



Formación estética en la educación secundaria a través de videojuegos y juegos en línea

Alejandro Moreno Rendón

Proyecto de investigación monográfico para optar al título de Licenciado en Artes
Plásticas

Asesor:

Leonardo Montoya Peláez

Doctor en Investigación Educativa

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Departamento de Artes Visuales

Licenciatura En Educación En Artes Plásticas

Medellín

2026

Cita	(Moreno Rendón, Alejandro 2026)
Referencia	Moreno Rendón, Alejandro. (2026) Formación estética en la educación secundaria a través de videojuegos y juegos en línea [Trabajo de grado profesional]. Facultad de Artes, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Centro de Documentación Artes

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexas.

Dedicatoria

Dedicado a todos aquellos que encuentran soluciones en los lugares menos esperados.

Agradecimientos

Primeramente quiero agradecer a mi asesor por todo su tiempo, acompañamiento y gestiones.

Agradezco a los profesores que creyeron en mí.

A mi familia por acompañarme siempre y permitirme ser yo mismo.

Y a todos aquellos personajes que se han cruzado en mis aventuras, en el mundo digital.

Índice de contenido

Resumen	7
Introducción	9
Antecedentes	17
Justificación	21
Planteamiento del problema.....	24
Objetivos.....	27
Marco teórico	28
Metodología	33
Detalle de las técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	35
Análisis de resultados	39
Formación y Sensibilidad Estética	39
Dimensión pedagógica y aprendizajes	45
El videojuego como medio cultural y social.....	49
Conclusiones	58
Referencias.....	64

Lista de figuras

Figura 1. Clon de Tennis for Two en un osciloscopio moderno.	11
Figura 2. Caratula recreada para el juego “Pong” (2025).	12
Figura 3. Caratula oficial del juego “The Sims” creado por Will Wright (2000).	14
Figura 4. Captura del juego “Minecraft Education Edition” (2016). donde se aprecian de manera grafica los elementos de la tabla periódica.	30
Figura 5. Captura del juego “Civilization VII” (2025). Interfaz del usuario en una partida	31
Figura 6. Fotografía, técnica con grupo focal. Estudiantes de la Institución Educativa Doce de Octubre (los rostros de los estudiantes fueron censurados para la protección de menores de edad bajo la ley colombiana).	38
Figura 7. Caratula del juego Minecraft, desarrollado por Mojang (2009)	40
Figura 8. Pantalla de inicio del juego Roblox, desarrollado por Roblox Company (2006)	41
Figura 9. Caratula del juego Red Dead Redemption, desarrollado por Rockstar Games (2018)	42
Figura 10. Caratula del juego Def Jam: Fight for NY (2004)	43
Figura 11. Caratula del juego God of War (2005)	47
Figura 12. Caratula del juego Cooking mama (2006)	48
Figura 13. Caratula del juego Pokémon Yellow (1996)	52
Figura 14. Caratula del juego Super Mario Bros (1985)	52
Figura 15. Nota: Vista aérea y logo del proyecto y servidor de Minecrat “The Uncensored Library” (2020).	54
Figura 16. Nota. Cassette de la banda The Dead Kennedys (1981) donde se ve el lado en blanco con las frases “Las cintas caseras están matando las ganancias de la industria de discos, dejamos este lado en blanco para que puedas ayudar”.	56

Resumen

Esta investigación explora la influencia de los videojuegos y los juegos en línea en la formación del gusto estético de estudiantes de educación secundaria en Medellín. El estudio nace de la necesidad de reconocer los entornos digitales no solo como espacios de ocio, sino como laboratorios de experimentación estética donde se configuran sensibilidades frente a la forma, el color y la narrativa. Bajo un enfoque cualitativo con alcance comparativo, se analizaron las percepciones de estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Doce de Octubre y de estudiantes universitarios de Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia. Los hallazgos principales demuestran que los videojuegos actúan como agentes de aprendizaje alternativo en áreas como la historia, los idiomas y la resolución de problemas lógicos, además de ser fuentes directas de inspiración para la creación artística y la construcción de identidad personal. Se concluye que la integración crítica de estas herramientas en el currículo escolar potencia la sensibilidad estética y el pensamiento crítico, siempre que el docente actúe como mediador y no se utilicen meramente como sistemas de recompensa.

Palabras clave: formación estética, videojuegos, educación secundaria, cultura digital, experiencia estética, aprendizaje activo.

Abstract

This research explores the influence of video games and online gaming on the construction of aesthetic taste among secondary education students in Medellín. The study stems from the need to recognize digital environments not only as leisure spaces but as laboratories for aesthetic experimentation where sensibilities regarding form, color, and narrative are shaped. Using a qualitative approach with a comparative scope, the perceptions of high school students from the Institución Educativa Doce de Octubre and university students from the Bachelor of Fine Arts program at the Universidad de Antioquia were analyzed. The main findings demonstrate that video games act as agents of alternative learning in areas such as history, languages, and logical problem-solving, while also serving as direct sources of inspiration for artistic creation and the construction of personal identity. It is concluded that the critical integration of these tools into the school curriculum enhances aesthetic sensitivity and critical thinking, provided that the teacher acts as a mediator and they are not used merely as reward systems.

Keywords: aesthetic formation, video games, secondary education, digital culture, aesthetic experience, active learning.

Introducción

Esta investigación surge a partir de una inquietud que no se limita únicamente al campo académico, sino que también se origina en una experiencia personal prolongada en el tiempo, atravesada por la relación constante entre el arte y los videojuegos. En ese sentido, el interés por estudiar la influencia de los videojuegos en la construcción del gusto estético en estudiantes no responde a una elección arbitraria, sino al resultado de un proceso vivencial en el que el acto de jugar, observar, explorar y crear en entornos digitales ha tenido un impacto significativo en la manera como se percibe, se interpreta y se produce la experiencia estética.

Como video jugador y como artista en formación, mi trayectoria ha estado profundamente influenciada por la interacción con el mundo digital. Desde una edad temprana he tenido acceso a los videojuegos, los cuales no han representado únicamente un espacio de entretenimiento, sino también un territorio de descubrimiento visual, narrativo, sensorial y emocional. Estos espacios han funcionado como escenarios de experimentación estética a través de elementos como el color, la forma, el sonido, la arquitectura digital y la narrativa, configurando una sensibilidad particular frente a lo bello, lo extraño, lo simbólico y lo posible. En este sentido, la experiencia estética no se limita a la contemplación de una obra, sino también se construye a partir de la interacción, tal como plantea John Dewey (1934) al entender el arte como experiencia.

Esta experiencia personal se convierte en un punto de partida fundamental para la investigación, ya que permite situar al investigador no como un observador externo, sino como un sujeto que está involucrado directamente con el fenómeno que estudia. Desde esta perspectiva, el videojuego no se aborda únicamente como un objeto de análisis, sino como una experiencia vivida, atravesada por prácticas culturales y herramientas de construcción estética que han influido en procesos creativos, decisiones formativas y formas de habitar el mundo. Esta aproximación se

alinea con la noción de cultura participativa desarrollada por Henry Jenkins (2006), quien señala que los objetos contemporáneos no solo consumen medios, sino que interactúan activamente con ellos, resignificando sus contenidos.

Para comprender el lugar que ocupan los videojuegos en la actualidad, es necesario situarlos en una perspectiva histórica. Su origen remonta a mediados del siglo XX, en un contexto marcado por el desarrollo tecnológico y la experimentación con computadoras. Uno de los primeros antecedentes reconocidos es *Tennis for Two*, desarrollado por William Higinbotham (1958), seguido por *Spacewar!* creado por Steve Russell (1962). Estos primeros desarrollos no solo evidencian la capacidad de crear o interactuar con la máquina, sino también de convertir dicha interacción en una experiencia significativa. Durante década de 1970, con la creación de *Pong* por Nolan Bushnell, y la consolidación de la empresa Atari, los videojuegos se insertaron en la cultura popular. Esta experiencia se intensificó en las décadas siguientes, dando con ello al desarrollo de una industria que no solo produce entretenimiento, sino también significados, narrativas y formas de representación. En este sentido, Ian Bogost (2007) destaca la capacidad de los videojuegos para comunicar ideas a través de sistemas interactivos, lo cual denomina como una especie de “retórica procedimental”.

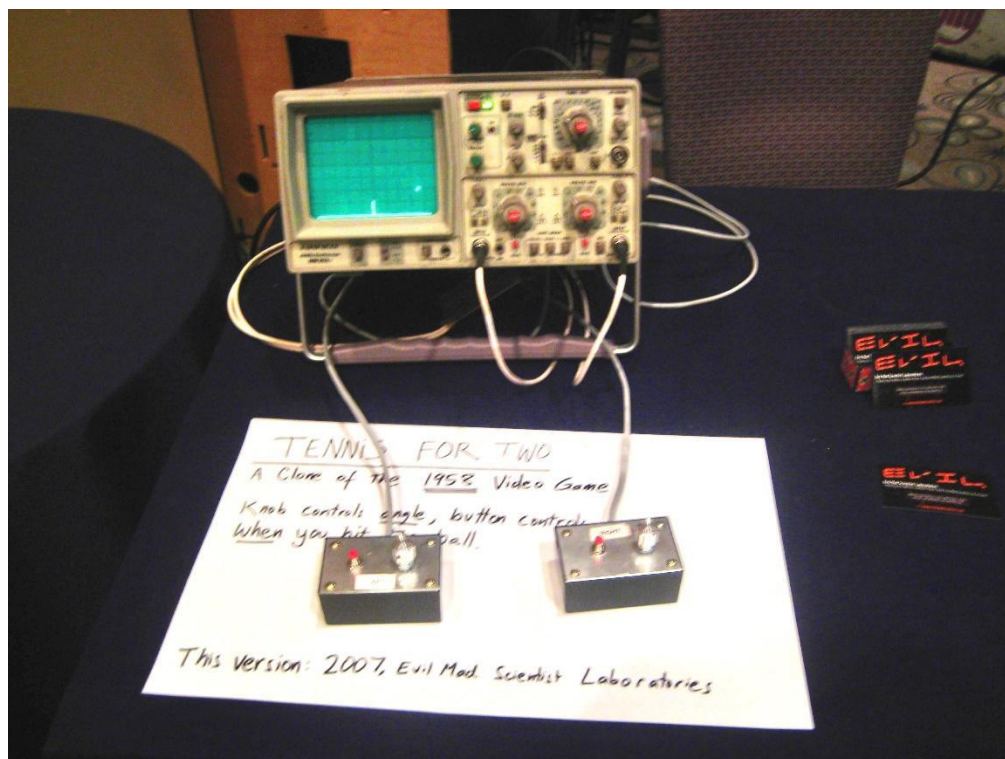


Figura 1. Clon de Tennis for Two en un osciloscopio moderno.

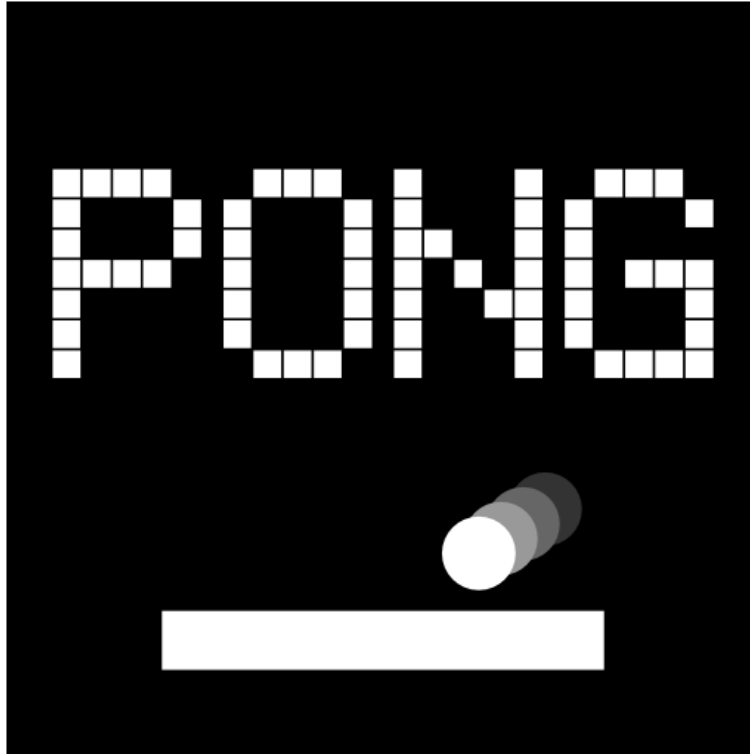


Figura 2. Caratula recreada para el juego "Pong" (2025).

Posteriormente, entre las décadas de 1990 y 2000, los videojuegos experimentaron un desarrollo significativo con la aparición de entornos tridimensionales y narrativas más complejas. En este periodo dejaron de ser únicamente productos culturales para ser considerados también formas de expresión cercanas al arte. Por su parte, Lev Manovich (2001) planteó que los medios digitales introducen un nuevo lenguaje basado en la interactividad y la variabilidad, elementos estrechamente vinculados al desarrollo de los videojuegos.

Con relación a lo anterior, y, de acuerdo con mi experiencia como artista en formación, los videojuegos explican, en buena parte, el constitutivo sensible y perceptivo de muchos jóvenes en las instituciones educativas; esto no se compadece con las experimentaciones directas en las aulas, toda vez que existe una falta de reconocimiento por parte de docentes y directivos acerca del desarrollo cognitivo que esto conlleva; ¿por qué no decirlo? Hay un desconocimiento total de los

entornos de videojuegos al ser valorados como actividades que propenden por la pérdida de tiempo o de actividades que se relacionan únicamente con el ocio y la improductividad. Hasta el momento el sistema educativo no ha visto en todo este cúmulo, una experiencia estética de alto valor.

Por medio de mi experiencia, puedo testificar que los videojuegos han sido utilizados como herramientas no convencionales, profundamente innovadoras para la producción artística. Un ejemplo de ello es el uso de *Los Sims*, creado por Will Wright. Estos entornos fueron concebidos inicialmente dentro de un proyecto llamado *Dollhouse*. Con esta ruta se han podido explorar dinámicas de la vida cotidiana y acerca de la construcción de espacios. Por medio de este videojuego, en calidad de jugador, yo he podido constatar que es posible crear entornos ficticios para la exposición de obras artísticas o para el análisis del comportamiento humano que ayudan a reconocer valores e inteligencias poco visualizadas hasta el momento en la escuela colombiana. Según lo planteado por Miguel Sicart (2014), el juego se podría entender como una práctica creativa y reflexiva en la que el jugador participa activamente en la construcción de significados. De igual manera, el juego se vincula con la perspectiva de Sherry Turkle (1995), quien analiza cómo los entornos digitales permiten experimentar con identidades, configurando nuevas formas de subjetividad juvenil.

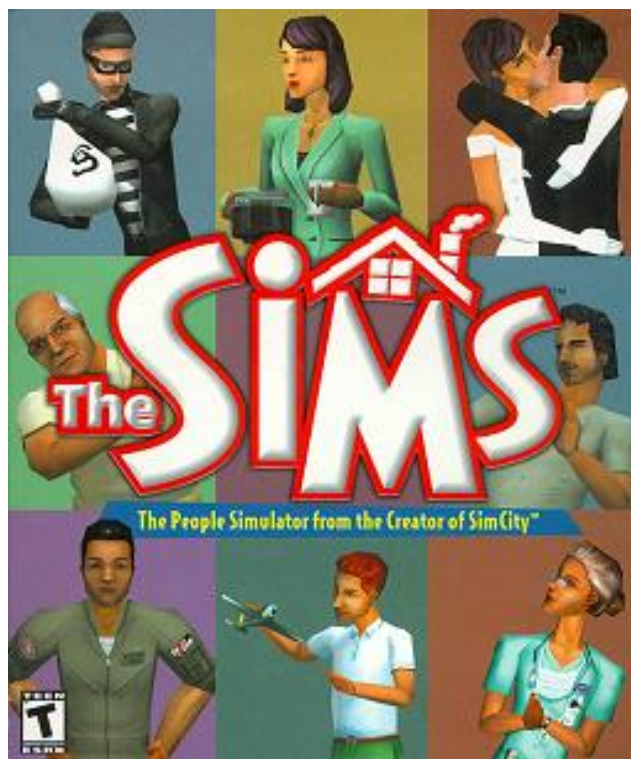


Figura 3. Caratula oficial del juego “The Sims” creado por Will Wright (2000).

A pesar de este potencial educativo, que se puede percibir en la exposición de las líneas anteriores, el videojuego sigue siendo percibido en muchos contextos educativos como un elemento ajeno a los procesos formativos; esto debido a su asociación predominante con el entretenimiento y el ocio improductivo. Incluso, algunos intentos de desarrollo de videojuegos con fines educativos ni siquiera están en el mapa perceptivo de los mismos estudiantes. No obstante, investigaciones tan importantes como las de Kurt Squire (2011), o los estudios de European Schoolnet (2009) evidencian que los videojuegos son herramientas pedagógica que favorecen el aprendizaje activo y la participación, siempre que exista una mediación adecuada. Esta mediación es una insuficiencia clara en las instituciones educativas de Colombia.

A pesar de los avances en la técnicas y las tecnologías de juego, como estudiante en formación investigativa observo que persisten vacíos con relación a la dimensión estética de los

videojuegos, especialmente en contextos educativos públicos. Muchos estudios se han centrado en aspectos cognitivos o tecnológicos, los cuales dejan de lado la pregunta por el gusto, la sensibilidad y la experiencia estética. He aquí el por qué me he interesado en retomar la noción de experiencia estética como un proceso en el cual los sujetos juveniles no solo perciben, sino que también interpretan, sienten y configuran nuevas relaciones con su entorno y con sus pares. Esto lo observo desde una perspectiva de las identidades juveniles. Concibo entonces que los videojuegos toman cada día más fuerza y son un cúmulo tecnológico importante para observar modificaciones estéticas en estudiantes, cuestión que les permite la interacción con otros procesos más complejos en etapas posteriores de su formación académica. No podríamos dejar de lado el goce estético respectivo.

En este marco analítico es desde donde sitúo la presente investigación. Su ubicación obedece a una especie de vacío, quizá de tipo institucional. Es por ello por lo que me propongo analizar cómo los videojuegos han influido en la construcción del gusto estético de cierto grupo de estudiantes de educación secundaria. También me intereso en cruzar esta información con algunas experiencias estéticas de estudiantes universitarios de la Facultad de Artes, Universidad de Antioquia. Me he interesado en todo momento por el reconocimiento de lo que pueden ofrecer los entornos digitales, y además análogos, los cuales no son ajenos a la formación estética, que es de suma importancia para el área de la educación artística y cultural. Considero que desde estos entornos es posible adquirir el juicio crítico, la capacidad de establecer percepciones y preferencias que transforman la vida y las elecciones posteriores de los sujetos en mención.

Es así como, por medio de esta investigación, he querido plantear situaciones que ayudan a repensar el lugar de los videojuegos en los procesos educativos que tienen lugar en la escuela pública de secundaria. Lejos de ser considerados elementos accesorios, los videojuegos podrían

entenderse como herramientas capaces de enriquecer las experiencias formativas y las estéticas diversas de los estudiantes. No podríamos obviar que los contextos contemporáneos se deben a la presencia permanente de los medios digitales, y que es allí en donde los videojuegos se convierten en efectivas rutas de aprendizaje diverso, y de formación de sensibilidades estéticas. Si no es a través de la comprensión de los nuevos y no tan nuevos lenguajes juveniles, las emergencias de las otras estéticas podrían dejarse de lado, y esto es ya un descuido crítico para las instituciones formadoras. La riqueza de la formación estética y sensible no se debe solamente a las estancias de aula, aspecto que vamos a tratar en los apartados siguientes.

Antecedentes

En las últimas décadas, la cultura digital ha experimentado un crecimiento significativo a nivel mundial. Este fenómeno no solo ha implicado la creación de nuevos dispositivos tecnológicos, sino también la aparición de nuevas formas de interacción social y de construcción de sentido. En este contexto los videojuegos, han pasado de ser considerados únicamente productos de entretenimiento a convertirse en objetos de estudio para disciplinas como la educación, la comunicación, la psicología y los estudios culturales. A partir de este interés se ha desarrollado un amplio conjunto de investigaciones centradas en el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas. Sin embargo, la relación entre los videojuegos y la formación estética, particularmente en lo referente a la construcción del gusto, continúa siendo un campo que requiere mayor desarrollo. En este sentido, la presente investigación propone un recorrido por algunos de los enfoques más relevantes el videojuego como fenómeno cultural, su incorporación en los espacios escolares y su relación con la formación estética, una dimensión que con frecuencia permanece relegada dentro de los procesos educativos.

En el ámbito de los estudios sobre videojuegos, diversos autores coinciden en reconocerlos como medios culturales capaces de producir significados y transformar las formas en las que las personas interpretan su realidad. James Paul Gee (2003), en *What videogames have to teach us about learning and literacy*, sostiene que los videojuegos constituyen entornos donde los jugadores interactúan con múltiples sistemas de signos, desarrollando procesos de interpretación, toma de decisiones y construcción de sentido. Para este autor, el videojuego no representa únicamente una forma de entretenimiento, sino un espacio donde convergen lenguaje, acción e identidad, generando experiencias con importantes implicaciones para la formación cultural y educativa.

Desde una perspectiva complementaria, Ian Bogost (2007) en *Persuasive games*, introduce el concepto de “retórica procedimental” para explicar cómo los videojuegos comunican ideas a través de sus sistemas de reglas y sistemas de interacción. Según el autor, los videojuegos no solo cuentan historias, sino que construyen argumentos mediante las acciones del jugador, articulando dimensiones cognitivas, emocionales e interactivas. En conjunto, los planteamientos de Gee y Bogost permiten comprender el videojuego como un medio cultural complejo cuyo análisis trasciende sus aspectos técnicos o recreativos y abre la posibilidad de reconocerlo como un espacio de formación simbólica y estética

En el ámbito educativo, diferentes investigaciones han explorado la incorporación de los videojuegos en los procesos de enseñanza. Un referente importante es el informe de *Games in schools*, desarrollado por European Schoolnet (2009), el cual, a partir de estudios de caso, encuestas y revisión documental en distintos países de la Unión Europea, demuestra que tanto videojuegos comerciales como educativos pueden integrarse en áreas como lenguas, ciencias, matemáticas e historia, siempre que su utilización responda a una intención pedagógica claramente definida. Estos antecedentes evidencian que el videojuego puede convertirse en un recurso didáctico capaz de enriquecer los procesos de aprendizaje cuando existe una planificación adecuada por parte del docente.

Por otra parte, la relación entre videojuegos y formación estética encuentra un importante sustento en la teoría de John Dewey (1934). En *Art as experience*, el autor plantea que la experiencia estética surge de la interacción entre el individuo y su entorno, superando la idea de que lo estético pertenece exclusivamente al ámbito de las Bellas Artes. Desde esta perspectiva, cualquier experiencia capaz de involucrar al sujeto de manera sensible, perceptiva y emocional puede constituirse como experiencia estética.

Aplicado al contexto de los videojuegos, Este planteamiento permite comprender que el acto de jugar trasciende el entretenimiento para convertirse en una experiencia estética compleja en la que convergen imagen, sonido, movimiento, narrativa e interacción. Estos elementos configuran entornos inmersivos que influyen en la percepción, la sensibilidad y la manera en que los jugadores construyen significados sobre el mundo que habitan. En consecuencia, la dimensión estética del videojuego no se limita a sus aspectos visuales sino que también involucra las relaciones que el jugador establece con los espacios virtuales, con otros participantes y con las experiencias que posteriormente traslada a su vida cotidiana.

En este sentido, los videojuegos constituyen espacios de experiencia compartida en los que los jugadores desarrollan competencias, formas de percepción y sensibilidades que, con frecuencia, permanecen al margen de los procesos educativos tradicionales. El surgimiento de tecnologías digitales cada vez más inmersivas ha ampliado las posibilidades de interacción, creación y representación, favoreciendo nuevas maneras de experimentar el mundo desde una perspectiva estés. Aunque el estudio académico de los videojuegos es relativamente reciente, los antecedentes revisados permiten reconocer su potencial para comprender fenómenos relacionados con la formación del gusto, la sensibilidad y la construcción de significados en contextos contemporáneos. A partir de ese panorama, la presente investigación busca aportar a un campo aún poco explorado dentro de la formación artística, analizando cómo las experiencias de los jugadores pueden contribuir a comprender los procesos de formación estética en estudiantes de educación secundaria.

Justificación

La pertinencia de esta investigación radica en la necesidad de comprender nuevas formas de abordar los procesos educativos contemporáneos a partir de los cambios culturales, tecnológicos y sensoriales que atraviesan la vida cotidiana de los estudiantes de secundaria en Medellín. En este contexto, los videojuegos han dejado y ser concebidos exclusivamente como formas de entretenimiento para consolidarse como espacios de interacción, construcción de significados y producción de experiencias que influyen en la manera en que los jóvenes perciben el mundo y construyó su sensibilidad estética.

Desde sus orígenes, los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en medios culturales complejos que integran narrativas, imágenes, sonido e interacción. Más allá de su función recreativa, permiten a los jugadores construir identidades, Explorar diferentes formas de representación y desarrollar modos particulares de comprender la realidad. Por ello, resulta pertinente analizar su potencial dentro de los procesos educativos especialmente la educación artística y formación estética.

Los adolescentes participan cotidianamente en entornos digitales que hacen parte de su universo simbólico. En estos espacios, los videojuegos funcionan como escenarios donde experimentan narrativas, resuelven problemas, enfrentan dilemas, interactúan con personas de diferentes contextos culturales y desarrollan formas de aprendizaje que, en muchos casos, trascienden las experiencias ofrecidas por la educación tradicional. Ignorar este fenómeno supone desconocer uno de los principales escenarios culturales que configuran la experiencia de las nuevas generaciones.

Desde una perspectiva pedagógica, los videojuegos representan una oportunidad para establecer puentes entre las experiencias culturales de los estudiantes y los procesos de enseñanza. Su incorporación no debe limitarse a una función motivacional ni entenderse únicamente como un recurso tecnológico; por el contrario, es posible abordarlos como dispositivos culturales capaces de favorecer la interpretación, la reflexión y la construcción de conocimiento cuando su utilización responde a propósitos educativos claramente definidos.

Una de sus principales fortalezas radica en su carácter multimodal. la integración de imagen, sonido, narrativa e interacción genera experiencia inmersivas que movilizan dimensiones cognitivas, emocionales y estéticas. En consecuencia jugar implica interpretar símbolos, tomar decisiones, resolver problemas y construir relatos propios, aspectos que favorecen el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la sensibilidad artística.

Diversas investigaciones sobre aprendizaje digital han enseñado que los videojuegos fortalecen habilidades como la resolución de problemas, la colaboración, la creatividad y la toma de decisiones. No obstante, su Presencia en los contextos escolares continúa siendo limitada y, con frecuencia, se restringe aún uso instrumental que deja de lado su dimensión cultural y estética. En este sentido la presente investigación busca aportar a este campo al analizar cómo los videojuegos participan en la construcción del gusto estético de los estudiantes y de qué manera esas experiencias contribuyen al desarrollo de nuevas sensibilidades, criterios de valoración y formas de apropiación cultural.

En consecuencia, Este trabajo propone comprender el videojuego como un medio cultural que puede enriquecer la educación artística y ampliar las posibilidades de formación estética en la escuela. Más que promover su incorporación indiscriminada al aula o reemplazar algún elemento tradicional de la misma, la investigación invita a reconocer su potencial como herramienta

complementaria para comprender como los estudiantes aprenden, crean significado y construyen su sensibilidad en una cultura profundamente mediada por lo digital.

Planteamiento del problema

En la etapa de la adolescencia, los videojuegos se han consolidado como una de las principales formas de entretenimiento y, al mismo tiempo, como espacios de refugio y esparcimiento para los estudiantes de educación secundaria. En este contexto, su presencia en la vida cotidiana de los jóvenes es significativa, no sólo por el tiempo que dedican a ellos, sino también por la influencia que ejercen sus formas de interpretación, percepción y construcción de sentidos. Sin embargo, a pesar de su relevancia, los videojuegos continúan siendo percibidos en muchos entornos educativos exclusivamente como herramientas de ocio y de improductividad, lo cual limita su reconocimiento como posible recurso de alta potencia para la formación estudiantil.

Esta situación evidencia una desconexión entre las prácticas culturales de los estudiantes y los enfoques pedagógicos tradicionales. Mientras los jóvenes interactúan constantemente con entornos digitales complejos, en la escuela predominan metodologías que no integran dichas experiencias dentro de los procesos de aprendizaje. Como consecuencia se desaprovecha el potencial que tienen los videojuegos para contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y estéticas. No se trata de convertir el videojuego en una tarea obligatoria, ni en un sistema de recompensas dentro del aula, ya que esto podría desvirtuar su naturaleza y generar rechazo a los estudiantes. Por el contrario, el problema radica en el reconocimiento y aprovechamiento de su influencia, integrando sus posibilidades como herramientas y medios complementarios. Los videojuegos ofrecen múltiples dimensiones que pueden ser exploradas pedagógicamente, tales como la coordinación, la atención, la toma de decisiones, así como aspectos históricos, estéticos, sociales y narrativos.

He podido observar que los videojuegos promueven aprendizajes que están por fuera de la formalidad educativa, o de lo que se espera como competencias directas, no implícitas. Estos

aprendizajes incluyen la memorización de datos, la comprensión de contextos históricos o políticos, y la capacidad de seguir instrucciones complejas. No obstante, estos aprendizajes suelen permanecer invisibles para el ámbito escolar. Deduzco que hay falta de estrategias que permitan reconocerlas y vincular la potencia de los videojuegos con las competencias que se deben desarrollar en los espacios educativos.

Es en este marco de tensiones alrededor de los videojuegos, que se ha surtido un interés en mí para cuestionar a estos mismos, por fuera de su función recreativa de ocio improductivo. Considero que los videojuegos podrían ser incorporados de manera crítica en el aula. La problemática no radica en su uso en sí mismo, sino en la ausencia de enfoques pedagógicos que los integren de manera plena y significativa. Es así como se plantea la necesidad de explorar entornos digitales, y de juego, que dan paso a la creación, el aprendizaje y la reflexión.

Con base en los aspectos analizados, esta investigación se ha centrado en el análisis y la comprensión de cómo los videojuegos han influenciado la vida de algunos estudiantes de básica secundaria, y de cómo esta formación implícita ha sido poco reconocida dentro de los procesos pedagógicos y en la formación y elección estética personal posterior. Para la focalización mejor esta problemática, me he orientado por un grupo de preguntas de investigación, que, de manera sintética, he querido agrupar de la siguiente manera:

Pregunta central

¿De qué manera podemos aprovechar la potencia de los videojuegos en la formación del gusto estético en estudiantes de secundaria pública en Colombia?

Preguntas derivadas:

¿Cuáles son los aspectos formativos y estéticos, más allá del simple uso recreativo y de ocio, que promueven los videojuegos y los juegos en línea?

¿Qué caminos alternativos y de aprendizaje facilitan los videojuegos, en el sentido del desarrollo de capacidades estéticas y de creación artística?

¿De qué manera el uso de los videojuegos y los juegos en línea amplían una visión intercultural de los estudiantes jugadores?

Objetivos

1. Objetivo general

Explorar cómo los videojuegos y juegos en línea pueden contribuir a la formación del gusto estético de estudiantes de educación secundaria, en la ciudad de Medellín.

1.1 Objetivos específicos

Identificar aspectos formativos y del gusto estético que se promueven con los videojuegos y los juegos en línea.

Analizar de qué manera los videojuegos se han constituido en caminos alternativos de aprendizaje, que facilitan la comprensión y el desarrollo de capacidades estéticas y creativas.

Revisar algunas perspectivas sociales y culturales que se promueven con el uso de los videojuegos.

Marco teórico

Tradicionalmente, la formación estética y videojuegos han sido concebidos como campos separados, e incluso puestos. Mientras la primera se asocia a prácticas académicas formales, el segundo suele vincularse con el entretenimiento y el ocio. Sin embargo, esta investigación propone establecer un diálogo entre ambos, con el fin de comprender cómo pueden complementarse sin perder su esencia ni rigor.

En el contexto de la educación secundaria, La formación estética ha estado históricamente vinculada a prácticas tradicionales como el dibujo y la pintura, y en menor medida a disciplinas como la escultura o la fotografía. Estas limitaciones responden, en muchos casos, a factores como el tiempo disponible y las condiciones materiales de las instituciones educativas. Como resultado, el arte suele reducirse al desarrollo de habilidades manuales o al manejo de materiales específicos. No obstante, desde la perspectiva de John Dewey (1934) en *Art as experience*, la experiencia estética no se limita a las bellas artes tradicionales. Por el contrario, toda situación donde el individuo participa de forma perceptiva y emocional puede constituirse en una experiencia estética. Esta visión permite ampliar el campo de lo estético y reconocer a los videojuegos como posibles espacios de formación de la sensibilidad.

La reflexión sobre la formación estética no puede limitarse únicamente a la comprensión de la experiencia sensible. Resulta igualmente importante analizar la manera en que dicha experiencia contribuye a la construcción del gusto, entendiendo no como una preferencia espontánea o individual, sino como un proceso que se desarrolla a partir de la interacción constante entre el sujeto y su entorno social y cultural. Desde esta perspectiva, Pierre Bourdieu, en *La distinción: criterio y bases sociales del gusto* (1979), Propone que el gusto constituye en una construcción social estrechamente relacionada con las experiencias de vida, el acceso a

determinados bienes culturales y los procesos de formación que atraviesan los individuos a lo largo de su trayectoria.

Para Bourdieu, Las preferencias culturales no son decisiones completamente libres o naturales. Aquello que una persona considera bello, interesante o valioso se encuentra condicionado por múltiples factores, entre ellos el contexto familiar, la educación, los grupos sociales con los que interactúa y los bienes culturales a los que tiene acceso. De esta manera, El gusto deja de entenderse como una característica individual para convertirse en un proceso dinámico mediante el cual las personas construyen formas particulares de percibir, Interpretar y valorar el mundo.

Esta perspectiva resulta especialmente pertinente para comprender el papel que desempeñan los videojuegos en la actualidad. Durante muchos años esos fueron concebidos únicamente como medio de entretenimiento; sin embargo, su creciente presencia dentro de la cultura contemporánea ha permitido reconocer que también constituyen espacios donde los jugadores desarrollan sensibilidades, afinidades estéticas y formas particulares de comprender diferentes manifestaciones culturales. Al interactuar de manera constante con narrativas, paisajes, personajes, estilos gráficos, composiciones musicales y comunidades digitales, los jugadores construyen criterios propios acerca de aquellos que consideran atractivo, significativo o digno de ser explorado.

En este sentido, el gusto estético no se forma exclusivamente a través de las prácticas artísticas tradicionales desarrolladas en la escuela. También se configura mediante experiencias culturales contemporáneas que involucran diversos lenguajes y formas de representación. Los videojuegos integran simultáneamente imagen, sonido, narrativa, interacción y participación social, generando experiencias complejas que favorecen la construcción de sensibilidades estéticas

desde múltiples dimensiones. Esta característica permite entender que la experiencia del jugador no termina cuando concluye la partida, sino que muchas de las referencias visuales, musicales o narrativas continúan influyendo en su forma de interpretar el mundo y de relacionarse con otros.

Esta investigación parte precisamente de esa posibilidad. A lo largo del proceso fue posible identificar como numerosos estudiantes establecen vínculos emocionales con determinados videojuegos, personajes o universos narrativos, hasta el punto de incorporarlos dentro de sus propias prácticas cotidianas. En varios casos estas influencias se reflejan en la manera de vestir, en las preferencias musicales, en la creación de personajes, en la escritura de relatos, en la producción artística e incluso en la elección de proyectos académicos o profesional. Tales manifestaciones pueden comprenderse como expresiones de un gusto estético que continúa transformándose mediante la interacción permanente con los medios digitales.

La propuesta de Bourdieu dialoga de manera directa con la concepción de experiencia estética planteada por John Dewey. Mientras Dewey sostiene que la experiencia estética surge cuando el individuo participa de forma activa y significativa y una situación que compromete su percepción y sensibilidad, Bourdieu Permite comprender cómo la acumulación de esas experiencias termina configurando disposiciones relativamente estables que orientan las preferencias culturales de las personas. En consecuencia, ambas perspectivas emiten entender que los videojuegos no sólo generan experiencias estéticas durante el acto de jugar, sino que también participan en la formación progresiva del gusto y la sensibilidad cultural de quienes interactúan con ellos.

Desde esta mirada, el videojuego deja de ser un recurso tecnológico o producto de entretenimiento para convertirse en un agente cultural capaz de intervenir en los procesos mediante los cuales los estudiantes construyen su identidad estética, amplían sus referentes culturales y

desarrollar nuevas formas de apreciar las manifestaciones artísticas y visuales presentes tanto dentro como fuera de los entornos digitales.

Como se destacó en párrafos anteriores los videojuegos han estado tradicionalmente asociados al entretenimiento. Sin embargo, diversos autores han destacado su valor cultural y su potencial en procesos educativos. James Paul Gee (2003), en *What videogames have to teach us about learning and literacy*, plantea que los videojuegos deben entenderse como entornos complejos de aprendizaje. Según este autor, no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también transforman las formas de interacción social y construcción de significado. En este sentido, Gee no propone reemplazar los métodos tradicionales de enseñanza, sino complementar las practicas educativas mediante la integración consciente de estos medios.

Asimismo, en *Why game studies Now? Video Games: A New Art Form* (2006), Gee argumenta que los videojuegos pueden considerarse una nueva forma de arte y, por tanto, un campo legítimo de estudio. Desde esta perspectiva, los videojuegos funcionan como herramientas de experimentación que pueden convertirse en un “equipamiento para la vida”. Este planteamiento puede relacionarse con el uso de simuladores en otros campos formativos, como la aviación o la conducción, donde entornos digitales permiten el entrenamiento en situaciones complejas sin riesgo real.

Un ejemplo concreto de la implementación de videojuegos en contextos educativos es Minecraft: Education Edition, desarrollado por la empresa Mojang en 2016. Esta versión del juego mantiene las características fundamentales del entorno original, pero incorpora herramientas orientadas al aprendizaje. Entre ellas se destacan actividades relacionadas con química, mediante el uso de elementos de la tabla periódica, así como ejercicios de construcción, matemáticas y diseños de entornos. Aunque su implementación implica ciertos retos técnicos y económicos, su

uso ha evidenciado el potencial de los videojuegos como herramientas pedagógicas en distintos contextos educativos.

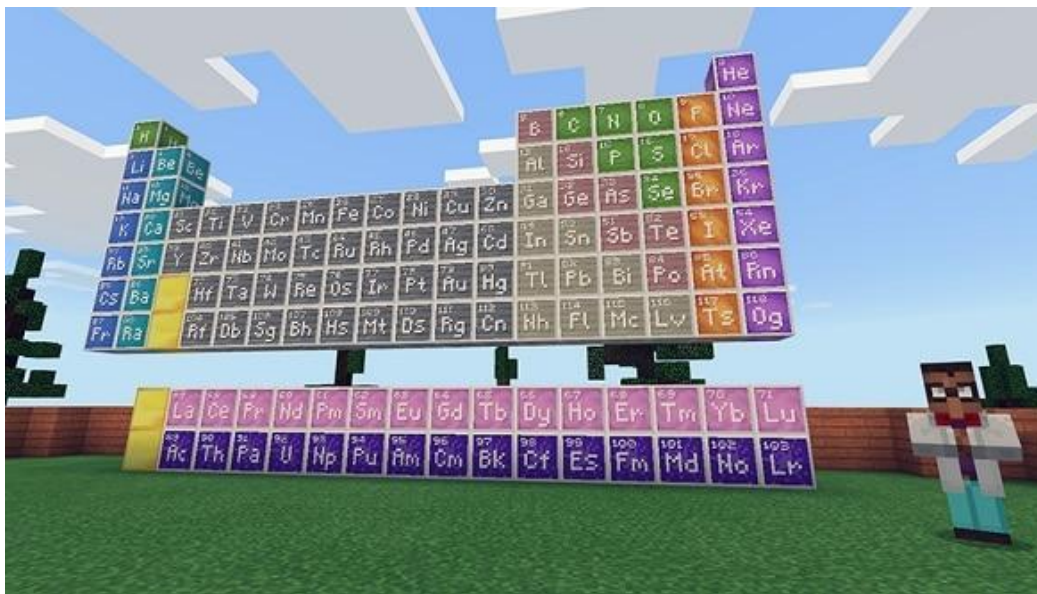


Figura 4. Captura del juego “Minecraft Education Edition” (2016). donde se aprecian de manera gráfica los elementos de la tabla periódica.

Por otro lado, Jesper Juul (2005), en *Half-Real: Videogames between real rules and fictional worlds*, plantea que los videojuegos son sistemas híbridos en los que convergen reglas reales y mundos ficticiales. Esta combinación permite que los jugadores integren comportamientos del mundo real en entornos virtuales, como el respeto por normas o la construcción de acuerdos sociales. De manera complementaria, Ian Bogost (2007), en *Persuasive Games: The expressive power of videogames*, introduce el concepto de “retórica procedimental”, señalando que los videojuegos comunican ideas a través de sus sistemas de interacción. En este sentido, no solo representan realidades, sino que también construyen significado mediante la experiencia del jugador.

Estas dinámicas también se evidencian en las comunidades que se forman alrededor de los videojuegos. En muchos casos, estos espacios funcionan como microestructuras sociales donde emergen jerarquías, alianzas y formas de organización colectiva. Asimismo, permiten la creación de grupos basados en interés comunes, identidades culturales o lenguajes compartidos. Estas interacciones reflejan, en muchos casos, dinámicas propias del mundo social, lo que refuerza la idea de que los videojuegos son espacios significativos de construcción cultural.

Desde una perspectiva pedagógica, diversos estudios han explorado la integración de videojuegos en el aula. Un referente importante es el proyecto *Games in schools* desarrollado por European Schoolnet (2009). Esta iniciativa promovió el uso de videojuegos comerciales y educativos en instituciones europeas, evidenciado su potencial para abordar contenidos relacionados con historia, ciencias sociales, gestión de recursos y resolución de problemas. Juegos como *The Sims*, *Civilization* o *Age of Empires* fueron utilizados como herramientas para fomentar la participación, la experimentación y el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes explorar escenarios complejos desde una perspectiva interactiva.

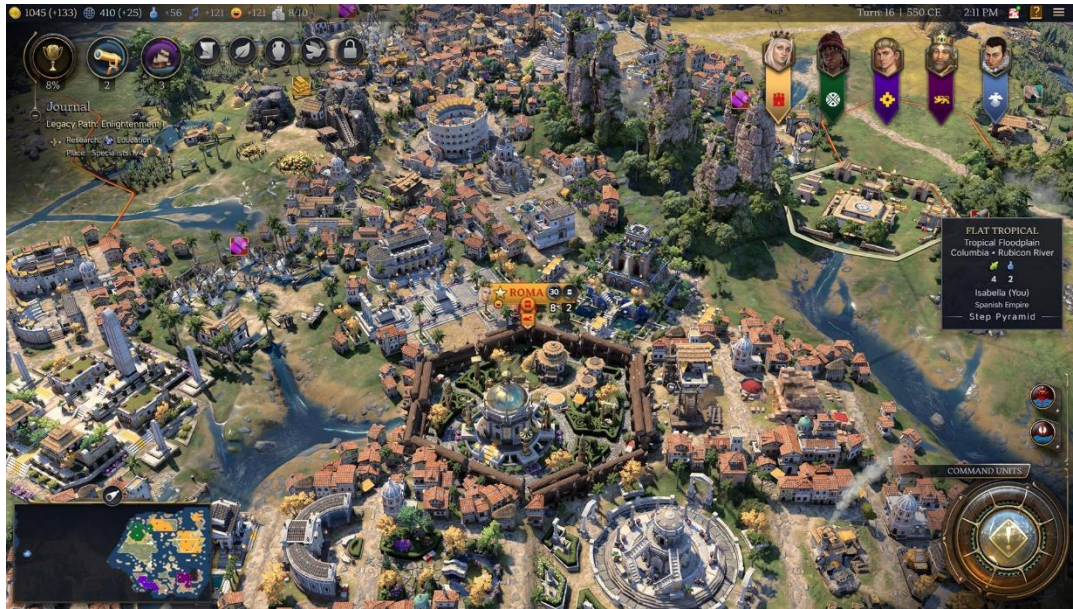


Figura 5. Captura del juego “Civilization VII” (2025). Interfaz del usuario en una partida

Finalmente, es importante diferenciar el uso de videojuegos en el aula del concepto gamificación. Este término del inglés (Game + -ification), hace referencia a la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos. A diferencia del uso directo de videojuegos, la gamificación implica la implementación de sistemas de puntos, niveles, insignias o logros como estrategias de motivación. Aunque estas herramientas pueden ser útiles para incentivar la participación y el seguimiento del progreso, no deben confundirse con la experiencia de juego en sí misma. En este sentido, la presente investigación se centra en el videojuego como experiencia estética y cultural, más allá de su uso como mecanismo de recompensa.

A partir de estos referentes teóricos, esta investigación se propone analizar como los videojuegos y sus plataformas en línea pueden constituirse como recursos pedagógicos que fortalezcan la sensibilidad estética en estudiantes de educación secundaria, particularmente en el contexto de Medellín. Se busca comprender como elementos como la música, el color, la narrativa, atmósfera y la interacción -tanto virtual como presencial- se articulan para generar experiencias estéticas significativas. De esta manera, el videojuego se plantea como un medio capaz de contribuir a la transformación de las prácticas pedagógicas contemporáneas, en diálogo con las dinámicas culturales actuales.

Metodología

El análisis adoptado para este proceso investigativo ha sido el cualitativo y se desarrolló desde un sentido lógico, con preferencia por la inducción. Es decir, desde un sentido desde lo particular y hacia la observación de cuestiones estéticas y simbólicas generales.

La investigación se ha apoyó de instrumentos como la encuesta y el grupo focal, para observar la formación del gusto estético en diferentes etapas formativas.

El diseño de investigación se estructuró a partir de una estrategia comparativa. Se trabajó con dos poblaciones diferentes, aunque con trayectorias distintas. La primera población ha sido de estudiantes de básica secundaria en la ciudad de Medellín. La segunda población fue de estudiantes universitarios, de la Licenciatura en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia. A estos grupos de interlocutores se les seleccionó con la finalidad de establecer un contraste entre lo que significa una experiencia directa e inmersiva —*juegos en la adolescencia*—, y una experiencia diacrónica, que implica una reflexión retrospectiva. Esta última experiencia versó sobre el impacto que han tenido los videojuegos en procesos formativos y de decisiones vocacionales hacia las artes plásticas.

El criterio comparativo no se planteó como una secuencia de observación directa, sino como un campo de posibilidad contrastiva, a partir de cruce de experiencias relatadas y de preguntas que obedecieron a un sistema categorial determinado. En todo momento se indujo a una aproximación interpretativa para hallar las posibles conexiones entre conceptos que implican el uso del tiempo libre; el desarrollo del gusto en la adolescencia; las trayectorias formativas a través del ámbito artístico; y las influencias culturales de los medios digitales en nuestra sociedad. En ese sentido, esta investigación se propuso la construcción de relaciones entre los intereses lúdicos de los adolescentes y la forma en la que las y los jóvenes se aproximan al mundo digital. Por parte de

los estudiantes en el nivel de pregrado, se ha hecho un reconocimiento de experiencias de años y décadas pasadas. Especialmente se ha atinado en observar cómo ha sido el desempeño con los videojuegos y cómo ha sido la construcción de imaginarios que derivan en sensibilidades estéticas y en la elección de vocaciones de su campo profesional.

Este marco metodológico cualitativo me llevó a entender los desafíos de no quedarme en la visión de los videojuegos como el reducto improductivo, que hace la gente en sus tiempos libres. Por el contrario, estas experiencias se han convertido en parte importante de procesos clave para la formación estética, la formación del gusto, la creación y expresión, y el desarrollo de intereses que han operado decisiones académicas y profesionales. El análisis hecho sobre datos recogidos no me llevó a establecer relaciones de causa y efecto, sino hacer un análisis dialogado de cómo los videojuegos, etapas distintas de la vida juvenil, se han convertido en agentes formativos, productores de otras inteligencias no consideradas por los entornos de educación formal.

Con relación a la muestra escogida, en la secundaria trabajé con estudiantes activos de la Institución Educativa Doce de Octubre, de la ciudad de Medellín. Con estos estudiantes trabajé la técnica del grupo focal, un espacio de diálogo que fue fructífero para la recolección de experiencias, de percepciones y de relatos. Me interesó entender aquí la influencia de los videojuegos en aspectos de la vida cotidiana. Esta técnica de grupo focal fue complementada con el desarrollo de una encuesta estructurada de la plataforma Google. La aplicación de la encuesta me permitió analizar información individual, que un grupo focal por sí solo no habría permitido obtener.

Por otro lado, la muestra de estudiantes universitarios se conformó acudiendo al interés de observar distintos grados de avance en la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas. Con estos

estudiantes universitarios se aplicó solamente la encuesta, buscando cotejar las posibles relaciones entre su trayectoria artística y las experiencias previas con el uso de videojuegos.

Para ambos grupos las encuestas fueron adaptadas y, a la vez, con carácter flexible. El tipo de preguntas incluidas fueron de estilo abierto, con la finalidad de recibir respuestas que dieran pie a la identificación de aspectos clave sobre la influencia de los videojuegos en su gusto estético, la percepción espacial, o las consideraciones sobre las influencias socioculturales. También se incluyeron las estéticas derivadas de los videojuegos y la manera como estas estéticas han operado formas de representación simbólica en nuevos contextos.

Aquí es importante mencionar que parte de la población con la que se realizó el grupo focal corresponde a menores de edad. Es por ello por lo que se adoptaron medidas para garantizar la protección de su identidad y el uso responsable de la información recolectada; en este orden de ideas, la información fue tratada de manera anónima, evitando la vulneración de los derechos de los menores de edad. Lo anterior se hizo con fundamento en la normativa colombiana de protección de infancia y adolescencia, particularmente la Ley 1098 de 2006. Esta ley establece la protección integral de los derechos de los niños niñas y adolescentes, incluyendo su derecho a la intimidad y a la protección de su imagen (Congreso de la República, 2006). De la misma manera, el uso de las fotografías tomadas con el grupo focal se ha dispuesto con una técnica de anonimización de los rostros, lo cual garantiza la demostración en este estudio de las decisiones adoptadas, sin menoscabo de la intimidad y protección de sus participantes.

Detalle de las técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para la presente investigación se hizo un diseño de encuestas y un diseño de grupo focal. Al respecto, el diseño se centró en la utilización de los conceptos base que han dado forma a un sistema categorial, y que fue la base de la constitución de los resultados y las conclusiones de este

estudio. El sistema categorial emergió, conforme se definieron los conceptos centrales, las preguntas de investigación y los objetivos general y específicos. El contraste entre estos elementos es lo que ha dado pie para el establecimiento de los hallazgos investigativos. A continuación se mostrará el diseño de las preguntas, tanto para el grupo focal cuanto para el dispositivo de encuesta. Veamos:

Videojuegos y formación estética en estudiantes de artes

El objetivo de esta encuesta fue el entendimiento de cómo los videojuegos, independientemente de su plataforma, han causado impacto y/o influencia en los procesos formativos, especialmente en la formación del gusto estético:

- ¿Qué significado tienen los videojuegos dentro de tu proceso de formación como artista?
- ¿De qué manera sientes que los videojuegos han influido en tu estética personal?
- ¿Puedes mencionar algún videojuego que haya influido en tu trabajo artístico? Explica por qué.
- ¿Qué elementos visuales de los videojuegos (colores, personajes, escenarios, etc.) han influido en tus obras?

Videojuegos que han impactado tu forma de crear o pensar el arte

- ¿Cómo percibes la relación entre los videojuegos y el arte contemporáneo?
- ¿Consideras que los videojuegos pueden ser una forma de arte? ¿Por qué?
- ¿De qué manera los videojuegos han influido en tu imaginación o creatividad?

- ¿Has utilizado referencias directas de videojuegos en tus proyectos? Cuéntanos cómo.
- ¿Crees que los videojuegos aportan algo único a la formación artística que otros medios no? Explica.

Videojuegos y aprendizaje en estudiantes de secundaria

Esta encuesta tiene como fin entender cómo los videojuegos influyen en tus procesos y cómo estos tienen un lugar en tu vida y forma de pensar:

- ¿Qué te gusta de los videojuegos que juegas y has jugado en los años anteriores?
- ¿Qué tipo de videojuegos prefieres y por qué?
- ¿Sientes que has aprendido algo jugando videojuegos? ¿Qué cosas has aprendido?
- ¿Algún videojuego te ha enseñado algo sobre otros países o culturas? Descríbelo con breves palabras.
- ¿Crees que los videojuegos te ayudan en el colegio? Si es así, ¿de qué manera te ayudan?
- ¿Has aprendido palabras en inglés u otro idioma jugando? Danos un ejemplo.
- ¿Qué habilidades crees que mejoras cuando juegas (pensar rápido, resolver problemas, etc.)?
- ¿Crees que los videojuegos pueden enseñar cosas importantes? ¿Cuáles?
- ¿Alguna vez un videojuego te ha inspirado a dibujar, escribir o crear algo? ¿Qué hiciste?
- ¿Qué cambiarías de los videojuegos para que ayuden más a aprender?



Figura 6. Fotografía, técnica con grupo focal. Estudiantes de la Institución Educativa Doce de Octubre (los rostros de los estudiantes fueron censurados para la protección de menores de edad bajo la ley colombiana).

Análisis de resultados

Los resultados fueron organizados a partir del problema de investigación, los objetivos, el marco teórico y los instrumentos de recolección de información. —foco problémico desde una perspectiva *ética*— y los instrumentos de recolección de datos. A partir del análisis de la información recolectada, y por medio de un sentido categórico fundamentado, se establecieron tres grandes categorías, a saber: *Formación y sensibilidad estética; Dimensión pedagógica y aprendizajes; El videojuego como medio cultural y social.*

Formación y Sensibilidad Estética

Esta categoría se centró en analizar la relación entre los videojuegos y la construcción del gusto estético, en dialogo con los planteamientos de John Dewey (1934), James Paul Gee (2003) y Piere Bourdie (1984). Mientras Dewey entiende la experiencia estética Como una relación dinámica entre el sujeto y su entorno, Gee plantea que los videojuegos constituyen espacios donde convergen acción, aprendizaje y construcción de significado. Por su parte, Bourdieu permite comprender que el gusto estético no es una condición innata, sino una construcción social que se desarrolla mediante las experiencias culturales, la interacción con otros sujetos y la adquisición de capital cultural.

Uno de los hallazgos más significativos Del grupo focal fue la estrecha relación que los estudiantes establecen entre la estética y la narrativa. Para ellos, una experiencia asiática significativa no depende exclusivamente de la calidad gráfica, sino de la capacidad del videojuego para involucrar al jugador en una historia consentida. Incluso en aquellos títulos de la narrativa no es explícita, los participantes valoran la posibilidad de construir su propio relatos. Esto resulta especialmente evidente en videojuegos de tipo *sandbox*, como *Minecraft* y *Roblox*, donde la

libertad creativa permite diseñar personajes, espacios y situaciones a partir de la imaginación del jugador.

Los estudiantes señalaron que estas experiencias trascienden el espacio del videojuego y se reflejan en otros contextos, particularmente en actividades escolares relacionadas con la escritura, la creación de historias y la resolución de propuestas creativas. Sin embargo, también manifestaron que este potencial suele ser poco reconocido por la escuela, donde con frecuencia los videojuegos continúan siendo asociados únicamente con el ocio o la distracción, dejando de lado sus posibilidades como escenarios para el desarrollo de la sensibilidad y la imaginación.



Figura 7. Caratula del juego Minecraft, desarrollado por Mojang (2009)

referentes visuales que posteriormente incorporan a su vida cotidiana o a sus propios procesos creativos.

Esta situación puede comprenderse desde la teoría del gusto desarrollada por Pierre Bourdieu (1984), quien plantea que las preferencias estéticas son construcciones sociales que se forman mediante la experiencia, la interacción con distintos contextos culturales y la acumulación de capital cultural. Desde esta perspectiva, los videojuegos actúan como un espacio contemporáneo de circulación cultural donde los estudiantes no sólo consumen imágenes, sino que construyen criterios para valorar determinadas estéticas, narrativas y formas de representación.

En este sentido, los resultados de la investigación permiten afirmar que el videojuego participa activamente en la formación del gusto estético de los jóvenes. Las preferencias manifestadas por participantes respecto a personajes, paisajes, músicas o estilos visuales evidencian que estos medios digitales intervienen en la construcción de sensibilidades contemporáneas y amplían las formas mediante las cuales los estudiantes se relacionan con el arte, la cultura y la creación.

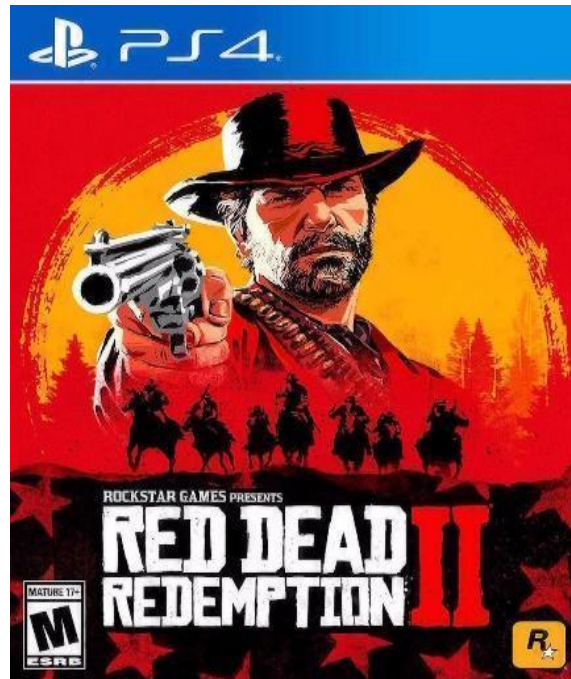


Figura 9. Caratula del juego Red Dead Redemption, desarrollado por Rockstar Games (2018)

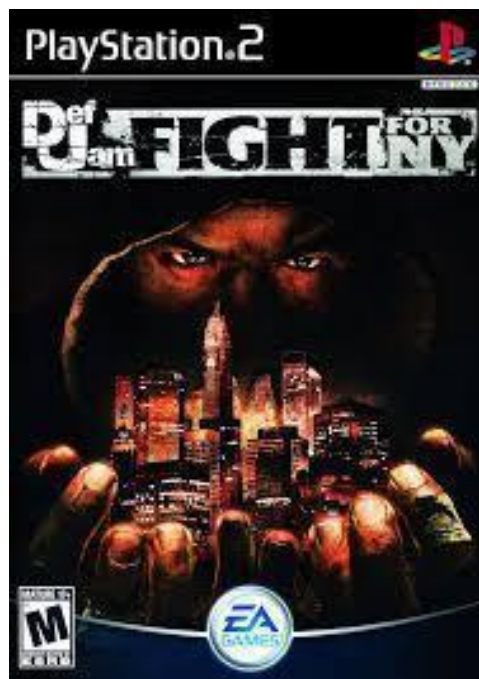


Figura 10. Caratula del juego Def Jam: Fight for NY (2004)

En el caso de los Estudiantes universitarios, la relación entre videojuegos y formación estética apareció aún más consolidada. Varios participantes afirmaron que sus experiencias como jugadores y fluyeron directamente en la decisión de estudiar artes plásticas, motivados por el deseo de crear mundos, personajes o videojuegos propios. Títulos como *The Legend of Zelda* fueron mencionados como referentes fundamentales en sus procesos de imaginación, escritura creativa y producción visual. Asimismo, destacaron la importancia de adquirir competencias relacionadas con el modelado digital y otras herramientas como parte de ese interés artístico.

En conjunto los hallazgos permiten afirmar que la experiencia estética vinculada a los videojuegos trasciende la contemplación de imágenes o la apreciación gráfica. Para los participantes esta experiencia surge de la interacción entre narrativa, exploración, toma de decisiones y creación de significado dentro de los mundos virtuales. En este sentido, los resultados coinciden con Dewey (1934), al entender la experiencia estética como un proceso activo en el que percepción, emoción y acción se articulan constantemente. Del mismo modo, respaldan los planteamientos de Gee (2003), quien reconoce al videojuego como un entorno donde aprender, interpretar y participar forman parte de una misma experiencia cultural y formativa.

Dimensión pedagógica y aprendizajes

Esta categoría se centró en entender el potencial de los videojuegos como herramientas educativas, en consonancia con autores como Gee (2003) y experiencias como el proyecto Games in schools (2009).

Uno de los principales hallazgos es que los estudiantes perciben los videojuegos como una forma de aprendizaje alternativo, especialmente en aquellos temas que consideran poco atractivos en el contexto escolar. Cito aquí uno de los testimonios recogidos:

El profesor nos hizo leer un documento muy largo; a mí¹ me dio mucha pereza leerlo, entonces me acordé de Age. [En este juego] había una campaña sobre la Segunda Guerra Mundial; me puse a jugar y no tomé nota de nada, solamente estaba jugando. Al otro día, cuando debí presentar el examen, yo me sabía los nombres de las ciudades y todo lo que había pasado en ellas.

Esta información aportada es relevante porque evidencia cómo un estudiante pudo responder a un examen de historia, basándose en los conocimientos adquiridos durante un juego. Se sugiere, con este tipo de experiencias, la revisión de procesos de aprendizaje implícito, en los cuales el conocimiento se adquiere sin una intención educativa determinada, menos de tipo pedagógica.

Además del aprendizaje histórico, este estudiante destacó el valor de los videojuegos en el desarrollo de habilidades cognitivas y reflexivas. Por ejemplo, en la descripción de un personaje como Kratos, protagonista de la saga *God of War*, el estudiante comentó lo siguiente:

En God of War, emprende un camino de redención. Él comete un grave error al principio del juego, pues su ira lo lleva a acabar con su familia y el pueblo. A medida que avanza la historia, el personaje se vuelve más complejo y aprende a controlar su poder. Para mí, esto es una historia sobre aprender de nuestros errores y ser capaces de no volverlos a cometer... aunque en la historia vemos que, [a pesar de que arregla] unas cosas, él comete nuevos errores.

¹ Este testimonio es de un estudiante identificado como M.D. Los nombres de los estudiantes han sido modificados en su totalidad, con la finalidad de asegurar el nivel de confidencialidad de las conversaciones.

De lo anterior se destacan elementos como la reflexión, la redención y el cambio personal. Se logra evidenciar que hay acciones de lectura crítica de las narrativas. Este juego toca un aspecto significativo para varios estudiantes. Por su parte, otro estudiante mencionó cómo en un momento de clase, al tener que hacer una exposición de tema libre, eligió tomar el tema de la mitología griega influenciado por los aprendizajes del mismo juego.

Yo estaba muy encarretado con el God of War y ya me estaba terminando la última misión. Recordé que yo tenía esa exposición y no sabía qué hacer. Como era libre [la exposición], se me ocurrió hacerla sobre mitología griega y cuando llegué a clase empecé a hablar de todos los dioses y su jerarquía: cuáles eran los más importantes y de quienes eran padres. Yo no estaba midiendo el tiempo, pero cuando la profesora me dijo que ya llevaba como veinte minutos hablando, todavía me faltaba mucho más que decir. Entonces siento que estudié el tema, sin ponerme a estudiarlo realmente (E.O., 2026).



Figura 11. Caratula del juego God of War (2005)

Los testimonios permiten observar que el aprendizaje histórico No ocurre únicamente mediante la memorización de contenidos, sino también a través de experiencias interactivas que despiertan la curiosidad del estudiante. Aunque los videojuegos incorporan elementos de ficción y reinterpretaciones históricas, funcionan como detonantes para la búsqueda de información y para la construcción de Conexiones entre acontecimientos, personajes y procesos culturales.

Este resultado dialoga directamente con James Paul Gee (2003), quien sostiene que los videojuegos favorecen procesos de aprendizaje situados, en los cuales el conocimiento adquiere sentido porque se encuentra asociado a la resolución de problemas concretos y a experiencias significativas para el jugador. En este caso, el interés por comprender campañas militares, sistemas políticos o relatos mitológicos surge de una motivación genuina, distinta a la que normalmente producen metodologías tradicionales de enseñanza.

De esta manera, los videojuegos no reemplazan fuentes académicas ni los contenidos curriculares, sino que pueden actuar como mediadores que facilitan la aproximación inicial a determinados saberes, incrementando la disposición del estudiante para profundizar posteriormente en ellos mediante otros recursos educativos.

Otro hallazgo importante fue la transferencia de aprendizajes del entorno digital, a la vida cotidiana. En el caso de la estudiante J.C., la interacción con videojuegos de cocina motivó la experimentación real con recetas. Veamos:

Yo quise intentar hacer las recetas que estaba haciendo dentro del juego, era un juego de esos que se juegan en páginas gratis. Yo miré cómo era la receta y cómo se preparaba la comida, le dije a mi mamá y me ayuda a conseguir los ingredientes. Entre las dos preparamos la comida del juego, me pareció muy sencillo: era como si hubiera estado en una clase de cocina, eso incluso me ha motivado a que cuando salga del colegio quiero estudiar gastronomía (J.C., 2026).



Figura 12. Caratula del juego Cooking mama (2006)

En este apartado podemos concluir que, tanto los estudiantes de secundaria como los universitarios coincidieron en que los videojuegos han sido un medio importante para el aprendizaje de idiomas, especialmente del inglés. La necesidad de comunicarse con otros jugadores o de comprender instrucciones al interior de un juego, ejerce influencia y sirve de incentivo para el desarrollo de competencias lingüísticas.

En términos de pensamiento lógico, la resolución de rompecabezas que implican algunos videojuegos se ha convertido en un factor motivacional; a la vez una forma de ejercicio cerebral para muchos jugadores universitarios. Resolver sudokus o crucigramas del periódico parecía la única alternativa que había para hacer hace un tiempo. Sin embargo, los juegos despiertan interés y permiten que los estudiantes desarrollen su capacidad creadora de otras formas. Quizá, ya no desde la colocación de números o palabras en casillas; ahora se propone un juego con animales en

corrales y se siguen sus secuencias lógicas. Se completan los circuitos y se acerca el estudiante a un intermedio en cuanto a lenguajes de programación.

Una buena conclusión es que si aprovechamos la función de *Redstone* en Minecraft, en el cual un tipo de arena roja funciona como un cable, y en combinación con interruptores, botones, repetidores y sensores, el joven estudiante puede crear sistemas electrónicos complejos. Estos sistemas, inclusive, pueden imitar las funciones básicas de un computador. Algunos jugadores comentaban en el grupo focal que, si bien no eran programadores utilizando código fuente en algún programa específico, Minecraft hacía de este un lenguaje traducido a medios visuales. Por ende, el juego se hacía desde esta perspectiva mucho más entendible.

El caso de Minecraft evidencia que el valor pedagógico del videojuego no recibe únicamente en los contenidos que incorpora, sino en la libertad creativa que ofrece a los jugadores. La posibilidad de construir escenarios, resolver problemas mediante diferentes estrategias y experimentar con sistemas complejos convierte al videojuego en un espacio donde el aprendizaje ocurre a través de la exploración y la experimentación constante.

Esta idea coincide con los planteamientos de Gee (2003), quien propone que los videojuegos favorecen formas de aprendizaje basadas en la práctica y la resolución de desafíos antes que en la simple transmisión de información. Del mismo modo, la experiencia descrita por los participantes reafirma que la creatividad no aparece como una habilidad independiente del juego, sino como una capacidad que se fortalece precisamente gracias a las decisiones que el jugador debe tomar durante la experiencia lúdica.

El videojuego como medio cultural y social

Esta categoría analiza el videojuego como un espacio de interacción social y cultural, en relación con conceptos como la retórica procedimental de Ian Bogost (2007) y los sistemas híbridos de Jesper Juul (2005). Uno de los hallazgos más relevantes que tuvimos es que los videojuegos funcionan como plataformas de interacción social, no solamente local, sino incluso global. La interacción es importante para el estudiante y le permite acercarse a otras formas de ser y de sentir, que no están circunscritas meramente a un ámbito institucional local o familiar. Los estudiantes destacaron que, a través de entornos en línea, han podido establecer relaciones con personas de diferentes países, especialmente de América Latina. Cabe aclarar que las interacciones no se limitan al juego, sino que se extiende a redes sociales y a otros espacios digitales.

A partir de este cúmulo de experiencias, muchos de ellos han desarrollado una comprensión intercultural, facilitado por las plataformas de juegos en línea. Reconocen varios de ellos que las representaciones mediáticas no siempre reflejan la realidad, y que la interacción directa permite cuestionar estereotipos y ampliar las perspectivas culturales. Esto es una riqueza que difumina las formas concentradas y endógenas de las mismas instituciones educativas. No sobra recomendar a las instituciones que promuevan este tipo de interacciones, con la finalidad de ampliar su repertorio de relacionamiento social, además de fortalecer competencias académicas más allá de su aplicación en lo local.

El idioma, aunque inicialmente representa una barrera, se convierte en un puente de comunicación. Se habla de que las comunidades más grandes de los videojuegos se encuentran en países como Estados Unidos, Canadá y países de Europa. El uso del inglés como lengua común facilita la interacción global con estas comunidades, mientras que el interés por acceder a contenidos en otros idiomas motiva el aprendizaje autónomo, lo cual coadyuva a la eliminación de barreras, especialmente con países que no tienen idioma castellano: Japón y Corea.

Es importante destacar que la globalización ha permitido a todos estos jugadores interactuar con personas cuyos orígenes jamás hubiesen imaginado; algo que comentan muchos es que lo que ven en internet o en televisión sobre la forma de actuar o incluso las costumbres de una persona de un país diferente no siempre refleja la realidad. El siguiente es el testimonio en este sentido:

La cultura mexicana que venden las telenovelas no refleja realmente cómo actúan las personas mexicanas. Es curioso cómo los jugadores mexicanos no tenían el mismo acento; con eso pude comprender que así como en nuestro país hay acentos regionales, en otros también los hay. También me di cuenta de que la cultura de un país muchas veces no está bien representada en los medios de comunicación. Es decir, la comida, las costumbres e incluso la forma en que ellos ven otros países no está totalmente relacionada con lo que se representa en televisión (J.D., 2026).

El anterior testimonio demuestra como los mismos jugadores son conscientes de que el videojuego es una forma de acercarse a otras cultura que podrían ser muy diferentes a la propia.

Las relaciones que los estudiantes han formado con personas de otros países se convierten en algo muy valioso para sus vidas: *los manitos* o *los cuates*, como les dicen, les permiten sentir que la cultura es y puede ser internacional. Para los jugadores no experimentados es algo ajeno a ellos, o algo casi inalcanzable. Podríamos afirmar que la internacionalización se ha convertido en una realidad para los entornos de juego en línea, y para los videojuegos. La importancia de este relacionamiento es que no solo se favorece la formación estética y de un gusto en común, sino que se aprenden valores de otros lugares. El estudiante se convierte en un mediador y en un embajador de su cultura.

Las relaciones construidas por los estudiantes con jugadores de otros países permiten comprender que los videojuegos también funcionan como espacios de interacción intercultural. En ellos se negocian significados, se comparten costumbres y se construyen vínculos que trascienden el propio videojuego mediante otras plataformas de comunicación.

Este hallazgo puede interpretarse desde las reflexiones de Ian Bogost (2007), quien plantea que los videojuegos producen significados no sólo por las historias que cuentan, sino por la forma de interacción que posibilitan. Asimismo, la propuesta de Jesper Juul (2005) acerca de los videojuegos como sistemas híbridos entre reglas reales y mundos ficticios permite entender como prácticas sociales propias del mundo cotidiano, como la cooperación, la negociación o la construcción de comunidades, continúan desarrollándose dentro de estos espacios digitales.

En consecuencia, el videojuego Deja de ser únicamente un escenario de entretenimiento para convertirse en un entorno donde también se construyen experiencias culturales y formas contemporáneas de socialización.

También es muy valioso reconocer cómo los estudiantes conocen elementos de las músicas foráneas, o de aspectos físicos de personas de otros países. Estos elementos se constituyen en insignias de la cultura popular y, en cierto modo, en un nuevo lenguaje. Ver a alguien portar una camiseta o una gorra alusiva a un videojuego permite, de cierta forma, comprender qué tipo de gustos o afinidades tiene. Todos estos símbolos y sistemas de representación, incluso algo tan sencillo como la melodía de Super Mario Bros, que es reconocida por una gran parte de la sociedad mundial, toman la tarea de ser portadores y movilizadores de las memorias y los afectos. Esto, de cara a las generaciones posteriores. Podríamos traer a colación al personaje de Pikachu, que es el protagonista del videojuego *Pokémon Yellow* de Nintendo. También el aspecto de elfo del personaje Link, de *La leyenda de Zelda*.

Variados aspectos heterogéneos son los que ayudan a acercar a los estudiantes y jugadores a un proceso de diversidad educativa. Pocas veces esto es valorado con el interés que realmente connota. El uso de los videojuegos y de los juegos en línea amplían los niveles de interlocución y disminuyen los miedos a la diferencia cultural. Esto es algo importante y fundamental para la promoción de estrategias efectivas e incluyentes, especialmente en el campo de la educación artística.



Figura 13. Caratula del juego Pokémon Yellow (1996)

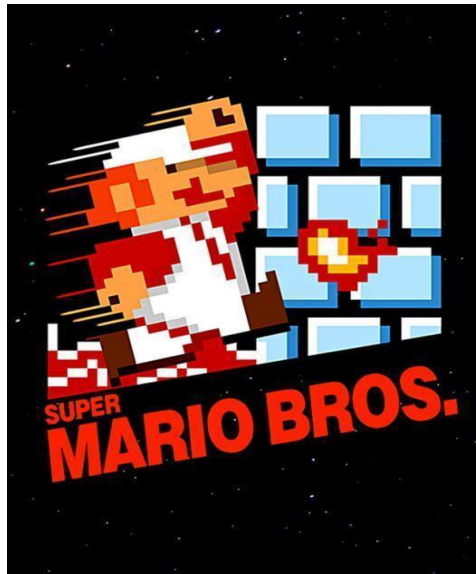


Figura 14. Caratula del juego Super Mario Bros (1985)

Ambos grupos con los cuales trabajé este enfoque cualitativo valoran que los videojuegos estén imbricados en la sociedad contemporánea y en las formas de relacionamiento de la época de *streaming*. Eso sí, existen diferentes niveles de reconocimiento cultural, y, en el juego, sí que se hacen evidentes; no se trata de los niveles que el jugador debe superar en el juego, sino de niveles de estatus simbólico. No cualquier videojuego alcanza la categoría de símbolo o icono de culto.

Otro aspecto muy particular acerca de las perspectivas sociales y culturales que hallé, son las formas de intercambio de información a través de los videojuegos. Se habla de cómo se generan comunidades en línea que, aunque tienen como punto de partida el gusto por un videojuego específico, terminan convirtiéndose en grandes redes de apoyo. Estos apoyos no son solamente relacionados con el videojuego o la informática, sino también en ámbitos de la producción musical, o la creación de imágenes; incluso; acerca de la comprensión de conflictos sociopolíticos.

Los videojuegos se convierten entonces en un punto de encuentro para múltiples comunidades y, en muchas ocasiones, funcionan para expresar filiaciones políticas, incluso en

contextos en donde existe el temor y la censura. Es como si el mundo de los videojuegos se transformara en un reflejo de la sociedad real, un espacio en el que se intenta divulgar información y en el que se da una pugna en contra de las formas de silenciamiento social y político.

Un aspecto que me llamó la atención fue la mención que escuché acerca del proyecto: *La Biblioteca Sin Censura*. Esta es una iniciativa que nació en el mundo del juego *Minecraft*; sus creadores aprovecharon la posibilidad para escribir textos y almacenar artículos periodísticos, libros censurados e investigaciones controversiales. Gran parte de esta información se encuentra en diferentes idiomas, lo cual, además de convertirla en un compendio de información accesible para personas de distintos países, también ha servido como motivador para la comprensión de idiomas diferentes al inglés.

Adicionalmente, un comentario recurrente entre los estudiantes era que *el internet no debería estar monopolizado por el idioma inglés*. Esta perspectiva rebasa lo social y lo cultural y se instala en un interés que bordea lo político territorial. No obstante, el idioma inglés también ha sido un recurso que los estudiantes afirman que aprovechan. Específicamente los videojuegos multilingüaje facilitan la práctica y el enlace con otros idiomas. De esta manera, el simple acceso a esta biblioteca es una fortaleza porque los estudiantes se esfuerzan por aprender el idioma de base.



Figura 15. Nota: Vista aérea y logo del proyecto y servidor de Minecraft “The Uncensored Library” (2020).

Los estudiantes universitarios también expresaron que, con el paso de los años, los videojuegos se han democratizado, aunque, al mismo tiempo, también han generado nuevas brechas. Surge así una especie de dualidad: acceder a consolas o computadores de alto rendimiento no está al alcance económico de todas las personas. Claro está, el deseo de acceder a determinados videojuegos motiva el aprendizaje de conocimientos más avanzados de computación, especialmente los relacionados con la emulación de juegos en dispositivos como computadores o teléfonos celulares.

Este conocimiento suele encontrarse disponible en línea, principalmente en foros dedicados a videojuegos específicos. Dentro de estos espacios se han creado fuertes comunidades internacionales. Un ejemplo de ellos es el grupo *El amigos*, quienes tienen miembros de diversos países incluidos algunos de Latinoamérica. Se trata de una comunidad dedicada al hackeo o parcheo de software, no con el fin de retar autoridades, sino con el fin de retarse entre jugadores y

así probar las habilidades más avanzadas. Otro ejemplo mencionado por los estudiantes fue la extinta plataforma argentina Taringa! En esta plataforma, los usuarios de toda Latinoamérica compartían juegos *crackeados* o copiados. Se destaca aquí que el término crackear, en el contexto de los videojuegos, se utiliza para referirse a un proceso mediante el cual se eliminan o se evaden barreras de seguridad. La superación de estas barreras permite que, de un videojuego original, se llegue a la versión de instalación sin pago, o suscripción.

Si bien esta práctica ha sido altamente controversial y ha generado divisiones entre las comunidades de jugadores, resulta innegable que estos procesos también han expandido los horizontes técnicos y las habilidades informáticas del usuario promedio. Además, han permitido la creación de comunidades y amistades que, en muchos casos han perdurado durante muchos años y hasta se han llegado a convertir en sus propias empresas de desarrollo de videojuegos. Es decir, un conocimiento que había sido para tener un juego de forma gratuita luego derivó en una habilidad y una forma de hacer negocios.

Con relación a estas controversias alrededor del uso de software crackeado, existen opiniones muy fuertes por parte de quienes tienen las capacidades socioeconómicas para adquirir el software legal. Aquí hay una disputa frente a quienes deben acceder por los medios alternativos. Esto no ocurre únicamente en los videojuegos o programas informáticos, sino también en ámbitos como la literatura, la música y el cine.

Es bien particular el hecho de que hubo menciones a la banda de música punk: *Dead Kennedys*. Sus integrantes, de manera deliberada, dejaron un lado en blanco de un cassette para promover que sus seguidores grabaran canciones desde la radio y continuaran difundiendo la música de manera informal. Muchos músicos han reconocido que, de no ser por la piratería, su

música jamás habría llegado a determinadas partes del mundo. De hecho, han llegado a considerar estas prácticas de pirateo como una forma de reconocimiento o halago.



Figura 16. *Nota.* Cassette de la banda The Dead Kennedys (1981) donde se ve el lado en blanco con las frases “Las cintas caseras están matando las ganancias de la industria de discos, dejamos este lado en blanco para que puedas ayudar”.

En la industria de los videojuegos también han existido posturas similares. Desarrolladores no se han mostrado completamente en contra de que sus juegos sean pirateados y simplemente les piden a los jugadores que, si en algún momento tienen la posibilidad realicen alguna donación como apoyo. Sin embargo, una gran parte de la industria mantiene una postura fuertemente opuesta a estas prácticas y combate activamente la piratería mediante actualizaciones, restricciones técnicas e incluso mensajes agresivos dirigidos a quienes utilizan copias no oficiales.

Para finalizar este apartado, dejamos por sentado que la existencia de estos medios masivos, denominados videojuegos, influyen en la modelación de las sociedades contemporáneas.

Los videojuegos son artefactos que potencian los gustos estéticos, gustos que han ido cambiando y que hacen parte de una estrategia y de un posicionamiento hegemónico en el mercado mundial.

Muchas personas han adquirido conocimientos técnicos, lo cual jamás imaginaron por esta vía. Por otro lado, ha habido relacionamientos que sin este impulso y enlace, hubiesen sido materialmente imposibles por la distancia. Es desde aquí desde donde se justifica todo este aparataje analítico: los videojuegos tienen un precedente y un consecuente tanto sociocultural, cuanto estético y altamente creativo. De ahí a que yo me haya interesado en comprenderlo por medio de este estudio. Dejo claro, por supuesto, que yo también he sido un jugador activo desde mi etapa de adolescencia. Y que esto puedo haber influenciado la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas.

Conclusiones

Esta investigación me ha permitido abordar los videojuegos desde una perspectiva que va mucho más allá de su concepción tradicional, en la que se suelen ser entendidos únicamente como dispositivos de entretenimiento. A lo largo de este proceso he logrado comprenderlos como fenómenos culturales complejos y llenos de significado, capaces de incidir en la construcción del gusto estético y de diversos procesos formativos dentro de contextos actuales.

El proceso investigativo nace motivado por el propio gusto y la experiencia como video jugador, pero también a través del descubrimiento que he hecho con las otras experiencias. Hay gente para quienes los videojuegos no se han convertido solamente en una forma de pasar el tiempo, sino también en un punto de partida para la construcción de sus ideas, intereses e incluso de sus propias personalidades. Los videojuegos y los juegos en línea aparecen entonces como artefactos que son capaces de transformar, motivar y acompañar a quienes los disfrutan, los comparten y los habitan.

En mi experiencia personal, tanto como jugador como artista, los videojuegos han tenido un papel profundamente protagónico. No afirmo ser el inventor de estas herramientas, ni mucho menos el primero en utilizarlas en procesos creativos; como pude observar a lo largo de la investigación, los videojuegos han sido empleados desde hace varios años como herramientas innovadoras. Sin embargo, considero importante mencionar que estas herramientas se convertirán en alternativas reales y que permitirán resolver problemas creativos, también académicos.

Uno de los casos que más me gusta mencionar ha ocurrido durante una entrega del área de escultura. En ese momento me encontraba limitado por no saber utilizar programas como Photoshop o Illustrator. Es por ello por lo que decidí recurrir a las herramientas del videojuego: Los Sims 3. Dentro de ese mundo digital construí un espacio de exposición en el cual pude

desarrollar mi propuesta artística. Esto no solamente me permitió trabajar desde un lenguaje que yo entendía, sino que además pude traducirlo a uno que mi evaluador necesitaba. Destaco que también se convirtió en un detonante para futuras exploraciones y nuevas formas de resolver proyectos académicos.

En otros momentos, aprovechando los personajes y sus interacciones en el juego, pude narrar experiencias de mi propia historia de vida, realizar experimentos sociales y analizar cuáles eran los límites programados en torno a las interacciones humanas. Si bien *Los Sims* ha sido uno de los videojuegos que más influencia ha tenido mi proceso creativo reciente, tampoco puedo dejar de reconocer, e incluso agradecer, el impacto que han tenido compañías como Nintendo y los mundos que han construido a través de videojuegos como *Pokémon*, *Super Mario Bros* o la *Leyenda de Zelda*. Todos estos universos han nutrido enormemente mis procesos de escritura creativa, mi imaginación y mi manera de ver y de habitar el mundo.

Siento desde esta primera experiencia formativa en investigación, que este proceso, sus resultados, podrían convertirse en una invitación para que otras personas se permitan jugar, explorar y descubrir sus propias habilidades mediante herramientas digitales y análogas. A veces, utilizando un joystick, un teclado o un mouse, se pueden encontrar respuestas a cosas insospechadas, sensibilidades o formas de expresión que, quizá, no aparecen en los métodos tradicionales de aprendizaje o de creación artística. En ocasiones, aquello que una persona estaba buscando puede encontrarse dentro de la narrativa de algún videojuego. Esto es algo que la formalidad de las instituciones educativas no alcanza a entender, por dar por hecho de que se trata de un ocio improductivo.

Desde esta perspectiva, resulta pertinente afirmar que los videojuegos pueden ser entendidos como verdaderos transformadores culturales. Su capacidad para articular narrativas,

construir mundos y generar experiencias inmersivas los posiciona como medios privilegiados para la circulación de ideas, valores y formas de comprensión.

De otro lado, uno de los hallazgos más significativos de esta investigación radica precisamente en el potencial que poseen los videojuegos como herramientas para facilitar el acercamiento a otras culturas. La inmersión temprana con personas de otros lugares, incluso países, dinamizan las formas de relacionamiento y de interculturalidad societal. Esto es algo insospechado para el sistema educativo, que podría potenciar muchas habilidades y destrezas, que luego se dan por no contabilizadas en el conjunto de las competencias formativas de los grados escolares.

A través de sus ambientaciones, espacios y personajes, los videojuegos coadyuvan a explorar realidades distintas y a generar procesos de reconocimiento, representación e identificación cultural. Se convierten así en una forma de trascender la cultura, más allá de aquello que vemos, o que percibimos de manera tangible. Incluso, en algunos casos, puede pensarse que el videojuego y sus mundos digitales funcionan como una especie de nueva nación simbólica, habitada por millones de personas que se encuentran atravesadas por sus dinámicas e influencia.

Así mismo, los videojuegos se han convertido en material sumamente interesante para abordar procesos educativos. Pueden funcionar como motivadores para el aprendizaje de idiomas y como acercamiento alternativo a la historia, el arte, la ciencia y las matemáticas.

Así como me percaté desde el proceso de encuestas, la juventud contemporánea tiene una gran afinidad para los mundos digitales y el manejo de todas estas herramientas; un campo que aún se debe abordar con cuidado. El tener una mayor cercanía con estos medios se puede aprovechar de múltiples maneras. La escuela lo puede hacer, espero haber aportado un poco en este sentido a la discusión.

Los videojuegos ayudan a generar familiaridad con estructuras narrativas, vocabularios y conceptos de manera orgánica, casi inadvertida, permitiendo adquirir conocimientos de forma indirecta, pero con un significado profundo. Estos pueden funcionar como espacios para el análisis de dinámicas sociales y psicológicas.

Los videojuegos se convierten en escenarios para la reflexión sobre la conducta humana y las relaciones sociales. Para muchos jugadores, los videojuegos y los entornos digitales funcionan como una especie de *granja de hormigas*: un mundo en miniatura, una simulación en tiempo real de comportamientos humanos, relaciones de poder, conflictos y formas de organización social. Resulta innegable el poder que han tenido los videojuegos para potenciar investigaciones en distintos campos, siendo esa investigación una muestra de ello.

Estos artefactos han logrado convertirse en agentes transformadores, su integración en contextos educativos no sólo es posible, sino también deseable. Como pudo observarse durante momentos como la pandemia del año 2020, los entornos digitales se convirtieron en los nuevos espacios para la interacción humana. Durante este periodo se evidenció un crecimiento exponencial de plataformas como *Kahoot!*, *Minecraft*, *Roblox* e incluso las propuestas iniciales relacionadas con el metaverso.

El videojuego demuestra que será una fuerza capaz de transformar distintos entornos; sin embargo, es necesario abordarlo desde una perspectiva crítica. Debe entenderse que este potencial no siempre será positivo si no se utiliza de manera adecuada. Como he podido escuchar por intermedio de testimonios de docentes y de directivos de diversos países, a veces la presencia de los videojuegos en escuelas y colegios se convierte en un factor distractor. Es por ello por lo que también deben ser regulados y tener un sistema de mediación consciente.

En esta parte del informe, es importante aclarar que esta investigación no propone reemplazar el rol docente. El docente continúa siendo una figura central al interior de los procesos educativos y es quien debe decidir qué herramientas didácticas integrar dentro de sus prácticas pedagógicas. El videojuego se plantea aquí como una herramienta complementaria, capaz de enriquecer los procesos de enseñanza, de la misma manera en que otros momentos lo hicieron los libros ilustrados, los juguetes, la música o la danza en contextos educativos que no pertenecen específicamente al campo artístico.

La educación es una disciplina que no permanece estática; por el contrario se encuentra en constante transformación. En ese sentido esa investigación propone el videojuego como un paso más dentro de ese proceso de cambio y adaptación a los contextos contemporáneos.

En cuanto al aula, los videojuegos no deberían convertirse en un sistema de recompensas. Por lo tanto no deben utilizarse como un elemento condicionante para las clases. Como se llegó a mencionar anteriormente, en algunos contextos los docentes han utilizado el juego como motivación para que los estudiantes trabajen más rápido. No obstante, esto muchas veces termina afectando la calidad de los resultados o convirtiéndose en un distractor.

El videojuego no es una herramienta perfecta. Sin embargo, sí es un recurso valioso para el disfrute y para el enriquecimiento educativo, para ampliar las formas de aprendizaje y conectar a los estudiantes con diferentes prácticas culturales, inmersivas, narrativas y estéticas.

Por medio del proceso de encuestas me pude dar cuenta acerca de la percepción que tienen muchas personas con respecto a los videojuegos. Muchas veces es de forma positiva: ¿cómo se valoran estos aprendizajes? ¿Se trata de una forma de aprendizaje no convencional?

En este estudio he podido observar que los videojuegos pueden ser una alternativa para los procesos de aprendizaje basados en inteligencias múltiples, pero también soy consciente de la

realidad que afrontan muchas instituciones educativas en las cuales, por problemas económicos, o de espacio, tener estas herramientas no siempre es posible. Quizá pueda ser considerado como desfasado el hecho de solicitar apoyos gubernamentales para tener consolas de videojuegos en las clases o computadores de alta potencia con el fin de jugar. La idea no es convertir las salas de informática en salas de *Arcade*, pues todas las clases no se pueden realizar de manera digital e interactiva.

Esta investigación es un reconocimiento al videojuego y a lo que los juegos en línea han permitido para tantas personas. Se destaca que estos artefactos modelan el gusto estético y sirven para ampliar y dinamizar los esquemas de relacionamiento social. ¿Qué mejor que comprender el fenómeno desde sus propios interlocutores? El tiempo nos dirá si existe una amplitud temática, para reconocer que sí hay una modelación del gusto estético a través de los videojuegos y de los juegos en línea. Una ampliación de esta pesquisa podría traer nuevos horizontes a la discusión. Amanecerá y veremos.

Referencias

- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (R. Nice, Trans.). Harvard University Press. (Obra original publicada en 1979).
- Bushnell, N. (1972). *Pong* [Videojuego]. Atari.
- Colombia. Congreso de la República. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Perigee Books.
- Electronic Arts. (2004). *Def Jam: Fight for NY* [Videojuego]. EA Games.
- European Schoolnet. (2009). *How are digital games used in schools?* European Schoolnet.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2006). Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and Culture*, 1(1), 58–61. <https://doi.org/10.1177/1555412005281788>
- Google. (s. f.). *Google Forms* [Herramienta digital]. <https://forms.google.com>
- Higinbotham, W. (1958). *Tennis for Two* [Videojuego].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

- Maxis. (2000). *The Sims* [Videojuego]. Electronic Arts.
- Microsoft. (2023). *Minecraft: Education Edition* [Software]. <https://education.minecraft.net>
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Videojuego]. Mojang Studios.
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining learning and crafting scientific experiments: A literature review on the use of Minecraft in education and research. *Educational Technology & Society*, 19(2), 355–366.
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Videojuego]. Nintendo.
- Nintendo. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videojuego]. Nintendo.
- Nintendo. (1998). *Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition* [Videojuego]. Nintendo.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox* [Videojuego]. Roblox Corporation.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videojuego]. Rockstar Games.
- Russell, S. (1962). *Spacewar!* [Videojuego].
- Short, D. (2012). Teaching scientific concepts using a virtual world—Minecraft. *Teaching Science*, 58(3), 55–58.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. MIT Press.
- Sony Computer Entertainment. (2005). *God of War* [Videojuego]. Santa Monica Studio.
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- The Uncensored Library. (2020). *The Uncensored Library* [Mapa de Minecraft]. Reporteros Sin Fronteras. <https://www.uncensoredlibrary.com>
- Tokuma Shoten. (1986). *Cooking Mama* [Videojuego]. Office Create.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster.

Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe, W. (2009). *How are digital games used in schools?*
European Schoolnet.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Referencia musical

Dead Kennedys. (1981). *In God We Trust, Inc.* [EP]. Alternative Tentacles.