

LOS VIDEOJUEGOS Y SU CAPACIDAD DIDÁCTICO-FORMATIVA

VIDEO GAMES AND THEIR DIDACTIC-FORMATIVE CAPACITY

Verónica Marín Díaz
M^a Dolores García Fernández

Universidad de Córdoba
ed1madiv@uco.es

Hoy las máquinas ocupan un lugar privilegiado en nuestra vida. Podemos destacar la presencia de los videojuegos dentro de la dinámica familiar y escolar. Los videojuegos pueden ser considerados como otra forma de enseñar, si esta se desarrolla a través de una correcta supervisión. Esta situación demanda la intervención directa de la familia y de los docentes como referentes socializadores de los niños de hoy, hombres del mañana.

Palabras clave: Familia, Videojuegos, Formación, Medios de Comunicación

Today the machines occupy a privileged place in our life. We can emphasize the presence of the video games within the familiar and scholastic dynamics. The video games can be considered as other form of teaching, if this is developed through a correct supervision. This demand situation the direct intervention of the family and of the educational as referring of the children of today, men of the tomorrow.

Keywords: Family, Videogames, Formation, Means of Communication

1. Introducción.

Hasta la década de los ochenta, aproximadamente, el ser humano se comunicaba principalmente de forma oral, diez años más tarde lo realiza a través de la combinación de ésta con la visual. La asociación de ambos tipos de comunicaciones ha puesto de manifiesto el vertiginoso avance que los mass media y las tecnologías han experimentado. Éste rápido crecimiento puede provocar que los suje-

tos se encuentren desbordados ante ellos (Rodríguez Gallego, 2002). Por su implicación en la vida de los individuos crean un entorno específico en el cual no tiene sentido de hablar de temporalidad o de espacio.

La sociedad moderna del siglo XXI como afirma Prado (2001) y García García (2003) tiene como principal seña de identidad los medios de comunicación, quienes transmiten y difunden conocimientos, pensamientos, ideas, valores, informaciones, etc., de ahí que

se les considere como un elemento al servicio de toda la comunidad política, económica o educativa.

Los medios de comunicación de este siglo se caracterizan, principalmente, por su posibilidad de llegar con sus mensajes a todos los individuos, además de transmitir información (principal función) y de permitir establecer una comunicación indirecta con los usuarios, independientemente del lugar en el que se encuentre ubicado el emisor y el receptor, de sus rasgos personales, sociales, económicos y/o políticos además de educativos; es decir, permite preservar el anonimato de ambos.

Sin embargo aunque aparentemente los mass media parece que aportan más al sujeto que este a ellos, debemos tener en cuenta que no siempre transmiten la realidad y que en la mayoría de los casos convierten al individuo en un receptor pasivo de imágenes (Cabero, 1996; Sarramona, 2003). Prado (2001) sostiene que la influencia de los medios de comunicación, en gran parte, ha mediatizado el conocimiento y la información que de la realidad pudiéramos obtener y reflejar en nuestros hábitos y costumbres.

Los principales receptores de este bombardeo indiscriminado de informaciones, de continua incentivación al consumo desenfrenado de contenidos, etc., suelen ser los más jóvenes. Antes la socialización del infante se realizaba esencialmente a través del contacto físico, oral y visual con otros individuos, hoy esta circunstancia ya no sucede así. En la actualidad la socialización de los más jóvenes está determinada por los medios de comunicación, los cuales, a veces, influyen en la creación de determinadas conductas perniciosas para el individuo, provocando o creando situaciones en las que la familia o los centros escolares (claros referentes del proceso socializador) ya poco tiene que hacer o que decir. La socialización a la que los mass media tienen sometidos a los adolescentes y niños

puede llegar a provocar en ellos cierta indiferencia ante las dificultades o situaciones de dolor y sufrimiento que los demás presenten, incompreensión ante los acontecimientos que se les enseñan o el valor efímero de las cosas y de la vida del ser humano. En definitiva «los mensajes de los medios llevan consigo mecanismos significadores que estimulan ciertas manifestaciones y suprime otras» (Morduchowicz, 2003: 41-42).

Los medios de comunicación además de permitirnos estar al día en lo que se refiere a la marcha del mundo, nos permiten expresarnos de forma libre y espontánea, nos posibilitan entrar en contacto con otros mundos. Marcan y regulan nuestras conversaciones, actitudes y nuestro tiempo libre y de ocio. Según Méndez (2001:23) «actúan como educadores informales».

De todos los elementos que componen en universo de los mass media uno de los que más conmoción han despertado en nuestros niños y jóvenes han sido los videojuegos, por ello creemos conveniente hablar de la incidencia que estos están teniendo en el proceso formativo de aquellos.

2. Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa.

Si los medios de comunicación desarrollan un papel de transmisores de conocimiento (Corominas, 1994), los videojuegos, para bien o para mal, reflejan esta circunstancia. Poseen una gran capacidad de entretenimiento y de transmisión de formación, pues como afirma Rosas y colaboradores (2003:72) «jugar, en sus diversas formas, constituye una parte importante del desarrollo cognitivo y social del niño».

Hasta su aparición en los años setenta en los Estados Unidos (circunstancia que convulsión a la sociedad norteamericana, principalmente por los posibles efectos negati-

vos que estos pudieran tener sobre los niños y adolescentes), la televisión era el único elemento de características tecnológicas similares (combinación de la comunicación visual y oral), que sirven de entretenimiento a la población. En los años ochenta los videojuegos tuvieron su primer auge (Aoyama e Izushi, 2003), posteriormente fueron decayendo hasta que en los años noventa volvieron a tomar gran relevancia en el universo de los niños y jóvenes, llegando esta hasta nuestros días.

Los primeros indicios de esta nueva forma de entretenimiento suponen una nueva alternativa no sólo a la televisión, también a los juegos tradicionales. Si el cine y la televisión estaban orientados a una audiencia pasiva, los videojuegos buscan la interactividad del jugador, poniendo este rasgo junto con su gran acción audiovisual, su dinamismo y la posibilidad de ser programables y almacenar los datos de las partidas no finalizadas, la complejidad de sus temáticas,..., los principales elementos que los hacen tan atractivos para el público al que están destinados; sin embargo es significativo que compartan con los juegos tradicionales su fin, llegar a la meta, de ahí que nos atrevamos a decir que tienen un rasgo formativo, que hasta ahora pocos han querido ver, pues aquellos juegos y estos formaban y forman a los niños y adolescentes a lo largo de todo su desarrollo en determinadas conductas que bien discriminadas le ayudan a crecer y a relacionarse con toda su comunidad.

Hay algunos autores que consideran el empleo de los videojuegos como una forma de entrar en contacto con el mundo de la tecnología y la «cultura de la informática y de la simulación» (Raña, 2003: 237). Alfageme y Sánchez (2003) van más allá, pues afirman que su utilización provoca en el niño y en el adolescente cierta seguridad en sí mismo.

La realidad que hoy podemos encontrar en la mayoría de los hogares es el alto grado de

importancia y significación que han tomado para los más jóvenes –y no tan jóvenes, en algunos casos– de la familia. Hoy se puede señalar que los videojuegos «han sobrepasado la frontera del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo» (Calvo, 1995).

No obstante, desde su aparición han tenido detractores además de partidarios incondicionales. Una de las principales críticas que se le hacen gira en torno a sus temáticas, siendo su principal diana la violencia y la agresividad que las imágenes y contenidos transmiten. La aparición continuada de monstruos, alienígenas o extraterrestres, zombis o cualquier otro elemento (peleas callejeras, combates reglados, asesinatos, atropellos indiscriminados,...) que reflejan violencia o agresividad sin justificación alguna, en muchos casos ha puesto de manifiesto en numerosos estudios (Anderson y Dill, 2000; Kirsh, 2003) cómo estas circunstancias quedan reflejadas en las conductas que los jugadores desarrollan con su grupo de iguales o en el seno familiar. Es significativo como este tipo de videojuegos son los que tienen una mayor popularidad, a pesar de ello, Etxeberria (1998a) señala como algunos de ellos encauzan la violencia y la agresividad. Igualmente apunta otro dato de interés como la literatura infantil y juvenil son también fuente transmisora de este tipo de conductas.

La creación de pautas antisociales provocan el no desarrollo de las habilidades sociales necesarias para poder establecer relaciones con otros grupos de iguales, atentar contra la salud (tensión ocular, cambios en la circulación sanguínea, aumento de la frecuencia cardíaca y de la presión arterial, epilepsia,...), su naturaleza adictiva, la transgresión de normas físicas, el bloqueo de la mente, la incapacidad para desarrollar otro tipo de actividades tanto lúdicas como «educativas», el sonido estridente, el excesivo tiempo que se le

dedica (Calvo, 1995; Gros, 2003; Raña, 2003) son algunas de las razones que se argumentan para etiquetar a los videojuegos como algo pernicioso y negativo para los niños y adolescentes.

Pero no todos los videojuegos tienen un corte de violencia, sexismo o racismo, también pueden ser empleados de forma didáctica. Debemos ser conscientes, como afirma Etcheberría (1998b) que «muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos... Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la realidad, la violencia, la agresividad». Por lo que si apartamos o dejamos de lado estos aspectos, el valor educativo/formativo de los videojuegos radica en:

1.- Su capacidad para potenciar la curiosidad por aprender.

2.- Favorecer determinadas habilidades.

3.- Favorecer el desarrollo distintas áreas transversales del currículum.

4.- Reforzar la autoestima y el valor de uno mismo.

Diversos autores (Funk, 1993; McFarlane; Parrowhawk y Helad, 2002, citado en Gros, 2003; Calvo, 1995; Etcheberría, 1998b) señalan los siguientes aspectos que se desarrollan de forma positiva en el sujeto a través del empleo didáctico de los videojuegos:

- Desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento.

- Desarrollo de la capacidad de atención y la memoria.

- Desarrollo de la capacidad verbal.

- Desarrollo de la capacidad visual y espacial.

- Desarrollo de la habilidad oculo-manual.

- Desarrollo de las habilidades necesarias para resolver conflictos o situaciones problemáticas.

- Desarrollo de las capacidades de trabajo colaborativo.

- Desarrollo de las habilidades necesarias

para identificar y aprender vocabulario y conceptos numéricos.

- Desarrollo de la capacidad de superación.

- Desarrollo de la capacidad de relación.

- Desarrollo de la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias.

- Desarrollo de conductas socialmente aceptadas.

- Disminución de conductas impulsivas y de autodestrucción.

También podemos emplear los videojuegos para tratar de reducir la ansiedad y las conductas problemáticas que algunos adolescentes desarrollan a lo largo de su período de socialización y en el tratamiento de algunas minusvalías.

Atendiendo a la clasificación realizada por Marqués (2000) señalamos aquellos aspectos que ayudan a formar didácticamente al sujeto y a potenciar los aspectos antes señalados:

- Arcade: potencian el desarrollo psicomotor y la orientación espacial.

- Deportes: permite de nuevo desarrollar habilidades psicomotoras y el conocimiento de las reglas y estereotipos propios del deporte.

- Aventura y rol: promueve el desarrollo del conocimiento de diferentes temáticas, aportando valores y contravalores.

- Simuladores: permite aprender a controlar la tensión y desarrollar la imaginación.

- Estrategia: permite aprender a administrar los recursos que suelen ser escasos.

- Puzzles y juegos de lógica: desarrollan la lógica, la percepción espacial, la imaginación y la creatividad.

-- De preguntas: para repasar lecciones del currículum.

Como podemos observar el empleo formativo de los videojuegos es muy amplio, no teniendo que estar reñido con su disfrute y goce. El principal escollo que ellos encuentran en primera instancia es la falta de un profesorado que desee implicarse en la

potenciación de este tipo de habilidades y conocimientos desde una óptica positiva. Igualmente sucede con la familia, si esta des-entendiera estrategias y actividades donde se potenciará el uso y consumo en familia de los juegos podrían perder esa etiqueta de negatividad.

3. A modo de reflexión final.

Los medios de comunicación (prensa, radio, televisión, internet,...) están desde su aparición arraigados en la sociedad del siglo XXI... «Los medios se han convertido en el aire que respiramos a diario y son sin duda parte esencial de nuestro hábitat cotidiano» (López y Ballesteros, 1999: 4). Las familias han buscado nuevas formas de ocupar su tiempo libre y de ocio, más allá de las formas tradicionales de entretenimiento, lo cual consideramos presenta aspectos positivos y negativos. Pensamos al igual que Licona y Carvahó (2001:2) que «los videojuegos son considerados hoy como los juguetes de la tecnología y que por ende se consideran como el entretenimiento del futuro».

Los videojuegos, aunque sean considerados la forma de entretenimiento del futuro, transmiten valores y crean cierta adicción al igual que los juegos tradicionales (Gros, 2000), circunstancia que esta autora considera la razón principal de su éxito.

La actualidad nos pone de manifiesto como éste fenómeno ha adquirido grandes dimensiones, en lo que a su penetración en la población infantil y juvenil (Urbina y colaboradores, 2002) se refiere. En estos momentos han dejado de ser una alternativa más para nuestro tiempo libre y de ocio, para convertirse en la única opción en muchos hogares. Esta circunstancia pone el acento en la necesidad de una intervención tanto desde la familia como

desde los centros escolares, todo ello realizado desde una perspectiva didáctica y formativa, de cara a su empleo en el desarrollo de las habilidades antes señaladas, pues de cualquier videojuego se aprende o ayuda a desarrollar estrategias de aprendizaje, además de ayudar a «dinamizar las relaciones entre los niños del grupo» (Gros, 2000:6).

Desde aquí queremos poner de manifiesto que los videojuegos proporcionan nuevas formas de aprendizaje e información, además de entretener y distraer. Potencian, también, la concentración y la atención, además de ayudar a construir las habilidades físicas y psicomotoras que el niño y del adolescente necesitan en esa etapa de su vida.

Consideramos que es necesaria o recomendable la intervención de la familia a la hora de jugar y durante la selección del juego, como herramienta canalizadora de las posibles situaciones de violencia o agresividad que se puedan plantear. La familia ha de estar interesada por todo lo que rodea al videojuego, llegando incluso a proponer alternativas de ocio alejadas del empleo de este medio. Debe conocer la temática del juego y fomentar su uso en equipo potenciando la participación de todos los miembros de la familia, así como desarrollar estrategias que potencien el consumo de juegos alejados de contravalores, violencia, racismo o conductas sexistas. Por otra parte, desde el centro educativo la principal razón para el empleo de estos dentro del currículum escolar es bien sencilla, su posibilidad para desarrollar la socialización de los individuos dentro de su grupo de iguales, el trabajo en equipo y la colaboración, analizar los valores y conductas de los protagonistas del juego, etc.

En definitiva, pensamos que los videojuegos con una correcta supervisión familiar y educativa, puede ser una nueva herramienta formativa y didáctica.

4. Referencias bibliográficas.

- ALFAGEME, M^a B. Y SANCHEZ, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Píxel Bit, Revista de Medios y Educación*, 20. 17-32.
- ANDERSON, C. A. Y DILL, K. E. (2000). Videogames and aggressive thoughts feeling and behaviour in the laboratory and life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 4. 772-790.
- AOYAMA, Y. E. IZUSHI, H. (2003). Hardware gimmick or cultural innovation?. Technological cultural and social foundations of the Japanese videogames industry. *Research Policy*, 32. 423-444.
- CABERO, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1 (Febrero). Disponible en http://www-uam.es/personal_pdi/stamaria/jparedes/lecturas/cabero.html. Consultado el 2 de junio de 2003.
- CALVO, A. M. (1995). Videojuegos: del juego al medio didáctico. *Edutec'95*. Disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/calvo.html>. Consultado el 2 de junio de 2003.
- COROMINAS, A. (1994). **La comunicación audiovisual y su integración en el currículo**. Barcelona, Graó.
- ETXEBERRIA, F. (1998a). Videojuegos y educación, *Comunicar*, 10. 171-180.
- ETXEBERRIA, F. (1998b). Videojuegos y educación. *Teoría y Educación*, 2, 2. Disponible en http://www3.usal.es/~teoria_educacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm. Consultado el 10 de febrero de 2004.
- FUNK, J. B. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, 32, 2. 86-90.
- FUNK, J. B. Y COLABORADORES (2003). Playing violent video games, desentization and moral evaluation in children. *Applied Developmental Psychology*, 24. 413-436.
- GARCÍA GARCÍA, F. (2003). ¿Los medios de comunicación al servicio de la comunidad?. En J. I. Aguaded (dir.). *Luces en el laberinto audiovisual*. Huelva: Grupo Comunicar y Agor@ Digital, 171-174.
- GIFFORD, B. R. (1991). The learning society: serious play. *Chronicle of Higher Education*, 7, En *Videojuegos y educación*. ETXEBERRIA, F. (1998a). *Comunicar*, 10. 171-180.
- GROS, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica Educativa*, 12 (junio). Disponible en <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/Gros.htm>. Consultado el 21 de octubre de 2003.
- GROS, B. (2003). Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: El uso de los videojuegos en la enseñanza. *Revista Red Digital*, 3 (enero)
- KIRSH, S. J. (2003). The effects of violent video games on adolescents. The over looked influence of development. *Aggression and Violent Behaviour*, 8. 377-389.
- LICONA, A. Y CARVALHO, D. (2001). Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje. *Píxel Bit, Revista de Medios y Educación*, 17. Disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n17/n17art/art174.htm>. Consultado el de marzo de 2004.
- LÓPEZ, E. Y BALLESTEROS, C. (1999). La red internet: un recurso para la formación del homo media. Disponible en. <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/2libroedutec99/libro/total5.htm> Consultado el 23 de marzo de 2004.
- MARQUÉS, P. (2000). Los videojuegos y sus posibilidades educativas. Disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm>. Consultado el 21 de octubre de 2003.
- MCFARLANE, A.; PARROWHOWK, A. Y HELAD, Y. (2002). Report on the Educational use of games. Disponible en <http://www.team.org.uk>, en *Nuevos medios para*

nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza. GROS, B. (2003). *Revista Red Digital*, 3 (enero).

MENDEZ, J. M. (2001). **Aprendemos a consumir mensajes. Televisión, publicidad, prensa, radio.** Huelva, Grupo Comunicar.

MURDUCHOWICZ, R. (2003). El sentido de una educación en medios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 32. 35-47.

PRADO, J. (2001). Hacia un nuevo concepto de alfabetización. El lenguaje de los medios. *Comunicar*, 16. 161-170.

RAÑA, J. (2003). Los microciberjuegos y el aprendizaje de las Ciencias sociales: el mundo JAVA. *Relieve*, 9, 2, 236-246. Disponible en http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_6.htm. Consultado el 10 de enero de 2004.

RODRÍGUEZ GALLEGO, M. (2002). Necesidades formativas de los alumnos andaluces de Magisterio en Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Píxel Bit, Revista de Medios y Educación*, 19. 107-120.

ROSAS, R. Y OTROS (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of Educational videogames for first and second grade students. *Computers & Education*, 40. 71-94.

SARRAMONA, J. (2003). Dimensión educativa de los medios de comunicación, en *Educación familiar. Nuevas relaciones humanas y humanizadas*. GERVILLA, E. (coord.). Madrid. Narcea. 107-120.