FORNITE, VIDEOJUEGO Y EDUCACIÓN PRIMARIA

FORNITE, VIDEOGAME AND PRIMARY EDUCATION

Katya Bonelo Morales y Víctor Amar Rodríguez

Resumen

El videojuego ocupa un espacio importante en la cotidianeidad del alumnado de educación primaria, algo que nos debe ocupar antes que preocupar. Por ello, hemos de conocer las características del videojuego, concretamente, de Fornite debido a sus peculiaridades de juego de moda, con multijugadores, gratuidad… En este sentido, proponemos dar respuesta al objetivo de analizar y comprender la opinión, vertida en un foro por parte del alumnado de cuarto del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Cádiz. A través de la metodología cualitativa inspirada en el diseño documental pretenderemos atender e interpretar comentarios y sensibilidades, considerando sus propuestas de actuación y mejora. Unos resultados en sintonía con el compromiso de estos futuros docentes de Primaria donde el diálogo, a modo de conclusión, prevalece antes que la prohibición, mientras que la adicción preocupa con la consigna de mejorar y transformar.

Palabras clave

Videojuego, Educación, Educación Primaria, Maestro, Adicción.

Abstract

Videogames maintains an important place in the daily lives of primary school pupils. Something that should occupy us rather than worry us. Therefore, we need to know the characteristics of the videogame and, specifically, of Fornite due to its peculiarities as a fashionable game, with multiplayer, free of charge... In this sense, we propose to respond to the objective of knowing and understanding the opinion of a group of teacher training students. With the qualitative methodology inspired by documentary design, we intend to attend to and interpret their comments and sensitivities, as well as considering their proposals for action and improvement. The results are in tune with the commitment of these future primary school teachers, where dialogue, by way of conclusion, prevails over prohibition, while addiction is a cause for concern. And always with the slogan of improving and transforming.

Key words

Videogames, Education, Primary Education, Teacher, Adition.

Introducción

El juego en educación siempre ha sido una parte importante y, de un tiempo hacia acá, los videojuegos ocupan un apartado considerable en la vida de los niños de Primaria. Y la pregunta que nos hacemos es: ¿cuántos contenidos educativos se podrían plantear a partir del videojuego? Sin embargo, nuestras consignas para acercarnos al videojuego serán: en primer lugar, la curiosidad por saber "como inquietud indagadora, (…) como búsqueda de esclarecimiento, como señal de atención que sugiere estar alerta" (Freire, 2006: 33). En segundo lugar, la necesidad de conocer más sobre el juego y las tecnologías on line junto a su vinculación con el alumnado de Primaria (Alonso, Martínez de Salazar y Cuesta, 2015; DEV, 2018; Martín del Pozo, 2015). Y, en tercer lugar, nos planteamos, al igual que Eloísa Montero (2012) si "Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces". Y, a la par, colocaríamos un apéndice pues, el videojuego Fortnite, lo practican muchos estudiantes de esta etapa educativa como mero entretenimiento; no obstante, se aleja de los planteamientos de los serious games. Es decir, de los juegos serios (del inglés "serious games" o los también llamados "applied game"), que pasan a ser conocidos como los "juegos formativos" (Vélez *et al*., 2019; Del Moral, Guzmán y Fernández, 2014).

Como punto inicial diríamos que el juego es una actividad cotidiana en la vida del alumnado de Primaria. Cabría añadir que tiene diferentes peculiaridades inspiradas en la imaginación y en la propuesta de reglas que pueden ser aceptadas o modificadas. El juego al que nos queremos referir es una actividad voluntaria e intranscendente que no debe albergar mucho margen para el fracaso o la jerarquización y nada para la adicción o el sobreuso. Estamos insinuando un juego que incentiva la función recreativa, lejos de la productiva o de resultados. E, igualmente, el juego ha terminado perdiendo, en cierto modo, la grandeza que lo singulariza; tal como lo señala Gerhard Schmidt (2002: 51), ya que "Ahora no importan los valores educativos del juego: la elegancia, la belleza, el respeto, etc. Lo que prevalece sobre todo es el producto final sin importar el proceso". Del mismo modo que han emergido juegos de la contemporaneidad, más conocidos como de pantallas o juegos digitales que "son una actividad de ocio cada vez más practicada entre los/as jóvenes a nivel europeo y español" (Codina et al., 2014: 345), eclipsando a los tradicionales, a los que requerían ejercicio físico o estrategias, a los de inteligencia o memoria, a los de lenguaje o comunicación…

Y en este contexto, de juegos virtuales, iremos a incluir el videojuego Fortnite (2017) ideado por el diseñador Darren Sugg y desarrollado por la empresa Epic Games. Una tipología de videojuego en versión gratuita, con dos modos (Fortnite Battle Royale y Fortnite: Salvar el mundo) que permite jugar en grupo, centrando la acción en una lucha que se lleva a cabo en una isla que se verá disminuida en su espacio de acción a causa de la llegada de una tormenta. Y, en este sentido, hagamos alusión al concepto juego con características épicas (juego épico). Es decir, consiste en manejarse principalmente con el controlador periférico; pero, además, todo se inspira en la probabilidad de éxito ante un desafío extremo y la épica se saborea cuando el jugador, tras un sinnúmero de vicisitudes y estrategias, se alza con el triunfo. Se termina siendo el último sobreviviente, al que nadie ha conseguido derrotar; convirtiéndote en épico porque el triunfo te ha acompañado, has desafiado lo indecible y has logrado la meta. Se han consumado con

éxito las hazañas bélicas que se consideraban difíciles de alcanzar. Y tras la proeza épica (de exaltación de un pueblo o engrandecimiento a un personaje), el reconocimiento te llega.

En el Fortnite la acción se desarrolla sobre un mundo fantástico, en el cual "la magia es eficaz y todos los hombres son poderosos, todas las mujeres bellas, todos los problemas simples y todas las vidas aventureras" (Sprague de Camp, 1967: 13). La épica sea en la narrativa como en el videojuego funciona como una salida del mundo real. Se trata de un modo de escape a los entornos de las evidencias cotidianas (Lacasa, 2011). El jugador proyecta en la pantalla posibilidades de aventurera e intriga.

Ante una multitud de juegos online, sean de índole de terror o misterio, de gestión o épicos, la intención de Fortnite es la de participar superando pruebas y contribuir a la victoria entre la ayuda, o no, de varios jugadores. Aunque existe la opción que puedes jugar en solitario y, con ello, conseguir la finalización de la misión. No obstante, el videojuego Fortnite posee la particularidad de presentarse para ser practicado de dos maneras: a) un solo jugador (o controlado por un solo jugador; en inglés, single player) o b) por multijugadores, en este caso el diseño propia del juego permite la interacción de varios jugadores disparando (shooters), haciéndose extensible a la categoría de videojuego multijugador masivo en línea, los conocidos en inglés como MMOG (que obedece a las siglas de massively multiplayer online game).

Lejos quedaría el aspecto relacionado con la gratuidad, o no, del videojuego. En este caso, partiendo de que se inspira en el no pago (free to play). El jugador puede adquirir mayor sofisticación obteniendo, a través de pequeños micro-pagos, desde armamento a otros enseres para poner en prácticas sus habilidades y capacidades para ejecutar la misión y consolidar ciertas ventajas competitivas. Con esta circunstancia se quiebra la equidad en el juego, pues la balanza se inclina hacia los jugadores con poder (no solo adquisitivo sino, también, de herramientas o útiles para el juego), algo que se traduce en la comparativa que se puede establecer entre unos y otros, entre los que tienen poder y los que todavía no los tienen. Generándose una sutil competitividad que va más allá de la simple puesta en acción del juego, pues se interpreta entre tener o no tener posibilidades de compra de artefactos para la acción bélica. Una manera de jerarquizar o establecer diferencias comparativas a partir de un juego gratis que adquiere esta dimensión mercantil. Donde la posesión determina el posible desarrollo del juego. Algo que se singulariza por visualizarse en ventajas competitivas entre los jugadores. Mientras que, extrapolándolo a un ámbito y ambiente educativo, la intención que se persigue es la de: Motivar, crear, aprender (García y Martín, 2018)

En cierto modo, Fortnite (o fuerte o fortín nocturno) presenta la posibilidad de cooperación entre los diferentes jugadores. Y suscribimos la consideración de Chaves-Montero (2018: 9) de que "Los videojuegos representan en la actualidad una de las vías más directas de los niños a la cultura informática; sin embargo, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores". Por ello, reivindicamos, al menos, su conocimiento en pro de un uso idóneo y, asimismo, que sean los futuros

docentes de Primaria los que compartan sus voces sobre cómo utilizar y enseñar a partir de este recurso lúdico.

No obstante, la adicción al videojuego también entraría a debate. Una alerta presentada por diferentes autores (Alter, 2018; Rocca, 2018) y medios de comunicación que ponen en sobre aviso sus posibles excesos y dependencias. Llegando a explicitar, la periodista Inma Fernández de El periódico del día 13/05/2018, en uno de sus subtítulos que "Los especialistas advierten del auge de la adicción a estos productos, reconocida este año por la OMS como una enfermedad", en clara alusión al Fortnite.

Metodología

Sobre el procedimiento, objetivos y la elección del método

Dentro del marco de la investigación de corte cualitativo, el objetivo que nos proponemos es: analizar y comprender la opinión de un grupo de alumnado de Educación Primaria, sobre el uso del videojuego Fortnite. Acompañando el siguiente procedimiento: A) Selección del problema a estudio, teniendo presente una realidad del aula inspirada en los contenidos de la asignatura. B) revisión bibliográfica, webgráfica y videográfica. C) Análisis de los comentarios vertidos en el foro (en el campus virtual) de la asignatura optativa de "Comunicación y Tecnología de la Información en Educación". Con tres pasos en el análisis de datos: recogida, reducción y disposición (Miles y Huberman, 1984). Además, se establecen cuestiones de investigación a partir de lo señalado por Decuir-Gunby y Schutz (2017: 33) What do i want to know? / ¿Qué quiero saber?:

- ¿Qué propicia determinadas opiniones con respecto al juego de Fortnite?
- ¿Qué podría enseñar un docente de Primaria con práctica de este videojuego?
- ¿Están preparados profesionalmente para afrontar esta realidad?
- ¿Qué efectos pueden existir con la práctica de este videojuego?

Con todo, si tuviésemos que justificar la elección de este modelo metodológico cualitativo nos inspiramos en lo expresado por Rodríguez-Gómez, Gil y García (1999: 35-36) en relación con que se trata de "una investigación en torno a la realidad (…) caracterizada por la utilización de técnicas que permitan recabar datos (…) aplicada a la Educación".

La opción y elección de esta metodología cualitativa se inspira en lo valioso que supone "para informar de realidades educativas complejas". Y, en muchas ocasiones, por parte del docente universitario puede quedar "invisibilizadas por la cotidianeidad", siendo un pretexto de ayuda para "reflexionar sobre las prácticas" (Álvarez y San Fabián, 2015: 5).

Sobre la población, el instrumento y el componente ético

La población consultada son alumnos y alumnas de cuarto de carrera de magisterio en Educación Primaria, durante el segundo cuatrimestre, en un foro en la plataforma del curso de duración en abierto durante 15 días. No podemos dejar de mencionar la importancia del contexto de la investigación, pues se trata de un colectivo de 151 alumnos matriculados en esta asignatura de los cuales responden 64. Ahora bien, 101 alumnos leen el foro, pero sin mandar ninguna aportación.

Ciertamente, cabría recordar que la invitación a participar del foro se hizo extensible a todo el grupo clase, a pesar de que la participación fue baja. En este sentido, señalaríamos que la actividad no fue evaluable y que no se promueve ningún tipo de presión para la intervención. Aunque, hemos comprobado que según transcurre el curso el alumnado participa cada vez más en los foros, sea con entradas propias o siguiendo los hilos de conversación y leyendo las aportaciones de los compañeros.

Asimismo, se ha de indicar que el instrumento de la investigación fueron las aportaciones que los alumnos y alumnas realizaban en el foro, además del diario de clase donde se registraban los aspectos más destacables. En este modelo de investigación cualitativa inspirada en el diseño documental, le otorgamos suma relevancia a la interpretación de los escritos formales derivados de la participación del alumnado en el foro de la asignatura. Es decir, las aportaciones de los estudiantes son motivo de una profunda indagación con dos consignas: la sistemática y la rigurosidad en el análisis y los resultados a partir de las categorías que se triangulan con la opinión de unos y otros. La investigación cualitativa pretende la comprensión global del fenómeno en foco y contar con el conocimiento del contexto a partir de las opiniones y el discurso del alumnado (Renkema, 1999; Fox, 2005). En este sentido, en el siglo XXI, la existencia del documento a estudio en formato digital es una realidad habitual. A pesar de todo, "el análisis del discurso constituye un marco metodológico para el análisis documental, en el entendido de que los documentos son discursos expresados a través de textos" (Peña Vera y Pirela Morillo, 2007: 63). Cabría añadir que se ha establecido núcleos de sentido, inspirado en "ideas centrales" (Misischia, 2020: 68) otorgando aportaciones al campo del conocimiento de la presente investigación.

Por último, el componente ético se ancla en los dictados descritos por Roth & Unger (2018), inspirados en la relación de corresponsabilidad que se origina entre los investigados y el investigador, que va desde ser fiel a los comentarios hasta el anonimato (con los nombres cambiados de los participantes). Un compromiso suscrito sobre "El respeto a los otros" señalado por Denzin (2008: 189) y, a la vez, depositado sobre el establecimiento de vínculos comprensivos. E, igualmente, admitir las palabras de Ricouer (2006: 20-21) quien señala que: "La vida sólo se comprende a través de las historias que contamos sobre ella, entonces, podemos decir que una vida examinada es una vida narrada".

Resultados

Núcleo temático I. Sobre Fortnite

La mayoría del alumnado resalta lo provechoso de que exista un foro con esta temática; por dos razones: a) se abre una opción de completar el conocimiento con la lectura de un documento que invita a reflexionar a nivel personal sobre el asunto de las adicciones y b) permite leer las diferentes opiniones que tiene el resto del alumnado. Una experiencia teórica inspirada en la lectura y en la reflexión que se asienta sobre los dos períodos de prácticas que han tenido en su formación inicial pues, según Jesús: *«Fortnite se ha convertido en algo muy común entre los niños, es una moda. De hecho, cuando estuve en las prácticas casi todos hablaban de ello (jugaran o no)»*. Y continúa exponiendo:

«Ciertamente, muchísimos de ellos jugaban y se sabían los nombres y los bailes de los diferentes personajes»

Un videojuego que ven como lo practican los menores pero que ellos no quedan exentos de jugarlo. Hablan con propiedad de las características del Fortnite, pero no lo consideran educativo, pues crea adicción y, a priori, no fue concebido para educar. Atendiendo al comentario de Carlos, porque: *«es un juego violento que incentiva el mal comportamiento y favorece el incumplimiento de las normas, etc.»*. Ahora bien, se trata de un motivo de conversación entre el alumnado, los personajes están en sus mochilas, ropas, en definitiva, en el merchandising.

Núcleo temático II. sobre lo educativo

Hay estudiantes que consideran pertinente sacarle provecho educativo a la experiencia con este videojuego. El caso de Eva expone que: *«como futuros docentes debemos tratar este juego como un recurso para potenciar y motivar a los alumnos, me ha parecido increíble ver que profesores ya están basando sus unidades didácticas en dicho juego»*. Mientras que Alba sugiere que: *«como docentes debemos buscar la forma de aprovechar este interés por el juego para poder darle un uso didáctico, educativo. Esto podríamos hacerlo realizando dinámicas que se relacionen con el juego»*. Y propone: *«Se me ocurre, por ejemplo, realizar un scape room donde el contexto y personajes sean del videojuego y las pruebas para ganar se basen en contenidos de las diferentes áreas curriculares»*. Con una finalidad: *«Esto podría atraer la atención del alumno y, de este modo, darle un valor educativo al interés que causa el videojuego Fortnite»*. Y, por último, Marta lanza una invitación a que: *«que dentro del ámbito educativo hay que conseguir que el alumno se enganche al igual que se enganchan a esos videojuegos»*.

Sin soslayar del todo el posible uso didáctico del Fortnite, hemos comprobado que el alumnado que ha participado en el foro ha encontrado un pretexto idóneo para saber un poco más sobre las adicciones o el sobreuso. Y, sobre todo, en relación con la posible parte educativa de este videojuego contamos con las aportaciones que Eva hace al resto de sus compañeros de curso señalando que: *«He encontrado el siguiente artículo, en el cual un maestro de Málaga explica que ha elaborado una Unidad Didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura para aprender las reglas de acentuación»*. Mientras que puntualiza: *«Hasta aquí todo normal, lo curioso es que ha diseñado sus actividades a partir de los bailes característicos del videojuego. Pueden comprobarlo en: https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/aprender-gramatica-con-fortnite/98959.html»*

Una preocupación sobre la posible inclusión del videojuego en la educación e innovando para dar respuesta a las demandas de un alumnado nativo digital. Y el perfil del alumnado universitario coincide en que innovar es sinónimo de mejorar.

Núcleo temático III. Sobre el alumnado y la familia

Sin género de dudas, el alumnado ocupa muchas horas jugando. Según transmite Julián, y basándose en lo que recordaba de las conversaciones con su alumnado cuando realizaba las prácticas en la escuela, *«se pasan dos y tres horas seguidas jugando y da igual en el*

horario que lo hacen. Hay chicos que por la noche también juegan». Pero lo más preocupante sigue siendo que: *«sin la supervisión de un adulto. Juegan en sus cuartos, pues la mayoría tienen pantallas de uso personal»*. La adicción no solo es al juego, sino que ésta se refuerza ante la permisibilidad de algunos mayores que no son, verdaderamente, conscientes de los contenidos de este videojuego en concreto incentiva. En este sentido, Esther, formula la pregunta pertinente: *«¿las familias saben los riesgos que esto conlleva?»*

Un ejemplo se podría establecer sobre la cantidad de jugadores que se pueden dar cita; algunos pueden falsear su identidad o usurpar la de un posible amigo. Pero la preocupación se centra en Paula sobre: *«la pérdida en su capacidad de autocontrol y cómo cambia su carácter y las relaciones con los demás»*. Ella, en calidad de jugadora eventual y como observadora de algunos de sus familiares y alumnado en el tiempo de práctica en la escuela, dice que escuchó algunos comentarios poco apropiados refiriéndose cuando sus padres le apagaban la Play y ellos se mostraban *«violentos o contestaban con malos modos»*. A todas luces, la familia es crucial en los comportamientos de los chicos con el Fortnite, ya que Candela suscribe que: *«es en la casa y en sus horas libres donde los alumnos juegan»*. La escuela padece las consecuencias del abuso y el mal uso; pero la causa está en el hogar. Ahora bien, lo que no elude es su compromiso como educadora pues, según esta misma alumna, *«la violencia o la adicción son unos temas delicados que deben ser tratados en el aula con responsabilidad»*.

Pero el pavor de Paula, a modo de aviso que roza el temor, no deja de sorprendernos cuando afirma que: *«aunque Fortnite está recomendado para mayores de 12 años, sin embargo, durante mi periodo de prácticas he conocido a niños que con tan solo 8 años se pasan horas jugando a este videojuego»*.

Núcleo temático IV. Sobre la adicción

Para quebrantar la posible adicción a este juego, o a otro cualquiera, se ha de empezar a cambiar los comportamientos y hábitos de vida. Una sociedad demasiado sedentaria se aburre y procura entretenimiento entre las pantallas, máxime cuando se le ofrece la oportunidad de jugar en red con amigos, conocidos o extraños, mezclándose desde aventuras a estrategias, desde el apoyo de vídeos en YouTube a un chat en directo que incentiva el juego. La solución no está en la prohibición, como comentan la mayoría de los participantes en el foro (hasta un 78 % de los participantes), sino en dialogar con los menores y ofrecerles alternativas. A todos les gusta jugar, también a los informantes, pero la mesura, la lucidez y el talento se han de apoderar de la cotidianeidad de los menores. Sin embargo, Antonio sostiene que todo parte desde el momento en que las pantallas están en sus cuartos y sin apenas pautas. Por ello propone que, por ejemplo: *«Los padres controlen un poco el juego y que los niños jueguen una vez hayan realizado las tareas de clase o de hacer deporte»*. Y matiza que: *«Aunque yo pienso que debería de ser algo de uso exclusivo para los fines de semana o para los días que haga mal tiempo»*.

Una problemática que está enfocada desde un prisma tripartido, o sea: familia, sociedad y educación. En este sentido, Raquel, establece su grado de responsabilidad a cada

colectivo, y sostiene que en la familia la permisibilidad absoluta de acceder a Internet, sin control o supervisión, puede conllevar *«para el alumno un desajuste en sus vidas, a causa de que no tienen la madurez suficiente y, en los padres, una posible dejación de funciones»*. Y con respecto a la sociedad afirma que: *«no podemos ir siempre contra los gustos que impone la sociedad y, aquí, hay muchos aspectos que se nos van de las manos, pues los videojuegos están dominados por grandes empresas»*. Por último, la educación, para la que establece dos estadios. Uno con respecto a los docentes que para sacarle partido *«debemos estar preparados nosotros como maestros»*. El otro está vinculado a lo que sucede fuera de la escuela, donde los estudiantes también deben tener buenos ejemplos y hace extensible la educación a *«cada uno de los hogares»*.

Ciertamente, las tres partes están interactuando, además de la inducción que pueden desarrollar los amigos; tal como señala Alberto: *«El ejemplo de un amigo te puede llevar a mejorar o a empeorar y eso, también, te puede suceder con la utilización de los videojuegos»*. No obstante, Pablo asegura que *«el juego funciona como algo más que juego, pues hace grupo y te permite pertenecer al grupo»*. Pero el problema se acocia cuando entre los participantes se establecen grados a partir de la posibilidad, completamente opcional, de realizar micro pagos donde el jugador compra *«elementos virtuales y en este juego, concretamente, son estéticos; no influye en la victoria»*. Ahora bien, la atracción se desborda cuando la apariencia del jugador virtual se hace más *«guay»* y adquiere un *«mejor skin»* que se traduce en que: *«el niño se sentirá superior frente a los que no la tengan»*.

Núcleo temático V. Sobre la prohibición

Anabel sugiere que: *«debemos hacer examen de conciencia y pensar qué está pasando»*. No se ha de permanecer pasivo ante el envite de este videojuego. Y para actuar en consecuencia el primer paso lo establece de nuevo Antonio que al hilo de conversación con sus compañeros de aula indica: *«Fornite es una realidad que se vive actualmente»* y suscribe *«la necesidad de conocerlo»*. La mayoría de los participantes no ven pertinente su prohibición. Pero sí contemplan presentarlos con cierto orden para su uso, ya que el riesgo que se corre ante la prohibición será, en la opinión de Clara, por partida doble pues: *«lo harán a nuestras espaldas y se lo tomarán como un juego dual; el de jugar con el videojuego y el de transgredir a los adultos»*.

Otra cuestión que el alumnado de la investigación sostiene es la exageración que los propios medios de comunicación están haciendo del juego adictivo del Fortnite, comparándolo, según la página compartida por Cristina, con la droga de la heroína, facilitando y compartiendo la página para que los compañeros la puedan leer: *«https://www.antena3.com/noticias/sociedad/expertos-comparan-adiccion-juego-fortnite-heroina_201903275c9b5afa0cf2c94420de26e6.html»*.

Será Lucía la que invita a sus compañeros y compañeras a que incentiven *«el valor de la amistad, el amor y la solidaridad para que puedan desarrollarse mejor como personas»* pero, no en la red sino de modo presencial. Y en esta dirección aboga Alicia a que: *«debemos ofrecer a los niños una amplia variedad de actividades para que sean capaces*

de encontrar distintas formas de entretenimiento, como puede ser el deporte, la lectura, la pintura, etc.»; antes de perpetuar las tardes solo y exclusivamente ante las pantallas.

Núcleo temático VI. Sobre su práctica

El videojuego es una actividad que los niños realizan a diario. La mayoría de los participantes en el foro comparten esta idea, pues todos atesoran esta información a partir de su práctica en el grado de Educación Primaria. Es el propio Pablo quien asegura que la edad de los niños va *«de entre 6 a 17 años»* y mantiene que *«reconocen jugar diariamente»*. Ahora bien, lo que destaca es que es habitual jugar con cascos y se aíslan del entorno. Sin embargo, el punto y seguido lo pone Julia afirmando que pueden llegar a jugar *«hasta cuatro horas diarias»*, refiriéndose a un chico de 10 años. O bien, destacar la experiencia de Mercedes, durante su último año de prácticas, que: *«Estaba con una clase de sexto, y el 90% del alumnado aseguraba que se pasaba la tarde jugando, lo que había provocado la ausencia de tareas y de estudio en casa, ya que no hacen otra cosa que jugar»*.

Esta misma futura maestra de Educación Primaria afirma que: *«Conozco niños de once o doce años que se quedan jugando durante los fines de semana hasta altas horas de la noche»*. Mientras que Inmaculada se vuelve a referir a su experiencia en la práctica en su colegio cuando un alumno de 5º de Primaria hacía *«quedadas»* y, en cierta ocasión, *«me dijo que se había despertado a las 6:00 de la madrugada, para jugar al Fortnite antes de ir a clase»*.

Juan José, en un ejercicio de evocación del pasado, considera que se puede estar exagerando en cuanto a las preocupaciones con el Fortnite pues: *«Recuerdo el popular juego de mascota «Tamagotchi» que nos tenía totalmente agobiados en las horas de colegio. Nos prohibían llevarlo ya que nuestra mascota necesitaba constantemente alimento y aseo»*. Y continuaba señalando que: *«Cuando llegábamos a casa ni saludábamos e íbamos corriendo a cuidar de ella. En algunas ocasiones moría por estar en esas horas sin atenciones, provocándonos un agobio terrible»*. Sin embargo, termina llevándolo al plano personal y evoca que: *«Todos hemos sido niños y, a veces, lo olvidamos. Todo es temporal y en unos años Fortnite se olvidará y será otro juego el de moda siendo los mismos usuarios de Fortnite los que critiquen a ese futuro juego»*. Concluyendo que: *«Recordemos nuestra infancia, nos vendrá bien»*.

Asimismo, José realiza tres apreciaciones sobre este videojuego. La primera hace alusión a que: *«la mayoría que lo practican son chicos»*. La segunda se centra sobre: *«al igual que juegan se quedan viendo los egames (para poder seguir o ver como compiten sus ídolos»*. Finaliza matizando que: *«llegan a imitar a sus referentes en las pantallas; es decir, sueñas o realizan sus primeras experiencias como youtuber, incluso, cursando Primaria»*.

Conclusiones

Estamos ante un juego de moda. Que ha arrasado en los gustos de los más jóvenes, tal vez, por la propia dinámica inspirada en un juego entretenido, con partidas rápidas y que cuenta con la posibilidad de jugar en red, con varios jugadores a la vez, y de forma

gratuita. Lejos quedarían las posibles vinculaciones con la parte educativa. Es un videojuego de entretenimiento que, tal vez, se pudiese atisbar ciertas aplicaciones educativas pero que, a priori, no tiene esta calidad. El educador sabedor de su poder transformador ha de incentivar la parte positiva del juego, por ejemplo, desde la interpretación de mapas, la diversidad de personajes, las culturas, los retos… Y a raíz de ahí crear proyectos o actividades para enseñar.

Estamos ante un videojuego que tiene una amplia extensión en la red a partir de que cuenta con la opinión y animación de diferentes youtubers que crean expectación sobre el juego en red, animando a su práctica, convocando quedadas o emitiendo programas en directo. Youtubers que se han hecho famosos y que son "autoridades" a la hora de hablar sobre el videojuego y enganchan con la sensibilidad de los jóvenes jugadores. A lo que hay que sumar las prestaciones del videojuego como es el chat que se puede utilizar para jugar y para intercambiar opiniones o ideas que no son adecuadas, pues juegan amigos de amigos o hasta con desconocidos. Algo que ha de preocupar a los padres que dejan jugar a Fortnite, pero desconocen, en gran medida, los recursos del videojuego.

Y para paliar el sobreuso de los jóvenes por este videojuego, el profesorado ha de saber cómo funciona, cuáles son sus peculiaridades y no mirar para otro lado. Incluso, se podría presentar una propuesta de escuela de padres y fomentar el diálogo con sus hijos a partir de estos juegos "adictivos" y presentarles otras opciones de ocio. Y que obtengan recursos para poder enfrentar esta realdad que desborda a muchas familias, con una consigna: introducir los riesgos y posibles soluciones a este fenómeno de masas.

Un videojuego espectacular que practicado en exceso y sin orientación puede canalizarse en agresividad, ante la pérdida de una partida o frente a una acción no ejecutada tal como ellos consideran que se debería haber llevado a cabo. Además, el juego tiene la particularidad de que las jugadas se continúan y el menor no sabe dosificar el tiempo. Y esta apreciación, ante la presencia de un adulto responsable, puede terminar en conflicto, pues el niño se siente que le ha usurpado su tiempo de juego mientras que el adulto considera que se ha excedido.

Los posibles excesos que se pueden derivar del sobreuso del Fortnite tienen, en la opinión de Raquel, una consideración muy concreta presentada a modo de problema, pues sostiene que están *«sus raíces ancladas en tres pilares: el primero, la familia; el segundo, la sociedad; y tercero, la educación»*. Por tanto, no debe ser una acción que se ha de intervenir, en exclusividad, desde uno de estos tres baluartes. Pues la relación, o falta de acción, entre las partes se hace evidente y el desequilibrio de una y otra perjudica siempre a los menores. Ahora bien, la educación se erige como sistema garantista en que los desequilibrios se palien y se un cauce para que las soluciones se evidencien. Pero, eso sí, con la complicidad de las otras dos partes: familia y sociedad. De lo contrario, sería remar contra corriente. Un desgaste importante de unos profesionales, al menos futuros profesionales de la educación, que lo primero que han hecho es tomar consciencia del problema y comenzar a poner remedio. Sin embargo, son conscientes de los abusos y malos usos que los estudiantes de Primaria pueden llegar a hacer de este videojuego.

A todas luces, el presente artículo (Fornite, videojuego y Educación Primaria) pretende suscribir las palabras de Rivas (2014: 101) quien hace hincapié en que: "no busca descubrir la realidad que se nos presenta, sino comprender el relato construido social e históricamente para facilitar su transformación". Y, por ello, hemos compartido las voces con estos futuros docentes para conocer y comprender su realidad. Profesorado del mañana en Educación Primaria que han dado su primer paso en su largo desarrollo profesional: tomar consciencia de una situación que ocupa, y en ocasiones absorbe, la atención del alumnado.

E, igualmente, el hecho innovador no se distancia de las intenciones del alumnado universitario, pues no quieren quedar ajenos a los recursos que utilizan los estudiantes de Primaria y, si es posible, enseñarles con las herramientas de su tiempo. Con ello, coincidimos con Galindo-Domínguez (2019: 58), ya que:

> En un mundo en el que se busca con cada vez más frecuencia innovar para así adaptarse a las necesidades que la sociedad demanda, las nuevas tecnologías se han convertido en una aliada de las personas permitiéndonos realizar todo tipo de acciones: estar en contacto con otras personas a kilómetros de nosotros, buscar información, escuchar música, ver vídeos o incluso jugar a videojuegos.

A fin de cuentas, hemos compartido una experiencia de investigación cercana a la cocreación como una modalidad de quehacer que "posibilita, entre otras cuestiones, que docentes y estudiantado mejoren de manera conjunta la docencia, el aprendizaje y la institución universitaria" (Escofet Roig; Novella Cámara y Morín Fraile, 2021) y, a la vez, "la voz de los estudiantes es en sí misma un proyecto de responsabilidad ética" (Taylor y Robinson, 2009: 71).

El Fortnite ha sido un pretexto para compartir la voz con el estudiante de magisterio, que ven en este videojuego algo más que un simple entretenimiento, ya que puede llegar a ser un motivo para enseñar y divertirse.

Referencias

Alonso, D., Martínez de Salazar, I. y Cuesta, J. (2015). *Videojuegos: desarrollo e industria creativa*. Madrid: ESNE.

Alter, A. (2018). *Irresistible: ¿quién nos ha convertido en yonquis tecnológicos?* Paidós.

Chaves-Montero, A. (2018). Introducción. En A. Chaves-Montero; S. Peñalva y L. Rodas (Eds.). *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos*. Egregius.

Decuir-Gunby, J. & Schutz, P. 2017. Asking Appropiate Research Questions. In J. Decuir-Gunby & P. Schutz (Eds.). *Developing a Mixed Methods Proposal: A Practical Guide for Beginnig Reserachers* (pp. 33-43). SAGE.

Denzin, N. K. (2008). La política y la ética de la representación pedagógica: Hacia una pedagogía de la esperanza. En P. McLaren y J. L. Kincheloe (Eds.). *Pedagogía crítica. De qué hablamos, dónde estamos* (pp. 181-200). Graó.

Del Moral, M., Guzmán, A. y Fernández, L. (2014). Serious games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de Primaria. *e-EDUTEC*, *47*, 1-20. https://doi.org/10.21556/edutec.2014.47.121

DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (2018). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. DEV.

Escofet Roig, A., Novella Cámara, A., y Morín Fraile, M. V. (2021). El codiseño como impulso del compromiso del estudiantado universitario. *Aula Abierta*, *50*(4), 825-832. https://doi.org/10.17811/rifie.50.4.2021.825-832

Fernández, I. (2018). Padres y expertos libran una batalla contra el videojuego 'Fortnite'. *El Periódico*, Domingo, 13/05/2018. Recuperado de: https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20180513/padres-expertos-contra-adiccion-videojuego-fortnite-6803171

Fox, V. (2005). *Análisis documental de contenido: principios y prácticas*. Alfagrama.

Freire, P. (2006). *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. México: Siglo XXI.

Galindo-Domínguez, H. (2019). Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo de Educación Primaria: el caso Minecraft. *Pixel-Bil. Revista de Medios y Educación*, *55*, 57-73. https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.04

García, D. y Martín, R. (2018). *Compartiendo inquietudes educativas: Motivar, crear, aprender*. OMMPRESS.

Codina, N.; Pestana, J. y Fernández, O. (2014). De serious game a serious gaming: una aproximación multidimensional para la investigación e intervención con juegos digitales. In G. Pérez Serrano y Á. De-Juanas (Coords.). *Educación y jóvenes en tiempos de cambio* (pp.345-355). UNED.

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Morata.

Martín del Pozo, M. (2015). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria. E*ducation in the Knowledge Society*, 16(2), 69-89. 10.14201 / eks20151626989

Miles, M. & Huberman, A. (1984). *Qualitative data analysis. A sourcebook of new methods*. Sage.

Misischia, B. (2020). Formación y Narrativa. Núcleos de sentido a partir del recorrido autobiográfico. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, *1*(3), 63-77. https://doi.org/10.24310/mgnmar.v%vi%i.8355

Montero, E. (2012) (Coord.) *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Narcea.

Peña Vera, T. y Pirela Morillo, J. (2007). La complejidad del análisis documental. *Información, cultura y sociedad*, *16*, 55-81.

Renkema, J. (1999). *Introducción a los estudios sobre el discurso*. Gedisa.

Ricoeur, P. (2006). La vida: un relato en busca de narrador. *Ágora. Papeles de filosofía*, *25*(2), 9-22.

Rivas, I. (2014). Narración frente al neoliberalismo en la formación docente. Visibilizar para transformar. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, *7*(14), 99-112. https://doi.org/10.11144/Javeriana.M7-14.NFNF

Rocca, L. (2018). Adicções e consumos problemas de tecnologias: Niñez, adolescencia, juventud y familias. *Revista Eletrônica Argentina-Brasil de Tecnologias da Informação e da Comunicação*, *1*(8). http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.1228499.

Roth, W. & Unger, H. (2018). Current Perspectives on Research Ethics in Qualitative Research. *Forum: Qualitative Social Research*, *19*(3). http://dx.doi.org/10.17169/fqs-19.3.3155

Schmidt, G. (2002). El juego y los escolares. In Rebollo, José Antonio, Sáenz-López, Pedro y Díaz, Manuel (Eds.) *Vamos a jugar: El juego en Primaria* (pp. 51-58). Universidad de Huelva.

Sprague de Camp, L. (1967). Introducción. En Howard, R. E. *Conan de Conqueror*. Lancer Books.

Taylor, C. & Robinson, C. (2009). Student voice: theorising power and participation. *Pedagogy, culture and society*, *17*(2), 161-175.

Vélez, O., Palacio, S, Hernández, Y., Ortiz, P. y Gaviria, L. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, *21*, e12, 1-10. 10.24320/redie.2019.21.e12.2024