



**APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO: GESTIONAR CONOCIMIENTOS EN NARRATIVA
TRANSMEDIA VIDEOJUEGOS Y COMUNICACIÓN**

**SIGNIFICANT LEARNING: MANAGING KNOWLEDGE IN TRANSMEDIA NARRATIVE, VIDEO
GAMES AND COMMUNICATION**

Yamil Lambert Sarango
Universidad de las Artes, Cuenca, Ecuador
yamil.lambert@uartes.edu.ec,
<https://orcid.org/0000-0003-3538-0966>

María Elena López León
Universidad de La Habana,
malena160658@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0002-3900-5680>

Mao Garzón Quiroz
Universidad ECOTEX, Guayas, Ecuador
mgarzonq@ecotex.edu.ec,
<https://orcid.org/0000-0001-8339-1091>

Rayza Portal Moreno
Universidad de la Habana, Cuba
rayzportal@gmail.cu,
<https://orcid.org/0000-0002-4831-7360>

Recibido: 15 de septiembre de 2023

Revisado: 4 de noviembre de 2023

Aprobado: 11 de marzo de 2024

Cómo citar: Lambert Sarango, Y; López León, M. E; Garzón Quiroz, M; Portal Moreno, R. (2024). Aprendizajes significativo: gestionar conocimientos en narrativa transmedia videojuegos y comunicación. *Bibliotecas. Anales de Investigación*;20(1), 1-15

RESUMEN

Objetivo: Se pretende proponer a la narrativa en los videojuegos como una herramienta pedagógica para el aprendizaje significativo a partir del análisis de los resultados de los instrumentos aplicados.

Diseño/ Metodología/ Enfoque: La metodología utilizada es de tipo cuantitativa donde se define un grupo focal de jóvenes universitarios con estudios en diferentes disciplinas artísticas, para aplicar los instrumentos. La discusión se fundamenta en la fenomenología y la interpretación de los datos. El método aplicado es analítico-sintético partiendo de la descomposición del objeto “Videojuegos” en diferentes partes como un medio, la narrativa transmedia y la aplicabilidad en la Universidad en forma individual (análisis) y luego se integran para estudiarlas de manera holística e integral.

Resultados/Discusión: A partir de los resultados obtenidos se presentan algunas interrogantes que marcaran el camino para la discusión: ¿Cómo los jóvenes están desarrollando competencia y estrategia de aprendizaje fuera de la institución académica?, ¿cómo aprenden a usar estas aplicaciones? ¿Quién les enseña?, ¿Por qué no pensar en una educación fundada en narrativa transmedia?, **Conclusiones:** Los docentes deben tener en cuenta al videojuego como un medio a utilizar en el proceso docente-educativo por su condición de ser un producto de consumo masivo por los jóvenes y su aplicabilidad en el aula, donde contar historias puede dar resultados positivos y proporcionar un aprendizaje más significativo en concordancia con estrategias lúdicas para los estudiantes. **Originalidad/Valor:** Se logra potenciar la sinergia entre practicas lúdicas y su uso como medio de enseñanza.

PALABRAS CLAVE: Narrativa Transmedia; Hipermediaciones; Videojuegos; Universidad; Metodologías de aprendizaje.

ABSTRACT

Objective: The aim is to propose narrative in video games as a pedagogical tool for meaningful learning based on the analysis of the results of the applied instruments. **Design/Methodology/Approach:** The methodology used is quantitative where a focus group of young university students with studies in different artistic disciplines is defined to apply the instruments. The discussion is based on phenomenology and the interpretation of the data. The method applied is analytical-synthetic starting from the decomposition of the "Videogames" object into different parts as a medium, the transmedia narrative and the applicability in the University individually (analysis) and then integrated to study them in a holistic and comprehensive manner. **Results/Discussion:** Based on the results obtained, some questions are presented that will mark the path for discussion: How are young people developing competence and learning strategy outside the academic institution? How do they learn to use these applications? Who teaches them? Why not think about an education based on transmedia narrative? **Conclusions:** Teachers must take into account the video game as a medium to use in the teaching-educational process due to its condition of being a consumer product. mass by young people and its applicability in the classroom, where telling stories can give positive results and provide more meaningful learning in accordance with playful strategies for students. **Originality/Value:** It is possible to enhance the synergy between recreational practices and their use as a means of teaching.

KEYWORDS: Transmedia Narrative; Hypermediations; Video game; University; Learning methodologies.

INTRODUCCIÓN

En el aprendizaje significativo se asocia la información nueva con la que se posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en un proceso comunicativo, donde su significado cognitivo, aporta y construye nuevas ideas, conceptos y proposiciones que enriquecen al actor con más integralidad comunicativa, aplicada en todo ámbito, educacional, organizacional, social en general. En el aprendizaje significativo se forman conexiones de múltiples ventajas para el enriquecimiento humano, Contrera, (2016); Guamán Gómez, (2019):

- . Aporta más calidad al sistema organizacional.
- . Incrementa los resultados académicos.
- . Eleva la autoestima y rebaja la tensión.
- . Es herramienta ideal para aprender a trabajar en equipo.
- . Estratégico para una educación efectiva y de calidad

El procedimiento del aprendizaje significativo ha contribuido desde sus ventajas a integrar a los antiguos paradigmas de la comunicación, que se vieron derrumbados con la llegada de los nuevos medios digitales interactivos. El contraste entre la comunicación de masas y la comunicación digital interactiva permite encontrar diferentes variaciones tales como la tecnología analítica, la tecnología digital, la hipertextualidad, la

reticularidad, la interactividad y la multimedialidad. Los nuevos investigadores rodeados por la tecnología desde su nacimiento han comenzado a investigar cómo aplicar lo lúdico con lo digital, un ejemplo de estos son los videojuegos.

En otro extremo se tiene a la universidad de Las Artes de Cuenca, Ecuador, como una institución con tradiciones muy arraigadas que vienen de la antigua Europa y que se constituye en un espacio donde se producen diferentes tipos de interacciones, es una organización cuyo referente es la sociedad, la cual se ve influenciada por la realidad social permitiendo cambiar los roles y estatus tanto del docente como del estudiante

La necesidad de nuevos paradigmas teóricos e ideologías de comunicación que permitan entender cómo estos pueden convertirse en una herramienta pedagógica en el aula, lo que está pasando en el mundo de las comunicaciones digitales interactivas diferenciando entre discursos teóricos heterogéneos y los excesos ciberculturales.

En la actualidad el videojuego a transitado desde sus inicios cuya intención era el entretenimiento a convertirse en un medio de apoyo para la enseñanza incidiendo en la forma en que los individuos aprenden y se relacionan con el entorno. (Bohórquez, 2022), al decir de la autora esta mediación de los videojuegos permite el desarrollo de habilidades, destrezas, competencias a través del planteamiento de nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje que trascienden las prácticas de la educación tradicional.

La nueva era de la información propone diferentes alternativas de producción en la comunicación sin fines de lucro con transformaciones en la Internet que han modificado contenidos, paradigmas y modelos de negocio; dando nuevas herramientas a los comunicadores y a los periodistas para llegar a públicos específicos sin el manejo exclusivo de las grandes corporaciones.

Las hipertextualidades son el resultado de procesos no secuenciados a través de un computador, ya que estos permiten estructuras complejas junto con la multimedialidad que supone la integración con el hipertexto de distintos medios; por lo que el término hipertexto puede tener características multimedia.

Se define al hipertexto como la no secuencialidad de la lectura, que tiene relación con la Hipermedia y las experiencias de consumo que generan productos como la hipertelevisión o las producciones hipercinematográficas como una teorización de las hipermediaciones. El hipertexto ofrece la oportunidad de poder escoger entre varios itinerarios lo que permite elegir lo que se quiere leer, siendo esa la esencia de su carácter. (Serna-Rodrigo, 2020).

Estudios sobre datos en la comunicación, la cultura y los medios, han introducido fórmulas como la de apocalípticos e integrados de Umberto Eco o la de tecnófilos y los tecnófobos; analizan diferentes reflexiones complejas sobre la comunicación con posturas de autores y sus textos que soportan ciertas posiciones a través de discursos utópicos como el discurso socialista de Hans Magnus Enzensberger, el discurso digital de Nicholas Negroponte o el desmonte de los mitos discursivos (Scolari, 2008).

El proceso de consumo de los medios de comunicación se ha transformado desde la prensa escrita hasta el internet, las tecnologías han ido cambiando y con ello también nuestra comunicación, llegando a moldear la percepción que tenemos del mundo. La web ha generado un espacio donde todo el mundo puede estar conectado. Las hipermediaciones están relacionadas con distintas áreas de la comunicación y también con sus diversas teorías para nuevos estudios y debates constantes. Otros estudios en esta misma línea han abordado desde las posibilidades y problemáticas acerca de los “Serious Games” y algunas de las experiencias educativas que han empleado estas herramientas en contextos educativos (López Raventós, 2016)

Las aplicaciones o el Software

Para explicar dónde reside la inteligencia dentro del software ya que los videojuegos son programas informáticos; tenemos que remontarnos al pasado, anteriormente la fuente de información eran los ancianos y por lo tanto, existía una inteligencia individual, gracias al software todos compartimos un mismo código, por

lo tanto, estamos ante una inteligencia compartida, un ejemplo de ello es Wikipedia es esta página web donde encontramos todo tipo de información expuesta por distintos usuarios (Manovich, 2013).

Ecología de los Medios

Sí observamos lo que está pasando en el mundo de los medios desde el punto de vista de la metáfora de la ecología de los medios, un planteamiento que nació en los años 60 con Marshall McLuhan y otros investigadores que se ha ido desarrollando y consolidando poco a poco, identificamos que no es uno de los grandes paradigmas teóricos en el mundo de la comunicación, porque queda mucho por investigar, pero es útil para entender lo que está pasando (Scolari C. A., 2015).

En esta ecología de los medios tenemos un ecosistema de medios donde estaba la radio, la prensa, el cine y la televisión; en los años 80 emerge la web que revolucionó a los nuevos medios. La ecología de los medios analiza cómo los medios de comunicación inciden en la opinión humana, la comprensión, la sensación y el valor, y cómo nuestra interacción con los medios facilita o impide nuestras posibilidades de supervivencia; la palabra ecología involucra el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en las personas. Este es un complejo sistema de mensajes, que impone en las personas formas de pensar, sentir, y actuar. (Postman, 2000).

La WEB

La web es un meganicho, un espacio que va generando nuevas experiencias de comunicación y la aparición de esta forma de comunicación trastocó todo el ecosistema de medios; empezó en 1990, pero para el año 2.000 aparece la web 2.0, con una lógica diferente, aparecen los dispositivos móviles con sus aplicaciones, es decir, que hasta ahora ha habido una sucesión de cambios bastante profundos (Scolari C. A., 2015).

En la década de los 80 había un puñado de medios como la radio, cine, prensa, televisión y ahí se acababa el mundo, sin embargo, hoy existe una explosión de nuevas especies mediáticas y una gran mortalidad de experiencia de comunicación.

Nuevas Interfaces

Aparecen nuevas interfaces en los nuevos medios tecnológicos como en las aplicaciones para tabletas del tipo libros para niños como “The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore” del 2011, un fenómeno que es multimedia, de convergencia del lenguaje de medios y donde podemos preguntarnos si es un libro únicamente, es un videojuego, un rompecabezas, un instrumento musical o un libro para colorear.

Cada medio tiene su interfaz, su ámbito de interacción con el espectador, con el lector, con el oyente, aparecen nuevas interfaces, hibridaciones y mezclas. El hecho de que haya muchos más medios hace que nuestra famosa dieta mediática sea mucho más variada, una sociedad avanzada de 11 horas por día no solo consumiendo información sino generándola, suben fotos, postean, twitteen, suben vídeos y se comentan, es decir, es toda una actividad productiva y hace que la sociedad sea más polifónica (Johnson, 2011).

La multiplicación de canales de pantalla como el celular es un ataque al modelo de negocio del broadcasting, que era tener miles o millones de personas mirando lo mismo o escuchando lo mismo a la misma hora por el mismo canal; y ese paquete de audiencia se le vendía a las agencias de publicidad y empresas relacionadas, no obstante en el momento en que esto ya no es fragmentación sino atomización de audiencia, se convierte en un ataque al modelo de negocio del broadcasting (Scolari C. A., 2015).

Narrativa Transmedia

En este contexto una de las cosas, que emerge como posible estrategia es crear un tipo de narrativa, que una las diferentes situaciones de consumo, nos acercamos a la narrativa transmedia donde una de la característica es que genera un relato o storytelling donde las piezas están desparramadas en diferentes medios y plataformas, el relato se cuenta a través de diferentes plataformas y cada medio cuenta una parte diferente en su forma ideal, porque también existen adaptaciones de un medio a otro, sin embargo en su forma ideal del transmedia cada medio cuenta una parte diferente y el lector, consumidor, usuario o espectador entra a un mundo narrativo por cualquiera de estas puertas (Scolari C. A., 2013).

El primero que habló de “narrativa Transmedia” es el profesor estadounidense Henry Jenkins que publicó un artículo donde introduce este concepto; Jenkins junto a gente de Hollywood con profesionales que venían del mundo del videojuego y del cine propone el concepto donde las historias se contaban a través de muchos medios, cada medio contaba una parte de la historia y que cada vez más los fans participaban en la expansión del relato, hacían parodias, generaron nuevos contenidos lo que se denomina Fanfiction un tema que Jenkins venía investigando (Jenkins, 2006).

Según Scolari la “narrativa Transmedia” se define como el cruce o la combinación de dos elementos por un lado la historia, el relato se expande en muchos medios y plataformas, una historia puede empezar en un cómic, después una parte del mundo narrativo se cuenta a través de una película, otra se cuenta a partir de un videojuego o una novela; es decir, cada texto cuenta una parte diferente de ese mundo narrativo y la segunda parte de la definición son los fans, los usuarios, los prosumidores como se los denomina ahora también participan en la expansión del relato, puede ser a través de parodias, finales alternativos, creando nuevos personajes o expandiendo las cosas que le pasan a los personajes y esto es el terreno de lo que se llama el Fandom o la fan fiction (Scolari C. A., 2013).

La narrativa en los Videojuegos

A lo largo de la existencia de los videojuegos han existido muchas maneras de contar una historia. Los paralelismos con el cine son claros, al menos en su lado más teórico y aunque existe algo fundamental para determinar su diferencia, muchos son los clichés de este los que acaban en algún videojuego. Los videojuegos son una industria “nueva” en relación a sus hermanos mayores y como tal han cometido, cometen y cometerán errores naturales debido a su prepotencia e inexperiencia juveniles.

En un primer comienzo no se buscaba contar nada más allá de lo que se pudiese conseguir con un par de sprites, la diversión era todo lo necesario, pero con el tiempo y la necesidad de diferenciarse de la competencia comenzaron a crearse los primeros personajes y estos iban pidiendo a gritos un contexto en el que desarrollarse, marcando así nuevos objetivos al jugador más allá de obtener la puntuación más alta.

Las historias comenzaban a ser más complejas y demandaban ya una nueva figura que se conocía de otro tipo de disciplina, el guionista. Los juegos de rol, imitando a sus homónimos de papel, crearon grandes epopeyas y más tarde las aventuras gráficas estrecharon mucho más el mundo digital con el tangible.

La Universidad

El formato de las clases magistrales en la universidad de Las Artes de Cuenca, Ecuador, es la regla y los alumnos se acoplaron a este formato tomando sus apuntes y esperar a su examen al final para ver si sabían, ese es el mecanismo algo malvado y a la vez perfecto de reproducción en las escuelas y las universidades aun en el siglo XXI; lo que se conoce como una educación mono mediática, ha ido avanzando con los libros ilustrados, después llegó la escuela educativa y sigue siendo todo un debate académico; porque la escuela siempre rechaza lo tecnológico, pero la escuela está llena de tecnología como el pizarrón, el lápiz, el escritorio, el pupitre, el libro son todas tecnologías, sin embargo, la tecnología es lo que está afuera.

Estos resultados cualitativamente nos plantean algunas preguntas para ampliar la discusión, ¿Cómo los jóvenes están desarrollando competencia y estrategia de aprendizaje fuera de la institución académica?,

porque cuando un joven tiene un problema en un videojuego no va a la escuela, sino que entra a un foro, llama por videoconferencia a un amigo, cuando quiere editar un vídeo aprende de otros, se dirige a algunas de las plataformas de videos como YouTube o simplemente busca en los medios. ¿cómo aprenden a usar todo esto? ¿Quién les enseña?, ¿Por qué no pensar en una educación fundada en narrativa transmedia?, donde primero el relato se va contando a través de diferentes medios y plataformas, un poco lo que está pasando en Hollywood, y también lo que está pasando en la vida de los jóvenes, todo un mundo cultural mediático que es transmedia, y si les gusta algo lo van consumiendo ahí.

Fomentar el desarrollo de competencias comunicativas mediante el uso de los videojuegos es sin duda una aspiración en todo el sentido de la expresión, lo que hace que sea preocupación de los docentes fomentar competencias y habilidades a través del uso de estas formas de narrativas que la vuelven mas aceptadas por los estudiantes y permiten al docente consolidar conocimientos desde el uso de medios mucho mas aceptados por los estudiantes. Ospino, O. & Rodríguez, J. (2021) expresan a través de su experiencia que el uso de narrativas transmedia en la escuela etnoeducativa Antonia Santos propició el fortalecimiento de competencias comunicativas en el estudiantado. Al indagar qué tipo de competencias se desarrollan con este tipo de herramientas se pudo determinar que los grupos participantes alcanzaron desempeños satisfactorios en la producción de textos, comprensión lectora, creación literaria y manejo de plataformas tecnológicas de comunicación, evidenciados en el marco de la experiencia colaborativa.

Además de señalar una cuestión con la que estos autores están plenamente de acuerdo: La colaboración y el trabajo participativo son dos grandes fenómenos de la cultura digital, la característica de la interactividad de la cual han surgido brinda muchas posibilidades en el ámbito educativo y más aún en la enseñanza del lenguaje. Aunque el texto escrito ha sido un elemento fundamental para el desarrollo de la civilización, los nuevos fenómenos comunicativos demandan cambios en la forma como los docentes afrontan el reto de la formación de cara a los avances tecnológicos en lo que están inmersos los estudiantes. Ospino, O. & Rodríguez, J. (2021).

Proponemos reflexionar históricamente los procesos tecnológicos comunicativos y relacionarlos con los nuevos medios de comunicación digital, las teorías y conceptos teóricos como hipermediaciones, hipertexto, teoría de las redes en la comunicación de masas, sintonismo entre otras; este análisis teórico intenta proponer la articulación de una nueva teoría de comunicación digital e interactiva con una perspectiva diferente, mirar las teorías de las mediaciones de Martín Barbero y traerlas el debate.

A continuación, se muestran los resultados y postulados para la discusión:

MÉTODO Y RESULTADOS

Fig. 1. Variable: Género

Dimensión: Sociodemográfica, mayo 2021

54% masculino; 46% femenino

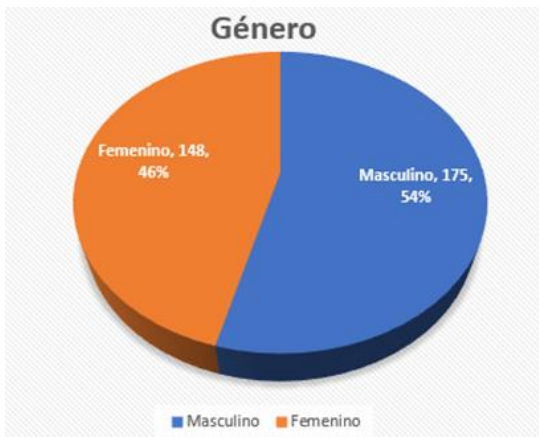
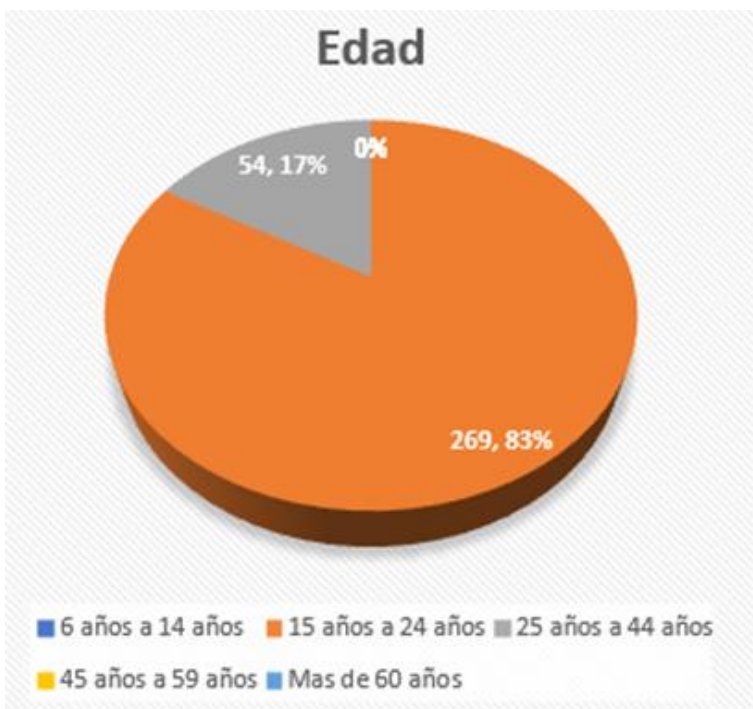


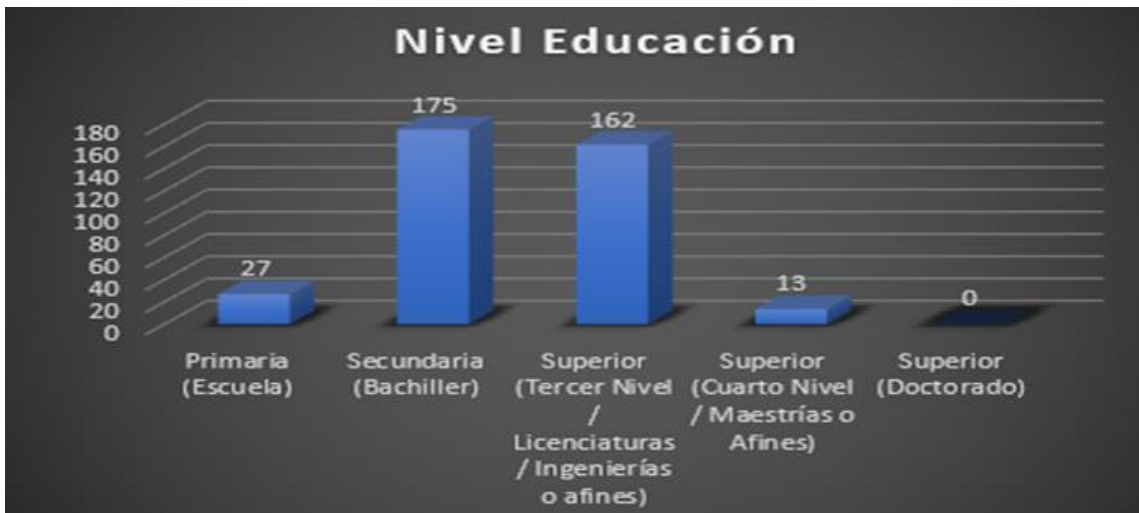
Fig. 2. Variable: Edad.
Dimensión: Sociodemográfica, mayo 2021
 83% edades entre 15 y 24 años



Análisis

El público objetivo de esta investigación fueron los jóvenes universitarios; y aunque los videojuegos siempre se han relacionado con niños y jóvenes; es de mencionar que según la Asociación de Software de entretenimiento (ESA) en su estudio 'Hechos esenciales sobre la industria de los videojuegos en 2020' se evidencia que de 35 a 44 años es el rango de edad promedio de los jugadores de videojuegos, ya que 38% tienen entre 18 y 34 años y un 26% está en las edades entre 35 y 54.

Fig. 3. Variable: Educación.
Dimensión: Sociodemográfica, mayo 2021



Análisis.

La pregunta se planteó de opción múltiple, el 54% tenían un título de bachiller, pero se aclara que alguno encuestados eran estudiantes de tercer nivel activos con el 50% que se consideran como “Tercer nivel” y el 4% son estudiantes de maestría.

Fig. 4. Variable: Videojuegos narrativos.
Dimensión: Relación videojuegos – jugados, mayo 2021



De los 323 encuestados, el 92% de los jóvenes universitarios conocen sobre videojuegos y han tenido alguna experiencia con ellos, el 8% expresa no tener experiencias en videojuegos.

De los 32 videojuegos propuestos basados en una historia y que han jugado se obtuvieron los siguientes cinco primeros:

- Super Mario Bros (80%)
- Plantas vs Zombies (79%)
- God of War (66%)

Resident Evil (66%)
Grand Theft Auto (62%)

El 0.08% no conocía los videojuegos propuestos en la pregunta.

Análisis

El viaje del héroe planteado por Joseph Campbell desde 1990 esta presente en videojuegos como Super Mario Bros (1985), los temas sobre historias de “zombies” es destacable en juegos como “Plantas vs Zombies (2013)” y “Resident Evil (1996)” aunque el primero es de estilo defensa de torres.

Los videojuegos de acción y aventuras como “God of War (2005)” ambientado en la antigua Grecia con la venganza como motivo central narra una historia mitológica; y “Grand Theft Auto (1997)” un videojuego de mundo abierto en una ciudad donde en todas sus versiones lanzadas cuenta la historia de varios criminales que deben realizar distintas misiones a cambio de dinero.

Fig. 5. Variable: Motivación

Dimensión: Relación videojuegos – Interés, mayo 2021

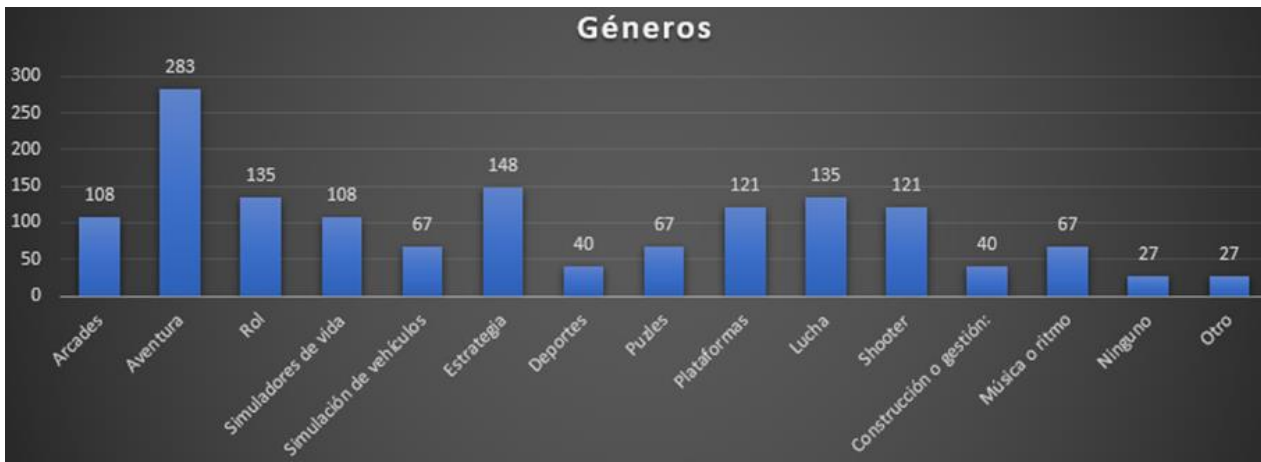


Análisis

El 70% de los encuestados juega por diversión mientras que el 58% por su historia o narrativa. Es evidente que los videojuegos tienen una naturaleza de entretenimiento, pero incorporar una historia se ha vuelto importante para los videojugadores más contemporáneos, aunque como dispositivos culturales en la niñez de muchos jugadores más adultos también los hace atractivos para la industria sobre todo para explotar características narrativas nuevas.

Fig. 6. Variable: Géneros.

Dimensión: Relación género – narrativa, mayo 2021

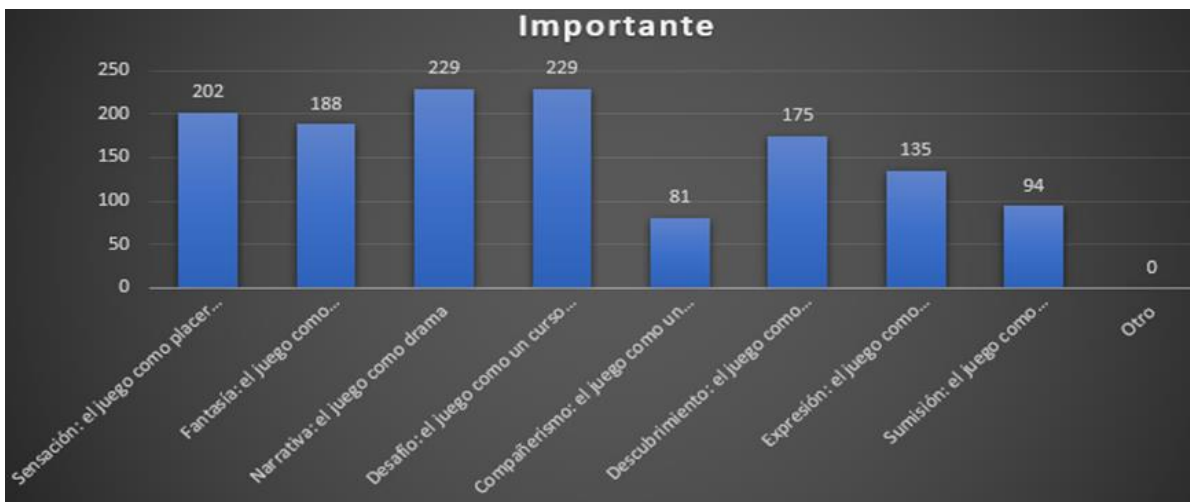


Análisis

Los tres géneros preferidos son, “Aventuras” con el 87.5%, luego sigue Estrategia (45.8%) y Rol (41.6%) en orden respectivamente.

Cada género de videojuegos enseña cosas distintas; ciertos tipos de juegos enseñan ciertos temas y áreas de conocimiento mejor que otros, Los videojuegos de aventura son un género de videojuegos, caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego, y un enfoque en el relato; una historia en los géneros de aventura permite tomar prestados elementos de otros medios eminentemente narrativos, como la literatura y las películas, pero debemos destacar este género específicamente hacia los juegos de aventuras educativos; porque pueden tener un impacto en un aprendizaje significativo.

Fig. 7. Variable: Estéticas.
Dimensión: Relación Videojuego – característica, mayo 2021



Análisis

Los dos puntos que los video-jugadores consideran importantes en un videojuego son la “Narrativa” y el “Desafío” (70% ambos).

La narrativa es importante en los videojuegos, porque son otra forma de contar historias con la particularidad de que el receptor tiene la posibilidad de tomar las decisiones que determinan el camino del protagonista, la narrativa puede ser estudiada como motivación.

Los primeros videojuegos no buscaban contar nada, su enfoque era la jugabilidad, pero esto cambio desde la simple acumulación de puntos hacia la resolución de un conflicto narrativo: rescatar a una princesa como en Super Mario Bros.

Fig. 8. Variable: Historia

Dimensión: Relación narrativa – historia, mayo 2021



Análisis

A la Pregunta: “Selecciona lo que te gusta en los videojuegos que te cuentan una historia”, los tres más importantes fueron “Los escenarios” (80%), “Jugabilidad” (70.8%) y “Cinemáticas” (67%).

El jugador convierte al videojuego en un escenario lleno de posibilidades, estos son importantes en términos jugables ya que es el espacio dentro del que básicamente jugamos, de su buen diseño depende cuán bien se aplica la jugabilidad, pero también tienen un uso narrativo, son la ambientación, el mundo que nos sumerge en la experiencia y por el cual podemos sentirnos atraídos.

La jugabilidad es importante en la medida que, gracias a la combinación de esta con narrativa, se le otorga un nuevo valor a lo que sucede en pantalla y las piezas que componen al videojuego adquieren un sentido que da nacimiento a distintas formas de interactuar en distintas experiencias con las que conectar

Los videojuegos como dispositivos culturales son el nuevo lenguaje cinematográfico interactivo, las escenas cinemáticas nos sirven para dar el contexto en que la obra se desenvuelve, su mayor característica es la de quitar el control al jugador. La escena cinemática es una suerte de recompensa, de señal de que hemos seguido el camino correcto.

Fig. 9. Variable: Plataforma.

Dimensión: Relación Videojuego – dispositivo, mayo 2021

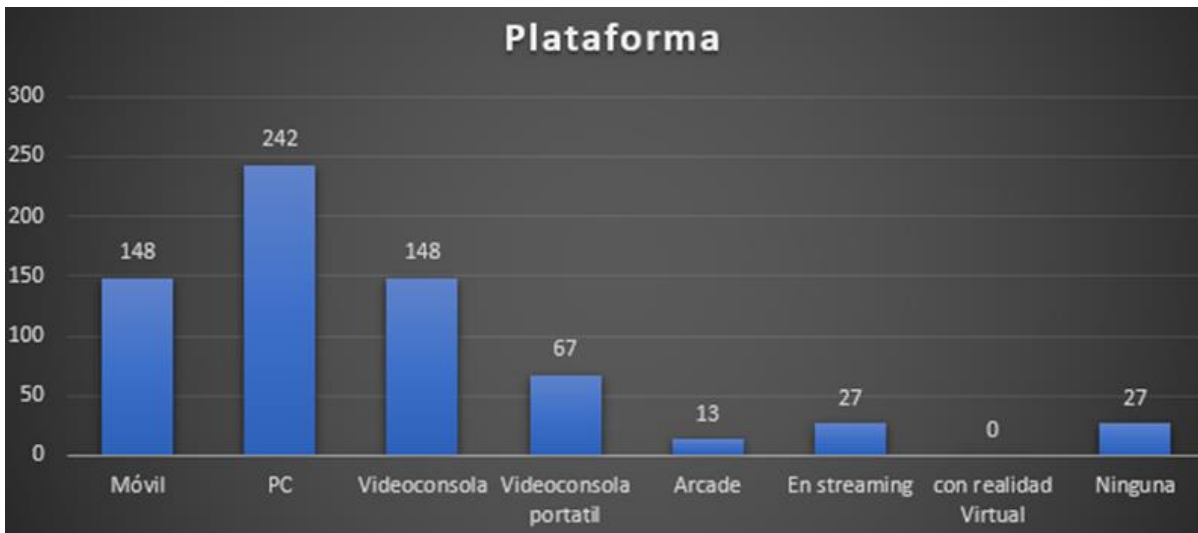
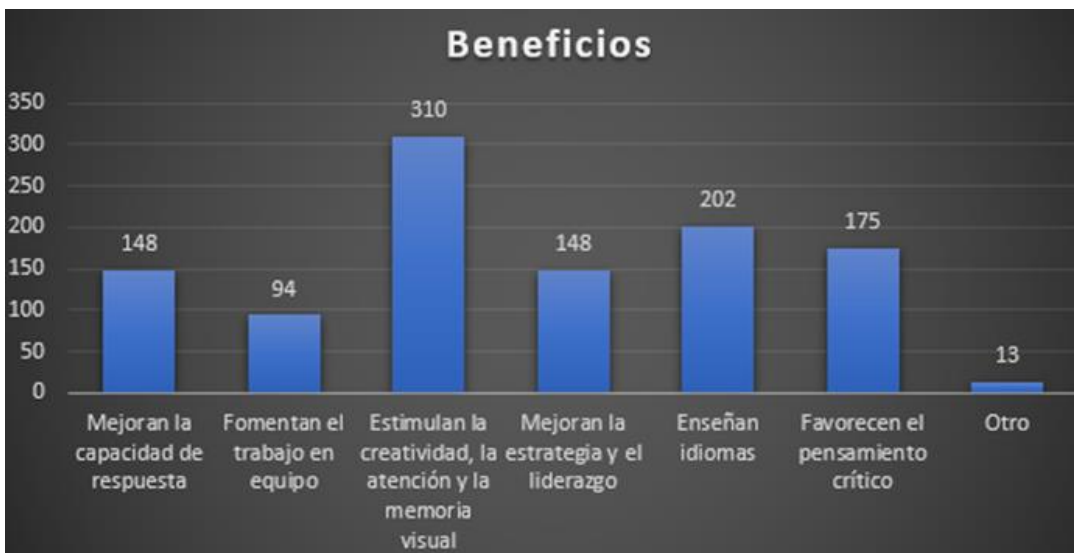


Fig. 10. Beneficios de jugar a videojuegos



A la pregunta: “Que beneficios te han dado los videojuegos?”, las dos primeras fueron “Estimulan la creatividad, la atención y la memoria visual” (95.8%), y “Enseña idiomas” (62.5%).

De una manera u otra los videojuegos sirven para mejorar las habilidades cognitivas, la memoria, la lógica, las capacidades de deducción, la orientación espacial, la toma de decisiones o la agilidad mental, así como de pensamiento crítico o potenciar la fantasía, la imaginación, la creatividad y la inventiva.

Los encuestados destacan como principal beneficio de jugar videojuegos narrativos la creatividad, la atención y la memoria visual; además, el carácter educativo de muchos de ellos potencia la capacidad para aprender.

DISCUSIÓN

Estos resultados cualitativamente nos plantean algunas preguntas para ampliar la discusión, ¿Cómo los jóvenes están desarrollando competencia y estrategia de aprendizaje fuera de la institución académica?, porque cuando un joven tiene un problema en un videojuego no va a la escuela, sino que entra a un foro, llama por videoconferencia a un amigo, cuando quiere editar un vídeo aprende de otros, se dirige a algunas de las plataformas de videos como YouTube o simplemente busca en los medios. ¿cómo aprenden a usar todo esto? ¿Quién les enseña?, ¿Por qué no pensar en una educación fundada en narrativa transmedia?, donde primero el relato se va contando a través de diferentes medios y plataformas, un poco lo que está pasando en Hollywood, y también lo que está pasando en la vida de los jóvenes, todo un mundo cultural mediático que es transmedia, y si les gusta algo lo van consumiendo ahí.

Proponemos reflexionar históricamente los procesos tecnológicos comunicativos y relacionarlos con los nuevos medios de comunicación digital, las teorías y conceptos teóricos como hipermediaciones, hipertexto, teoría de las redes en la comunicación de masas, sistemismo entre otras; este análisis teórico intenta proponer la articulación de una nueva teoría de comunicación digital e interactiva con una perspectiva diferente, mirar las teorías de las mediaciones de Martín Barbero y traerlas el debate

CONCLUSIONES

Según los objetivos planteados, el análisis bibliográfico sobre los nuevos medios desde un contexto hipermediático, medio narrativo y como herramienta de aprendizaje podemos concluir que los videojuegos se han convertido en un nuevo medio importante para contar historias y transmitir un mensaje; además cuando la escuela deja entrar una tecnología es porque ya la pasteurizó, forma de decir que redujo la presencia de agentes patógenos que pueda contener; es decir, la neutralizó; cuando apareció la televisión esta estaba fuera de la escuela hasta que llegó la televisión educativa entra a la escuela como lo más aburrido que dan ganas de dormir una cosa soporífera que terminó matándola; no obstante primero pasa por un filtro, la semiótica de Yuri Lotman sirve como teoría del conocimiento, en la escuela semiótica lo que entra lo hace pasar por la frontera y lo adapta a su sistema.

Poder pensar la lógica del transmedia y en lugar de contar todo en un libro contarlos en diferentes plataformas, pasar del contenido generado por el usuario al estudiante generador de contenido, pasar de la cuestión pasiva de consumir un relato, aunque sea transmedia sino convertirse en productor.

Es importante identificar estrategias informales de aprendizaje y competencias transmedia para resolver problemas, poderlo implementar dentro del aula por los docentes, pasar de una pedagogía de la enunciación individual a una pedagogía de la participación. Tener más estudiantes del monomedia al transmedia, el docente más que un mediador entre el libro, el saber y el alumno, pasa a ser un agitador comunicacional, más que un enunciador único logre que la clase sea polifónica, que hablen todos, que se expresen, que confronten ideas; más que un consumidor pasivo que repite el alumno se vuelve un coproductor y productor de contenidos.

Los instrumentos de investigación en este estudio como la encuesta a un grupo de jóvenes universitarios con énfasis a las narrativas en los videojuegos nos permiten concluir y ampliar la discusión sobre el porcentaje alto de jóvenes que juegan videojuegos por diversión y su historia o narrativa 70% y 58% respectivamente; donde los géneros de aventuras, estrategias y rol son los preferidos, futuras investigación pueden ampliar la discusión sobre las características más importantes en los videojuegos que cuentan historias sean los escenarios, jugabilidad y las cinemáticas desde los datos obtenidos 80%, 70.8% y 67% respectivamente.

Los docentes deben mirar a los videojuegos como un medio y producto de consumo masivo por los jóvenes y como estos se vuelven importantes para su estudio y aplicabilidad en el aula, en la medida que se usen sus beneficios narrativos como una herramienta pedagógica de aprendizaje, ya que este es un nuevo medio donde contar historias puede dar resultados positivos y un aprendizaje más significativo en concordancia con estrategias lúdicas para los estudiantes.

En los contextos tecnológicos según los datos debe haber una mirada a las plataformas de preferencia como la computadora y el móvil con el 75% y 45% respectivamente, también tomar en cuenta los beneficios que los jóvenes consideran obtener de las experiencias de jugar tales como la estimulación de la creatividad, la atención y la memoria visual, con un 95% de los encuestados

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranguren. GN. (2020). Rutas y aprendizajes en la construcción de narrativas transmedia aplicadas a aulas virtuales. *Revista Andina de Educación*. 4(1). (2021) 73-82. Universidad Simón Bolívar, Ecuador. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1599>
- Barbero, J. M. (2003). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Bogotá: Unidad Editorial del convenio Andrés Bello.
- Bohórquez, G. (2022). Diseño de un videojuego educativo como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades lógico matemáticas en estudiantes de primer ciclo escolar. *CITAS*, 8(1). <https://doi.org/10.15332/24224529.7573>
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica de España, S.L.
- Cornella, P; Estebanelli, M; Bruse, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en videojuegos. *Revista, Enseñanza de las ciencias de la tierra*, (2020) 5-19. Edición Electrónica 2385-3484 <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Contrera, F. (2016) El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias *horizonte de la ciencia*, vol. 6, núm. 10, pp. 130-140, 2016 <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
- Escobar, RS; Buteler, L. (2020). Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos. *Revista enseñanza de la física*, vol 30 No1 junio de 2018, pág 25-48
- Guamán Gómez V.J. (2019) El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *revista conrado* vol. 15, n. 69 http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442019000400218
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Johnson, C. (2011). *The Information Diet: A Case for Conscious Consumption*. Gravenstein Hwy N: O'Reilly Media.
- López Raventós, C. (Septiembre de 2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Buenos Aires: Paidós.

- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: UOCPress.
- Martín Serrano, M. (1982). *Teoría de la Comunicación*. Madrid: UCM.
- Ospino, O. & Rodríguez, J. (2021). Narrativas transmedia: una herramienta para el fortalecimiento de competencias comunicativas en la escuela etnoeducativa. *Revista Saber, Ciencia y Libertad*, 16(1), 264 – 277. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2021v16n1.7532>
- Padilla, N. (2011). *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo*. Granada: Universidad de Granada.
- Pérez, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- Planells, A. J. (2013). *Los videojuegos*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- Postman, N. (2000). The Humanism of Media Ecology. *Proceedings of the Media Ecology Association*, 7.
- Raposo, M. (2008). Estructura y evolución reciente de la industria del videojuego. *Palermo Business Review*.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Bilbao: Deusto.
- Scolari, C. A. (2015). *Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*.
- Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la didáctica de la lengua y la literatura. *Revista Educación Mediática y TIC* 9(1). (2020) 104-125. Universidad de Alicante, España. <https://doi.org/10.21071/edmetec.v9i1.12245>