

¿PARA QUÉ SIRVEN LAS ENCUESTAS? ANÁLISIS DE CASO

Andrés Pereira Barreto

Victoria Orellana Psijas

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de ellas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de un grupo humano. Tal como lo señalaron Benney y Huhes (1970) la encuesta es “la máquina de excavar” de los sociólogos. Para adquirir conocimientos sobre la vida social, los científicos sociales utilizan en gran medida las opiniones y confesiones de los entrevistados. Como características fundamentales de una encuesta, Sierra Bravo destaca:

- La encuesta es una observación no directa de los hechos sino por medio de lo que manifiestan los interesados.
- Es un método preparado para la investigación.
- Permite una aplicación masiva que, mediante un sistema de muestreo, puede extenderse a una nación entera.
- Hace posible que la investigación social llegue a los aspectos subjetivos de los miembros de la sociedad.

Antes de trabajar en el diseño de un videojuego que hiciera hincapié en la enseñanza de tópicos históricos locales, el Grupo de Extensión realizó un diagnóstico del panorama actual en la comunidad educativa a la cual iba dirigido el proyecto.



La búsqueda de bibliografía en libros y revistas especializadas resultó negativa, ya que la temática abordada no ha sido aún objeto de estudio —o al menos no se encontraron documentos que así lo acrediten— y por eso se propuso la construcción de una herramienta propia, una encuesta que interrogue a los miembros de la comunidad educativa estudiada. Se hacía necesario medir este grupo humano en su propio entorno: había que indagar sobre usos, costumbres y grados de conocimiento del mundo de los videojuegos. Para ello se armó una batería de preguntas que permitiera averiguar el comportamiento de adolescentes y adultos en éste tipo de programas y su posible uso como herramienta pedagógica.

Se identificaron entre los encuestados dos grupos con características disímiles: *docentes* y *alumnos*. El primer segmento fue interrogado acerca de los niveles de uso y conocimiento personal sobre videojuegos, pero también se inquirió sobre su potencial utilización como herramienta pedagógica. El otro grupo fue abordado de manera similar sobre usos y costumbres, pero además se exploró la opinión de los padres en relación a la frecuencia y duración del tiempo de juego, los lugares donde se practica y con quiénes se comparte la afición. La metodología empleada para armar las encuestas se basó en el aporte de todos los miembros del Grupo de Extensión: cada uno contribuyó con diferentes preguntas y luego se consensuaron entre todos para armar el cuestionario definitivo. En este sentido la discusión favoreció el esclarecimiento de algunas dudas sobre los objetivos del proyecto, dado que el nivel de conocimiento sobre videojuegos no era uniforme dentro del grupo.

Uno de los temas más discutidos fue establecer una tipología de videojuegos, dado que era necesario contar con una clasificación que permitiera, en la consulta, descubrir qué tipo de juegos son los más utilizados. El mercado de los videojuegos está en constante ebullición. Periódicamente aparecen novedades cada vez más sofisticadas, con mayores posibilidades para el jugador. Abordar una clasificación que englobe todos los tipos de videojuegos existentes resultó ser una tarea sinuosa. A la variedad de la oferta empresarial se suman los alcances poco claros de cada producto que, en muchos casos, tienen un “tipo” general con “toque” secundario dentro del mismo juego. Es frecuente encontrar que las etiquetas de los paquetes de los juegos indican “Juego de rol con toques de arcade” o “Juego de aventuras con acción” o comentarios similares. Esto sin duda representa una dificultad a la hora de preceder a una clasificación. No obstante, algunos autores arriesgan una clasificación que define y ordena la oferta de videojuegos, estableciendo sus límites y alcances. A continuación se describen algunas que se citan en la bibliografía y sirvieron como base en la elaboración de la encuesta.

Rodríguez (1995) cita dos clasificaciones que aún son de utilidad. La primera es de Martín, que ordena los videojuegos de la siguiente manera:

ARCADE
AVENTURA
ESTRATEGIA
ROL
SIMULADORES
EDUCATIVOS
DE MESA

Más completa es la de Estallo

ARCADE
PLATAFORMA
LABERINTOS
DEPORTIVOS
ACCIÓN
SIMULADORES INSTRUMENTALES
SIMULADORES SITUACIONALES
ESTRATÉGICOS

García Fernández (2005) ha propuesto una tercera:

ARCADE
SIMULACIÓN
ESTRATEGIA
DE MESA

Esta última es sencilla en apariencia, pero incluye varios sub-tipos en cada categoría. Así la primera abarca: a) Plataformas; b) Laberintos c) Deportivos y d) “Dispara y Olvida”; la segunda contiene a los simuladores a) instrumentales b) deportivos c) Simulador de Dios y la tercera abarca a) aventuras gráficas y b) Rol.

Finalmente, merece citarse una clasificación propuesta por la revista *Micromanía*, una publicación española especializada en videojuegos, a partir de la



oferta comercial. Aunque no proviene del campo académico, está realizada por periodistas que en forma cotidiana analizan el tema:

ESTRATEGIA
ACCIÓN
AVENTURAS
ROL
VELOCIDAD
SIMULACIÓN
DEPORTIVOS

Hemos definido los alcances de cada tipo de juego para entender qué objetivos persigue cada uno y que características debería tener para estar dentro de esta clasificación:

ESTRATEGIA

Herederos de los juegos de estrategia militar, permiten al jugador cumplir objetivos militares pero también económicos manejando las variables que cada juego propone. También existen variantes deportivas. Un subtipo muy difundido son los Tycoon, donde el participante construye un universo desde cero: ciudades, empresas, líneas de ferrocarril, zoológicos, etc. Ejemplos: Saga Age of Empires, Commandos, Saga Civilization, Battlefield, Sim City.

ACCIÓN

*También llamados **Shooter**, se juega detrás de un arma y “se vive” en primera o tercera persona. Tiene misiones que cumplir con un argumento general de toda la historia. Su amplia difusión y aceptación le ha permitido escapar de las fronteras de lo militar para trabajar en otras como el terror y el humor. Ejemplos: Counter strike, Wolfestein, Unreal, Splinter Cell.*

AVENTURAS

Para cumplir los objetivos del juego el jugador debe resolver enigmas y descubrir secretos, consultar mapas o recoger objetos que lo ayudarán. Ejemplos: Tomb Rider, Silent Hill.

ROL

Es la adaptación de los juegos de mesa a un videojuego. El jugador interpreta a un personaje que tiene características específicas y, a través de la aventura, lo hace crecer y fortalecerse. Ejemplos: Diablo, Sacred

VELOCIDAD

Dentro de este tipo pondremos a aquellos juegos cuyo objetivo es competir y llegar a una meta lo antes posible. Ejemplos: Need for speed, F1, Grand Prix, Moto GP

SIMULACIÓN

Permite al jugador –manejar– máquinas como aviones, naves espaciales, barcos, trenes, etc. Se imitan los controles reales. Ejemplo: Flight Simulator, Silent Hunter

DEPORTIVOS

Recrea las instancias de un deporte dado permitiendo al jugador disputar, con las mismas reglas, una competencia con jugadores recreados digitalmente. Ejemplos: Toda la saga de FIFA, NBA

A los efectos de la realización de la encuesta y considerando que los términos utilizados se acercan más a los que manejan usuarios y textos de los fabricantes, se decidió utilizar ésta última tipología.

Se optó por armar preguntas que, en el caso de los docentes, indagaba sobre:

- Datos personales y área de desempeño.
- Información sobre lugares donde juega, frecuencia, duración, preferencia de juegos y dispositivos utilizados.
- Opinión acerca de la utilización de videojuegos como herramienta pedagógica, áreas de aplicación y formas de implementación.

En el caso de los alumnos:

- Datos personales, sobre los padres y actividades extraescolares.
- Si manifiesta jugar, se consulta sobre los lugares donde lo hace, cantidad de tiempo, tipos de juego que prefiere y dispositivo que utiliza.
- Maneras en que interactúa con otros jugadores (jóvenes o adultos)
- Actitud de los padres ante los juegos
- Opinión acerca de ver a los videojuegos como otra forma de aprender

Definida la herramienta de relevamiento, los miembros del grupo se distribuyeron las escuelas seleccionadas y procedieron a la implementación de la consulta. Se entregaron los cuestionarios a cada alumno del curso seleccionado y al docente a cargo. Las respuestas obtenidas se volcaron en una tabla Excel preparada a tal fin.

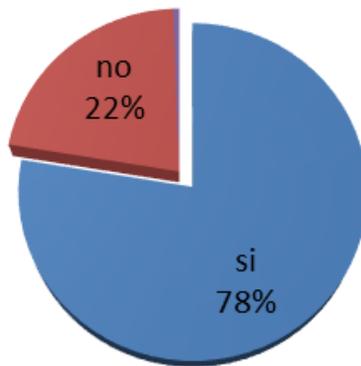


Los tipos de respuesta se dividieron en tres:

1. aquellas que respondían una sola posibilidad;
2. las que tenían más de una respuesta válida, por ejemplo los tipos de dispositivo utilizados para jugar
3. las de respuesta abierta o de múltiples respuestas.

En el segundo tipo se contabilizaron todas las respuestas dadas para que, al momento de representarlas en un gráfico, se pudiera observar ese universo. El tercer caso se representa aquellas preguntas que admiten varias contestaciones y deja responder libremente al encuestado. Para procesar estas respuestas hubo que interpretar posteriormente la intención de los entrevistados y establecer así grupos de aseveraciones. Los resultados de la encuesta descubrieron un panorama interesante sobre el grupo estudiado en algunas escuelas municipales periféricas de la ciudad de Mar del Plata.

¿Jugás habitualmente con videojuegos?



El análisis de las repuestas indicó que el hogar es lejos el lugar principal elegido para jugar, por sobre un establecimiento comercial u otros lugares como casa de amigos, parientes, plazas etc. (Gráfico 1) Esta práctica se realiza en promedio dos días a la semana (Gráfico 2) y dura hasta dos horas (Gráfico 3). Se debe tener en cuenta en este sentido, que la consulta no indaga sobre el tiempo conectado a internet a través de dispositivos móviles u otros medios a las redes sociales. Sólo se pregunta sobre el segmento de tiempo ocupado por el juego.

GRÁFICO 1

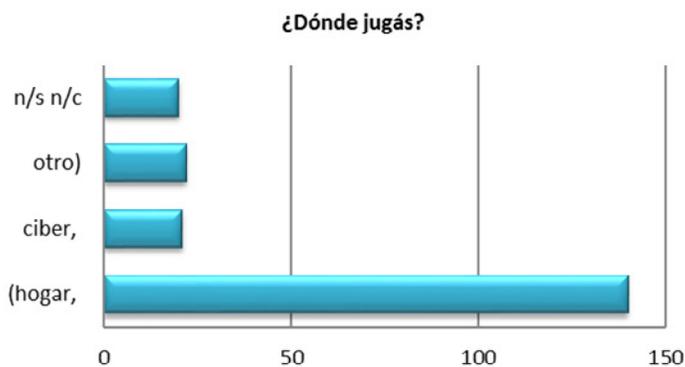


GRÁFICO 2



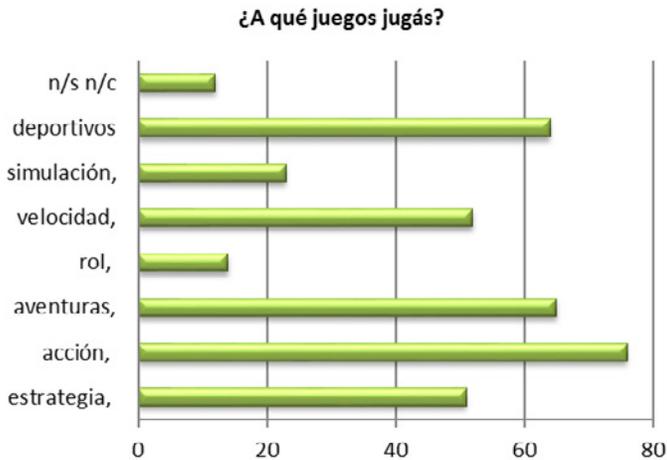
GRÁFICO 3





En cuanto a los tipos de juegos elegidos los alumnos (Gráfico 4), las respuestas fueron múltiples y variadas debido a la diversidad de juegos preferidos. Esta respuesta de varias opciones arrojó que los juegos de *Acción* son los más jugados por el grupo consultado. Un poco más atrás quedaron los *Deportivos y Aventuras* y en tercer lugar quedaron aquellos denominados juegos de *Velocidad y de Estrategia*.

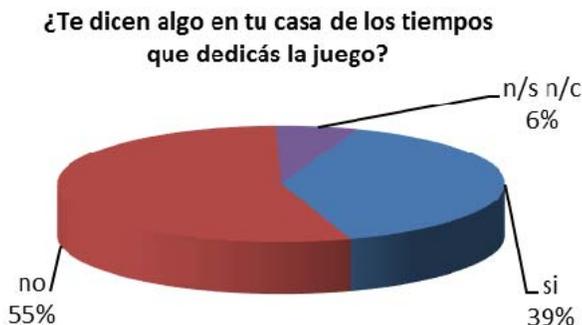
GRÁFICO 4



Se debe aclarar que la encuesta no acompañó, por razones prácticas, una definición de tipologías de juegos para el encuestado. Tampoco el encuestador tuvo la oportunidad de exponer, antes de distribuir las preguntas, los límites y alcances de cada definición. Por lo tanto, queda a futuro el desafío de asegurar que las clasificaciones sean bien entendidas para favorecer la calidad de las respuestas.

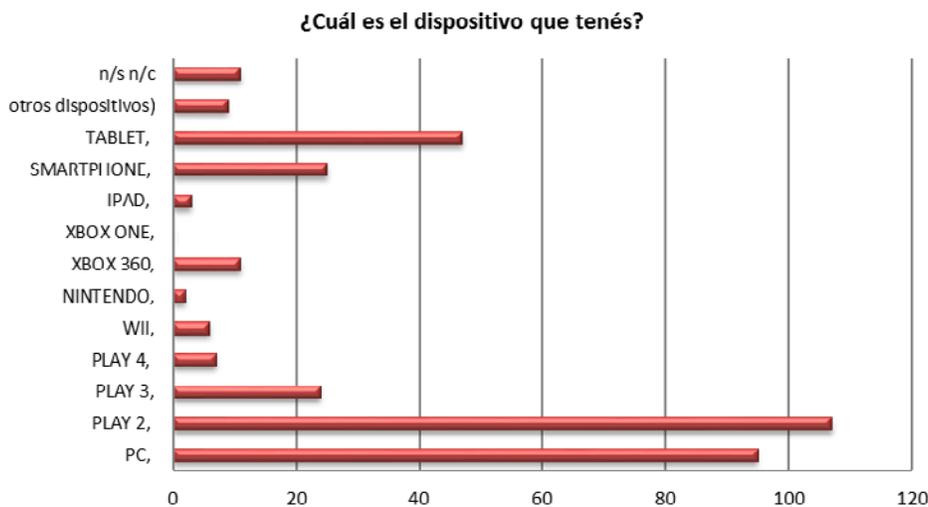
Sobre la actitud que asumen los padres cuando los jóvenes juegan en su casa pueden observarse en el Gráfico siguiente (Gráfico 5). Dada la diversidad de respuestas se consensuó representar las respuestas como: *negativas* o *positivas* entendiendo que si los responsables no le dicen nada por jugar, o sea NO, es que están de alguna manera aprobando la actividad. En cambio, mientras que en el SI los chicos son reprendidos o reciben comentarios desfavorables de sus padres, es porque están en desacuerdo con su actitud. Los resultados arrojaron que los padres de más del 50% de los alumnos tienen una actitud positiva sobre el comportamiento, es decir que no manifiestan disconformidad si ven jugar a sus hijos. La mayoría de los encuestados aseguran que juegan en forma individual, o sea “contra la máquina” y los menos lo hacen con otros jugadores a través de una red.

GRÁFICO 5



En cuanto a los dispositivos utilizados para jugar, encontramos que la gran mayoría juega a través de una PC o de la PlayStation 2 (Gráfico 6). Bastante más lejos quedaron la Tablet y la Play Station 3. Se observa que los más utilizados son los dispositivos antiguos: por ej. La Play Station 2 apareció en 2000 y se dejó de fabricar en 2013; este dispositivo hoy se encuentra en el mercado del usado a precios accesibles (\$3000). Ya que el relevamiento se realizó en zonas de recursos medios, tenderíamos a concluir que el tipo de plataforma más usada responde a la realidad económica. Esto podría corroborarse si se aplicara este cuestionario en otras zonas de la ciudad.

GRÁFICO 6



Un 80% de los jóvenes reconocen que en su entorno hay parientes que comparten la afición a los videojuegos (Gráfico 7), pero solo la mitad de éstos juegan con ellos frecuentemente (Gráfico 8).

GRÁFICO 7

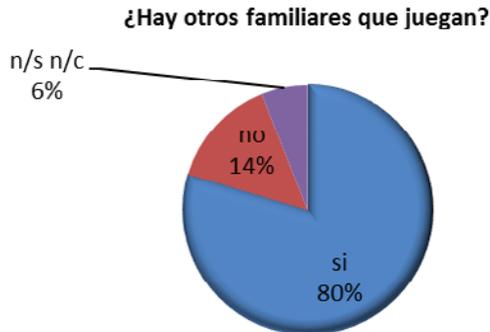
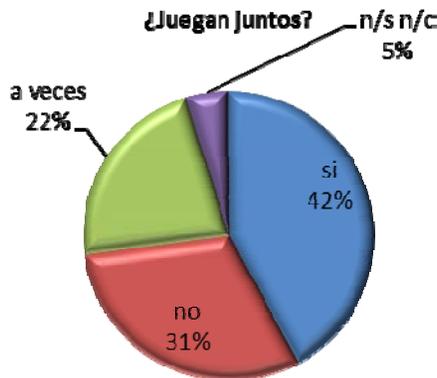


GRÁFICO 8

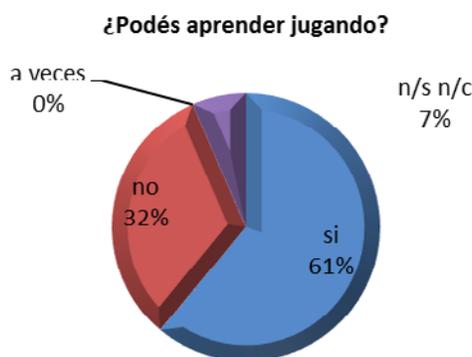


Por último, la pregunta dirigida a explorar sobre el uso de los juegos como medio de aprendizaje, demostró que un alto porcentaje se muestra optimista (Gráfico 9) ante la posibilidad de adquirir conocimientos a través de los videojuegos o al menos se manifiesta dispuesto a intentarlo.

Las encuestas realizadas a los profesores también aportaron información a considerar para el objetivo del proyecto. La mayor parte de los docentes no juega, ni conoce el mundo de los videojuegos. Muy pocos admiten que los

utilizarían como herramienta didáctica y una parte importante ni siquiera respondió si utilizaría videojuegos como estrategia para la enseñanza. Sin embargo, contestaron afirmativamente a la posibilidad de recibir capacitación para aplicarlos. La comparación de los resultados de estas encuestas, entre docentes y alumnos, arroja claros indicios de que existen amplias diferencias de conocimiento y uso de los videojuegos entre los grupos consultados. Las respuestas de los alumnos muestran una actitud positiva hacia los juegos en sus múltiples formas, consideran la posibilidad de aprender con los videojuegos y los utilizan una cantidad de tiempo adecuada. Los docentes encuestados en cambio, se encuentran lejos de utilizar eficazmente esta alternativa de enseñar a través del uso de videojuegos, pero manifiestan una actitud abierta y receptiva para experimentar con esta posibilidad.

GRÁFICO 9



BIBLIOGRAFÍA

- BENNEY, M., HUGHES, E.C. (1970): *On sociology and the interview*, Preface, American Journal of Sociology.
- ESTALLO, J.A. (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*, Barcelona, Planeta.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, F. (2005): *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. En: <http://craig.com.ar/biblioteca/Videojuegos.%20An%20E1lisis%20desde%20el%20punto%20de%20vista%20educativo%20-%20Fern%20E1ndez.pdf>. Fecha de consulta: 5, abril, 2015.
- HUANCA ROJAS, F.: *Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de PUNO – 2010*. En: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3800986.pdf>. Fecha de consulta: 5, abril, 2015.



- MARTÍN, A. et al. (1995): *Actividades lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*, Madrid, Popular.
- RODRÍGUEZ, E. (2002): *Jóvenes y videojuegos: espacio significación y conflictos*, Madrid, Fundación de Ayuda contra la drogadicción. En: <http://mmf.campus-virtual.com/contexto/pdf/P100002.pdf>. Fecha de consulta: 5, abril, 2015.
- SIERRA BRAVO, R. (2002): *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica: metodología general de su elaboración y documentación*, Madrid, Paraninfo.
- TAYLOR, S.J. (1994): *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Barcelona, Paidós. En colaboración con Bogdan R.