

2022



XIII JORNADAS DE INVESTIGACIÓN HUMANÍSTICA Y EDUCATIVA

DESAFÍOS DE LA INVESTIGACIÓN
HUMANÍSTICA Y EDUCATIVA EN TIEMPOS
DE PANDEMIA

Diseño de videojuego educomunicativo
para manejar contenidos y trastornos de la
información

A. Barrios
E. García



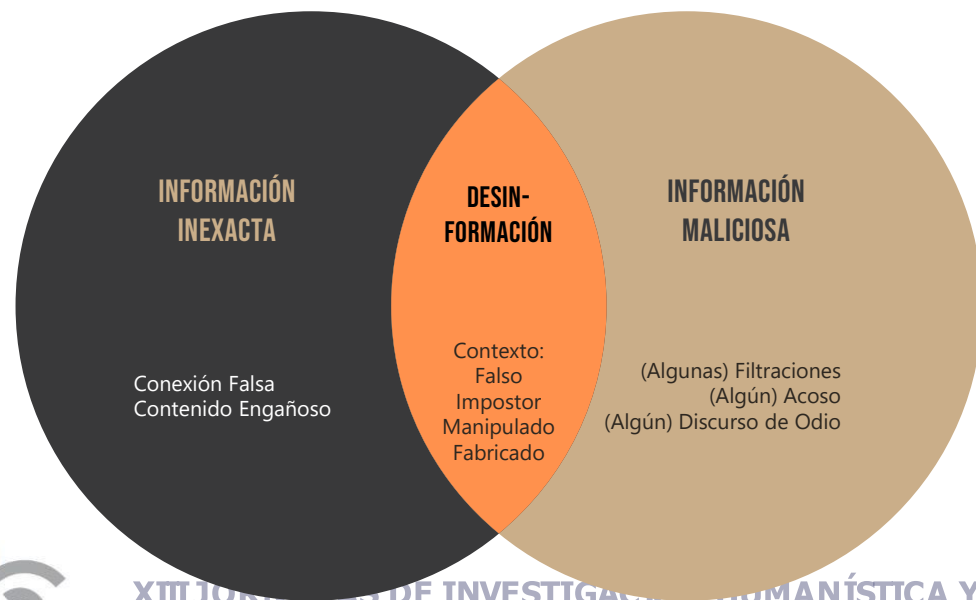
INICIO

Las redes sociales (RRSS) se han convertido en la fuente predilecta de consumo de información, al mismo tiempo se han convertido en medios de transporte para los llamados trastornos de la información (Alfonso y Fernández, 2020).



¿CÓMO SON LOS DESORDENES DE LA INFORMACIÓN?

Para Wardle y Derakhshan (2017), los trastornos de la información abarca tres tipos de manejos de los contenidos:



EL CONOCIMIENTO COMO ANTÍDOTO

Alfonso y Fernández (2020) proponen que se hace necesaria la implementación de estrategias de divulgación, en un marco de alfabetización informacional donde se articulen los sectores de la sociedad con la publicación y diseminación de datos e información oportuna, actualizada y validada.



OBJETIVOS

Generar una propuesta de alfabetización mediática orientada a fortalecer el consumo crítico de los medios en línea, con aspectos del funcionamiento de los medios y el impacto que ocasiona en la sociedad compartir noticias falsas.



MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se plantea de tipo cualitativa dado a que busca implementar visiones fenomenológicas y busca destacar particularidades o casos a partir de las visiones subjetivas del sujeto que interpreta y actúa en el mundo (Orozco y González, 2012) al recoger y evaluar datos no estandarizados, a través de una muestra pequeña y no representativa del mundo de los videojuegos



MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó una investigación documental con al menos cinco referentes documentales reflejando el desarrollo de videojuegos y proyectos transmedia con fines educativos.

- “Venezuela Fantástica” (2006) - cultura y los mitos de Venezuela.
- “Independencia” (2008) - Historia
- “Kokori” (2013) - Célula Animal
- “Aventura Venezuela” (2015) - preservación de la fauna silvestre
- “Mimic” (2016) - concienciación ciudadana



MATERIALES Y MÉTODOS

García-Ortega y García-Avilés (2018), resaltan la popularidad de las narrativas transmedia y la aparición de nuevos géneros y formatos periodísticos, incluyendo los newsgames.



CONSUMO DE LOS MEDIOS EN LA POBLACIÓN

Mañas-Viniegra (2018) enfatiza que la población más joven cada vez se encuentra menos motivada a leer periódicos, ante la disponibilidad informativa que encuentran en las redes sociales.

Según Romero-Rodríguez y Torres-Toukourmidis (2018), esto genera la necesidad de reinventar la profesión periodística, a través de la inclusión de estrategias novedosas.



FENÓMENOS DE CONSUMO EN EL ECOSISTEMA COMUNICATIVO ACTUAL

Romero-Rodríguez y Torres-Toukoumidis (2018), resaltan que la oferta informativa digital, la **sobresaturación** y la **infoxicación**, promueve en la población el **consumo acrítico y pasivo de contenidos** por lo que accede a informaciones simplificadas o contenidos virales.



ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL Y COMUNICACIONAL (AMI)

Desde la UNESCO se ha promovido AMI en la sociedad, para lo cual ha creado una serie de documentos y **lineamientos**, desde donde se integra Aguaded, Jaramillo-Dent y Delgado-Ponce (2021) con la propuesta de *Currículum Alfamed para Profesores sobre Alfabetización Mediática e Informacional*.



XIII JORNADAS DE INVESTIGACIÓN HUMANÍSTICA Y EDUCATIVA

DESAFÍOS DE LA INVESTIGACIÓN HUMANÍSTICA Y EDUCATIVA EN TIEMPOS DE PANDEMIA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA

Los juegos serios o “serious games” (en inglés) se caracterizan por implementar un juego en su totalidad -o al diseño completo de juegos- con propósitos no relacionados al entretenimiento, como la comunicación de contenidos, valores, en la educación o entrenamientos compartiendo información, habilidades y destrezas (Djaouti, Álvarez y Jessel, 2011; Encarnaç o, 2009; Smith, 2008).



OFERTA DE JUEGOS SERIOS

Saywer y Smith (2008) generan una taxonomía en función de criterios del mercado y de propósito, planteando categorías como los juegos serios de defensa, juegos de entrenamiento y educación, juegos con ánimos de hacer publicidad “Advertising” o Advert Games, juegos para promover la comunicación y flujo de información, newsgames, art games, juegos de negocios y más.



LOS NEWSGAMES COMO ALTERNATIVA

Mañas-Viniegra (2018), resalta las características de los newsgames por la sensación de interacción, diversión e interés que ofrecen, asimismo, estos videojuegos también incluyen aspectos propios las noticias en prensa, tales como: comprensión, credibilidad y confianza, aportando para el usuario un sentido global y completo de los hechos narrados.



LOS NEWSGAMES COMO ALTERNATIVA

Abren espacio a una serie de juegos basados en acontecimientos o informaciones junto a los newsgames con otras variantes como docugames, reality games y political games (Romero-Rodríguez y Torres-Toukoumidis, 2018), que tienen contenidos sin un tratamiento periodístico-



SIGUIENTES PASOS

- ¿Cómo podemos crear estrategias en un videojuego que nos permitan orientar en cuanto a temas relacionados con los trastornos de la información?
- ¿Qué contenidos se aplicarían a las estrategias educomunicativas del videojuego?
- ¿Hay medidas similares de estrategias de educomunicación con videojuegos?



SIGUIENTES PASOS

Diseñar un prototipo de videojuego educomunicativo para manejar contenidos y trastornos de la información en época de pandemia.



REFERENCIAS

- Aguated, I., Jaramillo-Dent, D., Delgado-Ponce, A. (2021) Curriculum Alfamed de Formación de Profesores en Educación Mediática. Ediciones OCTAEDRO, S. L. Barcelona. ISBN: 978-84-18348-94-5
- Alonso, I. y Fernández, M. (2020). Comportamiento informacional, infodemia y desinformación durante la pandemia de COVID-19. Anales de la Academia de Ciencias de Cuba, 10(2), 882.
- Alvarado, M. (2010) “La mirada Latinoamericana en la Educomunicación I. Conceptos básicos para Educomunicadores venezolanos” Trabajo de Ascenso UCV. Caracas - Venezuela



REFERENCIAS

- Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. (2010). Newsgames: Journalism at play. The MIT Press. ISBN 978-0-262-01487-8
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. Computers & education, 59(2), 661-686.
- Contreras Espinosa, R. S. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. (PP: 11-17). En: Ruth Contreras Espinoza y Jose Luis Eguia (Eds.). Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0.



REFERENCIAS

- Contreras Espinosa, R. S., Eguia, J. L. (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0
- Contreras Espinosa, R. S., Eguia, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. 11 y 12 de julio de 2011. Universidad Europea de Madrid (UEM).



REFERENCIAS

- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J-P. (2011). Classifying serious games: the G/P/S model. (pp. 118-136) En: P. Felicia (Eds.) Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary approaches. IGI Global.
- Encarnação, M. (2009). On the future of serious games in science and industry. Proceedings of CGames, 9-16.
- Fernandes, P. A. (2016). Mimic: Juego Serio de Concienciación Ciudadana Trabajo. Facultad de Ciencias - UCV. Caracas - Venezuela.



REFERENCIAS

- García-Ortega, A., García-Avilés, J. A. (2018). Los newsgames como estrategia narrativa en el periodismo transmedia: propuesta de un modelo de análisis. Revista Mediterránea de Comunicación, 9(1), 327-346. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.19>
- Guallar, J., Codina, Ll., Freixa, P., Pérez-Montoro, M. (2020). Desinformación, bulos, curación y verificación. Revisión de estudios en iberoamérica 2017-2020. Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 22 (3), Venezuela. (Pp.595-613).DOI: www.doi.org/10.36390/telos223.0



REFERENCIAS

- Lima, L., Torres, D., Ramírez, E. (2015). Un Juego Serio para la Preservación de la Fauna Silvestre en Peligro de Extinción en Venezuela. (pp. 978-980) En la Tercera Conferencia Nacional de Computación, Informática y Sistemas (CoNCISa). Valencia: Universidad de Carabobo.
- Mañas-Viniegra, L. (2018) Los newsgames: análisis de su contenido gamificado por formatos periodísticos inmersivos. (PP: 19-33) En: A. Torres-Toukoumidis y L.M. Romero-Rodríguez (Editores) Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Editorial Universitaria Abya-Yala. Quito - Ecuador. ISBN: 978-9978-10-323-4
- Orozco Gómez, G. & González Reyes, R. (2012) Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias. Productora de Contenidos Culturales Sagahón Repoll, S. de R.L. de C.V. México. ISBN 978-607-95789-0-9



REFERENCIAS

- Paredes-Otero, G. (2018) Los serious games como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. En A. Torres-Toukourmidis y L.M. Romero-Rodríguez (Editores) Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Editorial Universitaria Abya-Yala. Quito - Ecuador. ISBN: 978-9978-10-323-4
- Peñalva, S., Aguaded, I., de-Casas-Moreno, P. (2018). El uso de la gamificación como metodología educomunicativa en el contexto universitario. (pp 191-210). En A. Torres-Toukourmidis y L.M. Romero-Rodríguez (Editores) Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Editorial Universitaria Abya-Yala. Quito - Ecuador. ISBN: 978-9978-10-323-4



REFERENCIAS

- Rangel, A. L. (2003). Los videojuegos y la prudencia comprensiva (PP. 119-130). En: A. Rangel y I. Ladrón de Guevara (Eds.). Voces Digitales. Ida y vuelta a la cibercultura. Fondo Editorial Humanidades. Caracas - Venezuela.
- Romero-Rodríguez, L.M. y Torres-Toukourmidis, A. (2018) Con la información sí se juega: Los newsgames como narrativas inmersivas transmedias (PP: 35-53) En: A. Torres-Toukourmidis y L.M. Romero-Rodríguez (Editores) Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Editorial Universitaria Abya-Yala. Quito - Ecuador. ISBN: 978-9978-10-323-4



REFERENCIAS

- Salaverría, Ramón, Buslón, Nataly, López-Pan, Fernando, León, Bienvenido; López-Goñi, Ignacio & Erviti, María-Carmen (2020). Desinformación en tiempos de pandemia: tipología de los bulos sobre la Covid-19. El profesional de la información, 29 (3), España, e290315.
- Santiago, I., Correa, M. (2006). Venezuela Fantástica. Desarrollo del juego Interactivo Multimedia. Universidad de Los Andes.
- Smith, P. (2008). Serious Games 101. Rta. Nato. Int, 1-12.
- Wardle, C., Derakhshan, H. (2017). Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making. Council of Europe report, 27, 1-107.





Barrios Aguirre, A. & García Aranguren, E. (2022)
**“Diseño de videojuego educomunicativo para
manejar contenidos y trastornos de la información”**
En *XIII JORNADAS DE INVESTIGACIÓN HUMANÍSTICA
Y EDUCATIVA. Desafíos de la investigación
humanística y educativa en tiempos de pandemia.*
Caracas, Distrito Capital: Facultad de Humanidades
y Educación.

