

Aprendizaje Mediante Videojuegos En Estudiantes Universitarios

Rubio Arias Esteban¹; Londoño Muñoz Isabela¹; Galeano Ramírez Juan David^{1(*)}; Marulanda Grisales Simon¹; Asesora: Sandra Isabel Mejía Zapata²

¹ Estudiantes de psicología decimo semestre. @amigo.edu.co Universidad católica Luis amigó

² Docente investigadora, Psicóloga y magister en intervenciones psicosociales. Sandra.mejiaza@amigo.edu.co Universidad católica Luis amigó

Resumen: En esta investigación se pretende responder a la pregunta, ¿qué impacto tiene el uso de los videojuegos en el aprendizaje de los jóvenes universitarios? Para dar cuenta de lo anterior, se emplea el método cualitativo con diseño fenomenológico, permitiendo comprender la realidad como una construcción social. Esto se logró a través de la aplicación de una entrevista semiestructurada, en donde la población elegida fueron cuatro estudiantes universitarios, los cuales comprenden edades entre 18 y 28 años, que se encontraban vinculados a instituciones de educación superior de la ciudad de Medellín, siendo usuarios frecuentes de videojuegos. Se identificó que dependiendo del tipo de juego y el uso que a este se le dé, el consumidor puede potenciar diferentes habilidades en las esferas social, motriz y cognitiva, También se encontró que, al no tener un control en la frecuencia y el tiempo de uso, estos podrían traer consecuencias como la adicción, sedentarismo, mala higiene del sueño, entre otras. Se concluye que los videojuegos, con uso pedagógico y consensado pueden ser un complemento innovador y motivante para el aprendizaje dentro de las aulas universitarias.

Palabras clave: Videojuegos, aprendizaje, adultez joven , habilidades.

Recibido:23 de mayo de 2023. Aceptado: 26 de febrero de 2024

Received: May 23th, 2023. Accepted: February 26th

Learning Through Video Games In University Students

Abstract: This research aims to answer the question, what impact does the use of video games have on the learning of young university students? To account for the above, the qualitative method with phenomenological design is used, allowing to understand reality as a social construction. This was achieved through the application of a semi-structured interview, where the chosen population were four university students, aged between 18 and 28 years old, who were linked to higher education institutions in the city of Medellin, being frequent users of video games. It was identified that depending on the type of game and the use given to it, the consumer can enhance different skills in the social, motor and cognitive spheres. It was also found that, by not having control over the frequency and time of use, these could bring consequences such as addiction, sedentary lifestyle, poor sleep hygiene, among others. It is concluded that video games, with pedagogical and consensual use, can be an innovative and motivating complement for learning in university classrooms.

Key words

Video games, learning, young adulthood , skills.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) forman parte del día a día de las personas y su impacto en la sociedad es evidente, pues están constantemente presentes para la realización de diferentes actividades cotidianas, como las actividades de ocio, laborales o académicas. El uso de los diferentes dispositivos tecnológicos es algo que se les facilita a las generaciones pertenecientes a la nueva era digital, los cuales son los “nativos digitales” (Parada et al. 2018), para ellos es más sencillo hacer uso de estas herramientas tecnológicas, ya que en su proceso de crecimiento estas han estado muy presentes en su diario vivir, y entre todo aquello que las TICs traen consigo, han aparecido nuevas formas de entretenimiento como los videojuegos. Este recurso tecnológico, hoy en día ocupa un puesto importante en la vida de los jóvenes ya que estos les dedican buena parte de su tiempo a hacerlo. Al respecto, Ramos y Valdés (2019) afirman que el jugar videojuegos es de las principales actividades de entretenimiento realizadas diariamente por parte de esta población.

Sumado a lo anterior, es necesario situar en el contexto a los jóvenes adultos, puesto que estos caben dentro de lo que actualmente se considera como *nativos digitales* (nacidos a partir de la década de los 90's), esto explicado desde lo que señala Gértrudix (2009) al nombrar dos aspectos relevantes sobre este concepto: El primero es que este término, acuñado por Mark Prensky (2001), se designa para aquellos quienes han crecido en un entorno digital, donde hay presencia de computadores, consolas de videojuegos, internet, teléfonos celulares, etc., y cuyo uso diario está naturalizado; segundo, como la presencia de estos medios digitales modernos impacta en el comportamiento de los usuarios de estos dispositivos, en especial los adolescentes y los jóvenes.

Según lo nombrado hasta el momento, es importante identificar cuáles son las herramientas actuales cuyo uso adecuado puede favorecer el proceso de aprendizaje de los jóvenes universitarios, nativos digitales que se encuentran en proceso de formación académica de educación superior, y que a lo largo de sus vidas se han visto atravesados por el uso de diversos medios digitales. Ante esta necesidad, los videojuegos al estar tan presentes en la vida de los jóvenes pueden aparecer como una alternativa para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es necesario tener en cuenta que el uso de los videojuegos, de acuerdo al enfoque que se les dé, generarán diversos efectos, dentro de los cuáles, Martínez (2019), afirma que se hayan impactos positivos tales como: el aumento del control psicomotriz, la coordinación ojo-mano (visomotora) y el control de la

espacialidad, también estimula la capacidad deductiva, las habilidades de análisis, la resolución de problemas, la imaginación, la memoria y la síntesis, entre otras. Por otro lado, es posible que surjan algunas afectaciones tales como el sedentarismo, la posibilidad de un síndrome de abstinencia, cambios de humor, desinterés por hacer otras actividades, abuso del tiempo y la desconexión de la realidad (López, 2021), todo dependiendo del tipo de manejo que se le dé al videojuego.

A partir de los hallazgos producto de la revisión teórica y el trabajo de campo, se pretende identificar: ¿Qué impacto tiene el uso de los videojuegos en el aprendizaje de los jóvenes universitarios?, asimismo reconocer las habilidades que se potencian y los efectos que pueden traer el uso constante de los videojuegos.

2. METODOLOGÍA

La presente investigación se llevó a cabo utilizando el enfoque cualitativo, el cual según Galeano (2018) trata de comprender la realidad como resultado de un proceso de construcción histórica a partir de la lógica de los diferentes actores sociales, mirando “al interior” y registrando la singularidad y especificidad de los procesos sociales. De igual manera, este método pretende alcanzar una perspectiva fenomenológica, retomando a Galeano (2018), centrándose en que el conocimiento es un producto social y su proceso de producción colectiva ha penetrado los valores, entendimientos y significados de los sujetos que lo crearon. Por lo tanto, la meta intersubjetiva en la realidad que se desea conocer es un estado disposicional capaz de comprender su propia lógica interna y especificidad. La investigación cualitativa salva y asume la importancia de la subjetividad. La intersubjetividad es un medio para conocer la realidad humana y es su garante.

2.1 Instrumento

La función principal de la entrevista consiste en obtener información que pueda ser aplicada a los estudios, por esto, se realizó una entrevista semiestructurada a profundidad, la cual según Lopezosa (2020), es una conversación entre investigador y sujeto de estudio con un fin determinado, enfocado a solucionar un objetivo con base a preguntas guías. En este tipo de entrevista el sujeto de estudio tiene libertad al momento de responder y el investigador puede interactuar con el fin de que la entrevista sea más dinámica, flexible y abierta. La entrevista constaba de once preguntas guía, las cuales se agruparon según las categorías emergentes a raíz de la revisión documental, la misma fue revisada por pares y experto en el tema, para hacer los ajustes pertinentes

2.2 Población

El instrumento fue aplicado a un total de cuatro estudiantes de instituciones de educación superior (IES) diferentes, ubicadas en el área metropolitana de la ciudad de Medellín y de cuatro carreras universitarias distintas; los criterios de inclusión fueron: estar matriculado en un programa académico de alguna IES, que habitualmente jueguen algún tipo de videojuegos desde mínimo un año en adelante, usándolos como método de distracción, hobby o de forma competitiva, con edades entre 18 y 28 años (jóvenes adultos), quienes actualmente se consideran *nativos digitales*, siendo personas que reciben rápidamente información multimedia y para quienes los videojuegos cumplen un papel importante.

La selección de los informantes, se realizó a través de un diseño secuencial, de tipo “de oportunidad” o “emergente”, el que según Martínez-Salgado (2012, p. 616) permite aprovechar lo inesperado gracias a la flexibilidad que ofrece el trabajo de campo, ya que este tipo de selección de muestreo se va haciendo sobre la marcha y según los elementos que vayan emergiendo.

INFORMANTE	EDAD	GÉNERO	CARRERA	IES
1	23 años	Masculino	Historia	Universidad Nacional de Colombia
2	22 años	Masculino	Ingeniería eléctrica y electrónica	Universidad Pontificia Bolivariana
3	22 años	Femenino	Ingeniería bioquímica	ITM
4	21 años	Femenino	Derecho	Universidad Católica Luis Amigó

Tabla 1. Caracterización de la población

2.3 Procedimiento

El desarrollo de la investigación presentó diversas fases que muestran el proceso bajo el cual se construyó este, permitiendo así, un orden lógico para llegar a las conclusiones.

En un primer momento, se hizo una búsqueda de temas de interés sobre el uso de diferentes medios, herramientas y aplicaciones digitales para posteriormente elegir un tema de investigación, siendo el aprendizaje por medio de videojuegos en jóvenes universitarios la elección final; el segundo momento, al elegir el tema de investigación se inicia una búsqueda a profundidad en diversas bases de datos tales como Ebsco, Scielo, Dialnet, Google Scholar, Redalyc, Scopus, entre otras, usando palabras claves o descriptores como “aprendizaje” “videojuegos” “adultez joven”. Con las investigaciones de punta encontradas en las bases de datos se realizó el fichaje de citas para así agruparlas en categorías, en este caso siendo: aprendizaje, adultez joven y videojuegos las categorías iniciales. La herramienta utilizada para la codificación fue el software Atlas Ti, para seguidamente, plantear la pregunta de investigación. Posteriormente se diseñó el instrumento para la recolección de información, el cual fue aprobado después de hacerse una revisión por pares y experto, se diseñó el consentimiento informado el cual previamente a la entrevista fue socializado con los participantes. Finalmente, con el fichaje por categorías y los resultados del trabajo de campo, se desarrolló la matriz analítica, donde se logra triangular la información y resultan las categorías emergentes del proceso.

2.4 Resultados Videojuegos: Del pasatiempo a la competencia

La industria de los videojuegos, innova permanentemente en la oferta de los mismos, apuntando cada vez más a las necesidades de los usuarios, se encuentran múltiples clasificaciones, entre ellas se determina un uso educativo o por lo menos que logren el desarrollo de competencias en esta vía. En cuanto al usuario permite dar cuenta de los diversos tipos de videojuegos y cómo estos influyen en la vida de los adultos jóvenes. Al respecto el informante 1 expresa: “Para mí el videojuego es una experiencia interactiva. Los juegos de vídeo son un método de entretención en el cual, a través de unos comandos específicos, puedes crear, transformar o simplemente interactuar con el medio virtual” (2023). De esta forma se ven los videojuegos como creadores de experiencias, medios que permiten interactuar con diferentes estímulos a través de diversas herramientas o comandos que dan paso a controlar o descubrir lo que el medio virtual tiene para ofrecer.

Otro aspecto importante al respecto del tema es dar una revisión a los tipos de videojuegos que usan las personas a la hora de jugar, en tanto hay una multiplicidad de ellos como, por ejemplo: shooter, historia, rol, deportivos, móviles y entre otros. Al respecto el Informante 2 menciona: “Creo que los que juegan los jóvenes son muy variados, desde videojuegos en computador como: League of Legends, los de rol y los videojuegos en video consola. Yo soy un jugador de videoconsola, tengo Xbox y PlayStation, desde que tengo memoria he tenido una consola de videojuegos” (2023). Según lo anterior, se evidencia la existencia de videojuegos que se ajustan a los gustos del consumidor, pero además la afinidad por la tecnología que cumpla con tales requerimientos. Seguidamente también es de anotar que es un pasatiempo inicialmente financiado por padres y cuidadores que en la infancia y adolescencia son en su mayoría los proveedores.

Todo tipo de dispositivos diversifican la accesibilidad y facilitan el alcance de los videojuegos, permitiendo un mayor tiempo de uso y posibilitando el acceso a ellos irrestrictamente, el informante 2 expresa “Los videojuegos en los celulares se han vuelto algo del día a día; veo en el metro gente jugando videojuegos como: Call of Duty Mobile, Subway Surfers o cualquiera de estos en los móviles” (2023). De acuerdo a lo expuesto se reconoce el impacto que estos tienen en el diario vivir de las personas, siendo una alternativa de entretenimiento en momentos y lugares en los cuales no hay muchas alternativas de distracción, entretenimiento u ocio. Es de resaltar que el desarrollo tecnológico que tienen cada vez más los smartphone, es el garante de su popularización.

Teniendo en cuenta las ventajas de los videojuegos, se reconoce que permiten a los jugadores el desarrollar ciertas destrezas, como lo menciona el informante 2: “los videojuegos deportivos me ayudaron a desarrollar habilidades, por ejemplo estudiar jugadas; el videojuego deportivo sigue unos patrones que debes aprender y así los memorizas, diría sin dudarlos, que los videojuegos potencializan la capacidad de la memoria” (2023). Se demuestra que los videojuegos pueden potenciar habilidades cotidianas que son importantes en el día a día de las personas, tales como la memoria y la planeación, que suelen adquirirse mayormente en los videojuegos deportivos, además, motivan a investigar y estudiar jugadas para así crear la mejor estrategia a la hora de jugar, lo que promueve la creatividad.

Siguiendo esta misma línea de los beneficios que trae el uso de los videojuegos la informante 3 refiere: “Siento especialmente que el trabajo en equipo trae muchas ventajas porque implica no solo pensar por ti, sino por un bien común que te va a beneficiar, siento que trae muchos beneficios en este ámbito” (2023). Si bien los

videojuegos de algún tipo no son diseñados explícitamente para enseñar, se identifica como indirectamente estos propician habilidades como el trabajo en equipo.

Por otro lado, los videojuegos traen consigo también una gama de desventajas ligadas al uso incorrecto de estos como, por ejemplo, desde lo que indica el informante 2: “Desventajas tiene, sin duda el videojuego te puede volver adicto, porque es algo que estimula tu cerebro, eso nos lo enseñaron en la carrera, nos han enseñado técnicas para volver “adicto” a un jugador o a un usuario” (2023). De lo anterior se infiere que la sobreestimulación cerebral es un factor clave al momento de una posible adicción al juego de video, lo que se refuerza a continuación con la narrativa del informante 1: “En los videojuegos se está tendiendo a volverse más generadores de estímulos. Las experiencias son cada vez más fáciles y accesibles para los jugadores, pero también generan estímulos más rápidos y constantes. Adicional, requieren mucho tiempo de juego. El subir de nivel, las skins, etcétera, son estímulos que igualmente tienen una recompensa y terminas de lleno metido, por eso son tan adictivos.” (2023). A partir de lo anterior se concluye que las dinámicas propias del videojuego las cuales consisten en realizar objetivos para la obtención de una recompensa como estímulo condicionado, contribuyen a fijar y fortalecer la adicción del mismo.

Desde el punto de vista de la informante 4 se sugieren otras desventajas referidas al autocuidado, estas asociadas igualmente a la desregulación en el uso de los videojuegos y plataformas y bajo el riesgo inminente de desarrollar una adicción. “Cuando pasas tu vida real a un segundo plano y priorizas el videojuego. No eres responsable, Por ejemplo, una persona que juegue videojuegos todo el día empieza a alimentarse mal, tener pésimo aseo personal, dificultades con el sueño, entre otras cosas” (2023). Desde lo anterior, se deduce que una vez desarrollada una adicción es posible que las conductas se vuelvan desadaptativas, influyendo en sus esferas de la vida: social, laboral y afectiva.

2.5 El aprendizaje, retos y posibilidades

Los videojuegos fueron creados para el entretenimiento de las personas, sin embargo, por su potencial como motivador, que es una de las características para el aprendizaje, pueden destacar como herramientas para el mismo, esto gracias a la diversidad de temas que se abordan, a la especificidad de acuerdo a los grupos etarios, por la amplia gama de modalidades y los distintos tipos de dispositivos para acceder a estos juegos. Con respecto a la posibilidad de aprender bajo esta modalidad, el informante 1 comenta: “Diría que no es una alternativa al aprendizaje, es un complemento en muchos aspectos,

simplemente es una ayuda que estimula el deseo de aprender” (2023). El videojuego no es un determinante para el aprendizaje, pero incide en los alcances que se puedan lograr como mediador para el desarrollo de competencias creativas, argumentativas, de trabajo en equipo entre otras.

Las competencias que se pueden desarrollar mediante el uso de los videojuegos son diversas y se clasifican como: motrices, cognitivas y sociales. Dichas habilidades se ven potencializadas gracias a la variedad de juegos y medios para jugar, como se nombró anteriormente y esto se puede evidenciar ya que una gran cantidad de videojuegos, aparece únicamente en cierto tipo de dispositivos, ya sea computador, consola o celular; por el contrario, existen otros videojuegos que aparecieron primero en un tipo de dispositivo y luego fueron adaptados a otros. Lo anterior incide directamente en la capacidad de desempeño al momento de interactuar con el videojuego y en consecuencia la tipología de la habilidad que se potencialice, como lo nombra la informante 3: “Cuando se juega en la consola se desarrolla la habilidad para manejar varios botones al tiempo, en cambio cuando se usa el celular es más simplificado, cambian habilidades mentales como la atención dividida y también las motrices” (2023). Es por lo anterior que al momento de implementar el uso de los videojuegos con un fin pedagógico que promueva las habilidades, se debe ser consciente del dispositivo a través del cual aparece disponible un videojuego y cómo el uso de este desarrolla la habilidad deseada.

En cuanto a las habilidades cognitivas como: la gestión de información, el pensamiento lógico y pensamiento crítico, como competencias que pueden promoverse mediante el uso de videojuegos, se evidencia con respecto a la primera de acuerdo el informante 2 que: “Los videojuegos sobre historia tienen la posibilidad de generar aprendizaje de este tipo, para ayudar a comprender sucesos vividos en el pasado” (2023). En cuanto al pensamiento crítico se ve la importancia de la toma de decisiones, como lo expresa la informante 3 al señalar que “Se toman decisiones en el juego y por lo tanto habrá una consecuencia que incidirá en la partida” (2023). Respecto al pensamiento lógico, el informante 1 añade “Por ejemplo, en Football Manager, si tienes que dirigir el equipo, tienes que estar pendiente de finanzas y las decisiones en términos de consecuencias pueden volver al equipo más exitoso”. Todas estas habilidades cognitivas son indispensables al momento de jugar, y cumplir con los objetivos que se plantean dentro del juego.

En cuanto a las habilidades sociales, los juegos online brindan la posibilidad de conectar a las personas independientemente del lugar en que se encuentren y

logran promover en los jugadores la socialización. Respecto a esto, la informante 4 menciona: “Una persona introvertida dentro de los videojuegos es capaz de explorar más incluso mostrándose extrovertida, que no pasa en la vida real. Creo que se puede adquirir la habilidad de socializar” (2023). Vale la pena acuñar el fin de la cita, como si el videojuego propende estar en una dimensión virtual. La informante 3 nombra sobre las habilidades sociales “a mí me encantan los juegos de rol, me gusta demasiado el hecho de pensar rápido, de jugar en equipo, de que todos alcanzamos el objetivo” (2023). Ambos testimonios demuestran la potencialidad de los videojuegos para desarrollar habilidades sociales, sin embargo, como se mencionó anteriormente, dependerá del uso que se le dé al videojuego.

Según lo anterior, en el proceso de aprendizaje, los videojuegos son una alternativa que potencia el interés sobre un tema particular, generando en el estudiante, el deseo por ampliar los conocimientos adquiridos. La informante 4 respalda esta idea: “Creo que puede incidir en el aprendizaje, porque en el juego se desarrolla ese interés por algo” (2023). Esto admite congruencia en la idea de incluir los videojuegos en el proceso académico de los adultos jóvenes, fomentando actividades que resulten provocadoras y estimulen la forma de asimilar el conocimiento.

2.6 Adaptación en el contexto académico universitario contemporáneo y a futuro

El uso de los videojuegos en el ámbito universitario se puede aprovechar gracias a la gran variedad de los mismos y la adaptación de su uso en los diferentes programas académicos, como lo relata la informante 4: “Yo soy arquitecta o ingeniera civil por ejemplo uso Minecraft o los Sims para diseñar y hacer algo que está en mi cabeza, que podría funcionar incluso en la vida real” (2023). En articulación con lo anterior, el trabajo en conjunto es clave en lo cotidiano y aún más en los ambientes académicos, la informante 3 refiere: “Se me viene Call Of Duty a la mente, por ejemplo, es un juego cooperativo, voy a basarme en la habilidad de trabajo en equipo y en la Universidad es el lugar donde más se requiere” (2023). Otro ejemplo del uso de los videojuegos dentro del contexto universitario lo menciona la informante 3, que indica: “En la carrera que estudio, en algún momento hice un dispositivo para una persona con discapacidad y me puse esa tarea, era un control, inclusive para jugar en consola, con una persona en condición de discapacidad” (2023). El videojuego propendió en este caso por una adaptación que contribuye en aprendizajes dentro de contextos académicos universitarios.

Por otro lado, existen retos para la implementación de los videojuegos en las aulas académicas y universitarias, la informante 4 indica “No hay muchos videojuegos conocidos que permita un docente decir, vamos a practicar aquí, creo que los profesores que usan la

tecnología sí los pueden implementar fácilmente, ¿qué pasa?, los docentes que enseñan de forma tradicional y llevan muchos años dictando clase, son quienes tendrían mayor dificultad en aprender a implementarlos, porque un estudiante aprendería con mayor facilidad ya que los videojuegos hacen parte de su realidad, es el docente quien debería salir de la zona de confort para adaptarse a estas nuevas estrategias de enseñanza en la universidad.” (2023). Se puede concluir que uno de los retos es actualizar al profesorado dentro de estas herramientas, ya que muchos de ellos no son parte de los anteriormente mencionados nativos digitales, por lo que la adaptación a estos instrumentos, si bien puede generar mayor confort a los estudiantes universitarios al ser quienes crecieron en este entorno tecnológico, también representan una barrera para la implementación de estos por parte de los docentes.

3. DISCUSIÓN

La presente investigación pretende comprender cómo impacta el uso de los videojuegos en los adultos jóvenes dentro del contexto académico universitario, enfocados como herramientas tecnológicas e innovadoras de enseñanza, identificando los videojuegos que más contribuyen en dicho proceso de aprendizaje, las habilidades que estos pueden potenciar y el efecto del uso de estos en el proceso de aprendizaje. Estos instrumentos han tomado fuerza en los últimos tiempos y se convierten en una actividad recurrente, favoreciendo el proceso de aprendizaje gracias a los retos que los jugadores constantemente deben enfrentar tanto de forma individual como cooperativa, como lo afirman González y Aguilar (2019).

En primer lugar, al indagar sobre los videojuegos que más impactan en el proceso de aprendizaje, los entrevistados destacaron las categorías shooter, deportivos, historia y rol, ya que estos posibilitan desarrollar diferentes tipos de habilidades que resultan útiles dentro del contexto universitario, siendo juegos como Assassins Creed, Football Manager, Minecraft, Sims y Call of Duty aquellos que consideran que contribuyen con el logro de este objetivo. En articulación con lo anterior, en la investigación realizada por Guzmán y Chalco (2018) señalan que la mayoría de personas que evaluaron prefieren videojuegos que sean del género de rol multijugador como lo son Left 4 Dead, Call of Duty, Counter- Strike, etc, ya que los jugadores desarrollan

habilidades como el trabajo en equipo y utilizan el aprendizaje grupal, la estrategia y la resolución de problemas en tiempo real a través de la coordinación y la participación. Gracias a lo anterior, se puede contrastar la influencia al momento de aprender desde las diversas categorías de juegos de vídeo.

En segundo lugar, lo encontrado respecto a las habilidades que se potencian gracias al uso del videojuego muestra que estos generan un impacto significativo en diversos ámbitos. Revuelta y Guerra (2012) señalan que se adquieren habilidades en lo motriz por medio de la coordinación, en lo social incentivando la empatía y cooperación y en lo cognitivo potenciando la abstracción y gestión de recursos. Se encontró que lo expuesto por los entrevistados sigue estas mismas lógicas, ya que ellos evidencian que el desarrollo de habilidades motrices dependen del tipo del dispositivo implementado, pues la variedad de estos media significativamente, en tanto la diferencia entre dispositivos móviles, consolas y computadores influye directamente en la manera en que se hará uso del videojuego; desde las habilidades cognitivas, los entrevistados narran cómo se presentan múltiples situaciones que les lleva a planear y tomar decisiones que generan impacto en el desarrollo del juego; finalmente, respecto a las habilidades sociales, se nombra cómo los videojuegos son un medio que posibilita una constante interacción entre los jugadores, favoreciendo de esta forma la potenciación de esta habilidad.

Los videojuegos se presentan como una alternativa efectiva como medio de aprendizaje en el ámbito estudiantil y universitario, favoreciendo a la mejora de competencias útiles para los jóvenes tal como lo afirman Martín et al (2022). Soportando la idea de los autores, los entrevistados refieren sobre los efectos del uso de los videojuegos en el aprendizaje universitario, ya que es un medio motivador para el estudiante, permitiéndoles explorar nuevas formas de aprender. Se evidencian diferentes obstáculos para la implementación de estos en las IES, por lo tanto, no es únicamente el incluir los videojuegos, es también la adaptación de estos por parte de los docentes; se evidencia también que el no tener control sobre la frecuencia y el tiempo de uso puede generar efectos adversos como una posible adicción por el excesivo uso que conlleva sedentarismo, mala higiene del sueño y mala alimentación.

Desde los diversos autores citados anteriormente, se sustenta la idea de los informantes de esta investigación en relación con los videojuegos como herramienta de aprendizaje en jóvenes universitarios, donde se evidencia que estos son un medio potencialmente útil para implementar en el ámbito académico, la motivación y las habilidades que potencian gracias a la existencia de las

diferentes categorías de videojuegos. Sin embargo, existen diversos obstáculos que hacen que en la actualidad no sea fácil de implementarlos, relacionados con el quehacer del docente y peligros latentes en la salud física y mental del jugador.

4. CONCLUSIONES

Los videojuegos incentivan a que los *nativos digitales* adquieran el gusto por indagar sobre las temáticas narradas dentro de los juegos, mismos que pueden aplicarse según los conocimientos adquiridos en la práctica profesional, se podrían nombrar varios usos como la planeación estratégica tanto individual y grupal, el aprendizaje de una nueva lengua, la comprensión de un contexto histórico determinado gracias a su capacidad gráfica de representación, un uso para ámbitos arquitectónicos y también para la contribución científica que permite mejorar por medio de estas herramientas la funcionalidad en diversas capacidades motrices, mentales y sociales.

Otro aspecto que se advierte es la generación de diversión y la motivación para la innovación. Asimismo, se presentan como herramientas de apoyo que posibilitan potenciar ciertos tipos de habilidades de acuerdo al videojuego, por lo cual incluirlos en el proceso de enseñanza implica también un conocimiento e implicaciones de los mismos y la intencionalidad que se tenga con el uso de este.

Un reto importante que se presenta es la implementación por parte de los docentes para utilizarlos, pues son quienes dinamizan el conocimiento y muchos de ellos no poseen las habilidades necesarias para implementarlos. Poder hacer esta adaptación presentaría una barrera importante, por lo cual se ve más como una propuesta que se pueda aplicar a futuro dentro de las aulas de clase de las IES y posiblemente en la didáctica y el currículo.

5. REFERENCIAS

- Galeano, M. E. (2018). Estrategias de investigación social cualitativa: el giro en la mirada. Fondo Editorial FCSH.
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/1141>
5 ISBN: 978-958-541364-1
- Gertrudix-Barrio, M. (2009). Nativos digitales. Presentación. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 7(1), 1-6.
<http://orcid.org/0000-0002-5869-3116>

- González, J. M. M., & Aguilar, B. S. (2019). ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 51.
- Guzman Coaguila, K. A., & Challco Luque, S.(2018) Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del Área de Ingenierías de la Unsa.
- Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. Lopezosa C, Díaz-Noci J, Codina L, editores *Metodos Anuario de Métodos de Investigación en Comunicación Social*, 1. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra; 2020. p. 88-97. <http://dx.doi.org/10.31009/metodos.2020.i01.08>
- López Díaz, M. C. (2021). Videojuegos: tanto poder de veneno, como remedio. *Fundacionconvivencia.Org*
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL)*, 56(2), 1-21. <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa. Principios básicos y algunas controversias. *Revista Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3). Recuperado de https://www.scielo.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/csc/v17n3/v17n3a06.pdf. doi: 10.1590/S1413-81232012000300006
- Martín-Martín, Ó., Manero, B., & Romero-Hernández, A. (2022). El videojuego como herramienta de alfabetización informacional en estudiantes universitarios. *Profesional de la información*, 31(4).
- Parada Castro, Á., Raposo Rivas, M., y Martínez Figueira, M. E. (2018). ¿Mejorar la atención con videojuegos?: un estudio de caso. *Revista española de orientación y psicopedagogía*. <http://hdl.handle.net/11162/191983> Parada Castro, Á., Raposo
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales parte 2: ¿De verdad piensan diferente?. En *el horizonte*
- Ramos Grijalva, S. S., & Valdés Casasola de Rosales, C. R. (2019). *Percepción sobre beneficios y efectos adversos del uso de videojuegos en preadolescentes de 11 y 12 años de edad. Estudio realizado en la Escuela Oficial Urbana Mixta Claudio Urrutia zona 11 de la ciudad capital* (Doctoral dissertation, Universidad de San Carlos de Guatemala).
- Revuelta Domínguez, F. I., & Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos?: una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de educación a distancia*.