



ACCEDER A LA CULTURA INFORMÁTICA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

Grup F9¹

<http://www.xtec.es/~abernat>

Los videojuegos representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Muy utilizados por niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco empleados por los educadores que, en nuestra opinión, desaprovechan una potente herramienta educativa.

Si nadie discute el valor educativo de los juegos, ¿por qué los profesores rechazan el papel de los videojuegos como un elemento de interés educativo?, ¿por qué no son utilizados en los centros escolares? ¿Qué hay que hacer para incorporar los videojuegos en la escuela?. El objetivo fundamental de esta comunicación es responder a estas cuestiones y mostrar como, desde nuestro punto de vista, los videojuegos representan en este momento la entrada de los niños al mundo virtual dotando a éstos de las estrategias y recursos necesarios para acceder a los entornos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.

El reconocimiento de la experiencia.

Parece una evidencia que la mayor parte de los niños y adolescentes se inician en el mundo de la informática a través de los videojuegos. Las consolas, los juegos de ordenador forman parte de la experiencia habitual de una buena parte de la infancia. Por este motivo, cuando

¹ El grup F9, es un grup integrat per professors i professors de Primària i Secundària, assessorat per Begoña Gros, professora de Pedagogia de la Universitat de Barcelona. Els membres del grup són: José Aguayos, Lluïsa Almazan, , Antònia Bernat, Manel Camas, Juanjo Cardenas, Gemma Mas i Xavier Vilella

los niños utilizan el ordenador y usan otros programas informáticos tienen ya unos conocimientos y destrezas adquiridas fuera del ámbito escolar, que en numerosas ocasiones, en vez de verse como algo positivo y aprovechable parece constituir una amenaza y negándoles la experiencia adquirida.

La literatura y la prensa están llenas de ejemplos en los que se evidencian los “peligros” de los videojuegos. Los ataques se centran en los contenidos como si a los niños no se les permitiera interactuar con otros medios donde también se ofrece violencia, sexismo u otros valores negativos. También se muestran otros ataques relativos a la falta de relación generada (a pesar de que está ya muy demostrado que no existen evidencias al respecto) y la adicción del niño frente a la máquina que contrasta respecto a otras “adicciones” como por ejemplo el tiempo empleado en la lectura a la que damos un valor positivo.

Esta visión social construida sobre los videojuegos no deja ver aspectos muy relevantes: la importancia del medio como herramienta básica de aprendizaje de las estrategias, las habilidades necesarias para vivir en la sociedad tecnológica y la necesidad de replantearse el papel de la escuela y el propio profesorado.

¿Por que son tan importantes los videojuegos?

Decía McLuhan (1993) que el afán puesto en el empleo de la técnica no nos ha dejado tiempo para considerar sus implicaciones. El tiempo ha pasado y seguimos en la misma situación. Nos hemos convertido en consumidores de tecnologías. Estas cambian tan velozmente que la reflexión sobre sus implicaciones resultan casi imposible de realizar. Por ello, saber de qué forma el uso de un determinado medio influye en el aprendizaje es un tema difícil de abordar.

El conocimiento, su naturaleza y la difusión también están cambiando mucho. Como se muestra en la figura 1, de un conocimiento centralizado en personas (expertos) y lugares específicos se ha pasado a un conocimiento distribuido. El conocimiento se transmitía a partir del lenguaje y los textos escritos. Actualmente las fuentes del conocimiento son mucho más variadas y el acceso a la información es mucho más rápido y descentralizado. Los conocimientos prácticos se adquirían directamente. Las generaciones mayores enseñaban el uso de los instrumentos a los jóvenes. Sin embargo, en la actualidad son los

más jóvenes los que acceden de forma fácil y sencilla al manejo de los medios que es la fuente principal de la información.

SOCIEDAD INDUSTRIAL	SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
Conocimiento centralizado	Conocimiento distribuido
Conocimiento transmitido a partir del lenguaje	El conocimiento se transmite por múltiples vías
Conocimiento no accesible	Conocimiento directamente accesible
Transmisión de generación en generación	Nuevas generaciones poseen conocimientos que no tienen las viejas generaciones

Figura 1: cambios en el acceso y distribución del conocimiento

Probablemente uno de los problemas más importantes de la educación y la formación en la actualidad es que la mayoría de los enfoques educativos utilizados no están en consonancia con las necesidades de los niños y jóvenes actuales ni con el tipo de sociedad en que estamos viviendo. La descomposición de los conocimientos, la transmisión de las informaciones, el modelo unidireccional profesor-alumno, el conocimiento como algo estático se contraponen con una visión del conocimiento mucho más dinámica y compleja. Como afirma Morin (1999), la enseñanza actualmente ha de convertirse en una enseñanza educativa; “no se trata de transmitir el puro saber, sino una cultura que permita entender nuestra condición y ayudarnos a vivir. El reto de la globalidad es también el reto de la complejidad” (11) .

El conocimiento es organización, y relacionar el contexto, las informaciones y las experiencias que vamos teniendo a lo largo del tiempo. En este sentido consideramos que los videojuegos son una forma compleja y en rápida evolución, representan un nuevo medio de comunicación y tienen un extraordinario potencial tanto para el entretenimiento como para la instrucción.

Aprender de los videojuegos en la escuela.

Salomon(1992) establece una importante distinción entre los efectos de aprender *con* la tecnología y los efectos *de* la tecnología. Un ejemplo del primer tipo estriba en los efectos producidos cuando la persona utiliza el ordenador para efectuar una determinada actividad mientras que los efectos de la tecnología hacen referencia a las consecuencias o "posos" cognitivos que el uso de dicha tecnología representa a más largo plazo.

Lo mismo pensamos que sucede con los videojuegos. En este sentido, resultan un material útil para aprender estrategias y conocimientos específicos y, además, desarrollan aprendizajes propios de la cultura de la sociedad de la información que, sin duda, tendrán consecuencias a largo plazo.

En definitiva, consideramos que los videojuegos pueden constituirse como medios a través de los cuales los niños adquieren una serie de aprendizajes que influyen positivamente en la formación necesaria para moverse en los mundos virtuales.

En nuestra contribución intentaremos mostrar como a partir de nuestras experiencias e investigaciones sobre el tema consideramos que el uso de los videojuegos nos aporta aspectos muy importantes para el aprendizaje tales como: la motivación, el desarrollo de estrategias de resolución de problemas, facilitan el aprendizaje significativo y son muy apropiados para trabajar de forma colaborativa.

Los videojuegos favorecen el trabajo interdisciplinar y facilitan el desarrollo de habilidades de búsqueda de información.

REFERENCIAS.

- GREENFIELD, P.M (1996). "Video Games as Cultural Artifacts". En P.M. Greenfield y R.R. Cocling ed., *Interacting with Video*. Norwood: NJ.Ablex Publishing.
- GROS,B-GRUP F9 (Coord) (1997) *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- GRUP F9 (2000). Coordinación del número monográfico "Los videojuegos en la escuela" . *Cuadernos de Pedagogía*. Nº 291, Mayo 2000.
- KAFAY,Y.(1998). "Videogame designs by girls and boys: variability and consistency of gender differences", CASSELL, J. Y JENKINS, H.: *From Barbie to Mortal kombat*. Cambridge: MIT Press,, pp.90-117.
- KERCKHOVE,D (1999). *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa.
- MCLUHAN, M.-POWERS, B (1993). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.
- MORIN,E (2000). *La mente bien ordenada*. Barcelona: Seix Barral.
- PAPERT,S (1996). *The connected family: bridging the digital generation gap*. Atlanta: Longstreet Press.
- PROVENZO, E. (2000). "Los juegos de video y el surgimiento de los medios interactivos para los niños". En R. Steinberg-J.L.Kincheloe (comp). *Cultura infantil y multinacionales* Madrid: Morata.
- SAKAMOTO, A (1994). "Videogame Use and the Development of Socio-Cognitive Abilities in Children: Three Surveys of Elementary School Students. *Journal of Applied Social Psychology*, 24, pp.21-24.
- SALOMON, G.-P., D-GLOBERSON,T (1992). Co-participando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes. *Comunicación, Lenguaje y Educación*(13),6-22.
- SIMONE, R (2001). *La tercera fase*. Madrid; Taurus
- TURKLE,S (1997) *La vida en la pantalla*. Barcelona: Piados.