es que, a la hora de realizar tareas o actividades de juego, hace falta comunicación, organización y coordinación por parte de todo el grupo (aquel que forman dentro del juego virtual) para poder llevarlas a cabo. Muchas de estas tareas, o comúnmente llamadas misiones, son complicadas de resolver a primera vista, de ahí viene el entrenamiento, la rápida habilidad de juego, saber realizar correctamente las habilidades de juego para superar estos retos que el propio juego marca. Es por esta razón que los jugadores, no tienden a cansarse, y es que siempre hay mejoras que hacer dentro del mundo virtual.

Bernaus (2014), en su trabajo de investigación, en el que realiza encuestas y entrevistas con expertos, concluye que con el tipo de videojuegos de rol en comunidades virtuales se puede aprender mucho. También explica que los videojuegos de este tipo educan, siendo un instrumento perfecto para pensar y reflexionar, aunque, en muchas ocasiones, no se sabe si se hace consciente o inconscientemente.

Pero lo cierto es que una gran cantidad de videojuegos han sido puestos en juicio, han tenido grandes críticas de muchos medios de comunicación, sembrando el pánico por el uso inadecuado de los videojuegos; no obstante, las investigaciones realizadas han podido hacer frente a estos tópicos y prejuicios que vienen a partir de los videojuegos y sus jugadores. Y es que, resulta que no son tan perjudiciales, además de que traen consigo grandes beneficios. Sastre (2000), explica que, en cuanto al rendimiento

académico, sí que es cierto que aquellos jugadores y jugadoras de videojuegos les dedican menos tiempo a las tareas escolares; de todas formas, no se han encontrado diferencias significativas entre las personas que juegan y las personas que no juegan en relación a las asignaturas pendientes de otros años.

Como normal general, los jugadores y jugadoras de videojuegos se sienten más atraídos por las nuevas tecnologías. Existen investigaciones que han demostrado que, el juego del *"Tetris"*, aporta una mejora a los niños y niñas con algún retraso intelectual, puesto que favorece su desarrollo de solución de problemas (Licona Vega, 2002).

A partir de aquí, se ha demostrado que jugar a juegos como *"Resident Evil"* o a *"Silent Hill"* puede resultar muy interesante para el desarrollo de algunas habilidades (aunque es cierto que en estas sagas hay gran violencia). Por otro lado, el jugar a juegos tales como *"Los Sims"* o a *"Pikmin"* son medios para el desarrollo del intelecto de forma divertida, ya que, siempre se aprende algo con el desenvolvimiento del juego. De todas formas, no se está defendiendo que solo se debe jugar a videojuegos, ya que es más que conveniente realizar otras actividades aparte de jugar, como por ejemplo socializarse con amigos, hacer actividad física, leer... No está demostrado que jugar deje a la gente como *"tontitos"*, el videojuego no modifica necesariamente la personalidad de los jugadores, y tampoco se ha demostrado que los aficionados y aficionadas a los videojuegos sean un grupo de personas diferentes a los no jugadores. De hecho, según Estallo (1995), los jugadores y jugadoras de videojuegos tienen mayor nivel de **extroversión** en relación a los no jugadores.

Marqués (2000) explica una de las relaciones que hay entre los videojuegos y la **autoestima**. Lo normal es que, si una persona juega mucho a los videojuegos, comience a controlar el lenguaje específico de sus juegos, comprendiendo el lenguaje específico, sus simbologías, los tecnicismos... Y el hecho de saber de videojuegos o de ser muy hábil en uno de los videojuegos, hace que esta persona sea valorada por sus amigos y amigas jugadores, favoreciendo el aumento de su autoestima, por lo que, podemos decir que el control del dominio de un videojuego, se relaciona con el **estatus** ante el grupo de jugadores y jugadoras.

Estallo et al. (2001), expresan que los usuarios de los videojuegos, como normal general, suelen preferir jugar en grupo o en parejas, reunirse con compañeros y compañeras y tener mayor iniciación social, y es que, en la gran mayoría de juegos, aparece la opción de no jugar en solitario.

Los videojuegos on-line revolucionaron el concepto de los videojuegos tradicionales, puesto que las interacciones entre jugadores aumentaron gran cantidad gracias a las nuevas tecnologías. Se puede destacar el videojuego de *"Super Mario Kart"*, el cual hizo que los amigos y amigas se uniesen para jugar, además de que, también se han visto torneos y campeonatos para diferentes plataformas, como en el *"Pokemon"* o en el conocido videojuego del futbol, *"FIFA"*.

Respecto a **la violencia**, no cabe duda de que hay juegos violentos (*"GTA"*, *"Mortal Kombat"*, *"Carmaggedon"* ...), pero de la misma forma que hay películas violentas para ver en familia. El investigador Bandura (1973), explicó y demostró en su libro que el contenido que aparece en la televisión afecta al comportamiento de niños y niñas. Por lo que, si la televisión no emitiese programas violentos, los niños y niñas serían menos agresivos. De todas formas, se explica que estos comportamientos agresivos que pueden aparecer, solo se dan en determinadas circunstancias, puesto que todo lo que los niños y las niñas ven en la televisión se va categorizando como legítimo o no prohibido. Por ello, la gran importancia para que asimilen o no, esta categorización y tengan conductas agresivas, depende en gran parte de la familia y los compañeros y compañeras. También se debe comentar que, en la televisión, los jugadores y jugadoras son simples espectadores, a diferencia de los videojuegos, donde se asume **un rol mucho más activo**.

Pero, lo cierto es que, en muchas ocasiones, hay muchos videojuegos en los que, lo atractivo no es la violencia, sino lo que realmente gusta es la gran variedad de opciones y acciones que permiten realizar, además de la calidad técnica, donde el atractivo de la violencia queda en un segundo plano. Y es que, aunque autores e investigadores estén de acuerdo en reconocer que hay gran número de determinados videojuegos en los que se muestran actitudes violentas, las investigaciones no muestran evidencias claras sobre

los efectos de estos contenidos violentos en los jugadores de los videojuegos (Estallo et al., 2001).

Marqués (2000), explica que, en los telediarios y en la cultura de las noticias de los periódicos se contemplan muchos más ejemplos de violencia y de comportamientos indeseables e inadecuados socialmente que en los videojuegos, pero, lo peor de todo, es que no se trata de ficción, sino de realidad. Y es que, todo se trata de saber seleccionarlos, al igual que se realiza con las películas y la literatura.

Marqués (2000) también explica que, hay algunos pocos jóvenes que presentan pruebas de **trastornos emocionales** antes de jugar a los videojuegos, por lo que el uso de estos puede ser un problema, ya que pueden llegar a encerrarse de forma enfermiza en el mundo de la ficción de los videojuegos desconectando de las realidades de su entorno, siendo estos los compañeros, la familia, las obligaciones sociales, el cuidado personal... y a partir de aquí sufrir otros trastornos graves de personalidad y conducta, pero, esto solo viene en aquellas personas que ya tienen un problema psicológico previo al uso de los videojuegos.

4.4) Género y videojuegos

En el año 1998, Gros realizó un estudio que analizaba las preferencias de los diferentes chicos y chicas de 7 colegios de educación primaria y estos fueron los resultados:

NIÑOS	NIÑAS
1- PC Fútbol	1- Super Mario
2- Street Figther	2- Sonic
3- Bola de Dragón	3- Tetris
4- Super Mario	4- Street Figther
5- Mortal Kombat	5- El Rey León

*Cuadro sinóptico 4: Preferencias de diferentes chicos y chicas de 9 colegios de educación primaria.
Fuente: B. Gross Salvat, en Etxeberria (2000).*

Esta investigación estableció que hay diferencias entre los chicos y las chicas, ya que los chicos optan más por los juegos violentos, competitivos y deportivos; a diferencia de las chicas, que se sitúan más en juegos menos relacionados con la violencia.

Otro estudio interesante de comentar es el realizado por Estallo (1995) en el que, toma a 278 sujetos en cuenta, teniendo estos sujetos entre 12 y 33 años y siendo 146 mujeres y 132 varones. Dentro de todo, clasifica los sujetos en tres categorías en relación a su tiempo de juego:

“Anecdótico” se refiere a jugar 1 vez al mes aproximadamente. “Regulares” son aquellos usuarios que juegan 3 veces al mes y 1 a la semana. Los jugadores “Habituales”, se refiere a los usuarios que realizan estas prácticas más de una vez al día.

	ANECDÓTICOS	REGULARES	HABITUALES
	58%	23%	19%
CHICOS	36	37	27
CHICAS	78	22	12

*Cuadro sinóptico 5: Clasificación en tres categorías en relación a su tiempo de juego y género.
Fuente: J. A. Estallo, en Etxeberria (2000).*

En los resultados, se puede apreciar que son las mujeres quienes más juegan a los videojuegos de forma anecdótica, y que, son los varones quienes lo hacen de forma regular o habitual.

En la gran mayoría de los estudios en los que, se analiza este aspecto, hay cierta coincidencia, ya que, en cuanto al género, los resultados suelen ser parecidos, determinando que los varones pasan más horas jugando que las mujeres.

En el trabajo de Fernández, C. (2009) se habla de la representación de género en los videojuegos. Lo cierto es que, en relación a los anteriores estudios, la típica figura en el papel del héroe en los videojuegos suele ser la del hombre adulto blanco, anglosajón y heterosexual. Williams, Martins, Consalvo & Ivory (2009) comentan que esta identidad suele ser bastante uniforme. Sus rasgos característicos suelen tener el rostro con la barba de dos días, pelo moreno y aspecto atractivo. En diferentes juegos, como por ejemplo “Uncharted”, “Red Dead Redemption”, “Resident Evil” ... se cumplen estas características. Y es que, el héroe se representa como la identidad dominante y positiva, el cual es la admiración del resto de identidades que son sub-protagonistas. A partir de aquí, tal y como explican Williams, Martins, Consalvo & Ivory (2009), las mujeres, los

niños y la tercera edad aparecen mucho menos, además de que, en ocasiones, tienen un papel con el que el jugador o jugadora no pueda interactuar.

El documento *“La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos”* hecho y publicado por el Instituto de la Mujer, tiene como objetivo el análisis sobre el género que transmiten algunos de los videojuegos más vendidos, para poder así comprobar si están fomentando aprendizajes positivos. Principalmente, esto servirá para ver y conocer las características diferenciales del comportamiento y las reacciones de los jóvenes y adolescentes cuando juegan a los videojuegos (Herrerías, 2008).

El resultado es que muchos videojuegos tienen una extensión de la cultura sexista, a veces de forma implícita y otras veces de forma explícita. Los valores que se transmiten vienen asociados con el “mundo tradicional masculino”. Este estudio, también concluye que son los chicos quienes más juegan a los videojuegos y, sus temáticas suelen llevar a los componentes de la competición y agresividad. La imagen de la mujer, se suele ver minusvalorada, en actitudes pasivas, además de que el prototipo sexualizado de “modelo de mujer” viene exagerado.

Estas investigaciones hablan de que, los niños y las niñas, tienen en cuenta los videojuegos asumiendo pautas de comportamientos que vienen estereotipadas, y que suponen una infravaloración de los valores sociales de las mujeres. Estamos hablando de unas primeras investigaciones, ante las cuales hoy nos preguntamos sobre los cambios habidos en los videojuegos de hoy en día, y con qué nuevas investigaciones contamos.

El trabajo de investigación *“Género, Gamers y Videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector”* realizado por Santana Rodríguez (2020), es un proyecto reciente y pionero en muchos aspectos, que analiza la relación que hay entre las mujeres y los videojuegos (y todo su sector), cuyos resultados ponen de manifiesto elementos y situaciones discriminatorias por razón de género. A partir del diagnóstico de la situación, también se realizan propuestas para eliminar este tipo de discriminaciones en el sector de los videojuegos. Estos son los objetivos que busca cumplir la investigación: conocer los

hábitos de consumo de videojuegos segregados por sexo. Analizar la situación de las mujeres como videojugadoras. Analizar la situación de las mujeres como jugadoras profesionales. Indagar sobre la relación entre el uso de los videojuegos y las vocaciones STEM.

A partir de 242 encuestas realizadas (un 33'1% realizadas a mujeres y el 66'9% a hombres) se sacaron varias conclusiones. Aunque la idea del trabajo era que participaran el mismo número de hombres y de mujeres en el estudio, quedo reflejado que, efectivamente, hay un mayor número de usuarios masculinos. En relación a la edad de quienes respondieron el cuestionario, el 89'7% de ellos fueron personas de entre 14 y 12 años. A lo que se refiere de las horas semanales de juego, decir que la media está entre 6 y 10 horas semanales, y son los hombres quienes mayor tiempo dedican a esta práctica.

En cuanto a las preferencias de juego, tanto las mujeres como los hombres, eligen primero las tipologías de acción y estrategia, pero luego, las mujeres prefieren jugar a juegos de tipo aventuras gráficas, a diferencia de los hombres, que, en principio, prefieren los juegos de deportes o de rol.

Acerca de las labores profesionales pertenecientes a la creación de los videojuegos, más de la mitad de las personas consultadas dicen no conocer a mujeres que se dediquen a ello de forma profesional, lo que supone que, en su mayoría, las mujeres carecen de referentes de empoderamiento femenino en el sector.

Lo mismo ocurre con la pregunta de si conocen a alguna mujer que compita de forma profesional en algún tipo de videojuego, ya que mayoritariamente, no conocen a ninguna competidora profesional.

Sobre los videojuegos sexistas, siete de cada diez mujeres afirman conocer este tipo de juegos, pero en el caso de los hombres, esta cifra disminuye, aunque más de la mitad sí que lo aceptan. A partir de aquí, por lo que se refiere a las características de los videojuegos sexistas o discriminatorios, la mitad de los encuestados afirman conocer videojuegos donde se da la objetualización o cosificación sexual de las mujeres como una forma de discriminación. También constatan el hecho de que se dan escenas de

violencia contra las mujeres, y que en ocasiones hay una ausencia de mujeres (visto esto como una forma de sexismo en el videojuego, ya que el propio juego no permite que las mujeres tengan este carácter protagonista). También hablan de sexismo cuando la mujer es la figura dependiente, la cual debe ser salvada debido a su indefensión e incapacidad de resolver problemas.

Con respecto al sector laboral de los videojuegos, más de la mitad de los hombres afirman que sí que cursarían estudios en relación a este sector, a diferencia de las mujeres, las cuales más de la mitad de las encuestadas afirman que no realizarían este tipo de estudios.

En relación a las razones que definen las dificultades de las mujeres en este sector laboral, aparece un sector masculinizado donde hay una invisibilización de las mujeres, puesto que la gran mayoría de publicidades están dirigidas hacia los hombres, por lo que las jugadoras y profesionales del sector no obtienen el mismo reconocimiento social y valoración.

Sí que se reconoce que, en las partidas online, hay pocas mujeres y muchos hombres, aunque hay que tener en cuenta que muchas veces, los micrófonos se silencian, sin saber con quién se está jugando. A partir de aquí, sí que parece muy típico haber escuchado insultos o amenazas en primera persona (siendo mujer), o a otra mujer, y el 10% de estas, ha pensado en la posibilidad de dejar de jugar por no soportar más comentarios ni amenazas sexistas.

Sobre la necesidad de eliminar insultos, amenazas, acosos y discriminación en el mundo de los videojuegos, el 92'2% de las mujeres opinaron que sí que debían ser eliminados; no todos los hombres opinaron igual (71%). Algunos posibles castigos, podrían ser tales como la expulsión de la partida o del juego, pero para ello, se habla de la necesidad de mayor control en este tipo de situaciones, donde hay que tomar medidas en el momento en el que aparecen conductas disruptivas.

Por último, comentar que las personas encuestadas ven la necesidad de hacer charlas de sensibilización para la comunidad y dar mayor visibilidad a las jugadoras, potenciar los referentes femeninos y así ir eliminando prejuicios y estereotipos.

5) VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

5.1) Educación y tecnologías educativas

Rodríguez Fernández de Henestrosa (2014), comenta que la educación de hoy en día debería incorporar otros aspectos sociales, como las temáticas y tecnologías de los videojuegos, hecho que podrían resultar muy atractivos y motivadores para el alumnado, con ello se conseguiría educar y enseñar de otra manera. Esto es realmente necesario si se tiene en cuenta que, desde la aparición de internet, las aplicaciones y los recursos de comunicación con el resto de las personas ha ido aumentando, poco a poco, hasta hoy en día, dónde nos encontramos cantidad de redes sociales como forma de comunicación. Tal y como ha ocurrido con estos medios, también ocurre con los videojuegos, ya que la gente puede tener un contacto digital constante con el resto, por más que no conozcan personalmente aquella persona con la que intercambian interacciones, creando de esta forma la relación digital.

Vivimos en una sociedad en la que, la tecnología juega un papel fundamental y que, la educación en la gran mayoría de las ocasiones no está en armonía con la misma. Un ejemplo clave lo vemos en la falta de recursos de las escuelas públicas para poder llevar a cabo clases de informática, donde cada alumno tenga sus dispositivos electrónicos para poder realizar un aprendizaje de este tipo (Rodríguez Fernández de Henestrosa, 2014).

Albert Tarragona (2014) explica que los entornos tecnológicos que combinan los elementos digitales y comunicativos, hacen que sea posible la enseñanza y el aprendizaje en el mundo educativo, ya que hoy en día, las TAC forman parte de elementos centrales de este proceso. Ahora bien, tal como Rubio (2011) señala, las tecnologías en el aula no consiguen alcanzar los objetivos propuestos, siendo como objetivo fundamental, la revolución en la práctica educativa y en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ello crearía gran motivación para los alumnos y las alumnas, consiguiendo de esta forma beneficios en la creatividad. Por mucho que cada vez sea más frecuente el uso de las TIC, no ha logrado cumplir con las expectativas iniciales, dado que la alfabetización digital no ha terminado de asentarse en el ámbito educativo y en las prácticas habituales. Rubio (2011) explica la necesidad de acercar el ámbito

tecnológico en la educación, de una forma más atractiva y satisfactoria para los niños y las niñas. Para ello, hace una propuesta de innovación pedagógica con el uso de los videojuegos para que involucre activamente procesos de creación del medio a los alumnos, a las alumnas y a los docentes.

Como bien explica García (2020), la sociedad actual está marcada por los nuevos desarrollos tecnológicos, donde Internet abarca gran parte del llamado "*nuevo contexto digital*" que puede hacerse extensible al ámbito educativo. A partir de aquí, consultando diferentes bases de datos en sus estudios (nacionales e internacionales), demuestra que son muchas las ocasiones en las que se utilizan este tipo de recursos web para la enseñanza de las Ciencias Sociales. Hace referencia al uso de los videojuegos como recurso didáctico, aunque también especifica que la elección del videojuego debe ser acertada para poder ayudar realmente en el aprendizaje de esta materia.

Martínez & Carrasco (2018), señalan que el nuevo concepto pedagógico actual de competencias, suponen grandes desafíos para la educación actual. En parte, estos cambios, son para beneficiar o mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, innovando formas y metodologías de trabajo. No obstante, es necesario un proceso de adaptación de estas competencias en relación a cada área. Si atendemos a lo que dice el currículum de la Generalitat de Catalunya, Departamento de enseñanza (2017), podemos ver que se habla de aprendizaje y uso de las herramientas y entornos digitales en todas las asignaturas, por ello, es necesaria la adaptación del profesorado hacia estas competencias educativas, profundizando en las nuevas tecnologías, siendo este un tema básico a tratar.

También Castañeda et al. (2013), hablan del uso de las tecnologías en las aulas, las cuales sirven para ofrecer diferentes situaciones educativas, con la ayuda del Internet. Este recurso, sirve como herramienta para poder ver vídeos, archivos de audio, karaoke, mapas y también actividades lúdicas. Mencionan los videojuegos, aunque no parten de una plataforma en concreto, no se habla de ningún tipo específico de videojuego.

El uso de diferentes metodologías, las cuales se basan en las TIC, son grandes cambios en el mundo de la enseñanza (Buzo, 2014), el uso de metodologías lúdicas en el aula es

muy beneficioso, ya que logra motivar a los alumnos y a las alumnas, pudiendo así desarrollar su aprendizaje con mayor facilidad y haciendo más atrayente el temario a trabajar.

En muchas ocasiones, como dice Barenetxea (2014), el temario de la escuela que se da en Historia es muy extenso, y en el caso de que no lo sea, lo parece. Lo importante, no solo es la memorización, sino la comprensión y la utilización de herramientas necesarias para lograr conocimientos de los hechos más relevantes. Hay que saber seleccionar y discriminar la cantidad de información que se recibe. Hay que ser capaces de acceder a las nuevas tecnologías, usándolas como herramientas, ya que hay cantidad de recursos webs actualmente, los cuales se pueden integrar en el aula y ofrecen mayor flexibilidad.

Por ejemplo, el juego del cazatesoros, siendo este un cuestionario a completar por parejas, en relación a diferentes capítulos de la Prehistoria, fue todo un éxito. Una metodología por descubrimiento que ayudó a indagar sobre el tema y a fomentar el interés. Ayudó a que comprendiesen mejor el pasado y el presente, como si de un juego se tratara, ya que eran los propios alumnos y alumnas quienes se planteaban las preguntas, que después, ellos mismos responderían. Por lo que, de una forma positiva, aprendieron a construir su propio conocimiento del mundo.

Gran parte del profesorado señala que la inclusión de nuevos materiales y netbooks en las aulas, traen consigo el hecho de tener que utilizar nuevas formas de enseñar, implementando así los nuevos diseños curriculares. Ahora bien, como dice Zenobi, V. (2014), la inclusión de estos cambios no garantiza la renovación y la mejoría de la enseñanza y el aprendizaje. Hay que ser capaz de poder transmitir, creando un aprendizaje constructivo. Por ello, cabe explicar que no puede tratarse de acciones aisladas, en las que de vez en cuando se utilizan este tipo de recursos, sino que se tienen que dar de forma sostenida en el tiempo, asentándolo así en la educación actual.

Tras un estudio realizado por Vera Muñoz et al. (2014), en el cual se tiene en cuenta la opinión de los alumnos y alumnas respecto a sus clases, se ve que la mayoría de ellos, asocian las clases a los libros de texto, apuntes, las explicaciones orales y la pizarra, aunque también los hay quienes utilizan recursos tecnológicos, diagramas y mapas

conceptuales. Pero lo cierto es que en muy pocas ocasiones se dan debates y la detección de los conocimientos previos. Y es que, en cierto modo, hay muchos docentes que utilizan las TIC para la obtención de información, pero pocas veces se utiliza esto para evaluar. Según los alumnos y alumnas, la enseñanza con las tecnologías siempre es más positiva que con la enseñanza tradicional, ya sea porque reclama una mayor atención, confiere motivación, potencia el trabajo de equipo, por el tiempo de aprendizaje, siendo los más destacados el aprendizaje creativo y descriptivo.

Area Moreira (2015) afirma que, en la educación actual, no solo hay que incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación como herramientas, sino que hay que reinventarse en su totalidad pedagógica. Debe haber un gran cambio radical en la concepción curricular, organizativa y pedagógica reinventando la escuela del siglo XXI, que forme al alumnado de una forma culta, crítica, innovadora y competente en la sociedad digital en la que vivimos.

Los juegos pueden ofrecernos muchas cosas para el disfrute colectivo, más allá de las simulaciones de guerra en campos de batalla, por más que se traten de simulaciones literales bélicas o los juegos comerciales deportivos (Muñoz & Ramada, 2020).

Lo importante para su uso, son las formas de hacerlo posible, y es que, jugar es mucho más que hacer un simple ejercicio de manipulación, jugar es reír de lo que somos siendo otras cosas, con otras personas, hablar de la ambigüedad... El juego es una forma de explicar el mundo. Estos recursos pueden crear el entorno clave para reunirnos, para destruir posibles jerarquías y actitudes... Todo se vuelve un lugar de exploración de curiosidad y de descubrimiento. Un lugar de socialización, de formas muy diversas, donde se compartan ideas, formas de juego...

Así pues, el mundo de los videojuegos es un terreno de exploración y de conocimiento del mundo que nos rodea, dependiendo de su posibilidad mágica de existir como espacio de ficción, donde se dan interrelaciones entre nuestras experiencias individuales y las propias que el propio juego nos ofrece. Por ello, tiene que ser un espacio con el que debemos contar, con el que podamos transportarnos para trabajar ahí, pudiendo

superar los muros que se nos proponen de la realidad rutinaria, dejándonos llevar (Muñoz & Ramada, 2020).

5.2) Educar con videojuegos

Rodríguez Fernández de Henestrosa (2014), explica que hay integración social generalizada en el mundo de la tecnología, aunque, pone en duda de si la educación está adaptada a esta evolución tecnológica. Por esta razón se crea un videojuego como herramienta de aprendizaje, con la intención analizar la situación actual. Es entonces cuando se valora la posibilidad de implementar esta herramienta en el aula y saber la aceptación de los propios alumnos y alumnas.

Para llevar a cabo el tipo de educación que integre las nuevas tecnologías y los videojuegos, se deja claro que los planes de desarrollo se tienen que llevar a cabo con una formación específica del personal docente, teniendo en cuenta que la formación debe realizarse por pedagogas y pedagogos y por especialistas en el ámbito digital, de tal forma que se lleve a cabo una integración real de ambos ámbitos (Rubio, 2011). Porque para el correcto desarrollo, hace falta un estudio crítico y una transformación de base de las prácticas pedagógicas tradicionales. Lo cierto es que, se resalta la tarea crítica respecto a los videojuegos en la educación, ya que en el planteamiento actual hay deficiencias en relación a valores de género y jugabilidad de los creados para el entorno educativo. Por esta razón, no se trata solo de la buena elección de los videojuegos a usar, sino que también se debe pensar en su creación por parte de los alumnos y alumnas y los docentes.

Vemos que a medida que pasa el tiempo, el mundo de la informática y las nuevas tecnologías evolucionan a gran escala, teniendo grandes consecuencias en el mundo real. Por ello, De la Fuente (2017) crea un paradigma de interacción con el usuario, donde se dan elementos virtuales en el mundo real. Se trata de la Realidad Aumentada, e intenta relacionarlo con el entretenimiento y la educación, desarrollando así un juego educativo.

Para ello, necesaria la breve explicación de lo que es la realidad aumentada, siendo esta un tipo de tecnología (la cual se usa en varios centros educativos), que busca ayudar a

mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son un conjunto de tecnologías que, permite al usuario que lo utiliza visualizar parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico, pero, el mundo real que se visualiza, tiene información gráfica añadida, creando de esta forma una realidad aumentada en el tiempo real (Prendes, 2015).

Este proyecto de De la Fuente (2017) tiene como objetivo el crear un videojuego de realidad aumentada que sirva para que los padres y madres puedan, de una forma más atractiva y lúdica contar un cuento a sus hijos e hijas. Este recurso es muy útil, por el hecho de que, a nivel del entretenimiento, proporciona una nueva forma de juego y, saliéndose de lo tradicional.

"The Living Stories" (público de 4 a 8 años), se trata de una aplicación para jugar con el móvil, que, con la ayuda de la Realidad Aumentada, ofrece diferentes cuentos para contar, además de que, a medida que se avanza, el usuario tiene la posibilidad de interactuar a través de mini-juegos, además de hacer diferentes escaneos y pruebas. Los propios usuarios o jugadores, toman un rol y deberán ayudar a completar los cuentos. Por ello, deben completar diferentes actividades que se van proponiendo, de forma que van descifrando claves para poder cumplir el objetivo final.

Es una forma de mantener al usuario activo, teniendo que interactuar en todo momento. Además, se trata de una innovación a la hora de explicar cuentos, siendo también más visual y pudiendo adaptarlo al nivel de lectura.

De esta manera, De la Fuente (2017) nos muestra un tipo de videojuego que, ayuda a la educación y formación del niño, saliéndose de la educación más tradicional y buscando diversión.

Lo cierto es que, en la sociedad del siglo XXI, el videojuego se trata de un material conocidos, aunque no muy estable en todos los ámbitos. En lo referente al mundo educativo o las aulas, este material no termina nunca de unirse. El problema es que su uso, no está normalizado aun como recurso educativo. Debemos encontrar una vinculación de los videojuegos en la educación (Hernández Carretero et al., 2015).

En el caso de las ciencias sociales y la historia, hay videojuegos particulares que desarrollan algunas habilidades del pensamiento histórico, ya que se dan en una época

determinada, donde surgen unos acontecimientos determinados, por lo que se realizan situaciones de lo que fue la realidad. En juegos de este tipo, donde los elementos patrimoniales proporcionan el marco histórico (Cuenca, 2007), los jugadores eligen diferentes roles, en los cuales deben resolver ciertos problemas o enigmas de momentos en concreto. Por ello, es necesario saber utilizar algunos de los instrumentos que aparecen en el propio videojuego (tales como mapas, brújulas, gráficos, lectura de imágenes, puzzles de inteligencia...), para superar el juego, ofreciendo diferentes estímulos para aprender.

Este tipo de juegos, en muchas ocasiones incluyen referentes geográficos, económicos, políticos, históricos y urbanísticos. Un ejemplo sería el juego *"Age of Empires"*, donde a medida que se va avanzando logrando los objetivos del programa, se va viendo el proceso de la evolución histórica. Además, a lo largo de ella pueden aparecer personajes históricos referentes, pudiendo así aprender sobre ellos.

También es interesante saber, que, algunos de este tipo de videojuegos ofrecen críticas y/o pensamientos reflexivos de lo ocurrido en aquella época. Por ello, cabe destacar que, a la hora de trabajar en clase, este tipo de juegos de rol son muy interesantes (como el Age of Empires), ya que hay sagas que permiten editar el escenario y la pantalla, pudiendo así elegir la ubicación y aquellos elementos físicos que los envuelven. Hernández Carretero et al. (2015), defienden que así, se pueden crear campañas uniendo diferentes escenarios y marcando objetivos diferentes marcando un hito histórico, algo que es perfecto para trabajar en clase ya que permite realizar actividades puntuales. Pero, como bien hemos comentado antes, para esta práctica, lo primero que hace falta es un grupo de profesores y profesoras bien formados en este mundo, los cuales entiendan el juego, sepan modificarlo y manejarlo para su correcta función.

Estos autores, defienden también que hace falta una correcta explicación para los alumnos y alumnas, además de dejar tiempo siempre para solventar dudas, ya sea por la manipulación del juego como del propio contenido histórico. También creen necesaria la puesta en común para poder reflexionar sobre lo aprendido en clase tras llevar a cabo las sesiones de videojuego.

Es interesante comentar que, la saga de videojuegos “*Assassin's Creed*”, juegos que se ambientan en diferentes periodos históricos, son un recurso muy útil para motivar a los alumnos y alumnas y abordar diferentes épocas. En este juego, se juega en una tercera persona, y aunque se trate de juegos de acción-aventura, el jugador puede interactuar con libertad en el mundo virtual, es decir, en el propio contexto del juego. Un buen ejemplo sería la edición “*Assassin's Creed: Unity*” (2014), el cual se da en plena Revolución Francesa. Este juego puede llegar a ofrecer aprendizaje significativo, si realmente la teoría del aprendizaje humano está incorporada en el videojuego (Gee, 2004, pp. 8-9). En este juego, las simulaciones son extraordinarias, edificios, objetos, sonidos, las calles, vestimenta... y esto ayuda al usuario, al alumno o alumna en este caso, a realmente sentirse el propio protagonista, siendo ellos mismos quienes van por “las calles de París” durante la revolución: barricadas en las calles, trifulcas, plazas repletas de gente manifestándose, diálogos con “Napoleón Bonaparte” ... De todas formas, hay que comentar, tal y como lo hacen Téllez e Iturriaga (2014), la saga de *Assassin's Creed* utiliza mucho la ciencia ficción, por lo que aparecen ciertas limitaciones en relación a los acontecimientos históricos reales, siendo estos algo desestructurados. Por esta razón, como docentes, hay que mostrar al alumnado estas carencias de la exactitud de la historia. Por ello, es aconsejable que se realice un debate, una reflexión o una investigación después de la sesión de videojuego para, finalmente confirmar o rechazar lo ocurrido en el juego.

Según Luz et al. (2016) el videojuego puede considerarse un juego o un relato, siempre dependiendo de su estilo, jugabilidad y naturaleza. Ya sabemos que el videojuego se puede considerar como un juego, pero es importante saber cómo puede funcionar como relato, ya que este puede ser un buen instrumento para el aprendizaje. Antes de esto, se debe explicar de qué manera se construye el videojuego en un espacio de interactividad y de autoría compartida (la persona que juega y que la diseña).

En realidad, siempre que se toma la decisión de hacer una acción en el videojuego, se está escribiendo parte del relato del juego, y, dependiendo de las posibilidades y del nivel, el relato será más o menos complejo. Cada acción realizada variará, siendo un

paso a paso, una de las decisiones de la construcción del relato que cada usuario realiza, ya que se toma una elección dejando otras atrás.

Zichermann (2011) opina que los videojuegos aportan unos valores muy importantes a sus usuarios, y es que, los jugadores son personas perseverantes, ya que en caso de error y de fracaso, vuelven a intentarlo una y otra vez hasta conseguir resolver el problema del juego. Porque un usuario, se enfrenta a puzzles de todo tipo de dificultades, derrota a enemigos complejos que exigen diferentes combinaciones estratégicas para lograrlo (para las cuales hace falta trabajo y dominación), busca los recursos necesarios para resolver pruebas y recorre grandes mapas en busca de pistas para poder avanzar en la historia.

Siempre hay que controlar las horas de juego, pero aquellos usuarios que más tiempo dedican a los juegos, muestran diversión a la hora de trabajar, creando un trabajo significativo acordado a las posibilidades del usuario (McGonigal, 2010).

Por ello, se pueden diferenciar tres conceptos que están muy relacionados en aquellas personas que juegan habitualmente: la automotivación, el compromiso y la perseverancia.

En el libro de Pagès & Santisteban (2014), aparecen muchos autores que han comentado sus investigaciones. Destacar a Gómez (2014), quien habla de las ciencias sociales y "gamificación". Lo cierto es que los docentes y las políticas educativas que han querido introducir las estrategias innovadoras en las aulas con el uso de TIC, también han querido sumar los videojuegos como recursos, y es que pueden llegar a ser muy útiles como motivadores para dar un tema complejo, ya que se hace de forma más atractiva si se hace jugando (y en ocasiones, ganando dentro del videojuego). Además de los videojuegos comentados anteriormente, también cabe comentar que, Spíndola (2012) utilizó el juego de los *"Angy Birds"*, para explicar la física en su clase. Pero lo cierto es que esto comienza antes de los videojuegos, ya que también hubo maestros innovadores que introdujeron juegos de mesa, tales como el Monopoly (por ejemplo).

Gómez (2014) explica que, de esta forma, el alumnado entra en el proceso de aprendizaje que se relaciona con el procesamiento didáctico en función de los

contenidos conceptuales. En realidad, el trabajo de las ciencias sociales con la ayuda de este tipo de recursos, hizo que se observara que el interés por estos contenidos, en aquellos alumnos y alumnas que se manifestaban indiferentes aumentara de forma gradual. La autora Gómez (2014) quiere remarcar que, desde su punto de vista, no es necesario que el docente sea un jugador de los videojuegos, conocer los tipos de juegos y sus particularidades para poder usarlo con su alumnado. Todo se trata de la actitud, y a partir de la actitud del docente, aparecen los resultados. Lo importante no es hacerlo más entretenido, sino fomentar la capacidad y el interés de los estudiantes, ya que, para estar metidos en el mundo de las TIC, hace falta un compromiso y participación dinámica y proactiva por parte del alumnado, logrando de esta forma metas y conquistando desafíos.

Mc Gonigal (2010) explica que, todos los juegos tienen un propósito épico, para despertar a jugadores y jugadoras, aunque después el argumento sea diferente en todo. Este es el punto clave (en ocasiones adictivo) de los videojuegos. A parte del propósito épico, encontramos la trama social que los conforma. Y es que, en realidad, para lograr estos propósitos, hay que pertenecer a un grupo social, aunque solo sea para la ocasión. Esto une a la población, ya que, aparentemente, no importa la edad, la cultura, el género... todo lo que importa es el objetivo que cumplir, la meta. En muchas ocasiones, el error es la herramienta del camino del aprendizaje, el camino de la construcción, al igual que en la escuela, la actitud de aprendizaje permanente que se ha de tener, la metacognición de los aprendizajes, el trabajo colaborativo... Todo está unido (Esnaola & Levis, 2008).

Gómez (2014) defiende que, que no deben faltar la motivación intrínseca y extrínseca del alumnado (sin importar la edad), siendo estas: misión a cumplir, desafío que invite al trabajo colaborativo en vez de la competencia, retos con premios de recompensa y recompensas que sirvan para llegar a un status con ciertos valores compartidos. Podría utilizarse la gamificación potenciando así los sentimientos de pertenencia, fomentando la interacción a partir de la cooperación, motivar el aprendizaje conceptual y dar fluidez al proceso. Una vez esto ocurra, alumnos y alumnas estarán sumergidos en habilidades sociales, relacionales e interpersonales. Se habrá conseguido el objetivo de cambiar los

resultados, de crear construcción de conocimiento en los alumnos y alumnas, realmente por interés, sin miedo, sin culpa o castigo por intentarlo, y reconociendo siempre su identidad respecto a la trama social a la que pertenece.

En la sociedad actual en la que estamos, las actividades lúdicas en los humanos son producto de la cultura, donde el desarrollo tecnológico está muy presente. Los videojuegos, proporcionan escenarios virtuales para estas actividades lúdicas, creando así grandes estimulaciones emocionales. De todas formas, como bien comenta Marcano Lárez (2014), hay un exceso de ambientes bélicos, que llevan a que se cuestionen por sus efectos negativos. Curiosamente, las cifras señalan que son los tipos de videojuegos más demandados entre los juegos online. Por ello, hay estudios que muestran sus efectos negativos en los aprendizajes. Ahora bien, en los resultados de las investigaciones aparece que lo que más atrae a los videojugadores son los elementos gráficos y la jugabilidad, además de la interacción social con amigos y conocidos, pudiendo de esta forma apoyarse mutuamente en el equipo del juego. Hay motivaciones diferenciales dependiendo de la procedencia y la edad, pero no siempre es destacable. En general el aporte formativo que deja la práctica del videojuego es el desarrollo de competencias socio-emocionales y de competencias digitales.

Pascual, Dávila & Tejero (2010) ofrecen un libro interesantísimo. Un recurso metodológico para los docentes, ofreciendo diferentes alternativas para educar. El libro, se llama *“Aprendiendo con los videojuegos: jugar es pensar dos veces”*, y este libro, presenta 30 videojuegos. Muchos de ellos son conocidos y de fácil acceso y puesta en marcha, tanto para el profesorado como para el alumnado. Dentro, cada videojuego está descrito al detalle, con su correspondiente ficha técnica y propuestas didácticas para su uso en el aula. A partir de aquí, es muy posible llegar a conectar con los intereses de los alumnos y alumnas, ayudando a su diversidad y trabajando las inteligencias múltiples, favoreciendo así el trabajo interdisciplinar.

López Cuenca & Cáceres (2010) opinan que, el gran potencial de interacción y motivación que suponen los videojuegos en los alumnos y alumnas, hacen que estos sean un gran recurso de trabajo para las programaciones educativas. A partir de aquí, lo enlazan con la resolución de problemas, ya que se puede trabajar en los videojuegos,

por lo que profundizan la comprensión de fenómenos sociales. Esto está directamente relacionado con el videojuego, anteriormente comentado *"Happy"*, siendo este el programa de Educación Emocional, la herramienta pedagógica que ayuda a los docentes y a los alumnos y alumnas a entrenar la resolución de conflictos de manera asertiva (Rueda, Cabello, Filella, Vemdrell, 2016).

Como explican i Coma et al. (2008) en su libro, no todos los juegos de las videoconsolas que hay en el mercado son adecuados para el público infantil y juvenil, por ello, los contenidos, valores y dinámicas de estos no permiten su uso en los centros educativos; lo que sí que existe, son juegos que pueden dar mucho de sí si se trabajan en el aula y si se preparan como posibles actividades curriculares planificadas. Lo cierto es que la gran cantidad de videojuegos que existen, hace imposible la generalización que se le suele dar, tal y como hacen los medios de comunicación (normalmente con opiniones negativas no aplicables en muchos casos).

Gros (2004) explica que, a partir de los videojuegos, desde una perspectiva pedagógica, se puede tratar de abstraer diferentes tipos de habilidades que el juego estimula y desarrolla, formando parte de aprendizajes y competencias a potenciar en los colegios. Volviendo al libro de i Coma et al. (2008), aquí también se constata como la esencia y el atractivo de los videojuegos puede ser la atracción por el mundo mágico de la tecnología, el interés por los soportes tecnológicos, la superación de retos, la competición, la obtención de resultados (feedbacks) y las respuestas inmediatas de las acciones realizadas, la calidad estética de los escenarios, la originalidad de las historias y guiones, la rapidez de entrar en acción (ya que, a diferencia de muchos juegos de mesa, se puede comenzar a jugar sin siquiera leer las instrucciones, por lo que el juego tiene su diseño específico para enseñar a través de las acciones realizadas por el jugador), la propia cultura que generan con los lenguajes, símbolos y marcas, la posibilidad de jugar solo, con otros jugadores, con amigos... Lo que sí que se remarca es, que al igual que con otras actividades, es importante la intervención de los adultos para controlar que no se confundan la realidad y la fantasía o, que no se interioricen contravalores como la violencia, el sexismo y el racismo. Por ello, en este libro que explica cómo los adultos y

educadores pueden educar con la permisión del juego con videojuegos, siendo esta una actividad rica y positiva en estímulos para los niños y las niñas.

Esta es una clasificación que ofrecen Coma et al. (2008) explicando los beneficios del uso de videojuegos, aunque también remarcan que, según la tipología del juego y la calidad de diseño, potenciará unas u otras:

A nivel personal/emocional:

- Motivan
- Proporcionan placer y satisfacción
- Estimulan la superación personal y la capacidad para enfrentarse a retos
- Promocionan la autoconfianza
- Son una oportunidad para la expresión de sentimientos

A nivel social:

- Favorecen la interiorización de normas y pautas de comportamiento social
- Facilitan la aproximación y comprensión de la tecnología y el lenguaje audiovisual
- Posibilitan la comunicación directa e indirecta
- Fomentan la cooperación, la colaboración y el trabajo en equipo.

A nivel psicomotriz:

- Desarrollan la coordinación viso-manual
- Estimulan la orientación espacial
- Potencian habilidades motrices como la rapidez, la puntería, la precisión...
- Promueven la coordinación de movimientos, y hay algunos casos que esto implica movimiento corporal.

A nivel de cognición:

- Estimulan la curiosidad, siendo este el motor del aprendizaje
- Potencian la percepción visual y auditiva
- Favorecen la adquisición de habilidades organizativas, analíticas, de exploración y observación, creativas...
- Potencian la adquisición de estrategias para la toma de decisiones y la resolución de problemas
- Desarrollan aprendizajes significativos y transferibles

- Fomentan el análisis y contraste de valores y actitudes

Como bien nos dice Gros Salvat (2009), hay gran diferencia entre jugar a los videojuegos dentro y fuera de la escuela. Es muy importante saber que el aprovechamiento pedagógico de los videojuegos conlleva a introducir los videojuegos en el aula a través del acompañamiento y la guía del profesorado, el cual deberá incidir en la transformación de la experiencia de juego en una experiencia reflexiva. Gros Salvat (2009) opina que los videojuegos no tienen que responder a contenidos curriculares concretos directamente, puesto que pueden usarse para el trabajo de competencias digitales, siendo así la base de múltiples actividades. También hay que saber qué tipo de videojuego elegir en referencia a los objetivos que se quiera llegar. El docente debe ser capaz de crear un entorno educativo y de aprendizaje, que permita así el enfrentamiento con el sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo.

La incorporación de los videojuegos en el aula hace que todo el grupo (a través de grupos cooperativos) pueda opinar y tener discusiones conjuntas, las cuales proporcionan espacios de análisis y reflexión crítica sobre su uso. Pero para ello, hay que motivar a los alumnos y alumnas a su uso, ya que solo invertirán tiempo y esfuerzo en los videojuegos si realmente les parece motivador. Es muy interesante porque su uso ayuda al desarrollo de la habilidad de combinación de diferentes áreas semánticas, con la combinación de experiencias audiovisuales.

En el momento de introducir los videojuegos en clase, hay que conectar con la experiencia de los niños y niñas como jugadores y jugadoras. Tener en cuenta que la cultura de la escuela establece una gran diferenciación entre lo lúdico y el aprendizaje, siendo esto algo serio y formal. Y es que, no por tratarse de una actividad lúdica deja de ser una herramienta útil.

También comentar que es muy importante el papel del docente como experto en la determinación de los aprendizajes del juego, ya que, en ocasiones, hay alumnos que no consiguen establecer la conexión entre el juego y el aprendizaje.

El trabajo con juegos, es una forma muy similar de trabajo que, con el desarrollo de proyectos, y es que, se asocian a la autonomía y a la organización que gestiona cada

grupo de trabajo entorno a una investigación, estableciendo objetivos y teniendo la responsabilidad compartida y el seguimiento del proceso en todos los alumnos y alumnas. A partir de aquí, se puede utilizar el videojuego como punto de partida para el trabajo de un tema que, como docente interesa abordar en clase. Esto facilitará la práctica y se crearán diferentes discusiones sobre retos, teorías... El conocimiento del alumnado se va generando y trabajando, poco a poco, pudiendo analizar y reflexionar sobre cada una de las aportaciones gracias a los videojuegos.

Por ello, podemos afirmar que los videojuegos sí que pueden ser herramientas de aprendizaje, al igual que lo son los libros, pero, la gran diferencia es que nos proporciona situaciones educativas complejas. Hay que saber situarse entre, los estudios realizados en el ámbito escolar que dicen que se puede sacar gran provecho al desarrollo integral de los alumnos y alumnas mediante el uso del videojuego, y la contradicción de algunos aspectos propios de la organización escolar reacia a los mismos.

Claro está que la planificación de horas de juego en la escuela es fundamental, más si se tratan de juegos que necesitan bastante tiempo de dedicación para el avance de la propia historia que nos cuenta. Y es que, aunque el videojuego no responda a las asignaturas, su contenido puede ser de gran interés a nivel escolar, trabajando contenidos interdisciplinares y no separándolos parcialmente.

Es muy probable que los alumnos y alumnas tengan mayor manejo que los docentes en este ámbito, y eso crea inseguridad, pero podemos dejar que desarrollen sus capacidades, y situar la acción docente en el análisis, ya que lo que el alumnado muchas veces no tiene, es la capacidad de reflexión crítica.

Por lo tanto, Gros Salvat (2009) concluye que los videojuegos pueden ser clave en la educación y el desarrollo de los niños y niñas, creando un entorno de aprendizaje rico y complejo. Apuntan que, para su uso, hay que innovar en las metodologías educativas actuales, logrando así un desarrollo adecuado y coherente. Y es que, tal vez, el problema no sea el videojuego, sino la estructura escolar.

Los videojuegos poseen un gran valor para el aprendizaje (de Aguilera & Méndiz, 2005). Estos incrementan la motivación, se dan de forma positiva y ayudan a la adquisición de

las habilidades prácticas, además de para la potenciación de la percepción, resolución de problemas, organización de medios... Los videojuegos de tipo simuladores son los que más destacan estas potenciaciones. Estos autores defienden el uso de los videojuegos en las aulas, ya que ayudan al desarrollo de una actitud crítica hacia algunos contenidos, tales como la violencia, por ejemplo, o el sexismo. Como muchos otros estudios han defendido el gran valor que tienen estos recursos para el desarrollo de las capacidades intelectivas. Explican también que los videojuegos se tratan de medios muy efectivos además de atractivos, ofreciendo el conocimiento de diferentes mundos y culturas, desarrollando la fantasía, otorgando las oportunidades de resolución de problemas, favoreciendo las capacidades espaciales y lógicas y demás.

Claro está que, cada tipo de juego está relacionado con unas habilidades y capacidades de desarrollo a nivel de aprendizaje y educación: los juegos de arcade y plataformas, ayudan al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial; los juegos deportivos y dinámicos, fomentan la coordinación psicomotora y la descarga de tensiones pulsionales; los juegos de aventura, estrategia y rol, mejoran la motivación interna y la lógica; los juegos de tipo simuladores, traen beneficios de todas las capacidades intelectivas y al funcionamiento de máquinas.

Además de los conocimientos adquiridos por el solo hecho de jugar, de Aguilera & Méndiz (2005) ofrecen unos objetivos de tipo procedimental para su desarrollo:

- Utilizar los videojuegos dándole importancia a la lectura, como valor procedimental.
- El desarrollo del pensamiento lógico, trabajándose en la resolución de problemas, el planteamiento de las estrategias para vencer...
- La observación, siendo esta la capacidad que más se trabaja con los videojuegos, por la cantidad de estímulos que se reciben, los elementos que aparecen y la necesidad de discriminar.
- El conocimiento básico, ya que ayuda a la adquisición de destrezas y habilidades necesarias para el desarrollo y la experiencia diaria de los niños y niñas.

El trabajo de Candeira (2001), el cual habla del recorrido del mundo de los videojuegos desde los primeros modelos hasta los modelos típicos del año de publicación, muestra cómo los videojuegos narrativos (tales como *"Super Mario Bros"*) son una repetición de algunas de las características típicas de los videojuegos, mediante los que los niños y las niñas pueden aprender grandes valores positivos, tales como: la superación del fracaso, la perseverancia y demás. También se comentan algunos aspectos negativos, como por ejemplo el sexismo y el capitalismo ambicioso.

En el estudio de Estallo et al. (2001) en el que se analizó los efectos de jugar a los videojuegos a largo plazo, se concluyó que la practica regular de estos, no suponía modificaciones especiales en: adaptación escolar, rendimiento académico, clima familiar, consumo de alcohol, tabaco u otro tipo de drogas, problemas físicos, actividades sociales.

Hay gran cantidad de juegos en los que, las interacciones se dan con voces en inglés, teniendo a la vez las traducciones en la pantalla. Lo cierto es que este es un recurso muy útil, ya que, hay cantidad de profesores y profesoras de inglés que agradecerían que los alumnos y alumnas, en sus clases, estuvieran tan atentos a los diálogos en inglés, tal como se oyen en los videojuegos.

5.3) Educar sobre los videojuegos

En este apartado de educar sobre los videojuegos, buscamos las posibles relaciones que hay entre los videojuegos y la violencia, la subjetividad, el género, la raza... y lo más importante, cómo construir un aprendizaje, un conocimiento activo en clase.

Para ello, un recurso muy interesante es la *"Guía didáctica para el análisis de los Videojuegos; investigación desde la práctica"* propuesto por Díez Gutiérrez, a partir del Instituto de la mujer, el año 2004. Esta guía, ofrece un complejo de actividades que tratan del análisis de los videojuegos, las cuales pueden incorporarse en el currículum del aula en diferentes áreas de trabajo. Lo cierto es que, en esta guía, se muestra que los videojuegos de entonces, tenían un gran componente sexista, implícito y explícito. A partir de aquí, se realiza un gran análisis desde el ámbito escolar (Gutiérrez, 2004).

Desde los orígenes de los videojuegos, han sido acusados como sexistas, donde aparece una idea distorsionada de lo masculino de una forma universal, donde aquellos valores como la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo son los que predominan; por otro lado, lo femenino suele estar asociado a la debilidad, a la cobardía, el conformismo y la sumisión. Esto, además de poder comprobarlo en los videojuegos, también se ha visto reflejado en el anuncio de los videojuegos de *“Alfred’s Adventure”*, el cual para estimular su uso dice algo así como: *“¿cómo te vas a comportar en esta aventura, como un gallito o como una gallina?”* (Gutiérrez, 2004).

La imagen de la mujer en los juegos informáticos se ve alterada, ha sido maltratada, normalmente suelen tener el papel de víctimas que no se podían hacer valer por si solas, formando parte de un objeto masculino. Por si esto fuese poco, sus estructuras corporales solían ser bastante exageradas, teniendo las idealizaciones de personajes sacados de comics o hasta del cine porno, más cuando comenzó a incrementar el mundo del Manga y Hentai, durante los años 90, donde comenzaron a aparecer en gran cantidad de cómics y de videojuegos. Además de esto, la imagen de la mujer solía ser la misma, sin envejecer, teniendo los ojos grandes que ocupaban gran parte de su cara, unos pechos exagerados con una curvatura extraordinaria, teniendo como características tener la ropa ceñida y faldas cortas.

Después, con el paso del tiempo, el personaje femenino comenzó a asumir un rol activo en el desarrollo de los videojuegos. Por ello, hoy en día, en los videojuegos podemos encontrar al menos una protagonista femenina. De todas formas, comentar que suelen reproducir los esquemas de comportamiento de los típicos héroes masculinos, los cuales vienen adornados por la dureza, la sed de venganza, el desprecio, el orgullo... Pero siempre suelen tener trajes o vestimentas ciertamente exóticas, ceñidas y ligeras (trajes de neopreno, tops, shorts...); a diferencia de los personajes masculinos.

Lo que ocurre es que, el tratamiento del papel en la mujer en los videojuegos, su transformación y todo lo relacionado, no suele ser percibido conscientemente por los usuarios, cuando realmente sí que tiene un gran impacto sobre la gente que se construye a partir de aquí, desde la visión estereotipada y limitada de lo femenino.

Videojuegos que transmiten la dependencia de la mujer, y la dominación de los hombres.

La guía didáctica del Instituto de la Mujer, ofrece al profesorado, a los alumnos y alumnas y a las familias una herramienta de análisis de los videojuegos.

Su finalidad es poder ofrecer actividades entorno al análisis de los videojuegos, desde el enfoque de incidir en los valores y actitudes donde, los alumnos y alumnas construyan un desarrollo vital. Es por esta razón, que lo que se busca es que los alumnos y alumnas comprendan y respeten la igualdad entre sexos, conociendo, valorando y respetando todas las oportunidades.

Se trata de un recurso muy interesante ya que, parte de los videojuegos para poder enseñar, porque se educa a partir de los videojuegos, pero son los propios videojuegos los que van a mostrar el cómo se debe educar. Por ello, la forma de trabajo de esta guía se basa en: la experimentación, la reflexión y la actuación. El hecho de jugar a los videojuegos y conocerlos, no lleva a tener un cambio de actitudes, de ahí la importancia de analizar sus mecanismos y estrategias que generan un tipo de pensamiento específico, teniendo en cuenta una serie de creencias las cuales interesaría cambiar.

Las primeras actividades a desarrollar, se realizan con el objetivo de "aprender a mirar" los videojuegos desde una perspectiva crítica, analizando sonidos, imágenes, diálogos, ambientes etc. para ayudar a construir el enfoque de realidad que se da sobre los hombres y las mujeres, sobre sus funciones en la vida (Gutierrez, 2004).

Lo siguiente a realizar es "comprender y analizar", donde se estudiarán las imágenes, los roles adquiridos, las intenciones que se dan en todas las acciones de los videojuegos. Se trata de una deconstrucción de los significados que se les adjudican a los personajes a primera vista.

Después, lo que interesa será hacer la "interpretación y valoración", donde se intenta realizar un juicio crítico intencionado de los espectadores y espectadoras, donde tiene que explicar sus interpretaciones sobre lo visto, realizado y valorado en los videojuegos. Hay que partir desde la propia reflexión y juicio personal, teniendo en cuenta también lo colectivo.

El último paso que ofrece esta guía, trata de no quedarse únicamente en la valoración crítica, sino que busca “transformar” la realidad que se nos da en el caso en el que no estemos de acuerdo.

Estas actividades, hay que realizarlas individualmente, trabajando la reflexión, el análisis y la construcción personal, pero es muy importante que después de esto se realice el debate en grupo, donde se realice una construcción colectiva que realmente suponga un cambio, ya que esto será lo que realmente transmita la reflexión, el cambio y el compromiso.

Como buena guía didáctica, en cada bloque anterior explicado, las actividades siguen varios objetivos, trabajan algunos contenidos específicos y tienen los criterios de evaluación establecidos en los currículos oficiales.

Es interesante ver una serie de preguntas que se realizan en esta guía, ya que, de alguna forma, solo las preguntas ya crean cierta conciencia que, a simple vista, no se percibe:

FASE 1: “APRENDER A MIRAR”

- ¿Sabes cuál es la temática de videojuegos más vendida?
 - Históricos y educativos.
 - De violencia y guerras.
 - Estrategia y simulación. (Si necesitas una “pista” consulta el apartado de “Los videojuegos más utilizados” del libro).
- ¿Cómo informan los videojuegos sobre el mundo?
 - De forma objetiva y neutral.
 - Recordando las situaciones de injusticia y explotación del mundo pobre.
 - Desde una visión etnocéntrica y racista. (Si necesitas una “pista” consulta el apartado de “el racismo de la cultura macho” del libro).
- A menudo los videojuegos son de personas “buenas” y “malas”. ¿Cuál suele ser la nacionalidad de la persona buena?
 - Árabe.

- Rusa.
- Norteamericana. (Si necesitas una “pista” consulta el apartado de “el maniqueísmo ideológico de la cultura macho” del libro).

FASE 2: “COMPRENDER Y ANALIZAR”

Observa la publicidad de estos videojuegos:



Figura 1: Actividad Fase 2. Comprender y analizar. Publicidad de videojuegos.
Investigación desde la práctica: Guía didácticos para el análisis de los videojuegos. Pág. 49.

Responde y justifica tus respuestas:

- ¿Qué idea o valor transmite cada una de esas portadas y anuncios?
- ¿Qué se intenta conseguir con esos anuncios?
- ¿A quién crees que van dirigidos?
- El protagonista del videojuego GTA Vice City que anuncia la primera imagen es un hombre. ¿Por qué crees que en el anuncio de este videojuego aparece una mujer con esa imagen?
- ¿Cómo describirías la imagen que presentan esas mujeres?
- ¿Qué visión sobre las mujeres transmiten esas imágenes?
- Si eres mujer, ¿te sientes identificada con ellas? ¿Por qué?
- Si eres hombre, ¿sientes que tu madre se identificaría con ellas? ¿Por qué? ¿A qué tipo de intereses crees que responde esa imagen?

- Si tuvieras que describir a la mujer ideal, ¿podrías identificarla con las mujeres que aquí aparecen? ¿Por qué?
- ¿Consideras que esto es sexismo? ¿Por qué?
- ¿Crees que es necesario el feminismo para ayudarnos a hacer estos análisis? ¿Por qué?

Debatid en clase las respuestas que habéis escrito todo el alumnado de la clase. Tratad de llegar a un consenso y elaborad un documento de análisis.

FASE 3: "INTERPRETACIÓN Y VALORACIÓN"

Pensad en los modelos masculinos y femeninos que aparecen habitualmente en los videojuegos. A quién atribuirías los siguientes rasgos de las dos imágenes que aparecen a continuación. Enlaza con flechas las figuras con los rasgos o atributos que consideres más apropiado para cada una de ellas.



Figura 2: Actividad Fase 3. Interpretar y valorar. Frente a frente.
 Investigación desde la práctica: Guía didácticos para el análisis de los videojuegos. Pág. 84.

Pon en común, con tus compañeros y compañeras de clase, las asociaciones que has establecido y tratad de llegar a un consenso sobre cuáles serían las más adecuadas.

Si necesitáis alguna orientación sobre qué características se suelen asociar con los protagonistas masculinos de los videojuegos, os ponemos un extracto de las conclusiones que hemos obtenido de la investigación realizada y que están registradas en el libro.

“Los protagonistas masculinos de los videojuegos son personajes solitarios, hoscos, con actitud retraída e insociable, taciturnos, duros y con rostros herméticos que no traslucen ningún sentimiento. Son “lobos solitarios”. “Detestan que se metan en sus asuntos” y parecen tener razón en todo. De hecho, las mujeres se meten en problemas por no haberles hecho caso, y ellos, finalmente, aunque con claro signo de enfado y reproche, tienen que ir a rescatarlas porque..., son mujeres, al fin y al cabo” (Gutiérrez, 2004, p.84).

“Este modelo predomina como protagonista con el que tiene que identificarse el jugador/a en muchos videojuegos: Squall Leonhart de 17 años (Final Fantasy VIII), Snake (Metal Gear Solid), Sam Fisher (Splinter Cell), Billy Coen, un antiguo Marine condenado a muerte por el asesinato de 23 personas (Resident Evil), etc” (Gutiérrez, 2004, p.84).

FASE 4: “TRANSFORMAR”

Piensa en la persona que lo va a protagonizar.

- ¿Será hombre o mujer?
- ¿Joven o mayor?
- ¿Una criatura fantástica o una persona real?
- ¿Alguien inventado tipo “superhéroe o superheroína” o alguien más cercano a la vida cotidiana y real?
- ¿Qué cualidades tendrá? ¿Cómo será su carácter?
- Piensa en todas las demás características que puedan definirle lo más concretamente posible.

Ahora intenta dibujarlo en el siguiente recuadro:

Elige el ambiente en el que desearías que se desarrollara.

- ¿Será en un ambiente exótico y fantástico, ajeno a tu vida real; o un ambiente habitual y cotidiano?
- ¿En una atmósfera cerrada y tenebrosa o en un ambiente abierto, luminoso y soleado?
- ¿En un campo de batalla o en diversos mundos?

Ahora intenta dibujarlo en el siguiente recuadro:

Elige otro personaje que intervenga activamente en el videojuego. ¿Cómo será?

- ¿Será hombre o mujer?
- ¿Joven o mayor?
- ¿Un personaje fantástico o una persona real?
- ¿Alguien inventado o alguien más cercano a la vida cotidiana?
- ¿Qué cualidades tendrá? ¿Cómo será su carácter?
- Piensa en todas las demás características que puedan definirle lo más concretamente posible.
- ¿Qué relación tendrá con la o el personaje protagonista?
- ¿Qué papel va a desempeñar en la trama del videojuego?

Ahora intenta dibujarlo en el siguiente recuadro:

Elige el tipo de dinámica que va a ser el eje nuclear del videojuego:

- Acción
- Bélica
- Combate cuerpo a cuerpo
- Deporte
- Tipo amoroso
- Tipo sims
- Terror...
- ¿Puedes contar la trama del videojuego como si fueras tú el o la guionista?
- ¿Qué tipo de valores crees que se desarrollan en el videojuego que has construido?

Claro está que estos ejemplos son una simplificación de la gran cantidad de actividades interesantes que esta guía nos ofrece, por lo que, podemos concluir que el trabajo

realizado por Gutiérrez (2004)² y el Instituto de la Mujer, es un gran recurso para concienciar a los alumnos y alumnas, educando sobre los videojuegos y transmitiendo ciertos valores que, tal vez, a simple vista, somos incapaces de ver.

En consecuencia, a partir de los resultados de la investigación de Santana Rodríguez (2020) comentada anteriormente, es importante destacar varias de sus propuestas de mejora, en busca de un mundo de videojuegos en igualdad:

- Establecimiento del marco legal y normativo que regule el mercado de los videojuegos, tanto en los contenidos sexistas como en los chats y canales de comunicación de los mismos.
- Mayor implicación de los agentes educativos (ya que muchas veces, los usuarios no han sido educados).
- Campañas de sensibilización para las mujeres en caso de acosos en salas de audio de chat.
- Campañas de sensibilización para hombres que busca eliminar prejuicios, estereotipos y comportamientos discriminatorios de acoso.
- Campañas de sensibilización para hombres que ayude a buscar su complicidad e implicación cuando se dan este tipo de situaciones.
- Organización de ponencias y mesas redondas que busque soluciones ante las discriminaciones y situaciones de desigualdad que se dan entre las mujeres y los hombres en los videojuegos.
- Evitar la discriminación en el ámbito profesional.
- Promover la formación en igualdad de los equipos de diseño y desarrollo.
- Contribuir a la regulación del mercado frente al sexismo.
- Denuncias por parte de las comunidades de los videojuegos en los casos de discriminación y acoso.
- Creación de códigos de conductas.

² Enlace de acceso:

http://www.bantaba.ehu.es/lab/files/view/Gu%c3%ada_did%c3%a1ctica_para_el_an%c3%a1lisis_de_los_videojuegos.pdf?revision%5fid=67482&package%5fid=67467

- Dar mayor visibilidad a las jugadoras, generando referentes de empoderamiento femenino.
- Promoción de la implantación de Planes de Igualdad en las empresas de desarrollo de videojuegos.
- (...)

6) CONCLUSIONES

Para concluir el trabajo vamos a intentar sintetizar todo lo comentado anteriormente.

Hemos visto que las imágenes y sus formas son una realidad actual, que las nuevas tecnologías son las herramientas para su difusión, y que estas son claves culturales, con gran eficacia simbólica. Aprendemos y nos relacionamos a partir de ellas, modificando nuestros comportamientos. Todo ello, nos lleva a afirmar que las escuelas deben educar en la cultura visual, reflexionando sobre estas construcciones simbólicas.

Los videojuegos que nos rodean forman parte de la cultura visual, por lo que hay que saber reconocerlos, analizarlos y utilizarlos para el beneficio de nuestra sociedad, puesto que son productos contemporáneos de grandes dimensiones culturales y artísticas.

En referencia a si los videojuegos son perjudiciales o no, es preciso destacar que estos, en gran medida, reflejan aspectos reales de la sociedad: la competición, el sexismo, el consumismo, la violencia, la velocidad... Pero también los valores sociales, las actitudes y los comportamientos se ven relacionados con ellos.

Aunque sí que hay un gran contenido de violencia en los videojuegos, no existe una evidencia clara sobre sus efectos negativos en los usuarios. Ahora bien, se debe tener cuidado con las personas con trastornos emocionales, ya que pueden llegar a encerrarse en el mundo de los videojuegos desconectando del mundo real.

Lo que sí que se confirma, en los textos consultados, es que son muchas las ventajas que estos videojuegos nos ofrecen, aportando gran motivación y satisfacción a sus usuarios y usuarias, por la cantidad de estímulos que se perciben a la hora de utilizarlos. Así mismo podemos destacar que fomentan la vida social de las personas, porque forman parte del mundo contemporáneo, porque en el juego se necesita la ayuda de otros jugadores o jugadoras y porque estos se sienten útiles para el resto.

También se dan muchos aprendizajes en ellos, puesto que hace falta una organización entre usuarios para lograr objetivos. Además, determinados juegos ofrecen aprendizajes específicos: resolución de problemas, desarrollo de habilidades, desarrollo del intelecto... Y, también la mejora de la autoestima queda demostrada con el uso de los videojuegos.

En cuanto al género, las investigaciones consultadas, demuestran que sí que se encuentran muchas diferencias en el mundo de los videojuegos. Por un lado, como norma general, son los varones que pasan más horas utilizando los videojuegos; por otro lado, muchos videojuegos han mostrado valores asociados al “mundo tradicional masculino”, es decir, cultura sexista. De esta forma, se han dado elementos y situaciones discriminatorios hacia el género femenino.

De todas formas, cabe destacar, que hoy en día, el anterior rol i estereotipo de personaje femenino va evolucionando con el paso del tiempo, por lo que actualmente los personajes femeninos pueden adoptar muchos roles y los masculinos también. Aunque continúa habiendo mucho heterosexismo, y en ocasiones más. Hay progresos y retrocesos, de aquí que sea importante que el alumnado tenga conciencia crítica.

En cuanto a la educación y tecnologías educativas, hay que comentar que pocas veces están en armonía estos conceptos. En pocas ocasiones se incluyen los videojuegos en las aulas, a pesar que las investigaciones indican que esto podría ser muy atractivo y motivador para el alumnado, ya que podría facilitar otras metodologías de educación y aprendizaje. Para ello, harían falta recursos que, normalmente no suelen haber en las escuelas.

Muchas veces, las tecnologías en el aula no alcanzan los objetivos propuestos. Además, hay que ser capaces de trabajarlo de una manera atractiva para el alumnado, haciendo hincapié en la importancia de significar los videojuegos. En ocasiones, los docentes no están adaptados a las competencias educativas que se profundizan en las nuevas tecnologías, y no son capaces de atraer al alumnado, ni de crear un aprendizaje constructivo.

Sobre el uso de los videojuegos para la educación, hay que comentar la necesidad de establecer un vínculo, pudiendo ser los videojuegos una herramienta clave. Lo cierto es que los usuarios habituales de los videojuegos, suelen tener estos conceptos en común en sus vidas: automotivación, compromiso y perseverancia (efectos positivos).

Se conocen diferentes recursos web para el trabajo de algunas materias, pero es muy importante que los recursos a utilizar sean acertados y que no se traten de acciones

aisladas, sino que todo se trabaje de forma conjunta, y es que, hay que utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación como herramientas reinventando la totalidad pedagógica.

Hemos visto que hay videojuegos que sirven para contar cuentos, para trabajar las épocas de la historia, diferentes pensamientos, la física, el inglés como idioma extranjero, referentes geográficos, referentes económicos, referentes políticos, referentes urbanísticos... Pero es necesaria la interacción por parte de los docentes, que puedan manejar el videojuego para su correcta función, que sean capaces de llevar a cabo puestas en común para reflexionar sobre el videojuego utilizado, la solución de dudas, fomentando la capacidad e interés de los estudiantes en busca de una participación dinámica... Y, sobre todo, programar actividades comprensivas de análisis de los videojuegos, para evitar la interiorización de los contravalores como la violencia, el sexismo o el racismo.

Y es que, aunque no todos los videojuegos sean adecuados para el trabajo en los centros educativos, hay juegos que pueden ayudar mucho siempre y cuando se prepare como actividad curricular planificada, pudiendo así ser una herramienta clave, creando entornos de aprendizajes ricos y complejos. Porque, de la gran cantidad de tipos de juegos que existen, podemos encontrar muchos beneficios en su uso, siendo estos en cada videojuego diferentes.

Para utilizar los videojuegos como herramienta educativa, hace falta que la estructura escolar se vea modificada, además de unos docentes preparados y formados para sumergirse en este mundo; no hay que dejar de lado un gran problema, y es que, a los videojuegos hay que dedicarles mucho tiempo, cosa que, en ocasiones, falta.

La violencia, el racismo, las desigualdades de género..., están muy presentes en los videojuegos, por ello, en la educación, puede ser de gran ayuda el utilizar recursos educativos para poder detectar y analizar estos aspectos en los mismos. En concreto, el recurso de la *"Guía didáctica para el análisis de los Videojuegos; investigación desde la práctica"* es clave para aprovecharlo y crear un conocimiento activo y crítico en los

alumnos y alumnas, respetando la igualdad entre sexos, algo que, en ocasiones, a simple vista no apreciamos.

El trabajo de esta Guía se basa en 4 fases diferentes, con el siguiente orden: "aprender a mirar", comprender y analizar, interpretación y valoración, transformar".

Se deberían llevar a cabo las propuestas de mejora en busca de un mundo de videojuegos en igualdad que Santana Rodríguez (2020) ofrece.

Una vez sintetizados los puntos más importantes del trabajo, vamos a tratar de contestar las preguntas planteadas en el apartado de finalidad:

- ¿Son los videojuegos relevantes para la Educación Primaria?

Los videojuegos, no solo son relevantes en la Educación Primaria, sino que también se pueden trabajar desde la Educación Infantil, y seguir trabajando en la Escuela Secundaria Obligatoria. Hemos visto que los videojuegos son una realidad actual de nuestra sociedad, formando parte de nuestra cultura visual y creando interrelaciones. Hemos visto que, por mucho que los medios de comunicación lo pongan en duda, los videojuegos aportan grandes beneficios para el desarrollo de los niños y niñas, para su pensamiento crítico, para su trabajo de habilidades. Además, no hay una evidencia clara de que los videojuegos sean perjudiciales. A partir de aquí, sabiendo que es algo inevitable, ¿por qué debemos descartarlos en las escuelas, en vez de abrirnos a esta innovación pedagógica?

- ¿Por qué es importante que las escuelas se abran a esta realidad?

Como bien hemos comentado, las escuelas deben dar un cambio. Deben ser capaces de afrontar la realidad en la que vivimos, llena de tecnologías. El uso de las nuevas tecnologías en las aulas se queda corto, puesto que, en muchas ocasiones, se utilizan para la búsqueda de información, pero no como herramienta de aprendizaje. Las escuelas y los docentes, deben prepararse para el cambio cultural que supone esta realidad, y es inevitable, por lo que, es más que recomendable aprovecharlo para crear aprendizaje significativo y constructivo, en vez de dejar que los niños y las niñas experimenten fuera de la escuela por su cuenta, sin la capacidad de ser críticos.



Pero lo que sabemos es que, desde la cultura visual, los videojuegos nos aportan la oportunidad para visualizar y analizar estereotipos, como por ejemplo clasistas, sexistas, racistas, homófobos... Además, nos ofrece una forma de aprender diferente, ya que se tratan de innovaciones más lúdicas y actuales, además de que hemos visto que se puede utilizar en las diferentes materias, como por ejemplo las científicas, o el trabajo de manera interdisciplinaria, así como los contenidos estéticos, éticos y políticos.

7) REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, M. D., & Méndiz, A. (2005). Un balance de la investigación sobre videojuegos: análisis de efectos y valoración de su capacidad educativa. *Revista Texto Abierto*, 6, 9-52.
- Albert Tarragona, J.M. (2014). Las TAC en la enseñanza de las ciencias sociales, la geografía y la historia. En Una mirada al pasado y un proyecto de futuro (411-418). Barcelona: UAB.
- Bandura, A. (1973). *Agresión: un análisis de aprendizaje social*. Prentice Hall.
- Barrenetxea Marañón, I. (2014). el alumnado, internet y las clases de historia. En Una mirada al pasado y un proyecto de futuro (419-428). Barcelona: UAB.
- Bernaus, A. Q. Videojuegos y educación. Procesos de aprendizaje, de creación y desarrollo de identidades virtuales. (El caso de World of Warcraft).
- Bogost, I. (2010). *Juegos persuasivos: el poder expresivo de los videojuegos*. mit Press.
- Brown, J; Collins, A y Dugluid, P; (1996) Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 17, 32-42.
- Buzo, I. (2014). Estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de la Geografía con una metodología activa. En R. Martínez y E. Tonda (Eds.), *Nuevas perspectivas conceptuales y metodológicas para la educación geográfica*. Vol. II. (pp. 11-34). Murcia: Grupo de Didáctica de la Geografía de la AGE- Universidad de Córdoba.
- Candeira, J. (2001). Super Mario en Monkey Island: exploración y representación en videojuegos. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, (42), 81-90.
- Castañeda, A., Carrillo, J., & Quintero, Z. (2013). El uso de las TIC en Educación Primaria: la Experiencia ENCICLOMEDIA. *México: Redie*.
- Cuenca, J. M. (2007). Los videojuegos en la enseñanza de la Historia. Consultado el 7 de enero de 2015 en: <http://www.educahistoria.com/los-videojuegos-en-la-ensenanza-de-la-historia>.
- Curto, G. A. (2010). Cultura visual y espacio público-político. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 15, 21-36.
- De la Fuente Vaquero, D. (2017). The Living Stories. De Universitat Politècnica de Catalunya.
- Díaz, V. M. (2011). La perspectiva educativa de los videojuegos, una realidad tangible. *Revista Digital de Investigación Educativa Conect@ 2*, 2(2).
- Esnaola G., Levis, D. (2008). La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje emocional. [En línea] *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3) 48-68. Accesible en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf
- Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos, juicios y prejuicios*. Planeta Publishing Corporation. Barcelona.
- Estalló, J. A., Masferrer, C., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de psicología*, 19(1), 161-174.
- Etxeberría, F. (2000). Videojuegos y educación.
- Fernández, C. (2009). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. En *La Juventud en la pantalla. Ficción televisiva, videojuegos y entretenimiento* (93-109). Madrid: Instituto de la Juventud.
- Feuerbach, L. (2019). *La esencia del cristianismo*. Greenbooks editore.
- Funk, J.B. (1993): "Reevaluating the impact of Video Games." *Clinical Pediatrics* 32 (2, Feb): 86-90. PS 521 243).
- García, D. C. (2020). Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, (8), 160-162.
- García, J. M. B. (2006). El mercado del videojuego: Unas cifras. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 4(1), 1-11.

- Gee, P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Aljibe.
- Generalitat de Catalunya Departament d'ensenyament. (2017). *Currículum d'educació primària*. Barcelona.
- Gómez, M.C. (2014). Ciencias sociales y gamificación, ¿una pareja con futuro?. En Una mirada al pasado y un proyecto de futuro (257-262). Barcelona: UAB.
- González Herrero, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios.
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 251-264.
- Gros Salvat, B. M. (2004). *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Desclée De Brouwer.
- Gros, B. (Coord) (1998): Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento. Editorial Desclée de Brouwer. Bilbao.
- Groys, B. (2009). La topología del arte contemporáneo. *Esferapública*. Buenos Aires. <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/41017/2352-7442-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, E. J. D. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos* (Vol. 5). Ministerio de Educación.
- Gutiérrez, E. J. D. (Dir). (2004) Investigación desde la práctica: Guía didáctica para el análisis de los videojuegos. *Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer*. Sitio web:
- Hernández, F. H. (2002). Educación y cultura visual: repensar la educación de las artes visuales. *Aula de innovación educativa*, (116), 6-9.
- Hernández Carretero, A.M., Rosa García Ruíz, C., Luis de la Montaña Conchiña, J. (2015). Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas. De Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales - Universidad de Extremadura Sitio web: <http://didactica-ciencias-sociales.org/wp-content/uploads/2013/07/2015-caceresR.pdf>
- Herreras, E. B. (2008). Reseña de " La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos" de EJ Díez Gutiérrez. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (9), 147-148. <http://www.bantaba.ehu.es/lab/files/view/Gu%c3%ada%20did%c3%a1ctica%20para%20el%20an%c3%a1lisis%20de%20los%20videojuegos.pdf?revision%5fid=67482&package%5fid=67467>
- I Coma, O. C., Landazábal, M. G., Pérez, M. G., Morlans, T. H., Gaite, M. J. M., Ferreres, J. O., ... & Codina, D. B. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (Vol. 44). Grao.
- Lárez, B. E. M. (2014). *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital.: El caso de los videojuegos bélicos* (Vol. 344). Ediciones Universidad de Salamanca.
- LeBlanc, M. (2004b). Slides Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design.
- Licon Vega, A.L. (2002). "Los videojuegos como actividad lúdica del Siglo XXI: El caso de Latinoamérica. De Centro Emprendedores. Universidad Tecnológica Centroamericana. Honduras.
- López, J. M. C., & Cáceres, M. J. M. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (63), 32-42.
- Luz, C. G. M., Cristina, S. R., & Manuel, G. L. J. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Editorial UNED.

- Marquès, P. (2000). Las claves del éxito. *Cuadernos de pedagogía*, 291, 55-58.
- Martínez, P. M., & Carrasco, C. J. G (2018). La educación histórica ante el reto de las competencias.
- Mc Gonigal, J. (2010). Los juegos online pueden crear un mundo mejor. California:TED Consultado el 10 de enero de 2014, en:http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html
- Miranda, F. (2010). Educación y cultura visual: aportaciones y relaciones necesarias. *Revista Digital do LAV*, 3(5).
- Moreira, M. A. (2015). La escuela en la encrucijada de la sociedad digital. *Cuadernos de pedagogía*, 462, 26-31.
- Muñoz Gris, H., Ramada Prieto, L. (2020). Allà on visquin els jocs. De CCCB – Educació. Sitio web: http://lab.cccb.org/ca/on-visquin-els-jocs/?fbclid=IwAR30T4T1PAJ689070S3Jcn1dIW_v69COM6Ap_XOIHVGHxD8H8H2OQmLRKWs
- Pagès, J., & Santisteban, A. (2014). Una mirada al pasado y un proyecto de futuro. *Investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: UAB.
- Pascual, E. M., Dávila, M. R., & Tejero, B. D. (2010). *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces* (Vol. 186). Narcea Ediciones.
- Prendes Espinosa, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 187-203.
- Revuelta, F. I., & Esnaola, G. (2013). Videojuegos en redes sociales: perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula. Barcelona: Laertes, 196 pp.
- Rodríguez Fernández de Henestrosa, B. (2014). *Estudio sobre la aplicación de videojuegos en la educación* (Master's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).
- Rouse, R., S. Ogden, et al. (2005). *Game design: theory & practice*. Plano, Texas, Wordware.
- Rubio Méndez, M., & Cabañes Martínez, E. (2011). Videojuegos y género en la práctica docente. In *Investigación y género, logros y retos: III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género, [libro de actas].(pp. 1785-1082)*. Unidad para la Igualdad, Universidad de Sevilla.
- Rueda, P. M., Cabello Cuenca, E., Filella Guiu, G., & Vendrell Serés, M. (2016). El programa de educación emocional Happy 8-12 para la resolución asertiva de conflictos. *Tendencias pedagógicas*, 2016, núm. 28, p. 153-166.
- Sánchez Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Santana Rodríguez, N. (2020). Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. En *Género, Gamers y Videojuegos*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Sastre, A. M. C. (2000). Videojuegos y jóvenes. *Cuadernos de pedagogía*, (291), 59-62.
- Spíndola, F. (2012). Enseñar física usando el videojuego AngryBirds, Disponible en:http://www.educ.ar/sitios/educar/noticias/ver?id=112958&cat=ed_not_cat_educ_tic
- Téllez, D. e Iturriaga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia. La Saga Assassin's Creed. *Contextos educativos*, 17, 145-155.
- Vera Muñoz, M.I., Seva Cañizares, F., Soriano, M.C. (2014). ¿Son las TIC un elemento innovador en el aula de Ciencias Sociales? Opinión del alumnado. En *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro* (755-762). Barcelona: UAB.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. y Ivory, J. D. (2009). "The virtual census: representations of gender, race and age in video games", *New Media & Society*. 11(5), 815–834.
- Zenobi, V. (2014). La enseñanza de la Geografía con las "netbooks". En *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro* (465-472). Barcelona: UAB.



- Zicherman, G. (2011). How games make kids smarter. Recuperado de:
http://www.ted.com/talks/lang/en/gabe_zichermann_how_games_make_kids_smarter.html

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Considerando que la presentación de un trabajo hecho por otra persona o la copia de textos, fotos y gráficas sin citar su procedencia se considera plagio, yo, Teo Arruti Bernadet, con DNI 44564966M, alumno de 5º curso del Doble Grado de Educación Primaria y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte , en la Universidad de Lleida, declaro la autoría y asumo la originalidad de este trabajo de fin de grado con el título “La influencia de los videojuegos en la educación”, tutorizado por Carme Molet Chicot.

Para este trabajo se han utilizado diferentes fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria.

“Declaro que soy autor de este trabajo y en caso de que se demuestre que esto no es cierto, reconozco que podría ser acusado de plagio”.

Para que así conste, firmo el presente documento.



En Lleida, el 29/05/2020.