



FORTALECIMIENTO DE LAS PRÁCTICAS DEL CUIDADO DE SÍ MISMO A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUGO ÁNGEL JARAMILLO¹

Practice strengthening of self-care through the implementation of an educational video game on the students of the educational institution Hugo Angel Jaramillo

*Flor Alba Santana Matiz²
Nancy Esperanza Santana Matiz³*

¹ Producto generado desde el ejercicio de investigación formativa en la Especialización en Edumática de la Universidad Católica de Pereira, cohorte IV. Trabajo asesorado por el magíster Julián Andrés Burgos Suárez. Los derechos patrimoniales de este producto corresponden a la especialización en Edumática de la UCP, los derechos morales a sus autores.

² Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación; Especialista en Edumática de la Universidad Católica de Pereira. Contacto: flor.santana@ucp.edu.co

³ Licenciada en Pedagogía Infantil; Especialista en Edumática de la Universidad Católica de Pereira. Contacto: nancy.santana@ucp.edu.co

RESUMEN

Este artículo presenta la experiencia en la elaboración e implementación de un videojuego llamado “Enfrentando retos para la conquista de mis sueños” (Versión 0.1). Esta es una herramienta de intervención en el fortalecimiento de las dinámicas de convivencia, a partir del trabajo en aspectos del cuidado de sí mismo. Fue aplicado en estudiantes del grado 9-2 de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo, en Pereira. Por medio de la aplicación de una encuesta inicial y final, se indagó sobre la comprensión de ese cuidado desde sus diferentes categorías, como parte integral para la convivencia dentro de un colectivo. Se generó una redefinición, por parte de los estudiantes, de las categorías relacionadas con el cuidado de sí mismo.

PALABRAS CLAVES: Virtualidad, educación ética, convivencia.

ABSTRACT

This article presents the elaboration and implementation experience of a videogame called: facing challenges, a conquest of my dreams as an instrument that it helps in the intervention and strengthening of coexistence problems, from the need to working aspects of taking care of itself like; respect, discipline, good health, leadership, self-esteem in ninth degree students of the School Hugo Ángel Jaramillo, located in Pereira city, the neighborhood Parque Industrial, specifically in Malaga's sector. These students are members of dysfunctional families even with a tough context.

The videogame allows that student faces several challenges related to watching videos, to analyzing text, reflections and production of mental schemes to generating a re-definition in the notion of categories involved with the taking care of itself to achieving, through of a pre-test and pos-test application, important conclusions like to understand different categories of taking care of itself, not just from the individuality otherwise like an special component of the coexistence within collective.

KEY WORDS: Videogame, Education, ICT (Technologic, Information, Communication), Care of itself.

La institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo se encuentra ubicada en el Parque Industrial, sector Málaga y hace parte de los Megacolegios que se entregaron en Pereira bajo la figura de concesión. Esta Institución es manejada por SUEJE de la Universidad Tecnológica de Pereira y está proyectada para atender 1400 estudiantes.

La mayoría de ellos provienen de los diferentes barrios del parque industrial, con un mayor porcentaje del sector de Málaga. Estos habitantes tienen la particularidad de haber sido reubicados de la antigua Galería, a propósito del terremoto del 1999, en vivienda de interés social. Además de estas circunstancias, existen diferentes factores relacionados con familias disfuncionales que inciden en la convivencia dentro de la institución, lo cual deriva en problemas de consumo de sustancias psicoactivas, bullying, bajo rendimiento académico, baja autoestima, entre otros.

Antecedentes

A partir de un primer diagnóstico se comienzan a analizar diferentes investigaciones relacionadas con contextos sociales semejantes, para lograr intervenciones significativas. Se toman alrededor de 10 antecedentes a nivel nacional e internacional, con lo cual se concluye que es necesario trabajar desde un concepto más amplio. De acuerdo con varios postulados teóricos se toma el concepto del cuidado de sí mismo, partiendo de que si el estudiante toma conciencia de ese cuidado, desde la manera de valorar su cuerpo y el de su compañero y respetarlos, se estaría trabajando de manera implícita en los problemas que afectan el entorno escolar.

En la revisión de antecedentes se logró identificar algunas investigaciones cuyo énfasis es la intervención en problemas de convivencia, pero de manera puntual sobre el respeto, la disciplina o la autoestima. Entre las herramientas que se emplearon estaban los videojuegos, por ser un medio tecnológico muy llamativo para los jóvenes. Los videojuegos representan desafío, tienen su propia narrativa, cautivan por su interactividad. El carácter atractivo de los videojuegos también los convierte en un poderoso medio de aprendizaje y por ello sirven como plataforma para la formulación del problema:

¿Cómo fortalecer las prácticas del cuidado de sí mismo a través de la implementación de un videojuego educativo en estudiantes de la institución educativa Hugo Ángel Jaramillo?

Entre los objetivos está conocer las nociones previas que tienen los estudiantes del grado 9-2 sobre las categorías del cuidado de sí mismo, a través de un cuestionario inicial, toda vez que tales nociones son necesarias para elaborar los contenidos formativos que tendrá el videojuego educativo; el diseño e implementación de los contenidos formativos relacionados con el cuidado de sí mismo que tendrá el videojuego educativo, teniendo en cuenta condiciones didácticas orientadas al aprendizaje lúdico y significativo, en los estudiantes; y finalmente, realizar una valoración sobre los niveles de fortalecimiento y aceptación que tiene los estudiantes sobre las prácticas del cuidado de sí mismo, para saber qué cambios de percepción se logran en el estudiante mediante la implementación del videojuego.

Revisión teórica

Henry Jenkins (2009) indica que “no podemos pensar una buena educación para el siglo XXI sin tener en cuenta los medios digitales. La nueva cultura y la sociedad de la información exigen nuevas competencias, y son necesarias las políticas educativas para esta alfabetización digital”. Es necesario entender que nuestros jóvenes están buscando nuevas maneras de aprender y que las tecnologías dejan al descubierto nuevas estrategias de enseñanza, por lo tanto no se puede ver los medios tecnológicos como un enemigo que está limitando estos procesos de aprendizaje, refiere Coll (2009, p.86):

Las TIC como herramienta a nivel educativo permiten desarrollar una serie de capacidades como son: pensar, actuar solos y con otros, y esto las hace ser instrumentos psicológicos en el sentido vygotskiano, cuando su potencialidad semiótica es utilizada para planificar y regular la actividad y los procesos psicológicos propios y ajeno.

Desde el punto de vista pedagógico, aprender jugando es uno de los lemas clásicos de la pedagogía. Hoy en día hay que ampliar dicho lema a los videojuegos, introduciéndolos en las escuelas, ya que ellos han tenido gran influencia en los jóvenes en estas últimas décadas.

El éxito progresivo que han tenido estos juegos entre nuestros jóvenes los convierte en uno de los pasatiempos más importantes y juguetes favoritos; según Gee (citado por Imaz, 2011):

Los buenos videojuegos se basan en interesantes principios educativos: aprendizaje activo y mayor posibilidad de interacción con el medio que en cualquier otro formato (literatura, cine, televisión...); posibilidad de probar diferentes roles, de

conocer diferentes contextos, de simular diferentes situaciones(sin el peligro y los costes económicos que supondría probar en la realidad algunas de esas situaciones, como por ejemplo pilotar aviones); variedad y riqueza de formatos: imagen, sonido, textos; fuerte identificación con los personajes y las historias; utilización de la imaginación: la fantasía y juego.

Habría que decir también, como lo indican Del Moral y Villalustre (2012), que para implementar estas herramientas lúdicas se deben identificar los objetivos que de modo explícito o implícito contempla las competencias que se pueden desarrollar; los contenidos educativos; las estrategias metodológicas; los criterios de evaluación que se adoptarán y se requiere tener en cuenta las características del contexto como las del alumnado. Así se busca la máxima eficacia didáctica que permita la reflexión sobre cada uno de los elementos inherentes al diseño del mismo, para garantizar una coherencia armónica.

Teniendo en cuenta lo planteado y tomando lo dicho por Gifford (1991), los videos juegos tienen unas características que los hacen un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo, como lo son el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales; el poder ingresar a otros mundos a través de los gráficos, escenarios y narrativas; permite la repetición instantánea, en un ambiente sin peligro permitiendo así el dominio de habilidades; también la interacción con otros amigos y finalmente, permite trabajar con claridad los objetivos, ya que presenta una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar tesoros etc., lo cual proporciona un alto nivel de motivación.

El videojuego construye emociones, un componente indispensable en cualquier medio de ficción, y este comporta tres elementos lo cognoscitivo, expresivo y conductual importante en la mecánica de los relatos; como nos indica Cuadrado (2013), una vez valorada la situación y tras la respuesta fisiológica, se genera una serie de respuestas conductuales, tan sencillas como responder ante la evasión de obstáculos y tan complejas como elaborar todo un plan ante una amenaza de despido en un trabajo.

El videojuego, de una manera implícita, genera ciertas prácticas en el estudiante a partir de los juegos de roles y los retos que enfrenta durante el juego, afectando de manera positiva o negativa sus comportamientos individuales y colectivos. Para establecer una relación entre los videojuegos y el cuidado de sí mismo, se empezará por definir esto último.

Hablar del cuidado de sí mismo es actuar de manera responsablemente y con conocimiento hacia el yo; se refiere a los comportamientos que adopta el adolescente para cuidarse durante su etapa de transición a la adultez; comprende lo que ellos hacen, cómo lo hacen y para qué lo hacen. Involucra el cuidado de su salud, las prácticas beneficiosas y las no beneficiosas, la disciplina, el respeto, la autoestima, el liderazgo, y en esto desempeñan una función importante el apoyo familiar, escolar y social. De acuerdo con Lanz (citado por Michel Foucault, 2012, p.2):

El cuidado de sí abarca tres aspectos fundamentales: en primer lugar, es una actitud con respecto a sí mismo, con respecto a los otros y con respecto al mundo. En segundo lugar, es una manera determinada de

atención, de mirada. Preocuparse por sí mismo implica convertir la mirada y llevarla del exterior al interior, implica cierta manera de prestar atención a lo que se piensa a lo que sucede en el pensamiento. En tercer lugar, la noción de cuidado de sí designa una serie de acciones que uno ejerce sobre sí mismo, acciones por las cuales uno se hace cargo de sí mismo, se modifica, se purifica, se transforma y se transfigura.

La práctica del cuidado de sí mismo se liga a un tipo de acción social donde la relación de uno consigo mismo se conecta de manera muy directa en la relación ética con los otros. El cuidado de sí, por tanto, expresa no solamente una actitud consigo mismo, sino que también con los otros y con el mundo.

Esta definición se acerca a lo que Franco denomina como ética del cuidado (Pelaez, 2009): “es aquella que implica, aplicar los principios y valores morales universalmente construidos y localmente adoptados, en las acciones cotidianas que realiza cada persona en razón de la dignidad y sustento de la vida en el planeta”.

Ahora bien, si la práctica del cuidado de sí mismo es también reconocer al otro como parte importante de vida y del comportamiento propio, la pregunta que cabe hacerse es si la implementación del videojuego puede incidir significativamente en los aprendizajes y actitudes de quienes lo aplican, teniendo en cuenta que los videojuegos generan ciertas emociones que pueden lograr cambios cognitivos de acuerdo con la narrativa que se plantee.

Metodología

Para la elaboración del videojuego se realiza una narrativa⁴ de acuerdo con las diferentes historias de vida de los estudiantes de la institución. Se tienen en cuenta sus sueños, dificultades y talentos, y a partir de esto se elabora un esquema (Tabla 1) que define los escenarios, los personajes, los poderes y retos que lleva el videojuego. Para la elaboración del juego se cuenta con la ayuda de un diseñador gráfico, quien está a cargo de desarrollar toda la plataforma interactiva basada en fotos representativas del barrio y el colegio. Los personajes están diseñados con el uniforme del colegio, para generar sentido de pertinencia; asimismo, se cuenta con un programador que se encarga de la parte de los movimientos y elaboración de los retos.

El videojuego se realiza en el programa Unity3D, versión libre. Los personajes son Bryan y Vanesa, quienes tienen sueños: en el caso del chico, ser un gran futbolista, y en la chica, ser una gran comunicadora social. Cada uno debe atravesar cuatro niveles en los que encontrarán obstáculos para saltar o evadir; estos recrean los oponentes que tiene cada personaje, para adquirir esas conductas que fortalecen la práctica del cuidado de sí mismo.

En cada nivel se debe cumplir un reto que tiene un código de verificación suministrado por el docente una vez el estudiante resuelve el reto; los contenidos de estos retos buscan

trabajar las categorías del cuidado de sí mismo, como la disciplina, por medio de la elaboración de un cronograma semanal que incluye actividades académicas, familiares y hobbies; el respeto, que se trabaja con el planteamiento de tres casos de resolución de conflicto, donde ellos deberán dar una opinión sobre cuál debería ser la mejor manera de actuar; la buena salud, para lo cual se observa un video relacionado con el consumo de sustancias psicoactivas en el caso del personaje del chico, y, desórdenes alimenticios para el caso de la chica; partir de lo observado, se debe escribir un texto de 10 líneas. Para el caso del liderazgo, el estudiante debe elaborar una actividad recreativa que integre a todos sus compañeros y escribirla en un página que brinda el videojuego. El reto para trabajar la autoestima, es elaborar una carta, con un mensaje positivo, para un compañero del salón; y finalmente, a través de la lectura biográfica de un deportista, que por su mal carácter vio afectada su exitosa carrera, el estudiante debe hacer una reflexión sobre lo que piensa de dicha situación.

La aplicación se realiza a 40 estudiantes del grado 9° a quienes días anteriores se les propuso un cuestionario para conocer las nociones que tienen frente a las categorías de la disciplina, el respeto, la buena salud, la autoestima y el liderazgo. Se implementó durante 2 sesiones de 40 minutos cada una, se realizan registros fotográficos, un diario de cada sesión y una vez jugado se les aplicó un cuestionario final.

⁴ Para tener acceso a los detalles y pormenores de la historia, acudir al siguiente correo y compartir su google drive: flor.santana@ucp.edu.co.

Tabla 1. Esquema del videojuego
PERSONAJE DE VANESSA

ESCENARIO	CONFLICTO	AYUDAS	OPONENTES	PODERES	RETOS
Colegio.	Relaciones interpersonales.	Profesores.	Compañeras del curso (Estefa, Marisol y Daniela).	Liderazgo.	Elabore y aplique una actividad donde integre a todos sus compañeros de curso, que ayude a mejorar las relaciones interpersonales.
Casa.	Mala alimentación.	Mamá (Mariela) Hermano (Bryan).		Buena salud.	Ver video acerca del desorden alimenticio ⁵ y realizar una reflexión.
Emisora.	Vincularse a esta.	Profesora de español (Gloria).	Examen de admisión.	Habilidades comunicativas	Elaborar una entrevista a un profesor del colegio, acerca de la disciplina, el respeto, la buena salud, el liderazgo, la autoestima
Escuela modelaje	aceptación de su imagen	Mamá (Mariela) Hermano (Bryan).	Ella misma	Autoestima	Reconocer por medio de una carta las cualidades y talentos que tenga uno compañero con baja autoestima

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=7JSmU27ZHk>.

Tabla 2. Esquema del videojuego
PERSONAJE BRYAN

ESCENARIO	CONFLICTO	AYUDAS	OPONENTES	PODERES	RETOS
Colegio.	Rendimiento académico (filosofía, historia).	Amigos (Brandon, Esteban).	Los entrenamientos microfútbol.	Disciplina.	Elabore un cronograma de estudios semanal, incluyendo los entrenamientos de microfútbol.
Casa.	Pelear hermana-mamá por el desorden.	Novia (Mariana).	Vanessa – Mariela.	Respeto.	Analizar tres casos de resolución de conflictos ⁶ e indicar la manera más correcta de actuar.
Esquina del barrio.	Vicios (consumo de marihuana).	La novia (Mariana), profesor de educación física (Gilberto).	Amigos (Kevin, Johnny).	Buena salud.	Observar un video acerca de las drogas, efectos y sus consecuencias, realizar una reflexión acerca de ella.
Cancha de competencia.	Mal carácter.	Cazatalentos (Carlos) profesor de educación física.	Arbitro y rivales.	Éxito.	Leer acerca de algunos deportistas y hacer una reflexión acerca de sus actos y las consecuencias que han tenido por el manejo de su temperamento ⁷ .

⁶ Para tener acceso a la información, agregar el siguiente correo y compartir su google drive: flor.santana@ucp.edu.co.

⁷ Para tener acceso a la información, agregar el siguiente correo y compartir su google drive: flor.santana@ucp.edu.co.

Análisis de resultados

Para el análisis de los resultados se elaboró un cuadro comparativo (cuadro .3) teniendo en cuenta las categorías, los retos (contenidos educativos) del videojuego y las respuestas

que los estudiantes plasmaron en el cuestionario inicial y final⁸, también algunas impresiones de los estudiantes dentro de la aplicación del videojuego, que quedan registradas en fichas de observación de la actividad que llevan los estudiantes.

Tabla 3. Grado 9-2. Tabla comparativa cuestionario inicial y final

PODERES	RETOS	CUESTIONARIO INICIAL	CUESTIONARIO FINAL
Disciplina	Cronograma de actividades	Valor, conducta del salón	Comportamiento-orden
Respeto	Resolución de conflictos	Está ligado a las palabras , a ser educado, escuchar	Respeto como un valor desde el individuo hacia un colectivo. Es recíproco
Buena salud	Video Consumo de drogas	Consideran que cada quien decide, no importa qué tanto se les informe	Consideran que pueden analizar las consecuencias y eso lograría que muchos no tomen ese camino
Liderazgo	Realizar una actividad escrita recreativa	Capacidad de dirigir, mandar a un grupo de personas. La mayoría siente que no tiene capacidad para liderar	Capacidad de dirigir a un grupo de personas, reconociendo sus fortalezas y debilidades.
Autoestima	Escribir una carta para un amigo	Quererse uno mismo	Valorarse sin importar como seamos físicamente
Mal carácter Éxito	Bibliografías de deportistas de mal carácter	Las personas de mal carácter tienen dificultades para tratar a la gente. El mal carácter hace perder importancia a las habilidades y capacidades para lograr el éxito.	El mal carácter no permite tener amigos. Las personas alegres, positivas logran con mayor facilidad el éxito.

Los estudiantes definen las categorías fundamentalmente desde su ámbito escolar. Es así que, al aplicar el videojuego educativo y realizar el cuestionario final, se presentan

algunos cambios en la definición de estos conceptos, más allá de una idea conceptual o abstracta, permitiéndoselo interiorizar y evidenciarlo en la práctica colectiva.

⁸ Para tener acceso a la información, acudir al siguiente correo https://drive.google.com/folderview?id=0BzdePsay_GzvTUpJOHRZTjFyR3c&usp=sharing

Al analizar la noción de disciplina, los estudiantes, en el cuestionario inicial, la asocian a un valor, a una norma dentro del salón, a ciertos aspectos escolares. Después de la aplicación del videojuego, ellos definen esta noción desde un nivel más general que involucra las diferentes dimensiones de su vida, al entender la disciplina como la necesidad de mantener un orden, como aquel comportamiento que ayuda a ser mejor persona.

Inicialmente, los estudiantes asocian la noción de respeto con no decir malas palabras, ser educado, escuchar a los demás. Una vez implementado el videojuego, su concepto se amplía a entender el respeto como un valor del individuo dentro de un colectivo pero con la condicionante del factor de reciprocidad: “Si tú me respetas, yo te respeto”. Se puede evidenciar que la práctica del respeto va más allá de palabras o conductas y se puede comprender desde el punto de vista del individuo como parte de la sociedad.

Frente a la pregunta ¿Considera que la información acerca de los efectos o consecuencias del consumo de sustancias psicoactivas, es útil y ayuda a que los jóvenes no consuman desde temprana edad? En su mayoría contestan en el cuestionario inicial que es bueno, pero que de igual manera cada quien tomaba la decisión de hacerlo o no; en el cuestionario final manifiestan que cuanto más se conozca sobre las consecuencias del consumo de sustancias psicoactivas, los jóvenes tendrán más capacidad para analizar y así tomar decisiones más acertadas.

Otro concepto que se analiza es el liderazgo. En primera instancia, lo definen como la capacidad que tiene un individuo de mandar, de tomar decisiones dentro de un colectivo y

se va notar que en el cuestionario final esta definición se amplía, y ya no es simplemente la capacidad de dirigir, sino que también es la importancia de resaltar las habilidades y talentos de las personas.

Acerca del concepto de autoestima, los estudiantes lo entienden como el querer a sí mismo, el valorarse; en el cuestionario final no se presenta diferencias sensibles en cuanto a la percepción de esta categoría.

Por último, se considera el éxito desde las relaciones personales y el manejo del temperamento. Inicialmente, los estudiantes no asocian el mal carácter con las dificultades que una persona pueda tener para llegar al éxito, pero después de la práctica logran dimensionar que las personas exitosas son aquellas que tiene buenas relaciones personales; son optimistas, alegres y va más allá de la voluntad de llegar a donde se quiere. La elaboración y aplicación del videojuego educativo en los estudiantes del grado 9-2 de la Institución Educativa Hugo Ángel Jaramillo, no logra el objetivo de fortalecer las prácticas del cuidado de sí mismo, especialmente, por el corto tiempo en que se implementa. Pero sí se evidencia, a través del estudio del cuestionario inicial y final, una redefinición en las nociones de las categorías relacionadas en el cuidado de sí mismo, que va desde un plano individual a las prácticas de una colectividad.

Al emplear el videojuego como herramienta de aprendizaje, es necesario un trabajo complementario antes, durante y después de su ejecución por parte del docente, para evitar que el estudiante se pierda dentro de la dinámica del juego.

Más allá de las necesidades técnicas en la elaboración de los videojuegos, el proceso

deja como aprendizaje la importancia del componente pedagógico dentro del diseño de los mismos, incluso como la instancia primordial en la implementación y aplicación de ellos.

Debido a las condiciones temporales de aplicación, queda para posteriores investigaciones calcular el nivel de incidencia que pueda tener sobre los cambios conductuales de los estudiantes en las prácticas relativas al cuidado de sí mismo.

Recomendaciones

Es necesario contar con un equipo interdisciplinario de programadores, diseñadores gráficos, psicólogos, docentes, entre otros, para el diseño, desarrollo e implementación del videojuego educativo.

Para la implementación del videojuego educativo es necesario hacer una prueba piloto, con un grupo pequeño, donde se puedan observar tanto las fallas de la plataforma del video juego como la pertinencia de los contenidos, para luego aplicarlo al grupo y así evitar que problemas técnicos desvíen el objetivo educativo planteado.

Referencias

Coll, C. (2009). *Psicología de la Educación Virtual*. Madrid: Morata.

Cuadrado (2013). *Homo Videoludens 2.0. Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain*. Disponible en <http://hipermediaciones.com/2013/12/08/homo-videoludens-2-0-en-version-libre-y-gratuita/>

Del Moral, M. y Villalustre, L. (2012). *Evaluación y diseño de Videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica*. RED. Revista de Educación a Distancia, 33,1-17.

Gifford, B. (1991). *The learning society: Serious play*. Chronicle of Higher Education, 7.

Imaz, J.I. (2011). *Pantallas y Educación: Adolescentes y videojuegos en el país Vasco*. Recuperado de http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/1130-3743/article/viewFile/8583/8815

Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture*. Massachusetts: Library of congress, publication Data Lanz, C. (2012). El cuidado de sí y del otro en lo educativo. Utopía y Praxis latinoamericana, 17(56), 39-46.