

LOS FUTUROS EDUCADORES ANTE LA CIBERCULTURA EN LOS JÓVENES: LOS VIDEOJUEGOS.

Francesc Josep Sánchez i Peris
Universidad de Valencia
francesc.sanchez@uv.es

Concepción Ros Ros
Universidad de Valencia
concepcion.ros@uv.es

Resumen

Partiendo de que el juego es un instrumento clave para la socialización de las jóvenes generaciones, nuestro estudio nos lleva a descubrir las diferencias entre los juegos de generaciones anteriores y el tipo de sociedad al que se incorporaban y los juegos actuales (tecnológicos) que conducen a una nueva sociedad dominada por la cibercultura.

El trabajo responde a nuestro interés y la necesidad de conocer las claves de la ruptura entre los nativos digitales (generaciones que se han socializado con los videojuegos) y los inmigrantes digitales (generaciones socializadas con juegos tradicionales), dada la gran trascendencia que la incorporación de la cibercultura tiene en la vida cotidiana de nuestros jóvenes, y la distancia entre los formadores y las nuevas necesidades que la sociedad digital demanda.

¿Qué tipo de relación se establece entre profesores (ID) y alumnos (ND)?; ¿Qué cultura debe transmitir la escuela en esta sociedad digital o cibernética?; ¿Qué formación requieren los educadores para el desarrollo creativo de los educandos?; ¿Qué desafíos plantean las comunidades digitales? Las respuestas a estas cuestiones nos darán las claves para definir las pautas educativas a seguir en el contraste entre el tipo de hombre analógico y el futuro hombre digital.

El documento que presentamos es el resultado de un estudio preliminar (punto de partida de nuestra investigación) sobre las creencias que tienen, sobre los videojuegos, las personas que, a muy corto plazo serán educadores, respecto al impacto de los mismos en la educación, la utilización del tiempo libre, socialización, etc.

Palabras Clave: Cibercultura; Videojuegos.

FUTURE EDUCATORS TO CYBER CULTURE IN YOUNG: VIDEO GAMES

Abstract

Since the game is a key instrument for the socialization of young people, our study leads us to discover the differences between the games of others generations and the type of society that formed it and the games of our society nowadays (technological) that leads to a new society dominated by cyberspace

This work answers our need to know the reasons for the gap between digital natives (those who have been socialized to video games) and digital immigrants (those socialized with traditional games), The incorporation of cyberspace has been very important in creating a new cyber culture technology is a big part of daily life for today's youth. The gap our difference between today's trainers is great.

What different relationship are there between teachers (DI) and students (DN)? Which school culture should he transmit in society today, digital or cyber? What kind of training do teachers need to the creative while teaching? What challenges do digital communities present? The answers to these questions will give us the keys to discover the educational steps needed to be followed in the contrast between analogical man and the digital man of the future.

The present document is the result of a preliminary study (starting point of our investigation) about the beliefs they have, on the video games, people that are very short-tem teachers, regarding their impact on education, the use of leisure time, socialization, ect...

Keywords: Cyber culture; Video games.

1. Introducción

Jugar y aprender son compatibles. El juego forma parte importante de las experiencias de la vida a través de las que se consolida el aprendizaje. El juego proporciona un contexto que permite experimentar; el niño se compromete de forma activa con la situación a la que se enfrenta. (Huizinga, J. 1972; Decroly, O. y Monchamp, E. 1986)

En la actualidad los juegos digitales en sus múltiples dimensiones y formas (videojuegos, juegos on-line, juegos en red) , son un espacio/contexto cada vez más importante donde experimentar. La interacción en el juego entre jugadores, ya sea en espacios presenciales o virtuales, inciden en las formas de aprender. Ante este hecho los profesionales de la educación –profesores, educadores, pedagogos, psicopedagogos y psicólogos- y la propia institución escolar, e incluso las familias, no pueden quedar al margen de estas nuevas formas de aprendizaje.

Las experiencias digitales que niños y jóvenes adquieren en su tiempo de libre, deben traspasar la frontera del juego fuera de la escuela para interrelacionarse en el aula. Estudios realizados en el ámbito escolar, señalan que las ventajas de la utilización de los videojuegos para el aprendizaje son amplias, pero algunos aspectos como son el tiempo escolar, ajustar horarios, los contenidos, la competencia y experiencia de uso de TIC por parte del profesorado, se muestran contradictorios con aspectos de la organización escolar a la hora de utilizarlos (Gros y Bernat, 2008).

Partiendo de que el juego es un instrumento clave para la socialización de las jóvenes generaciones, nuestro estudio nos lleva a descubrir las diferencias entre los juegos de generaciones anteriores y el tipo de sociedad al que se incorporaban y los juegos actuales (tecnológicos) que conducen a una nueva sociedad dominada por la cibercultura.

El trabajo responde a nuestro interés y la necesidad de conocer las claves de la ruptura entre los nativos digitales (generaciones que se han socializado con los videojuegos) y los inmigrantes digitales (generaciones socializadas con juegos tradicionales), dada la gran trascendencia que la incorporación de la cibercultura tiene en la vida cotidiana de nuestros jóvenes, y la distancia entre los formadores y las nuevas necesidades que la sociedad digital demanda.

Dentro de este escenario, investigaciones provenientes del campo de la psicología evolutiva y la neurobiología proponen la existencia de dos perfiles de personas que interactúan en la sociedad actual cuyas diferencias entrecruzan lo generacional, social y cognitivo. Los “Nativos Digitales”, “Generación Red”, “Nuevos aprendices del Milenio” o personas que han vivenciado desde edad temprana con los códigos, formas y canales de interacción mediados por tecnologías de información y comunicación: ordenadores, red internet, telefonía celular o videojuegos (Howe & Strauss, 2000; Oblinger & Oblinger, 2005; Pedró, 2006.), y los “inmigrantes digitales” o personas generalmente de edad adulta que han nacido y formado en entornos no digitales y que han debido aprender a desenvolverse en aquellos, sin que ello implique una desconstrucción completa de sus formas no digitales de comprensión e interacción (Prensky, 2001, 2005-2006; Piscitelli, 2006).

¿Qué tipo de relación se establece entre profesores (Inmigrantes Digitales) y alumnos (Nativos Digitales)?; ¿Qué cultura debe transmitir la escuela en esta sociedad digital o cibernética?; ¿Qué formación requieren los educadores para el desarrollo creativo de los educandos?; ¿Qué desafíos plantean las comunidades digitales? Las respuestas a estas cuestiones nos darán las claves para definir las pautas educativas a seguir en el contraste entre el tipo de hombre analógico y el futuro hombre digital.

El presente documento es el resultado de un estudio preliminar (considerado como el punto de partida de una investigación más amplia) con el que pretendemos averiguar las creencias que tienen los profesores y los futuros educadores sobre el impacto que los videojuegos tienen en la educación, la utilización del tiempo libre, la socialización, etc.

La literatura, el teatro, el cine, el cómic y la televisión han sido, hasta hace poco, quienes han acometido la tarea de llenar de fantasía y dar a conocer otros mundos y realidades. Sin embargo desde hace más de 30 años los videojuegos han ido forjándose un espacio entre estos grandes medios de promoción de la cultura. Los videojuegos acumulan las tradiciones estéticas y narrativas de las disciplinas que les han precedido: del cine su dinamismo, de la televisión su accesibilidad, del cómic su fuerza, la imaginación de la literatura y el teatro. Todo ello alimentado por el poder envolvente de la imaginación del jugador. (Sánchez, 2008 p.4-10)

Los videojuegos nos han introducido en un mundo interactivo. A través de estos juguetes, un sinfín de personajes entretienen a millones de jóvenes con una educación y una cultura muy diferentes, y ya es una realidad el concepto de interactividad entre personas, ya que no es sólo “jugar contra la máquina”, sino a través de ella, de modo que un jugador desde un ordenador, otro desde un móvil y un tercero ante su televisión, comparten la misma partida.

Son un producto de ocio, sin embargo los Serious Games y los Simuladores están utilizándose para la formación de empleados pues permiten tener en pantalla escenarios y situaciones similares a las reales en las que aprender modos de actuar y a no equivocarse cuando se actúe realmente.

Los juegos digitales, en sus diferentes plataformas, constituyen en este momento la entrada de los niños y adolescentes a la cultura digital. El papel de las pantallas ha cambiado de forma substancial en las dos últimas décadas. Durante muchos años, éstas han predominado como elemento contemplativo. Nos sentamos frente al televisor o al video doméstico para ver, para mirar la programación o ver una película. Por el contrario, los videojuegos ponen el énfasis en la acción y en la interactividad. El jugador no es pasivo sino que se convierte en el protagonista de la historia y debe actuar constantemente. Las formas de interacción son diversas en función de los juegos. Desde una interacción muy básica fundamentada en respuestas rápidas por parte del jugador (visomotrices) a respuestas basadas en el desarrollo de una actividad estratégica y táctica (juegos de aventura) o fundamentada en actividades reales (simuladores). En el ordenador conectado a la red, la actividad se convierte también en actuación participativa, colectiva e interactiva.

Si estamos de acuerdo (y lo estamos) con que el juego es el entrenamiento para la vida adulta en el que simulando e imitando se logran aprendizajes y estilos de vida de los adultos, en el caso de los videojuegos los niños y jóvenes se entrenan para una sociedad “digitalizada” en la que la mayoría de los adultos se encuentran en clara desventaja y en la que muchos de los maestros y educadores son analfabetos funcionales. Es por ello que a pesar de algunas excepciones todavía no han entrado en los centros educativos aunque poseen un enorme interés como elementos motivadores y de aprendizaje. Las causas podemos encontrarlas en el desconocimiento que gran parte del del profesorado, la literatura mediática poco amable o el hecho de que los niños superan

fácilmente las habilidades técnicas de los docentes, lo que genera inseguridad y miedo entre gran número de profesores que piensan que no van a ser capaces de controlar el proceso de enseñanza.

“Jugar y narrar son actividades cognitivas y afectivas que desde muy temprana edad posibilitan la expresión y desarrollo de la función simbólica aportando contenidos y significados desde los entornos socioculturales en los cuales se sitúa el sujeto”. (Esnaola y Levis, 2008 p. 48-68)

En su tesis el videojuego representa el formato tecnológico que socializa a nuestros niños en la cultura lúdica ocupando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores. Los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social.

Así mismo, Esnaola y Levis (ob. cit.), asumen una postura crítica y valorativa de las posibilidades educativas que brindan los videojuegos, desechando aquellos argumentos que los señalan como facilitadores de conductas adictivas hiperviolentas o compulsivas. Proponen, pues, unas prácticas educativas lúdicas en entornos tecnológicos debidamente seleccionados donde los participantes construyan activamente la coherencia entre discursos y práctica, asumiendo la responsabilidad social en la construcción de un mundo más solidario y comprometido con la “diversidad”.

Describen, Esnaola y Levis (ob. cit.), las diferentes acepciones en inglés del término juego, dando diferentes acepciones de los términos “play” y “game” y diferentes propuestas narrativas que facilitan el despliegue de competencias cognitivas y socioafectivas diferentes y, en cierto sentido, complementarias que deben tenerse en cuenta para la selección de videojuegos con fines educativos.

Esnaola (2006) habla de la “inmersión” como característica propia de las narrativas digitales (juegos en red) y que establece con el usuario una suerte de “seducción” entre lo que ofrece y lo que oculta reclamando la implicación del sujeto para avanzar en el despliegue de sus posibilidades. Los jugadores de este tipo de juegos en red participan de la creación de una nueva narración colectiva.

2. El impacto de la cultura digital en los aprendizajes.

En los últimos años han cobrado fuerza los análisis y estudios que centran su atención en los

cambios que se están produciendo en las formas y medios de interacción y socialización de las personas y el consiguiente surgimiento de nuevas prácticas sociales que permean diferentes dimensiones de la vivencia individual y colectiva. Entre las características relevadas pueden señalarse la ruptura de la relación entre la construcción de la cultura, la organización social y el eje temporal-espacial que implican el desenvolvimiento en una sociedad con alto nivel de incertidumbre, ausencia de soportes sociales permanentes y estables que endosan crecientemente al individuo la responsabilidad de las tareas sociales (Bauman, 2002, 2006), la configuración de nodos y redes personales e institucionales que trascienden estructuras organizativas como el Estado o la Escuela (Castells, 2006), las interacciones que se generan en ambientes hipertextuales, las modificaciones en las prácticas comunicativas y de intercambio intersubjetivo, la exposición permanente a éstos y las prácticas de producción de información que realizan los usuarios de TIC (Area, 2001; Beavis, 2004; Buckingham, 2002; Gros, 2004; Sancho, 2001).

Como señala Silva, “aprender con el movimiento de las tecnologías digitales es familiarizarse con la idea de información abundante y fácilmente manipulable, siendo posible reformularla libremente, al toque de una tecla, y reconstruirla a voluntad. El usuario de la información digitalizada no es el clásico receptor del mensaje fijo, sino el inter-actor que tiene autoría en su propia experiencia con las informaciones, significando esto que el mensaje puede expresarse como interactividad” (Silva, 2005: 37). Los juegos digitales pueden considerarse como los principales difusores de la cultura de la interactividad.

Curiosamente las disposiciones informativas y comunicativas del ordenador en línea, están en sintonía con los indicadores de calidad en educación; diálogo, intercambio de informaciones y de opiniones, participación, intervención y autoría en colaboración son principios esenciales en la educación ciudadana. Sin embargo, en el aula prevalece el modelo televisor (de primera generación). Los alumnos y alumnas no pueden elegir el canal sino que deben atender una misma información para todos. Los profesores tradicionalmente han construido una ruta por la que todos deben pasar. El reto actual del profesorado es construir redes, saber diseñar territorios a explorar y el aprendizaje se da precisamente en la exploración realizada por los alumnos, al igual que los jugadores aprenden cuando son capaces de avanzar por las distintas pantallas y lograr alcanzar los retos constantes que el juego les propone. (Gros, B. 2006)

Cuando el trabajo del profesorado no es sólo el diseñar la secuencia didáctica de los contenidos sino elaborar también entornos de aprendizaje, es necesario que nos detengamos a analizar qué ambientes para el aprendizaje ofrecen los videojuegos. A partir de estas premisas, surge la necesidad de indagar de qué manera la cultura digital está impactando en el quehacer educativo de la escuela, con el fin de explorar y proponer nuevas estrategias que permitan disminuir la brecha de carácter cultural que separa aquello que motiva, implica y vivencian habitualmente los estudiantes y lo que planean e implementan los docentes como parte de sus desempeños profesionales (Esnaola, 2006).

Es decir, ¿resulta posible la construcción de puentes entre la prácticas sociales y las prácticas de aula?, ¿de qué manera los ambientes, aprendizajes e interacciones sociales surgidas y mediados con aquellas TIC que son habitualmente usadas por las nuevas generaciones, pueden ser utilizadas, potenciadas y resignificadas para su incorporación en el entorno de la educación reglada?, son interrogantes que requieren ser abordados por los sistemas escolares como parte del esfuerzo por promover formas efectivas y eficiente de aprendizaje.

Partiendo de que el juego es un instrumento clave para la socialización de las jóvenes generaciones, nuestro estudio nos lleva a descubrir las diferencias entre los juegos de generaciones anteriores y el tipo de sociedad al que se incorporaban y los juegos actuales (tecnológicos) que conducen a una nueva sociedad dominada por la cibercultura.

3. Nuestra Investigación

El trabajo responde a nuestro interés y la necesidad de conocer las claves de la ruptura entre los nativos digitales (generaciones que se han socializado con los videojuegos) y los inmigrantes digitales (generaciones socializadas con juegos tradicionales), dada la gran trascendencia que la incorporación de la cibercultura tiene en la vida cotidiana de nuestros jóvenes, y la distancia entre los formadores y las nuevas necesidades que la sociedad digital demanda.

¿Qué tipo de relación se establece entre profesores y profesoras (ID) y alumnos y alumnas (ND)?; ¿Qué cultura debe transmitir la escuela en esta sociedad digital o cibernética?; ¿Qué formación requieren los educadores para el desarrollo creativo de los educandos?; ¿Qué desafíos plantean las comunidades digitales? Las respuestas a estas cuestiones nos darán las claves para

definir las pautas educativas a seguir en el contraste entre el tipo de hombre analógico y el futuro hombre digital.

3.1. Objetivo

Conocer las creencias de los futuros educadores sobre los videojuegos e implementar programas de actuación para la utilización de los videojuegos en las metodologías curriculares.

3.2. Procedimiento

Para el objetivo de este estudio preliminar: *Averiguar las creencias que sobre los videojuegos tienen los futuros educadores*; se ha planteado una pregunta abierta: *¿Cuál es tu experiencia y opinión sobre los videojuegos?* Con ella pretendemos recoger información de los futuros profesionales de la educación, acerca de cuáles son sus creencias sobre los videojuegos. La pregunta fue planteada a estudiantes de las titulaciones de: Pedagogía, Educación Social, Magisterio, Psicopedagogía, Ciencias de la Actividad física y el Deporte y Curso de Adaptación Pedagógica de la Universitat de València E.G. y de la Universidad Católica de Valencia. La muestra total ha sido de 212 sujetos, de los cuales el 39'4% eran hombres y el 60'1% mujeres, porcentajes que corresponden al número de matriculas por sexo en dichas carreras. Las edades están comprendidas entre los 17 y los 55 años, de los cuales el 80'3% son menores de 25 años y el 19'7% están comprendidos entre los 26 y los 55 años.

De los textos conseguidos con la pregunta abierta se ha realizado un análisis de contenido de las unidades de significación mediante el vaciado y clasificación de todas las respuestas agrupando las unidades de significación en categorías. Dichas categorías han sido entregadas a varios jueces para que las ordenen con el criterio de mayor a menor relación con el tema objeto de estudio.

Estas ordenaciones realizadas por los jueces nos permitirán elaborar los ítems a incluir en el cuestionario de investigación. Así mismo se ha realizado un tratamiento estadístico con el programa PASW ESTADISTICS 17, del que hemos extraído tanto la frecuencia de aparición de cada una de las categorías como algunas comparaciones entre las mismas.

3.3. Resultados obtenidos

Para conocer la relevancia en cuanto a frecuencias de las unidades de significación, hemos

vaciado y analizado todas las respuestas obtenidas mediante el programa SPSS, obteniendo una cuantificación que debemos considerar relativa teniendo en cuenta las limitaciones de la propia metodología (pregunta abierta) pero que nos da información de la importancia de los temas encontrados respecto al objeto de estudio para la consecución del objetivo del trabajo. Detallamos a continuación las frecuencias de las unidades de significación de las respuestas obtenidas, expresadas en porcentajes.

El 62'9% reconocen haber jugado en algún momento a videojuegos, pero sólo el 42'9 % de los estudiantes consultados es jugador habitual de videojuegos.

En relación con el tiempo de juego, encontramos las siguientes categorías, baja, media y alta. Encontramos un porcentaje del 56'7% con una frecuencia de juego, baja, y el 30'0% media.

Respecto al grado de experiencia en el juego mostrado por los sujetos el 24'1% reconoce que es nula, es baja para el 37'7%, media para el 27'8% y mucha para el 10'5%.

Otra categoría encontrada nos habla de los siguientes tipos de juegos y frecuencia de utilización: deporte 30'8%, estrategia el 19'2%, juegos de rol 13'5%, de plataformas 17'3%, arcade 3'8% y otros 15'4%.

Otro de los índices de significación encontrados determina el lugar donde se juega a los videojuegos. Los lugares son: en casa, en casa de amigos, en recreativos y en viajes. De todos los lugares reseñados, es la casa con un 60'5%, junto a la casa de los amigos con un 26,3% los principales.

Entre los soportes utilizados para jugar a videojuegos, se categorizan en consolas en un 61'5%, con ordenadores en un 25'6%, además se reseñan también Internet, maquinitas y el móvil.

A la hora de jugar podemos señalar si los jugadores juegan solos, con amigos, y/o en familia.

Con respecto a la categoría que expresa los motivos por los que se juega o jugaba a los videojuegos encontramos los siguientes: diversión, ocio, socialización. Destaca con un 80% la diversión, y la socialización con un 23'7%.

Las ventajas apuntadas por la utilización de los videojuegos, se categorizan en que los juegos ayudan en la socialización, desarrollan las habilidades cognitivas, desarrollan aprendizajes y otras.

Hemos cruzado la categoría “experiencia” con la categoría “inconvenientes” comprobando que quienes tienen mucha o media experiencia describen como inconvenientes la adicción y la violencia, sin embargo quienes tienen poca o nula experiencia destacan adicción, perjudica la convivencia y la pérdida de tiempo como principales inconvenientes.

El cruce opinión sobre los videojuegos y ventajas de los mismos nos indica que quienes tienen una opinión positiva señalan como ventajas la socialización, el aprendizaje y las habilidades cognitivas. Los que tienen una opinión negativa no encuentran ninguna ventaja. La tercera opción es la de quienes se sitúan entre ambas opiniones y marcan como ventajas aprendizaje, habilidades cognitivas y otras muchas.

El cruce opinión con inconvenientes indica que quienes muestran una opinión positiva indican en algunos casos la adicción. Sin embargo los que demuestran opinión negativa destacan mayoritariamente la adicción y la violencia.

En el cruce de la edad con quienes juegan actualmente descubrimos el mayor porcentaje de jugadores en las edades comprendidas entre los 18 y los 25 años.

Se ha cruzado la frecuencia de juego con los tipos, comprobando que quienes juegan con una alta frecuencia lo hacen fundamentalmente con juegos de estrategia, los que lo hacen con una frecuencia media lo hacen mayoritariamente a juegos de deporte igual que quienes lo hacen con una baja frecuencia, quienes además juegan a juegos de rol.

3.4. Relación de categorías obtenidas, ordenadas por los jueces en función de su mayor pertinencia al objeto de estudio.

Del análisis de contenido mediante la lectura y clasificación de respuestas y del estudio de las frecuencias relacionado en el punto anterior hemos elaborado un listado de temas que hemos entregado a 10 jueces para su análisis en relación con el tema objeto de este estudio preliminar. De éste análisis hemos obtenido el siguiente agrupamiento de temas en categorías y una ordenación de las mismas de mayor a menor pertinencia con nuestra investigación.

3.4.1. Opinión en general.

Encontramos a quienes les parecen positivos los videojuegos, a los que muestran una opinión negativa y los que responden “depende” en función de los tipos de videojuegos. (“Es una actividad divertida, distraída y de pasatiempos”. “Son buenos los educativos ya que mejoran las capacidades de aprendizaje”. “Son buenos y divertidos si no se abusa”. “Están muy presentes en los juegos de los niños de hoy”. “Debe vigilarse la manipulación del *mercado* y la influencia negativa de los que fomentan la violencia, drogas, sexo”. “Debe tenerse en cuenta su posibilidad educativa”. “La mayoría son violentos”. “Se dividen en educativos y/o perjudiciales”. “Existen múltiples

actividades”. “Han reemplazado a los juegos tradicionales de la calle”. “Son una representación de la realidad, real o fantástica”. “Son un recurso para la falta de tiempo paterna y materna”. “No existe una conciencia social sobre los efectos, positivos o nocivos de los videojuegos”. “Tienen una gran influencia en el desarrollo”. “Deben ser divertidos pero al mismo tiempo fomentar la creatividad, la lógica, etcétera”).

Las opiniones vertidas en esta categoría demuestran la diversidad de realidades y tópicos existentes respecto a los videojuegos.

3.4.2. Ventajas con videojuegos.

Las respuestas indican ventajas para la socialización, el aprendizaje, habilidades cognitivas y la respuesta no específica “muchas”. Entienden positivo que jueguen varios jugadores, que el buen uso, para ser bueno, pasa porque sea diversificado. (“Son una buena opción para momentos de estrés”. “Se les reconocen algunas utilidades educativas y sociales”. “Son buenos como medio de socialización y aprendizaje”. “Aumentan la creatividad”. “Son una buena distracción y afición si se utilizan con moderación”).

3.4.3. Inconvenientes con los videojuegos.

Entre los elementos negativos se mencionan: la adicción, violencia, pérdida de tiempo, sexismo, falta de información educativa, son aburridos. (“Su uso inadecuado y exclusivo es nocivo, así como la adicción y el aislamiento”. “Negativa la gran influencia del mercado por la popularidad de los violentos entre los niños”. “Son transmisores de valores nocivos y violencia”. “Aumentan la agresividad”. “El control sobre los videojuegos provoca aislamiento a los usuarios introvertidos”. “Demasiada individualidad”. “Algunos fomentan la delincuencia”. “Peligrosos por ser fácilmente adictivos”. “Fomentan una diferente percepción de la realidad”. “Contenidos sexistas y discriminatorios”).

3.4.4. Motivo de juego.

Se han obtenido tres tipos de respuesta en cuanto a las motivaciones que inducen a jugar con videojuegos: la primera de ellas habla de pura diversión, por el simple placer del juego; la segunda motivación es el ocio, es decir, cuando se juega para pasar el tiempo, motivo que podría ser comparable a hacer crucigramas; el tercer tipo de respuestas hablan de socialización, juegan porque lo hacen sus amigos, hermanos o familiares. Diversión, ocio, socialización. (“Paso momentos muy

divertidos”. “Es una manera de pasar el tiempo de manera divertida”; “Ocupo mi tiempo libre y me ayuda a relajarme” “Es una forma de distracción y entretenimiento”. “Paso buenos momentos con los amigos y familia”. “Nos sirve de motivo de reunión de amigos”. “Quedamos los amigos para jugar”).

3.4.5. Supervisión de los padres.

En cuanto a la conveniencia o no de la misma. Restricción a las edades incapaces de diferenciar realidad de ficción. (“Restringir los bélicos y competitivos”. “Evitar los violentos”. “Los padres deben supervisar y comprar los educativos”. “La gran cantidad de videojuego existente en el mercado dificulta el control”. “Conviene analizar previamente los contenidos”. “Deben actuar los padres frente a la incapacidad de las autoridades”).

3.4.6. Control del tiempo de juego.

Existen dos tipos de respuestas, una respecto a la limitación del tiempo de juego impuesta por los padres o tutores y la que se refiere a la necesidad de controlar el tiempo de juego (“Mis padres me ponían unas horas de tope de juego”. “Hay puesto un horario para jugar”. “Deben tener un tiempo limitado para jugar”. “Hay que controlar el tiempo de juego”).

3.4.7. Experiencia con videojuegos.

Respuestas que oscilan entre quienes dicen no tener nada de experiencia ni relación con los videojuegos (24’1%) y quienes alegan mucha experiencia (10’5%), pasando por los que tienen una experiencia baja (37’7%) y media (27’8%).

3.4.8. Utilización en clase para aprendizaje

En esta posición, en cuanto al número de respuestas se encuentra la utilización de los videojuegos como actividades motivadoras en clase y la necesidad de fomentar los que divierten fomentando el aprendizaje.

3.4.9. Juega actualmente o jugaba de más joven.

Las respuestas que contienen este tema se distribuyen entre las siguientes: Siempre ha jugado. Jugaba de joven y ahora no. No jugaba de joven y si de adulto.

3.4.10. Tipos de videojuegos.

Las respuestas que hacen referencia a los tipos de videojuegos nombran a los siguientes: Juegos de deporte, tetris, arcade, estrategis, rol. (“Son positivos los de actividad física”. “Deben adecuarse a las distintas edades”. “Interesan los educativos, cooperativos y los de aprendizaje de la historia”. “Juegos de test”. “Jugador protagonista”. “Excelentes los educativos”. “Mario Bros”. “Nuevas formas de juego con la Wii”). Además se destacan algunas cualidades y recomendaciones esperadas de los videojuegos.

3.4.11. Frecuencia de juego.

Se han observado tres tipos de respuestas clasificadas en “baja, media y alta”. (“Juego en ocasiones muy contadas”: “Juego poco, unos 30 minutos al día”. “No suelo jugar más de dos horas a la semana”. “Juego a menudo una hora diaria”. Juego todos los días más de una hora y más los fines de semana”. “He jugado mucho y sigo jugando todos los días”).

3.4.12. ¿Con quién videojuegan?.

Se observan cuatro tipos de respuesta: Quienes dicen jugar sólo, con amigos, en familia y en red.

3.4.13. Lugar de juego:

La categoría se obtiene de la referencia a: jugar en casa, en casa de amigos, en recreativos, en los viajes.

3.4.14. Tipo de soporte.

Es la última categoría en cuanto a la cantidad de referencias obtenidas con la pregunta abierta con referencias a la consola, el ordenador, el teléfono móvil, internet y la consola portátil.

4. Discusión.

La pregunta abierta ha permitido obtener las categorías que orientarán la elaboración del cuestionario preliminar. De momento, y aunque es prematuro hablar de resultados objetivos y estadísticamente válidos, los resultados obtenidos demuestran que nadie muestra indiferencia ante los videojuegos, todos los entrevistados muestran un posicionamiento a favor o en contra y con

diversos puntos de vista, experiencias y posibles recomendaciones y usos de los mismos. Se han mostrado opiniones sobre las ventajas e inconvenientes, motivos por los que juegan relacionados con la experiencia, momentos de juego actual o pasado, con quién, con qué frecuencia y soporte y a qué clase de videojuegos. Así como referencias a su utilización para aprendizajes tanto para la educación formal como la no formal y por supuesto la informal.

5. Conclusiones

Lo averiguado hasta el momento demuestra que los futuros profesores necesitan una mayor puesta al día que disminuya la diferencia entre los Inmigrantes y los Nativos digitales de forma que sean capaces de interpretar las necesidades y características de los alumnos y alumnas del siglo XXI.

Bibliografía

- AREA, M. (Comp). (2001). *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Desclée de Brouwer
- BAUMAN, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BAUMAN, Z. (2006). *Vida Líquida*. Barcelona: Paidós.
- BEAVIS, C. (2002). Lectura, escritura y juegos de rol por ordenador. In I. Snyder (Ed.), *Alfabetismos digitales: Comunicación, innovación y educación en la era electrónica* (pp. 73-93). Málaga: Consorcio para la enseñanza abierta y a distancia de Andalucía; Aljibe.
- BUCKINGHAM, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- CASTELL, M. (2006). *La sociedad Red*. Madrid: Alianza
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (1986) *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Morata.
- ESNAOLA, G. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires: Alfagrama.
- ESNAOLA, G. y LEVIS, D. (2008) *La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional*. En SÁNCHEZ I PERIS, F.J. (2008) *Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis"*. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. <http://www.usal.es/teoriaeducacion> Vol. 9. N° 3. Noviembre 2008
- GROS, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación: La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao:

Desclée de Brouwer.

GROS, B. (2006). Juegos digitales para comprender los sistemas complejos. En *Revista Comunicación y Pedagogía*. Nº 216, 1-7. (<http://www.xtec.es/-abernat%20/articles/gros-II.pdf>) (consultado 14.05.2010)

GROS, B (2007) (Coord). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

GROS, B.; BERNAT, A.(2008). El aprendizaje de competencias de alfabetización digital a través de los videojuegos. En *Revista Aula de Innovación Educativa*, 176, 12-16.

GROS SALVAT, B. y GARRIDO MIRANDA, J.M. (2008). Con el dedo en la pantalla: El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. En

HUIZINGA, J. (1972) *Homo ludens*. Madrid. Alianza.

SÁNCHEZ I PERIS, F.J. (2008) *Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis"*. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. (<http://www.usal.es/teoriaeducacion>) Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008

HOWE, N., & STRAUSS, W. (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*.

New York: Vintage Original.

OBLINGER, D.& OBLINGER, J.L. (Eds.). (2005). *Educating the Net Generation*.

Washington, DC: Educause

PEDRÓ, F. (2006). *Aprender en el nuevo milenio: Un desafío a nuestra visión de las tecnologías y la enseñanza*. Documento OECD-CERI.

PISCITELLI, A. (2006). Nativos e inmigrantes digitales: ¿Brecha generacional, brecha cognitiva o las dos juntas o más aún? *Revista Mexicana de Educación Educativa*, 11(28), 179-185.

PRENSKY, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5).

PRENSKY, M. (2005-2006). Listen to the native. *Educational Leadership*, 63(4), 8-13.

SÁNCHEZ I PERIS, F.J. (2008) *Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis"*. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. (<http://www.usal.es/teoriaeducacion>) Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008

SANCHO, J. (2001). "Repensando el significado y métodos de la educación en la sociedad de la información: el efecto fractal". In M. Area (Ed.), *Educación en la sociedad de la información* (pp. 37-79). Bilbao: Desclée.