

Videojuegos

¿Influencia positiva o negativa en la formación de nuestros alumnos?

Paola Bruccoleri | Analista Programadora y Profesora de Informática de Educación Secundaria.

Mary Pombo | Maestra. Docente de Informática de Educación Secundaria y del IFD de San José.

Cristina Zárate | Maestra Contenidista y Dinamizadora de las Comunidades Virtuales del Portal CEIBAL y Profesora del IFD de San José.

¿El uso de los videojuegos influye en la formación de los alumnos? Si la influencia existe, ¿es positiva o negativa?

Buscando una respuesta para esta interrogante nos hemos abocado a la búsqueda de información sobre el tema, llegando a la conclusión de que hemos transitado por diferentes opiniones acerca de la incidencia positiva o negativa de los videojuegos en la educación.

Somos conscientes de que este aporte dista mucho de ser una investigación, pero como señala Alonso Tobón Restrepo: «*Si el docente quiere transmitir la pasión por la investigación tiene él mismo que ser investigador*»¹, así que intentaremos ser un poquito investigadores.

El objeto de nuestras reflexiones son los jóvenes; los videojuegos, ¿son el problema?

¿Son ellos un elemento positivo o un distractor que juega en contra de la actividad del docente?

Jesús Martín Barbero habla de dos etapas en la presencia de los medios masivos de comunicación en la sociedad latinoamericana: desde 1930 a 1960, el papel fundamental de los medios masivos fue hacerse voceros de la interpelación que desde el populismo convertía a las masas en pueblo y al pueblo en Nación. Desde 1960 en adelante, cuando los medios fueron desplazados de su función política tuvieron como cometido principal “hacer soñar a los pobres el mismo sueño de los ricos”, soluciones tecnocráticas e incitación al consumo.

El modelo de comunicación de la escuela es diferente al de los medios, en la escuela hay una intención explícita de enseñar, mientras que en la comunicación de masas no la hay; la comunicación de masas no es explícitamente educativa.

Esto lo vemos muy claramente en cualquier juego, dentro de lo cual no escapan los videojuegos. El juego empezó a introducirse en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión. Los docentes percibieron

¹ R. Flórez Ochoa; A. Tobón Restrepo (2001).

que en los juegos estaba implícito un potencial educativo importante, lo que se comprobó muchos años después. Lo destacable es que a través de ellos se logran aprendizajes significativos, se desarrollan habilidades, destrezas y estrategias, además de ser un elemento movilizador para despertar el interés del alumno. En definitiva, ya nadie discute que se puede aprender jugando, aunque su origen haya sido el entretenimiento.

Hay algo en común entre la escuela y los videojuegos, y es el *aprendizaje*.

Si tenemos entonces este objetivo abordado en común, que los jóvenes aprenden con los videojuegos, ¿no tendría la escuela que buscar un acercamiento, comprender que existen otras formas de saber, conocer qué es lo que los estudiantes consumen de esa cultura masiva a través de medios y tecnologías de comunicación?; ¿qué rol cumple la oferta cultural masiva como mediadora en el proceso de socialización del niño y el adolescente?

Begoña Gros Salvat señala: «Si nadie discute el valor educativo de los juegos, ¿por qué los propios educadores rechazamos el papel de los videojuegos como un elemento de interés educativo?; ¿por qué no son utilizados en los centros escolares? [...]»

[...] Desde el punto de vista intelectual, la complejidad de la mayor parte de los juegos de ordenador actuales permiten (sic) desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc. Desde el punto de vista afectivo, los juegos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el trabajo de aspectos relativos a la autoestima»².

Si bien los comunicadores, la mayoría de las veces, solo intentan brindar distracción; sus interlocutores, mientras consumen, están asimilando nuevos caminos de integración y construyendo otros saberes.

¿Estaremos nosotros, como docentes, aprovechando los saberes que nuestros alumnos deben estar construyendo en esa interacción con los videojuegos y conociendo los nuevos caminos que ellos van descubriendo en esa interacción?



Buscando las relaciones de coherencia entre la teoría y la práctica, debemos reconocer que aprendizaje y entretenimiento se asocian sustancialmente, y que nos debemos seguir alejando de aquel “miedo” primario de docente y madre a los entretenimientos, y específicamente a los videojuegos.

¿No serán los videojuegos una oportunidad de aprender sobre sí mismos y sobre el mundo en un clima placentero que no brinda la escuela?

¿Su uso en la escuela no permitirá aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias?

¿No nos ayudarán a dinamizar las relaciones entre los niños o jóvenes del grupo no solo desde el punto de vista de la socialización, sino también en la propia dinámica de aprendizaje?

¿A partir de su introducción en el aula no podremos iniciar el análisis de valores y conductas desde la reflexión de los contenidos de los propios juegos?

Los videojuegos forman parte de la comunicación y es sabido que a esta no le corresponde enseñar, sino que su finalidad es la de comunicar e informar, mientras que la escuela tiene como meta principal la enseñanza que le da sentido a su existencia. Es decir que en una se enseña y en la otra se comunica, se están separando dos intencionalidades que sería importante que estuvieran integradas. Si alcanzáramos la interacción entre comunicación y enseñanza, lograríamos un sistema formativo.

¿Se podrán integrar los videojuegos, que forman parte de la comunicación, con la enseñanza, objetivo de la escuela?

² B. Gros Salvat (2000).

En la comunicación se parte del entretenimiento y se concluye en él, se liga placer a aprendizaje individual; mientras que en la educación, el énfasis está en la actividad cognitiva, en la transmisión del saber acumulado por las sociedades desarrolladas a las que están en vías de serlo.

¿Los niños con más afición a la escuela consumen menos medios, dedican ninguna o menos horas a los videojuegos, y los que tienen problemas de aprendizaje recurren más a ellos?

¿Los que más se dedican a los videojuegos son los que más se desconectan de la escuela, manteniéndola solamente en el nivel de la obligación y el desgano?

*¿El problema está en que lo que los tendría que unir: **la educación**, en lugar de vincularlos, los distancia?*

Desde la comunicación, todo intento educativo es totalmente distinto al del entretenimiento; lo educativo es pesado, denso, racional, memorístico.

Llegamos así a una pugna entre educadores que valoran los videojuegos como recurso educativo para sus prácticas áulicas, y aquellos educadores que culpan a los mismos de deshacer lo que ellos fabrican.

Hay una abismal distancia entre la actividad, diversidad, curiosidad, actualidad, apertura de fronteras, que posibilitan las TIC y dentro de ellas los videojuegos, y la pasividad, uniformidad, redundancia, anacronía, que muchas veces ofrecemos en la escuela.

¿El hecho de que nuestros jóvenes se conviertan en consumidores ciudadanos, no será un camino adecuado en la búsqueda de soluciones y entendimientos, en lugar de ver a las tecnologías de la comunicación y a los videojuegos como los culpables de todos los males?

Desde nuestro rol docente podemos colaborar en la selección de los juegos, teniendo en cuenta algunos elementos, como señala Begoña Gros Salvat (2000):

«• La edad para la que van destinados los juegos sea la adecuada, ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no son demasiado acertadas, por lo general dan un margen de edad tan amplio que no tiene ningún valor.

• El tiempo que le vamos a dedicar al juego. Hay juegos que se requieren varias sesiones para acabarlos mientras que en otros las partidas pueden durar únicamente algunos minutos.

• Los contenidos del juego antes de ponerlos a disposición de los alumnos. Los juegos que presentan una violencia directa, elementos de sexismo, intolerancia, racismo... etc. no deben utilizarse como juegos habituales, aunque son los más adecuados para tratar específicamente temas de valores que pueden servir para introducir aspectos de reflexión y crítica especialmente en alumnos de ciclo superior de primaria y enseñanza secundaria.» Lo mismo sucede con determinadas películas. Pero no por ello calificamos de negativas la totalidad de las mismas. En los videojuegos, el usuario es quien toma las decisiones del o los personajes, mientras que en una película, o incluso en los propios noticieros, es simplemente un espectador, sin posibilidades de cambiar esa realidad que no es, por cierto, una ficción.

«• El diseño de actividades. Estableciendo una diferenciación entre las actividades de exploración de videojuego, el análisis de las exigencias del juego, las actividades de síntesis en el uso de estrategias e instrumentos y la evaluación de los resultados obtenidos.»

No mirar a la tecnología como algo exterior a la cultura, y acá nos volvemos a plantear, ¿no tendremos que dejar de ver a los videojuegos como algo desequilibrador de la cultura de los jóvenes para disminuir la brecha entre su cultura y aquella desde la que nosotros estamos enseñando y que ellos puedan apropiarse de una manera crítica de los videojuegos?

El docente que utiliza videojuegos debe replantearse su propio papel dentro del aula ya que, en muchos casos, se le escapará el control del videojuego en sí mismo. Se encontrará con que sus alumnos tendrán un mayor dominio técnico por pertenecer a una generación inmersa en la tecnología. Por lo tanto, su rol no estará en el uso en sí del juego, sino en cómo lo utilizará para alcanzar los objetivos educativos que se haya propuesto.

Ante tantas interrogantes hay una realidad que no podemos ignorar: los niños y adolescentes han pasado de jugar al aire libre, o al fútbol, a este otro tipo de juegos; han reemplazado una manera de jugar por otra, lo cual no es para nada patológico. Para los jóvenes, jugar con computadoras es común, forman parte de su realidad.



Según Leticia Luque: *«Los videojuegos en red, usados de manera no-abusiva, permiten a los adolescentes desarrollar el pensamiento lógico-formal; mejoran su capacidad de razonamiento lógico para poder plantear estrategias de juego, así como favorece una respuesta más rápida a los estímulos visuales y auditivos.*

Por otro lado, el juego en red es una nueva manera de compartir con sus pares, una actividad que a los jóvenes y adolescentes les hace falta para marcar el paso de la familia a la sociedad. Constituyen un buen lugar desde donde los jóvenes pueden ensayar roles e identidades, ya que en ellos se pueden adoptar diferentes roles y personalidades, y eso posibilita que el adolescente pueda reflexionar sobre cómo quiere ser y cómo quiere que los demás lo vean»³.

Se realizó “La fiesta informática” en el LATU, compitieron 300 personas en un mismo salón, socializándose mediante charlas y comidas, frente a frente con sus pares, *«desmitificando la creencia de que los juegos en la computadora aíslan»*, señaló Miguel Rossi, organizador de la “Lanparty 2008”.

Como conclusión, entonces, si nos planteamos introducir los videojuegos en el ámbito educativo, al producto en sí mismo hemos de añadir la influencia del entorno de uso. La intencionalidad educativa del videojuego se la da la escuela, no la posee en sí mismo. Es por ello que haremos uso del mismo con el fin de desarrollar habilidades y/o procedimientos que sean motivadores frente a propuestas curriculares específicas.

Como docentes, tenemos claro que los videojuegos están presentes en la vida de nuestros alumnos. Pues entonces hagamos de ellos un aliado y no un enemigo para nuestra tarea educativa.

No deben convertirse en un entretenimiento, sino en un instrumento que puede facilitar las relaciones entre nuestros alumnos (buscar compañía para jugar e intercambiar programas, juegos y trucos). Por ser interactivos van a favorecer procesos de trabajo colaborativo, intercambio de opiniones para resolver situaciones específicas. Los mismos podrán ser aprovechados por el docente para conocer las estrategias de pensamiento que usan nuestros alumnos para darle solución a una situación problema. Usarlos como un estímulo para la superación personal.

Si elegimos los adecuados, posiblemente acrecienten y mejoren la rapidez de razonamiento, reflejos, memoria, estimulen la concentración, sobre todo en alumnos con déficit atencional o poca capacidad de concentración.

Los videojuegos implican una actitud “activa”, donde quienes juegan deben analizar y retener la información que el juego les va brindando, elaborar sus propias estrategias cognitivas y aplicarlas para ir resolviendo las situaciones que van apareciendo en la pantalla.

Es imposible jugar si no están implicados en la situación, si no toman decisiones en forma permanente.

³ L. Luque (s/f).

Es el docente quien debe aprovechar el juego para analizar la situación, reflexionar sobre ella, organizar la información y no pensar que su misión es desarrollar destrezas para que jueguen.

Por cierto, debemos estar atentos a que no le dediquen un tiempo desproporcionado, abandonando otras tareas, como en el caso de la televisión o incluso de un deporte, que pueden resultar muy beneficiosos siempre que no se conviertan en una adicción. Ante estos síntomas, tanto docentes como padres debemos estar muy atentos.

Como docentes no nos limitamos al carácter lúdico de los videojuegos, sino que debemos aprovechar su faceta formativa, después de jugar con ellos, analizar los valores que se reflejaron en el juego incentivando a debatir sobre el tema de manera de colaborar en la toma de conciencia, por parte de los alumnos, sobre los peligros y consecuencias que pueden traer en la vida real esos “antivalores” que pueden verse en un videojuego. Un ejemplo claro es la violencia.

Los resultados positivos o negativos de la aplicación de los videojuegos en la educación



dependerán del manejo que de ellos haga el docente, de su habilidad y acierto en la selección de los mismos, y en establecer el momento y la forma oportuna de utilización.

Como docentes planteamos el desafío a nuestros colegas de incorporar los videojuegos al aula, creando sus propios juegos de acuerdo a los contenidos curriculares y los intereses de sus alumnos, y por qué no, que sean los propios estudiantes quienes creen juegos contando con la guía del docente, sin descuidar los objetivos del curso.

Para hacerlo, se cuenta con una gran variedad de software libre así como plataformas adecuadas para tal fin.

Nosotros hemos hecho nuestros primeros intentos en:

http://www.savie.qc.ca/CarrefourJeux2/Accueil_content.asp

Otros sitios para ello pueden ser:

<http://www.crossword-compiler.com/es/>

<http://clic.xtec.net/es/jclie/>

http://observatorio.offset.org/soft_educativo.html

<http://hotpot.uvic.ca/>

Bibliografía

ALFARO MORENO, Rosa María (1999): “Comunicación y Educación: una alianza estratégica de los nuevos tiempos” en *Signo y Pensamiento* N° 34 (XVIII), pp. 9-18. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. En línea: <http://www.javeriana.edu.co/signoy/pdf/3401.pdf>

BENAVIDES CAMPOS, Julio Eduardo (1999): “Grupo de familia: Comunicación y Educación, anfitriones y convidados para un compromiso que se construye” en *Signo y Pensamiento* N° 34 (XVIII), pp. 19-26. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. En línea: <http://www.javeriana.edu.co/signoy/pdf/3402.pdf>

FLÓREZ OCHOA, Rafael; TOBÓN RESTREPO, Alonso (2001): *Investigación Educativa y Pedagógica*. Bogotá: McGraw-Hill.

GROS SALVAT, Begoña (2000): “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” en *Educat. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, Núm. 12/junio 00. En línea: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>

LÓPEZ DE LA ROCHE, Maritza (1999): “Procesos educativos y medios de comunicación: entre los deseos y las oportunidades” en *Signo y Pensamiento* N° 34 (XVIII), pp. 77-88. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. En línea: <http://www.javeriana.edu.co/signoy/pdf/3408.pdf>

LUQUE, Leticia (s/f): “Adolescentes en la era del Counter Strike”. Citado en línea: <http://www.elindependiente.com.ar/hoy/columnistas.asp?14,161>

MARTÍN-BARBERO, Jesús (1998): *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Bogotá: Convenio Andrés Bello. Ed. Gustavo Gili S.A.

MARTÍN-BARBERO, Jesús (2007): *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Santiago de Chile: Ed. Cuatro Vientos.

PERALTA RUIZ, Víctor (1992): “La teoría de la comunicación y los retos de la modernidad” en *Contratexto* N° 5. Lima: Universidad de Lima.