

EDITORIAL

**VIDEOJUEGOS: UNA HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO DEL
“HOMO DIGITALIS”**

La literatura, el teatro, el cine, el cómic y la televisión han sido, hasta hace poco, quienes han acometido la tarea de llenar de fantasía y dar a conocer otros mundos y des. Sin embargo desde hace más de 30 años los videojuegos han ido forjándose un espacio entre estos grandes medios de promoción de la cultura. Los videojuegos acumulan las tradiciones estéticas y narrativas de las disciplinas que les han precedido: del cine su dinamismo, de la televisión su accesibilidad, del cómic su fuerza, la imaginación de la literatura y el teatro. Todo ello alimentado por el poder envolvente de la imaginación del jugador.

Los videojuegos nos han introducido en un mundo interactivo. A través de estos juguetes, un sinnúmero de personajes entretienen a millones de jóvenes con una educación y una cultura muy diferentes, y ya es una realidad el concepto de interactividad entre personas, ya que no es sólo “jugar contra la máquina”, sino a través de ella, de modo que un jugador desde un ordenador, otro desde un móvil y un tercero ante su televisión, comparten la misma partida.

Son un producto de ocio, sin embargo sus virtualidades están siendo utilizadas para la formación de empleados ya que permiten tener en la pantalla escenarios y situaciones similares a las reales en las que aprender modos de actuar y a no equivocarse cuando se actúe realmente.

Si estamos de acuerdo (y lo estamos) con que el juego es el entrenamiento para la vida adulta en el que simulando e imitando se logran aprendizajes y estilos de vida de los adultos, en el caso de los videojuegos los niños y jóvenes se entrenan para una sociedad “digitalizada” en la que los adultos se encuentran en clara desventaja y en la que los maestros y educadores son analfabetos funcionales. Es por ello que a pesar de algunas excepciones todavía no han entrado en los centros educativos aunque poseen un enorme interés como elementos motivadores y de aprendizaje. Las causas podemos encontrarlas en el desconocimiento por parte del profesorado, la literatura mediática poco amable o el hecho de que los niños superan fácilmente las habilidades técnicas de los docentes, lo que genera inseguridad y miedo entre los profesores que piensan que no van a ser capaces de controlar el proceso de enseñanza.

En principio, cuando se pensaba que el uso de la informática debía asociarse a la programación, se realizaron estudios de los diferentes lenguajes y sus consecuencias cognitivas. Sin embargo es la utilización a nivel de usuario la que requiere ser estudiada debido a la cantidad y diversidad de programas y posibilidades existentes en el mercado.

Es difícil dilucidar si los seres humanos nos estamos adaptando al entorno tecnológico o es el entorno tecnológico el que se va adaptando al entorno humano.

En cualquier caso sigue siendo válida la siguiente cita realizada por Terceiro en 1996: “Estamos haciendo un viaje nocturno. Hemos dejado atrás la ciudad analógica y avanzamos veloces en el automóvil de la tecnología por el amanecer digital, camino de su luminosa y prometedora mañana. Pero todavía no ha salido el sol, sería imprudente conducir con las luces de cruce. Debemos utilizar las largas y, aun así, si nos quedamos dormidos, nos saldremos de la carretera. Pensar hoy en los ordenadores solamente en términos de información es como pensar en el tren en términos de carbón o en el barco en términos de vela. En el año 2000 el hombre empezará a dejar de ser homo sapiens. Los antropólogos del año 3000 lo clasificarán como homo digitalis”

Sin duda alguna no podemos quedarnos dormidos pues corremos el riesgo de salirnos de la carretera, o quedarnos parados con el riesgo de ser arrollados por la “estampida de la evolución tecnológica”.

En el presente monográfico hemos tratado de dar una visión actualizada del estado de la cuestión mediante una selección de artículos sobre la actualidad de los videojuegos. En primer lugar Felix Etxeberria nos habla sobre el consumo y la educación con videojuegos. Petra M^a Pérez nos describe la actual regulación de los videojuegos mediante el código PEGI. A continuación Graciela A. Esnaola y Diego Levis desarrollan su artículo en torno a la narrativa en los videojuegos como espacio cultural de aprendizaje socioemocional. Carina S. González y Francisco Blanco hacen una descripción sobre el incremento de motivación para el aprendizaje que supone la utilización de videojuegos. Por su parte Beatriz Marcano realiza un estudio sobre los llamados “juegos serios” y su utilización en entornos de aprendizaje y entrenamiento profesionales. Begoña Gros y José M. Garrido nos describen una experiencia de introducción de un videojuego en el aula para aprendizajes curriculares. Piedad Sauquillo, Concepción Ros y M^a Carmen Bellver presentan un estudio sobre los contenidos de los videojuegos desde el punto de vista del rol de género. Así mismo José A. Ortega y M^a Carmen Robles describen otro estudio sobre videojuegos de temática violenta, y por último Charo Sádaba y Concepción Naval hacen una aproximación a las posibilidades educativas de los videojuegos.

A continuación y en el apartado *miscelánea* hemos incluido dos artículos que de algún modo inciden en la misma proyección hacia el homo digitalis. El primero de ellos de Antonio Bernal nos habla de los nuevos hábitos lectores propiciados por las nuevas tecnologías, y en el segundo, Paz Cánovas y Piedad Sauquillo tratan de abordar la complejidad de la influencia del visionado televisivo en el proceso de socialización de la infancia.

Así Felix Etxeberria en su artículo **Videojuegos, consumo y educación**, califica al videojuego como el juego del milenio, ya que desde hace años se colocan en primera fila de los juguetes preferidos por los niños y también por muchos adultos del mundo occi-

dental. Además todo parece indicar que son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes preferidos por niños y niñas, por lo que se plantea a los padres y educadores el reto de convivir con estos juegos electrónicos. Así mismo, mientras existen buenos juegos, también son preocupantes otros nada recomendables. Se plantea un serio debate sobre el uso y abuso de los videojuegos.

El creciente empleo de los videojuegos en las actividades educativas y formativas y en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales, obliga a reflexionar sobre un futuro en el que los videojuegos están y estarán presentes para la utilización educativa en las escuelas.

El consumo de videojuegos por los niños y niñas es uno de los aspectos a tener en cuenta puesto que alrededor de los mismos se extiende todo un conjunto de accesorios y periféricos que la publicidad se encarga de considerar “imprescindibles”. También el tema de la violencia debe ser considerado para su estudio dentro de los efectos que los videojuegos pueden originar en la conducta infantil. Desde esta perspectiva con el código PEGI se ha intentado regular el consumo irresponsable, pero sin embargo los menores continúan estando desamparados puesto que consiguen esquivar los filtros y acceden con facilidad a los juegos que en teoría tienen prohibidos. Sin embargo existen videojuegos con clara vocación educativa, por lo que, como sigue relatando Félix Etxeberria, existe un viejo dilema entre quienes defienden la utilización de los videojuegos y otras tecnologías como un nuevo instrumento al servicio de la educación y quienes solamente ven en ellos peligros y amenazas para los menores. Lamentablemente, da la impresión de que quienes insisten en resaltar los peligros no son capaces de incorporar las nuevas tecnologías al aula, y quienes profundizan en el uso educativo de los nuevos juegos no parecen darle importancia a los posibles riesgos que pueden acarrear determinados juegos ultraviolentos.

Por último el artículo centra su atención en la gran importancia de la figura del educador y su tarea de convertir la experiencia de juego en una experiencia reflexiva.

Petra M^a Pérez en su artículo **Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: el código PEGI de regulación de los videojuegos y juegos on-line**, destaca que aún considerando las grandes ventajas que la televisión, internet e incluso los videojuegos ofrecen en el campo de la educación (coordinación, psicomotricidad fina, pensamiento lógico, causa-efecto etc.), es urgente que los poderes públicos y la sociedad en general, junto con las demandas de liberalización y buenos servicios, tutelen y aseguren una mejor protección de la infancia.

Desde esta perspectiva con el presente artículo Petra M^a Pérez trata del Pan European Game Information (PEGI), un código europeo de autorregulación para videojuegos que, auspiciado por la Comisión Europea, tiene como objetivo final limitar la exposición de los niños a contenidos que podrían resultar inadecuados, mediante un sistema que permite a los usuarios la elección de los videojuegos más adaptados a su edad. El objetivo

del proyecto es dotar a los consumidores en general y, en particular, a los padres y los educadores, de un instrumento común que permita elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, de manera que se limite la exposición de los más jóvenes a contenidos inadecuados.

Sin embargo, tanto fabricantes como comerciantes en la búsqueda de sus legítimos intereses, obvian las indicaciones del código por lo que la protección de la infancia queda en un segundo plano.

La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional, es el siguiente artículo en el que Graciela A. Esnaola y Diego Levis describen que jugar y narrar son actividades cognitivas y afectivas que desde muy temprana edad posibilitan la expresión y desarrollo de la función simbólica aportando contenidos y significados desde los entornos socioculturales en los cuales se sitúa el sujeto.

En su tesis el videojuego representa el formato tecnológico que socializa a nuestros niños en la cultura lúdica ocupando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores. Los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social. Así mismo, Graciela y Levis, asumen una postura crítica y valorativa de las posibilidades educativas que brindan los videojuegos, desechando aquellos argumentos que los señalan como facilitadores de conductas adictivas hiperviolentas o compulsivas. Proponen, pues, unas prácticas educativas lúdicas en entornos tecnológicos debidamente seleccionados donde los participantes construyan activamente la coherencia entre discursos y práctica, asumiendo la responsabilidad social en la construcción de un mundo más solidario y comprometido con la “diversidad”.

Describen, Graciela y Levis, las diferentes acepciones en inglés del término juego, dando diferentes acepciones de los términos “play” y “game” y diferentes propuestas narrativas que facilitan el despliegue de competencias cognitivas y socioafectivas diferentes y, en cierto sentido, complementarias que deben tenerse en cuenta para la selección de videojuegos con fines educativos.

Por último en el artículo se habla de la “inmersión” como característica propia de las narrativas digitales (juegos en red) y que establece con el usuario una suerte de “seducción” entre lo que ofrece y lo que oculta reclamando la implicación del sujeto para avanzar en el despliegue de sus posibilidades. Los jugadores de este tipo de juegos en red participan de la creación de una nueva narración colectiva.

Por su parte Carina S. González y Francisco Blanco, en su artículo titulado **Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje**, describen las razones por las que tanto atraen los videojuegos y las motivaciones para que niños y jóvenes se sientan conectados a su dinámica interna. Se plantean analizar la manera en que los usuarios interactúan para lograr las metas propuestas dentro de un videojuego,

estudiar los factores emocionales que han intervenido en el proceso y cómo impactan en la motivación para aprender.

Los videojuegos son poderosos generadores de emociones, distinguiendo dos niveles en la vivencia de las mismas: el jugador como observador participante y el jugador como actor participante.

En consonancia con el título del presente monográfico, el artículo de Beatriz Marcano **Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital**, hace referencia a que la poderosa herramienta de aprendizaje de conductas y actitudes que han supuesto los juegos para el desempeño sociocultural, es realizado en la actual sociedad digital por los videojuegos. Así, las habilidades y destrezas que proporcionan los videojuegos se han querido aprovechar para hacer más efectivos los procesos educativos de entrenamiento e información. Al grupo de videojuegos destinados a cumplir dichos objetivos de los denomina juegos serios, son usados para entrenar al personal que ofrece servicios en instituciones públicas y privadas, en el área de salud, de emergencia, de educación, la industria comercial e instituciones de desarrollos científicos. También se incluyen en esta modalidad las simulaciones y los videojuegos diseñados para ayudar a la recuperación de pacientes con enfermedades crónicas o terminales; los diseñados para ayudar en la psicoterapia y la superación de traumas; los creados para el entrenamiento militar, no solo en tácticas sino en el manejo de los modernos armamentos.

Begoña Gros y José M. Garrido presentan el trabajo titulado **“Con el dedo en la pantalla”: el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares**, en el que se plantean las siguientes cuestiones: ¿Resulta posible la construcción de puentes entre la prácticas sociales y las prácticas de aula?, ¿de qué manera los ambientes, aprendizajes e interacciones sociales surgidas y mediados con aquellas TIC que son habitualmente usadas por las nuevas generaciones, pueden ser utilizadas, potenciadas y resignificadas para su incorporación en el entorno de la educación reglada?, son interrogantes que requieren ser abordadas por los sistemas escolares como parte del esfuerzo por promover formas efectivas y eficientes de aprendizaje.

Este ha sido el marco referencial y de preocupación, que les ha servido para plantear su investigación. El propósito primordial de la iniciativa ha sido propiciar que los docentes conocieran, analizaran, reflexionarán y acordarán una estrategia para el diseño e implementación de situaciones de aprendizaje mediadas por el uso del videojuego.

En pleno siglo XXI en el que los logros sociales apuntan hacia la igualdad en todos los ámbitos (social, familiar, laboral, etc.), nos encontramos con que una de las principales vías que existen para perpetuar la desigualdad, como son los estereotipos de género, forman parte de la cotidianidad de niños, niñas y jóvenes. Desde esta perspectiva, las autoras del siguiente artículo (Piedad Sauquillo, Concepción Ros y M^a Carmen Bellver): **El rol de género en los videojuegos**, han realizado un estudio para conocer en qué medida los videojuegos más vendidos y utilizados por la población infantil y juvenil

transmiten contenidos que contribuyen a su educación para la igualdad o, por el contrario, la dificultan. Para ello han analizado el contenido de los diez videojuegos más jugados por menores y adolescentes, atendiendo a los valores y disvalores que transmiten, centrandó la atención en la representación de modelos de mujer y roles de género.

El siguiente trabajo realizado por José Antonio Ortega y M^a Carmen Vilchez titulado **Análisis axiológico-educativo de videojuegos de temática violenta**, recoge los resultados parciales de una reciente investigación en la que videojugadores adultos relacionados con el mundo de la educación (futuros docentes en formación) han analizado críticamente la componente axiológica de un nutrido grupo de videojuegos de acción que ocupan destacados puestos en las listas de ventas. Todo ello desde la hipótesis de que un alto porcentaje de los videojuegos existentes en el mercado poseen argumentos relacionados con el ejercicio de la violencia física y psicológica. Ciertos estudios indican que este tipo de juegos son masivamente utilizados por niños y adolescentes, lo que reabre la polémica de la posible influencia en la conformación de su personalidad y, de manera especial, en la construcción de la escala de valores que orientará sus conductas presentes y futuras como ciudadanos.

Charo Sádaba y Concepción Naval plantean **una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos** e inician con una reflexión mediante las siguientes preguntas: ¿Es posible que una plataforma que exige la continua participación del usuario pueda afectar a su actitud ante la participación entendida de un modo más amplio? ¿Se pueden adquirir actitudes y habilidades sociales y participativas a través de los videojuegos?

Dicen las autoras que ninguna de estas preguntas tiene una respuesta sencilla, y a lo largo del artículo plantean y discuten varios puntos de reflexión que tratan de darles respuesta en el marco de la concreta realidad que rodea a los adolescentes.

La capacidad de los videojuegos de captar la atención y el interés de los adolescentes es directamente proporcional al temor que han suscitado en la opinión pública en los últimos años y entre los académicos y educadores, preocupados por los posibles riesgos que su uso puede conllevar. Su alerta está justificada en parte, máxime si se piensa que esta nueva forma de ocio ocupa una gran cantidad de tiempo en la vida de los más jóvenes y que, en muchos casos, este uso se produce en solitario. El consumo de videojuegos sustituye a la televisión como “niñera catódica” y con escaso conocimiento y formación por parte de los padres.

No deja de ser paradójico que se reconozca la gran importancia del juego en la formación de niños y adolescentes, y por tanto en su satisfacción y felicidad y se adopte una postura tan radical contra los videojuegos, que suponen una nueva forma de juego que, como se verá, puede tener sus inconvenientes, pero también ofrece algunas ventajas.

Ya en el apartado de miscelánea, Antonio Bernal abre una reflexión sobre las limitaciones de las prácticas lectoras actuales que quizás puedan apreciarse mejor en el seno de

los cambios culturales que se producen con el paso de la sociedad moderna a la posmoderna. Estas tecnologías de la vida cotidiana están cambiando profundamente nuestras formas de trabajar, de relacionarnos, de vivir. La sacralización del libro propia de la modernidad pierde sentido en el mundo audiovisual actual, donde multitud de jóvenes descifran reglas y desarrollan nuevas destrezas usando los nuevos artefactos tecnológicos. La ignorancia de la vigencia de las nuevas prácticas culturales conduce al desencuentro cultural intergeneracional, que tanto daño está causando en los sistemas escolares. Las condiciones de las sociedades de la información reclaman un nuevo contexto para la cultura lectora, emergiendo nuevas posibilidades formativas.

Por último Paz Cánovas y Piedad Sauquillo en su artículo **la influencia del medio televisivo en el proceso de socialización de la infancia** hacen un análisis de los presupuestos teóricos que están en la base del proceso de socialización, profundizando en el papel que juega la televisión como agencia socializadora de la infancia al tiempo que centran su atención en las implicaciones pedagógicas para dicho periodo evolutivo.

Así, y como ya hemos insistido en otras ocasiones y de acuerdo con Félix Etxeberria resulta de capital importancia el papel que deben jugar los profesores frente a la abundancia de recursos que suponen las nuevas tecnologías, por lo que nuestra propuesta se encamina hacia la potenciación de que un estudio profundo sobre las posibilidades educativas de los videojuegos debe entrar a formar parte de la formación del profesorado.

Para citar la presente editorial puede utilizar la siguiente referencia:

SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “homo digitalis”. En SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis” [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca [Fecha de consulta: dd/mm/aaaa]. http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_editorial.pdf
ISSN: 1138-9737