

El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación

Enrique Morales

mors800@hotmail.com

Universidad Complutense de Madrid

Enrique Morales Corral. Licenciado en Sociología por la Universidad Pública de Navarra y doctorando investigador de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente trabaja como becario investigador en la sección departamental Sociología IV – UCM y colabora con el grupo de investigación MDCS en las dos investigaciones en curso. Su tema de tesis versa sobre “La industria cultural de los videojuegos”

Resumen

Los videojuegos representan en la actualidad una de las vías más directas de los niños a la cultura informática; sin embargo son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores. Creo firmemente que es necesario un compromiso social para impulsar un sistema educativo que se asiente en bases sólidas y permita ganar el futuro. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son elementos ya naturales en la vida cotidiana, especialmente en edades tempranas. Son las herramientas del presente pero lo serán mucho más en el futuro. Hay que mostrar que los videojuegos, lejos de ser entendidos únicamente de una manera lúdica, pueden utilizarse como cualquier herramienta didáctica para enseñar todo tipo de conceptos y materias educativas. El presente trabajo es un intento de acercar las diversas propuestas a un público profesional que puedan servir como base en procesos experimentales de proyectos piloto.

Abstract

Nowadays, videogames represent one of the most direct methods of introducing children to the culture of technology; however, they are highly criticized for their content and rarely used by educators. I firmly believe that a social commitment to promote an education system founded on solid bases and which opens the door to future success is necessary. Information and Communication Technologies (ICT's) are elements that are already natural in day to day life—especially at younger ages. They are the tools of the present, but will be much more so in the future. It needs to be shown that videogames, far from being understood only as a form of entertainment, can be used just like any other learning tool to teach all types of concepts and educational materials. This essay is an attempt to convey a variety of proposals to a professional audience in order to serve as a basis for experimental processes for pilot projects.

Los videojuegos representan en la actualidad una de las vías más directas a la cultura informática. Muy utilizados por niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores. Si casi nadie discute ya el valor educativo de los juegos, ¿por qué los propios educadores rechazan el papel de los videojuegos como herramienta de interés educativo? ¿Por qué no son utilizados en los centros escolares?

1. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

El juego es una característica de la especie humana, los historiadores del juego (Huizinga, 1984) han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas siendo normal su uso en todas las culturas y en todos los rincones del planeta sin importar niveles de desarrollo o cognitivo, no sólo es una actividad universal sino que es posible encontrar el mismo juego en diferentes culturas. El juego fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión, los educadores intuyeron algo que muchos años después ha sido corroborado por numerosas investigaciones: los juegos tienen un potencial educativo importante. Diversas escuelas didácticas abogan desde hace mucho tiempo por una concepción de la enseñanza basada en el juego como elemento relacional de contenidos. El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey), como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga), como un potenciador de la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud).

El juego favorece la sociabilidad, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. Estimula la acción, reflexión y la expresión. Es la actividad que permite a los niños y niñas investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Jugando el niño/a desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión contribuyendo así a su formación integral. Los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales. Se han clasificado en:

- Juegos de observación y memoria
- Juegos de deducción y lógica
- Juegos con palabras

- Juegos de presentación
- Juegos de rompe hielo
- Juego de cohesión

Entendemos que el juego es una herramienta a disposición del profesor como cualquier otra; por lo tanto, debemos incluirlo dentro del proceso de aprendizaje. No se trata de realizar actividades lúdicas sin más, el juego implica realizar una programación, incluir estas actividades en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje, controlar, guiar y asesorar, se requiere de una planificación, en donde se consideren edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos, además de la cantidad de personas que conforman el grupo.

2. LA INDUSTRIA CULTURAL DEL VIDEOJUEGO

Junto al desarrollo de la tecnología informática se produjo un éxito casi inmediato de los videojuegos, sobre todo a partir de la década de los ochenta del s. XX. Los videojuegos en poco tiempo empezaron a formar parte de los juguetes más vendidos del mercado. Con la incorporación de los ordenadores personales (PC) en los hogares, los productos se ampliaron por la gran interactividad que permite este formato y, en la actualidad, la variación y producción de juegos para videoconsolas, consolas portátiles y ordenadores son enormes. Los tipos de juegos también han ido cambiando con el tiempo adoptando una mayor diversificación. Al principio, la mayoría eran arcades, es decir, juegos donde lo más importante es la velocidad de respuesta, pero poco a poco, el campo se ha ido ampliando y actualmente existen juegos de mesa, simulación, aventuras gráficas, juegos de rol, juegos de estrategia, etc. En definitiva, la variedad de estilos y productos es muy diversa creando un catálogo adaptable a todos los gustos y edades. Merece especial atención la campaña de Nintendo en sus dos consolas en activo: la Wii y la DS portátil. Ambas consolas reúnen un catálogo mucho más variado y adaptable a sectores no tan frecuentes en el uso de los videojuegos hasta ahora, como el sector adulto y un público femenino (<http://www.nintendo.es>).

A finales de los 90 del s.XX, en EEUU, apareció un movimiento denominado "girl's games" que surgió de la alianza entre el movimiento feminista que quería cambiar la situación del género en la tecnología digital y los líderes de algunas empresas de software que pretendían ampliar el mercado de consumidores con las niñas. La posición del movimiento feminista no fue unánime, de hecho, existieron dos posturas: para las más radicales, se trata de substituir las representaciones abundantes de los personajes masculinos por representaciones de mujeres o niñas; otra posición, más mayoritaria, defiende una igualdad de géneros partiendo de la diferencia sexual, es decir, se intenta estudiar la relación entre niñas y juegos de ordenador e intentar equilibrar esa relación con la de los niños. El tipo de juegos, más basados en quizás, rompecabezas y juegos matemáticos han calado hondo en un sector que quedaba por explorar en el uso de los videojuegos.

Respecto al contenido, suele ser un aspecto criticado en relación a elementos como la violencia y el sexismo, ya que existen una serie de miedos compartidos sobre el uso de los videojuegos, como la adicción, la individualización o el aislamiento de los jugadores. Ninguno de estos aspectos han sido probados científicamente hasta el momento, siendo portada de muchos medios de comunicación ininidad de veces, sobre todo cuando algún caso mediático se mezcla con el uso o la afición a videojuegos. Es necesario un estudio serio y profundo sobre esta materia ya que no está clara la transferencia de la violencia vivida en el videojuego a comportamientos violentos posteriores. Si bien cabe admitir que el resultado de distintas investigaciones marca diferencias entre jugar solo o en grupo, entre niños o entre niñas (Estallo, 1995). La discusión está servida, hay que investigar si este tipo de situaciones continuadas pueden provocar a largo plazo secuelas visibles.

Decía McLuhan (1995) que “el afán puesto en el empleo de la técnica no nos ha dejado tiempo para considerar sus implicaciones”. El tiempo ha pasado y seguimos en la misma situación. Nos hemos convertido en consumidores de tecnologías, éstas cambian tan velozmente que las reflexiones sobre sus implicaciones resultan casi imposibles de realizar.

Cada medio tiene unos atributos, unas peculiaridades propias que condicionan su utilización y que es necesario conocer para poder efectuar un uso adecuado. MacLuhan (1995) hizo famosa la frase: “el medio es el mensaje”. Este estudioso de los medios de comunicación de masas mantenía que cada medio de comunicación produce efectos sociales y psicológicos en su audiencia, relaciones sociales específicas y una forma de pensar que acaba siendo independiente del contenido transmitido.

Al hablar de los videojuegos tenemos que tener presente que el medio en sí mismo posee unas características propias, diferentes a otros productos informáticos y, además, el contenido del medio es, como dice MacLuhan, otro medio, ya que existen muchas formas de contenido dentro de los videojuegos que introducen modificaciones importantes.

La mayoría de los videojuegos son altamente interactivos. El grado de interactividad de un medio puede medirse a través de muchas variables diferentes, Lévy (2007) destaca las siguientes:

- Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sean cual sea su naturaleza.
- La reciprocidad de la comunicación
- La virtualidad
- La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes
- La tele-presencia

En el caso de los videojuegos, éstos poseen en la actualidad tres formas diferentes de difusión:

- unilateral
- reciprocidad
- multiplicidad

Los juegos pueden ser usados de forma individual sin alterar de forma considerable las dimensiones del juego propuesto, pero pueden ser utilizados de forma grupal en un mismo lugar o bien a través de la red y el número de participantes puede ser muy elevado como es el caso de los MUD (Multiple User Domains). Los MUD son videojuegos para Internet que permiten el acceso a muchos jugadores al mismo tiempo. Consisten en espacios relativamente abiertos en los que puedes jugar a cualquier cosa que pase por tu imaginación, la única condición es que la construcción de los mundos virtuales tiene que establecerse a partir de la negociación con los otros participantes. Son herramientas de trabajo sociales que forman parte de una red interpersonal.

3. EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS PARA EXPLICAR LOS VALORES DOMINANTES

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos y programas de televisión en general. Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social. Puede decirse también, a la inversa, que nuestros niños y jóvenes van aprendiendo y socializándose en estos valores y actitudes a través de los videojuegos y los programas de televisión.

Dentro de los valores y actitudes más impulsados por los videojuegos, destacamos algunos de ellos por su especial interés:

- La competitividad: es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.
- La violencia: es otra de las dimensiones que tienen un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en nuestra sociedad, puesto que vivimos un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc.
- Sexismo y erotismo: la utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales, la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados en relación de dependencia, tiene también un fuerte

eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

- Velocidad: es otra de las características de nuestra sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real.
- Consumismo: la iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores, etc.

Trabajar con herramientas interactivas sobre este tipo de actitudes puede suponer una mejor comprensión del alumnado de conceptos de difícil explicación tradicional. La realización de expresiones virtuales puede favorecer la inmersión de gran parte del alumnado en los conceptos a destacar de los currículos académicos. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias en el conjunto de las enseñanzas. Además pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor: desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión, reducir el número de errores de razonamiento, entrenamiento de test, mejorar la eficacia de los trabajadores sociales, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, servir de enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas, etc.

4. LOS VIDEOJUEGOS EN LA ESCUELA

La utilización de los videojuegos como herramientas en las escuelas responde a una necesidad de uso, ya que la mayoría de los estudiantes participan activamente en este tipo de actividad de forma habitual. La complejidad de la mayor parte de los videojuegos actuales permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc. Desde el punto de vista afectivo, los juegos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el trabajo de aspectos relativos a la autoestima. Además de los videojuegos, recientemente la industria multimedia ha empezado a diseñar los denominados juegos educativos. ¿Qué diferencia hay entre unos y otros? Una primera respuesta es bastante obvia, la intencionalidad: en los videojuegos la intención es entretener, divertir, pero los juegos educativos se diseñan para que el niño aprenda a través de una actividad aparentemente lúdica, la conjunción puede suponer la aceptación y comprensión de términos de difícil asimilación para determinadas edades.

Pero, ¿hay que diseñar videojuegos específicos para educación? ¿Qué ocurre con los no diseñados para tal fin, no enseñan nada? Evidentemente los videojuegos diseñados para actividades docentes van a presentar una serie de contenidos, destrezas y actitudes mucho más orientadas a las premisas de los currículos

académicos, pero eso no quiere decir que el resto de videojuegos, en teoría diseñados sólo para entretener, no puedan aportar riqueza cultural o nuevas destrezas a los alumnos.

Es importante tener en cuenta que los videojuegos representan micro - estados educativos, ya que cada uno sigue unas reglas y unos principios particulares. Representan un proceso que Marx llamó la "creatividad del capitalismo", que conduce a diseños cada vez mejores para el buen aprendizaje y, de hecho, al buen aprendizaje de cosas desafiantes. Se trata de encontrar "la teoría del aprendizaje humano incorporada a los buenos videojuegos" (Gee, 2004) desde el campo de la teoría cognitiva, la que se encarga de estudiar cómo aprenden más y mejor los seres humanos.

Este autor presenta treinta seis principios de aprendizaje que deberían tener en cuenta todos los docentes que pretendan realizar un cambio de orientación en la educación de "los nativos de la era digital". La escuela tradicional se basa en el paradigma del contenido, la mayoría de los exámenes, por no decir todos, miden la cantidad de conocimiento retenido por el alumnado en un momento en concreto, el día del examen, pero son pocos los que ahondan en procesos de razonamiento o de comprensión de herramientas deductivas básicas.

El "*Informe sobre el uso de juegos en educación*" (Freitas 2007) sostiene que para que exista aprendizaje, los juegos han de tener relación con los resultados del aprendizaje, y al mismo tiempo han de ser relevantes para contextos de práctica del mundo real. El hecho de jugar se entiende como un momento lúdico, sin valor pedagógico, hecho que dificulta la implantación del aprendizaje basado en los videojuegos debido a su concepción social meramente basada en el entretenimiento y no analizando el tipo de juego en concreto, lo que puede aportar una u otra herramienta. Hay que valorar que los videojuegos pueden ser potentes herramientas de: simulaciones reales, gestión de recursos, conectividad, red de acceso a fuentes de información, desarrollo de actividades multitarea... En definitiva, "reduce a mecanismos esenciales la descripción de realidades muy complejas" (Gros, 2008).

Los juegos educativos se presentan en muchos casos como una alternativa a los videojuegos, incluso existe una colección de juegos en cuya carátula se dice "la alternativa inteligente a los videojuegos", pero no deben hacerse distinciones a este nivel sino una regulación por parte del Estado o del Ministerio de Educación que reconozca una serie de parámetros mínimos de calidad educativa en la gran cantidad de oferta de videojuegos "educativos" o de alto valor social e integrador que existen ya en el mercado. Este tipo de medidas facilitarían el cambio de imagen que necesita este sector para empezar a ser tomado en serio como una herramienta tan válida como puede ser cualquier instrumento cultural y ser incorporado de una manera natural a las aulas, como ya se hace con el cine, la música, la literatura...

Efectuando una revisión de los productos más recientes aparecidos en el mercado español, encontramos con que la mayoría de los juegos educativos resultan muy parecidos (<http://www.adese.es/web/main.asp>). Se centran en proponer al niño la realización de una serie de actividades que coinciden en la mayoría de los productos: laberintos, juegos de emparejamiento, de dibujo y actividades de reconocimiento de letras,

colores, números, formas y notas musicales. En cualquier caso, no ofrecen grandes diferencias respecto a programas puramente educativos y, en cierta forma, falsean con su presentación la intención ya que no es jugar sino aprender de forma bastante rutinaria con un entorno, eso sí, más atractivo. No hay que negar la utilidad de este tipo de productos, pero hay que insistir en que se pueden trabajar numerosos aspectos curriculares a nivel de contenidos, procedimientos y valores utilizando videojuegos.

Hay que aprovechar la oportunidad que los videojuegos presentan a los docentes porque:

- se trata de materiales que resultan muy conocidos por los estudiantes. Realizando una buena selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, con procedimientos diversos y, además, incidir en aspectos relativos a los valores que los propios videojuegos encierran. Si se ayuda a que los niños se den cuenta de los diferentes contenidos que podemos encontrar en los videojuegos, es una buena forma de adquirir criterios de selección más críticos de los que actualmente se tienen, que son, prácticamente nulos.
- el uso de los videojuegos como un material informático más en la escuela supone una aproximación por parte del profesorado, que hasta el momento no ha visto la potencialidad de este producto o simplemente, lo considera excesivamente complejo. En este sentido, el profesor o profesora que utiliza videojuegos debe replantearse su propio papel dentro del aula ya que, en muchos casos, se le escapará el control del videojuego en sí mismo ya que no es extraño que los estudiantes estén mucho más capacitados que los profesores en el dominio técnico del programa. Por ello, su incidencia no está en el juego sino en su uso, su análisis y utilización para adquirir unos objetivos educativos concretos.
- si planteamos introducir los videojuegos en el ámbito educativo, hemos de añadir la influencia del entorno de uso. El videojuego introducido en la escuela se transforma, ya no es un programa para jugar sino que el juego tiene una intencionalidad educativa. Utilizaremos el juego para desarrollar unas determinadas habilidades o procedimientos, para motivar a los alumnos y/o para enseñar un contenido curricular específico.

En definitiva, los videojuegos:

- Permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.
- Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
- Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.

No todos los videojuegos son válidos como herramientas didácticas, deben de contener una serie de elementos que faciliten y mejoren las técnicas curriculares utilizadas normalmente para desarrollar los contenidos que el docente quiere impartir. Para facilitar la selección de un juego hemos de tener en cuenta:

- La edad para la que van destinados los juegos sea la adecuada y los contenidos no apropiados, ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no son demasiado acertadas. Aunque últimamente la selección PEGI (<http://www.pegi.info/es/>), de control de edades de contenidos, ha solucionado en gran parte este problema, todavía queda mucho que mejorar en este aspecto.
- El tiempo que le vamos a dedicar al juego. Hay juegos que se requieren varias sesiones para acabarlos mientras que en otros las partidas pueden durar únicamente algunos minutos.
- Los contenidos del juego antes de ponerlo a disposición de los alumnos. Los juegos que presentan una violencia directa, elementos de sexismo, intolerancia, racismo...etc. no deben utilizarse como juegos habituales, aunque son los más adecuados para tratar específicamente temas de valores que pueden servir para introducir aspectos de reflexión y crítica especialmente en alumnos de ciclo superior de primaria y enseñanza secundaria.
- El diseño de actividades. Estableciendo una diferenciación entre las actividades de exploración de videojuego, el análisis de las exigencias del juego, las actividades de síntesis en el uso de estrategias e instrumentos y la evaluación de los resultados obtenidos.

¿Cómo se desarrollan las competencias al utilizar videojuegos en el aula? El caso de “Age of Empires III”

En (Gros, 2008) se explica un ejemplo práctico de cómo un currículo de la asignatura sobre medio social se trabajó en una clase de sexto de primaria sobre el juego “Age of Empires III” y bajo la supervisión de Antonia Bernat Cuello, perteneciente al Grupo F9.

Utilizando videojuegos se desarrollan competencias para el manejo de los programas y de los entornos multimedia, se gestiona mucha información y se administran multitud de recursos mientras se despliegan estrategias de organización, diseño y planificación. A través de ellos los niños y niñas se introducen en todo un nuevo sistema de símbolos complejos. Hay un nuevo tipo de lenguaje audiovisual en este campo que ellos, gracias a su corta edad, y por ello con una capacidad muy alta de comprender nuevos lenguajes, son capaces de adquirir de una manera rápida y dinámica (Gros, 2008). Forman parte de un nuevo lenguaje, y que desarrollan una serie de competencias, divididas en cuatro grandes grupos:

- Competencias instrumentales para gestionar entornos multimedia

Son programas de diseño avanzado en entornos multimedia en el que se aglutinan elementos de tipo: textual, verbal, icónico, procesamiento de tareas, retroalimentación, comunicación, interacción, intencionalidad, planificación, control de situaciones... Aprendemos a leer, a escribir, a hablar, a escuchar y a ver en función de los avances tecnológicos que se producen en el campo de la comunicación.

- Competencias en la gestión de recursos

Se trata de cómo interpretan y utilizan la información que les proporciona el juego sobre los recursos disponibles de cada civilización y como los gestionan conforme a las reglas establecidas del videojuego hasta evolucionar y convertir su civilización en más evolucionada, avanzar en la consecución de los objetivos y para ello deben dominar estas cuatro competencias básicas:

- Gestión de la información
- Gestión de los recursos digitales
- Gestión y desarrollo de estrategias de diseño y planificación
- Gestión de la información y de las variables del juego

- Competencias para la comunicación

La utilización del videojuego en el aula como recurso comporta distintos niveles de comunicación, por un lado la relacionada con los medios electrónicos y por otro lado la comunicación verbal y escrita. Favorece el debate ya que todos los alumnos han participado en una experiencia individual y grupal al mismo tiempo. La facultad de este juego en concreto permite la conexión entre todos los alumnos en una serie de equipos (las civilizaciones) que pueden o no, trabajar juntas para la consecución de los objetivos propuestos y para ello se facilita discusiones-negociaciones donde los participantes, a modo de foro discuten sus alianzas y sus próximos pasos, los de su civilización.

- Competencias para la crítica reflexiva

Al favorecer el diálogo entre los alumnos a partir de la competencia anterior se forma la crítica entre los participantes. La creación de estrategias conjuntas o no, el avance en un determinado campo o investigación... todas las decisiones tienen consecuencias directas en el videojuego que deben ser valoradas en su justa medida; en función del tipo de decisiones tomadas así serán las acciones. Dar competencias para ejercer la crítica reflexiva en los medios favorece la resistencia a la manipulación que dichos medios puedan ejercer creando ciudadan@s competentes para construir la vida social.

5. CONCLUSIONES

Hay una imagen social sobre el uso de los videojuegos como instrumentos de ocio dañinos, en contra de otras actividades lúdicas bien vistas como: el deporte, ajedrez, lectura, música... siempre bien consideradas social y educativamente. Los videojuegos se asemejan más a la televisión, en tema de la imagen, ya que no está muy bien considerada pero sin embargo es muy utilizada. En los videojuegos siempre existe una relación entre la dificultad que conlleva el juego y el control que se ejerce sobre el mismo. Una vez superado o alcanzado un nivel de ejecución suficiente como para dominar el videojuego, la atracción disminuye y entra en los cauces de la normalidad. El hecho sigue siendo comparable a cualquier otra actividad de ocio. Gailey (1996) afirma que hay un primer período intensivo que dura entre tres semanas y seis meses, dependiendo de las personas, en el que los jugadores están muy pendientes del juego. A partir de este primer período, la mayor parte de los usuarios no juegan como exclusión de otras actividades sino que muestran el mismo interés que siempre jugando con otros niños y con sus padres.

Es una tecnología descuidada en la educación escolar aunque es uno de los medios con mayor impacto en la infancia. Hay que aprovechar todas las herramientas que la técnica nos ofrece porque la labor docente es una de las más difíciles que existen ya que estamos formando a las personas del mañana, no podemos ni debemos evitar nuestra responsabilidad como profesionales de la educación. Los videojuegos representan en la actualidad una de las herramientas más directas de los niños a la cultura informática. Los juegos informáticos poseen unos atributos propios y diferenciados de otros tipos de programas aunque buena parte del software educativo actual intenta seguir los diseños de los juegos para aumentar la motivación de los usuarios. No obstante, las diferencias en cuanto a formato de los juegos de ordenador y de los juegos educativos son todavía bastante evidentes.

Bibliografía

- Ariño, Antonio (1997). *Sociología de la cultura*. Barcelona: Ariel Sociología.
- Buckingham, D. (2002). *Creecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata
- Cabrera, Daniel H. (2006). *Lo tecnologico y lo imaginario*. Buenos Aires: Biblos
- Castillejo, José Luis (1987). *Pedagogía tecnológica*. Barcelona: CEAC.
- Estallo, Juan Alberto (1995). *Los videojuegos: juegos y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Gee, James Paul (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Gros, Begoña (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Huizinga, Johan (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenomeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Levy, Pierre (2007). *Cibercultura: informe al consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos.
- MacLuhan, Marshal; y Powers, B.R. (1995). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el S. XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Morduchowicz, Roxana (Coord.) (2003). *Comunicación, medios y educación*. Barcelona: Octaedro.
- Pérez Rodríguez, Mª Amor (2004). *Los nuevos lenguajes de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Warnier, Jean Pierre (2002). *La mundializacion de la cultura*. Barcelona: Gedisa.

Recursos electrónicos

- Freitas, Sara de (2007) "JISC: Informe sobre el uso de juegos en educación. OCTETO 2.0, en: <http://cent.uji.es/octeto/node/2054>
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento. <http://www.adese.es/web/main.asp>
- PEGI – PAN EUROPEAN GAME INFORMATION <http://www.pegi.info/es/>
- NINTENDO <http://www.nintendo.es/>
- UNESCO <http://portal.unesco.org/es>
- "A View Inside Primary Schools" – UNESCO
http://www.uis.unesco.org/ev.php?ID=7333_201&ID2=DO_TOPIC