

El poder educativo de los videojuegos



Presentación realizada durante las

II Jornadas de intercambio de saberes:
Reflexión y acción sobre la práctica
pedagógica en el aula
ASEINC

Universidad Monteávila

5 de febrero de 2014



¿Sobre qué hablaremos?

¿Qué es un videojuego?

¿Cuáles son las habilidades que desarrolla el videojuego?

Videojuegos y pensamiento crítico

Videojuegos y jóvenes venezolanos

Propuesta para el consumo de videojuegos



Se dedica mucho más tiempo a enseñar a leer del que luego se dedicará a leer. Se dedica mucho más tiempo a enseñar arte del que luego se dedicará a contemplar arte. En cambio, la televisión, que se ha convertido en el fenómeno cultural más impresionante de la historia de la humanidad, es la práctica para la que menos se prepara a los ciudadanos.

Ferrés (1994, p. 16)

¿Qué es un videojuego?

Los jóvenes aman las películas pero no aman escribir, también podría decirse que aman más los celulares, la Internet y los videojuegos que asistir a la escuela



Ferres, J. (1994).

¿Qué es un videojuego?

- Un **videojuego** es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la **pantalla** de un **televisor**, una **computadora** u otro dispositivo electrónico.

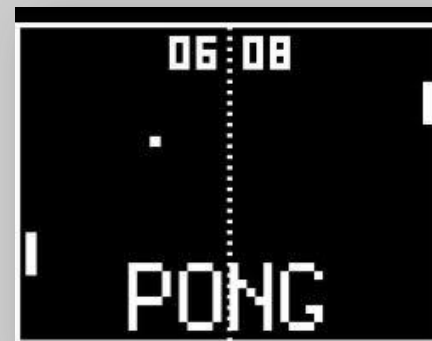


Deben ser interactivos

Lee todo en: [Definición de videojuego - Qué es, Significado y Concepto](http://definicion.de/videojuego/#ixzz2sDu2mLcq) <http://definicion.de/videojuego/#ixzz2sDu2mLcq>

¿Qué es un videojuego?

- Un programa denominado **Pong**, hace casi 25 años, fue el primer videojuego conocido como tal. El concepto era el tenis de mesa.
- Son los tiempos de los míticos ordenadores Spectrum, Comodore 64 y MSX, ordenadores de 8 bits. Es la época dorada del BASIC.



¿Qué es un videojuego?



¿Qué se dice de los videojuegos?

El videojuego no es una actividad seria

Al estar más centrado en los aspectos emocionales, y no tanto en los cognitivos, provoca un efecto absorbente en los jugadores

Los videojuegos forman parte de un mercado economicista

El jugador debe atenerse a unas reglas de juego para continuar jugando

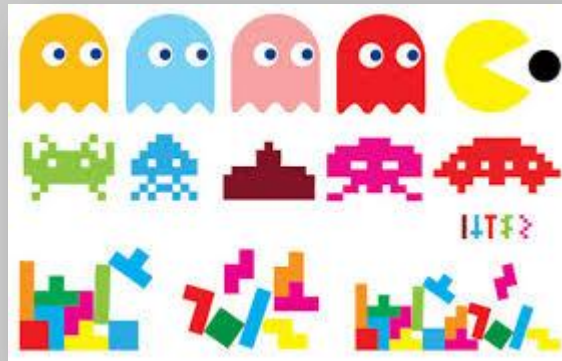
Cada videojuego y jugador establece sus límites espacio temporales

El videojuego tiene la capacidad tanto de aislar al jugador como de crear grupos sociales

¿Qué es un videojuego?

¿Qué se dice de los videojuegos?

Los videojuegos respetan el derecho y la necesidad de la persona de recrearse y constituyen el experimentar sin consecuencias



¿Qué es un videojuego?

¿Qué se dice de los videojuegos?

«El juego es una expresión de nuestra forma de ver la realidad –como competición, desafío, oportunidad de disfrutar, batalla a la que hay que sobrevivir, etc.-
El juego permite prepararse para la vida adulta, interiorizar valores y contravalores y reducir tensiones negativas»

¿Qué es un videojuego?

¿Qué se dice de los videojuegos?

El uso de videojuegos “puede afectar al sentido propio de cada persona, a su forma de expresión y a sus habilidades para aprender, expresar opiniones y pensar sistemáticamente”.

¿Qué es un videojuego?

Tipos de juego	Características	Habilidades que estimula
DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS	Se tienen que realizar acciones de manera repetitiva. A medida que el juego avanza, aumentan las variables y su dificultad.	<ul style="list-style-type: none">• Atención y observación.• Habilidad manipulativa.• Organización espacial y temporal.
DE AVENTURA	El jugador protagoniza una historia en la que deben superarse pruebas, adquirir nuevas habilidades y descubrir paso a paso nuevos elementos hasta llegar al final del argumento.	<ul style="list-style-type: none">• Atención y observación.• Creatividad e imaginación.• Memoria.
DEPORTIVOS Y DE CONDUCCIÓN	Se recrea la práctica virtual de un deporte con unas reglas establecidas o la conducción de un vehículo o nave, con simulaciones muy fieles a la realidad.	<ul style="list-style-type: none">• Atención y observación.• Organización espacial y temporal.• Precisión.

¿Qué es un videojuego?

Tipos de juego	Características	Habilidades que estimula
DE ESTRATEGIA	Se debe gestionar y combinar estratégicamente una serie de recursos para lograr los objetivos que marca el juego.	Concentración y reflexión. Organización espacial y temporal. Razonamiento estratégico.
DE SIMULACIÓN	Se pueden construir espacios y elementos, y gestionar o intervenir en su evolución.	Concentración y reflexión. Creatividad e imaginación. Razonamiento lógico.



¿Qué es un videojuego?

“El principal objetivo de las nuevas alfabetizaciones debería ser desarrollar esa capacidad de mejora del conocimiento, el esfuerzo por lograr una comprensión más eficaz del mundo”.

Habilidades que Desarrollan los Videojuegos

El elemento lúdico, pareciera ser el eje central que mueve a las actuales generaciones. Así, la TV, el cine, la Internet, el celular y en especial los videojuegos, entre otros, se han convertido en los espacios predilectos para pasar las horas de ocio



Habilidades que desarrollan los videojuegos

¿Cuáles son las verdaderas cualidades de los videojuegos?

Desarrollan la coordinación viso-manual

La capacidad lógica

La capacidad espacial

La resolución de problemas

El desarrollo de estrategias, la concentración

La atención

La tolerancia ante el fracaso

El razonamiento espacial y matemático

Las habilidades de alfabetización digital

Habilidades que desarrollan los videojuegos

¿Cuáles son las verdaderas cualidades de los videojuegos?



La colaboración-
cooperación

La discriminación y
selección de
información relevante

La estimulación
auditiva

Habilidades que desarrollan los videojuegos

¿Cuáles son las verdaderas cualidades de los videojuegos?



Los *resultados obtenidos quedan frecuentemente registrados*, lo que permite tener constancia de los avances de cada estudiante.



Los *niveles de dificultad son progresivos*, con lo que se mantiene la atención.

Habilidades que desarrollan los videojuegos

¿Cuáles son las verdaderas cualidades de los videojuegos?



Requieren práctica, pero las repeticiones no siempre son idénticas en las diferentes partidas.



En algunos es posible *retomar el juego donde se dejó en una sesión anterior*.

Habilidades que desarrollan los videojuegos

¿Cuáles son las verdaderas cualidades de los videojuegos?



Son atractivos, dinámicos, la información y las tareas aparecen en un entorno multimodal (...) forman parte de la *cultura de la imagen* en la que nuestros estudiantes están inmersos.



En muchos juegos *el aprendizaje no es lineal y está dentro de un contexto significativo.*

Habilidades que desarrollan los videojuegos

¿Cuáles son las verdaderas cualidades de los videojuegos?



Muchos videojuegos *ofrecen formas diferentes para la resolución de un mismo problema*, valoran la actividad exploratoria, facilitan el aprendizaje por ensayo-error.

Habilidades que desarrollan los videojuegos

Realidades y advertencias relacionadas con la introducción de los videojuegos por parte de los educadores



Algunos docentes tienen la *sensación de no tener aún suficiente conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC-* como para poder llevar a sus alumnos al aula de informática.

Habilidades que desarrollan los videojuegos

Realidades y advertencias relacionadas con la introducción de los videojuegos por parte de los educadores



Con demasiada frecuencia, los docentes *sobrevaloramos los conocimientos ofimáticos y tecnológicos de nuestros alumnos, infravalorando los nuestros.*

Habilidades que desarrollan los videojuegos

Realidades y advertencias relacionadas con la introducción de los videojuegos por parte de los educadores



En nuestra tradición educativa –a diferencia de otros países y culturas- *los instrumentos de evaluación se reducían frecuentemente a pruebas objetivas* en las que primaba la expresión escrita.

Habilidades que desarrollan los videojuegos

Realidades y advertencias relacionadas con la introducción de los videojuegos por parte de los educadores



El juego es un *recurso frecuentemente utilizado en las etapas tempranas de la escolarización*. Sin embargo, según se avanza en el itinerario educativo, va desapareciendo del aula.

Videojuegos y Pensamiento Crítico

No basta pensar,
hay que pensar bien



Video juegos y pensamiento crítico

Un factor a tomar en cuenta sobre el uso de los videojuegos es «la supuesta relación directa entre rendimiento académico y uso de videojuegos».

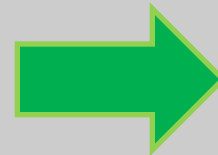


Por lo que «padres y educadores deben favorecer el pensamiento crítico, reflexivo y responsable en el uso de los videojuegos (...) y enseñar a evaluar la propia actividad desarrollada con ellos».



Video juegos y pensamiento crítico

La preocupación por la enseñanza y desarrollo del pensamiento crítico tiene su origen en la cultura anglosajona, cuando se comienza a evidenciar que *los egresados del sistema educativo formal muestran muy pocos conocimientos o poco válidos.*

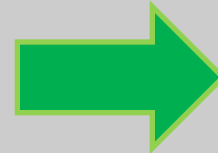


Los estudiantes consideraron que aspectos como los exámenes, son meros requisitos para acceder a otras instancias



Video juegos y pensamiento crítico

La preocupación por la enseñanza y desarrollo del pensamiento crítico tiene su origen en la cultura anglosajona, cuando se comienza a evidenciar que los egresados del sistema educativo formal muestran muy pocos conocimientos o poco válidos.



Los estudiantes consideraron que aspectos como los exámenes, son meros requisitos para acceder a otras instancias



Video juegos y pensamiento crítico



John Dewey consideraba que *una sociedad jamás estaría civilizada hasta que los estudiantes alcanzaran el nivel de investigadores como un método para abordar los problemas.*

Video juegos y pensamiento crítico



La LOE (artículo 15, numeral 8) estipula, entre los fines que rigen a la educación venezolana, la necesidad de desarrollar el *pensamiento crítico*, además de la *capacidad de abstracción*, a través de tres ejes: la formación en filosofía, lógica y matemáticas, tomando en cuenta la importancia de emplear métodos novedosos que apunten a un aprendizaje basado en la experiencia.

Video juegos y pensamiento crítico



El pensamiento **acrítico** es un pensamiento desorganizado, caprichoso, azaroso e inestructurado.



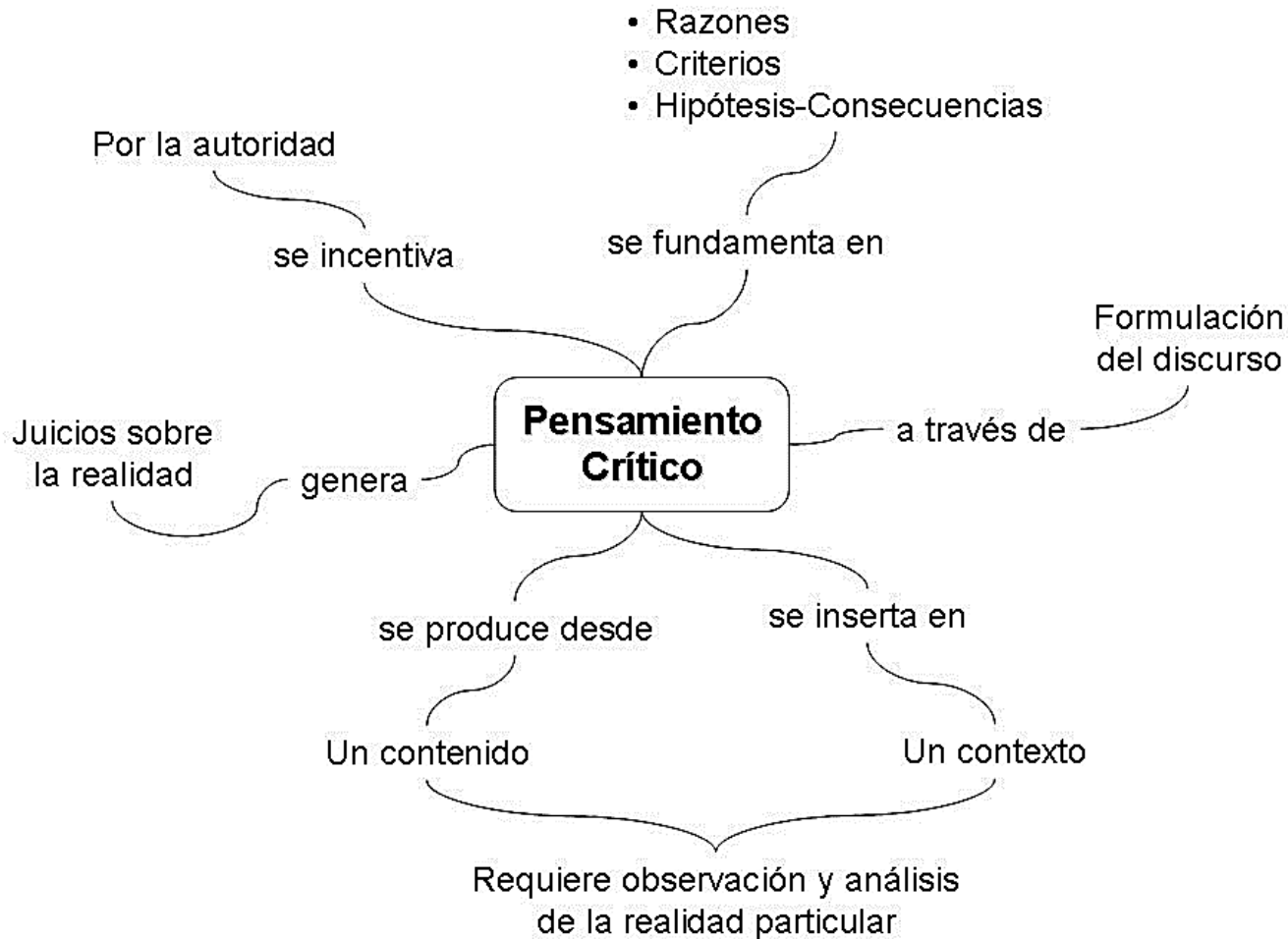
El pensamiento **crítico** es un proceso de enseñanza-aprendizaje (...) que pretende ser educativo, debe buscar alumnos críticos -que sepan pensar- y libres (...) tiene que ver *más que con proporcionar respuestas o dogmas al alumno, con propiciar que él mismo se haga preguntas cada vez más relevantes y significativas.*

Video juegos y pensamiento crítico



Matthew Lipman (1998) expresan su preocupación por la diferencia existente entre el *pensamiento surgido en la escuela* y el *pensamiento necesario para tomar decisiones en la vida cotidiana*.

Video juegos y pensamiento crítico



Video juegos y pensamiento crítico



Un elemento necesario al cual apunta el autor antes mencionado, es el que se refiere a la autoridad moral del *docente o adulto significativo* que acompaña al niño y al adolescente, la cual va más allá de la imposición de ciertos criterios.



Video juegos y pensamiento crítico

Es necesario
un ámbito
comunitario
de diálogo

Análisis

Inferencia

Interpretación

Evaluación

Explicación

Autorregulación

Conductas de
autocorrección

Sensibilidad en el
contexto

Orientadas por
criterios

Expresión de
juicios razonables

Video juegos y pensamiento crítico

- «Ley para la prohibición de videojuegos y juguetes bélicos».
- Aprobada en primera discusión por la AN en 2009.
- El objetivo es proteger a los niños de la difusión de la violencia.
- Se ampara en la Constitución Nacional, especialmente en el artículo 78 en el cual se establece que los niños, niñas y adolescentes son sujetos plenos de derecho y estarán protegidos por la legislación.



Video juegos y pensamiento crítico

- La ley busca la *prohibición de la fabricación, importación, distribución, venta, renta y uso de videos, juegos y juguetes bélicos.*
- Se espera que el Estado promueva la producción, *distribución y uso de juguetes que sirvan para ejercitar y estimular la mente y despierten en los niños el respeto a la vida, promuevan la lealtad, la tolerancia y el entendimiento entre los hombres.*





Vivimos en una sociedad de la información que nos satura indiscriminadamente de datos, todos en el mismo nivel, y termina llevándonos a una tremenda superficialidad a la hora de plantear las cuestiones morales. Por consiguiente, se vuelve necesaria una educación que enseñe a pensar críticamente y que ofrezca un camino de maduración en valores (p. 54).

Santo Padre Francisco, *Exhortación Apostólica Evangelii Gaudium a los obispos, a los presbíteros y diáconos, a las personas consagradas y a los fieles y laicos sobre el anuncio del evangelio en el mundo actual* (Vaticano: Tipografía Vaticana: 2013), 54.

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos

Lo que dicen los jóvenes venezolanos sobre su relación con los videojuegos



Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



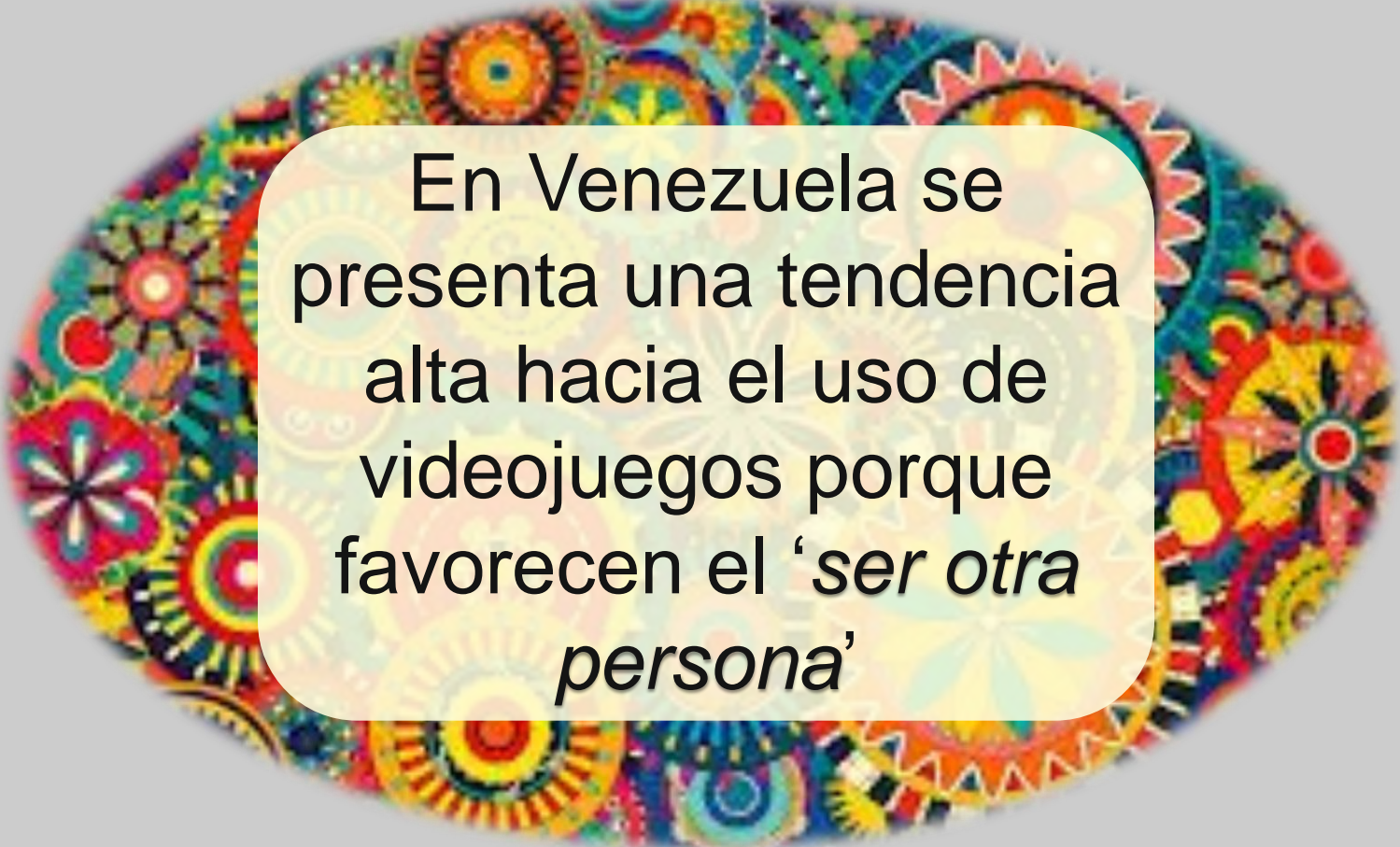
Fundación Telefónica, *La generación interactiva en Iberoamérica: Niños y adolescentes ante las pantallas* (Madrid: Ariel, 2008)

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos

- La encuesta de la Fundación Telefónica (2008: 19-20) fue realizada en línea a niños y adolescentes entre 6 y 18 años de edad, dividiéndolos en dos grupos, 6 a 9 y 10 a 18, de México, Chile, Brasil, Colombia, Perú y Venezuela.
- Se estudió el consumo televisivo, celular, Internet y videojuegos.

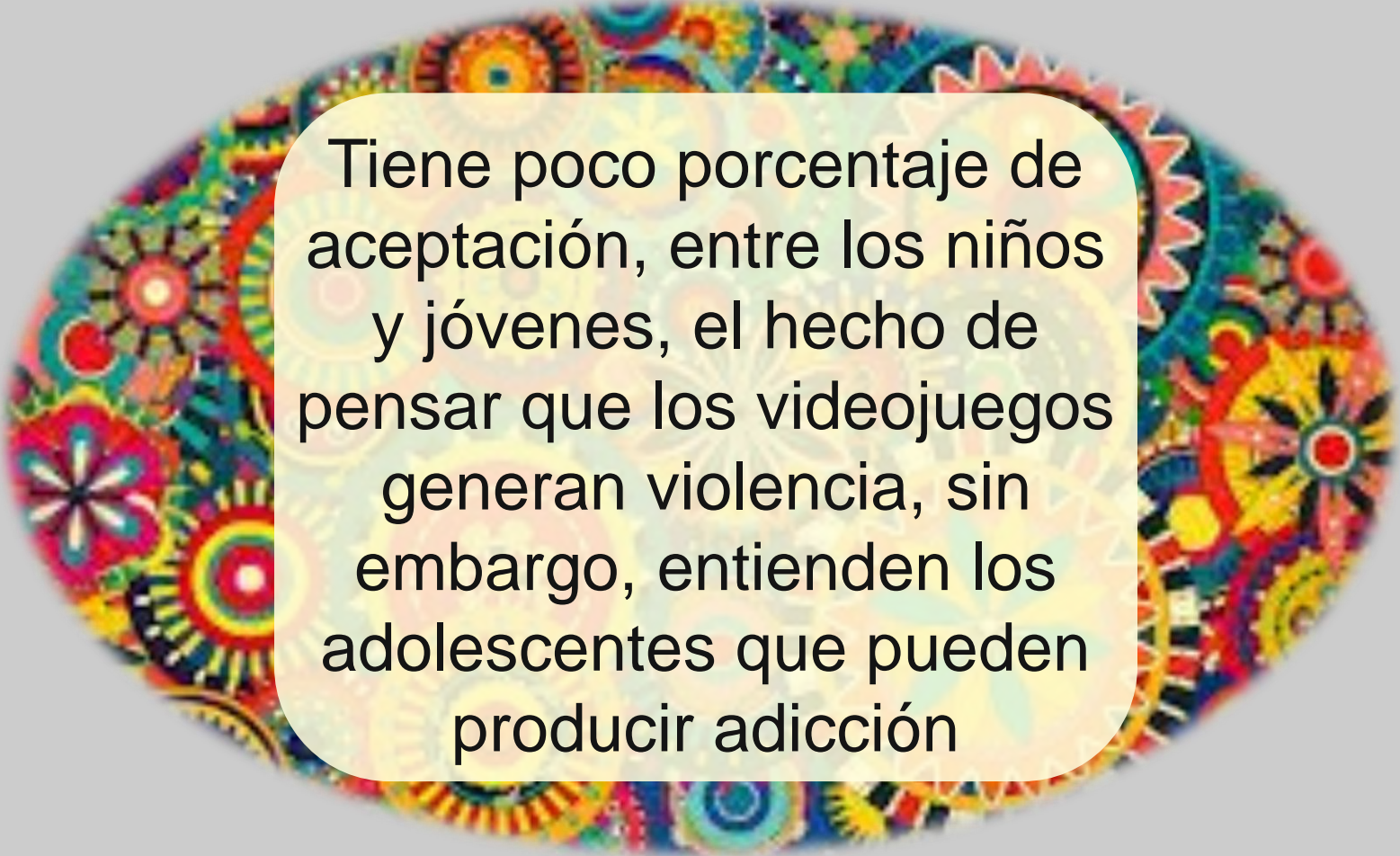


Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



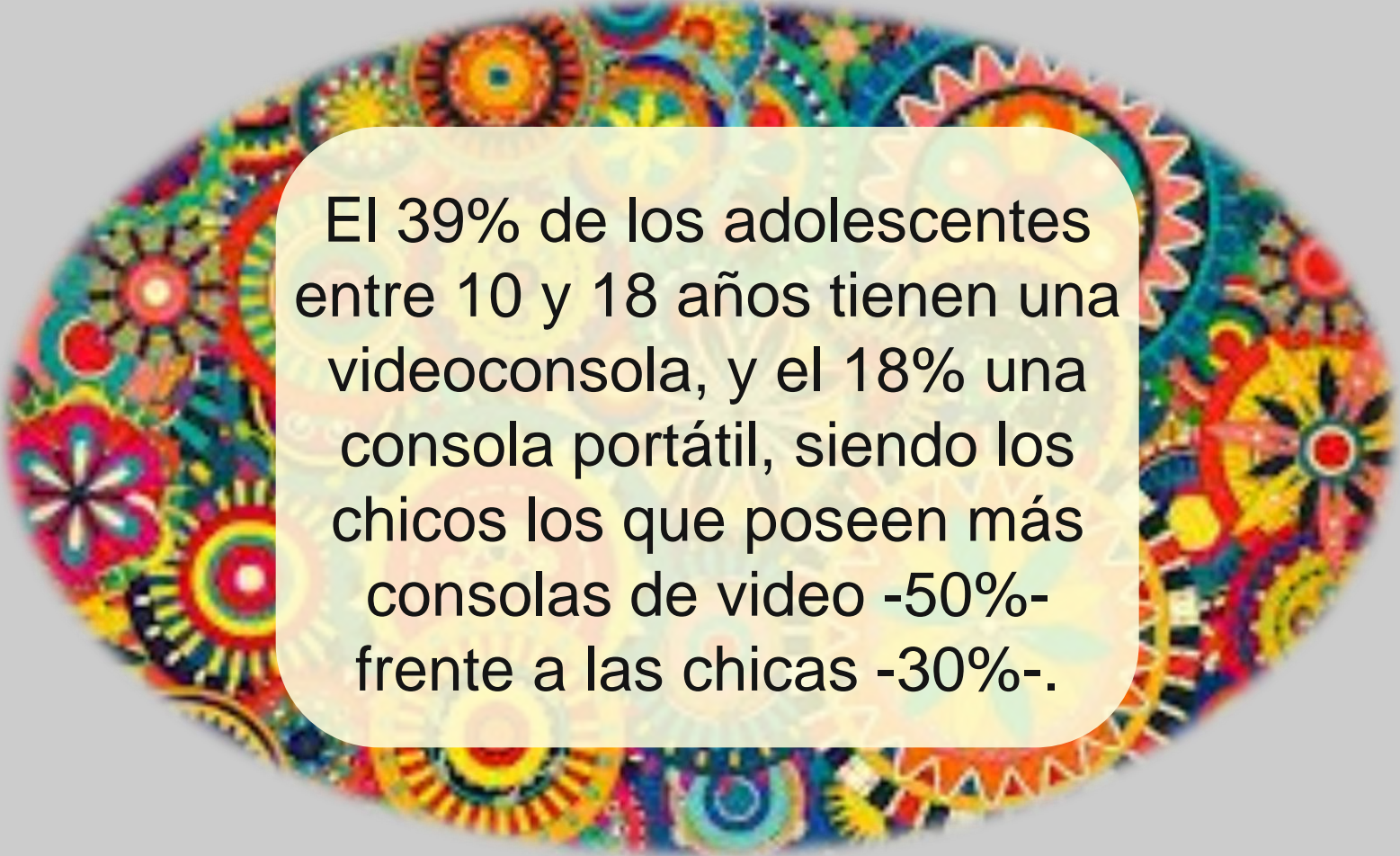
En Venezuela se presenta una tendencia alta hacia el uso de videojuegos porque favorecen el '*ser otra persona*'

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos




Tiene poco porcentaje de aceptación, entre los niños y jóvenes, el hecho de pensar que los videojuegos generan violencia, sin embargo, entienden los adolescentes que pueden producir adicción

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



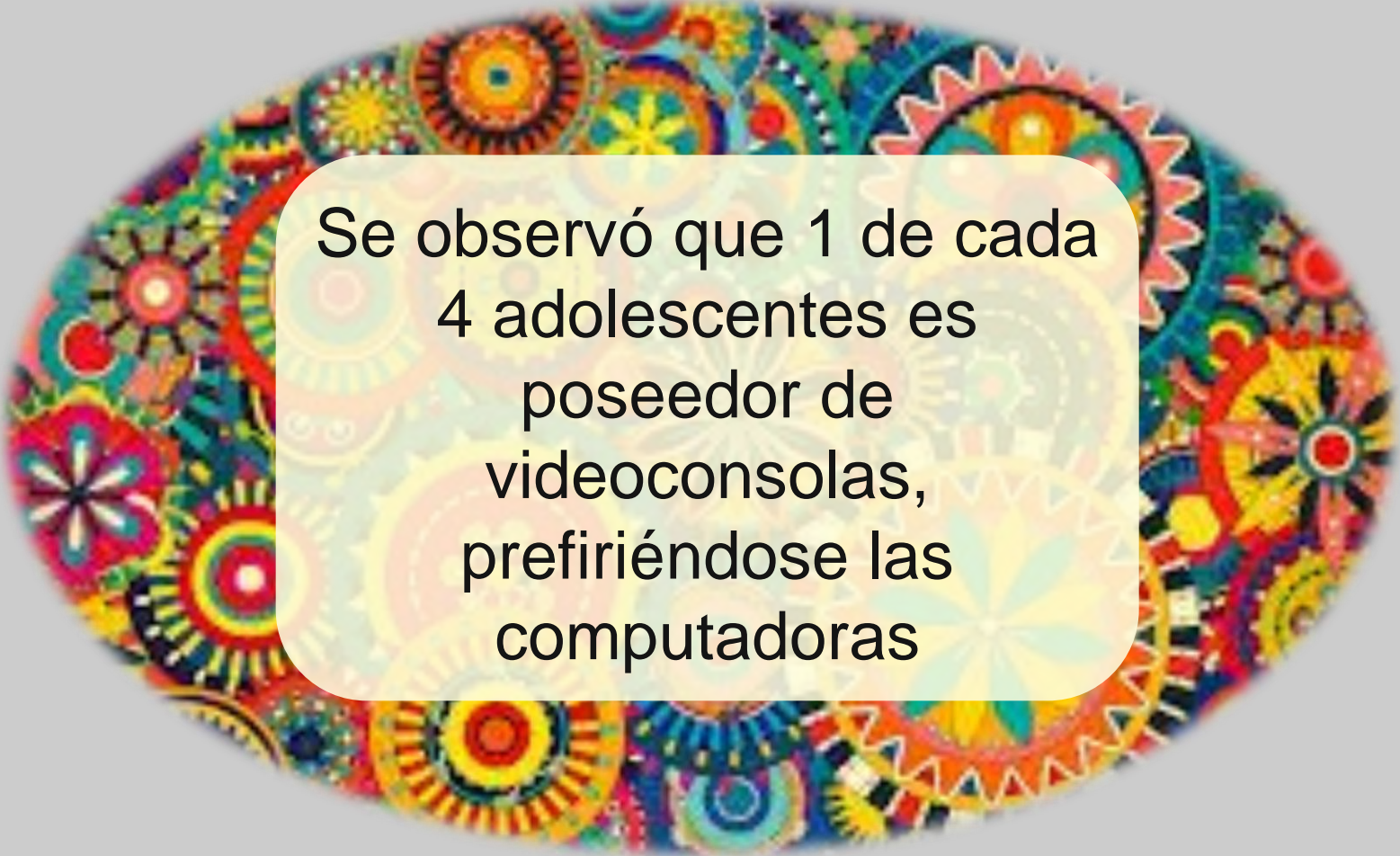
El 39% de los adolescentes entre 10 y 18 años tienen una videoconsola, y el 18% una consola portátil, siendo los chicos los que poseen más consolas de video -50%- frente a las chicas -30%-.

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



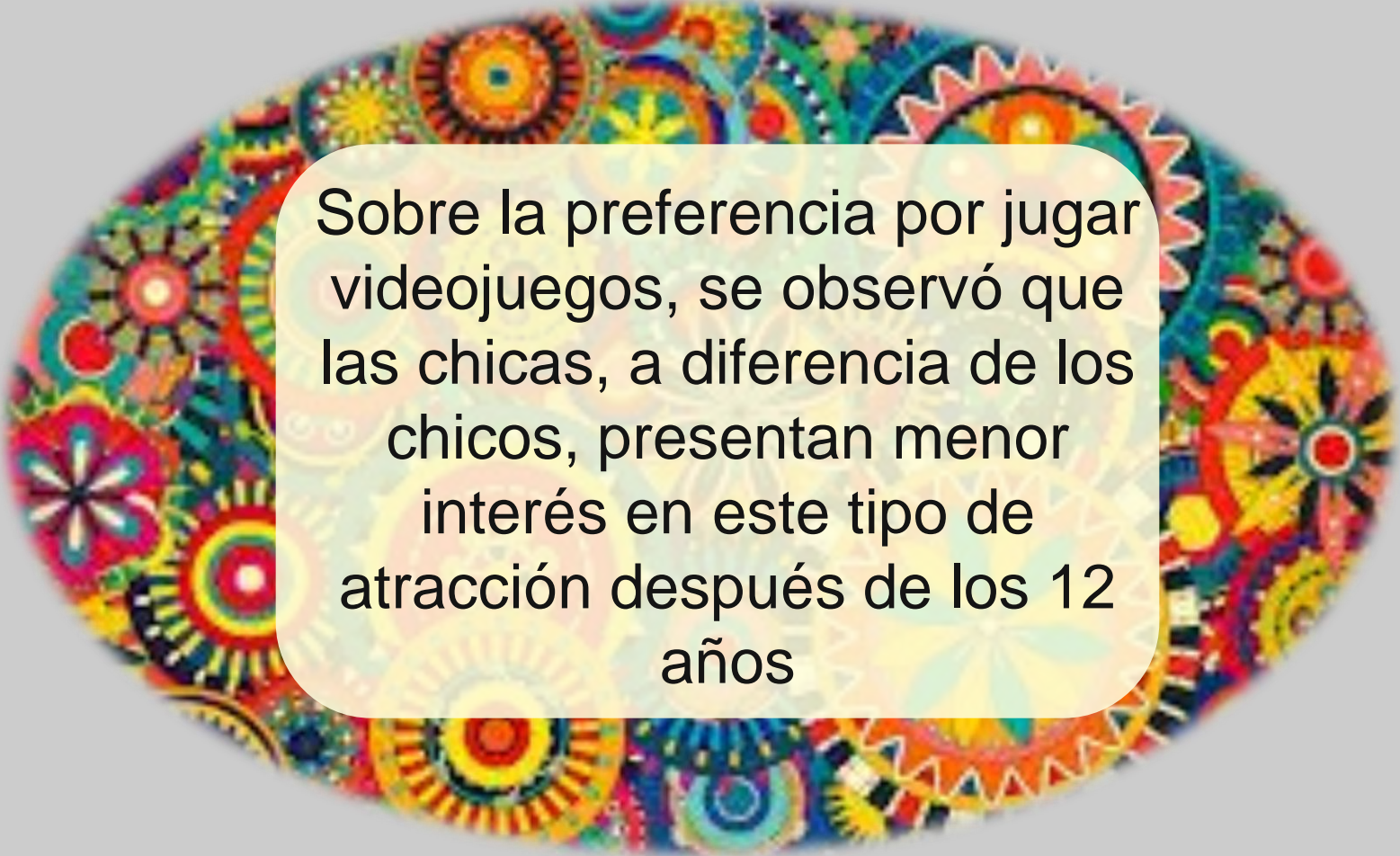
Las videoconsolas parecen mantener una mayor fidelidad de los usuarios frente a las consolas portátiles

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



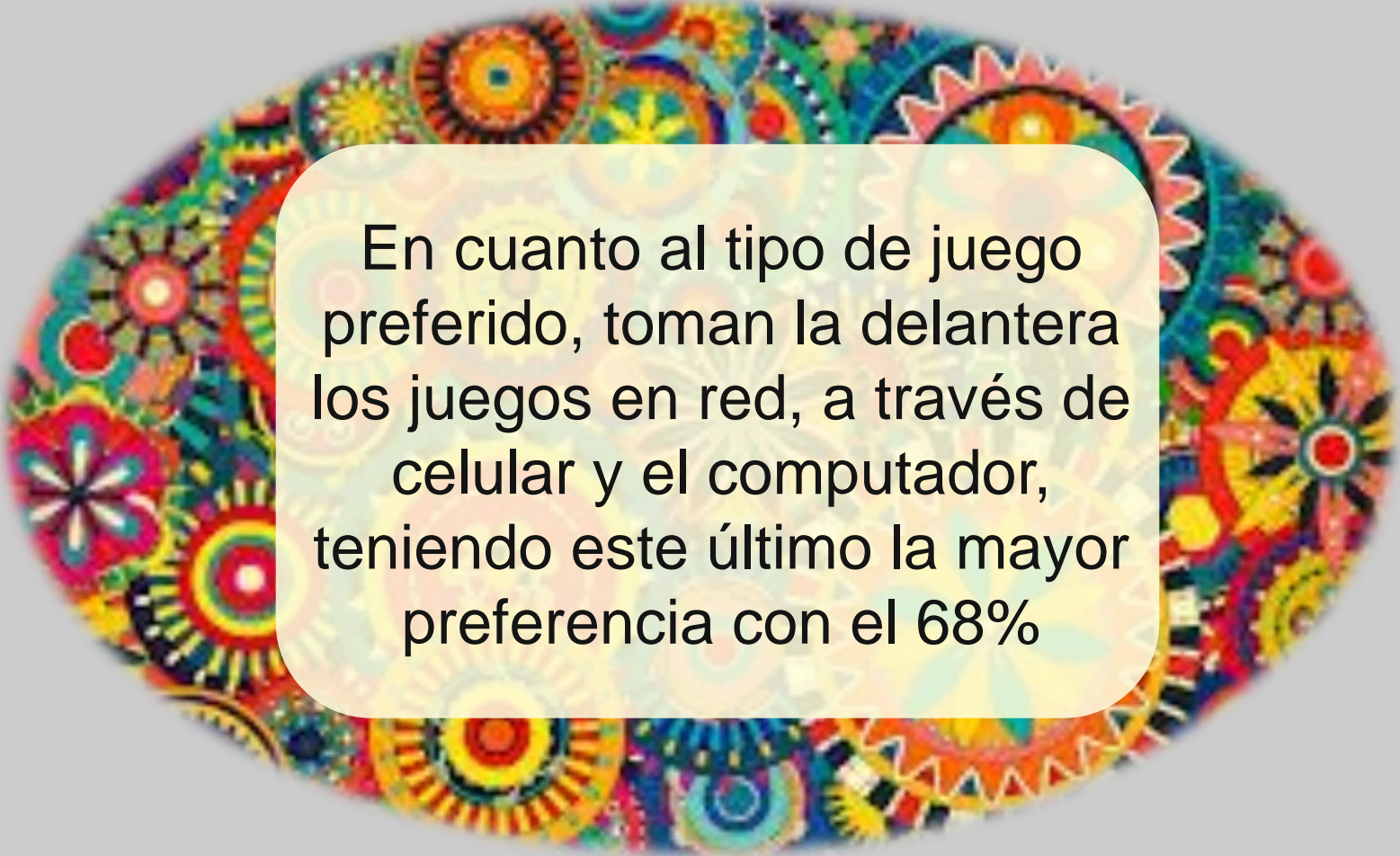
Se observó que 1 de cada 4 adolescentes es poseedor de videoconsolas, prefiriéndose las computadoras

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



Sobre la preferencia por jugar videojuegos, se observó que las chicas, a diferencia de los chicos, presentan menor interés en este tipo de atracción después de los 12 años

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



En cuanto al tipo de juego preferido, toman la delantera los juegos en red, a través de celular y el computador, teniendo este último la mayor preferencia con el 68%

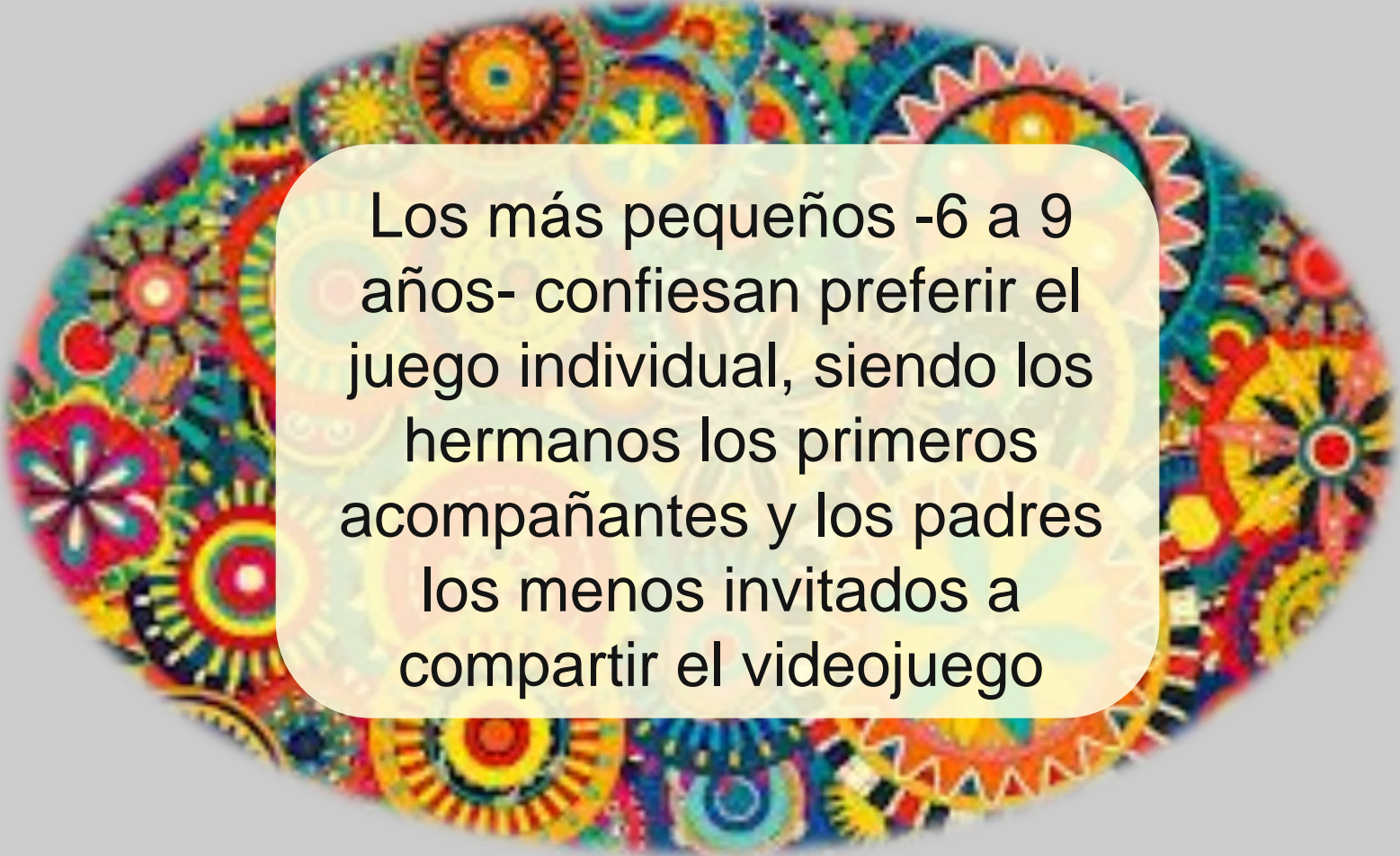
Videojuegos y Jóvenes Venezolanos

Los chicos emergen como jugadores más 'profesionales' que las chicas: su opción favorita es la videoconsola –en el 66% de los casos– frente al 41% de las chicas, que les adelantan como principales usuarias del ordenador y del celular como plataforma de juego.




Ser más profesional significa que juegan más, desde más pequeños y mantienen altos niveles de juego a lo largo de los años. Además, prefieren las plataformas específicas, de más calidad de juego.

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



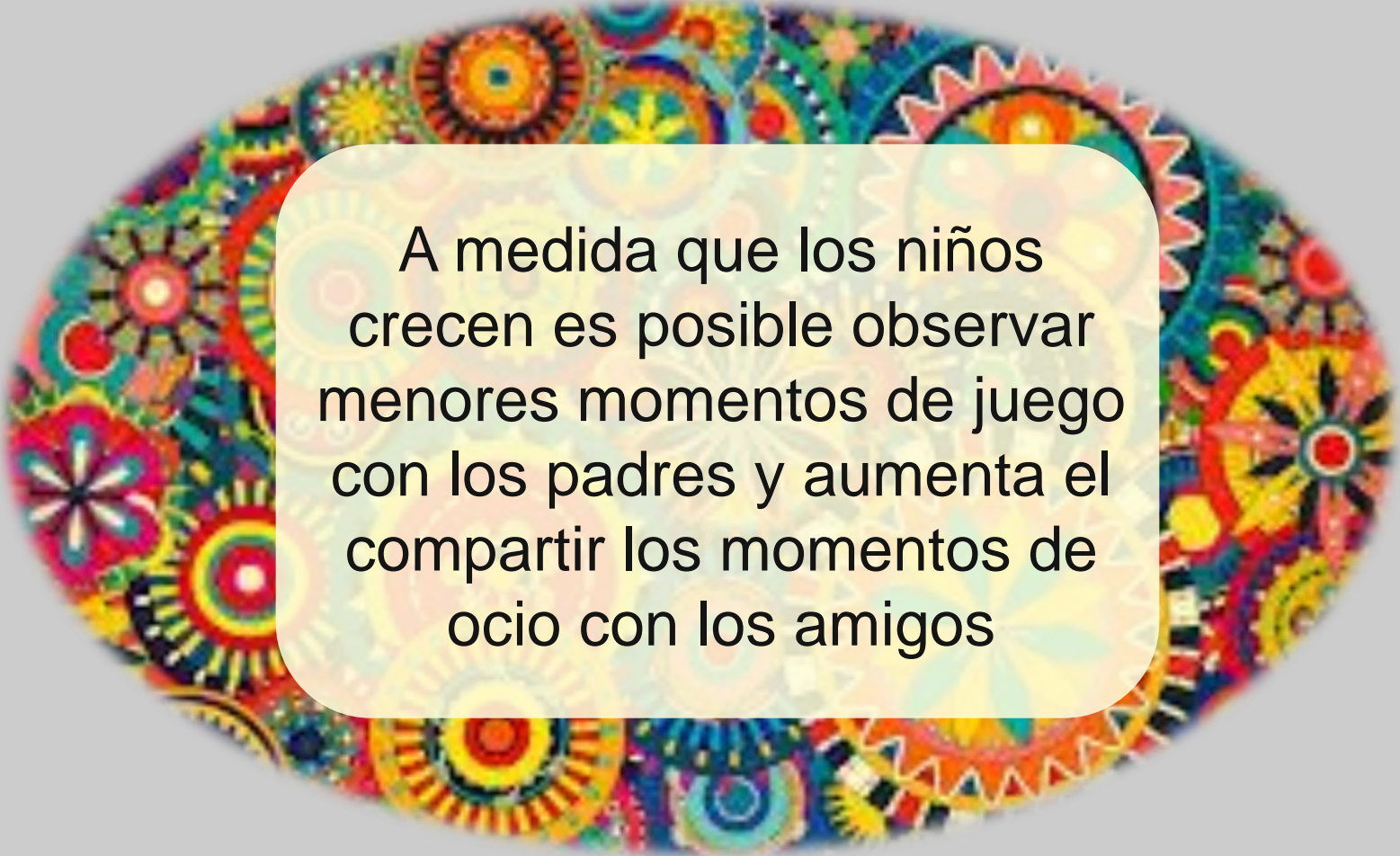
Los más pequeños -6 a 9 años- confiesan preferir el juego individual, siendo los hermanos los primeros acompañantes y los padres los menos invitados a compartir el videojuego

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



En el caso venezolano se observa mayor cantidad de momentos de juego con los progenitores, en relación con otros países de América Latina como Colombia y México

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos

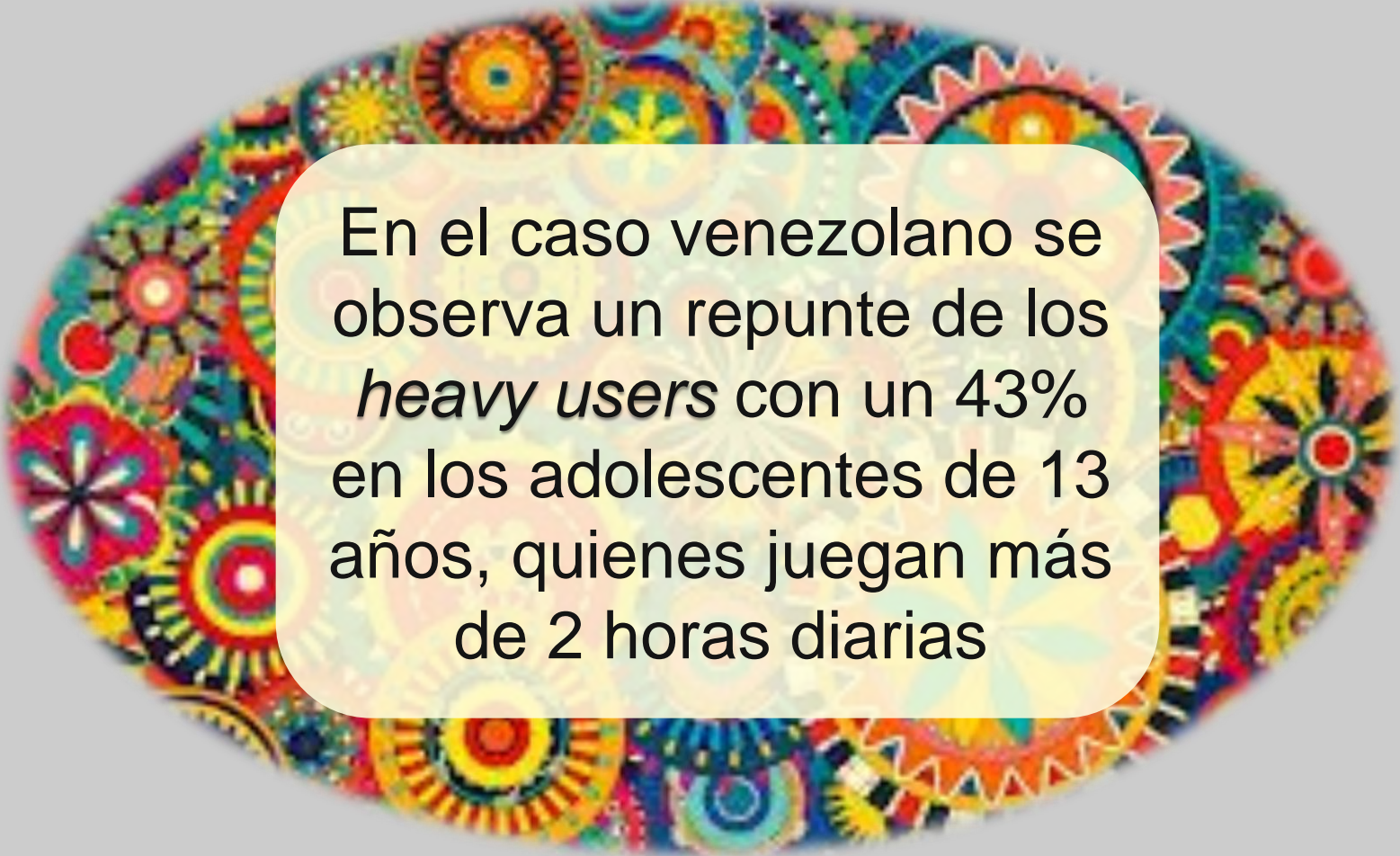


A medida que los niños crecen es posible observar menores momentos de juego con los padres y aumenta el compartir los momentos de ocio con los amigos

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos

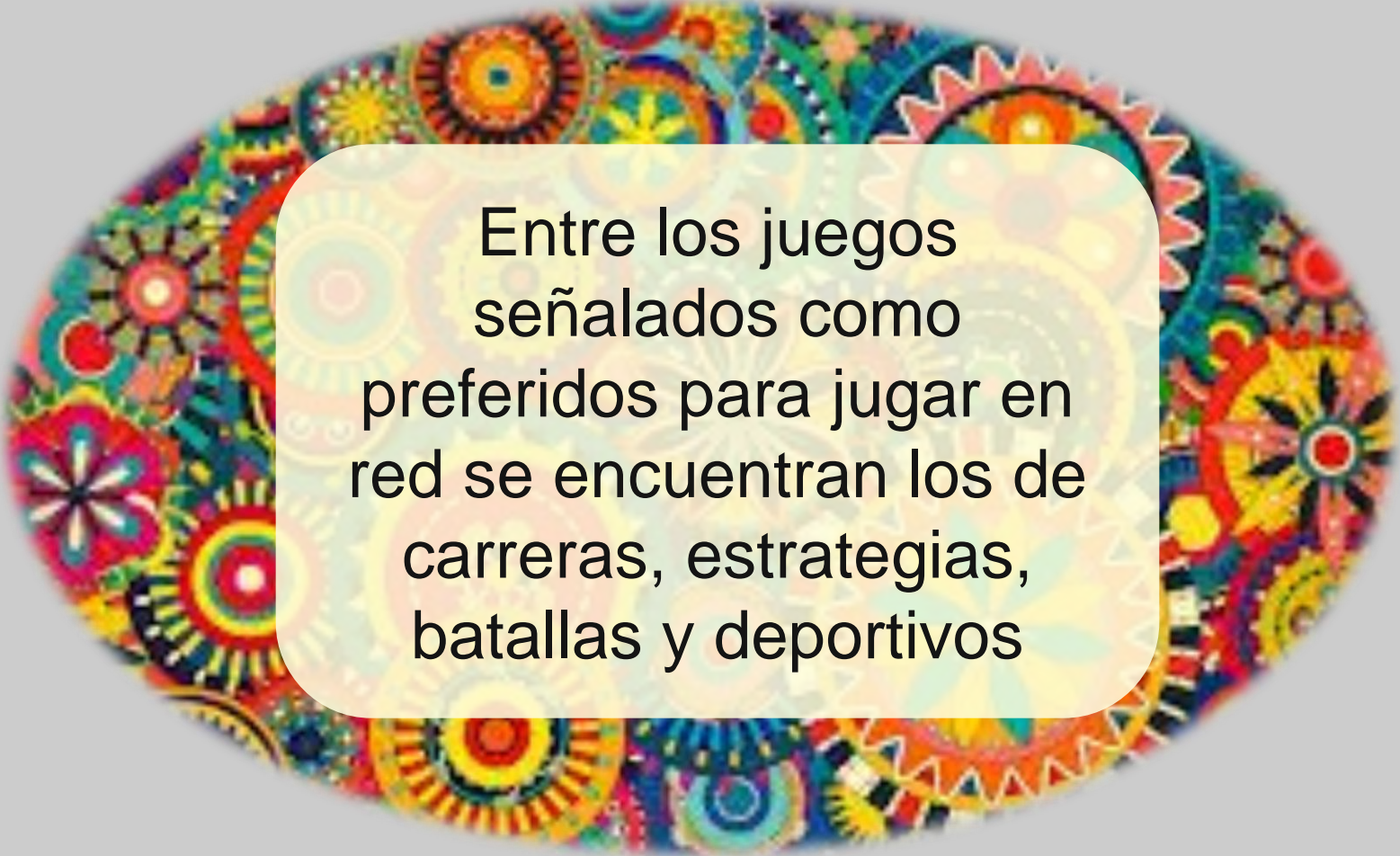
De lunes a viernes tan sólo uno de cada diez integrantes de la Generación Interactiva declara no jugar en ningún momento a videojuegos, bien sea con el ordenador o con la videoconsola. Un tercio declara una dedicación diaria inferior a una hora - *light users*-; superando ese límite se encuentra un 24% con un consumo de entre una y dos horas - *medium users*-, mientras que el grupo de *heavy users* lo configura el 15% con más de dos horas de dedicación. Por último, uno de cada diez se declara incapaz de cuantificar este dato

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



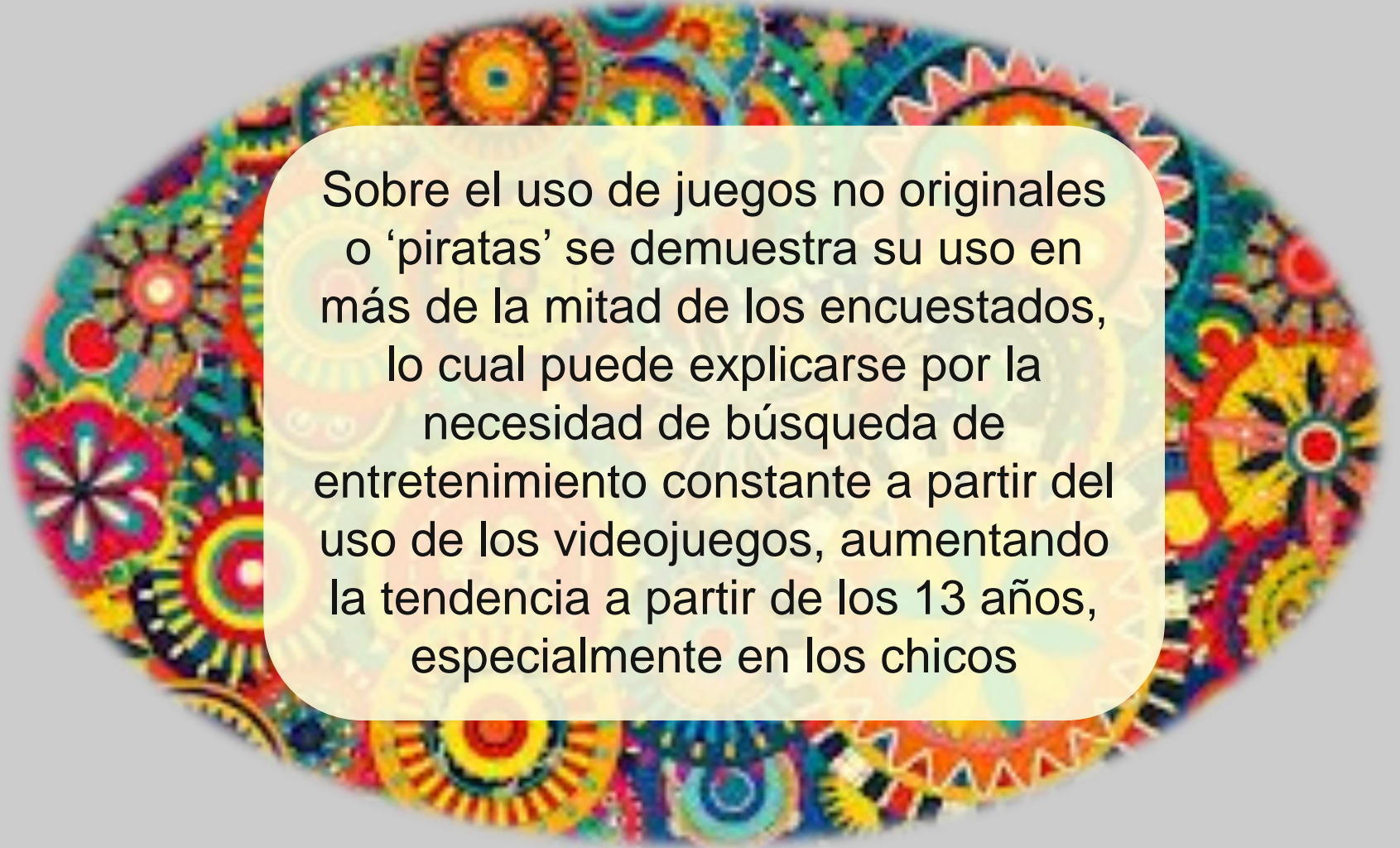
En el caso venezolano se observa un repunte de los *heavy users* con un 43% en los adolescentes de 13 años, quienes juegan más de 2 horas diarias

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



Entre los juegos señalados como preferidos para jugar en red se encuentran los de carreras, estrategias, batallas y deportivos

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos




Sobre el uso de juegos no originales o 'piratas' se demuestra su uso en más de la mitad de los encuestados, lo cual puede explicarse por la necesidad de búsqueda de entretenimiento constante a partir del uso de los videojuegos, aumentando la tendencia a partir de los 13 años, especialmente en los chicos

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos

En cuanto a la mediación familiar se percibe que los videojuegos trasgreden las normas implantadas por el núcleo familiar en casi el 50% de los casos, en donde las chicas se posicionan, frente a sus padres, como las más conflictivas al jugar videojuegos, hasta los 15 años. La causa de discusión más frecuente corresponde al tiempo de consumo de este tipo de tecnología

Videojuegos y Jóvenes Venezolanos



Los videojuegos desplazan a otras formas de entretenimiento tecnológico, en especial a la televisión

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos

**Como muy necesario...
Orientado a padres y también maestros**



Propuesta para el Consumo de los Videojuegos



Al escoger un videojuego

- Conoce los gustos del consumidor.
- Infórmate de los contenidos mediante el etiquetado.
- Escoge videojuegos adecuados para la edad.
- Escoge videojuegos que fomenten valores positivos.
- Aplica criterios de consumo responsable.
- Piensa que la variedad es un valor.
- Prioriza la compra de videojuegos multiusuario.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos



Sobre el tiempo para jugar

- Evita un **tiempo** excesivo.
- A veces nos encontramos con dificultades para **marcar pautas**. Muchos menores pasan ratos solos, con pocas posibilidades de jugar con alguien.
- Además, pasan muchas horas frente a la pantalla (ordenador, televisor, consola), **actividades sedentarias** que se acumulan a las horas que pasan en la escuela.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos



Sobre el lugar para jugar

- Ubica la consola o el PC en espacios comunes de la casa.
- Interésate por los lugares adonde va a jugar.
- Promueve su capacidad para saber gestionar su autonomía y su acceso a los videojuegos.
- No permitas que utilicen los videojuegos para aislarse.
- Promueve los videojuegos como espacios de relación.
- Sigue las recomendaciones del fabricante.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos



Sobre el lugar para jugar

- Ubica la consola o el PC en espacios comunes de la casa.
- Interésate por los lugares adonde va a jugar.
- Promueve su capacidad para saber gestionar su autonomía y su acceso a los videojuegos.
- No permitas que utilicen los videojuegos para aislarse.
- Promueve los videojuegos como espacios de relación.
- Sigue las recomendaciones del fabricante.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos

Sobre los compañeros de juego



- Frente al deseo de autonomía e independencia de los niños y jóvenes, los videojuegos son una alternativa.
- Internet da la oportunidad de jugar en línea con amistades y gente conocida sin la necesidad de coincidir en el espacio y el tiempo.
- Jugar con videojuegos forma parte de la cultura propia de la infancia y juventud de hoy.
- El juego compartido favorece las habilidades sociales.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos



Decálogo de buenas prácticas

Antes de escoger el juego

1. Infórmate y «ponte al día» acerca de este nuevo formato de ocio interactivo.
2. Conoce los intereses, gustos y hábitos respecto a los videojuegos.
3. Procura probar el videojuego, es la mejor forma de saber si es el adecuado.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos

Decálogo de buenas prácticas

Durante la selección



4. La variedad es un valor; escoge videojuegos de diferentes tipos, dinámicas y temáticas.
5. Prioriza la selección de videojuegos que puedan compartirse con otras personas y ten siempre en cuenta los valores que transmiten.
6. Verifica el etiquetado y demás información que acompaña al videojuego.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos



Decálogo de buenas prácticas

A la hora de jugar

7. Sigue las recomendaciones de los fabricantes que se adjuntan en el videojuego.
8. Pacta los ratos y lugares de juego.
9. Procura que el juego se ubique en sitios donde sea fácil compartirlo.

Propuesta para el Consumo de los Videojuegos

Decálogo de buenas prácticas

Siempre



10. Participa de forma activa y crítica en todo lo que hagan tus hijos, según tus propios valores, demostrando una actitud de respeto y diálogo.

*La infancia necesita enfrentarse con autonomía a las imágenes que le transmiten las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El análisis de los mecanismos sociales puestos en marcha para proteger a los menores de los posibles prejuicios que suponen los contenidos de algunos videojuegos, como parte fundamental del tiempo de ocio de los menores, evidencia la necesidad de **una educación visual que les brinde la opción de acceder sin peligro a un universo mediático lleno de opciones para el aprendizaje.***





Los videojuegos pueden ser entendidos como 'obras de arte', incomprendidas por la sociedad actual

Referencias

- Aragón, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *REIFOP*. 14(2).
- Ayuntamiento de Barcelona. (2007). *¿Quién pone las reglas del juego? Guía para la elección y el uso de los videojuegos*. Barcelona.
- Ferrés, J. (1994). *Televisión y Educación*. Paidós: Barcelona.
- Gros, Begoña. 1998. *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Lipman, M. (1998). *Pensamiento complejo y educación*. Ediciones de La Torre: Madrid.
- Llorca, M. (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. *Comunicar*. 27.

Referencias

- Santo Padre Francisco, *Exhortación Apostólica Evangelii Gaudium a los obispos, a los presbíteros y diáconos, a las personas consagradas y a los fieles y laicos sobre el anuncio del evangelio en el mundo actual* (Vaticano: Tipografía Vaticana: 2013), 54.
- Belli, Simone, López, Cristian. 2008. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* 35: 159-179.
- Zagalo, Nelson. 2010. Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula. *Revista de estudios de la juventud* 2: 118-134.