

Nota temática # 17 Agosto 2022



VIDEOJUEGOS, EDUCACIÓN y escenarios laborales

Los videojuegos han sido considerados un pasatiempo para niños, niñas y adolescentes, no obstante, esta industria ha traspasado las fronteras del entretenimiento para tener presencia en espacios de educación y capacitación del personal. Este tipo de juegos son conocidos como serious game o juegos serios y están diseñados con un propósito formativo más que con fines de entretenimiento.

Datos curiosos



Durante la última década la industria del videojuego ha crecido mucho. Solo en 2019, antes de la pandemia, Narula (2019) estimaba que aproximadamente había 2.500 millones de personas jugadoras activas, en 2021 según un informe de DFC Intelligence la cifra fue mayor a 3.100 millones. Tal es la magnitud del impacto de esta industria que actualmente ha surgido una demanda por los llamados e-sport (deportes electrónicos o ciberdeportes), donde se cuenta con equipos de jugadores de videojuegos profesionales y de todas partes del mundo.

Desde el 2008, a nivel mundial se celebra el día del gamer cada 29 de agosto



En el reporte *Game to Work* de la reconocida empresa experta en Talento Humano Manpower Group, se afirma que varias empresas están desarrollando un proceso de ludificación de los procesos de reclutamiento, contratación y evaluación, aprovechando el mundo del videojuego, mediante la aplicación de soluciones creativas para identificar talentos difíciles de encontrar y obtener habilidades que tienen una mayor demanda.

"En el entorno laboral actual, los empleadores deben evaluar las habilidades de manera diferente y creativa para atraer nuevas fuentes de talento" Tomas Chamorro-Premuzic, ManpowerGroup.

También existen iniciativas para facilitar el entrenamiento laboral como la empresa *Gamelearn*, que está dedicada a la formación corporativa mediante el uso de videojuegos, teniendo presencia en más de 60 países, que entre países del continente americano se incluye México.

Sin lugar a duda, los videojuegos prometen ser una de las industrias crecientes con más fuerte representación, debido principalmente a una generación joven, cuya relación con la tecnología ha sido más fuerte e intensa que sus generaciones anteriores.

Por esta razón, en esta nota temática exploramos cómo desde algunos colegios de la ciudad, se están desarrollando proyectos para aprovechar estas tecnologías como metodología de enseñanza e impulsar la creación de videojuegos, fortaleciendo la vocación de la ciudad como Valle del Software dentro de la industria del videojuego.

Casos prácticos



Colegio de la Compañía de María "La Enseñanza":

Con el apoyo de la empresa Indie Level desarrollaron un videojuego que cuenta la historia de Jeanne de Lestonnac, en el cual el jugador experimentará de primera mano cómo se vivía en los tiempos del Renacimiento (Siglo XVI), evidenciando situaciones como las desigualdades de género y los conflictos sobre la religión. El videojuego muestra la vida de Santa Juana de Lestonnac, creadora de la compañía de María (instituciones religiosas de carácter educativo enfocado en niñas que se encuentran alrededor del mundo).

Colegio San José de las Vegas:

En 2022 inauguran el aula Game On, aula gamer que está dotada con elementos como consolas de videojuegos (Play Station 5 y Xbox), televisores, y PC gamer, para que estudiantes desarrollen diferentes competencias del siglo XXI como el trabajo colaborativo, resolución de problemas, creatividad y la toma de decisiones desde metodologías basadas en los videojuegos. Asimismo, el colegio busca que estudiantes exploren el mundo del diseño y la creación de videojuegos, brindándoles oportunidades para resolver retos relacionados con los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) y obtener certificaciones profesionales para su vida laboral.

f y @ D @SapienciaMed





Reclusas de la cárcel El Pedregal:

Mujeres privadas de la libertad, lograron formarse en Marketing Digital y Producción para Cine y Videojuegos en el programa de **Sapiencia-Talento Especializado** el cual está enfocado en fortalecer habilidades para la industria 4.0. Luego de un proceso formativo con una duración de cerca de cinco meses, lograron crear un videojuego llamado "Guerrera Nacata". En el juego retratan la vida de una mujer de 23 años que, luego de estar rodeada de acciones violentas, debe escapar de la isla desierta en la que fue raptada. Para salir de aquel espacio, el personaje debe afrontar diferentes pruebas que la llevarán a encontrar la llave de su libertad.

Indie Level:

Empresa de origen antioqueño, creadora del videojuego T.E.R.R.A. que nació en el marco de la convocatoria "Crea Digital 2019" del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) y el Ministerio de Cultura (MinCultura) para aprender matemáticas a través de la realidad virtual. Por medio de una historia espacial de recuperación ambiental 12.000 estudiantes de instituciones educativas de la región están aprendiendo de forma vivencial conceptos de matemáticas mientras se divierten.

GreenTIC:

Aplicación diseñada por el Ministerio de Tecnología de la Información y Comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional y el British Council para fortalecer a niñas, niños y jóvenes en el pensamiento computacional a través de videojuegos. Esta iniciativa está siendo implementada en varios colegios de Medellín

1

Rompiendo esquemas: los talentos más jóvenes también crean

Manuel Cortés a sus 17 años diseñó un videojuego para dar a conocer a Antioquia ante el mundo.

Manuel desarrolla videojuegos desde hace dos años, aprendió a crearlos a través de los tutoriales que veía en YouTube y en los foros para desarrolladores de Roblox (plataforma donde los usuarios pueden crear sus propios mundos virtuales). Actualmente, tiene un juego inspirado en el videojuego Euro Truck Simulator 2, que consiste en que el usuario realice un recorrido donde deberá conducir un vehículo para llevar unas cargas en un periodo mínimo de 12 minutos, en este trayecto el usuario observa el paisaje del departamento: las fincas campesinas, paraderos, el Metro de Medellín, el Pueblito Paisa y la Piedra del Peñol (Alcaraz, 2022).



¿Te gustaría conocer más sobre el mundo de los videojuegos?



Te dejamos información valiosa sobre oferta en la ciudad y los principales eventos relacionados con los temas de videojuegos y los retos y oportunidades que estos tienen.



Es un proyecto de **formación especializada de cursos cortos, modulares**, de Sapiencia, **enfocados en 4RI**, con una duración de 5 meses aproximadamente y donde una de sus líneas temáticas está enfocada en producción

Global Game Jam: evento de carácter global en el cual los creadores de videojuegos, se reúnen en grupos pequeños y trabajan para desarrollar un videojuego completo en el plazo establecido (normalmente 48 horas).



Los Centros del Valle del Software son espacios donde habitantes de Medellín podrán encontrar una oferta diversa relacionada con emprendimiento e innovación en tecnología.

Game Jam Plus: maratón de desarrollo de juegos y aceleración creada por un movimiento colaborativo sin fines de lucro.



Organización sin ánimo de lucro, fundada por McKinsey & Company que ayuda a la población joven a capacitarse y actualizarse en temas tecnológicos para cerrar las brechas existentes en el mercado laboral, y permitirle un mejor acceso a este.

Women Game Jam: al igual que los eventos anteriores es una maratón de creación de videojuegos, enfocado en mujeres cis, trans y no binarias. No es de carácter competitivo.



El SENA tambien cuenta dentro de su amplia gama de opciones de formación, con programas especializados en el desarrollo de videojuegos. Google for Games Developer: es una cumbre donde, adicional a las conferencias, Google comparte las herramientas y últimas novedades de su plataforma que resultan muy útiles para desarrolladores de videojuegos.



La universidad EAFIT brinda tanto dentro de sus programas de formación como en sus cursos de educación continua formación en desarrollo de videojuegos.











Alcaraz J (2022). El Colombiano. Tiene 17 años y ya creó un videojuego para recorrer los pueblos de Antioquia. Disponible en: https://www.elcolombiano.com/tecnologia/la-historia-del-videojuego-robloxian-truck-simulator-2-owne-KF17749762

Game lean (s.f.). La plataforma game-based learning para formación corporativa. Disponible en: https://www.game-learn.com/es/

Gil A. (2020). EOM. Evolución del mercado de los videojuegos. Disponible en: https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/evolucion-mercado-videojuegos/

Infobae (2021). T.E.R.R.A, el videojuego de realidad virtual con el que estudiantes de Medellín aprenden matemáticas. Disponible en:

https://www.infobae.com/america/colombia/2021/04/27/terra-el-videojuego-de-realidad-virtual-con-el-que-estudiantes-de-medellin-aprenden-matematicas/

La enseñanza Medellín (2022). Descubre las posibilidades del campus virtual. Disponible en: https://www.laensenanzamedellin.com/campus-virtual/campus-virtual-estudiantes/

Malik A. (2022). Google launches a new program to offer tools to select game developers on Google Play. Disponible en: https://techcrunch.com/2022/03/15/google-announces-a-new-program-that-will-offer-tools-to-select-game-developers-on-google-play/

ManpowerGroup (2022). Game to work. Disponible en:

https://www.manpowergroup.com.ar/investigaciones/mundo-del-trabajo/game-to-work

Narula H (2019).Wired. A billion new players are set to transform the gaming industry. Disponible en: https://www.wired.co.uk/article/worldwide-gamers-billion-players

San José de las Vegas (2022). Nuestra aula gamer, Play to Learn, es noticia. Disponible en: https://www.sanjosevegas.edu.co/nuestra-aula-gamer-es-noticia/

Sapiencia Medellín (2022). 17 internas de la cárcel El Pedregal crearon el primer videojuego colombiano hecho por mujeres privadas en la libertad. Disponible en:

https://sapiencia.gov.co/17-internas-de-la-carcel-el-pedregal-crearon-el-primer-videojuego-colombiano-hecho-por-mujeres-privada s-de-la-libertad/







