

LOS PADRES PREGUNTAN ...

Manel Camas *

Los padres, en muchas ocasiones, están desinformados sobre las ventajas que aportan los videojuegos en la educación de sus hijos. Este artículo pretende despejarles algunas dudas y dar una visión más clara de su utilidad y aprovechamiento. Son una herramienta utilizada por todos los niños, están al alcance de todas las edades y, por tanto, desde el ámbito familiar y escolar, debemos procurar sacar el máximo rendimiento posible. Así mismo, encontraran unas normas básicas para la compra y utilización de los mismos.

A través de las conferencias y charlas que el Grupo F9 ha realizado hemos podido comprobar que, en torno a los videojuegos, existen una serie de tabúes y malos entendidos, la mayoría inciertos y debidos, en su mayor parte, a la información nociva que de ellos dan los medios de comunicación. Con estas líneas queremos dar respuesta, no solo a las preguntas que nos hacen los padres, sino también aportar orientaciones para obtener el máximo rendimiento del videojuego

¿Cuándo y por qué aparecen los videojuegos?

La necesidad de jugar es una característica innata en el niño. A través de los años los juegos han ido evolucionando a medida que la sociedad ha ido avanzando. Nadie pone en duda esta evolución.

Anteriormente los niños jugaban al escondite, fútbol, ladrones y policías etc. Fue, aproximadamente, en los años 70 cuando, con la ayuda de la informática y simulando las maquinas recreativas, cuando aparecen los primeros videojuegos: Pong, comecocos, etc.

Podemos definir los videojuegos como una familia de juegos en formato audio-visual cuya finalidad es el entretenimiento y aprendizaje. Forman parte de la experiencia social, cultural y educativa del usuario.

Tipologías de videojuegos

Existen diversas formas de clasificación de los videojuegos. En la mayoría de estudios se distinguen estos tipos:

- Juegos de acción o arcades son los primeros que aparecieron en el mercado. Son apropiados para desarrollar habilidades visomotrices, lateralidad, etc. La mayoría de juegos de videoconsolas pertenecen a esta tipología
- Juegos de estrategia, el usuario ha de buscar una serie de maniobras tácticas para conseguir el objetivo final. Favorecen el desarrollo del razonamiento hipotético
- Juegos de aventura, el usuario indica al personaje-protagonista qué debe hacer para conseguir un objetivo concreto
- Juegos de deporte, simulan la estrategia básica de los deportes
- Juegos de simulación, el usuario se adentra en un mundo más o menos real que simula aspectos reales de la vida. Normalmente estos juegos, como los anteriores, incitan a la competitividad
- Juegos “clásicos” o de tablero, están basados en los juegos de mesa pasados a la pantalla. El usuario está sujeto a una serie de reglas específicas para cada uno

- Juegos de rol, dirigidos a adolescentes y suelen utilizar una gran cantidad de información. Están basados en técnicas de grupo y su resolución depende de la evolución de los personajes

Al comprar un videojuego, ¿qué aspectos debemos tener en cuenta?

No todos los videojuegos sirven para todo. Al comprar un videojuego debemos tener en cuenta el objetivo que pretendemos conseguir con su utilización, los intereses de los usuarios y también su edad. En los primeros años serán más apropiados aquellos que trabajen las habilidades psicomotrices y, a medida que el niño adquiera más edad, los que faciliten su aprendizaje y contribuyan mejor a su educación

Teniendo en cuenta estos tres aspectos, el próximo paso será observar la caja para saber el contenido del juego, edad, idioma, etc. Es importante ver la clasificación PEGI (Pan European Game Information). Este sistema nos dará dos tipos de información imprescindible en el momento de escoger el videojuego.

- categorías de edad



- descripción de contenidos



Violencia



Palabrotas



Miedo



Sexo o desnudos



Drogas



Discriminación

¿Qué ventajas aportan los videojuegos?

Los videojuegos forman parte de un material que resulta muy motivador en los niños. Partiendo de esta realidad, podemos afirmar que aportan una gran cantidad de ventajas:

- habilidades psicomotrices
- atención
- asimilación y retención de la información
- organizativas
- facilitan el trabajo colaborativo y cooperativo, etc.
- proporcionan placer y satisfacción
- estimulan la superación personal
- facilitan el aprendizaje de forma lúdica
- facilitan la oportunidad de expresar sentimientos
- facilitan la aproximación y comprensión de la tecnología y el lenguaje audiovisual

Si nos centramos, más concretamente, en el mundo de la educación, además de los aspectos mencionados anteriormente, el uso de un determinado juego puede favorecer el aprendizaje de contenidos curriculares y sirven como elemento de ayuda a la propia alfabetización digital del alumno. Este, gracias a la experiencia y práctica del videojuego, aprende la forma de adquirir la información, navegar en la red, comunicarse con otros usuarios, participar en fóruns, etc.

Cuando algo gusta, divierte, motiva, interesa, apasiona, el estudiante es capaz de dedicar mucho tiempo y esfuerzo. Encontrar formas adecuadas de motivación en los alumnos es un reto importante en la educación. Y este es un valor que nadie puede negar en el uso de los videojuegos.

¿Qué es mejor jugar un rato cada día o mucho rato el fin de semana?

Es difícil llegar a una conclusión rotunda en este aspecto. Los adultos no debemos establecer tiempos definidos y concretar un rato cada día o el cómputo del tiempo el fin de semana. Como en los demás tipos de juegos, el niño debe jugar cuando le apetezca y/o sienta necesidad de hacerlo.

Siempre los padres han de decidir que es mejor para sus hijos y en caso de duda, consensuarlo mutuamente con ellos.

¿Los videojuegos crean adicción?

Todos los juegos, incluso los tradicionales, crean cierta adicción. Cualquier actividad que ofrezca algún tipo de interés por parte del usuario, la mayoría de personas lo confunde con adicción, esto mismo sucede con la televisión e incluso con la lectura. Todo depende del control que podamos ejercer sobre estas prácticas. Las nuevas tecnologías, y en este caso, los videojuegos no se deben tener como un objetivo sino como un medio para conseguir algo.

La familia juega, en este aspecto, un papel primordial: deberá controlar en todo momento el tiempo que debe jugar el niño y que en ningún momento pueda distorsionar el aprendizaje del alumno.

¿Los videojuegos aumentan el comportamiento agresivo?

Para mucha gente los videojuegos son conocidos únicamente por la prensa y televisión con noticias que resaltan su peligrosidad: desarrollan actividades violentas y obstaculizan la sociabilidad del usuario..

Hasta el momento no se ha demostrado que los videojuegos generen agresividad. El jugador que pasa el tiempo delante del ordenador “matando marcianitos” u otros extraños monstruos solamente lo hacen con la motivación de alcanzar altas cotas de puntuación y superar el nivel de juego respecto a otros usuarios.

Este mismo efecto agresivo podría darse en otros medios, como puede ser la televisión, libros de lectura, partidos de fútbol, etc. pero a poca gente se le ocurre cerrar la televisión o no llevar a su hijo a un partido de fútbol pensando que allí habrá agresividad.

Está demostrado que la violencia tiene, no solo, componentes personales, sino en su mayor parte, también sociales y culturales.

En este aspecto pensamos que el niño no debe jugar solo, debe hacerlo con otros compañeros o amigos y el papel de los padres es saber a que juegan sus hijos.

¿Qué se esconde detrás de la industria del videojuego?

Desgraciadamente, siempre, detrás de cualquier producto comercial o actividad hay el ánimo de lucro por parte del comerciante. Todo gira entorno del dinero y las casas comerciales lo que quieren es vender.

Los medios de comunicación con la propaganda han creado la necesidad de la compra. Tanto es así que muchos niños, al levantarse por la mañana, las primeras palabras son: ¿qué compraremos hoy?, ¿te acuerdas de lo que me prometiste ayer?,

No hemos de prohibir los videojuegos. Aquello que se prohíbe, siempre tiene cierta atracción para el niño: hay que educar en el consumo

En este aspecto, pensamos, que familia, escuela e instituciones hemos de crear un frente común para saber educar en el consumo, es decir, en la utilización de lo que compramos.

De todo lo dicho anteriormente deducimos unas normas básicas en el momento de comprar y utilizar un videojuego:

- Cuando el niño pide un videojuego, lo primero es hablar con él para saber sus intereses y porque lo pide
- Mirar las instrucciones de la caja para saber el contenido del videojuego: edad, idioma, ... fundamentalmente el pegi
- Comprobar si el ordenador con el que se va a jugar dispone de los requisitos mínimos para sacar el máximo provecho
- Pactar el tiempo que dedicará a jugar. El tiempo pasa muy deprisa delante del ordenador
- Interesarse por el desarrollo del juego. Comentar con el usuario los avances y dificultades con que se ha encontrado
- Mientras el niño juega, jugar con él o que lo haga con otros compañeros o amigos
- Si se puede jugar on-line, participar de la experiencia y comprobar que lo hace de una forma segura
- No comprar un videojuego hasta no saber el motivo por el que no juega con el que ya tiene.

Cuando hablamos de videojuegos no nos referimos a los que se conocen con el nombre de “juegos educativos”. Estos, llega el momento, en que pierden el interés del usuario ya que se presentan como un juego cuando en realidad el niño/a se ve obligado a realizar actividades que nada tienen que ver con la historia y tienen un carácter instructivo. En realidad, cuando los niños juegan de forma espontánea lo hacen a videojuegos sin adjetivos

*** Manel Camas. Profesor de Lengua y literatura Catalana del IES Torre del Palau. Miembro del GRUP F9**

mcamas@xtec.net