

EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA NO REGLADA

Antònia Bernat*

Los videojuegos suelen ocupar un lugar destacado en espacios donde se pretende impartir enseñanzas no regladas, tal es el caso de esblais, clubs de jóvenes, ludotecas, e incluso bibliotecas. Nuestro interés por el uso educativo de los videojuegos, como forma directa para acceder a las nuevas tecnologías, dentro y fuera de las aulas, nos ha llevado a contactar con los Punts Omnia. En este artículo explicamos en que consisten y el uso que hacen de los videojuegos.

ENTREVISTA A ESTEBAN GRUGERO

DINAMIZADOR DEL PUNTO OMNIA DEL VERDUM, EN LA CIUDAD DE BARCELONA

Los Puntos Omnia son un proyecto interdepartamental de la Generalitat de Catalunya que se lleva a cabo en espacios comunitarios ubicados en locales de la propia administración, ya sea municipal, comarcal, de la Generalitat, e incluso en entidades gestoras de ámbito social. En ellos se presta un servicio a los ciudadanos y al resto de entidades de la zona territorial a la que pertenecen. Son puntos de acceso a las tecnologías, equipados con material informático, que tienen la finalidad de impulsar y favorecer la participación en el tejido asociativo, en los servicios del barrio y en el conjunto de la población. Están financiados por el Departament d'Universitats, Recerca i Societat de la Informació y llevan a cabo distintos proyectos, según las necesidades de la zona territorial; cada proyecto está supervisado por el Departament de Benestar i Família de la Generalitat de Catalunya, y la coordinación y el seguimiento de los mismos se realiza a través de diversas fundaciones que se presentan a un concurso público.

Esteban es uno de los educadores que dinamiza el Punto Omnia del Verdum, en el distrito de Nou Barris, ubicado en una entidad de ámbito social y cultural como es el caso del Grup Muntanyès del Verdum. Para los que no conocen la ciudad de Barcelona diremos que Nou Barris comprende en la actualidad catorce barrios que configuran uno de los distritos con más personalidad de la ciudad, aunque al mismo tiempo uno de los más jóvenes. La mayoría de estos barrios constituían antiguos territorios de la periferia de Barcelona que se han ido incorporando progresivamente en los últimos años al entramado urbano de la ciudad. Durante este período de formación este distrito se ha caracterizado por su lucha ciudadana y, en consecuencia, por su transformación urbanística y social.

El Punt Omnia del Grup Muntanyès del Verdum funciona 8 horas diarias para diversos usos, que se distribuyen distintas franjas horarias y, como el resto de Punts Omnia, se fundamenta en tres líneas de actuación:

- **Uso comunitario**
Se garantiza el libre acceso a todos los ciudadanos, tanto a nivel individual, como a grupos, entidades o colectivos, ofreciendo un espacio para el uso de la comunidad donde se generan intercambios y dinámicas de cohesión social.
- **Formación**
Se garantiza una formación adecuada en el campo de las tecnologías de la información y comunicación, al sector de la población que tiene más dificultades para adquirirla y, en especial, a colectivos que se encuentran en situación de riesgo social. Se desarrollan talleres monográficos de corta duración y también se ofrecen itinerarios formativos más amplios y flexibles que los habituales, todo ello para hacer posible el acceso sin discriminación, a la llamada sociedad de la información.
- **Inserción laboral**
Se brindan materiales formativos, se orienta en la demanda de trabajo y en la elaboración del currículum y se establece una coordinación con los servicios sociolaborales de la zona. De esta forma se convierte en un recurso para aumentar el sector ocupacional.

Este Punto Omnia colabora con el Plan Comunitario del barrio. Diremos que a través de los Planes comunitarios se teje una red de relaciones sociales e institucionales muy rica, trabajando en proyectos que pueden abarcar la remodelación urbanística, la promoción económica, la dinamización de la vida comunitaria y asociativa, la educación, entre otros, abordando todos estos frentes de forma coordinada, integrada y con la participación de todas las entidades ciudadanas.

La tipología de los grupos de trabajo que pasan por el Punt Omnia a lo largo de la jornada es muy diversa:

- niños y jóvenes, a menudo de riesgo social, que encuentran en el Omnia una oportunidad de divertirse, formarse y relacionarse, y que a partir de diferentes actividades: los juegos, el messenger,... van adquiriendo un mayor conocimiento de las tecnologías de la información.
- personas que por problemas socioeconómicos no pueden disponer de ordenador en su casa pero les es necesario para mejorar las actividades de su tarea estudiantil o laboral,
- adultos en edad laboral que encuentran en Omnia una oportunidad para formarse y reciclarse profesionalmente, así como nuevas posibilidades de encontrar trabajo,
- para algunas personas, recién incorporadas a nuestra ciudad, el acceso a este proyecto es un recurso inestimable, puesto que les facilita la formación y una forma de buscar trabajo,
- en algunos casos, el interés no es laboral, solo formativo y de relación social, para aquellos que, sin ningún conocimiento de informática, quieren

incorporarse a la sociedad digital, y encuentran en el Omnia espacios de relación y de aprendizaje de las nuevas tecnologías,

- entidades de la zona que encuentran en el Punt Omnia recursos que les permiten desarrollar mejor la planificación y ejecución de actividades, así como un espacio donde buscar información y elaborar material de difusión de la propia entidad,

Mientras realizo esta entrevista constato esta diversidad de intereses, las distintas procedencias y la mezcla de requerimientos personales de los usuarios que llegan al Omnia: interesados en los cursos de formación, para los que hay lista de espera; usuarios que vienen un par de veces por semana a preparar trabajos, y los asiduos, casi diarios, que vienen a usar el tiempo jugando o chateando; estos últimos tienen una limitación de tiempo, pues siempre hay lista de espera para coger un ordenador libre. Este Punto Omnia es un espacio muy solicitado y continúa llegando gente nueva todas las semanas. La diversidad se manifiesta no solo por los intereses de los usuarios, también se hace evidente con respecto al género y a la edad, puesto que no hay límites y todos los grupos sociales están bien representados.

¿Por qué nos interesa el uso de los videojuegos en un espacio como los Puntos Omnia?

Para el grupo F9, el potencial educativo que tienen los videojuegos es aplicable dentro y fuera de las aulas, en una enseñanza reglada o no; no obstante nuestra experiencia educativa en este campo se ha basado casi exclusivamente en la práctica del uso del videojuego en el aula. Los hemos utilizado en créditos variables de las distintas áreas de la ESO, en los talleres de Primaria, o como un “rincón” del aula ordinaria en las clases de los alumnos de Educación Infantil. Nos hemos servido de ellos para desarrollar habilidades, y llevar a cabo, según los criterios pedagógicos de las áreas curriculares, el aprendizaje y la práctica de conceptos, procedimientos y valores.

Actualmente nuestra investigación se basa fundamentalmente en estudiar como, cada vez más, las nuevas generaciones se incorporan al mundo de las tecnologías a partir de los videojuegos. Estos representan una entrada directa al mundo digital, jugando se aprende a buscar la información, a procesarla y a transformarla en conocimiento específico para conseguir una finalidad. Por ello lo que nos dedicamos a la educación no podemos desaprovechar la práctica cotidiana de nuestro alumnado ante las pantallas, utilizar sus experiencias y educar en los medios más próximos, por tal de proporcionarles las competencias necesarias para vivir en la sociedad digital.

Fuera de las aulas los videojuegos tienen el mismo potencial puesto que desarrollan las mismas habilidades, aunque sin control para poder reconducir y extraer sus mejores posibilidades en el ámbito educativo. Por ello, no es de extrañar que, como educadores que somos, también nos interese averiguar y contrastar sobre las consecuencias de su uso fuera del aula; así lo hemos manifestado en distintas intervenciones que ha hecho nuestro grupo F9, en los medios de comunicación: debates, mesas redondas, entrevistas en radio, televisión y prensa, y en las charlas que nos han solicitado algunas asociaciones de padres.

Partiendo de este interés por los videojuegos y de nuestra trayectoria de investigación, hace tres cursos el Departament de Benestar Social de la Generalitat de Catalunya, nos

encargo unos cursos de formación para los dinamizadores de los Puntos Omnia; entre ellos se encontraba Esteban Ruggero, dinamizador del Punto Omnia del Verdum que, como otros monitores, manifestó un especial interés en el uso de los videojuegos con fines educativos, aportando ideas interesantes para poder introducirlos en este espacio de formación no reglada, con los adolescentes que habitualmente lo frecuentaban.

Actualmente, en el momento de concertar esta entrevista, desconocíamos que la organización de este espacio ha variado sensiblemente, han surgido otras prioridades, la colaboración con el Plan Comunitario del barrio requiere muchas energías por parte de los dinamizadores, entre otras el mantenimiento de la web, por lo que la programación de un proyecto formativo a base de videojuegos ha pasado a un segundo término sin dejar de ser un objetivo a medio plazo.

Después de los preámbulos informativos sobre la nueva organización consigo ponerme en situación, no sin cierta frustración pues esperaba que el tema estuviera más “en activo” y empiezo preguntando:

- **Actualmente, ¿dónde entran los videojuegos?**

Me explica que los videojuegos entran en el uso libre de los ordenadores, pero siempre con espacio de tiempo limitado, esencialmente por la demanda de otros usuarios. Hecho que corroboro. Durante el tiempo que permanecí en el Punto llegaron varios adolescentes con ánimo de jugar, algunos se incorporaron a los que ya estaban en ello, en dos o tres ordenadores, según el momento, incrementando de esta forma el grupo de usuarios de cada ordenador, compartiendo el juego sin ningún problema, ya se conocían.

Seguimos charlando y me interesa saber hasta que punto esta programada esta actividad en la organización de este espacio de formación:

- **¿Existe intencionalidad, en su uso?**

Actualmente poca, porque muchos tienen ordenador en casa, aunque siguen viniendo aquí, pero sin duda se convierte en una actividad interesante, a parte de pasarlo bien, es una forma de hacer que espabilen, los juegos que escogen casi siempre están en inglés, además se buscan la vida para encontrar trucos, es un continuo tener que escoger entre páginas de internet, chats y correo electrónico.

Al llegar a este punto intercambiamos opiniones sobre el tipo de escritura poco ortodoxa que emplean los usuarios, para el dinamizador este no deja de ser un espacio de formación que no puede desaprovechar y se convierte en un motivo para incidir en la ortografía y corregir la correspondencia.

Hablamos sobre la intervención del dinamizador en esta actividad:

- **¿Quién selecciona los juegos, el educador, los usuarios, ambos,...?**

Me informa de algunos requerimientos de este espacio: los usuarios no pueden instalar ningún programa, por norma, pero cuando existe un interés común se puede hacer una excepción. En un futuro próximo tiene pensado montar una especie de gymkhana a base de juegos que planteen enigmas y acertijos, también me habla del Tetris y de los Lemmings.

- **¿Juegan a todo lo que les interesa o existe una selección previa?**

Hay un filtro, pero no es necesario, juegan con programas FLAX, a juegos en línea.

- **Mientras juegan que rol representas con más frecuencia? Observador, dinamizador,...para el juego para hacer intervenciones?**

Se limita a observar pero en ocasiones puntuales puede parar el juego para introducir reflexiones sobre valores y propuestas de nuevas estrategias.

Insisto en la intencionalidad, para nosotros es importante evaluar las consecuencias:

- **¿Qué aspectos positivos aportan los videojuegos a tu función de educador en un P.O?**

Esteban se queja: - tengo muchas ideas pero poco tiempo para desarrollarlas. De todas formas esta contento de constatar que no es tiempo perdido, observa las habilidades que desarrollan estos adolescentes para avanzar: van directamente al traductor del google, buscan información a través de internet sobre juegos que ya están descatalogados, se ayudan.

- **¿Tu juegas?**

Un rotundo: - claro. Y me enumera la lista de sus videojuegos preferidos.

A la pregunta sobre los intereses de los usuarios la respuesta es clara:

- **¿Qué tipo de juego prefieren, alguno en especial?**

Los juegos de rol, los de lucha y estrategia. Hace más de un año que siguen jugando a un mismo juego, al TIBIA.

El Tibia es un juego de rol multijugador, aquí están jugando por Internet, aunque no sin ciertas dificultades: el ordenador va lento, se para, se pierde conexión, hay que volver a empezar, ...pero aún así nadie se desanima; este tipo de juegos no acaban nunca por ello no es de extrañar que estos adolescentes sigan jugando con dificultades y después de un año.

Observo como interactúan entre ellos y con el juego, aspectos que aprovecho para comentar con el dinamizador. Juegan casi siempre en pequeño grupo, me confirma, se ayudan, se dicen cosas, se ponen uno junto a otro, se pasan objetos, ...

No están más de una hora jugando porque hay cola y es necesario hacer el relevo, pero el dinamizador me confirma que al salir de este Punt Omnia hacen la ronda entre otros dos Puntos más que están cercanos. Nada les desanima y seguro que pocas o ninguna de las actividades que realizan durante el día les supone tanto esfuerzo, desplazarse a distancias considerables, esperar cada vez el turno de ordenador y aún así tener que compartirlo, ...¿Qué tienen los videojuegos?

Me acerco a los grupos, comento algunos aspectos del juego y de los videojuegos en general, percibo su curiosidad por mi interés hacia el tema, algunos han estado atentos a parte de mi charla con el dinamizador y me parece apreciar un grado de complicidad. A mí también se me hace extraño compartir opiniones, ellos son unos experimentados jugadores y yo una simple aficionada.

Aprovecho y pregunto:

- **¿Pensáis que jugando se puede aprender algo?**

Respuesta casi unánime: - que va. Alguien apunta: - bueno, casi todo es en inglés, y cuando entras en las webs también hay que descifrar lo que te interesa. Poco a poco añaden al inglés, la velocidad de mecanografía, junto a otros aspectos que les parecen dignos de mencionar, yo creo que para quedar bien. Todos han entrado en páginas de trucos y los han interpretado, ninguno ha tenido problemas para jugar aunque el juego y

todas las instrucciones que desarrolle se presenten en lengua inglesa. Les pregunto como les va el inglés (en el cole): – fatal. Me cuesta creer que les vaya tan mal.

Al concluir la charla, una vez más, me queda constancia que los videojuegos son una actividad más habitual de lo imaginable en la vida de los adolescentes; un hecho al que no podemos dar la espalda sin asumir la responsabilidad de no saber incorporarlo y reconducirlo según las necesidades del mundo real, más allá de los aprendizajes reglados, de acuerdo a las exigencias de una generación virtual.

*** Antònia Bernat Cuello. Investigación e innovación en videojuegos y educación. Miembro del Grup F9**
abernat@xtec.net