

ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL: APRENDER DE Y CON VIDEOJUEGOS

YOLANDA ARAGÓN CARRETERO
UNIVERSIDAD DE GRANADA

1. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL

Aunque el objetivo principal de este capítulo sea el aprendizaje de y con los videojuegos, no queremos dejar de tratar una cuestión previa relativa a la alfabetización audiovisual. Básica y necesaria para, posteriormente, analizar el uso didáctico de los videojuegos en entornos no formales de formación. En este sentido y siguiendo la definición que realiza el Center for Media Literacy (CML) de Estados Unidos:

“La alfabetización audiovisual es una aproximación a la educación del siglo XXI. Proporciona el marco necesario para acceder, analizar, evaluar y crear y participar con mensajes en diferentes formatos (impreso, audiovisual o internet). La alfabetización audiovisual permite comprender el papel de los medios de comunicación en la sociedad, así como las habilidades de investigación y auto-expresión necesarias para el ciudadano de una sociedad democracia”.

(<http://www.medialit.org/media-literacy-definition-and-more>)

Por su parte, Buckingham (2005, 71) utiliza la expresión de alfabetización mediática para referirse al conocimiento, las habilidades y las competencias que se requieren para utilizar e interpretar los medios. Estos conocimientos, habilidades y competencias hacen referencia a la alfabetización en el lenguaje sonoro (fonética y fonología, semántica, morfosintaxis y pragmática sonora), en el lenguaje visual (semántica, morfosintaxis y pragmática visual) y en el lenguaje multimedia. Expondremos brevemente cada uno de ellos.

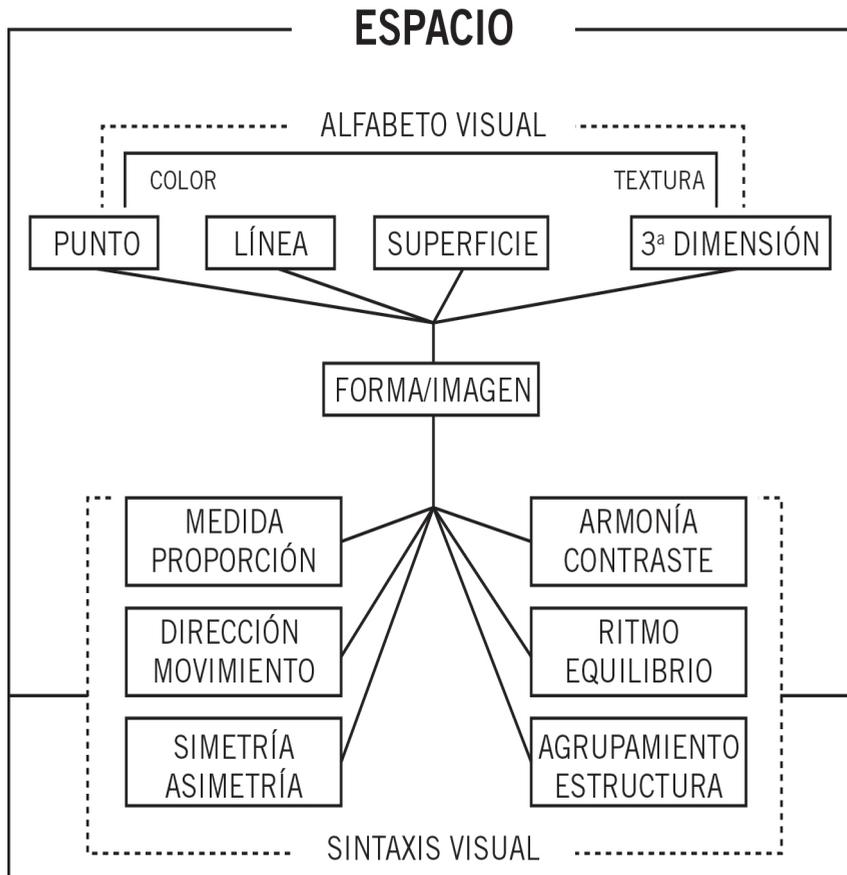
Alfabetización en el lenguaje sonoro

Siguiendo las argumentaciones de los profesores Aragón, Ballesta y Chacón (2007) ofrecemos la siguiente tabla para el estudio de los elementos del lenguaje sonoro.

Fonología	se centra en el estudio de los fonemas y sus combinaciones posibles, sin atender al significado del mensaje oral, es decir, describe el modo en que los sonidos funcionan en una lengua.
Fonética	estudia la naturaleza de los sonidos desde el punto de vista de su fisiología y acústica así como desde su evolución histórica. La fonética, por tanto, estudiará las distintas realizaciones o pronunciaciones de un mismo fonema (los alófonos), mientras que la fonología sistematizará y decidirá cuáles son los fonemas distintivos de un idioma.
Semántica	estudia los significados de los sonidos producidos, es decir, el contenido de los mensajes orales. Según Millerson (1987), en función de los sonidos elegidos se pueden crear tres recursos psicosemánticos: Crear una ilusión de la realidad (como por ejemplo, eligiendo sonidos reales de la naturaleza). Distorsionar la realidad para crear fantasía y estimular la imaginación (por ejemplo, con sonidos evocadores del vuelo de un cisne). Abstraer la realidad con sonidos que despierten ideas y emociones sin que haya referencia directa con dicha realidad (ejemplo, las bandas sonoras de las películas).
Morfonsintaxis	comprende el estudio de la estructura de los sonidos y sus posibles combinaciones para expresar conceptos.
Pragmática	estudia los elementos sonoros en su relación con los usuarios y las circunstancias de la comunicación. Es decir, un mismo elemento sonoro, pongamos por ejemplo un eslogan publicitario, puede suscitar en los receptores diversas emociones en función de sus características culturales, experiencias previas, etc.

Alfabetización en el lenguaje visual

Los elementos del alfabeto visual y sus sintaxis, siguiendo las aportaciones realizadas por Balada y Juanola en 1987 y recogidas por Chacón (2003, 67), son:



Alfabetización audiovisual

Cada medio de comunicación requiere de lenguajes específicos, es decir, de un código propio establecido mediante la combinación de diversos componentes (verbales, literarios, icónicos, sonoros). Por ejemplo, la prensa escrita utiliza un código bastante más pobre del que podemos encontrar en los mensajes audiovisuales en distintos soportes (TV, cine, video, Internet). Serán estos últimos, los mensajes audiovisuales, el objeto de análisis de este apartado.

Sanabria, en 1994, definió el lenguaje radiotelevisivo (sinónimo de audiovisual) mediante la siguiente ecuación:

mensaje audiovisual = palabras + música + sonido (efectos) + ruidos + imágenes

La organización o estructuración de estos elementos ofrecerá al receptor del mensaje distintos significados y emociones. Por ejemplo, las actitudes y emociones que nos provoca la banda sonora de *Mary Poppins* no son los mismos que nos puedes suscitar la de *Tiburón*. Mientras que la primera nos produce serenidad, calma y tranquilidad, la segunda es capaz de producir en el espectador un estado de ansiedad y pánico aún sin aparecer ni una sola imagen del tiburón atacante.

Para García González (2005, 84 y ss.) lo peculiar en la redacción audiovisual es la capacidad añadida de emplear sonidos e imágenes para apoyar los contenidos, así como la simultaneidad con que se trabaja. Añade, además, que la calidad de los mensajes transmitidos está directamente relacionada con la inteligibilidad que alcancen en función de los condicionantes técnicos de emisión y recepción.

A continuación, y una vez realizada esta inmersión sobre el concepto de alfabetización audiovisual, ofrecemos al lector un análisis más exhaustivo sobre cómo aprender de y con los videojuegos. Empezaremos con el concepto de videojuego y su clasificación, sus implicaciones educativas, los mitos que tienen asociados, cómo pueden servirnos como herramientas para la construcción social y cultural y, para finalizar, ofrecemos algunas experiencias de uso de los videojuegos en ámbitos no formales.

2. CONCEPTO Y CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Antes de analizar las repercusiones que los videojuegos comerciales¹ tienen para el aprendizaje, deberíamos plantearnos qué se entiende por videojuego para posteriormente analizar su influencia en la educación. En este trabajo no pretendemos realizar un discurso exhaustivo sobre las definiciones de videojuego, sino, más bien, destacar cuáles son los rasgos más definitorios del mismo, y a partir de ellos, cómo podemos fomentar aprendizajes. En este sentido, y siguiendo el discurso de los especialistas, recogemos la definición de Johann Huizinga (2000).

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de lo vida ‘ordinaria’ porque se considera que no es seria, aunque o veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ello no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo

¹ Dejamos al margen de este capítulo los videojuegos propiamente educativos, también llamados edutainment o edujuegos (DÍEZ, 2004a). Esta exclusión es evidente, puesto que las finalidades de estos últimos es claramente el aprendizaje de contenidos educativos.

con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espacio-temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados”. (Citado en SALEN y ZIMMERMAN, 2006, 75)

Partiendo de esta definición, Lacasa (2011, 21) identifica los siguientes rasgos o características esenciales de los videojuegos:

- El videojuego no es considerado como una actividad seria, es un medio para *evadirnos* de la vida ordinaria.
- Al estar más centrado en los aspectos emocionales, y no tanto en los cognitivos, provoca un efecto *absorbente* en los jugadores.
- El jugador *no se mueve por intereses económicos*, aunque como bien sabemos 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* (visión del jugador recluido en su casa) como la de *crear grupos sociales* (creación de comunidades virtuales que comparten la afición por un mismo juego).

Estos rasgos se pueden completar con otros que sean ido recogiendo del análisis de diferentes definiciones:

- Para McLuhan (1996) los videojuegos provocan tanto la *acción* como la *reacción* de los jugadores.
- González (2010) recoge otras características como: *identificación positiva* con el protagonista, existencia de *desafíos* o retos a superar y capaces de provocar *retroalimentación constante*.
- Gramigna y González (2009, 158) afirman que los videojuegos “*plantan respuestas simples a sueños y deseos de heroísmo, acción y aventura, y también a los ancestrales fantasmas de la muerte, dolor, la injusticia y la pobreza*”.
- Gee (2008) identifica que si bien hay juegos con retos preestablecidos de antemano, existen otros que permiten a los videojugadores *establecer de forma libre los objetivos y metas* a conseguir con el juego.
- Stevens, Satwicz, y McCarthy (2008) hacen especial hincapié en el poder de *transferencia de aprendizajes* que tiene los videojuegos.

Identificados los rasgos más sobresalientes de los juegos, es el momento de establecer brevemente una clasificación de los mismos atendiendo a diferentes

ámbitos. Adaptado de las clasificaciones que realizan Marqués (2009) y Díez (2004a)² presentamos la siguiente taxonomía:

Tipo de videojuego	Ejemplos
Arcade (tipo plataforma)	<i>Pacman, Super Mario Bros, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, ...</i>
Deportes	<i>FIFA, PC Futbol, NBA, Formula I GrandPrix, Need For Speed,...</i>
Juegos de aventura y rol	<i>King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, Ultima Online, ...</i>
Simuladores y constructores	<i>Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine, Theme Park, ...</i>
Juegos de estrategia	<i>Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilitation, Lemmings, Black & White, Centurion, ...</i>
Puzzles y juegos de lógica	<i>7th.Guest, Tetris</i>
Juegos de mesa	<i>Trivial, Buzz, Ajedrez, Monopoly, ...</i>
Juegos de combate	<i>Halo, Viercong, Call of duty. Mafia, ...</i>

Tabla1. Clasificación de videojuegos

No debemos olvidar que el número de jugadores es importante, puesto que no es lo mismo un videojuego individual que otro colectivo, donde se favorecen actitudes competitivas, colaborativas y/o cooperativas. También es importante recordar que, como indica González (2010), hay juegos que poseen ritmo externo (videojuego de tenis) y otros internos que dependen de las habilidades del jugador (videojuego de ajedrez). Es más, también identifica juegos extrínsecos (como el Trivial Pursuit) e intrínsecos (simulador de vuelo) en función del tipo de habilidades externas o internas del jugador puestas en juego.

² Para completar el estudio sobre los tipos de videojuegos se recomienda la obra de Díez (2004a).

3. VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN: IMPLICACIONES EDUCATIVAS

En este apartado queremos romper el concepto de videojuego como elemento lúdico extraescolar que sirve de medio para evadirnos de la vida ordinaria. Muy al contrario de los que muchos piensan, los videojuegos pueden ser unos buenos aliados para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Todo dependerá de las finalidades e implicaciones educativas que les demos durante su uso, puesto que no es lo mismo utilizar un juego que otro para conseguir ciertos aprendizajes.

La primera cuestión educativa a tener en cuenta cuando trabajemos con ellos, ya sea en el ámbito formal como no formal, es la *interpretación del lenguaje audiovisual*. Una nueva alfabetización digital, tan necesaria hoy en día en la sociedad del conocimiento. El hecho de incluir los videojuegos en contextos educativos, nos permitirá fomentar habilidades asociadas a la lectura, interpretación y valoración del lenguaje audiovisual utilizado. En esta época no basta con leer y escribir textos, es necesario, saber leer y construir contenidos audiovisuales, y, lo más importante, enseñar y aprender a interpretar este nuevo lenguaje. Como educadores, no nos vale enseñar un contenido si éste no tiene implicación directa con la experiencia del sujeto que aprende. En este sentido, consideramos necesario fomentar un aprendizaje que permita valorar crítica y reflexivamente los lenguajes utilizados en los videojuegos, que enseñe a pensar y reflexionar en otros contextos y que permita generar argumentos y diálogos a favor o en contra de algún concepto.

Recogida esta primera implicación educativa, la segunda, consecuencia de la anterior, es la *creatividad*. Con los videojuegos podemos y debemos fomentar estrategias para desarrollar la creatividad. ¿Cómo?. Es fácil, muchos de los videojuegos utilizan como base para el avance en el juego la creatividad intrínseca del jugador. Creatividad que se ve reflejada, según el tipo de juego, en la resolución de problemas, en la construcción de historias, en procesos de creación, en las formas de representar la realidad virtual, en asumir nuevas identidades, en los procesos de negociación, etc... Veamos el ejemplo que Pilar Lacasa (op. cit.) nos muestra para explicar el desarrollo de la creatividad:

Acción	Proceso
Encontrar el problema	Reconocer el problema que ha de ser resuelto

Representar el problema	Comprender el problema
Planificar la solución	Elegir un método para resolver el problema
Poner en marcha el plan	Llevar a cabo la acción propuesta en el plan
Evaluar la solución	Cuestionarse sobre la adecuación del resultado una vez que el plan se ha llevado a cabo
Consolidar los beneficios	Aprender desde la experiencia de haber resuelto los problemas

**Tabla 3. Proceso de resolución de problemas.
Adaptado de Lacasa (Op.cit. 87)**

La *emoción*, es el tercer alcance educativo. Todo aprendizaje es significativo siempre y cuando implique no sólo intelectual, sino emocionalmente al sujeto que aprende. Desde este punto de vista, los videojuegos pueden convertirse en medios extraordinarios para trabajar en el aula, porque no cabe duda que trabajan desde y para las emociones.

Otro aspecto, es el uso del videojuego como *instrumento cultural* a través de las historias que nos cuentan. Nos ofrecen una visión del mundo, real o ficticia, donde los sujetos pueden asumir nuevas identidades y donde las situaciones pueden ser creadas o recreadas desde la representación cultural y las interacciones sociales. Además son una rica fuente de *valores y contravalores*, que como docentes o educadores debemos trabajar con nuestros alumnos/as en clase. Es más, también nos permitirá investigar las distintas *problemáticas sociales* que nos narran; marginación, sexismo, violencia, etc... y cuáles serían las mejores formas de resolverlas a través de la simulación que nos permiten los juegos al poder comparar los mundos virtuales con los reales.

En los siguientes apartados profundizaremos en estos aspectos de los videojuegos, la violencia y el sexismo que tanto preocupa a los padres y como pueden ser un buen instrumento o medio para la construcción social y cultural

3.1. Violencia y sexismo en los videojuegos

Sabemos que la industria de los videojuegos es, en los últimos tiempos, una de las mayores fuentes de entretenimiento de los más jóvenes. Hecho que preocupa sobremanera a los padres, pues conciben que el uso/abuso de los videojuegos dentro del espacio lúdico de sus hijos puede llegar a provocar competencias asociadas, en especial, los valores antisociales (*mitos*) que “parecen” transmitir y que tanto preocupan. La sociedad, en general, y los padres, en particular, establecen dos ámbitos de riesgo, a saber, violencia y sexismo.

a) El mito de la violencia

Con frecuencia se les acusa de fomentar la violencia. No sin razón, puesto que existen en el mercado gran variedad de videojuegos con contenidos especialmente violentos como hostilidad, agresión, racismo, asesinato, tortura, matanzas, malos tratos, ...Por lo general, la sociedad y los padres piensan que los videojuegos ofrecen un mayor grado de violencia que el resto de medios audiovisuales. La causa, la interactividad que estos ofrecen convirtiendo al *videojugador* en un agente activo, ejecutor y promotor de acciones violentas. Así se contempla en un estudio realizado en 2003 por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU) y recogido por Llorca (2009). Entre las conclusiones de este estudio se afirma que la violencia se ha convertido en elemento crucial para que un videojuego triunfe, es el gancho publicitario para que ser un número uno en ventas (Op. cit, 57). Otras organizaciones como Amnistía Internacional (sección española) han denunciado la violación que se realiza a los derechos humanos en los videojuegos (2000) y en particular con las mujeres (2004) y la escasa regulación y control del Código de Autorregulación PEGI en España para la protección de los menores frente a los videojuegos (2007). En 2002, esta misma organización, dio a conocer una lista de videojuegos de alto contenido racista y/o xenófobo. Incluso llegó a afirmar la utilización de estos por grupos extremistas como medio de propaganda y captación de adeptos. En definitiva, tal es el auge de los contenidos violentos en los videojuegos que nos parece normal su existencia, incluso, a veces, no nos cuestionamos su carga moral negativa, la damos por sentada y ajena a nuestras formas de actuar y entender el mundo.

b) El mito del sexismo

Son muchas las investigaciones realizadas a este respecto, basta con examinar el barrido histórico y contextual que establece Díez (2004a). Este autor junto con otros investigadores analizan los primeros estudios sobre clasificación de los

videojuegos en función del rol sexual realizados por Ferry Toles (1985); Provenzo (1991); Ward Gailey (1993); Estallo (1995); Dietz (1998); Etxeberria Balerdi (1999); Bonder (2001); Urbina Ramírez y otros (2002); FAD (2002) o Muñoz Luque (2003) entre otros. Todos ellos concluyen en una visión estereotipa y distorsionada por su simplificación tanto de las figuras masculinas como femeninas en prejuicio de estas últimas. Mientras a los varones se les asignan roles dominantes y activos (valor, fuerza, inteligencia, competitividad, ...), las mujeres, además de contar con una presencia menor, se representan pasivas y sumisas, reproduciendo arquetipos viriles o simplemente como consumistas y superficiales. Es decir, modelos masoquista, sádico y “barbie” respectivamente (Op. cit, 352). El motivo, bien claro, el mercado de los videojuegos se ha declinado en exceso al público masculino y por tanto, los videojuegos reproducen la imagen que los hombres tienen de las mujeres o lo que es lo mismo los valores de la cultura “macho” (Op. cit, 358). Esto puede provocar una nueva forma de socialización androcéntrica y misógina, de exclusión y violencia de género; ellos aprenden dominación y ellas dependencia.

3.2. El videojuego como herramienta de construcción social y cultural

Sabemos que los videojuegos actúan como mecanismos de construcción social y cultural puesto que “constituyen espacios donde se ensayan y reproducen las relaciones de poder y la desigualdad de modo inevitable” (BUCKINGHAM, 2008, 146). Son objetos culturales capaces de reflejar las prácticas de la Sociedad Occidental y que permiten reproducirlas en un mundo virtual (LACASA, 2011, 155). Pero lo que verdaderamente nos interesa saber es cómo hacen de catalizadores para la construcción del concepto de *ciudadano e identidad social*. Castells (2009) defiende que el poder se ejerce mediante la construcción de significados a través de los procesos de comunicación. Los videojuegos implican dichos procesos, son el contexto para la difusión, comprensión y desarrollo de significados. Es decir, permiten codificar y construir significados sobre el yo como ciudadano, como persona que actúa de forma responsable antes sus derechos y obligaciones. En este sentido, la identidad social de los videojugadores se construye mediante las interrelaciones que se producen entre los sujetos y la cultura en la que se desarrolla el juego, incorporando a su constructo tanto valores como sentimientos y significados. Así vistos, los videojuegos se convierten en mediadores de la conducta social a través de la identificación con personajes (arquetipos). Este hecho queda demostrado en la tesis doctoral defendida por Esnaola (2004) titulada *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. El problema de investigación que plantea es si la construcción narrativa y los significados socioculturales de

los videojuegos que intervienen en el espacio lúdico de los niños influyen en la construcción de la identidad social aportándoles prácticas y significados que generan una microcultura ajena a la escolar. Entre sus aportaciones manifiesta que el espacio lúdico provocado por su uso homogeneiza modalidades de aprendizaje que intervienen en el proceso de construcción de la identidad social facilitando arquetipos de identificación. Es decir, la narrativa de los videojuegos organiza el registro imaginario sobre la realidad social. “El sujeto se proyecta y se identifica con el personaje que adquiere las características arquetípicas del héroe que sale a la búsqueda de descubrimientos, sortea obstáculos, vence imprevistos, conquista, compite y vence a los oponentes.... seconstituyen en un registro simbólico con el que se expresa un “yo” que necesita encontrar un orden y evitar la catástrofe” (ESNAOLA, 2004, 478).

Los riesgos, dos:

- La identificación con personajes violentos y destructivos.
- Y como señala Marqués (2009), en aquellas personas con problemas psicológicos previos que al introducirse en el mundo de los videojuegos pueden llegar a encerrarse de tal manera que se desconectan de forma gradual de las demás realidades de su entorno (personal, profesional y/o académico) y padecer otros trastornos graves de personalidad y conducta.

He aquí nuestra labor, desarrollar estrategias metodológicas (desde una pedagogía crítica) partiendo del contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades individuales y comunes inducidas por los videojuegos para, en consecuencia, fomentar en los jóvenes la construcción o re-construcción de su identidad como ser social, en definitiva, una ciudadanía crítica.

4. RE-DESCUBRIENDO LOS VIDEOJUEGOS

Ante la panorámica mostrada en el apartado anterior, parece difícil reemplazar las percepciones negativas que tenemos de los videojuegos. Éste será el eje vertebrador de nuestro argumento y objetivo fundamental del capítulo, el re-descubrimiento de los videojuegos como medios o herramientas de construcción sociocultural. Consecuentemente, argumentaremos la inclusión de los videojuegos como un elemento más dentro de los espacios de aprendizaje. Demostraremos cuándo, dónde, qué y cómo aprenden los niños con los videojuegos. En otras palabras, aterrizaremos en la adquisición de nuevas competencias dentro de la denominada Alfabetización del siglo XXI. Como conclusión final, intentaremos desbancar los mitos tradicionales asociados a los videojuegos.

Repasando la literatura, podemos observar que hay opositores y defensores de los videojuegos. Mientras que los primeros argumentan sus tesis en las conductas nocivas que éstos provocan: aislamiento, adicción, violencia, sexismo, efectos

perjudiciales para la salud (ataques epilépticos, dolor de espalda...), visión dual del mundo (buenos vs. malos); los segundos afirman, y coincidimos con ellos, que todo depende del control y supervisión tanto del tiempo empleado como del contenido del videojuego. No son sólo meros instrumentos de entretenimiento, sino que pueden favorecer el desarrollo de capacidades en los *videojugadores* como: coordinación viso-manual, capacidad lógica, capacidad espacial, resolución de problemas, desarrollo de estrategias, concentración, atención, tolerancia ante el fracaso, razonamiento espacial y matemático, habilidades de alfabetización digital, colaboración, cooperación, discriminación y selección de información relevante, estimulación auditiva, etc. Son varios los estudios e investigaciones que así lo demuestran, destacamos los de Enrique Díez, Pilar Lacasa, Katie Salen y David Buckingham:

Diez (2004b), como resultado y complemento a su estudio de 2004 sobre la diferencia sexual en el análisis de los videojuegos, publicó una guía didáctica de actividades para analizar los videojuegos desde cuatro bloques diferenciados que obligan a reflexionar sobre los videojuego desde un posicionamiento cada vez más crítico y profundo: “*aprender a mirar*”, “*comprender y analizar*”, “*interpretar y valorar*” y, por último, “*transformar*”.

Lacasa³ (2009) realizó, junto con la compañía Electronic Arts (EA) un estudio de investigación etnográfica sobre el uso de los videojuegos en los instituto de la Comunidad de Madrid como estímulo para la enseñanza de numerosos conceptos. Dicho estudio fue precedido por uno anterior en 2007 realizado con la misma metodología pero en tres contextos diferentes, dos colegios de infantil y primaria y la VII Feria de la Ciencia de Madrid. Le sigue el informe realizado en 2010 y recientemente su último libro de 2011 (*Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*) donde analiza en profundidad como los juegos se convierten en instrumentos educativos para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera de las escuelas. Como botón de muestra recomendamos la lectura del taller con el videojuego *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (págs. 232-240), dando como producto final la creación de un periódico a través de internet (blog) denominado “El profeta” También es importante resaltar la conexión directa que esta autora establece entre conocimiento y emoción a la hora de jugar, este una de las particularidades de los videojuegos que los hacen tan atractivos para el público más joven (y no tan joven) y que deberíamos aprovechar más desde el ámbito educativo.

Salen (2008), en el libro *The ecology of games. Connecting youth, games and learning* de la Fundación MacArthur, recoge las aportaciones de diferentes expertos sobre cómo, cuándo y por qué los niños aprenden con los juegos. Nos introducen en una ecología del aprendizaje donde los videojuegos establecen

³ Se pueden consultar todos los informe y las guías en <http://www.aprendeyjuegaconea.com/>

nuevas formas de pensar e interactuar con la realidad, con la organización social y la creación de la identidad digital. Este libro, más que aclarar el debate sobre los beneficios de los videojuegos para el aprendizaje, nos abre nuevos desafíos a resolver como: ¿de qué manera afectan al conocimiento, alfabetización digital y organización social de los niños?, ¿qué capacidades asociadas conlleva el utilizarlos para el aprendizaje y la construcción de la identidad?, ¿qué conexión existe entre éstos y la accesibilidad a la igualdad de participación social dentro y fuera de la escuela?, ¿en qué consiste su arte de la persuasión? y ¿cómo nos inducen a codificar y re-construir nuevos conceptos de raza y género?. Son sólo algunas de las cuestiones que nos plantea. Resumiendo, nos presenta el uso de los videojuegos como un *nodo* más dentro de la red de aprendizaje de cualquier persona.

Buckingham (2008), por su parte, nos plantea una nueva alfabetización en el campo de los videojuegos. Establece una nueva *brecha digital* entre la escuela y el hogar que obliga a introducir los videojuegos no sólo como elementos para la adquisición de competencias digitales (perspectiva reduccionista) sino también como recursos para el acceso a la comprensión crítica y a la producción creativa de contenidos.

En definitiva, con este trabajo hemos querido presentar una nueva visión de los videojuegos alejada de la concepción tradicional que la sociedad tiene de ellos como perjudiciales y provocadores de conductas antisociales. Abogamos por una metodología de trabajo basada en la experimentación y la reflexión crítica donde la inclusión de estos en los contextos de aprendizaje generen cambios de actitudes y valores en los jóvenes. Nos obliga, por tanto, a diseñar estrategias que vayan desde el simple conocimiento del videojuego hasta la construcción de nuevos saberes para el cambio y la transformación, rompiendo los estereotipos raciales, sexistas y violentos que nos ofrecen. No podemos negar que estos contenidos están presentes, pero debemos convertirlos en contenidos para el debate, la reflexión, el posicionamiento, en definitiva, para el aprendizaje y la construcción de la identidad individual y social del alumnado. Esta labor no es única y exclusiva de la escuela, debe ser compartida y construida con la familia y la sociedad. Por tanto, el mito de los videojuegos como inductores de conductas violentas, sexistas, racistas, etc..., queda así desarmado. Además, por qué tanto bombo y platillo (visión simplista) a estos aspectos en los videojuegos, que al fin y al cabo son realidades ficticias, si en las noticias (por ejemplo, la guerra en Libia), y en horario infantil, vemos escenas reales de muertes, asesinatos, conductas y comentarios racistas, sexistas, etc... Nuestro papel como educadores es romper con estos estereotipos y conductas antisociales a todos los niveles (educativo, social y cultural), no sólo de los videojuegos, sino también de otros juguetes, cuentos infantiles o libros de texto entre otros, fomentando el pensamiento crítico sobre ellos.

No queremos terminar sin romper otro mito, la supuesta relación directa entre rendimiento académico y uso de videojuegos. No es verdad que jugar con la

consola altere el rendimiento académico, si lo es el tiempo dedicado al juego. Un tiempo abusivo restará horas de estudio y por tanto afectará al aprendizaje, pero, ¿no pasaría exactamente igual que con otra actividad como ver la televisión en exceso?. Por ende, padres y educadores debe enseñar cómo administrar el tiempo entre ocio y estudio de forma responsable y autónoma.

5. EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS EN ÁMBITOS NO FORMALES

No queremos concluir el capítulo sin mostrar a los lectores una pequeña selección de proyectos, experiencias y propuestas de trabajo con videojuegos que se han desarrollado (o se desarrollan en la actualidad) en ámbitos no formales. Nuestro objetivo es ilustrar un uso educativo de los videojuegos fuera del simple entretenimiento y ocio.

Ámbito familiar

Para ejemplificar esta apartado hemos seleccionado la propuesta de trabajo colaborativo con videojuegos en el seno de la familia que realiza la profesora Marín Díaz (2006, 79-81). Las razones de su propuesta son dos. Por un lado, enseñar a los padres y madres a consumir de forma reflexiva este medio para que con posterioridad sean capaces de enseñar a sus hijos una actitud crítica ante el uso y consumo de este medio. Y, no sólo se pretende trabajar con los progenitores, también considera en un segundo momento trabajar con los hijos/as para comprobar la eficacia de las acciones previas de los padres.

Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • Hacer ver a los padres que los medios no son una competencia en materia educativa/formativa. • Sensibilizar a los padres de la necesidad de participar en la selección del juego. • Hacer ver a los progenitores la necesidad de jugar en familia. • Construir un espacio de reflexión basado en el diálogo y en entendimiento. • Determinar los factores educativos que contribuyen al desarrollo de la creatividad durante el empleo de los videojuegos, así como de las habilidades oculomanuales, pensamiento reflexivo y del razonamiento, la capacidad verbal, la capacidad de superación, la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias. • Desarrollar pautas para reducir el desarrollo de conductas impulsivas y de autodestrucción. • Generar un espacio para el análisis de las relaciones entre los miembros empleando el videojuego como vehículo transmisor.
Actividades a realizar con los padres
<ul style="list-style-type: none"> • Leer varias carátulas de videojuegos y seleccionar uno. • Leer varios artículos de la prensa especializada sobre el mismo. • Visionar la presentación del videojuego. • Determinar el papel/rol de la mujer y del hombre a través de sus formas, colores, vestidos, música, etc. (estereotipos, valores y contravalores). • Probar el juego. • Determinar los hábitos que pueden generar en los hijos. • Estudiar cómo se organiza la información. • Analizar el cumplimiento de la normativa vigente. • Hacer una pequeña encuesta sobre dónde juegan los niños, cómo juegan, cuánto tiempo dedican a jugar y tipo de juegos que poseen.
Actividades a realizar los padres con los hijos

- Leer varias carátulas de videojuegos.
- Elegir el juego de forma conjunta.
- Visionar la presentación del videojuego de forma conjunta.
- Jugar con los niños y adolescentes al juego seleccionado.
- Determinar el papel/rol de la mujer y del hombre a través de sus formas, colores, vestidos, música, etc. (estereotipos, valores y contravalores).
- Realizar un debate sobre el juego, en donde se determinarían los aspectos positivos y negativos del mismo, así como que pautas de conducta se desarrollan y que calificación de “normalidad” le asignan.
- Hacer una pequeña encuesta sobre dónde juegan, cómo juegan, cuánto tiempo dedican a jugar y tipode juegos que poseen.
- Reflexionar sobre lo anterior.
- Determinar la validez educativa del juego.

Evaluación

Este apartado consistirá en evaluar si el programa ha resultado efectivo, para ello se elige un videojuego y se realizan las actividades antes señaladas de forma individual en los hogares. Una vez pasado un tiempo, a pactar con los padres, se realiza una sesión conjunta de padres e hijos donde se trabajarían las actividades antes mencionadas para ya empleando el debate.

Para comenzar la sesión, se empleará la estrategia de la tela de araña, permitiendo a todos los participantes conocerse por su nombre y por un rasgo de su personalidad relativo al juego que se esté trabajando. De este modo, se rompe la tensión que pudiera producirse entre ellos. Acto seguido, empezaría la propia sesión de evaluación con una lluvia de ideas sobre el juego trabajado, de modo que los más jóvenes se impliquen en la evaluación, ya que pueden sentirse cohibidos ante la presencia de sus progenitores y el tener que expresar qué les parece el juego y por qué juegan.

En función de los datos recogidos durante el desarrollo de las actividades se realizará una presentación de fotos representativas de los valores, estereotipos y conductas señalados por ellos anteriormente, para analizarlas entre todos, posibilitando que le niño que posea una concepción sexista de la mujer pueda comenzar a cambiar, por ejemplo.

La sesión de evaluación finalizaría tratando de determinar cuáles de las actividades han servido y cuáles no, realizando propuestas para nuevas sesiones.

Ámbito de la tercera edad

Un estudio reciente ha puesto de manifiesto los efectos de la utilización de los videojuegos en un programa de mejora del equilibrio en mujeres de 60 años o más. Los autores del mismo, Salazar, Villar, Párraga y Moreno (2010), han comprobado esta eficacia desarrollando un entrenamiento físico basado en el empleo de ejercicios propioceptivos y el juego de tenis con consola NintendoWii con mujeres de la tercera edad.

Aprendizaje del español

Un grupo de investigadores de la Universidad Oberta de Cataluña, Maniega, Yáñez y Lara, están desarrollando un videojuego educativo e inmersivo online 3D para el aprendizaje del español a hablantes anglosajones basado en el Plan Curricular del Instituto Cervantes de Nivel A1 y cofinanciado por el Ministerio de Industria, turismo y Comercio dentro del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación tecnológica (subprograma AVANZA). *Lost in La Mancha* (Perdido en La Mancha) ofrece al jugador la identificación con Collin (protagonista del videojuego) en el aprendizaje necesario del español para sobrevivir en un remoto pueblo de La Mancha. La formación se centra en los siguientes contenidos:

- Saludos y presentaciones
- Nacionalidad, profesión y estudios.
- Información personal y el tratamiento.
- La familia.
- Estados físicos u anímicos.
- Ir a comprar.
- Orientarse en el espacio y en el tiempo.
- Gustos, preferencias y actividades de ocio.
- La comida.
- Hábitos cotidianos.
- El pueblo y la ciudad.
- La vivienda.
- Quedar con los amigos.
- Deporte y salud.
- Los viajes durante las vacaciones.
- Historias pasadas.
- Medios de comunicación e información.

Se puede consultar el Campus virtual del proyecto desde el siguiente enlace: <http://www.lostinlamancha.net/campus/> (usuario: uoc / password: uoc_).

Ámbito hospitalario

Eva Perandones (2011) nos presenta en su tesis doctoral el uso y creación gráfica de los videojuegos en los hospitales a través del diseño e implementación de actividades con adolescentes hospitalizados y la formación de educadores. Algunas de las implicaciones prácticas que nos arroja este estudio son:

- La realización de estas actividades educativas favorece el uso creativo de los ordenadores, más allá de los usos convencionales y cotidianos.
- Las actividades diseñadas en vez de ser individualistas o aislar a los adolescentes del mundo exterior, han conseguido el efecto contrario, han sido agentes sociabilizadores y de comunicación con otros iguales.

6. A MODO DE CONCLUSIÓN FINAL

Las personas construyen su identidad interpretando y dando significado a las visiones del mundo que les rodea. Los videojuegos son un elemento más de esta realidad. En consecuencia, padres y educadores deben favorecer el pensamiento crítico, reflexivo y responsable en el uso de los videojuegos, alertar de sus peligros transformándolos en contenidos educativos, reconocer sus beneficios educativos (creatividad, salud, resolución de problemas, nuevas capacidades de alfabetización...) y enseñar a evaluar la propia actividad desarrollada con ellos.

7. BIBLIOGRAFÍA

AMNISTÍA INTERNACIONAL (2000). *Haz clic y tortura. Videojuegos tortura y violación de derechos humanos*, en: <http://www.edualter.org/material/nadal2003/hazclick.pdf> (Consulta 25 marzo 2011).

AMNISTÍA INTERNACIONAL (2002). *¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de derechos humano*, en: <http://www.edualter.org/material/nadal2003/racismo.pdf> (Consulta 25 marzo 2011).

AMNISTÍA INTERNACIONAL (2004). *Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres*, en <http://www.stjteresianas.pcn.net/rec-mujer/Conla%20violencia%20de%20las%20mujeres%20no%20se%20juega.pdf> (Consulta 25 marzo 2011).

- AMNISTÍA INTERNACIONAL (2007). *Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños*, en http://www.es.amnesty.org/uploads/media/Videojuegos_2007.pdf (Consultado 25 marzo 2011).
- ARAGÓN CARRETERO, Y. (2011). “Desarmando el poder antisocial de los videojuegos”, en: *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 37, 14 (2), 163-167.
- ARAGÓN, Y., BALLESTA, J. y CHACÓN, A. (2007): La alfabetización en el lenguaje sonoro, en: ORTEGA, J.A. y CHACÓN, A. (Coords.) (2007): *Nuevas Tecnologías para la educación en la era digital*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- BUCKINGHAM, D. (2005). *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- BUCKINGHAM, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- CHACÓN, A. (2003): *Teoría y Práctica de las Nuevas Tecnologías en la formación de maestros*. Granada: GEU
- DÍEZ, E. J. (2004a) (Coord.). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia), en: <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm> (Consulta 2 marzo 2011).
- DÍEZ, E. J. (2004b) (Coord.). *Investigación desde la práctica. Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid: Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia), en: <http://www.educacion.es/cide/espanol/publicaciones//colecciones/mujeres/colm006/colm006pc.pdf> (Consulta 4 marzo 2011).
- ESNAOLA, G. A. (2004). *Tesis Doctoral. La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de Valencia.
- GARCÍA GONZÁLEZ, A. (2005). *Escribir y hablar en los medios*. Santiago de Compostela: Tórculo Edicions.
- GEE, J. P. (2008). “Learning and games”, en: SALEN, K. (Ed.), *The ecology of games. Connecting youth, games, and learning*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology, 21-40.
- GONZÁLEZ, J. L. (2010). *Tesis Doctoral. Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. Granada: Editorial de la Universidad Granada.

- GRAMIGNA, A y GONZÁLEZ, J.C. (2009). “Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento la educación”, en: *Comunicar*, 33, 157-164.
- LACASA, P. (2009). *Videojuegos en el Instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza. Informe de investigación*. Madrid: Universidad de Alcalá
- LACASA, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- LLORCA DÍEZ, M.A. (2009). *Tesis Doctoral. Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: influencia de la inteligencia espacial y el rendimiento escolar*. Granada: Editorial de la Universidad Granada.
- MANIEGA, D., YÁNEZ, P. y LARA, P. (2011). “Lost In La Mancha: aprendizaje inmersivo online 3D”. *Icono* 14, 9, 2, 101-121.
- MARÍN DÍAZ, V. (2006). “Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo”, en : *Aula Abierta*, 87, 71-84.
- MARQUÉS, P. (2009). “Los videojuegos”, en: <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm> (Consulta 20 marzo 2011).
- McLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- PERANDONES SERRANO, E. (2011). *Tesis doctoral. El videojuego en los hospitales: diseño e implementación de actividades y formación de educadores*. Madrid: Universidad Complutense.
- SALAZAR, C., VILLAR, M., PÁRRAGA, J.A. y MORENO, R. (2010). “Efectos de la utilización de los videojuegos en un programa de mejora de equilibrio en mujeres de 60 años o más”, en: *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, nº 17, 93-95.
- SALEN, K (2008). *The ecology of games. Connecting youth, games, and learning*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology.
- SALEN, K y ZIMMERMAN, E. (2006). *The game design reader: a Rules of play anthology*. Cambridge, MA.: MIT Press.
- SANABRIA MARTÍN, F. (1994). *Información audiovisual: Teoría y técnica de la información radiofónica y televisiva*. Barcelona: Bosch.
- STEVENS, R., SATWICZ, T. y McCARTHY, L. (2008). “In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting video game play to the rest of kids’ lives”, en: SALEN, K. (Ed.). *The ecology of games. Connecting youth, games, and learning* Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology, 41-66.