

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bueno Doral, T., & Hänninen, L. (2012). Innovación docente con jóvenes interactivos: proyectos sociales reales y estrategias digitales para enseñar comunicación. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 18, 161-170. doi:10.5209/rev\_ESMP.2012.v18.40892
- Cortés Fuentes, C. (2014). Utilización de las herramientas TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Ciencias e Ingeniería al Día*, 9(1), 51-70. Recuperado de <http://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/ciad/article/view/41>
- Universidad Santo Tomás. (2015) *¿Qué es USTAVirtual?* Recuperado de <http://www.ustavirtual.edu.co/virtual/estudia/ustavirtual.html>

---

## Juegos digitales para el aprendizaje de adultos mayores: percepciones de los usuarios sobre la ergonomía

Louise Sauvé<sup>1</sup>, Gustavo Angulo Mendoza<sup>1</sup>, Lise Renaud<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Téluq

<sup>2</sup> Université du Québec à Montréal

**PALABRAS CLAVE:** juegos educativos, juegos digitales, tercera edad, adultos mayores, ergonomía.

¿Qué sabemos sobre las condiciones ergonómicas para la creación de un juego educativo en línea eficaz que ponga en contacto a personas de la tercera edad? Varios estudios (Astell, 2013; De Schutter, 2011; Diaz-Orueta, Facal, Herman Nap, & Ranga, 2012; Marston, 2013) indican que los juegos en línea para adultos mayores deben poder adaptarse a las exigencias del público objetivo. Un diseño inapropiado puede desestimular su uso, reduciendo así sus potenciales beneficios.

Dada la importancia de un buen diseño de la interfaz, se hace necesario conocer las condiciones ergonómicas que deben tenerse en cuenta con el fin de asegurar la adaptación del juego a las características cognitivas y físicas de los adultos mayores. Consideramos que un juego educativo en línea es eficaz cuando responde a dos criterios básicos: utilidad y usabilidad.

El objetivo de esta propuesta es identificar los aspectos ergonómicos que facilitan la manipulación de los juegos digitales por parte de personas de 55 años y más.

Con respecto al método y a los materiales, fue desarrollada una adaptación digital del juego de Bingo, a la cual se integró contenido de aprendizaje en relación con la alimentación y el ejercicio físico. El juego fue puesto en línea en el *Carrefour virtuel des jeux éducatifs* (Centro Virtual de Juegos Educativos, <[www.savie.qc.ca/Eau/](http://www.savie.qc.ca/Eau/)>) de la *Société pour l'Apprentissage à Vie* (SAVIE, Sociedad para el Aprendizaje Permanente, <[www.savie.ca/](http://www.savie.ca/)>).

Siguiendo las recomendaciones de diversos estudios (Cornejo, Hernandez, Favela et Tentori, 2012; Wiemeyer et Kliem, 2012) que sugieren un efecto positivo de la interacción social y la comunicación en el aprendizaje por parte de adultos mayores, fue integrada la posibilidad de jugar en equipo en un mismo ordenador. El potencial pedagógico del juego ha sido fortalecido a través de preguntas complementadas por una retroalimentación en caso de acierto o error en la respuesta.

La población del estudio estuvo conformada por 77 sujetos quienes respondieron un cuestionario de escala Likert sobre los aspectos ergonómicos del juego. La estadística descriptiva permitió caracterizar las opiniones de los jugadores a través de índices de percepción. Un análisis inferencial permitió identificar las diferencias en las representaciones de los participantes según la edad, el género, el nivel de competencias informáticas y las habilidades como jugador.

En general los resultados sugieren percepciones muy positivas en torno a la navegación, la interacción y el desafío. Los participantes valoraron significativamente la facilidad de manipulación de la pantalla táctil, la confrontación con un adversario y los elementos de la interfaz que le permiten interactuar con el dispositivo y con los demás jugadores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Astell, A. J. (2013). Technology and fun for a happy old age. In A. Sixsmith & G. Gutman (Eds.), *Technologies for Active Aging*. New York: Springer.
- Cornejo, R., Hernández, D., Favela, J., Tentori, M., & Ochoa, S. (2012, May). Persuading older adults to socialize and exercise through ambient games. In *6th International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare (PervasiveHealth), 2012* (pp. 215-218). IEEE.
- De Schutter, B. (2011) Never Too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience. *Games and Culture, 6*(2): 155-170.
- Diaz-Orueta, U., Facal, D., Nap, H. H., & Ranga, M. M. (2012). What is the key for older people to show interest in playing digital learning games? Initial qualitative findings from the LEAGE project on a multicultural European sample. *Games for Health: Research, Development, and Clinical Applications, 1*(2), 115-123.
- Marston, H. R. (2013). Design Recommendations for Digital Game Design within an Ageing Society. *Educational Gerontology, 39*(2), 103-118.
- Wiemeyer, J., & Kliem, A. (2012). Serious games in prevention and rehabilitation—a new panacea for elderly people? *European Review of Aging and Physical Activity, 9*(1), 41-50.

---

## La comunicación y la ética como recursos en la educación tecnológica del Departamento de Trabajo Social

Luis Antonio Serrano Guerra, María Luisa Sánchez Morelos, María Gabriela Reynoso Luna y Martha Beatriz Perea Aceves

Universidad de Guadalajara, Jalisco, México

**PALABRAS CLAVE:** ética, comunicación, educación y tecnologías.

Comunicación y ética son temas relevantes que Vilar retoma en cuestión a ética y valor, él “apela a la ética o lo ético para hacer referencia a la capacidad de reflexionar [...]” (Vilar, 2013, p. 26), es aquí donde surge la pregunta: ¿Cuál es el nivel de comprensión lectora y el uso que se está dando a Internet y a los formatos que consumen los alumnos del 6° semestre de la carrera en Trabajo Social?

Actualmente los jóvenes usan información que va directa al cerebro, los mismos que no distinguen entre verdad y falso, no discriminan entre ficción y realidad, de ahí que los medios en: “las nuevas tecnologías de la comunicación y de la imagen hacen que la relación con el otro sea cada vez más abstracta [...]” (Auge, 1998, p. 29), entonces, ¿cuántos textos atrapan la atención de los estudiantes, quedando anclados con arquetipos que han sido trabajados por los que tienen el poder?

De lo anterior surgen inquietudes éticas cómo: ¿Cuál es la idea de los contenidos?, debido a que si el cerebro retoma el mensaje literal, esto va generando una dispersión, confusión o pérdida de conciencia, juego maquiavélico por parte del neoliberalismo; todo lo anterior es con el fin de manipular y controlar las mentes y así poder dominar con mayor facilidad.

Uno de los objetivos es revisar los escenarios que se vislumbran en el Departamento de Trabajo Social, a partir de repensar la ética desde el punto de vista de su aplicación y las situaciones concretas de la vida social, y no tanto en generar una discusión filosófica del bien y del mal; en ocasiones estos temas están alejados de la idea que se desea, la verdad práctica y útil para la vida cotidiana, observar y conocer los enfoques de las tecnologías en la enseñanza-aprendizaje.

El método que se emplea para este estudio es la Metodología del Análisis Semiótico, de Desiderio Blanco (1980), en donde se hace una revisión bibliográfica completa, y considera autores como Greimas, Todorov o Geneva. La perspectiva será la semiótica de la significación, la misma que engloba la de la comunicación.

La investigación está en fase de protocolo, pero existe una gran cantidad de documentos importantes para iniciar nuestro estudio, aunque en esta pequeña revisión surgieron más preguntas como: ¿cuál es la