

Las claves del éxito



El artículo ofrece algunas pistas para aprovechar todas las potencialidades didácticas del videojuego. A título de ejemplo, los juegos de estrategia enseñan a administrar recursos, las plataformas desarrollan la psicomotricidad y los juegos de rol fomentan la motivación. Los riesgos también son controlables.

Pere Marquès*

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (CD-ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line...) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al televisor, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo o red telemática).

Esta variedad de formatos en los que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ha contribuido eficazmente a su amplia difusión entre todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los más jóvenes.

En continuo reto

Frente a la contemplación de la televisión, que una vez seleccionado un canal deja poca iniciativa al espectador (aunque le mantenga intelectualmente activo y estimule su imaginación), los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios, que deben construir y aplicar estrategias cognitivas y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla. Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y a ejecutar acciones motrices continuamente, un aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad;

Juego Opciones Acme Dossiers

<p>Lima</p> <p>Buenos Aires Londres Port Moresby</p>	<p>Lima es la capital de Perú, y también su ciudad más grande. Uno de los monumentos más conocidos de la ciudad es el palacio del</p>

Carmen Sandiego.

en este sentido, el juego supone un desahogo de tensiones.

Por otra parte, con más o menos tiempo y esfuerzo siempre se suele lograr el objetivo que se pretende, ya que no se requieren ni grandes conocimientos previos específicos ni una especial capacidad intelectual. En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en la pantalla (lo que resulta altamente positivo para los jó-

Limitar las adicciones

Los videojuegos constituyen un elemento más dentro de los actuales *media* (televisión, prensa, libros, vídeos, cine, Internet...) que nos proporciona distracción, diversión, muchas veces información y, generalmente, también ciertos aprendizajes (especialmente si se cuenta con una orientación adecuada).

Normalmente su uso no tiene por qué resultar negativo (como no suele serlo la lectura de libros y revistas o la contemplación de los programas televisivos). En todo caso, y refiriéndonos especialmente a los más jóvenes, corresponderá a la familia y a los educadores la responsabilidad de controlar su utilización y limitar las eventuales adicciones y excesos provocados por un determinado tipo de materiales, de manera que no interfieran negativamente en los estudios o en su desarrollo personal.

venes, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de unas determinadas metas). También se va aprendiendo un “lenguaje” específico de los videojuegos que incluye simbologías, significados concretos, técnicas y trucos que se van repitiendo en los distintos juegos. En cualquier caso, el logro de los objetivos que se proponen a través del juego reporta a los participantes en él un aumento de su autoestima y, muchas veces, un reconocimiento social por parte de sus colegas.

Esta liberación de tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo (de amigos con intereses comunes) y la autoestima que acompaña al éxito (no olvidemos que, en general, nos gusta jugar a aquello en lo que “ganamos” o nos proporciona satisfacción), son algunos de los motivos que explican la capacidad de adicción que poseen estos juegos, que por otra parte presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión.

Los riesgos

En general, los usuarios de los videojuegos no tienden a aislarse de sus compañeros y amigos; más bien al contrario: buscan muchas veces compañía para jugar y colegas con los que intercambiarse programas, revistas y trucos.

Con todo, la adicción de la que hemos hablado puede dar lugar a que en algún momento los usuarios de videojuegos se entusiasmen demasiado con algún programa (en solitario o en compañía) y le dediquen un tiempo desproporcionado, abandonando incluso otros quehaceres (un fenómeno que, por cierto, nos ocurre también a veces al leer una novela apasionante o al llevar a cabo un determinado hobby). En la mayoría de los casos, en unos días pasará la adicción y todo volverá a la normalidad.

Solamente las personas con un problema psicológico previo pueden llegar a encerrarse de modo enfermizo en el mundo de los videojuegos desconectando gradualmente de las demás realidades de su entorno (compañeros, obligaciones sociales, cuidado personal, etc.) y sufrir otros trastornos graves de personalidad y conducta.

En algunos casos, esta adicción desmesurada puede provocar estrés y fatiga ocular, que unida a la adopción de malas posturas ante la máquina y prolongados estados de tensión, podrán dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral. Ante estos síntomas es de esperar que el sentido común de los jugadores (que suele funcionar bien cuando aparecen las agujetas por jugar demasiado tiempo a fútbol, por ejemplo) imponga un descanso adecuado. En el caso de niños y jóvenes, son los padres quienes deben orientar a sus hijos ante estos síntomas, especialmente si han sufrido problemas de nerviosismo, epilepsia, mareos...

También se acusa a los videojuegos de fomentar la violencia. Y, efectivamente, muchos de ellos son violentos y presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo, que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como el sexismo, el racismo, el maniqueísmo, el militarismo, el egoísmo... No obstante, para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego, un juego que, precisamente, les permite experimentar la transgresión de las normas (de la misma manera que una novela nos permite tener una experiencia vicaria de lo que les ocurre a unos personajes que —a menudo— transgreden también las pautas sociales). La diferencia estriba en que en los videojuegos el usuario es quien toma las decisiones sobre lo que hace el personaje de ficción (con el que frecuentemente debe identificarse en primera persona y moverlo como a un títere), en tanto que en el caso de una novela el lector actúa simplemente como un espectador de lo que le sucede a los personajes de la obra.

Por otra parte, hemos de admitir que la contemplación de los telediarios y la lectura de las noticias de los periódicos proporcionan muchos más ejemplos de violencia y de comportamientos indeseables que los videojuegos, con el terrible valor añadido de que no constituyen una ficción. Pensemos por ejemplo en el caso de Bosnia.

El sexo no está muy presente en las videoconsolas. Y ello es así fundamentalmente por motivos comerciales. Para que las familias sin distinción acepten la entrada de estas máquinas en sus casas y las compren para sus hijos, las principales empresas de videojuegos (Sega, Nintendo, Sony) se comprometieron a evi-

tar la pornografía en estos formatos. La situación cambia en el caso de los juegos para ordenador, vídeo interactivo o Internet, considerados como un tipo de soporte más controlado y utilizado básicamente por los adultos.

Videojuegos y escuela

Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Veamos algunas de sus posibles aplicaciones, considerando también sus riesgos más específicos.

- Los juegos de plataforma pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, un aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar por parte del profesorado: el nerviosismo, el estrés y hasta la angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los más pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas que nos indiquen que están sometidos a una tensión excesiva.

- Los puzzles, como el *Tetris* y los programas de cons-

trucción desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.

- Los simuladores (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que se encuentran ante un modelo (representación simplificada de la realidad —a veces presentan una realidad imaginaria—), y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituye una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

- Los juegos de estrategia exigen la administración de unos recursos escasos (tiempo, dinero, “vidas”, armas...), prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos concretos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello.

- Los juegos de aventura y de rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación en relación a determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educado-



Civilization II.

res será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

- Además de estos videojuegos existen juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo *Viaje por la Europa de los ciudadanos*, que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deberían representar ningún riesgo específico.

- Si se dispone de un “rincón de los videojuegos” en la clase, los profesores pueden “premiar” a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado su comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato. No obstante, el profesorado debe organizar sistemas de gestión de la clase que aseguren a todos los alumnos el acceso de una u otra forma al “rincón”. No hay que olvidar que, además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos poseen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.

- Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar, después de jugar con ellos, para analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. El profesorado debe promover reflexio-

nes y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos y alumnas los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

- Y, como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la socialización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que este entusiasmo por los videojuegos (aunque dé lugar a ricas actividades grupales) pueda significar un abandono de las tareas más específicamente educativas que se realizan en la escuela.

Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos en la escuela dependerán del profesorado, de su habilidad y acierto en la selección de los mismos y en establecer el momento y la forma oportuna de utilizarlos.

* Pere Marquès es profesor del Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB).

Correo-e: pere.marques@uab.es