

¿Puede influir un videojuego en la sensibilidad de los jóvenes hacia la problemática del trabajo infantil? Diseño de la investigación.

Pablo Garmen¹, Juan Antonio Posada², Aida Dopico y Beatriz Cimadevilla³

^{1 2 3} Universidad de Oviedo

Correspondencia: garciamenpablo@uniovi.es

Resumen

La sensibilización y concienciación de los jóvenes para un consumo responsable se convierte en un pilar fundamental para erradicar la pobreza y el trabajo infantil. La Organización Internacional del Trabajo (OIT) estima que en todo el mundo hay unos 218 millones de niños y niñas ocupados en la producción económica con edades comprendidas entre los 5 y los 17 años, de los cuales 152 millones son víctimas del trabajo infantil y 73 millones ejercen un trabajo infantil peligroso. Este estudio explora cómo la interacción de jóvenes universitarios con la herramienta educativa #NOesunJUEGO, un videojuego educativo de género novela visual que pone al jugador en la piel de tres niños que sufren explotación laboral infantil en Bangladesh, Costa de Marfil y RD del Congo, puede influir en la concienciación y comprensión de problemáticas complejas como el trabajo infantil. El diseño metodológico se estructura en torno a la aplicación de un cuestionario previo para establecer la percepción inicial del alumnado sobre la problemática. Posteriormente, se lleva cabo una sesión de juego con la herramienta #NOesunJUEGO, y, finalmente, se aplica, de nuevo, el cuestionario para evaluar si existen cambios significativos en la percepción del alumnado sobre la problemática tras la experiencia de juego. Se espera que este estudio contribuya al campo de la tecnología educativa proporcionando evidencia empírica sobre el potencial de los videojuegos para abordar problemáticas sociales y fomentar aprendizajes significativos que contribuyan a una mayor sensibilización y conciencia social.

Palabras clave: videojuegos, gamificación educativa, novela visual, ODS, trabajo infantil.

Can a video game influence young people's sensitivity to the issue of child labour? Research design.

Abstract

The International Labor Organization (ILO) estimates that there are around 218 million children and adolescents engaged in economic production worldwide, between the ages of 5 and 17, of which 152 million are victims of child labour and 73 million perform hazardous child labour. This study explores how the interaction of young university students with the educational tool #NOesunJUEGO, an educational video game of the visual novel genre that puts the player in the shoes of three children suffering from child labour exploitation in Bangladesh, Côte d'Ivoire and the DRC, can influence the awareness and understanding of complex issues such as child labour. The methodological design is structured around the application of a pre-questionnaire to establish the students' initial perception of the problem. Subsequently, a game session is carried out with the #NOesunJUEGO tool, and finally a final questionnaire is applied to evaluate whether there are significant changes in the students' perception of the problem after the game experience. It is expected that this study will contribute to the field of educational technology by providing empirical evidence on the potential of video games to address social issues and promote meaningful learning that contributes to greater awareness and social consciousness.

Keywords: video games, gamification, visual novel,

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1. La problemática del trabajo infantil

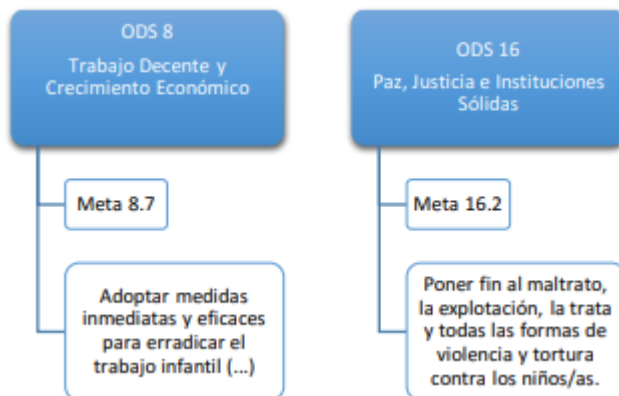
La problemática del trabajo infantil es una cuestión compleja y que afecta a millones de niños y adolescentes en todo el mundo. La Organización Internacional del Trabajo (OIT) estima que en todo el mundo hay unos 218 millones de niños y niñas ocupados en la producción económica con edades comprendidas entre los 5 y los 17 años, de los cuales 152 millones son víctimas del trabajo infantil y 73 millones ejercen un trabajo infantil peligroso (UNICEF, 2020). Estos datos ponen de manifiesto la magnitud del problema y la necesidad urgente de tomar medidas efectivas para erradicar esta práctica que vulnera los derechos fundamentales de los menores y les priva de una infancia digna y de las oportunidades de desarrollo que todo niño debería tener. El trabajo infantil, especialmente en sus peores formas, tiene un impacto devastador en la salud y el desarrollo de los niños.

Tomar conciencia de un consumo responsable por parte de toda la población, y especialmente por la población más joven, puede ser una de las medidas de mayor impacto para atajar esta problemática. Formar a futuros ciudadanos que sean capaces de preguntarse por las causas de la desigualdad, y ser conscientes de la responsabilidad que tenemos los llamados países del “primer mundo” en la situación que viven millones de niños y niñas en el mundo, explotados laboralmente.

En este sentido, la educación se convierte en un pilar fundamental y es necesario diseñar programas educativos y propuestas de intervención que contribuyan a sensibilizar a los jóvenes sobre la problemática del trabajo infantil, generando de una cultura de la solidaridad comprometida en la lucha a favor del trabajo decente y el crecimiento económico; que ponga fin al maltrato y la explotación de todas las formas de violencia y tortura contra los niños y las niñas. Estas propuestas deben buscar alinearse, además, con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), concretamente con el ODS 8, Trabajo Decente y Crecimiento Económico, y el ODS 16, Paz, Justicia e Instituciones Sólidas.

Figura 1.

Trabajo infantil y ODS



1.2. El videojuego como herramienta de sensibilización

Las tecnologías han cambiado de forma determinante nuestra manera de relacionarnos y de interactuar con los demás y ello, necesariamente, conlleva cambios en los programas de intervención educativa, en todos los niveles y más en concreto en los niveles universitarios donde se consumen muchos dispositivos móviles. En los diferentes ámbitos educativos ha crecido el interés de los investigadores por la integración de las tecnologías móviles y sus aportaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Han y Shin, 2016; Martínez-Rodrigo, Martínez-Cabeza Jiménez & Martínez-Cabeza Lombardo, 2019).

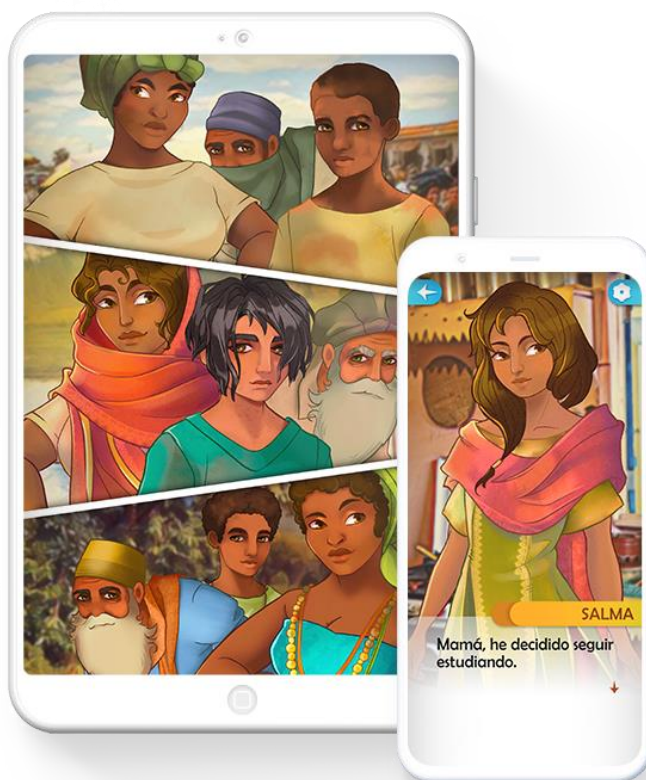
El uso de videojuegos móviles puede ser una propuesta innovadora, que logre conectar con el público

adolescentes y universitario, y que sea capaz de despertar sensibilidades y conciencias sobre una problemática actual.

El proyecto de investigación que se expone en este trabajo utiliza como herramienta de sensibilización el *serious game* titulado #NOesunJUEGO, un videojuego de tipo novela visual que pone al jugador en la piel de tres niños de Bangladés, República Democrática del Congo y Costa de Marfil (Garmen et al., 2023). A través de las historias de Salma, Bian y Mavik, los jugadores pueden vivir en primera persona los problemas derivados de los trabajos que realizan en tres sectores de producción muy afines a ellos: el tecnológico, la agricultura y la industria textil, con bienes de consumo que conocen y que utilizan prácticamente a diario, como son la telefonía móvil, el cacao y la ropa. De esta forma, el videojuego busca despertar empatía en los jugadores de tal forma que se tome conciencia de la cadena de producción de estos productos que consumen habitualmente y de los problemas ambientales y sociales que acarrea.

Figura 2.

Capturas de pantalla del videojuego #NOesunJUEGO.



La interacción con el videojuego #NOesunJUEGO se realiza a través de dispositivos móviles de sistemas operativos de Android y iOS (Apple). El uso de este tipo de herramientas se presenta como una metodología idónea para motivar al alumnado al originar un aprendizaje oblicuo que parte del uso de los medios digitales, flexibilizando y estimulando el proceso educativo (Burbules, 2014).

Este proceso mediatizado por el videojuego va encaminado en una doble dimensión como herramienta de comunicación y recurso potencialmente educativo y como objeto de estudio en sí mismo. Para que el alumnado sea capaz de utilizar la tecnología móvil en su favor, debe ser consciente de lo que son y representan y conocer de dónde vienen. En este espacio de formación tiene que haber cabida para reflexionar sobre cuestiones tales como ¿Cómo se fabrican los dispositivos móviles? ¿Qué materiales se necesitan para su fabricación? ¿De dónde proceden estos materiales? ¿Quiénes los controlan? ¿Para qué? ¿Qué cabida tiene el trabajo infantil en la producción de esos materiales? El consumo y uso

responsable de los dispositivos móviles nos llevará a una verdadera alfabetización digital crítica.

Además, el *game-based learning* o aprendizaje basado en los juegos electrónicos presenta diversas ventajas, entre las que destaca las siguientes:

1. Transforma el aprendizaje en un juego divertido, emocionante y sin clases aburridas. Esto hace que los alumnos asimilen y retengan los contenidos casi sin darse cuenta.
2. Convierte a los estudiantes en los protagonistas de la historia y premian su esfuerzo con medallas, vidas extra, bonus, etc. Así consiguen captar y mantener su interés por aprender.
3. Permite aplicar los conocimientos adquiridos sin crear situaciones de peligro.

1.3. Objetivo del proyecto #NOesunJUEGO y del presente trabajo

En base a todo lo expuesto, el proyecto #NOesunJUEGO tiene como objetivo utilizar el videojuego como canal para alertar a jóvenes y alumnado universitario de los abusos que están sufriendo los niños y las niñas en diferentes partes del mundo y concienciarles sobre la necesidad de acabar con el trabajo infantil.

Teniendo presente este objetivo y dentro del marco del proyecto #NOesunJUEGO, este trabajo tiene como finalidad presentar el diseño de la investigación planteado para explorar cómo el uso de herramientas digitales y videojuegos como #NOesunJUEGO pueden influir en la concienciación y comprensión de problemáticas complejas como el trabajo infantil.

2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Metodología

Se propone una investigación en tres fases. La primera fase incluye el diseño y aplicación de un cuestionario de autopercepción sobre la problemática del trabajo infantil en el mundo, la segunda fase consta de una sesión de juego con el videojuego #NOesunJUEGO y la tercera fase se centra en la evaluación de la efectividad del videojuego como herramienta de sensibilización, que se realiza a partir de una evaluación postest con el mismo cuestionario utilizado en la fase inicial.

Por tanto, se trata de una investigación de corte cuantitativo y el diseño seleccionado es cuasiexperimental con pretest y postest, y con grupo de control. El objetivo es analizar si el uso del videojuego #NOesunJUEGO aumenta el grado de conocimientos y la sensibilización sobre el trabajo infantil en los participantes, en comparación con el grupo control que no utiliza el videojuego.

2.2. Muestra

En el estudio participan 400 estudiantes universitarios procedentes de diversas titulaciones: 55 estudiantes de 1º y 3º curso del Grado en Maestro en Educación Infantil; 150 estudiantes de 1º, 2º y 3º curso del Grado en Pedagogía; 13 estudiantes del Máster en Conservación Marina y 56 estudiantes del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional; sobre los que se realiza una evaluación inicial, empleando un cuestionario dirigido a toda la muestra.

La selección de los participantes se realizará de manera no aleatoria, ya que es una muestra de conveniencia, conformada por estudiantes universitarios de una institución específica.

2.3. Instrumento utilizado para la recogida de información

El instrumento utilizado para conocer la autopercepción inicial que tiene el alumnado universitario sobre el trabajo infantil ha sido el cuestionario, a partir de los trabajos realizados por Liebel y Martínez (2009), las Naciones Unidas (2023) y la Organización Internacional del Trabajo (2023), que incluye 7 ítems con el objetivo de comprobar en qué medida o con qué frecuencia les sucede lo que dice el enunciado, ofreciendo como respuesta una escala tipo Likert de 4 opciones (*1-Nunca, 2-A veces, 3-*

Casi siempre y 4-Siempre). Algunos de los ítems que forman parte del cuestionario inicial se exponen en la Tabla 1.

Tabla 1

Ejemplo de ítems que componen el cuestionario.

Ítems
Ante la compra de un producto, me informo sobre su origen
El origen de un producto influye en mi decisión de comprarlo
Estoy dispuesto/dispuesta a pagar más por un producto cuando procede de comercio justo
Ante la adquisición de un producto nuevo, recurro a la compra de segunda mano

Para la elaboración del cuestionario se ha utilizado la herramienta digital Google Forms, que permite la recogida y registro automático de las respuestas por parte del alumnado.

2.4. Procedimiento

El estudio se desarrolla durante una sesión de clase, con una duración aproximada de dos horas. Al inicio de la sesión se le da acceso al alumnado al cuestionario de autopercepción, que lo cumplimenta directamente a través de sus dispositivos móviles.

Una vez respondidas y enviadas las preguntas del cuestionario, se le facilita al alumnado un código QR para la descarga del videojuego #NOesunJUEGO en las plataformas tanto de Google Play como de App Store.

Cuando todo el alumnado tiene instalado el juego, se procede al desarrollo de la sesión de juego. Cada sesión de juego tiene una duración aproximada de 30 minutos, que es lo equivalente a la lectura e interacción con una de las historias del juego. Por lo tanto, se le pide al alumnado que seleccione una de las tres historias para trabajar sobre ella. .

Antes de finalizar la sesión de clase, y una vez interactuado al menos con una de las historias del videojuego, se le pide al alumnado que realice de nuevo el cuestionario de autopercepción, con el objetivo de analizar si su opinión y percepción se ha visto modificada una vez conocidas las historias de los personajes protagonistas del juego.

3. CONCLUSIONES

Este estudio tenía por objetivo presentar el diseño de una investigación para evaluar la efectividad del uso del videojuego #NOesunJUEGO como herramienta para sensibilizar sobre la problemática del trabajo infantil. Por su diseño cuantitativo y cuasiexperimental, con un grupo control y un grupo experimental, así como con mediciones pre-test y post-test, el estudio permitiría analizar de manera rigurosa si el uso del videojuego logra aumentar el nivel de conocimiento y sensibilización sobre este tema en los participantes.

Adicionalmente, al tratarse de una muestra de conveniencia conformada por estudiantes universitarios, los resultados podrían constituir un punto de partida para posteriores estudios que busquen evaluar el impacto de este tipo de herramientas digitales en otros grupos de la población. En definitiva, este

diseño de investigación busca contribuir al desarrollo de estrategias eficaces para promover la concientización sobre el trabajo infantil, a través del uso de tecnologías emergentes como los videojuegos.

En líneas futuras se espera presentar resultados de investigación sobre la influencia del videojuego #NOesunJUEGO en la percepción de jóvenes sobre la problemática del trabajo infantil, así como extender el estudio a sectores de la población no universitaria, como por ejemplo estudiantes de secundaria, bachillerato e incluso población adulta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Burbules, N. C. (2014). El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos. *Revista Entramados: Educación y sociedad*, 1(1), pp. 131-135.
- Garmen, P., Rodríguez Fernández, N., García Vázquez, E., Dopico Rodríguez, E. V., Dopico, A., Cimadevilla Alonso, B., & Blanco Fernández, M. D. C. (2023). # NOesunJUEGO. Un videojuego de novela visual sobre la problemática del trabajo infantil. *Modalidades de aprendizaje para la innovación educativa*.
- Han, I., & Shin, W. S. (2016). The use of a mobile learning management system and academic achievement of online students. *Computers & Education*, 102, 79–89. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.07.003>
- Liebel, M. & Martínez, M. (Coords.) (2009). *Infancia y derechos humanos. Hacia una ciudadanía participante y protagónica*. Instituto de Formación para Educadores de Jóvenes, Adolescentes y Niños Trabajadores de América Latina y el Caribe. https://www.uhu.es/63015_64038/images/descargas/pdf/infancia_y_ddhh_liebel_martinez.pdf
- Martínez-Rodrigo, E, Martínez-Cabeza Jiménez, J., Martínez-Cabeza Lombardo, M.A. (2019): “Análisis del uso de dispositivos móviles en las aulas universitarias españolas”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 997-1013. DOI: 10.4185/RLCS-2019-1368
- Naciones Unidas. (2023). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Edición Especial. Por un plan de rescate para las personas y el planeta*. https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2023_Spanish.pdf?_gl=1*113n6h8*_ga*MTM5MzYzMjIyMC4xNjY2OdaXOTE1*_GA_TK9BQL5X7Z*MTcwNjQ0MTM5Ni4zLjAuMTcwNjQ0MTM5Ni4wLjAuMA
- Organización Internacional del Trabajo. (2023). *Perspectivas sociales y del empleo en el mundo. Tendencias 2023*. Informe de referencia de la OIT. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms_865368.pdf
- UNICEF. (2020). *Child Labour: Global estimates 2020, trends and the road forward*. <https://data.unicef.org/resources/child-labour-2020-global-estimates-trends-and-the-road-forward/>