



09

Natalia Padilla Zea

El uso
educativo
de los
videojuegos



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

09

El uso educativo de los videojuegos



1

Ejemplos de uso de videojuegos en centros educativos

3

2

Mitos asociados a los videojuegos

8

3

Recomendaciones para un uso educativo de los videojuegos

11

4

Bibliografía consultada

15

En una sociedad donde el uso de las Nuevas Tecnologías ha llegado ya a todos los ámbitos de la vida, era cuestión de tiempo que estos dispositivos llegaran también a los centros educativos. Y, efectivamente, ya hace algún tiempo que nuestros niños manejan los ordenadores en el colegio como parte de su proceso de aprendizaje. En casa, sin embargo, prefieren las videoconsolas, dispositivo tecnológico usado principalmente para el ocio. Y, por algún motivo, parece que dedican más tiempo a las actividades centradas en la consola que a las que aparecen en el ordenador del colegio. Muchos padres, madres y maestros, sin embargo, preferirían que fuese al contrario porque está bastante aceptado que los juegos del ordenador del colegio son *buenos* y los juegos de la consola son *malos*. Lo que pretendemos en este manual es desmitificar el uso de los videojuegos y dar algunas claves que nos permitan utilizarlos para favorecer el desarrollo educativo de nuestros niños.

Ejemplos de uso de videojuegos en centros educativos

1

Existen diversas experiencias realizadas en distintos niveles educativos. Estas experiencias podemos clasificarlas en función del tipo de juego que se ha usado. En particular, en este apartado vamos a hablar de experiencias realizadas con videojuegos comerciales, es decir, los que usan los niños en casa; también hay otras experiencias con videojuegos educativos, que son los que se han diseñado específicamente para enseñar algo; y, finalmente, hablaremos de experiencias realizadas con juegos serios, que son un tipo especial de videojuegos educativos pero con un carácter menos divertido.

Experiencias con videojuegos comerciales

A lo largo de los últimos años, se han realizado diferentes experiencias para usar videojuegos comerciales dentro de las aulas, de forma que se pueda aprovechar el interés que generan entre la juventud para favorecer su uso como herramientas educativas.

■ ¿Podemos aprender geografía con *PC Fútbol 7*?

Ya en el año 2000 se realizó una experiencia con este juego con el objeto de apoyar el aprendizaje de geografía y matemáticas. En este juego, los alumnos tienen que ganar el máximo número de competiciones para ascender de categoría y gestionar su club de manera competitiva. La edad recomendada oscila entre el último curso de Primaria y el primero de Secundaria. Además de las matemáticas y la geografía, se trabajan conceptos relacionados con el azar, la autoestima o la interacción en el grupo.

En este juego, los alumnos tienen que recordar las banderas de los países y localizarlos en el mapa para poder seleccionar sus rivales o saber con quién tendrán que enfrentarse si ganan o pierden, aprenden a manejar estadísticas de los jugadores y los equipos, tienen que administrar los recursos del equipo, pagar por el mantenimiento, el personal, la publicidad, etc. También aprenden a realizar estrategias de juego y a asumir los errores cometidos, intentando resolverlos para ganar el siguiente partido.

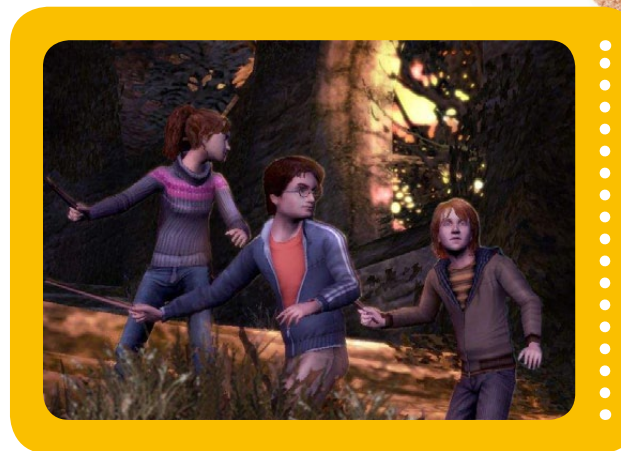
El papel del docente y el de los padres y madres es clave en todo el proceso, ya que tiene que hacer pensar a los alumnos, ayudarles si tienen problemas y promover la reflexión, para que se den cuenta de lo que están haciendo y de cómo eso les ayuda a aprender cosas.

■ Fomento de valores éticos con *NBA Live 2007*

Puesto que el deporte está muy presente en la vida de los escolares, también se ha trabajado con juegos como el *NBA Live 2007*. El objetivo de este taller fue utilizar el videojuego como promotor de valores deportivos y de equipo. Se realizó con niños de segundo curso de primaria. En la primera fase del taller se trabajó la motivación, donde los niños reflexionaron sobre cómo es posible aprender con los videojuegos. Durante la segunda fase, los niños jugaron con los videojuegos en clase y también podían llevarlos a casa para compartir lo que habían aprendido con sus familias, tomando consciencia poco a poco del aprendizaje que se estaba produciendo respecto al trabajo en equipo, las técnicas deportivas o las relaciones entre realidad y ficción. En la última fase los alumnos se convirtieron en críticos de videojuegos: Los alumnos dejaron plasmado todo lo aprendido en un mural y lo expusieron en el pasillo del centro para compartir la experiencia con el resto de los compañeros del colegio.

■ Escribiendo historias con *Harry Potter*

Otro ejemplo interesante es el juego de aventuras *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*. Este juego está basado en las historias del libro de J. K. Rowling. Alrededor de su protagonista se ha creado una cultura popular cercana a los niños y niñas, existiendo distintos objetos con la imagen del personaje y sus amigos. Este éxito se ha utilizado para entrenar las habilidades narrativas del alumnado. El objetivo de la experiencia era que los niños de 5º de Primaria aprendieran a escribir historias.



El primer paso fue buscar información en Internet sobre Harry Potter. Con la información que obtuvieron, los alumnos crearon un blog, que sus padres, madres y familiares podían ver. De esta manera, se implicó a la familia de forma activa en el aprendizaje de los niños.

Después eligieron a su personaje favorito y lo comentaron también en su blog. Para ello, vieron la película del mismo nombre. De esta forma, aprendieron distintas maneras de hablar de una historia, de contarla, de ambientarla, etc.

■ En resumen...

- Este tipo de experiencias son muy positivas porque permiten a los niños y niñas aprender cosas de forma divertida, utilizando los videojuegos que más les gustan y en compañía de sus padres, madres o profesores.
- Aunque requiere un esfuerzo de preparación y de seguimiento por parte de los profesores, el abanico de posibilidades es muy amplio y casi siempre podemos sacar utilidad de los juegos existentes.



¹ Tomada de <http://www.trucoteca.com/fotos/harry-potter-y-el-caliz-de-fuego-7719.html> el 6 de julio de 2012

Experiencias con videojuegos educativos

Una utilización importante de los videojuegos en las aulas es el uso de videojuegos que están diseñados y desarrollados, desde el principio, para tener una componente educativa. En estos casos, el juego está pensado para enseñar un contenido educativo específico y el videojuego se introduce para favorecer la motivación del estudiante.

En este apartado vamos a comentar algunos ejemplos de los videojuegos educativos que existen y algunas experiencias que se han realizado con ellos.

Una prueba de que los videojuegos están cobrando importancia dentro del sistema educativo es que las principales editoriales de libros de texto los están incorporando a sus ediciones. Así, no es extraño que los libros traigan un CD con juegos para que los niños practiquen los contenidos que les explican en clase. Para hacerlos más atractivos, suelen introducir personajes en los libros que, más tarde, aparecerán también en los juegos asociados, de tal forma que se produzca una realimentación entre los contenidos en los dos formatos.

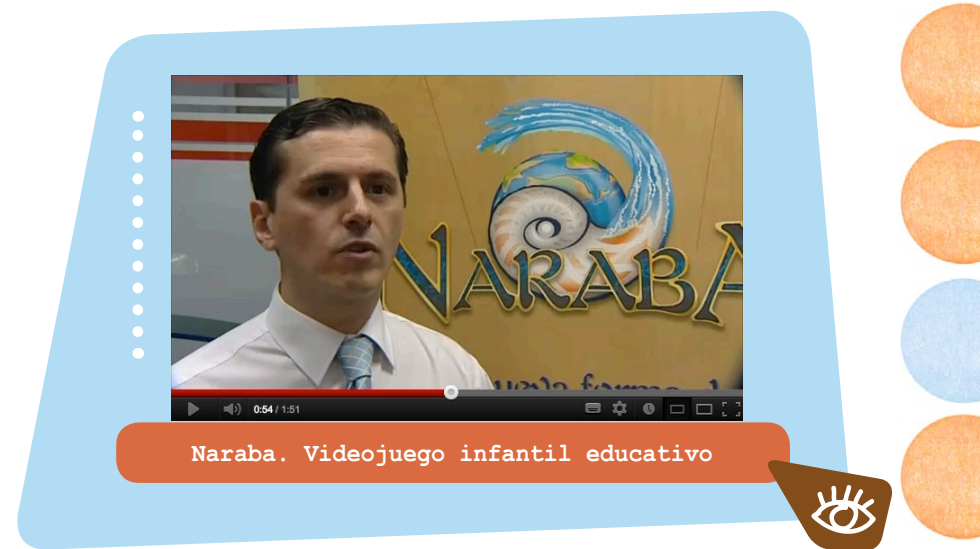
- Para aprovechar al máximo las posibilidades de los materiales educativos de sus hijos e hijas, vaya a la última hoja de sus libros de texto y compruebe si incluye un CD. Es posible que su hijo o hija quiera contarle las aventuras de los personajes de *los juegos del cole*.

Entre las experiencias realizadas, nos gustaría comentar dos. La primera de ellas se ha realizado utilizando un juego para dispositivos móviles en el que los alumnos y alumnas, en grupos, tenían que construir palabras de hasta 3 sílabas. Cada jugador tiene un dispositivo móvil y trabaja con dos compañeros, cada uno de ellos con su propio dispositivo. Cada uno de ellos tiene un conjunto de sílabas que puede seleccionar y el juego consiste en que formen palabras de 1, 2 ó 3 sílabas. Tienen que respetar el turno para seleccionar la sílaba. Cuando forman una palabra, entre los tres tienen que decidir si esa palabra es correcta o no.

La segunda experiencia utiliza un juego para mejorar el razonamiento matemático. En el conjunto de juegos encontramos distintos objetivos, como aprender a contar, identificar y comparar objetos, realizar sumas, enumeraciones, etc. Cada juego se repite si el alumno se equivoca.

- Existen numerosos ejemplos de juegos diseñados específicamente para enseñar aunque la utilización real en las aulas no es tan significativa.
- Este tipo de juegos ha tenido menos éxito debido a que la parte educativa es demasiado evidente, lo que supone que los niños pierdan en parte la motivación de jugar y se centren en aprender.

Desde hace unos años, distintas instituciones y empresas han intentado que los videojuegos educativos se parezcan un poco más a los comerciales. En este sentido, podemos destacar la frase: «Parece chocolate y es chocolate»², que se pronunció en la presentación de **Naraba**, un videojuego educativo que, además de parecer un videojuego, es lo suficientemente divertido como para que a los niños les apetezca jugar. En el siguiente enlace puedes ver la noticia de su lanzamiento.



*

² <http://www.europapress.es/chance/tendencias/noticia-naraba-videojuego-educativo-parece-chocolate-chocolate-20101125191357.html>, consultado el 6 de julio de 2012.

En esta línea, en la Universidad de Granada, el Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning, trabaja en el diseño de videojuegos educativos que incorporen una historia interesante y divertida para que los niños y niñas quieran jugar. Además, han realizado experiencias en las que se estudian las emociones que sienten los estudiantes mientras juegan, de tal forma que todos los aspectos del juego sean suficientemente atractivos. Estas experiencias se han realizado con el videojuego «Las aventuras de Ato»³, que permite practicar habilidades de grafo motricidad mientras Ato y sus amigos persiguen a los malvados piratas que han robado sus juguetes.



* ³ <http://www.facebook.com/pages/Las-Aventuras-de-Ato/479309575428151>, consultado el 8 de julio de 2012

En la red puedes encontrar algunos juegos de este tipo, como por ejemplo:



Pipoclub. Juegos infantiles



Mundo Pocoyo. Aprender riendo



Juegos educativos online



Experiencias con videojuegos serios

Los juegos serios aportan un valor añadido al proceso lúdico, que suele estar relacionado con aspectos como la concienciación, la denuncia social o la política. También es habitual encontrarlos como medio de simulación o entrenamiento de habilidades complejas o peligrosas. Son juegos donde hay una clara relación con la realidad y no se entiende el uso de mundos fantásticos, sino que se realiza un vínculo entre el mundo virtual y el real.

■ Aprender a alimentarse mejor

Un ejemplo dentro de este grupo sería el juego *La compra saludable*, que permite a los niños realizar una compra virtual. El objetivo de este juego es enseñar a los niños y a los adolescentes cuáles son los ingredientes de una alimentación saludable. Este juego se ha distribuido en la Comunidad de Madrid para su uso en centros educativos, instituciones y ferias.

■ Fomento de la solidaridad

Por otra parte, el juego *Food Force (Fuerza alimenticia)* ha sido creado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y se ha lanzado dentro del «Programa Mundial de Alimentos» con la intención de enseñar a los más pequeños las distintas dimensiones que tiene el hambre en el mundo. Los jugadores de *Fuerza alimenticia* aprenden a controlar los niveles de comida y a prevenir el VIH. Los desarro-

lladores de este juego han prestado especial atención a los detalles, intentando que sean lo más exactos posible. Por ejemplo, uno de los conceptos que se enseñan está relacionado con el lanzamiento de paquetes de comida en situaciones de hambruna o desastres naturales: además de proporcionar alimento a los afectados, esta forma de distribución de alimentos tiene el objetivo de juntar a las personas en zonas de neutralidad, para intentar que la situación no empeore.

■ ¡No vale quedarse sentado!

World of Workout es un juego para iPhone que trata de fomentar que los alumnos caminen, por medio de un juego de rol. Cada vez se les da a los jugadores retos para los que tienen que desplazarse más lejos y el iPhone monitoriza este movimiento por medio del número de pasos. La prueba piloto realizada demostró que el juego, efectivamente, hacía que los jugadores se movieran y sus ratios de pulsaciones cardíacas alcanzaron los valores que se pretendían. Además, los jugadores manifestaron que el juego era divertido, aunque podría mejorarse con más pruebas y con competiciones entre jugadores.

■ También para niños con autismo

Astrojumper es un juego estereoscópico virtual que fomenta el ejercicio en niños con autismo. Durante el juego, los jugadores tienen que esquivar objetos virtuales relacionados con el espacio, tales como planetas, cometas u OVNI. Cuantos más elementos eviten, mayor puntuación obtienen. Los expertos manifestaron que este juego era una forma de hacer que los alumnos se levantasen y se ejercitasen, a la vez que era divertido.

Mitos asociados a los videojuegos

2

El uso de videojuegos, tanto en casa como en el centro educativo, no está todavía completamente a salvo de controversia debido, entre otras cuestiones, a la resistencia que algunos padres, madres y profesores ofrecen a este medio. Los principales motivos que se argumentan en este sentido son los mismos inconvenientes que se presuponen al uso de videojuegos, como pueden ser el aislamiento de quienes los usan, fomentar la tendencia violenta, o el sexismo. Sin embargo, cuando se trata del uso de estos dispositivos como elementos de aprendizaje, nos encontramos con una cuestión adicional: la brecha digital que existe entre alumnos y profesores o madres/padres, que hace referencia a las diferentes habilidades que unos y otros tienen ante los dispositivos tecnológicos en general, y ante los juegos digitales, en particular.

Empecemos con un vídeo acerca de «lo que Mateo aprendió con los videojuegos».



Lo que Mateo aprendió con los videojuegos



Ventajas de los videojuegos

Hay numerosas investigaciones que apoyan los beneficios de los videojuegos. En particular, destaca la opinión que, en 1991, ya dio Gifford, que destacó las siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje atractivo y efectivo:

- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas, convencionales y estáticas.
- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez en un ambiente sin peligro.
- Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al videojuego sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc., lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno (no el niño) se puede favorecer el éxito individual.



Además, el uso de videojuegos ofrece una buena oportunidad a los docentes de capturar la atención de sus alumnos, ya que los videojuegos son materiales con los que los alumnos suelen estar muy familiarizados.

Los videojuegos también tienen un conjunto de beneficios educativos, siempre que se utilicen de forma adecuada, y fomentan un conjunto de habilidades importantes como son:

- Reflexión, por la que los estudiantes examinan el contenido y la forma de jugar y obtienen conclusiones al respecto.
- Dinamización de la conducta y el pensamiento, que hace que los estudiantes tengan mayor capacidad de respuesta y agilidad mental.
- Capacidad deductiva, que mejora también la agilidad mental.
- Control psicomotriz, que permite a los alumnos coordinar lo que piensan con lo que están haciendo.
- Resolución de problemas, ya que lo necesitan durante el juego para seguir avanzando en el mismo.
- Fomento de la imaginación y el pensamiento, ya que están en un mundo imaginario, donde se desarrolla la acción.
- La memorización, pues tienen que retener algunas informaciones para utilizarlas en las fases posteriores del juego.
- El tratamiento de información, que ocurre de forma casi inconsciente, ya que tienen que aplicar lo que han aprendido en fases anteriores para continuar jugando.
- Pueden ser útiles para realizar experimentos peligrosos en la vida real, como aquellos que utilizan compuestos químicos.
- Fomentan la colaboración y, en cierto nivel, es similar a los entornos de aprendizaje colaborativo.
- Debido al impacto emocional que tiene en los jugadores, éstos mejoran su autoestima.

El uso de videojuegos educativos en las aulas y, también, como refuerzo educativo en las casas, permite mejorar la motivación del alumno y la cantidad de tiempo que dedica a aprender. Además, estos videojuegos suelen incluir opciones para adaptar la dificultad del juego a las necesidades del niño, lo cual permite personalizar el proceso de aprendizaje a cada alumno y hacer un refuerzo sobre los contenidos o habilidades que más necesita. Además, disponer de videojuegos educativos evita al profesor y a los padres y madres tener que conocer los distintos videojuegos comerciales. El profesor, por su parte, ya no tiene que hacer una búsqueda entre los numerosos videojuegos comerciales y aprender a jugarlo para poder usarlo con los niños.

Podemos ver un vídeo a este respecto en el siguiente enlace.



Inconvenientes de los videojuegos

Algunos padres, madres y profesores evitan utilizar videojuegos debido, sobre todo, a los numerosos inconvenientes que desde diferentes sectores han adjudicado a los videojuegos, tales como violencia, adicción, aislamiento o sexismo. Sin embargo, estos miedos no están del todo justificados.

■ ¿Quién es violento?

Existen videojuegos de diversas temáticas, sin embargo, en numerosas ocasiones los videojuegos se relacionan directamente con aquellos de **contenido violento**. Dejando al margen la necesidad de intervención de los padres en este tipo de cuestiones y el hecho de que existe una clasificación por edades de los videojuegos (Pan European Game Information, PEGI⁴), podemos decir que no existe evidencia científica que demuestre que el uso de este tipo de videojuegos desencadene conductas agresivas o patológicas en los jugadores. En el sentido contrario, hay autores que indican que este tipo de juegos permiten descargar la tensión durante el juego, produciendo efectos tranquilizadores que disminuirían la probabilidad de que el jugador cometiese actos violentos. Otro factor a considerar es el estudio acerca de la dirección de esta influencia: ¿es el videojuego el que desencadena conductas violentas o son los jugadores violentos los que acceden a este tipo de contenidos?

■ ¿Crean adicción?

Por otra parte, al ser elementos atractivos, aparece la amenaza de **adicción** de los jugadores. Sin embargo, no podemos confundir adicción con abuso. Es cierto que un jugador que recibe un juego nuevo jugará más asiduamente al principio hasta que explore los retos y el funcionamiento del juego. Una vez superada esta fase, se vuelve a un comportamiento normal frente al videojuego, no suponiendo un impedimento a la realización de otras actividades.

■ ¿Aíslan de los demás?

Otra característica negativa que se ha adjudicado a los videojuegos es la referente al **aislamiento**, que consiste en decir que los videojuegos provocan que los jugadores se aíslan del mundo y se conviertan en seres asociales. Si bien los videojuegos permiten que el jugador juegue solo, los juegos preferidos por buena parte de los usuarios son aquellos que permiten que se juegue por muchos jugadores, ya sea de forma competitiva o colaborativa. Son numerosos los juegos que favorecen la socialización



⁴ <http://www.pegi.info/es/>

presentando competiciones, problemas o retos que hay que resolver en equipo, sobre todo a raíz de la aparición de juegos on-line o los nuevos dispositivos de interacción (por ejemplo, el WiiMote de la videoconsola Wii). Incluso, cuando hay varios jugadores y sólo uno está a los mandos en un momento dado, los demás intentan aportar soluciones, ayudarlo en el proceso, dar sus opiniones, etc. En definitiva, se establecen vínculos entre los jugadores en torno al juego, ya sean dentro del propio juego para superar los retos o como elemento adicional en el ambiente en que se desarrolla.

■ Un juego para él y otro para ella...

Por otra parte, es cierto que hay juegos que comercialmente se diseñan de forma específica para niños y otros para niñas. Este **sexismo** en los videojuegos, que efectivamente se ha dado, está intentando resolverse. Aunque con intenciones diferentes, empresas de videojuegos y movimientos feministas, más o menos radicales, reivindican juegos en los que los personajes no estén estereotipados y las tramas fomenten valores de colaboración y aventura, con objeto de captar la atención de un público más amplio y romper las barreras asociadas al sexismo.

■ ¿Cómo influyen en el rendimiento?

Finalmente, existe la creencia generalizada de que el uso de videojuegos provoca efectos negativos en el rendimiento académico. Sin embargo, parafraseando a Begoña Gross «*ya nadie duda que se puede aprender jugando*». Es más, no sólo no es un inconveniente, sino que es un elemento motivador que favorece la atención de los niños, su desarrollo cognitivo, sus habilidades psicomotrices y su interés por el aprendizaje, entre otros.

■ Así, tal y como se ha argumentado, muchos de los inconvenientes atribuidos a los videojuegos son fruto del desconocimiento de los mismos o de su uso indebido. En realidad, al contrario de perjudicarles, los videojuegos educativos permiten a los alumnos desarrollar habilidades espaciales y psicomotrices, mejoran la coordinación cerebro-mano, despiertan los reflejos y favorecen las capacidades de planificación y desarrollo de estrategias, sin olvidar uno de los aspectos más importantes, que es el incremento de la motivación del alumno y la consiguiente ayuda al profesor para mantener su atención.

Recomendaciones para un uso educativo de los videojuegos

3

Este manual surge de la Mesa Redonda que, con el mismo nombre, se celebró en el Congreso de Familias Lectoras en Red (Granada, 2012). Aunque existen muchas guías en las que se pueden consultar cuestiones relacionadas con los videojuegos, a continuación se presentan algunas consideraciones que han surgido de aquel debate y que dan respuesta a las distintas preguntas que padres y educadores plantearon en ese foro.

Gestión del tiempo

La primera reflexión y, posiblemente la que más preocupaba a los padres, está relacionada con la gestión del tiempo que sus hijos permanecen jugando a la consola. No hay que olvidar que el uso de videojuegos es una faceta más de la vida de los niños y que, por tanto, hay que regularla. El problema que detectamos entre los padres y educadores era un cierto nivel de desconcierto, porque ellos no recibieron pautas en ese sentido. Por ello, no saben bien cómo gestionarlo. No hay que tener miedo a la regulación del uso de los videojuegos: hay que tratarlo como una actividad más.

La recomendación que se hizo fue la de aplicar el sentido común. Probablemente, habrá que fijar unos límites que serán distintos durante la semana y el fin de semana, en vacaciones, en periodo de exámenes... Como en todos los ámbitos de la educación de los hijos, cada padre tendrá sus criterios, pero es importante no dejar esta parcela sin regular.

El espacio de juego

Para poder supervisar el tiempo que los niños están jugando, los juegos que usan y los efectos que estos juegos tienen en ellos, es necesario compartir el espacio de juego con ellos.

Es cierto que permitir a los niños jugar a la videoconsola en el salón puede suponer que ocupen la televisión o que hagan ruido mientras juegan con su consola portátil. Sin embargo, esta es la única forma que tienen los padres de saber a lo que juegan sus hijos. Incluso, hay que dar un paso más: los padres pueden jugar con sus hijos y comprobar si el juego es adecuado a su edad, si se adapta a las directrices educativas que se desean, la dificultad del juego, el tiempo de juego necesario para superar un nivel o una fase... ¡Además de compartir un rato divertido! De esta forma, los padres serán más conscientes de las características de la actividad y serán capaces de fijar unos límites adecuados.

El contenido del juego

Una de las razones por las que aparecen problemas derivados del uso de videojuegos es la mala elección de los mismos. Como ocurre con los juguetes o las películas, los videojuegos también tienen una edad recomendada. Y hay que tenerla en cuenta cuando vamos a comprar un videojuego. Es habitual encontrar cierta laxitud en la compra de juegos, atendiendo únicamente a los deseos del niño. Probablemente, los padres no saben identificar si el juego es adecuado o no para su hijo o hija. Comenzaremos presentando la tabla de clasificación por edades que propone la PEGI, organización que sirve de estándar en España y que está disponible en su página web:



El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.



Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.



En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.



Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.



La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador

Los descriptores que aparecen en el reverso de los estuches indican los motivos principales por los que un juego ha obtenido una categoría de edad concreta. Existen ocho descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego y juego en línea con otras personas.



Lenguaje soez:
El juego contiene palabrotas.



Discriminación:
El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación.



Drogas:
El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.



Miedo:
El juego puede asustar o dar miedo a niños.



Juego:
Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar.



Sexo:
El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



Violencia:
El juego contiene representaciones violentas.



En línea:
El juego puede jugarse en línea.



Antes de comprar un juego, es necesario que los padres comprueben la clasificación por edades del mismo. Para ello, pueden hacer dos cosas:

- Si se dispone de conexión a Internet y sabe exactamente qué juego quiere comprar, puede consultarlo directamente en la web de la PEGI, en el enlace **Buscar juegos**. Allí puede escribir el nombre del juego y le indicará su clasificación por edades. Es probable que aparezca algún error si el nombre del juego no está correctamente escrito. Para evitarlo, compruébelo escribiéndolo en algún buscador de Internet (tipo www.google.es, por ejemplo). Si hay algún problema en el nombre podrá encontrar cómo escribirlo correctamente. También puede consultar algunos comentarios y foros que aparezcan sobre dicho juego. Si el juego no es adecuado para su hijo se ahorrará el viaje a la tienda.



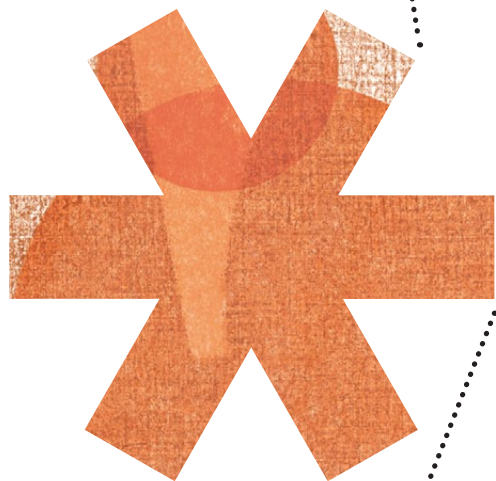
- Si no dispone de Internet, o no sabe qué juego va a comprar, puede comprobar la clasificación por edades en el estuche del juego. La mayor parte de los juegos están adheridos a esta clasificación, en particular, todos los juegos para las consolas de Microsoft, Nintendo y Sony están regulados de esta forma. Y, en general, casi todos los minoristas de juegos lo consideran.

Sustitución de otras actividades

Es evidente que las cosas han cambiado desde que los padres y maestros eran pequeños. Y, sin duda, algunas de las cosas que les gustaba hacer a ellos son difíciles de trasladar a las costumbres de los niños de hoy. Sin embargo, los videojuegos tienen innumerables posibilidades por explorar que, en algunos casos, pueden sorprendernos.

Muchos padres, madres y educadores están preocupados, por ejemplo, por la disminución del tiempo de lectura, la disminución de las relaciones con otros niños y niñas o el sedentarismo. Para evitarlo, hay que utilizar las videoconsolas como aliadas e incorporarlas a la vida de nuestros niños y niñas de la forma que consideremos más adecuada. La forma más sencilla de hacerlo, si no estamos familiarizados con los distintos videojuegos, es visitar algunos foros en Internet, donde podemos encontrar información al respecto.

Posiblemente, la idea que tenemos en la cabeza cuando hablamos de tiempo de lectura es la del niño o niña sentado en el sofá con un libro en las manos. Si la lectura se produce de esta forma, asumimos que el lector está perfeccionando su ortografía, favoreciendo su atención o recreándose en un mundo imaginario. Sin embargo, podemos utilizar videojuegos donde los diálogos entre personajes son escritos o donde las



instrucciones de las aventuras se encuentran en pergaminos ocultos en algún tesoro. Por supuesto, después de jugar o al día siguiente, durante la semana, o cuando los padres consideren oportuno, habrá que dejar la consola apagada y leer un libro. Para este momento, una buena idea sería buscar un libro que tenga alguna relación con el videojuego que tenemos entre manos: que sea de los mismos personajes, que pueda dar alguna clave para encontrar una solución difícil o que esté ambientado en la misma época.

En lo que respecta a las relaciones con otros niños, hablaremos de dos situaciones: juegos por Internet y juegos en casa. Como sabemos, sumergirnos en la Red puede resultar inseguro, por lo que esta modalidad de juego puede reservarse para cuando los niños y niñas sean más mayores. Sin embargo, la modalidad de jugar en grupos con la misma consola es una buena opción para fomentar que los niños y niñas compartan juegos. Los juegos más conocidos dentro de este grupo son los que buscan un ganador de entre todos los que juegan, ya sea por medio de una carrera, una acumulación de puntos... Sin embargo, existen otros juegos en los que el conjunto de niños y niñas juegan juntos contra la consola. Este tipo de juegos, entre los que podemos encontrar, por ejemplo, historias de Piratas del Caribe o Indiana Jones con personajes Lego, favorecen la comunicación entre los jugadores y la elaboración de estrategias. De nuevo, esto no es óbice para que se plantee un rato de juego con la consola y otro en el que se utilice un juego de mesa o un rato de juego en el exterior.

Bibliografía consultada

4

- Aguayos Rausa, J., Almazán, L., Bernat, A., Campos, F., Cárdenas, J. J., Vilella, X., Gros Salvat, B.: Un espacio para la simbiosis. Cuadernos de Pedagogía 291, 66-69 (2000).
- Carro, R., Breda, A. M., Castillo, G., Bajuelos, A. L.: Generación de juegos educativos adaptativos. En: III Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador, pp. 1664-171 (2002).
- Chaffin, A., Barnes, T.: Lessons from a course on serious games research and prototyping. En: 5th International Conference on Foundations of Digital Games, pp. 32-39 (2010).
- Felicia, P.: Videojuegos en el aula. Manual para docentes. European schoolnet (2009).
- Ferguson, C. J.: Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? Review of General Psychology 14(2), pp. 68-81 (2010).
- Flecha, A., Labate, F., Russo, A.: Cuando el aprender se encuentra jugando. Cátedra procesamiento de Datos (2005), <http://www.ilhn.com/datos/practicos/datospat/archives/003594.php> (último acceso: 25 de mayo de 2011).
- García Fernández, F.: Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo. Civertice.Com (2005), http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf (último acceso: 25 de mayo de 2011).
- Gifford, B. R.: The learning society: Serious play. Chronicle of Higher Education, p. 7. (1991).
- Gros, B.: La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec-e: Revista Electrónica De Tecnología Educativa 12 (2000).
- Inteco y Adese: Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores. Observatorio de la seguridad de la información (2010).
- Lacasa, P., Martínez-Borda, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M.: Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación. EA España y Universidad de Alcalá de Henares (2007).
- Méndiz, A., Pindado, J., Ruíz, J., Pulido, J. M.: Videojuegos y educación: Una revisión crítica de la investigación y la reflexión sobre la materia. Informe, Ministerio de Educación y Ciencia de España (2002).
- Morales, E.: El uso de videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. Diálogos de la Comunicación 78 (2009).
- Padilla Zea, N.: Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo. Tesis Doctoral. Universidad de Granada (2011).
- Valiño, G.: La relación juego y escuela: Aportes teóricos para su comprensión y promoción. Revista Conceptos 77(2) (2002).
- Zurita, G., Nussbaum, M.: A constructivist mobile learning environment supported by a wireless handheld network. Journal of Assisted Learning 20, 235-243 (2004).