

**LAS HABILIDADES DESARROLLADAS EN LOS VIDEO JUEGOS, HOMOLOGADAS  
A LAS HABILIDADES REQUERIDAS EN LAS EMPRESAS COLOMBIANAS**

**JEFFERSON DANIEL ROZO ROZO**  
**Código 5201569**

**Ensayo presentado como requisito para optar al título**  
**De Especialista en Alta Gerencia**

**Asesor(a)**  
**CATHERINE NINOSKA GUEVARA GARZON**  
**DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE GRADO**

**Universidad Militar Nueva granada**  
**Facultad de estudios a distancia**  
**Especialización en alta gerencia**  
**Bogotá D.C., Colombia**

**2020**

## Tabla de Contenido

<b>Resumen</b> .....	3
<b>Abstract</b> .....	3
<b>Palabras Clave</b> .....	4
<b>Key Words</b> .....	4
<b>Introducción</b> .....	4
<b>Videojuego y competencias</b> .....	5
<b>El inicio de los videojuegos</b> .....	5
<b>Las habilidades competitivas que perciben los empresarios</b> .....	8
<b>La toma de decisiones en los videojuegos para el desarrollo de competencias laborales.</b> .....	9
<b>Conclusiones</b> .....	16
<b>Referencias</b> .....	17

## **Resumen**

Las habilidades desarrolladas en video juegos, pueden ser homologadas a las habilidades requeridas en las empresas colombianas. Los videojuegos pueden ser el centro de aprendizaje y desarrollo de competencias y habilidades laborales, con el beneficio de poder reiniciar en las condiciones iniciales, obteniendo un escenario de aprendizaje y retroalimentación. Se han visto a los videojuegos como actividades de ocio, donde se malgasta el tiempo, con el presente artículo se quiere cambiar esta perspectiva, argumentando que los videojuegos pueden ser reconocidos como una práctica de las habilidades y competencias que requieren en el ámbito laboral, y en un futuro colocar en los currículos los logros alcanzados y ser tenidos en cuenta en el ámbito laboral.

## **Abstract**

The skills developed in video games can be homologated to the skills required in Colombian companies. Video games can be the center of learning and development of work skills and competences, with the benefit of being able to restart in the initial conditions, obtaining a learning and feedback scenario. Video games have been seen as leisure activities, where time is wasted. This article aims to change this perspective, arguing that video games can be recognized as a practice of the skills and competences that they require in the workplace, and in the future, place the achievements in the curricula and be taken into account in the workplace.

### **Palabras Clave**

Habilidades, Competencias, videojuegos, entornos de aprendizaje, empresas colombianas.

### **Key Words**

Skills, competitions, video games, learning environments, Colombian companies.

### **Introducción**

Las TIC se han vuelto fundamentales en un entorno cambiante, por ellos son indispensables para emplearlas en beneficios en todos los ámbitos, recreativos, laborales, personales, etc.

El método de investigación del presente texto, se basa en la recopilación bibliográfica para sustentar que las habilidades desarrolladas en video juegos, pueden ser homologadas a las habilidades requeridas en las empresas colombianas. Los videojuegos pueden ser el centro de aprendizaje y desarrollo de competencias y habilidades laborales, con el beneficio de poder reiniciar en las condiciones iniciales, obteniendo un escenario de aprendizaje y retroalimentación.

Desde la perspectiva de la generación Baby boomers, se han visto a los videojuegos como actividades de ocio, donde se malgasta el tiempo, con el presente artículo se quiere cambiar esta perspectiva, argumentando que los videojuegos pueden ser reconocidos como

una práctica de las habilidades y competencias que requieren en el ámbito laboral, y en un futuro colocar en los currículos los logros alcanzados y ser tenidos en cuenta en el ámbito laboral.

### **Videojuego y competencias**

Para contextualizar al lector del presente artículo argumentativo, el termino videojuego se entenderá como programa diseñado para la diversión y entretenimiento a partir de la combinación de lenguajes audiovisuales (Juárez & Mombiela, 2011). Se entenderá como competencia procedente del latín *competeré* que significa aspirar, Según el blog Mundo competencias (Mundo de Competencias – Ministerio de Educación Nacional Colombia, 2017). Estas se entienden como “conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive”. El entendimiento de los dos conceptos permitirá al lector entender el argumento central del texto al considerar que las habilidades desarrolladas en video juegos, pueden ser homologadas a las habilidades requeridas en las empresas colombianas.

### **El inicio de los videojuegos**

Existe un debate abierto sobre el origen del primer videojuego, pero para el caso del presente artículo, se tomara como el origen a la compañía Nintendo. En el año de 1889 se funda la compañía Marufuku Company, compañía que distribuye Hanafuda, un juego de cartas de oriente (Japón), creador Fusajiro Yamauchi. Años después en 1951 el señor Yamauchi cambio el nombre de la compañía a Nintendo, que en el dialecto japonés significa deja la suerte al cielo (Kent, 2016).

En occidente Marty Bromley, quien administraba los salones recreativos de las bases militares (USA) compra máquinas de monedas y funda SEGA (Service Game), en el año 1964 SEGA (Service Game) se fusiona con otra compañía de video juegos, y da origen a Sega Enterprises. En 1966 Sega lanza el juego Periscope, el cual tiene tanto éxito que es comercializado en Europa y estados unidos. Posteriormente en el año 1971 Nutting Associates comercializa computer space, una de las primeras máquinas recreativas a base de monedas, asimismo en el año 1972 se funda la compañía Atari por Nolan Bushnell y Ted Dabney, la cual se llamaría Syzygy, pero dicho nombre ya se encontraba registrado, llamaron a la empresa Atari. Atari crea el famoso juego Pong y Odyssey. Igualmente en 1975 Midway Games importa el primer videojuego que utiliza un procesador, dicho juego se llama Gunfight, lanzado por Taito (Kent, 2016).

En los años descritos anteriormente podemos ver cómo ha evolucionado los juegos, desde un juego de cartas hasta el primer videojuego de utiliza procesador. Continuando en la cronología en 1976 la compañía Coleco lanza el juego Telstar, el cual consistía en un juego de tenis, en ese mismo año Atari es comprada por Communications, en la nueva visión de Communications Atari abre un concepto de Pizza time theatre, meses después Atari lanza al mercado la 2600. Mattel ingresa a competir con videojuegos portátiles que presentan tecnología led, de igual manera Nintendo compite con los videojuegos domésticos. Un año después Nintendo lanza Othello, un juego para máquinas recreativas. En 1979 se funda la compañía Capcom en oriente, más exactamente en Japón. Atari en ese mismo año lanza su primer videojuego con gráficos vectoriales, el famoso Luna Lander, Atari en ese año también lanzo el juego más vendido en su historia, el juego asteroids. En el año 1980 es lanzado al

mercado Space Invaders por la compañía Atari, En este mismo año, Atari sufre fuga de talento, varios de sus programadores se van, y crean la compañía Activision, una de las primeras third party (editoras libres), para esta mismo tiempo Namco lanza al mercado el famoso Pac man. Un año más tarde Nintendo lanza al mercado el famoso juego Donkey Kong. En el año 1982 empiezan una serie de disputas legales entre Atari y Magnavox por infringir presuntamente la licencia de Pac man. Para este año Atari lanza la consola 5200. En el año de 1983 Sega lanza al mercado SG 1000. En este mismo año Cinematronics crea Dragons Lair, el cual cuenta con tecnología Laserdisc (Kent, 2016).

En 1984 Warner Communications vende Atari, el cual es renombrado a Atari Games. En 1985 se desarrolla el famoso juego tetris por el ruso Aleksei. En 1986 Atari lanza la consola 7800 al mercado. En el año siguiente Nintendo saca al mercado el famoso juego The legend of zelda, para este año se lanza la primera consola de 16 bits, la mega drive. En 1988 se lanza al mercado el juego Final fantasy, por el ritmo de cambio y la fuerte competencia la compañía Coleco entra en bancarrota. En 1989 Nintendo lanza el famoso Game boy, el cual se comercializa en todo el mundo. En los años noventa Nintendo saca al mercado el super mario bros, para este mismo año se lanza Neogeo, la consola de 24 bits. En 1991 la compañía capcom pone a circular en el mercado el videojuego stret fighter. Para el año 1993, el año en que nací, se lanza al mercado la consola de 32 bits, 3DO multiplayer, Atari para mantenerse a la vanguardia, lanza una consola de 64 bits, llamada jaguar. Para ese mismo año el senado de los estados unidos debate la violencia en los videojuegos (Kent, 2016).

En 1994 producto del debate en el senado de los estados unidos se crea la asociación de software interactivo, Sony lanza en Japón la Play Station. Para el año siguiente se lanza en

los estados unidos la Play Station de Sony. Para el año 1996 Nintendo vende su unidad número 1.000 millones a nivel mundial, para conmemorar esto, la compañía lanza la Nintendo 64 en los estados unidos. En 1997 se lanza un juego, que seguramente la generación Baby boomer recordara, es el juego de Tamagotchi. En 1998 se lanza al mercado pokémon para Game boy, el cual tiene gran acogida en oriente como en occidente. En el comienzo del nuevo siglo, Nintendo lanza al mercado la Play station 2, para esta misma época Microsoft anuncia la consola Xbox en una conferencia, para el año siguiente Microsoft lanza al mercado la consola Xbox (Kent, 2016), la cual es recordada para la generación Z, la cual cobija al autor del presente artículo.

### **Las habilidades competitivas que perciben los empresarios**

Que son las habilidades gerenciales, según Longenecker, Moore, Petty & Palich (2009), se conforman por el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, comportamientos y aptitudes que necesita una persona para ser eficiente en una amplia gama de labores gerenciales y en diversas organizaciones. Por otra parte, es importante resaltar que las personas recurren en su vida cotidiana a diversas competencias, incluidas las necesarias para ser eficientes en actividades recreativas, como lo son los videojuegos.

Según Cajide, J., Porto, A., Abeal, C., Barreiro, F., Zamora, E., Expósito, A., & Mosteiro, J. (2002), el mundo laboral requiere habilidades y competencias de flexibilidad, saber enfrentarse a la resolución de problemas, trabajo en equipo, capacidad de comunicación, saber establecer relaciones, confianza en sí mismo, estas mismas habilidades y competencias, son empleadas en los video juegos, en un futuro, se podrá colocar como

logros destacados en una hoja de vida, victorias obtenidas en los video juegos. Miranda. (2013) afirma:

Lo anterior implica ver a los videojuegos no sólo como un medio que resulta útil para presentar o ambientar a los aprendices respecto a temáticas nuevas, o como un ambiente en el que se resuelven problemas mediante actividades o etapas que vienen configuradas para esto, sino como un ambiente sistémico que muestra una manera de configurar un conjunto de características que pedagógicamente son deseables y esperables. El reconocimiento de que nos encontramos en una sociedad cambiante en la que las formas de enseñar deben revisarse y adaptarse a las nuevas formas de aprender, parecen mostrar que hacer este ejercicio de conexión es necesario. (72).

El papel de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, posibilita una manera más efectiva en el aporte incremental de las habilidades y competencias, con el beneficio de poder reiniciar el juego, y lograr un proceso de aprendizaje, a través de la retroalimentación (Bosch, C., Miranda, J., Sangiorgio, M., Acuña, I., Michelini, Y., Marengo, L., & Godoy, J. C., 2016).

### **La toma de decisiones en los videojuegos para el desarrollo de competencias laborales.**

En el actual entorno, donde el ritmo de cambio a base de tecnología avanza a pasos agigantados, nos invita en todo momento al cambio, por dar un ejemplo en el ámbito laboral, a comienzos de siglo, en Bogotá, algunas profesiones han desaparecido o se han transformado, es el caso de los ascensoristas, personas sentadas en los ascensores que guiaban el ascensor en los edificios, en la actualidad este oficio desapareció, dicha función fue suplida por tecnología. Un caso parecido al anterior, es el oficio de los lustra zapatos, a comienzos de siglo un porcentaje de familias bogotanas dependían de este oficio (no hay

datos oficiales), en la actualidad hay máquinas que realizan esta tarea, con los ejemplos citados se quiere concluir que se debe aceptar el cambio y se debe ser un gestor del cambio. Con base en el cambio y con la argumentación de este artículo argumentativo los videojuegos pueden ser el centro de aprendizaje y desarrollo de competencias y habilidades laborales, con el beneficio de poder reiniciar en las condiciones iniciales, obteniendo un escenario de aprendizaje y retroalimentación.

Según un artículo de World Economic Forum las diez habilidades más demandadas según la plataforma LinkedIn, en el avance de la cuarta revolución industrial, el entorno exige una mayor combinación de habilidades, entre ellas se encuentran Creatividad, persuasión, colaboración, adaptabilidad, gestión del tiempo, gestión de personas, razonamiento analítico, entre otros (Charlton, 2019).

Los videojuegos pueden ser el centro de aprendizaje y desarrollo de las siguientes competencias y habilidades laborales:

Trabajo en equipo: se realizó una encuesta a jugadores con edades hasta los 35 años, el resultado es que los jugadores encuestados afirman que los videojuegos han influido en la capacidad de trabajar en equipo (Pérez, J. y Ruiz J, Julio, 2006).

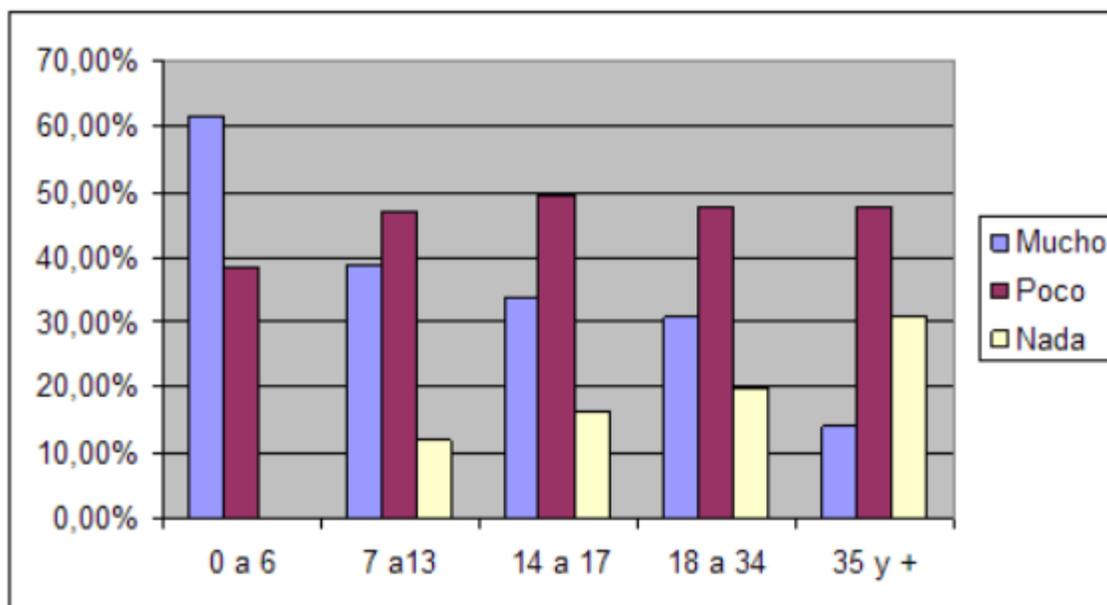


Figura 1. Trabajo en equipo. Tomado de Pérez, J. y Ruiz J, (Julio, 2006)

En un juego como Halo, o en una empresa como Banco de occidente, se requiere trabajo en equipo, solo que cambian las condiciones, pero son metáforas prácticas, es decir tanto en el videojuego como en Banco de occidente, se requiere conseguir un objetivo común, y para ello cada persona contribuye para lograr conseguir este objetivo. En una partida de Halo por ejemplo, existen dos equipos y gana el equipo que más banderas capture del equipo rival, en este tipo de partida se emplea el trabajo en equipo, el objetivo común es capturar la bandera del equipo adversario, para ello cada jugador contribuye en algo, está el grupo que cuida la zona en donde se encuentra su bandera, otro grupo que se encarga de ir a la captura del equipo rival, esto mismo se plasma en el ámbito laboral, en el banco de occidente, el objetivo común es prestar servicios financieros asegurando la satisfacción del cliente, para ello se debe trabajar en equipo, está el grupo que capta a los clientes para que consuman servicios financieros de la entidad, está el grupo que crea y administra los servicios financieros de la entidad.

Otra competencia es la capacidad de superación: El resultado del estudio, concluye que más de la mitad de los encuestados afirma que los videojuegos han influido en la capacidad de superación (Pérez, J. y Ruiz J, Julio, 2006).

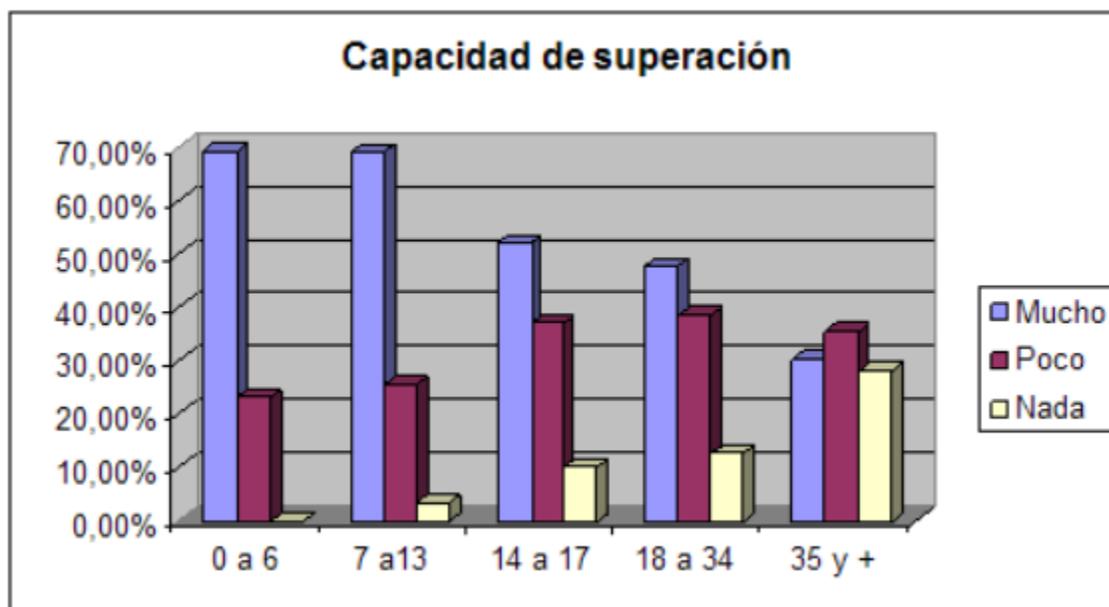


Figura 2. Capacidad de superación. Tomado de Pérez, J. y Ruiz J, (Julio, 2006)

De la figura 2 podemos concluir que, existe una relación inversamente proporcional entre la capacidad de superación y la edad, es decir mientras la edad aumenta la capacidad de superación disminuye. Y esto puede estar ligado en la práctica de videojuegos, entre más joven, más se practica videojuegos, y entre más entrado en edad, menos se practica videojuegos. Existe una frase popular de los padres de la generación T (Nacidos después del 2010), los niños de ahora nacen conociendo como manejar los dispositivos tecnológicos.

Continuando con la habilidad Liderazgo definida como las actividades que ejerce el líder (RAE, 2020) que influyen en otras personas, en los videojuegos como en el ámbito laboral es requerida, por ejemplo en el videojuego call of duty, existe un líder que influye en

los demás jugadores, y es el llamado crack, el que tiene los mejores puntajes y los jugadores se sienten influidos por este jugador, ocurre lo mismo en el ámbito laboral, existe un líder natural, que influye en los demás, y que los demás colaboradores quieren ser él.

Otra habilidad que se desarrolla en los videojuegos y que puede ser homologada en el ámbito laboral es trabajo bajo presión, para ello emplearemos el videojuego Civilization V, consisten en fundar una civilización con recursos limitados y con la presión de ser atacado por otra civilización, se debe establecer una estrategia para crecer la civilización pero a su vez se debe estar atento a los posibles ataques de otras civilizaciones, en el ámbito laboral es requerida en la actualidad, dado que se debe desempeñar las funciones con la presión del cumplimiento, por ejemplo para los asesores comerciales, los cuales deben trabajar en la adherencia de cierto número de clientes o cierto número de ventas, en un tiempo limitado y con competidores iguales o con mejores condiciones, a lo largo del presente artículo el lector se dará cuenta que los videojuegos son una herramienta para desarrollar habilidades y competencias, y que vista desde el punto de vista del emprendimiento puede ser una oportunidad de negocio, dado que hay empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos para entornos laborales.

La siguiente habilidad que puede desarrollar una persona con los videojuegos es la creatividad, que según el artículo de World Economic Forum es una de las diez habilidades más demandadas según la plataforma LinkedIn en el ámbito laboral. Para aplicar esta habilidad basta con jugar Portal 2, el cual consiste en escapar de unas instalaciones deterioradas, y se debe emplear la creatividad para en el uso de los diferentes elementos que

se pueden usar en el videojuego, para el caso del ámbito laboral, la creatividad es una habilidad en donde se debe emplear los elementos que se tienen (de una manera creativa) para conseguir un objetivo, por ejemplo reducir tiempos o costos. A esta altura el lector del artículo vera que, se puede homologar un juego para desarrollar una habilidad que dese tener, basta solo con definir la habilidad y buscar juegos que su principal objetivo aplique dicha habilidad.

Otra habilidad que se puede desarrollar al practicar videojuegos es el razonamiento, para ello el videojuego que se puede practicar es Crash, en el cual se debe superar obstáculos a partir de establecer conexiones entre elementos para avanzar en los diferentes niveles, en el ámbito laboral es aplicado para resolver problemas y extraer conclusiones que permiten establecer conexiones.

Una de las habilidades requeridas en el ámbito laboral es la resolución de problemas, para ello emplearemos el videojuego Mario Bros, para lograr avanzar en el juego se debe resolver la manera de superar los obstáculos que se presentan en los niveles, en otras palabras se debe resolver los problemas que se presentan en cada nivel, esta habilidad puede ser homologada en el ámbito laboral, en este ámbito diariamente se presentan problemas los cuales deben ser resueltos para llegar al objetivo, cabe aclarar que las habilidades desarrolladas en los videojuegos deben ser vistas como un proceso metodológico que contribuye a fortalecer las habilidades requeridas en los ambientes laborales, pero más adelante se expresara que los videojuegos pueden aplicarse en otras perspectivas.

Otra habilidad que se puede desarrollar y practicar en los videojuegos es la orientación al logro, para ello acogeremos al videojuego Sins of a solar empire, un juego de estrategia de ciencia ficción, el cual si quieres ganar (logro u objetivo) debes emplear las mejores estrategias para conquistar mundos, en el ámbito laboral la orientación al logro es uno de los fundamentos, dado que se debe cumplir con lo esperado, de lo contrario puede que la competencia pueda ganar ventaja.

Existen otras aplicaciones en las que se pueden ver inmersos los videojuegos, por ejemplo, si alguien quiere desarrollar la destreza de tocar guitarra puede jugar Guitar Hero, o si quiere desarrollar la habilidad de tocar la batería, puede jugar Guitar Hero Batery, esta es otra perspectiva, hay profesiones que aprovechan los videojuegos como practicas controladas, es el caso de los pilotos, realizan prácticas en entornos de jugabilidad simulados (Entornos que permiten aplicar las habilidades en ambientes controlados) o los llamados simuladores, el debate se centra en que porque para esta profesión si es aceptado un videojuego como practica de habilidades y en profesiones como administradores (por dar un ejemplo) no es aun reconocido los logros obtenidos en los videojuegos.

Existe otro paradigma que enmarca a los videojuegos, en general paradigma de la generación Baby boomer, se ha asociado a los Gamers como personas asociables, pero este paradigma debe cambiar, dado que en la actualidad los videojuegos permiten establecer conexiones en cualquier parte del mundo donde se tenga una conexión a internet, al contrario los videojuegos deben ser vistos como la oportunidad para que las personas puedan interactuar con otras culturas y costumbres, y porque no, sea un medio para que se practique y se fortalezca un idioma diferente al nativo.

## Conclusiones

Los videojuegos marcaron el inicio de una revolución audiográfica en el siglo XX, y comienzos del siglo XXI, con ello surgieron los centros recreativos y las consolas de hogar.

Los videojuegos pueden ser el centro de aprendizaje y desarrollo de competencias y habilidades laborales, con el beneficio de poder reiniciar en las condiciones iniciales, obteniendo un escenario de aprendizaje y retroalimentación. Se ha visto a los videojuegos como actividades de recreación y de ocio, pero con el presente artículo, se cambia el paradigma para argumentar para que los videojuegos sean un mecanismo reconocido en el ámbito laboral.

Con el dinamismo de la tecnología en un futuro cercano, se podrá colocar las victorias obtenidas en los videojuegos y que sean reconocidas como logros en ámbitos laborales.

Existen otras aplicaciones en las que se pueden ver inmersos los videojuegos, por ejemplo, ayudar a desarrollar destrezas como tocar guitarra, o tocar la batería.

Los videojuegos deben ser vistos como la oportunidad para que las personas puedan interactuar con otras culturas y costumbres, y como un medio para que se practique y se fortalezca un idioma diferente al nativo. El objetivo del presente artículo es cambiar el paradigma que se tiene frente a los videojuegos, para verlos como una oportunidad para desarrollar habilidades y practicar conocimientos.

## Referencias

- Belli, Simone y López, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179.  
 Disponible en  
<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>
- Charlton, E. (2019). Estas son las 10 habilidades más demandadas de 2019, según LinkedIn. Recuperado 28 de Febrero de 2020, a partir de  
<https://es.weforum.org/agenda/2019/01/estas-son-las-10-habilidades-mas-demandadas-de-2019-segun-linkedin/>
- Juárez, A. G., & Mombiola, T. V. (2011). *Los videojuegos*. Editorial UOC.
- Garrido Miranda, J. M. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Strategy Video Games: Some Principles for Teaching.*, 15(1), 62-74.
- Kent, S. (2016). *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona, España: Ediciones B, S.A.
- Leyva-Carreras, A.B., Espejel Blanco, J.E. & Cavazos-Arroyo, J. (2017). Habilidades gerencial es como estrategia de competitividad empresarial en las pequeñas y medianas empresas (Pymes). *Perspectiva Empresarial*, 4(1), 7-22.  
<http://dx.doi.org/10.16967/rpe.v4n1a1>
- Longenecker, J. C., Moore, C. W., Petty, J. W., & Palich, L. E. (2009). *Administración de pequeñas empresas: lanzamiento y crecimiento de iniciativas emprendedoras*. México: Cengage Learning.
- Ministerio de Educación Nacional Colombia. (s. f.) ¿Qué son las competencias? - Mundo de Competencias. Recuperado 20 de Febrero de 2020, a partir de  
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/competencias/1751/w3-propertyvalue44921.html>
- Pérez, J. y Ruiz J, (Julio, 2006) Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los jugadores: Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- Real academia española. (2020). *Liderazgo*. Recuperado de <https://dle.rae.es/liderazgo>