

# Videojuegos y adquisición de cultura

Francesc J. Sánchez i Peris  
Universidad de Valencia  
[francesc.sanchez@uv.es](mailto:francesc.sanchez@uv.es)

Concepción Ros Ros  
Universidad Católica de Valencia  
[concepcion.ros@ucv.es](mailto:concepcion.ros@ucv.es)

## Resumen.

¿Son cultura los videojuegos?; ¿Son elementos transmisores de cultura?; ¿Son los videojuegos elementos de prácticas culturales?; ¿Sirven para sentir experiencias no vividas pero si experimentadas?; ¿Influyen en la evolución de la mente y sus consecuencias?

¿Podrían los videojuegos formar parte de la educación No Formal? que Trilla [1] describe como “un tipo de educación intencional, metódica, con objetivos definidos... pero no circunscrita a la escolaridad convencional” o, también podrían formar parte de la educación Informal que Trilla [2] describe como “la educación que se produce mediante procesos educativamente indiferenciados o inespecíficos”.

¿O por su creciente introducción en las metodologías docentes podríamos encuadrarlos dentro de la Educación Formal? que Touriñan [3] describe como “el proceso de adquisición y el conjunto de competencias y actitudes educativas adquiridas con estímulos directamente educativos en actividades conformadas por el sistema escolar.”

**Palabras Clave:** Videojuegos, prácticas culturales, educación formal, educación no formal y educación informal

## Abstract.

Are videogames culture? Are they elements of culture transmission? Are videogames elements of cultural practices? Is their purpose to make users feel experiences not lived but already experienced? Do they influence the evolution of the mind and its consequences?

Could videogames be a part of Non-Formal education? Trilla describes it as “a type of intentional education, methodic, with defined objectives... but not limited to conventional school”, or it could also be a part of Informal education that Trilla describes as “education that happens through indifference or unspecific processes”. Could they be included in Formal education due to the increase of them in new methodologies? Touriñan describes as “the process of acquisition and the competences and attitudes acquired with educational stimulus from school related activities”.

**Keywords:** Videogames, cultural practices, formal education, non-formal education, informal education.



## El papel de los videojuegos en la endoculturación.

Teniendo en cuenta que el término cultura posee múltiples sentidos, tomaremos de forma genérica para nuestro propósito, aquellos que con mayor frecuencia se encuentran en las concepciones de la mayoría de autores y que expresaríamos como: i) el conjunto de conocimientos genéricos que una persona posee de modo teórico o vivencial; ii) el conjunto de conocimientos, creencias, costumbres, técnicas, etc. de un pueblo o grupo humano [4]; iii) en la concepción de cultura concurren todas las actividades humanas (las técnicas, las prácticas y las especulativas). No es posible por tanto entender la cultura sin el ser humano, pero tampoco es posible el entendimiento de éste sin la cultura por él generada [5].

Atendiendo a estas características podemos afirmar que la gran implantación de los videojuegos en la mayoría de ámbitos de la sociedad ha originado que se les tenga en cuenta para la endoculturación o adquisición de conocimientos y valores propios de una cultura [6] y por ende desde la antropología de la educación, pues se han convertido en una poderosa herramienta que se ha forjado un espacio entre los tradicionales medios de promoción y transmisión cultural: la literatura, el teatro, el cine, el cómic y la televisión. Los videojuegos han logrado concentrar las tradiciones narrativas y estéticas de las demás disciplinas: de la literatura y el teatro su imaginación, del cómic su fuerza, del cine su dinamismo y de la televisión su accesibilidad [7].

La perfecta adaptación de los videojuegos a la presentación de productos culturales y educativos, por su facilidad para combinar educación y entretenimiento, los convierte en un instrumento capaz de ofrecer documentos de una gran riqueza expresiva, lo que les convierte en un soporte adecuado para la edición de materiales destinados a la educación.

## Videojuegos para la educación *formal* y la educación *no formal*.

A la definición mencionada de Touriñan sobre educación *formal* añadiríamos la de Coombs [8] que afirma que ésta hace referencia al “sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de universidad”.

Así, la paulatina entrada de los videojuegos en la educación *formal* a través de la gamificación o ludificación en las aulas es un hecho que a pesar de los inconvenientes, pero gracias a la voluntariedad del profesorado interesado en innovar y mejorar su metodología docente mediante estas herramientas, que convierten los contenidos teóricos en significativos para el alumnado, va produciéndose de modo cada vez más intenso, a la vista del interés creciente observado en los centros educativos.

Los juegos digitales permiten al profesorado y a los estudiantes diseñar experiencias de aprendizaje más allá de los contenidos. Jugando se aprende y una de las principales ventajas es la capacidad que tienen los estudiantes para aprender en un entorno estimulante, en el que pueden cometer errores y aprender a través de la práctica. Los videojuegos fomentan una colaboración entre usuarios similar a los entornos de aprendizaje colaborativo en los que los participantes comparten información y aprenden de los demás. [9]

Respecto a la educación *no formal* y en coherencia con la descripción de Trilla y también la de Coombs [8] cuando dice que “la educación *no formal* cubre toda la actividad educativa organizada, sistemática, impartida fuera del marco del sistema formal, para suministrar determinados tipos de aprendizaje a subgrupos concretos de la población, tanto adultos como niños”, podemos afirmar que principalmente los videojuegos serios son los que cumplen con el tipo de educación intencional, con una metodología concreta y con objetivos definidos aunque fuera de la escolaridad convencional.



Los juegos serios son unas herramientas de aprendizaje que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia en entornos complejos y/o de alto riesgo. El gobierno fundamental de los juegos serios es crear situaciones que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos. Se pretende que el juego sirva para probar múltiples soluciones, explorar, descubrir la información los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse, pues en el juego se toman decisiones que no tienen consecuencias en la realidad. [9]

En este sentido se están aprovechando las potencialidades de los videojuegos serios para optimizar los procesos educativos en cuanto a la información y entrenamiento, lo que coincide plenamente con los objetivos descritos de la educación *no formal*.

### Los videojuegos en la *educación informal*

De los tres tipos de educación descritos, el de educación informal debe llamar nuestra atención pues es el que más tiempo ocupa en nuestras vidas y el que está actuando desde el mismo momento del nacimiento. Para Trilla [2] “es el proceso educativo que ocurre indiferenciada y subordinadamente a otros procesos sociales, cuando está incluido inseparablemente en otras realidades culturales cuando no emerge como algo distinto y predominado en el curso general de la acción en que transcurre, cuando es inmanente a otro cometido, cuando tiene lugar de manera difusa”.

Desde su creación los videojuegos no tuvieron como objetivo la educación sino únicamente una función lúdica y del puro disfrute mediante el juego. Pero a estas alturas ya somos conscientes de que mediante el juego nos apropiamos del mundo, y lo hacemos aprendiendo en la práctica, sin objetivos planificados y en coincidencia con las descripciones de educación informal descritas por Trilla.

García Carrasco [10], partiendo de los trabajos de Trilla, sigue desde donde éste dejó el significado de educación informal y desarrolla

algunas interesantes teorías que intentaremos relacionar con la práctica con videojuegos. En este sentido y mencionando a Bandura, comenta que la activación vicaria ahonda en los mecanismos de la educación informal por el hecho de que los humanos aprendemos “a través de la observación por medio del modelado” [11]. Mediante la observación de conductas somos capaces de elaborar nuestras propias representaciones como modelo y guía para la acción. La gran evolución de los videojuegos hace factible, en estos momentos, la creación de modelos con los que los videojugadores pueden sentirse identificados llegando a generar diversas respuestas mediante la empatía que Bandura describe como “fenómeno relacional sistémico fundamentado en la integración de numerosos procesos como la asunción de perspectiva social, la autoimplicación imaginativa y la responsabilidad emocional” [12]

Desde este punto de vista podemos considerar al videojugador como un observador participante que pone en marcha una serie de emociones y/o sentimientos de acompañamiento, sufrimiento, ira, alegría, etc. que le llevan a identificarse con los personajes del juego tomando partido a su favor e imaginando cuál sería el sentimiento al encontrarse en su misma situación [13].

En este sentido la empatía contribuye a la toma de consciencia de la propia identidad individual, situando los mecanismos de la misma como parte esencial de la biodinámica de la educación informal [10]. Así, para la adquisición de una identidad propia, es importante la adopción de perspectiva que Enesco [14] define como una compleja capacidad cognitiva con un fuerte condicionamiento cultural. Es decir, es necesario el disponer de experiencias anteriores, recuerdos y árboles conceptuales que, en nuestro caso, los videojuegos pueden colaborar a su adquisición a través de lo que Vigotsky denomina *zona de desarrollo potencial* [15].



## Conclusiones.

En base a los argumentos que hemos ido esbozando a lo largo de este breve ensayo y, en respuesta a las preguntas planteadas podemos afirmar que los videojuegos, son instrumentos utilizables, tanto para la Educación Formal como para la No Formal.

Asimismo, en el trabajo, hemos dado mayor importancia a la Educación Informal para dar respuesta al primer bloque de preguntas con mayor significación cultural. En este sentido los videojuegos son herramientas útiles para la transmisión de cultura y de prácticas culturales. Evidentemente pueden servir para sentir experiencias que situaríamos como simulaciones de la realidad.

## Bibliografía.

- [1] Trilla, J. (1998) *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*. Barcelona: Ariel, p. 12.
- [2] Trilla, J. (1986) *La educación informal*. Barcelona: PPU, p. 20.
- [3] Touriñan J.M. (1987) *Teoría de la Educación*. Madrid: Anaya.
- [4] Gervilla, E. (1998) Estatuto epistemológico de la antropología cultural de educación. En H. Bouche, P. Feroso, E. Gervilla, E. López Barajas, P.M. Pérez, *Antropología de la Educación*. Madrid: Dykinson.
- [5] Ros, C. y Sánchez, F.J. (2011) Algunos problemas teórico prácticos de Antropología de la Educación. En P.M. Pérez, F.J. Sánchez, y C. Ros, *Temas de antropología de la educación* (119-156). Valencia: Tirant lo Blanch.
- [6] Herkovits, M. (1948) *El hombre y sus obras. La ciencia de la Antropología cultural*. México: Fondo de cultura económica.
- [7] Sánchez, F.J. (2008) Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “Homo Digitalis”. *Revista electrónica de Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3), 1-10.
- [8] Coombs P.H. (1985) *La crisis mundial de la educación*. Madrid: Santillana.
- [9] Gros, B. (2014) Estrategias de aprendizaje basado en videojuegos en la formación del profesorado. En F.J. Sánchez (coord.), *Videojuegos: Perspectivas desde la educación* (119-131). Valencia: Palmero Ediciones.
- [10] García Carrasco, J. (2015) La Teoría de la Educación y los mecanismos neuronales de la empatía. Deliberación sobre el escenario informal de educación. En *Temps d’Educació*, 49, p. 23-47  
Universitat de Barcelona
- [11] Bandura, A. (1984) *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Universitaria, p. 38.
- [12] Bandura, A. (1987) *Pensamiento y acción. Fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca.
- [13] Smith, A. (1997) *La teoría de los sentimientos morales*. Madrid: Alianza
- [14] Enesco, I. (1985) Una revisión del concepto de egocentrismo espacial en tareas de adopción de perspectivas. En *Infancia y aprendizaje*, 30, p. 81-99
- [15] Vigotsky, L.S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica