

(UABC).

Dado que al egresar del PE los alumnos obtienen las competencias necesarias para desempeñarse profesionalmente en el campo del cine de animación, conocido como *películas animadas*, el PE contempla materias optativas como Desarrollo de videojuegos mediante la cual el alumno obtiene los conocimientos necesarios para incursionar de manera competente en el campo de los videojuegos. Todo esto permitió detectar que hay un porcentaje de alumnos que gustan y conocen de los videojuegos, interactuando en estos, lo que generó en determinado momento la posibilidad de utilizar esta actividad lúdica como herramienta de enseñanza en la población estudiantil para apoyar los contenidos de temas como los valores morales y principios éticos.

Una vertiente por consecuencia natural en este campo han sido los videojuegos en línea, que como efecto del crecimiento exponencial del uso de la web y el surgimiento de las redes sociales, se ha convertido en los últimos años en una actividad que forma parte de la vida cotidiana de los usuarios de algunas de las redes sociales, en este caso, los estudiantes universitarios.

La empresa creadora del videojuego que como ejemplo se utilizó en este trabajo es Plarium y el videojuego en línea es Stormfall: rise of Balur.

Palabras clave

Videojuegos en línea, valores, desarrollo de habilidades, herramientas de aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo muestra una prueba piloto para la realización de una investigación cuyo objetivo principal es la utilización de los videojuegos en línea como una herramienta de apoyo en la enseñanza de conceptos como valores y principios éticos en los estudiantes

universitarios.

Al ser los videojuegos en línea una actividad común entre la población de la Facultad de Artes (FA), y estos a su vez se realizan en un escenario virtual con jugadores y situaciones en tiempo real, representan el ejercicio de toma de decisiones y comportamientos reales, ofrecen al estudiante la oportunidad de conocer de forma práctica los alcances que en determinado momento puede tener su propio comportamiento y la toma de decisiones que en muchas ocasiones representa para los más activos en el juego la oportunidad de hacerse conscientes del alcance de sus actos que en un futuro pueden afectar su propia vida.

Como docente de la unidad de aprendizaje de Ética he observado la necesidad de utilizar otro tipo de ejercicios o herramientas de uso más común para los jóvenes y que puedan apoyar los conceptos o teorías que se revisan en clase en el campo de los valores y principios éticos, pues considero que una de las causas principales del rechazo al estudio en alumnos recién egresados de nivel medio superior es lo confuso que resultan para ellos el abordar teorías de filósofos que si bien aportaron ideas básicas muy importantes en cuanto al comportamiento de los seres humanos, hoy en día se tornan difíciles de aplicar para los jóvenes. Cabe mencionar, que en ningún momento se pretende eliminar contenidos de la UA, sino solo ofrecerle al estudiante un *simulador virtual* y utilizar este como herramienta de apoyo en la enseñanza práctica de los conceptos éticos que la unidad de aprendizaje abarca.

DESARROLLO

Revuelta, (2012), citado por Guerra y Revuelta en 2015, indica que:

... “que el videojuego es un software multimedia que se ejecuta en una amplia variedad de hardware, por ejemplo: ordenadores y consolas.

Se crea fundamentalmente con el propósito de entretener, de ser una forma más de ocio, pero también es posible obtener aprendizajes a través de su uso didáctico, es decir, en base a unos objetivos educativos podemos tomar el videojuego como herramienta mediadora por la consecución de los mismos”.

Partiendo de esta idea se busca un primer acercamiento a la posibilidad de la utilización de software (el juego) para implementar un videojuego en línea como herramienta de apoyo en la enseñanza de valores; y con la oportunidad que da la situación de que la mayoría de estudiantes de la facultad de Artes utilizan los dispositivos móviles conocidos como Smartphone (hardware) con las aplicaciones (apps) especiales para llevar un registro de sus clases.

Esta prueba piloto se llevó a cabo en cinco estudiantes del Programa Educativo (PE) de Medios Audiovisuales de la facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California, a quienes se les proporcionó la información para acceder al juego en línea conocido como Stormfall: rise of Balur.

Como requisito indispensable se les indicó que permanecieran en el juego por un tiempo mínimo de treinta días y alcanzaran el nivel 50 dentro del juego, ya que a partir del nivel 10 es cuando necesariamente deben unirse a una liga para poder seguir avanzando y con esto poner en práctica los temas antes mencionados en el campo de los valores y principios éticos.

Para comprender un poco más la intención de utilizar este juego como herramienta de apoyo en la impartición de la UA de Ética, presento una breve descripción de la temática del juego así como las situaciones que se abordarán y que se aplican al campo de la Ética, el alumno estaría viviendo en un escenario virtual o simulador digital, ya que se juega con personas reales en situaciones reales a través de un dispositivo

electrónico o Smartphone y conectados por la web.

EL VIDEOJUEGO.



La empresa creadora del videojuego que como ejemplo usamos en este trabajo es Plarium que es el hogar de los mejores talentos en la industria de los juegos sociales y quienes emplean a miles de jóvenes dedicados profesionalmente al desarrollo de estos videojuegos en estudios en Israel y Ucrania. Su objetivo es hacer juegos que conecten, inspiren y entretengan a jugadores alrededor del mundo. (Plarium, 2010-2015). Esta empresa tiene 200 millones de usuarios divididos en 19 juegos.



Stormfall: Rise of Balur tiene 1 millón de usuarios, se juega en 7 idiomas; Inglés, francés, español, italiano, alemán, portugués y ruso. Es el primer juego de esta compañía con los mejores gráficos para dispositivos móviles que son similares a los

de sus juegos para pc, lo que hace atractivo el juego y accesible para los jóvenes.

Argumento o historia:

Darkshine es el reino que ha caído a causa de las fuerzas oscuras de Balur y que ha dividido todos los reinos, por lo que permanece en la oscuridad y es el jugador el que decide si reunir de nuevo a todos los reinos y con ello pelear contra las fuerzas oscuras de Balur. Para esto es necesario formar ligas y alianzas con los otros jugadores o castillos y pelear por territorios representados por Almenaras que son castillos descomunales que producen luz y sustancia *oscura* con la que se tornan imperceptibles las tropas de los ejércitos para los ataques.

Las Almenaras se deben defender de ataques de otros jugadores y del personaje llamado Balur, además de mantener con recursos y subir de nivel para así ganar más territorio y por consiguiente más poder. Todo este trabajo necesariamente requiere de coordinación, compromiso con la liga y mucho trabajo en equipo.

Estas Almenaras son imposibles de capturar por un solo jugador, por lo que obliga a los jugadores a formar ligas, y con ellas se establecen alianzas entre ligas para la captura de Almenaras y apoyos contra ataques. Lo que estimula la práctica de valores como la solidaridad, compañerismo, lealtad.

Cada liga puede reunir un límite de 125 jugadores. Las alianzas de ligas no tienen límite. Es en este momento del juego en el que el jugador (en este caso el estudiante universitario) tiene la oportunidad de poner en práctica los valores y principios de los que se ha hablado, pues los jugadores son personas de distintos países y las diferencias radican desde la forma de pensar y sus expresiones lingüísticas, hasta sus edades, profesiones, normas morales y códigos éticos, situación que en determinado momento puede representar la vida cotidiana de los estudiantes de cualquier universidad.



Las normas o códigos de conducta dentro del juego las establecen los jugadores dentro de cada liga, su estructura es libre en cuanto a qué normas se deben seguir, por ejemplo; en la mayoría de las ligas hispanas no se ataca a otros hispanos y está restringida la acción de organizarse entre varios jugadores para atacar a algún enemigo que pertenezca a ligas más poderosas como las rusas, alemanas o anglo-americanas que son las que más tiempo tienen en el juego y se encuentran en el Top 100, la consecuencia sería el desencadenar una guerra que afectaría a toda la liga y en algunos casos a ligas aliadas. Estas guerras son ataques continuos en donde no se permite seguir creciendo en nivel ni seguir entrenando tropas, lo que afecta el crecimiento de la liga.

Para esta prueba piloto, se les pidió a los alumnos que ingresaran a la liga Los Elegidos (EDS). Esta liga cuenta con 104 jugadores y al ser creada hace 5 meses estaba en el lugar 1800 aproximadamente y tenía 10 jugadores, actualmente está en el lugar 562 con jugadores de: Argentina, Uruguay, Colombia, Costa Rica, Paraguay, Chile, Puerto Rico, Guatemala, Panamá, EUA (solo hispanoparlantes), España, Perú y México.

Esto también permite el reconocimiento de otras culturas, tradiciones y costumbres que enriquecen el acervo cultural de los estudiantes universitarios, pues el juego cuenta con un *chat* en el que se da la comunicación entre todos los jugadores tanto para la socialización como para la comunicación de estrategias de acción de la liga.



En cuanto a organización y estructura dentro de cada liga, el juego marca una línea de rangos que se van otorgando según la actividad de cada jugador y cada rango tiene implícito una serie de responsabilidades y actividades que cumplir, estas las define libremente cada liga, estos rangos son: Mariscal (como máxima autoridad y con privilegios que el mismo juego le confiere); Capitán (solo el mariscal puede asignar este rango); Comandante; Luchador; Embajador; Caballero; Ranger; Guardián; Soldado; Recluta y Neófito. Al neófito no se le considera integrante de la liga, no tiene ciertos privilegios en la obtención de premios recibidos en las misiones de liga y si no entra al juego en un plazo de tres días, el juego lo saca de la liga automáticamente.

Toda esta temática que nos presenta el juego, con situaciones que abordan lo bueno y lo malo en una historia, pero además, obligan al jugador a la toma de decisiones y a realizar acciones que caen en el campo de los principios éticos de cualquier profesión y que la UA de Ética contempla se ponen en práctica al participar en este escenario virtual. Principios como; Autonomía, Respeto a las personas; Responsabilidad, Precaución, No Maleficencia,

Beneficencia y Justicia, son abordados en el juego.

LA PRUEBA PILOTO

En este trabajo se tomó como referencia la estructura utilizada en la aplicación de pruebas piloto para los cuestionarios que se utilizan como instrumentos para recolección de datos en el campo de la Metodología de la Investigación, esto con la intención de calcular la confiabilidad inicial y validez del instrumento toda vez que nos permitió medir cualitativamente la reacción de los estudiantes de la unidad de aprendizaje (UA) de Ética en la utilización de un videojuego en línea como herramienta de aprendizaje y práctica de valores y principios analizados en

el salón de clase, a la vez de tener un primer acercamiento hacia el sujeto de estudio.

Se les proporcionó la información necesaria a 5 estudiantes de la UA para que instalaran el juego en sus dispositivos móviles e ingresaran a éste. Los únicos requisitos para su participación fueron el permanecer activos en el juego por 1 mes y unirse a una liga de habla hispana cuando el juego así se los indicara. No se proporcionó información alguna con respecto a la dinámica del juego, sin embargo si se llevó a cabo un monitoreo desde dentro del juego.

Posterior al tiempo solicitado se aplicó un cuestionario de evaluación para la medición cualitativa de su experiencia durante este periodo lo que arrojó los siguientes datos:

Tabla de resultados.

	Preguntas	n	Respuesta
1	¿Qué tan real sientes que haya sido este juego en tu vida?	5	2 alumnos respondieron que mucho 3 alumnos respondieron que poco
2	¿Cuántas horas de tu tiempo diario consumiste en jugar?	5	3 personas de 1 a 2 horas diarias 2 alumnos de 3 a 5 horas diarias
3	¿En algún momento te generó cambios emocionales en ti?	5	4 alumnos respondieron si 1 alumno respondió no
4	¿El hecho de poder conocer gente de otros países y poder conversar con ellos en el chat del juego te aportó algo?	5	1 alumno respondió –hice buenos amigos 3 alumnos respondieron - me enseñó otras formas de pensar y actuar 1 alumno contestó -no sentí nada
5	¿Al integrarte a una liga, sientes que fue beneficioso para avanzar en el juego?	5	4 alumnos respondieron que si 1 respondió que no
6	¿Sientes que se respetó la cadena de mando en la liga?	5	3 alumnos respondieron que si 1 respondió que no 1 no respondió

7	¿Qué valores sientes que hayas puesto en práctica al jugar este juego?	5	Valores 4-respeto 2-solidaridad 3-justicia 5-perseverancia 3-compañerismo 2-amistad 4-paciencia 3-tolerancia 4-constancia 4-compromiso 3-lealtad 2-responsabilidad 1-union
---	--	---	---

CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES

Una vez que el estudiante de la UA de Ética fue informado acerca del objetivo de participar en el juego como parte de sus responsabilidades de estudio dentro de la materia, se observó que hubo una respuesta favorable hacia el estudio de la unidad de aprendizaje.

De una cantidad de 25 estudiantes que integran el grupo de la UA de Ética, solo 5 decidieron participar de esta prueba piloto, lo que nos hace suponer que efectivamente esta solo sería una herramienta de apoyo para los que deseen hacerlo.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado, no podemos dejar de contemplar en el estudio formal, el registro de variaciones emocionales en los estudiantes.

Dos de los 5 estudiantes que participaron en esta prueba piloto, son alumnos con necesidades diferentes, los cuales fueron los que más participaron y más interés mostraron.



REFERENCIAS

Antequera, J., Revuelta F. (2015). Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria. Revista Internacional de investigación e innovación Educativa. **Número 3. Año II. (Junio 2015)**

Plarium, (2010-2015). About us. Recuperado el 26 de agosto de 2015, de <http://company.plarium.com/about/>

Revuelta Domínguez, F. I. (2012). *Socialización virtual a través de los videojuegos*

Etnografía virtual sobre el uso de juegos on-line y videojuegos. Berlín: Editorial

Académica Española.

