

LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONSTRUCCIÓN DEL TRABAJO COLABORATIVO

Palabras Clave: Trabajo colaborativo, videojuego, educación.

RESUMEN

Equipo de redacción Fundación Convivencia
comunicaciones@fundacionconvivencia.org

Es innegable que los videojuegos atraen poderosamente a los niños y a los jóvenes; son uno de sus pasatiempos preferidos, una de las cosas en las que, con verdadero gusto, emplean buena parte de su tiempo libre. Esa atracción y este gusto son vistos con desconfianza por los padres de familia y por los maestros, quienes piensan que estos juegos terminan siendo negativos tanto para la salud mental, como para la salud física de la infancia y de la juventud. Creen que alejan a sus hijos de otras actividades que les serían benéficas: el deporte, la lectura, etc. Vencer este prejuicio, demostrando que los juegos de video también pueden ser útiles como herramientas educativas en el aula, en particular al incentivar el trabajo colaborativo, es el objetivo de la investigación de la que este artículo es una glosa¹.

1. Castellanos, et. al. (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. Tesis de Grado. Maestría de Educación, Facultad de Educación, Pontificia Universidad Javeriana: Bogotá.*



INICIO



Puestos a pensar constantemente en la relación entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC-, el Internet, los videojuegos y las redes sociales con la educación; inmersos de forma cotidiana en el uso de estas cosas; reflexionando de cuando en cuando sobre cómo todo esto puede ayudar de alguna manera en la educación y sobre cómo puede integrarse en las actividades del aula, damos en pensar, apoyándonos para ello en los resultados de varias investigaciones sobre las que se ha escrito en esta revista, que la clave está en dos cuestiones: de una parte, en el gusto de los estudiantes al usar estas tecnologías; de otro lado, en la colaboración y la comunicación que implica el interactuar en la Red, o que significa jugar un videojuego. Ambos asuntos están determinados por el grado de libertad que tengan los individuos y los grupos para fijar sus propios objetivos.

La cibercultura -esa moral de la Red- tiene como principios, entre otros: la horizontalidad de las relaciones en la Red, el don gratuito de la información, la ausencia de jerarquías. La interacción que tienen como fundamento estos principios implican una manera distinta de abordar el conocimiento, una en que el trabajo colaborativo juega un rol principal, tanto en el acceso, como en la creación de nuevo conocimiento.

Prueba de esto es el uso que del juego [Minecraft](#)² se hace en las aulas. Este juego, de seguro conocido por muchos de nuestros lectores, es del tipo *mundo abierto* (Castellanos et. al., 2016), lo que quiere decir que el mundo en que se juega demanda del jugador la creación de lo necesario para avanzar en el juego en pos de objetivos que él mismo se ha fijado, o que han sido predeterminados por el juego. El jugador crea un mundo virtual propio, al mismo tiempo que avanza en el juego. La acción no es lineal. No se trata del viejo [Super Mario Bros](#)³ en el que quien juega busca liberar

al final de un largo viaje a su princesa, en un mundo lleno de obstáculos dispuestos por el creador del juego para impedirselo. El mundo virtual de *Minecraft*, por el contrario, es construido en buena parte por el propio jugador: los objetivos que el juego le propone pueden ser acogidos o desechados por él -tal es la naturaleza de su libertad al jugar. Cada quien puede escoger si, por ejemplo, es a la princesa o al dragón a quien libera.

Sobre la importancia de los objetivos predeterminados ha dicho el creador del Juego [Markus Alexej Persson](#)⁴, conocido familiarmente como *Notch*: “me gustan los objetivos, sé que a mucha gente no, pero a mí sí me gustan”. Puede que esto explique por qué es el mismo *Notch* quien los creó en este juego. Es entendible. Sin embargo, a la mayoría de los jugadores de *Minecraft* les gusta fijarse sus propios objetivos. *Notch* lo sabe. Por eso los objetivos predeterminados son solo una opción para los jugadores. “Mi intención ha sido -dice Notch- que los objetivos predeterminados sean vistos por los jugadores como algo que pueden intentar alcanzar, y no como algo que tienen que hacer”.

La libertad del jugador de *Minecraft* puede traducirse en flexibilidad, algo importante si se quiere usar este juego en el aula. Así lo entendieron los profesores Yamile Castellanos, Yary Castellanos, Julio Salazar y Wilton Casas, estudiantes de la Maestría en Educación de la Universidad Javeriana, quienes en su tesis para optar al título de Maestría⁵, indagaron acerca del efecto de usar el videojuego *Minecraft* como recurso educativo para potenciar el trabajo colaborativo en los estudiantes. Los sujetos participantes de esta investigación (un grupo de veintidós estudiantes del grado cuarto, de entre 9 y 11 años de edad) pudieron escoger libremente entre las misiones predeterminadas por el juego y las que ellos quisieran crear, según

2. Foucault, M. y Deleuze, G. (2012).

3. Foucault, M. (2012).

4. Ver: <https://www.videogamesblogger.com/2011/05/06/minecraft-achievements-guide-pc.htm>

5. Castellanos, et. al. (2016).

decidieran jugar en [modo creativo](#)⁶, o escoger un objetivo prefijado por el juego. Algunas veces fueron ellos, los docentes, quienes fijaron estos objetivos (o “meta” como los autores lo llaman el trabajo), otras veces, fueron los mismo estudiantes quienes lo hicieron⁷.

La investigación mostró que la adopción del juego *Minecraft* como herramienta pedagógica tiene efectos directos en la promoción del trabajo colaborativo de los estudiantes. La manera como esto fue observado llama la atención: no optaron los investigadores por una *etnografía virtual*⁸, sino por una *etnografía educativa*⁹: el comportamiento de los estudiantes no

fue observado al interior del juego, sino fuera de él. Mientras los estudiantes jugaban, cámaras fueron dispuestas para registrar su comportamiento.

¿Qué observaron los investigadores en este proceso? Sentados en torno a una mesa, grupos de estudiantes previamente conformados persiguieron el objetivo fijado, ora por ellos mismos, ora por quienes conducen la investigación, cooperando entre ellos: “cuando el juego inicia, los tres participantes [de uno de los grupos] se reúnen en una mesa y a medida que se desarrolla el videojuego rotan la tableta entre ellos” (Castellanos *et al* 2016, 77).



Aplicación Duolingo. Por medio de juegos, retos y competición, enseña idiomas de forma divertida. Video encontrado en [vínculo](#)

6. :Ver: https://minecraft-es.gamepedia.com/Modo_creativo#Representaci.C3.B3n_en_level.dat

7. Hemos venido llamando objetivos a lo que en blogs y páginas web en español sobre el juego *Minecraft* se denominan logros. En las páginas en inglés que en red están dedicadas a *Minecraft* se llama achievements a lo que deben lograr los jugadores; esto puede explicar que en las páginas en español se utilice la palabra logro cuando en realidad se trata de algo por lograr, de un objetivo.

8. Para el concepto de etnografía virtual, véase el artículo: dedicado a la investigación Más que un “me gusta”: argumentación y expresión escrita en las redes sociales, publicado en este mismo número de esta número de esta Revista.

9. La etnografía educativa se centra en la observación del comportamiento de los sujetos participantes y de la manera cómo interactúan, para preguntarse después por las motivaciones de esa interacción y de ese comportamiento (Castellanos *et al.* 2016).

Los estudiantes se distribuyen el trabajo, consultan entre ellos, discuten; y toda esta actividad se despliega como una danza frente al lente de la cámara: la danza que les impone el trabajo colaborativo. “Los estudiantes optan por dejar la tableta en la mitad del grupo y cambiar de puesto, permitiendo que quien se encuentre en el centro del grupo manipule el dispositivo” (Castellanos *et al.*, 2016: 78).

La dinámica del trabajo colaborativo que propicia esta danza es de una naturaleza tal que los grupos dispuestos por los investigadores, extraños al juego y a la voluntad de los sujetos participantes, se funden; la colaboración, el consejo, el apoyo mutuo, la curiosidad, el placer del juego demandaron de los estudiantes relacionarse con sus compañeros rompiendo cualquier barrera distinta de aquellas que les imponen la curiosidad, la simpatía, y la solidaridad: ninguna. Las unidades de análisis creadas por los investigadores se rompieron por causa del mismo juego: “los participantes de un grupo preguntan a integrantes de otro grupo cómo solucionar los retos y cómo configurar el juego. Fue tal esta relación entre grupos distintos, que los tres grupos ubicaron sus puestos en forma de U (...) con el propósito de facilitar el diálogo entre los grupos” (Castellanos *et al.* 2016, 79).

Una clave para establecer por qué el ejercicio tuvo este desarrollo está en algo simple: no se contó con una tableta para cada uno de los estudiantes, sino sólo con una para cada grupo. El “hecho de tener una sola tableta genera entre los participantes estrategias para lograr la meta propuesta y permite que se supere la tendencia a jugar de manera individual (Castellanos *et al.* 2016, 79)..

El trabajo colaborativo propició que los estudiantes anudaran relaciones que antes del ejercicio no existían, que se relacionaran con sus compañeros como no lo habían hecho antes. A causa de factores indeterminados que parecen contrarrestados por el uso del videojuego: “los estudiantes sienten confi-

anza al pedir ayuda a sus compañeros situación que pocas veces se da cuando están en clase regular (....) se puede decir que el juego les brinda elementos para sentirse seguros de sí mismos y dejar de lado las limitaciones al relacionarse con el otro”.

Uno de los hallazgos más importantes de la investigación es que el uso del videojuego en aula tiene un efecto notable en las relaciones entre los estudiantes. La investigación permitió descubrir, en palabras de los autores, “la importancia que tiene el videojuego como recurso educativo que potencia la colaboración. En cuanto establece relaciones más cercanas entre los sujetos involucrados en el aula de clase (...)” (Castellanos *et al.* 2016, 93). Los estudiantes que, en clase, por distintas causas, no interactuaban, o lo hacían muy poco, gracias al videojuego cooperaron mucho más entre sí. Esto se debe a que cada uno de ellos en el desarrollo del ejercicio asumió un “rol complementario y una responsabilidad específica”, lo que les impelía a entablar entre sí una comunicación eficaz que permitiera el logro de los objetivos.

Las horas pasadas por un pequeño grupo de estudiantes del grado Cuarto frente a una cámara han servido para desmentir las posiciones pesimistas en torno al uso de los videojuegos por parte de niñas y niños. Los profesores que estén comprometidos con la promoción del trabajo colaborativo en sus estudiantes no deben descartar ninguna herramienta. Bienvenidas las investigaciones que derriban prejuicios.

Referencias

Castellanos, Y., Castellanos, Y., Salazar, J., & Salgado, 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*. Tesis de Grado de Maestría de Educación. Bogotá: Universidad Javeriana.

MINECRAFT



Ilustración N 5 con el título de Minecraft for the Switch is getting cross-play with PC, Xbox One, and smartphones on June 21st. Encontrada en el [vínculo](#)



INICIO



GAMIFICACION

Creación de mundos dinámicos y lúdicos que atraen a los estudiantes a aprender.



Definir

Trabajo en equipo

Regula las emociones

Aprendizaje

Motivadores

Mejora la atención

Habilidades de comunicación

Insignias Bonus Equipos Reto Puntos Niveles

