

LOS VIDEOJUEGOS

Dr. Marino Latorre Ariño
 Universidad Marcelino Champagnat
 Lima, Perú - 2015

Los videojuegos son una de las principales formas de distracción y entretenimiento de millones de niños, adolescentes, jóvenes y personas adultas que juegan de manera habitual a través de consolas, computadoras, teléfonos móviles, tablets, etc. generando negocios millonarios; es un fenómeno socio-cultural poco estudiado y frecuentemente demonizado¹. En Europa más de la mitad de los adolescentes –14 a 18 años-- juegan habitualmente. Es una de sus formas preferidas de entretenimiento.

Los videojuegos son una combinación de aprendizaje y entretenimiento; es la “*educción*”. Permite la estimulación sensorial (estímulos visuales y sonoros), la mental (la imaginación) y la psicológica por el entretenimiento y relajación del que los practica. Hay video-juegos para aprender idiomas, aprender profesiones, hacer ejercicio, etc.

Hay muchas clases de video-juegos: (Sara de Freitas, 2008)²

- *Convencionales*; creados por la industria con intenciones lúdicas; algunos pueden ser utilizados en la escuela.
- *Educativos*; son aplicaciones de video-juegos para crear experiencias de aprendizaje.
 - *Para aprender una profesión*; lo lúdico da paso a lo formativo de bomberos, enfermeras,... (se les llama también “*juegos serios*”).
 - *En línea*; incluyen un texto simple, gráficos más o menos complejos, conexiones a internet, etc... y son utilizados por muchos jugadores al mismo tiempo.
 - *Simuladores*; es una manera de modelar una situación del mundo real, modificando variables, que permiten predecir el comportamiento del sistema (coche, avión, etc.)

Hoy en día existe una polémica sobre el uso de los videojuegos educativos. Hay pedagogos que son partidarios de integrar los videojuegos en la escuela, afirmando que dejar de lado los videojuegos hoy, es volver a construir una escuela totalmente alejada de la realidad de sus estudiantes.

"Lo que hace el jugador de videojuegos online es prepararse para el futuro", afirma Carbonell, X. de la Universitat Ramon Llull. "Un joven que está jugando a este tipo de juegos lo que está haciendo es aprender a vivir en un mundo virtual y, nos guste más o menos, cada vez tenderemos más hacia estas relaciones virtuales en el trabajo y en la educación, y posiblemente también en la salud", añade el autor.

¹ En el año 2002 el mercado mundial de video-juegos domésticos movía 31,000 de euros

² de Freitas, S. & Griffiths, M. D. (2008). *La convergencia de las prácticas de juegos de azar con otras formas de medios de comunicación: ¿Qué potencial de aprendizaje? Una revisión de la literatura. Aprendizaje, tecnología de los medios de comunicación*, 33.

El trabajo en equipo y las habilidades sociales para colaborar en un proyecto común son competencias fundamentales que las futuras generaciones van a necesitar desarrollar para resolver retos y problemas que se presenten en la vida. Por ello, Carbonell, X., enfatiza que participar en este tipo de juegos y relacionarse con otros jugadores puede ser *"una forma de prepararse para el mercado laboral y el mundo académico del futuro"*.

Los videojuegos poseen un plus de motivación gracias al hecho que resulta muy estimulante competir y cooperar con otros usuarios. Es precisamente esta característica la que los puede convertir en una *"herramienta de máximo potencial educativo"* que puede resultar muy útil *"para sacar el máximo rendimiento posible de los estudiantes desmotivados porque encuentran aquello que se les presenta en el aula poco interesante, inadecuado y de poca interactividad"*.

Sin embargo Sánchez-Navarro, J., profesor de la Universitat Oberta de Catalunya indica que *"el aumento de consultas psicológicas por adicción a los videojuegos que se han registrado durante los últimos años puede tener relación con varios factores, pero el principal, sin duda, es el aumento en el consumo de videojuegos"*. Para intentar paliar los casos de posible uso abusivo, Sánchez-Navarro asegura que *"la clave es una mayor y mejor alfabetización en lo que significa jugar a videojuegos y en las formas que existen de integrar los juegos digitales en el contexto del ocio familiar"*.

¿Por qué utilizar los videojuegos en Educación?

Al final del siglo XX se pusieron en entredicho las teorías pedagógicas del conductismo y aparecieron paradigmas pedagógicos relacionados con el constructivismo que ponen su acento en el proceso de aprendizaje y su entorno o condiciones en que se produce, y en la actividad mental del estudiante. Se habla de establecer conexiones entre lo que el estudiante sabe y lo nuevo que va a aprender (Ausubel, aprendizaje significativo). Por ello se da importancia a las estrategias de aprendizaje usadas por el docente y el estudiante, por encima del aprendizaje memorístico, tan característico del conductismo.

No cualquier video-juego puede ser una estrategia de aprendizaje. Cuando hablamos de video-juegos en educación habría que decir *"incorporación de los videojuegos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes"*³.

Aquí aparecen los entornos de aprendizaje multimedia como herramientas para aprender de una manera diferente. Los avances de la informática permiten producir video-juegos, semejantes, por su complejidad, a películas de las grandes productoras de cine. Se utilizan los momentos de acción de películas, se monta una gran aventura que atrae y sube la tensión y permite practicar habilidades psico-motoras, cognitivas, etc.

Las características que los hacen aptos los videojuegos para su uso en educación son:

³ <https://aulamagica.wordpress.com/2008/05/18/curso-video-juegos-y-educacion/>

- a) espacios altamente motivantes
- b) adaptables a los usuarios
- c) juegos que permiten deducir reglas
- d) juegos benefician la comprensión de sistemas complejos
- e) juegos que admiten manejarse en la incertidumbre y permitirse el error
- f) juegos que favorecen el aprendizaje colaborativo.

Características

Los defensores de los videojuegos señalan que los mismos poseen las siguientes características positivas (Colegio Antares, CPAL, p. 122)⁴:

- a) Tienen un importante potencial educativo ya que estimulan la capacidad lógica, el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas, la perseverancia en aras a conseguir una meta y la tolerancia ante el fracaso.
- b) Permiten desarrollar la coordinación visual-motora, la organización espacio-temporal, la capacidad de concentrarse en una tarea y de mantener la atención sobre ella, y seguir las reglas secuenciadas para lograr un fin.
- c) Favorecen el contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades comunes.
- d) Favorecer la motivación para ser más hábiles y ganar.
- e) Además de entretener, son una introducción a la informática y a las nuevas tecnologías.

También pueden tener desventajas:

- ✓ Pueden producir ansiedad y adicción en los niños
- ✓ Algunos pueden transmitir valores inadecuados, aumentar la agresividad, etc.
- ✓ Pueden producir aislamiento y perjudicar la socialización

Alternativas a los videojuegos:

Los padres o tutores pueden proponer a los niños distintas alternativas para favorecer su distracción: realizar deportes, jugar con los amigos, realizar visitas a lugares interesantes, ir a centros de recreación,...

No se trata de prohibir los videojuegos sino de elegir los más adecuados a la edad del niño y los más educativos, dando normas sobre su uso y el tiempo diario de juego. El tema de los videojuegos es un buen asunto para dialogar padres e hijos y dar criterios sobre su utilidad y orientarlos sobre los problemas que encontrarán en la vida. Hay que tomar como criterio que los video-juegos hay que tomarlos con moderación-equilibrio, respetando las 8-9 horas de sueño, el tiempo de estudio y de otras actividades formativas complementarias.

Las cinco C para usar con provecho los videojuegos:

⁴ Colegio Antares (2015). *Educación y crianza. Orientaciones para padres y Maestros*. Lima, Perú: CPAL

- *Compañía:* supervisar el tipo de juego, acompañar en algunos momentos, preguntarles y hablar sobre el video juego. ¿Por qué te gusta?
- *Conciencia:* al elegir un video juego pensar en ¿cuál elegir” y el “cuándo y cuánto tiempo usarlo”,...
- *Cantidad:* el uso excesivo de los videojuegos afecta negativamente al desarrollo físico, mental, emocional y social de los niños. Limitar el tiempo que pasan jugando; dar normas sobre el tiempo diario o semanal de juego.
- *Calidad:* fijarse en los valores que aparecen en los videojuegos, los de contenido violento pueden dañar a los niños. El participar en estos juegos puede producir insensibilidad o indiferencia ante la violencia, las muertes, las matanzas, etc.
- *Creatividad:* utilizar videojuegos como instrumentos de aprendizaje, no solo para distraer; complementar los videojuegos con libros, diccionario, mapas, visitas a museos, etc.

Mitos y realidades sobre los videojuegos y el desarrollo infantil

Los videojuegos, ¿son beneficiosos para los niños y adolescentes?

a) *Mitos:* (Colegio Antares, CPAL, p. 125)⁵:

- *El niño, cuando está jugando está muy concentrado;* luego el juego favorece la concentración del niño. Puede ser verdad, pero es una concentración que no requiere esfuerzo. Cuando la actividad que realiza el niño demanda esfuerzo de atención sostenida es cuando se puede observar si el niño presenta problemas de atención.
- *El hecho de jugar a videojuegos desarrolla determinadas habilidades cognitivas.* Hay estudios que indican que los niveles de activación cortical –el neo-cortex es la zona del cerebro donde se genera el pensamiento-- son mínimos cuando se está jugando con un videojuego en comparación cuando se está resolviendo un problema aritmético, geométrico, etc.
- *El hecho de que domine los juegos de carrera de autos significa que ha desarrollado motor espacial.* La orientación espacial denota que hay muchas áreas del cerebro que funcionan y no solo la visual-motora.
- *No es conveniente pasar mucho tiempo frente a los video-juegos porque hace que las personas pierdan facultades cognitivas.* No hay evidencias científicas de que esto suceda así; lo que sí se sabe que el pasar mucho tiempo con video-juegos resta tiempo a actividades más productivas como estudio de las materias académicas, leer cuentos-novelas adecuados a su edad, practicar un deporte, cultivar una afición, estudiar un idioma, etc. o realizar actividades artísticas, como teatro, música, danza, pintura, etc.

b) *Cómo distribuir el tiempo para el uso de video-juegos*

✓ Hay que partir del principio que “a los niños les gusta jugar con video-juegos”. El niño requiere, pues, un control por parte de los padres-educadores.

⁵ Colegio Antares (2015). *Educación y crianza. Orientaciones para padres y Maestros*. Lima, Perú: CPAL

✓ Lo ideal es hacer una selección de los video-juegos que va a utilizar el niño, teniendo en cuenta que responda a sus gustos o intereses, adecuados a su edad, contenido, etc. Como criterio general es proporcionar los videojuegos que sean convenientes para los niños, no los que ellos pidan sin más.

✓ Organizar el horario de cada día y semanal para los estudios y tareas, lecturas, deportes, actividades artísticas, etc... Puede programarse un tiempo adecuado para los videojuegos, si queda tiempo, sobre todo los fines de semana.

✓ En ciertos momentos los padres pueden y deben participar en el videojuego con su hijo para conocer el contenido y evaluar si es apropiado o no para la edad de su hijo.