

Los videojuegos pueden ser utilizados como instrumento para favorecer la adquisición de competencias digitales. Este artículo apuesta por su uso con unos objetivos definidos para alcanzar determinadas competencias.

LAS COMPETENCIAS DE LOS VIDEOJUEGOS

VIDEOJUEGOS Y COMPETENCIAS DIGITALES (II)

ANTONIA BERNAT Y BEGOÑA GROS

GRUPO F9. UNIVERSIDAD DE BARCELONA

COMPETENCIAS INSTRUMENTALES

Para usar el ordenador, los periféricos, el sistema operativo y el software se requieren actitudes y conocimientos específicos a los que podemos aplicar el concepto de habilidades técnicas y operativas. Estas habilidades no han de constituir un fin por sí mismas, sino el resultado de una integración vertical de las TIC en toda la escuela. La mejor manera de aprenderlas es proponiendo aplicaciones prácticas dentro del aula. Sin duda el videojuego es un excelente recurso tecnológico para llevar a cabo estas prácticas, tan solo en la primera sesión de un videojuego se desarrollan una larga serie de procedimientos:

- Instalar y configurar el programa.
- Dominio del ratón y de las teclas de control
- Manejo de controles, acciones básicas, aprendizaje de la función de los iconos, la ayuda, los mensajes.
- Guardar y recuperar

La práctica nos enseña que en este contexto, a nuestro alumnado le resulta fácil dominar los procedimientos para manejar con destreza las TIC y, si se han adquirido habilidades fuera del aula, se comparten e incorporan a la experiencia colectiva.

De esta manera, se inicia un trabajo cooperativo que presenta varias ventajas, ya que se parte de posiciones dispares en cuanto a la utilización del ordenador. Muchos de ellos ya son diestros en el uso de ordenadores y sus conocimientos prácticos pueden ser muy ricos y amplios y, en ningún caso se pueden desaprovechar. Todos juntos podemos aprender de los demás, y junto a ellos, a usar esta herramienta con eficacia. Trabajando de esta manera puede producirse un autoaprendizaje prácticamente desde el parvulario.

COMPETENCIAS PARA LA GESTIÓN DE RECURSOS

Mientras se juega se gestionan gran número de variables que aportan la información que necesitamos para desarrollar las estrategias de diseño y la planificación necesaria para alcanzar el objetivo. Es decir, se manejan simultánea e indistintamente gran cantidad de fuentes de información:

- **LAS DEL PROPIO JUEGO.** Es necesario seleccionar y retener la información que va apareciendo para gestionarla correctamente: interpretación de menús, interpretación de iconos o botones de función, interpretación de distintos lenguajes (estadísticas, gráficas, árboles de desarrollo, mapas, ayudas, ... y al mismo tiempo contemplar las variables de cada elemento: personajes, objetos, espacios y otros).
- **LA INFORMACIÓN EXTRAÍDA DE RECURSOS DIGITALES,** especialmente la red de Internet, práctica muy recurrida para buscar información o completar la que tienen, ya sea sobre el juego que ejecutan o sobre el tema que están desarrollando en clase a partir del juego. Esta actividad les obliga a leer, seleccionar e interpretar textos, interpretar tablas, y seguir otros enlaces... Aprenden sobre la riqueza de información que pueden encontrar en la red pero también sirve para darse cuenta de la necesidad de interpretar y seleccionar dicha información.
- **LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE OTRAS FUENTES.** La lista de recursos depende de la orientación más o menos creativa que vaya adquiriendo la actividad, y de la capacidad de globalizar y urdir la red de conocimientos, entre las distintas materias, que tenga el docente. Normalmente siempre se recurre a una bibliografía sobre el tema, pero pueden



incluirse otras fuentes de investigación: entrevistas, encuestas, reportajes, etc.

Gestionar todos los recursos no es tarea fácil e implica niveles complejos de organización que difícilmente se igualan en el desarrollo de otras actividades curriculares.

COMPETENCIAS EN ENTORNOS MULTIMEDIA

Los videojuegos se desarrollan en entornos multimedia, en cada pantalla confluyen múltiples canales que es necesario interpretar. Se trabaja la comprensión e interpretación de los distintos lenguajes: la navegación, el feedback, el nivel de comunicación, la intencionalidad. Todo ello es susceptible de análisis y reflexión. Determina un posicionamiento y una práctica creativa de utilización del medio.

Asumir una alfabetización digital que contemple competencias técnicas y lingüísticas mínimas en este ámbito dará a nuestro alumnado un sentido social y culturalmente más profundo a la incorporación masiva de ordenadores en las aulas, facilitando además que el lenguaje informático deje de ser percibido socialmente como un

código inaccesible reservado a expertos. En este sentido el uso de los videojuegos en los procesos de alfabetización digital permite la posibilidad de superar los conocimientos operativos e instrumentales a los que se acostumbra a limitar los usos de las TIC en aula. (Levis, 2003)

COMPETENCIAS PARA LA COMUNICACIÓN

La utilización del videojuego en el aula como recurso didáctico va asociada a distintos niveles de comunicación. El más elemental es la necesidad de pedir o dar información a terceros utilizando los recursos a nivel de usuario: notas por correo electrónico, intercambio de documentos adjuntados a un blog o wiki.

Parte de nuestro alumnado cuando llega a la escuela ya ha adquirido este nivel de usuario, pero utilizando los videojuegos en el aula como un instrumento de aprendizaje dotamos de contenido estas prácticas para que otros aprendizajes adquieran un nivel más significativo. De cada sesión de videojuego, casi siempre se desprende una práctica a este nivel:

- un correo al profesor o a la pro-

fesora (a través de intranet) con el resumen de la sesión,

- un pasquín -ficha técnica de diseño creativo- adjuntado al correo,
- una presentación (power, web, blog, ...),
- un dossier monográfico (que siempre ha de ajustarse a su nivel de competencias).

Trabajando de esta manera hacemos converger varios intereses: divertirse, mantener un alto nivel de autoestima (son mejores que nosotros), gestionar su aprendizaje (se autorregulan con el resto del grupo), transferir conocimientos (los temas adquieren significado), a la vez que adquieren habilidades para organizar y estructurar el discurso (continuamente han de argumentar y poner en común cada actividad).

Progresivamente alternamos recursos que requieren otro nivel de mayor participación y compromiso, fórum en torno a temas propuestos en clase, foros, chats, y otras plataformas virtuales, entre varias escuelas para intercambiar información o experiencias. Un aspecto más a trabajar en este apartado es el respeto de las normas y convenciones establecidas.

De esta forma, a medida que se convierte en una práctica habitual, se adquieren destrezas para saber difundir y publicar información utilizando los recursos a favor de la propia creación del conocimiento.

COMPETENCIAS PARA LA CRÍTICA REFLEXIVA

Es evidente que el contenido de los medios no es neutro, por ello asumimos la responsabilidad de educar en una práctica crítica y reflexiva, para que nuestro alumnado aprenda a evaluar el uso de las TIC, y a seleccionar los recursos y los programas más adecuados.

Los videojuegos son un medio excelente para vehicular mensajes sociológicos puesto que relacionan muchas variables que imprimen conductas y valores. Lejos de utilizarlos para dar modelos de sociedad, son útiles para facilitar la comprensión de situaciones complejas, por lo cual el poder de los videojuegos de carácter social o político no está condicionado tanto a una temática o a un mensaje concreto, como a la voluntad de apertura y comprensión, de socialización y educación.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR BUENAS PRÁCTICAS DE HABILIDADES SOCIALES

La interrelación que se da en el grupo de niños y niñas mientras juegan es difícil de igualar con otros medios, seguramente nos repetimos, pero es necesario añadir que en esta situación educativa podemos observar la integración de cada miembro del grupo, la colaboración respecto a un objetivo común, la capacidad de argumentación, el respeto o la dominancia respecto a sus compañeros y respecto a las posibilidades del programa (combatir/colaborar), la relación que establecen con los elementos del juego -personajes, herramientas-, la actitud ante el programa (valores, conductas) y el nivel de regulación

Empleado de esta forma, el videojuego se convierte en un potente instrumento educativo que crea cómplices, no adictos.

APRENDIZAJE, EXPERIENCIA Y REFLEXIÓN

Es importante comprender que el aprovechamiento pedagógico de los videojuegos supone incorporar el juego en el aula a través del acompañamiento y la guía del profesorado que tiene que incidir en la transformación de la experiencia de juego a una experiencia reflexiva.

Los videojuegos no tienen que responder a contenidos curriculares concretos sino que pueden ser utilizados para trabajar competencias digitales y sirven de base para múltiples actividades. Es importante realizar una buena elección del juego en función de los objetivos a alcanzar.

En definitiva, el profesorado puede aprovechar los juegos como un material educativo para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que



permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo. La incorporación del juego en el aula, permite trabajar con todo el grupo de alumnos a través de grupos cooperativos y discusiones conjuntas que proporcionen espacios de análisis y reflexión crítica del propio entorno utilizado.

Es crítico para la educación implicar a los estudiantes, motivarlos. En los juegos la implicación es fundamental ya que sólo si el juego es relevante, el jugador invierte tiempo y esfuerzo en el juego.

Un aspecto importante en el momento de introducir los videojuegos en el aula es poder conectar la experiencia del alumno como jugador desde el punto de vista del aprendizaje. En este sentido, y como comentábamos al inicio, nuestra cultura establece una diferenciación muy grande entre lo lúdico y el aprendizaje como algo serio y formal. A veces cuesta que los profesores puedan considerar a los videojuegos como herramientas



Un aspecto importante en el momento de introducir los videojuegos en el aula es poder conectar la experiencia del alumno como jugador desde el punto de vista del aprendizaje.

para el aprendizaje por considerarlos una parte de la actividad lúdica. Pero también nos encontramos con este problema con los alumnos ya que muchas veces tienen problemas para establecer la conexión entre el juego y el aprendizaje. En este sentido, es especialmente relevante la figura del profesorado como experto en la determinación de los aprendizajes del juego. ■

PARA SABER MÁS:

-GEE, P., *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe, Málaga, 2004

-GROS, B., *Videojuegos y aprendizaje*, Graó, Barcelona, 2008.

-WILLIAMSON, B. and SANDFORD, R., *Games and learning: A handbook from Futurelab*, Futurelab, Bristol, 2005.



¿No sabes cómo hablar de drogas con tus hijos?

PROGRAMA DE PREVENCIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS

El consumo de drogas entre los adolescentes aumenta cada día. La prevención y el diálogo son las mejores estrategias para combatir esta realidad.

Si tienes dudas sobre cómo enfocar este tema con tus hijos, la Obra Social "la Caixa" pone tu disposición un teléfono gratuito en el que un equipo de profesionales especializados te orientará para que puedas hacerlo con toda naturalidad. Llámarnos y hablemos.

Hablemos de drogas
Teléfono gratuito de apoyo a las familias
900 22 22 29

