

JORNADA ESPIRAL 2002



*Videojocs,
un desco-*

*negut món virtual a
l'abast dels infants i
adolescents.*

El Grup F9 està coordinat per Begoña Gros i format per: Josep Aguyos, Lluïsa Almazan, Antònia Bernat, Manel Camas, Gemma Mas, Juanjo Càrdenas i Xavier Vilella.

Des de l'any 1992, en que és va formar, estem treballant i experimentant l'ús d'aquestes eines en les diferents etapes educatives. Vam començar observant els propis alumnes i, a partir d'aquí vam anar sistematitzant aquesta observació creant recursos i elaborant unitats didàctiques que vam experimentar en les nostres aules de treball amb un resultat positiu. En l'actualitat estem aprofundint en el tema portant a terme un treball d'investigació-recerca

per demostrar que l'ús dels videojocs ens obren la porta d'entrada a l'alfabetització necessària per moure'ns en el món virtual.

Els videojocs representen una de les entrades més directes dels infants i adolescents a l'anomenada cultura informàtica i a la cultura de la simulació. La seva utilització facilita el desenvolupament d'habilitats i destreses que permeten, a més de resoldre les situacions de joc, apropar els alumnes a l'accés de les TIC. D'altra banda, són simulacions informàtiques de situacions, en les quals els infants/adolescents representen un paper, actuen d'una determinada manera i prenen unes decisions; "juguen a aprendre".

La realitat és que els nostres alumnes juguen amb videojocs i que nosaltres com a educadors hem de saber aprofitar tots els recursos que aquests ens aporten en el món de l'educació:

- Motiven
- Desenvolupen estratègies de resolució de problemes
- Faciliten aprenentatges significatius
- Promouen l'aprenentatge cooperatiu
- Acceleren l'accés a les TIC

Els videojocs ens faciliten l'aprenentatge de conceptes, afavoreixen el treball dels procediments (presa de decisions, resolució de problemes,...) i ens simplifiquen el treballar dels valors. Malgrat que la literatura i la premsa vulgui mostrar les seves evidències del "perills" dels videojocs, és més "perillós" oblidar que es tracta d'una realitat cultural existent i que per tant s'ha de preveure i treballar-la.

<http://www.xtec.es/~abernat/jcardena@pie.xtec.es>