

Conocimiento del código PEGI por los futuros pedagogos y pedagogas

Consideración de los años de experiencia jugando a videojuegos y la frecuencia de uso.

Marta Martín del Pozo, Verónica Basilotta Gómez-Pablos y Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso

Dep. Didáctica, Organización y Métodos de Investigación

Universidad de Salamanca

Salamanca, España

mmdp@usal.es, veronicabgp@usal.es, anagv@usal.es

Abstract—Los videojuegos cada vez más pueden ser utilizados como recurso en diferentes contextos en los que la educación y la transformación social son elementos definitorios. En este sentido, los pedagogos y futuros pedagogos, como agentes que van a trabajar o van a poder trabajar en estos diferentes campos educativos, pueden plantear la utilización de videojuegos con diferentes fines. Para su uso en diferentes procesos formativos o educativos es preciso el conocimiento de una serie de criterios para su correcta selección y planteamiento didáctico. Entre ellos, podemos señalar el sistema PEGI, como clasificación o etiquetas que aportan datos de contenido sobre los videojuegos. En este sentido, en este texto, a través del uso de un cuestionario, se ha tratado de conocer si los estudiantes del primer año del Grado en Pedagogía de la Universidad de Salamanca conocen esta herramienta de ayuda para la selección de los videojuegos (que es de ayuda no solo para el aula y la docencia de estos futuros educadores, sino también incluso para su propia vida personal) y si está asociado este conocimiento a la experiencia (en cuanto al número de años de uso de videojuegos) y a la frecuencia de uso de videojuegos. Como resultados, solo un 23% de los estudiantes conocía el sistema PEGI y su conocimiento sobre ello está asociado a la experiencia en cuanto a años y su frecuencia en cuanto al uso de videojuegos. En este sentido, como conclusión, se hace necesaria la formación de los futuros pedagogos sobre este sistema que les permita una correcta selección de videojuegos en el futuro, a la par que formación sobre otros criterios y aspectos educativos del uso de videojuegos para el aprendizaje, no dejando como única opción de conocimiento sobre el tema el uso y acceso a estos elementos en su vida personal.

Keywords—videojuegos; pedagogía; educación; PEGI; universidad.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son un medio de ocio muy extendido en la población y que, debido a sus características, son elementos que podrían utilizarse en diferentes campos del ámbito educativo. En este sentido, los pedagogos y futuros pedagogos, como agentes que pueden desempeñar su labor en muy diferentes campos, han de conocer las potencialidades didácticas de estos recursos, a la par que las opciones que posibilitan, los criterios a tener en cuenta para su selección y

las enfoques metodológicos que podrían aplicarse. De acuerdo con esto, uno de los criterios a tener en cuenta para la selección de estos recursos se trata del sistema, clasificación o código PEGI (en adelante, sistema PEGI por ser el término que se utiliza en castellano en la web referida a él) [1]. Por este motivo, en este texto nos planteamos cuántos alumnos y alumnas futuros pedagogos y pedagogas conocen este sistema de regulación y si este conocimiento está asociado a los años de experiencia y la frecuencia de juego con videojuegos como entretenimiento. Podríamos pensar que por el hecho de jugar a videojuegos ya conocen los indicadores e informaciones incluidas en este código, pero se hace necesario estudiar esta situación, no solo para su propio estudio y análisis, sino para tomar medidas que permitan el planteamiento didáctico de formación que incremente su conocimiento al respecto y posibilite el uso correcto y enriquecedor de estos recursos. Para ello, el texto se estructura en apartados que nos permiten el recorrido por, primero, un marco teórico que aporta información sobre el binomio videojuegos y educación, los perfiles y campos profesionales del pedagogo, el sistema PEGI y cuestiones al respecto. Posteriormente, presentamos los datos obtenidos, para extraer finalmente conclusiones que nos hagan reflexionar sobre la formación de los futuros pedagogos y pedagogas a este respecto.

II. MARCO TEÓRICO

Los videojuegos son un elemento de ocio, entretenimiento, diversión, que, incluso, nos podrían servir para escapar de los problemas de nuestra vida real, pudiendo experimentar, incluso, otras identidades, llevar a cabo otros roles que no realizamos en nuestra vida o navegar por mundos de fantasía digital.

Además de esto, los videojuegos pueden ser utilizados como recurso educativo, como muestran diferentes experiencias o investigaciones en lo que respecta a diferentes temáticas y áreas [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9] y [10].

Ante todas estas posibilidades educativas que se abren ante nosotros con este recurso digital, cabe destacar la figura del pedagogo, como agente educativo que puede desempeñar

su labor en muy diversos campos. [11] señala como grandes agrupaciones en las que desempeña su labor dos campos generales: la educación institucional (con perfiles profesionales, entre otros, la docencia, la orientación académica, vocacional y profesional; el diseño, desarrollo y producción de materiales educativos; el asesoramiento en programas educativos) y la educación en otros contextos (siendo algunos de los ámbitos más significativos los de la empresa, las TIC y los medios de comunicación o el ámbito de lo sociocultural y sociocomunitario). En ambas agrupaciones de ámbitos los videojuegos podrían ser utilizados como recurso educativo, permitiendo responder a las necesidades de cada uno de estos perfiles.

Sin embargo, para su utilización en todos estos campos, se hace necesario que los pedagogos y futuros pedagogos conozcan las posibilidades educativas de este recurso digital, a la par que aspectos que les permitan una adecuada selección de este tipo de recursos.

Un aspecto a tener en cuenta se trataría del código, sistema o clasificación PEGI. Como la propia web indica [1], “el sistema de clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI) se estableció con el objeto de ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos de ordenador”. Además, como también se señala, se utiliza y está reconocido en toda Europa, estrenándose en 2003, a la par que está respaldado por los principales fabricantes de consolas, como lo son Sony, Microsoft y Nintendo.

Entrando en los aspectos específicos de este sistema, podemos encontrar las etiquetas referidas a niveles de edad: 3, 7, 12, 16 y 18, indicando la idoneidad del contenido del juego en términos de protección de los menores. En la Figura 1 se pueden ver las etiquetas.



Fig. 1 Etiquetas referidas a niveles de edad (extraído de www.pegi.info) [1]

A su vez, también se establecen descriptores de contenido, que señalan las razones por las que un videojuego tiene una categoría o nivel de edad concreto. En este sentido, hay 8 descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego de azar y juego en línea con otras personas. En la Figura 2 se pueden observar las imágenes que aparecerían como descriptores de contenido.



Fig. 2. Descriptores de contenido (extraído de www.pegi.info) [1]

Por último, en la web de PEGI (www.pegi.info/), puede encontrarse más información, a la par que buscar las etiquetas específicas de un determinado videojuego, como en la Figura 3 en la que se ha realizado la búsqueda en torno al videojuego Minecraft [12] por ser uno de los videojuegos que su utilización educativa está en auge.

Resultado de la búsqueda

7 **Minecraft: Xbox 360 Edition**
Microsoft studios
 The content of this game is suitable for persons aged 7 years and over only.
It contains: Non realistic looking violence towards fantasy characters - Pictures or sounds likely to be scary to young children - Non realistic looking violence towards characters which although human are not very detailed
 This game allows the player to interact with other players ONLINE
 Plataforma: **XBox 360**
 Género: **Other**
 Releasedate: **2012-05-10**

7 **Minecraft**
Microsoft studios
 The content of this game is suitable for persons aged 7 years and over only.
It contains: Non realistic looking violence towards fantasy characters - Pictures or sounds likely to be scary to young children - Non realistic looking violence towards characters which although human are not very detailed
 Plataforma: **PC**
 Género: **Adventure**
 Releasedate: **2011-11-15**

Fig. 3. Búsqueda del videojuego Minecraft en la web www.pegi.info (una de las páginas de resultados aparecidas) [1].

Dicho lo cual, nos interesa investigar el conocimiento de los futuros pedagogos a este respecto por lo que planteamos esta investigación.

III. METODOLOGÍA

Con este trabajo se trata de alcanzar varios objetivos. Por un lado, investigar si los alumnos estudiantes del primer curso del grado en pedagogía de la Universidad de Salamanca conocen el sistema de clasificación PEGI. Además, investigar si el conocimiento del sistema PEGI está asociado a la experiencia de los jugadores en lo que respecta a los años de experiencia e investigar/analizar si el conocimiento del sistema PEGI está asociado a la frecuencia de juego con videojuegos.

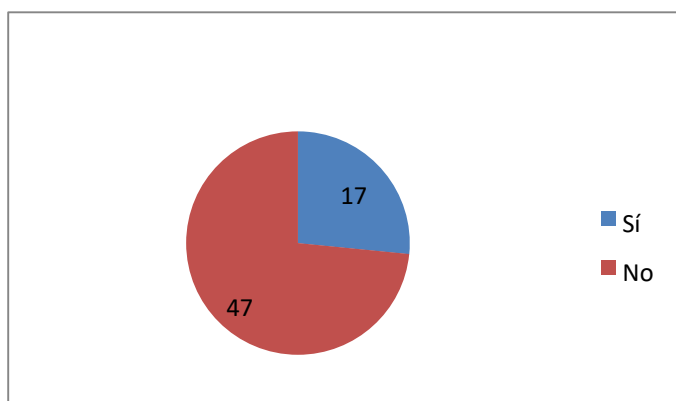
Se utilizó un cuestionario creado ad hoc para el estudio que incluía diversas preguntas de tipo demográfico, relativas al uso particular de videojuegos, a la formación sobre uso de videojuegos y sus conocimientos y experiencias sobre ellos y sus actitudes hacia el uso de videojuegos en actividades de aprendizaje colaborativo. En lo que respecta a este documento presentamos los datos relativos al conocimiento del Código PEGI y si pudiera estar asociado a los años de experiencia jugando a videojuegos (con las siguientes categorías: “Ninguno”, “Menos de 2 años”, “2 a 8 años”, “9 a 15 años” y “Más de 15 años”) y a la frecuencia de juego con videojuegos (teniendo en cuenta las categorías “No juego nunca”, “Ocasionalmente –entre 1 y 3 días al mes”, “Frecuentemente –entre 1 y 3 días a la semana” y “Todos los días”). La recogida de datos se realizó durante el curso académico 2016-2017 en la asignatura TIC en Educación del Grado en Pedagogía en la Universidad de Salamanca, que se encuentra temporalizada en el primer cuatrimestre de primer año de dicha titulación. Además, para el análisis de los datos se utilizó el software SPSS 22.

De este modo, como hipótesis de este estudio se plantean:

- Los estudiantes de primer curso del Grado en Pedagogía de la Universidad de Salamanca conocen el código PEGI.
- El conocimiento del código PEGI depende de los años de experiencia jugando con videojuegos
- El conocimiento del código PEGI depende de la frecuencia de juego con videojuegos.

IV. RESULTADOS

En primer lugar, podemos señalar que 14 estudiantes de la titulación de Pedagogía (y de este primer curso) conocen qué es el código PEGI, mientras que 47 estudiantes señalan que no saben de qué se trata. Por lo cual, tan solo un 23% de los estudiantes de este curso indican que conocen el código.



Conocimiento del sistema PEGI

Fig. 4. Conocimiento del sistema PEGI por los estudiantes del primer curso del Grado en Pedagogía

En cuanto a si el conocimiento sobre el sistema PEGI está asociado a la experiencia como jugadores de videojuegos (teniendo en cuenta los años de experiencia de juego), los resultados están mostrados en la Tabla 1. Como vemos, los resultados indican diferencias significativas ($p=.021$), señalando, de este modo, que el conocimiento del sistema PEGI no es independiente de la experiencia como jugador.

TABLA 1. CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN PEGI Y FRECUENCIA DE JUEGO CON VIDEOJUEGOS

Chi-cuadrado	Significación p
11,510	,021

En lo referente a si el conocimiento sobre el sistema PEGI está asociado a la frecuencia de juego como entretenimiento, los resultados están mostrados en la Tabla 2. Como se puede observar, los resultados señalan diferencias significativas ($p=.019$), indicando, de este modo, que el conocimiento del sistema PEGI no es independiente de la frecuencia de juego con videojuegos.

TABLA 2. CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN PEGI Y FRECUENCIA DE JUEGO CON VIDEOJUEGOS COMO ENTRETENIMIENTO.

Chi-cuadrado	Significación p
9,919	,019

V. CONCLUSIONES

Los pedagogos y futuros pedagogos necesitan tener a su alcance toda la formación y herramientas posibles que les permita una adecuada integración de los recursos tecnológicos a sus prácticas docentes o formativas, en este caso particular, de los videojuegos. Los videojuegos pueden ser herramientas transformadoras en ámbitos como el educativo, ya sea para la docencia, la orientación académica, el asesoramiento profesional, actividades de tipo sociocultural y sociocomunitario. De este modo, el conocimiento del sistema PEGI les puede ayudar a una adecuada selección de los videojuegos que quieran utilizar en el aula (a la par que les ayuda, por ejemplo, para su vida personal en cuanto a su propio disfrute o con otras personas), dándoles una información que les puede resultar valiosa a la hora de la selección de este tipo de recursos.

Como hemos podido ver en los resultados, 14 estudiantes de la titulación de Pedagogía conocen qué es el sistema PEGI, mientras que 47 estudiantes señalan que no saben de qué se trata. A su vez, el conocimiento del sistema PEGI está asociado a la mayor experiencia en el uso de videojuegos, en lo que respecta a años de experiencia, y la frecuencia en el uso de videojuegos.

Sin embargo, no podemos dejar este conocimiento únicamente en la propia experiencia personal sino que se precisa de una mayor formación a este respecto particular, es decir, en lo referente al sistema PEGI, pero a su vez, sobre aquello relativo a la utilización didáctica de los videojuegos, y otros criterios a tener en cuenta para el planteamiento de actividades didácticas con videojuegos. Esto también en base a la necesidad de tener cuánta más información y formación mejor, a la par que debido a algunas de las limitaciones que propiamente el sistema PEGI presenta en sus indicadores.

En cuanto a limitaciones y perspectiva de futuro de nuestro estudio y línea de investigación, se hace preciso extender el estudio a una mayor muestra de futuros pedagogos, e, incluso a

estudiantes de otras titulaciones universitarias referentes al ámbito educativo, como lo son los futuros maestros y maestras de Educación Infantil, Educación Primaria, Educadores Sociales o estudiantes del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas. Además, se haría interesante evaluar este conocimiento sobre el sistema PEGI con preguntas que demuestren el conocimiento específico de este código, ya sea a través de la muestra de imágenes de los indicadores, con las propias portadas de diferentes videojuegos o mediante la evaluación de videojuegos para usos didácticos. En este sentido, actualmente nos encontramos en un proceso formativo para futuros maestros de Educación Primaria en el que están realizando planteamientos didácticos sobre el uso de videojuegos para dicha etapa, para lo que tienen que tener en cuenta el sistema PEGI como criterio de su selección. En este sentido, queremos extender este tipo de práctica al alumnado del Grado en Pedagogía, que nos permita tratar de valorar si conocen el código y sus indicadores, e, incluso, si consideran que el propio sistema podría ser mejorado.

AGRADECIMIENTOS

En el caso de la autora Marta Martín del Pozo es preciso agradecer la financiación recibida de una ayuda predoctoral del Programa FPU (Formación del Profesorado Universitario) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

En el caso de la autora Verónica Basilotta Gómez-Pablos es preciso agradecer la financiación de una ayuda predoctoral de la Junta de Castilla y León, financiada por el Fondo Social Europeo.

REFERENCIAS

- [1] "PEGI Pan European Game Information", 2017 [En línea]. Disponible en: www.pegi.info/ [Accedido: 27-abr-2017]
- [2] L. A. Annetta, J. Minogue, S. Y. Holmes y M. T. Cheng, "Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics", *Comput educ.*, vol. 53, no. 1, pp. 74-85, Agosto 2009. doi: 10.1016/j.compedu.2008.12.020
- [3] M. T. Cheng, Y W. Lin y H. C. She, "Learning through playing Virtual Age: Exploring the interactions among student concept learning, gaming performance, in-game behaviors, and the use of in-game characters", *Comput educ.*, vol. 86, pp. 18-29, Agosto 2015. doi: 10.1016/j.compedu.2015.03.007.
- [4] D. B. Clark, B. C. Nelson, H. Y. Chang, M. Martinez-Garza, K. Slack y C. M. D'Angelo, "Exploring Newtonian mechanics in a conceptuallyintegrated digital game: Comparison of learning and affective outcomes for students in Taiwan and the United States", *Comput educ.*, vol. 57, no. 3, pp. 2178-2195, Noviembre, 2011. doi: 10.1016/j.compedu.2011.05.007
- [5] M. D. Dickey, "World of Warcraft and the impact of 541 game culture and play in an undergraduate game design course", *Comput educ.*, vol. 56, no. 1, pp. 200-209, Enero, 2011. doi:10.1016/j.compedu.2010.08.005.
- [6] A. García-Valcárcel, V. Basilotta, M. Cabezas, S. Casillas, L. González, A. Hernández, A. Iglesias, M. Martín, J. J. Mena, S. Olmos y J. C. Sánchez, "Deliverable 2.1. Information dossier on researched topics and indicators to assess the educational possibilities of videogames- Proyecto eConfidence", 2017 [online]. Disponible en http://www.econfidence.eu/documents/407765/497360/eConfidence_D2_1_InformationDossier_TopicsIndicators.pdf/b504138d-9175-4ada-bd1af0d4f66fea1f [Accedido: 27-abr-2017]
- [7] V. Hill, "Digital citizenship through game design in Minecraft", *New Library World*, vol. 116, no. 7/8, pp. 369-382, 2015. doi:10.1108/NLW-09-2014-0112.
- [8] J. Huizenga, W. Admiraal, S. Akkerman y G. Ten Dam, "Mobile gamebased learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game", *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 25, no. 4, pp. 332-344, Agosto 2009. doi: 10.1111/j.1365-2729.2009.00316.x
- [9] P. Lacasa, *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata, 2011.
- [10] W. R. Watson, C. J. Mong y C. A. Harris, "A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history", *Comput educ.*, vol. 56, no. 2, pp. 466-474, Febrero 2011. doi: 10.1016/j.compedu.2010.09.007.
- [11] ANECA, *Libro Blanco del Título de Grado en Pedagogía y Educación Social. Volumen 1* [online], 2004. Disponible en http://www.aneca.es/var/media/150392/libroblanco_pedagogia1_0305.pdf [Accedido: 27-abr-2017]
- [12] Mojang, *Minecraft* [Videojuego], 2009

