



**El Videojuego Como Estrategia Educomunicativa Para el Aprendizaje a Través de
Herramientas Digitales.**

Juan Humberto Jiménez Delgado

Código: 1064117143

Karen Daniela Duque Quintero

Código: 1090514462

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Comunicación Social

2022



El videojuego como estrategia educomunicativa para el aprendizaje a través de herramientas digitales

Desde sus inicios la **educación** se ha estipulado como uno de los pilares *sociales, culturales y económicos*, con el cual se ha abierto a nuevas proyecciones en las que se condensan propósitos específicos sobre la identidad de este concepto, con la llegada de nuevas tecnologías que en la actualidad hacen de esta noción una variación constante de sus canales de transmisión, pero sobretodo se ha dado en representación de la mejora progresiva en procesos de avance en investigación y ciencia global.

A estas indicaciones se le dan mayor importancia en la co-creación de un asertivo espacio educativo que genere acciones innovadoras, lo que significa nuevos escenarios y proyecciones pensadas en lo que es la educación y cómo se reestructura en los factores que la afectan, es decir: *la atención prestada por los estudiantes, el conocimiento impartido por el docente y la metodología que se usa en el desarrollo de una clase*, esto con el fin de generar una apropiación de lo tradicional y poderlo transformar a lo actual o vanguardista.

Con la representación de este proceso de transformación educativa y cambios en una mejora que se vuelve participativa, el rol del estudiante y del docente cambian, puesto que las figuras a las cuales responde de manera tradicional el concepto de cada uno están relacionadas con los recursos a profundizar, y entender que en este caso el videojuego es algo que ellos pueden



percibir como un presaber, pero van a desarrollar una apropiación según las características por las cuales ya han de tener unas acciones según su rol, que inclusive podrá ser escogido en la plataforma que se use para desarrollar el mundo utópico por el cual se puede aprender, es decir, las nuevas narrativas, lo que es la geografía, la historia e inclusive temas relacionados con matemáticas y otras disciplinas del conocimiento.

Entre tanto cabe resaltar que una de las alternativas por las cuales se puede generar un proceso de participación es la educomunicación como un campo que se destaca por generar procesos teórico-prácticos de los cuales se desprenden la educación y la comunicación, estos procesos usan distintas herramientas las cuales responden a contenidos que permiten al usuario mantener un estado actual de las cosas, pero sobre todo generar bajo ese proceso los roles que componen un sistema de intercambio de ideas.

Desde los actores a los que van dirigidas las acciones de este proceso se destacan lo que es el emisor, receptor, canal y mensaje, se puede comprender de manera argumentativa la idea inicial de dar paso a que existen en este sentido diversidad de formas de intentar y de poner a prueba estas habilidades, para así desde lo que es la educación y la comunicación intercambiar conocimientos que sean funcionales en la vida cotidiana de cualquier sujeto.

Paulo Freire (1970), es uno de los principales teóricos que dentro de sus estudios plantea las bases de la educomunicación y como esta se da en el hombre. “El educador ya no es más el que solo educa, sino el que, en cuanto educa, es educado, en diálogo con el educando que, al ser



educado, también educa. [...] Los hombres se educan en comunión, mediatizados por el mundo”.

P. 15.

Con representación a estas determinantes se puede decir que el videojuego brinda por ejemplo, la posibilidad de una educación ligada a la comunicación necesaria para comprender al otro, con el fin de establecer procesos de aprendizaje participativos que permitan conocer culturas nuevas e incluso apoyar la idea de una construcción mayor en los usuarios como parte de su interacción en equipos, que imaginariamente se convierte en algo clave para el desenvolvimiento de los saberes a los cuales se desea llegar, de acuerdo a la experiencia de los jugadores.

Desde estas habilidades se comprende que la formulación sobre la que se hacen diversidad de aspectos tenidos en cuenta para facilitar el proceso de mejora en la educación, está basada en la ayuda y el apoyo que tienen los actores en su formación, debido a la realidad propuesta en representación a los roles, ya sea de docente o de estudiante y como puede o debe cambiar, a la relación específica de nuevas figuras de las que se maneja globalmente una tendencia permeada en el acceso a posicionamientos en términos comunicativos, es decir, los roles pueden ser variables, quienes son receptores pueden ser emisores y viceversa.

Al referirse a educomunicación se puede hablar de características distintivas que nos pueden ayudar a centrarnos y definirnos por qué es diferente a la comunicación y cómo se adapta en distintos formatos de reproducción de información. “La educomunicación está especializada en



desarrollar metodologías y tácticas para los procesos de producción audiovisual participativa” (Majó, 2016).

Los procesos relacionados con comunicación y educación están acompañados del uso de nuevas tecnologías y métodos de enseñanza actuales, los cuales son acorde a la comunicación; según Vanoni (2016) “la comunicación educativa es un intercambio de información y emoción, donde ocurre una transformación porque participan diferentes elementos como el mensaje que se transmite, el contexto en el que se da, el lenguaje que se utiliza y los roles que participan”. p.20.

Libros como el de Jesús Martín Barbero en los que habla de la educación desde la comunicación nos hace pensar sobre las distintas formas de enseñanza que son utilizadas en la actualidad, construcción de identidades en la subjetividad de la información y los distintos desafíos que se tienen que encarar entorno a la revolución tecnológica.

Definiendo el proceso por el cual se transforma una disciplina “La educomunicación concibe el aprendizaje como un proceso creativo donde sólo es posible la construcción de conocimientos a través del fomento de la creación y la actividad de los participantes. El conocimiento no es algo dado o transmitido sino algo creado a través de procesos de intercambio, interacción, diálogo y colaboración.

La educomunicación debe favorecer este tipo de dinámicas de aprendizaje donde la creatividad es, al mismo tiempo, objetivo y método en procesos de análisis y experimentación permanente. Para algunos autores este tipo de dinámicas implican y generan una toma de



conciencia entendida como un proceso de reflexión para la acción social y la transformación del mundo (Barbas Coslado, 2012).

Todo este proceso comunicativo basado en la educación se hace necesario como un acceso a la mejora de nuevas formas de reproducir información, ya sea para llegar a transmitir un mensaje o impartir un conocimiento, es decir el videojuego como transmedia en el ámbito del aprendizaje busca que el entorno en el que se brinda el conocimiento sea mejor y mantenga la importancia del contenido en sí cambiando los aspectos metodológicos.

Con relación a estas indicaciones el sujeto o los sujetos están relacionados para determinar ese nuevo canal del cual se generan acciones que han esclarecido y delimitado el hecho de las cosas, con un mecanismo que genera una mayor retroalimentación con respecto a transformar ese ideal de lo que actualmente se conoce como educación y cómo incide en esta la comunicación de las personas implicadas, por ejemplo, en este caso en un videojuego. Todo ello para el enriquecimiento de lo que se conoce como una metodología magistral y los cambios que se requieren en esta.

Entre tanto es indispensable comprender que los sucesos y las apreciaciones se den en la nueva proyección de caracterización en la nueva identidad del mensaje, buscando estipular lo que es la transmedia en el contexto de desarrollo y en la manifestación del proceso de evolución de las cosas, dado a que esta representación se proyecta basado en la necesidad del proceso y sobre todo en la relación de los implicados.



Si bien es preciso mencionar que la transmedia es uno de los términos con mayor auge en este sentido de lo que son las historias contadas en diferentes plataformas emergentes, a las que debe responder el hecho de maximizar o minimizar las actividades que se juegan un papel diverso de mayor expresión en cuanto a la manipulación de acceso a estas realidades, que utópicamente se han ido construyendo bajo un mismo propósito, pero sobre la cual se dan muchas implicaciones definidas en ordenes diferentes al que realmente está dispuesto el usuario a arriesgar bajo una postura de autocrítica. Desde el libro *Transmedia, Literacy e Intertextualidad* (Sepúlveda, E. A. y Suárez, C. 2016), afirma que:

Las narrativas transmedia (NT) se han convertido en un fructífero campo de estudio de múltiples fenómenos sobre los medios de comunicación, las nuevas plataformas digitales, la distribución de contenidos, y sobre las mediaciones entre los sujetos y los distintos sistemas de transmisión de mensajes. P. 6

Respondiendo a lo que dice el autor en su libro, en las nuevas narrativas en las que se abarca la transmedia, se da un proceso de entendimiento sobre las transmisiones de mensajes, ya que en la actualidad existen tantas plataformas dedicadas al entretenimiento, es disperso el aprendizaje debido a estas indicaciones, sin embargo para sacar provecho de esto, se hace necesario que según lo que responde a la transmedia se pueden contar historias o aprovechar el conocimiento



basados en el mensaje y cómo este se puede reproducir por diferentes formatos, para este caso específico por medio del videojuego.

No obstante, es indispensable que se tenga en cuenta el sistema de reproducción de los mensajes y la acción fehaciente de las características que demuestran la estructura de fenómenos de contenidos en la participación de validaciones a las que se tengan en cuenta nuevas y mejores proporciones determinadas en su ciclo educativo.

Es entonces donde se tocan temas que permiten la relación de la educación con nuevas figuras de entendimiento y plataformas que de manera emergente han surgido para dar mayor sustento a lo que pasa en la actualidad. Por lo tanto, las redes sociales, la televisión, las series, los libros y todas estas narrativas buscan una nueva forma de ser contadas, debido a que el videojuego es interactivo y puede inclusive crear una gran comunidad o una sociedad desde lo utópico, generando una diferenciación en cómo se transmite el mensaje.

Desde la definición de lo que son las narrativas actuales, basadas en WhatsApp, en Facebook y demás plataformas, el videojuego entra a ser ese puente de entretenimiento que inclusive mantienen funciones como la de las redes sociales, en las que la información está dada a los niveles que juegas y además cuenta por lo general con chat en tiempo real.

Se crea una comunidad que responde a la denominación transmedia como el proceso de poder llevar información por ejemplo, un libro educativo de matemáticas o historia a lo que conlleva una acción de entretenimiento en forma de video, imagen o para este caso específico los juegos



sea por computadora o inclusive por consolas dedicadas especialmente a lo que es la programación en Java, en C++ entre otros mecanismos desarrolladores, es decir, se entretiene el usuario y puede interactuar con otros sujetos reales, con los que la relación de los contenidos se da en representación a los requerimientos de esta especificidad.

Es importante tener en cuenta que estas acciones se manifiestan según el proceso por el cual el sujeto de estudio logre estipular gustos y experiencias en aras de mayor funcionamiento en redes, mejor apropiación en caracterización de participantes, sobre narrativas de los juegos en lo que se denomina educación creciente, a ello se le suman diversidad de mecanismos propuestos en una mejora propositiva de los hechos y que en sustento de ello se logra maximizar los alcances de la disciplina estudiada.

Lo principal a tener en cuenta es que la transmedia surge por el hecho de generar en este sentido un proceso de hibridación y de adaptación de los mensajes a las diferentes plataformas a las que la actualidad está siendo arrastrada y de la que todos los días supera retos, pues, por ejemplo, la caracterización de estas propuestas refiriéndose al videojuego como estrategia educocomunicativa. Es importante ahondar en el hecho de que sí existen implicaciones que demuestran y apuestan a la validación de las nuevas tecnologías dadas en relación a nuevas figuras, que se han compuesto basadas en este proceso de amenizar y de proponer un progreso mayor en determinación de poder digerir mejor la transformación de la información de un estado a otro. Por ejemplo, Klastrup & Tosca (2004) mencionan que:



El éxito de un relato transmedia depende de tres componentes básicos: el Topos, se refiere al contexto en que se sitúa el conflicto de un relato; el Mythos, es el conflicto como tal de los personajes; y el Ethos, son los comportamientos individuales o de las sociedades, la moral implícita. P.13.

Esto se relaciona con la educación y el videojuego porque la transmedia es el llevar ese mensaje a diversas plataformas y que sea entendible, en la actualidad muchos sujetos buscan un mundo paralelo del cual alimentarse o vivir como lo es este universo utópico creado por diferentes autores en el que se convierte casi que en la realidad de muchos, es entonces cuando hay que pensar en el adaptarse a estas herramientas digitales, sobre todo que el celular, la Tablet y la computadora han sido y son una extensión actual de trabajo y de ocio para el mundo entero, es por esto que la adaptación de nuevas y viejas historias responde a la transformación de lo tradicional a lo actual y dinámico.

En aras de profundizar en este proceso del mensaje, el contexto y el comportamiento de los personajes se debe tener en cuenta la descarga de videojuegos por día, el tiempo que pasan las personas en este mundo e inclusive cuánto gana en un universo creado por una persona que produce el contenido y quien lo juega, puesto que esto no es solo se trata de ocio, actualmente inclusive ser “Gamer” es un trabajo que suele ser rentable para muchos.



Los videojuegos siempre han sido una actividad dedicada al entretenimiento, para distraerse o hacer caso omiso a las ocupaciones o compromisos serios de la vida. En la gran mayoría de los casos los niños y adolescentes buscan diversión, juegos que no tengan que ver con educación o cultura además de ser un mecanismo de distracción en gran vigor, pero no solo esa población hace uso de estas alternativas de inactividad, hay una gran población adulta que también busca un escape del estrés laboral y demás afectaciones por la labor diaria, en este proceso de generar una distracción que ayude a eliminar o suprimir por un espacio determinado su rutina.

Debido a estas indagaciones también se hace necesario resaltar que en la vida actual depende mucho de la tecnología, puesto que esta es una de las mayores fuentes de ingresos de muchas personas alrededor del mundo, programadores, desarrolladores web han optado por mejorar su forma de vida gracias a herramientas digitales que les permiten mejorar la narrativa en pro de su actividad y de su necesidad adquisitiva.

Desde estas necesidades y estudios se puede lograr un asertividad en la información y en casos específicos manifestar el hecho de que existen exigencias en cuanto a la mejora continua de un proceso educativo que en este caso puede darse desde un celular a una Tablet o una computadora, lo que abre mucho más las posibilidades de posicionarse como un método efectivo en pro de educar desde la comunicación utilizando el videojuego como mecanismo transmedia de los conocimientos tradicionales.



Sin embargo, es necesario pensar en estas alternativas y lo positivo y negativo que puede ser usar el videojuego para mejorar la transmisión de la educación con un mensaje propositivo del cual se hace necesario estudiar cual es el foco educativo didáctico y no se convierta este canal de transmisión en una distracción que afecte la información impartida.

Uno de los inconvenientes más importantes a la hora de aplicar el juego como estrategia educ comunicativa es lograr incorporar los temas de aprendizaje y conversar a su vez, el entretenimiento lúdico que logre sostener la atención del jugador, puesto que según este proceso de manipulación informativa es como enviar un mensaje subliminal en el que la acción de jugar lleva a este proceso.

Pero si bien existen videojuegos posicionados en el mercado con esta característica a la cual además responde el acceso a la información que es necesaria para darse cuenta de porqué los personajes y los sujetos tienen inclusive una conexión, es importante estudiar estos casos para mejorar lo que está fallando en su aplicación.

Hay que tener en cuenta siempre que las trivias pueden o no ser divertidas, la mayoría de veces los jugadores desean saber sobre un universo presentado en forma de videojuego porque los lleva a una realidad diferente a la que están acostumbrados. Por tal razón es importante una buena estructuración de la idea inicial para que el juego sea asertivo y sobre todo tenga valor en este proceso de construcción de nuevas acciones a las que responde la idea de diseñar un universo virtual.



El objetivo de crear juegos para aumentar el aprendizaje consiste en trabajar con entrenamientos de ciertas habilidades, la comprensión de procesos complejos, como: sociales, políticos, económicos o religiosos. El fin de los videojuegos es crear una simulación virtual que le permita a la persona vivir una experiencia sin riesgos y conseguir su entretenimiento.

Los juegos educativos más practicados por la sociedad suelen ser los rompecabezas, juegos de memoria e incluso de cultura general. Los videojuegos creados para transmitir algún conocimiento desisten en parte a ese entretenimiento lúdico para hacer llegar de una forma fácil estos contenidos educativos, pero siguen siendo juegos en específico dedicados a querer educar sin tener en cuenta el canal de transmisión para que este no sea tan tedioso ni aburrido.

Es así que se busca una mejoría en los procesos basados siempre en el hecho de mencionar y caracterizar las figuras educativas como algo tedioso o aburrido, esto refleja la importancia del videojuego como reestructuración educativa visibiliza la progresión de los contextos en cuanto a la necesidad principal de los sujetos y en cuanto a la manifestación de sociedades netamente estructurales y magistrales. En 2018 UNICEF en una de sus investigaciones plantea que:

Los educadores se replantean el modo de enseñar a niños para aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye formas más importantes en las que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que



favorecen juegos, exploraciones y aprendizajes prácticos constituyen fundamentos de programas de educación preescolar eficaces. P.6

Según lo anterior se responde a la condición de la cual se habla a lo largo de este documento puesto que responde en este caso a una alternativa de juego físico en el que se busca que los niños tengan la capacidad de desarrollar habilidades mediante actividades dinámicas y didácticas, es decir, que en esta dependencia se permea la utilización de nuevas figuras intercaladas en la caracterización de lo indispensable, que puede buscar nuevas alternativas que sean viables en un proceso de educación o de transformación de los hechos.

Refiriéndose a esto como la transformación de los escenarios y de sus condiciones, debido a que en perspectiva la preadolescencia y la adolescencia están contaminadas de videojuegos que pueden o no ser funcionales en el enriquecimiento de conocimientos y saberes, por lo que se debe tener en cuenta el consumo de los mismos y hacer un estudio que reestructure estas historias en aras de armonizar las acciones de los desarrolladores que funcionen de manera asertiva.

Aterrizando este proceso a la condición de mejora de la cual se hace representación de nuevas figuras educativas, la comunicación vista desde este campo se relaciona al aspecto de tener en cuenta lo que vale el contexto y las dinámicas proyectadas y validadas en la acción de nuevas formas de hacer las cosas.



Para ello hay que verificar lo que ya se ha hecho y demostrar en tal forma que sean indicadas en porque es más divertido aprender jugando por ejemplo, lo que progresivamente para niños pequeños en edades de 2 a 5 años según la UNICEF, se valida en comparación a lo que actualmente consumen los preadolescentes y adolescentes que en perspectiva son juegos ya desarrollados como lo es LOL, Fornite, Valorant o inclusive consolas dedicadas a otro tipo de videojuegos de aventura, pelea u otras categorías.

Por consiguiente, uno de los términos al que hay que volver para definir las historias o el contenido del mensaje a transmitir es la denominada transmedia que es el pasar un contenido educativo de una plataforma a otra, lo que se haría en este caso en específico que es pasar una información extensa de un libro por ejemplo a la dinámica de un videojuego que busca mejor proceso de adaptación y de condición.

La transmedia en este caso es educativa y es mutante puesto que ayuda y permea en las nuevas herramientas, que inclusive se puede denominar una emergente acción a lo que se conoce como realidad virtual o realidad aumentada y a estas indicaciones darle inclusive un progreso mayor de este punto basado en la necesidad de construir un proceso asertivo en el que el estudiante por medio de visualizaciones interactivas pueda inclusive comentar o dar valor a lo que está haciendo.

Una visualización interactiva busca que el estudiante tenga mayor dinamización de la información y que las estadísticas o graficas presentadas en el contenido de cualquier



conocimiento tenga valor y sustento, por eso se interactúa en los videojuegos actuales con la conexión hacia las redes sociales, por ejemplo, Facebook, creando una comunidad que inclusive juega en grupos o mantienen hasta una relación de vínculo con el juego, pero llevándolo a esta realidad paralela.

Por esta razón, cuando se habla de mecanismos de participación en los que el estudiante puede mejorar su forma específica de ver las cosas se dan incógnitas sin resolver, porque las disciplinas emergentes en sí no buscan dar explicaciones largas, sino que prefieren argumentar según la situación y la acción que se da desde esta perspectiva. Con esto los docentes y estudiantes deberán buscar caminos que les sean adecuados para coincidir en el objetivo de las tareas impuestas en la implementación del videojuego desde la parte educomunicativa.

Sin embargo, los videojuegos comerciales fueron diseñados esencialmente para divertirse, y que pese a ello algunos teóricos sostienen que “los videojuegos comerciales además de ser un instrumento para el ocio pueden convertirse en herramientas educativas para el aula” (López, S. y Rodríguez, J. 2016).

Si bien el videojuego parece un momento de ocio las categorías dependen de esto y de qué tan entretenido es a lo que se le apuesta por ejemplo, un rompecabezas cuenta como una forma de jugar en relación a la información, pero existen también las categorías como aventura, construcción y algunos inclusive suelen darse en relación a la condensación de otros juegos, es decir, cuando la combinación de acertijos con aventura puede generar mejor interacción y



entendimiento del juego que implicaría estudiar a lo que este responde y cómo funciona, por lo que se da basado en esas percepciones. Para Vincent Vives (2021) lo que pasa en la actualidad es que:

Vivimos inmersos en una sociedad digital, en la que la tecnología evoluciona con gran rapidez, y no hay duda de que los videojuegos forman parte de este nuevo contexto cultural. En este sentido, los videojuegos suponen para los jóvenes una muy buena puerta de entrada a la nueva cultura digital, contribuyendo a su alfabetización digital y permitiéndoles familiarizarse con entornos virtuales diversos, aprendiendo a entender y manejar las reglas que les son propias. P.1

De este modo, los videojuegos están dados a la mejora de la sociedad para conocimiento de la geografía, de la ubicación estacional de los estratos y de las guerras en términos de historia, en relacionar la construcción de una sociedad y hacer el papel de mandatario, utópicamente en su propia sociedad el usuario puede hacer las veces de fuerza armada, de alcalde o inclusive de peón, puesto que estos papeles sensibles pueden generar mayor empatía en cómo se siente una persona en la vida real con esta carga en su rol.

Para poner un ejemplo claro en el orden en el que existen juegos por ejemplo en el que se generan misiones que hay que cumplir el primer mensaje inmerso en eso es la idea de poder salir



de alguna situación y resolverla de tal manera que se de en concordancia de las cosas, pero en la mayor experiencia de esta vivencia en el trasfondo de las cosas se dará de manera exponencial el derecho de velar por un caso hipotético de nuevas acciones tenidas en cuenta como el mejor progreso de un historial de rachas a las que responde este mensaje en específico.

Sustentando esta idea se hace necesario recurrir a la manifestación de estas identidades culturales y sobre las que se hacen las figuras de los videojuegos por ejemplo un ideal de una sociedad creada por un autor bajo el concepto de regresión en la que un personaje busca un ideal permeado en la necesidad de nuevas condiciones de las que se realizan acciones que determinan el progreso de nuevas ideas pensadas en el caso de necesitar y distribuir esas ideas que parecen irreales pero que aterrizadas a lo que en algún mundo o universo paralelo puede estar sucediendo, es decir el papel de algo que no eres pero que ha podido suceder en el juego puede darte diversas formas de proyectar esa idea en cuanto a la necesidad transformar todo.

Desde lo anterior se puede dar a conocer que existen diferencias abismales en la participación social de las personas en cuanto a sus factores principales, es decir para cuando se requiere y necesita la confirmación de nuevas ideas tenidas en cuenta con relación a la edad, la época, y otros aspectos de rigor, se puede comprender que existe una nueva forma de participación en la que se logra estipular el cambio desde generaciones y como la tecnología está a la vanguardia de estas indicaciones vistas de manera necesaria para lograr una transformación de los estados basados en ese ideal principal.





Esto se da en la condición de mayor percepción, puesto que la acción en la que se enmarca este proceso está dada a la idea necesaria de buscar un nuevo ideal de emplear eso que se requiere mantener a cabalidad pero que no esté determinado en la obligación o el orden de las cosas, se hace indispensable que este nuevo camino de estipular cosas pueda comprarse en la acomodación de las nuevas alternativas de procesos que se basan en la idealidad de las cosas.

Es indispensable que se tengan también en cuenta los valores a los que se les ha dado un progreso mayor, puesto que manipular los hechos y darlos por sentado es de los principales errores que se cometen a la hora de mantener un proceso creativo y educativo, pues el dispersarse o desligarse de lo actual lo único que hace es que se vuelvan obsoletos los procesos.

Así mismo cabe resaltar que los estudiantes de 1970 no son los mismos que los del 2022, ya que existen brechas de diferencia en recursos educativos en comparación a lo que uso en esos años y en lo que se usa en la actualidad. Por conocimientos de experiencias por parte de las personas que se educaron en los años 70's, el acceso a información para investigar se hacía por medio de libros, en los pizarrones se escribía con tiza, asistir al aula de clases era una de las maneras de recibir una enseñanza directa y se creaba un encuentro con los docentes.

Esto inclusive se ve reflejado en la actualidad y como estas mismas personas permiten representar esta brecha en la asignación de tareas actuales, pues hay cosas que antes se debían hacer manuales porque la tecnología no había llegado tan lejos, pero en esta actualidad, partiendo desde inicios de los años 2000 en adelante se han generado tantas alternativas a las cuales



responde el proceso de validación al que se requiere construir un nuevo proyecto determinado en el marco de las acciones por las que se da el participar y constituir un nuevo mundo que responda a la veracidad de lo que se hace en pro de poder adaptarse a los cambios del entorno.

Si bien los 70, 80 y 90 no fueron tan permeados con una tecnología de punta, la etapa actual de en la que la web 2.0 ha evolucionado y ha llegado a mejoras significativas de las bases a las que responde el ideal principal de esta, las plataformas y los conceptos a los que este proceso se debe son determinantes en los que el nuevo proceso se ve reflejado en la atención del sujeto al que va dirigido, es decir no se puede simplemente transmutar de un espacio a otro, existen proceso mucho más amplios que es lo que busca la educación actual, puesto que la manifestación de los hechos se da según el público objetivo.

En la actualidad el desarrollo de las tecnologías en relación con los distintos sucesos que pasan en el diario vivir ha cambiado la manera de brindar y adquirir conocimiento, ya que en las aulas actuales un docente para reproducir información tiene la opción de proyectar en un video beam el material de clases, se pueden mostrar videos con temas educativos específicos y los mismos estudiantes tienen motores de búsqueda, bibliotecas virtuales y acceso a la internet para aprender o investigar.

Esto ha hecho que la educación sea mucho más autónoma e independiente pero también resulta engañosa y sobre todo puede desinformar en muchos casos, pero lo importante es interactuar con estos procesos y más que nada darse cuenta que existen acciones que se van



transformando en la forma en que se relacionan los usuarios, puesto que en un videojuego inclusive se puede tener en un equipo a personas de todos lados del mundo, lo que significa un intercambio importante de costumbres y culturas.

Este gran acceso a recursos hace que la enseñanza tenga que adaptarse y surgir a través de las nuevas tecnologías, el educador tiene que idear distintas estrategias para ponerse en el mismo nivel de los educandos en relación con los conocimientos tecnológicos y el uso que ellos le dan a las nuevas herramientas. Para la muestra de esto se puede hablar de lo ocurrido en el confinamiento en el año 2020, debido a la crisis sanitaria causada por el covid-19, se trasladaron los espacios de enseñanza físicos a aulas virtuales.

Por lo anterior uno de los aspectos a destacar de esta acción que tuvo lugar gracias a la situación arrojada por la pandemia, es buscar la mejora continua de nuevas identidades que permitan al sujeto como usuario una experiencia de enseñanza y que por cualquier motivo su necesidad se vea suplida por las alternativas que se usen al transformar los procesos educativos.

Este cambio evidenció lo asertivas que pueden ser las nuevas tecnologías para el uso de la educación, ya que permite adaptarse a la actualidad y así generar interés y aprendizaje en los estudiantes.

Las ventajas en el ámbito comunicacional son muy amplias ya que la educomunicación se adapta a los distintos formatos de comunicación utilizados hoy en día, es por esto que desde su surgimiento esta vertiente ha sido importante en la educación, comunicar y educar al mismo



tiempo crea un mensaje con un valor significativo con ventaja debido a que cumple dos funciones específicas con total éxito.

La relación con el videojuego le permite al jugador interactuar con el mundo al que se enfrenta al momento de iniciar la aventura, por lo tanto, esta conexión puede crear distintas conexiones las cuales ayudan a desarrollar las problemáticas que el videojuego presenta, con el fin de tener la opción de avanzar por lo tanto esto desarrolla el nivel de pensamiento, creación de ideas y estrategias de juego.

“En la sociedad de hoy, los videojuegos satisfacen necesidades genuinas, brindan nuevas experiencias, formas de solucionar problemas y generan grados de compromiso y responsabilidad” (McGonigal, 2013).

Debido a esto las posibilidades de aplicar los videojuegos en la enseñanza cada día se ve más reflejada en las aulas de clases, lo que el autor anterior determina en su conclusión de las cosas está basado en el proceso de mecanización de las habilidades y como se imparte en el acceso a la realización de profundización de estas nuevas formas de proyección y de necesidad de creación.

Los videojuegos reflejan habilidades a resaltar en sus jugadores, ya que al tener esas experiencias enriquecedoras y al lograr esa conexión en lo atractivo de este se desarrolla un aprendizaje significativo. Gee, (2004), “En efecto, el estudiante a la hora de juego tanto al principio como en el proceso se ve afectado por el desarrollo y refuerzo de las habilidades que genera la práctica del videojuego” p. 94.



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



Antítesis

Uno de los problemas más característicos de los videojuegos es conservar su elemento de entretenimiento. Mantener un equilibrio entre el tema, el escenario y las funciones, hacen que la experiencia se vuelva compleja. Muchos juegos suelen ser tradicionales lo que no permite estimular el interés por parte de los estudiantes que estarían aplicando este nuevo método de aprendizaje.

Esta nueva herramienta puede ser considerada como agente distractor en las aulas de clase, la nueva práctica digital puede ser aplicada desde otras percepciones debido a los docentes que dificultan o les dan un mal manejo a los videojuegos. Como lo afirma Marín (2013, p.12) su importancia “radica inicialmente en el que el docente quiera otorgarle, nada es malo ni es bueno por sí solo, ello viene determinado por las creencias, valores, actitudes, ideas... que el docente, en este caso tenga”.

Hacer uso de estos recursos digitales en los procesos pedagógicos y dinámicos en los salones de clase puede obtener un resultado positivo, logrando un trabajo colaborativo por parte del docente y estudiante. Sabogal, M. y Brijaldo, M. (2013) señalan que “es indiscutible que los videojuegos son los programas multimediales más atractivos que tiene la sociedad actual. No son nuevos en el medio educativo; sin embargo, aún no han sido incorporados, ni utilizados como mediadores del aprendizaje” (p.56).



Algunos de los elementos que se fortalecen con esta nueva herramienta son la autoestima, desarrollar un pensamiento crítico, mejorar la toma de decisiones y resolver cualquier dificultad, los jugadores llevarían a cabo el planteamiento de estrategias dando un mejor uso a los recursos, y a su vez, desempeñando mejor sus habilidades y destrezas. (Castellanos, Y., et al., 2016)

Hay que resaltar en este proceso concluyente además que la participación de los nuevos ideales se mantenga en la creación de una nueva narrativa educativa en la que el videojuego sea desde la parte divertida el canal por el cual se lleve el mensaje y se pueda inclusive dar a conocer un universo mayor de las cosas con el cual se mantenga siempre la verdad de las cosas a las que responde este proceso de interactividad como una visualización de lo que puede ser la dinámica social de las cosas.

El videojuego esta dado al ocio y el entretenimiento, pero es ahí donde se debe partir para que la transformación de los sucesos sea mayormente llevada al entendimiento de temáticas rígidas y que se vea reflejado eso en como este suceso va mejorando y aportando a la transmutación de un proceso magistral a algo más dinámico o divertido.



Conclusiones

Hacer uso de esta nueva practica pedagógica enfocada en mejorar el trabajo colaborativo entre los alumnos, donde los videojuegos son asumidos como estrategias educomunicativas, seria usado para la adaptación de otro tipo de escenario educativo que busca implementar un método nuevo de enseñanza que supere el modelo tradicional de aprendizaje. Este nuevo sistema fortalecerá las relaciones entre los estudiantes en el aula de clase desarrollando a su vez, habilidades sociales y de pensamiento.

Incluir en la necesidad de este suceso la acción transformadora desde el compuesto permeado en la valoración de lo que es la transmedia, se puede asumir y dar por sentado que la utilización de nuevas figuras participativas se da en la mejora continua del acceso a lo que significa el estado actual de los procesos educativos, es decir cómo mejorar y permitir que lo tradicional sea visto y expuesto en otras formas de implementación.

Desde las diferentes acciones tenidas en cuenta se puede valorar que el progreso compuesto con la necesidad de una visión mayor de las cosas, se da en la caracterización de estas nuevas formas de permitir al usuario determinar el mejoramiento desde el entendimiento del mensaje, hasta las herramientas usadas en la narrativa a la que se le apuesta.

Hay que mantener un proceso humanizador de las herramientas y sobre todo mantenerse actualizados en cuanto al contenido que se reproduce en las plataformas desde las que se habla y



se complementa la información, es así como se logra maximizar la habilidad primordial de controlar las nuevas bases educativas desde lo que es la comunicación.

Es fundamental tener en cuenta aspectos del juego como el tema propuesto por el docente y el enfoque pedagógico que este le quiera dar. Trabajar en el desarrollo de discusión e interacción promotora permitirá que el jugador aumente su confianza, asuma el rol de complementario y responsabilidad, ya que de esta manera va a posibilitar alcanzar la meta propuesta para el videojuego.

Un videojuego desde el ideal creado por la historia central apoya al estudiante o usuario en la mejora continua de la utilización de un rol para el que se manipulen nuevas acciones, contrarrestando que se desee primordialmente transmitir ideas de las acciones que van de un lado a otro, es por esto que se identifican nuevos contrastes desde ese ideal participativo.

El objetivo de implementar esta nueva herramienta no se basa en consecución de victorias o avances, sino en la solución del problema que presenta el videojuego. Esto hará que los estudiantes diseñen estrategias de análisis y exploración que les permita avanzar en los niveles de este nuevo mecanismo.

Con respecto a estas nuevas manifestaciones de las que se hablan se puede comprender que la acción primordial de verificar estas ideas de reestructuración se da en la sensibilidad empática de lo que el videojuego le puede transmitir.



La perspectiva del docente debe ser clara para hacer uso de esta herramienta, ya que si no se le da el uso adecuado solo será un elemento distractor para los jóvenes. El maestro que quiera aplicar esta dinámica deberá estar en constante investigación, puesto que debe tener un conocimiento previo sobre los videojuegos para relacionar y aplicar los contenidos académicos.

Los estudiantes podrán trabajar desde un escenario que dominan con facilidad, lo que ayudara a perfeccionar habilidades, destrezas, competencias, valores y pensamientos. Además, optimizar las áreas académicas como las matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, lenguas, informática y religión. Fortalecer valores humanos también será parte de este proceso, preservar el medio ambiente, la tolerancia, la solidaridad y el respeto; será el resultado de un progreso en la calidad de educación.

Este nuevo proceso educativo facilitará la comunicación entre niños, jóvenes y adultos, al crear un interés por conocer y aprender sobre las dinámicas del videojuego. La construcción de un buen material académico fortalecerá el valor educativo y establecerá buenas relaciones de colaboración.

Los docentes podrán conocer los intereses, vivencias y motivaciones que tengan los estudiantes, además, de darle un seguimiento a los contenidos académicos de una forma dinámica, también permite que el alumno explore y conozca más sobre las diferentes áreas del entorno social.



Considerar el factor económico para implementar esta estrategia es un factor importante, puesto que todos los alumnos no tienen los recursos para trabajar con herramientas que les permitan el acceso a los juegos digitales. Todos los estudiantes deben tener la oportunidad de trabajar en este campo bajo la supervisión y aprobación de los padres, maestros e instituciones.



Referencias Bibliográficas

- Barbas Coslado, (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado.
- Castellanos, Y., Castellanos Y. C., Salazar, J. V. y Casas, W. (2016). El videojuego como recurso educativo. un acercamiento entre percepción docente y el videojuego minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto. Pontificia Universidad Javeriana.
- Freire, P. (1970). *la pedagogia del oprimido*. Siglo XXI.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. ALJIBE.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design. International Conference on Cyberworlds. doi:10.1109/cw.2004.67.
- López, S. y Rodríguez, J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. Universidad de Santiago de Compostela. Departamento de Pedagogía y Didáctica.
- Majó, C. M. (2016). Puntos de encuentro entre educomunicación y comunicación comunitaria. . *AULARIA*, 5.
- Marín, V. (2013). *Los Videojuegos y los juegos digitales como materiales Educativos*. Madrid, España: Editorial Síntesis.
- McGonial, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Buenos Aires, Argentina: siglo XXI.



Sepúlveda, E. A. y Suárez, C. (2016). Transmedia literacy e intertextualidad. Fondo Editorial Luis Amigó ISBN: 978-958-8943-10-7.

Sabogal, M. y Brijaldo, M. (2013). Videojuegos y educación: ¿una relación posible? Vol. 149, no. 791, p. 52-57.

Sardiñas, Y. Domínguez, I. Reinoso, C. (2020). La comunicación Educativa: Su desarrollo en el Profesor de Secundaria Básica - Universidad Enrique José Barona Cuba.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360670951004>

Unicef, (2018). Learning through play. Education Section, Programme Division 3 United Nations Plaza New York, NY 10017, USA.

Vanoni, L. B. (2016). La comunicación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Trabajo colaborativo 2. *Universidad del Istmo*.

Vicens Vives (2021). Los videojuegos como herramienta educativa, blog.

<https://blog.vicensvives.com/los-videojuegos-como-herramienta-educativa/>.