



Institución
Educativa SEK
Desde 1892

@ula de 2009/10
padres

EL DESAFÍO DE SER PADRES EN EL SIGLO XXI

El valor educativo de los videojuegos

Inma Marín Santiago
experta en juegos, Presidenta en España de IPA,
Asociación Internacional por el Derecho de los Niños y Niñas a Jugar



CONTENIDO

- 1. Sinopsis**
- 2. El placer de jugar**
- 3. Qué son los videojuegos**
- 4. ¿Por qué gustan tanto?**
- 5. Contenido y contenido**
- 6. Cómo clasificar los videojuegos**
- 7. Potencial educativo y social de los videojuegos**
- 8. Contenidos y valores**
- 9. Videojuegos educativos**
- 10. Videojuegos en Internet**
- 11. Algunas pautas y consejos para las familias**
 - A. “¿Quién pone las reglas del juego?”**
 - B. El etiquetado PEGI**
 - C. Videojuegos por edades**
- 12. Recursos y bibliografía para ampliar información**

1. SINOPSIS

A los hogares han llegado nuevos aparatos electrónicos, equipados con la denominada tecnología digital. Televisores de grandes medidas, reproductores de DVD, teléfonos móviles, ordenadores, reproductores digitales de música, consolas... Con ellos, el tiempo libre se ha convertido en ocio interactivo, un nuevo concepto que abre y diversifica las posibilidades de aprender y disfrutar.

Este nuevo escenario tecnológico repercute en nuestras costumbres ya que la cantidad y calidad de la oferta digital y del consumo de contenidos audiovisuales nos invita a pasar muchas horas delante de las pantallas.

Los videojuegos forman parte de este nuevo escenario tecnológico. Podemos conectar la consola al televisor del salón, jugar con el ordenador del estudio, o hacerlo en red con amigos que se encuentran a miles de kilómetros. Con una consola portátil o el teléfono móvil, prácticamente no existe limitación de espacios.

Pero, debemos tener en cuenta que la elección del espacio de juego, el tiempo que se le dedica, o el tipo de videojuego, son factores que condicionan la forma y el resultado del juego que se desarrolla. Por ejemplo, jugar con videojuegos puede ser una actividad de relación y comunicación con la familia y los amigos si jugamos en espacios compartidos de la casa y disfrutamos juntos.

Jugar con videojuegos, más allá del entretenimiento, puede ser una actividad familiar con una intención claramente educativa. Los adultos pueden y deben propiciar estas situaciones de juego y así facilitar la tarea de educar en un consumo crítico y responsable.

2. EL PLACER DE JUGAR

Jugar es una actividad que forma parte de la naturaleza humana. Mayores y pequeños, ahora y en sociedades primitivas, aquí y en culturas lejanas, todos poseemos un impulso primario que nos conduce a mirar, tocar, manipular, expresar, soñar... De esta forma, desde pequeños, descubrimos e interpretamos el mundo que nos rodea y aprendemos a conocerlo y a quererlo.

El juego es una constante fundamental en cualquier etapa de la vida de las personas. Pero todavía es más importante en la infancia.

Tan importante es el juego en el desarrollo y en el crecimiento óptimo de los niños que la Convención Universal de los Derechos de la Infancia lo proclama Derecho Fundamental:

"... el derecho de los niños al descanso y al ocio, al juego y a las actividades recreativas apropiadas a su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes." (Artículo 31.1 de la Convención Universal de los Derechos de la Infancia, 20 de noviembre de 1989).

El desafío de ser padres en el siglo XXI

A cualquier edad, el juego, además de proporcionar placer y satisfacción, plantea retos, y estimula la autoconfianza y el afán de superación personal. Jugar desarrolla el ingenio y la curiosidad, base de cualquier aprendizaje, y supone la oportunidad de expresar emociones y sentimientos y de liberar tensiones. Jugar favorece el equilibrio emocional.

Cuando jugamos ponemos en práctica nuestras habilidades, conocimientos y aptitudes frente a los otros. Tomamos conciencia de los efectos de nuestras acciones y aprendemos a conocernos mejor, ya que identificamos nuestros puntos fuertes y débiles. Aprendemos a expresar las propias emociones, a identificarlas y evaluar su intensidad, y a controlarlas. Jugando nos relacionamos, hacemos amigos, interactuamos con otros y ejercitamos nuestras competencias emocionales, sociales y afectivas.

3. QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS

A lo largo de la historia de la Humanidad, el juego ha incorporado los valores, la estética y los materiales del momento que le ha tocado vivir: desde los juguetes artesanales de madera y las muñecas de trapo, hasta los denominados "juguetes inteligentes" como las mascotas virtuales (Furbies, Tamagochis) y los videojuegos.

La tecnología ha entrado de lleno en el mundo del juego y del juguete y ha hecho que la virtualidad, entendida como simbolismo o "apariencia de realidad adulta" que ya tenían los juegos tradicionales (jugar a cocinitas o a coches...), se materialice y alcance todo su potencial y su máximo atractivo en los videojuegos.

Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión, que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles. A lo largo de sus más de 30 años de evolución, los videojuegos han ido incorporando todos los avances y posibilidades de las nuevas tecnologías: combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, interactividad, conectividad y capacidad para procesar información.

4. ¿POR QUÉ GUSTAN TANTO?

Los videojuegos, además de ofrecer entretenimiento y diversión como otros juegos o actividades lúdicas, son productos con características muy acordes a las de la sociedad actual. De ahí, su poder de atracción.

Una de estas características es el valor que se da actualmente a lo que se puede obtener de forma rápida e inmediata, por ejemplo buscar información en Internet. La inmediatez es una característica propia de los medios interactivos. Se puede empezar a jugar sin apenas leer las instrucciones de uso, se aprende a través de la propia acción y se comprueban los resultados en tiempo real.

El valor educativo de los videojuegos

Además, a diferencia de otros medios audiovisuales más pasivos, en los videojuegos los jugadores son los protagonistas de la acción y pueden vivir y construir sus propias historias. Estimulan continuamente el reto y la superación personal, y despiertan la curiosidad de explorar mundos virtuales.

El potencial audiovisual es otra de las claves de su éxito. La calidad de la imagen, la variedad estética de entornos y personajes, y la, cada vez mayor, sensación de realismo, acción y aventura de las historias, atrapan al jugador que se sumerge en otro mundo. Además, con los videojuegos es fácil jugar, porque se puede hacer en espacios reducidos y, gracias a Internet y a las consolas de bolsillo, casi en cualquier lugar o situación.

Los videojuegos permiten jugar individualmente, aunque la mayoría de jugadores prefieren jugar con otros. El lenguaje, los símbolos, las marcas, las revistas, o los clubes entorno a los que los aficionados se agrupan, constituyen también un atractivo interesante que permite sentirse miembros de un grupo de iguales y facilita establecer contactos y relaciones a partir de este interés común.

5. CONTINENTE Y CONTENIDO

Para introducirse en el mundo de los videojuegos es importante establecer una diferencia entre el soporte con el que se juega, el continente, y el contenido o videojuego.

Los soportes son las máquinas que nos permiten ejecutar y disfrutar de los videojuegos.

Pueden ser máquinas diseñadas principalmente para jugar con videojuegos como por ejemplo las consolas domésticas o portátiles. Su diseño responde a criterios de funcionalidad lúdica, e incorporan los llamados mandos, pads o joysticks que son los objetos con los que los jugadores pueden interactuar con el videojuego a través de diversos movimientos de palancas, ruedas, la presión de algunas de sus partes o incluso el propio movimiento del mando.

Pero también podemos jugar con videojuegos en ordenadores o teléfonos móviles, que a pesar de no haber sido diseñados con tal finalidad, permiten el juego a través de los elementos propios como la pantalla, el teclado y el ratón.

Ambos soportes han aportado distintos valores a los videojuegos. En el caso de los ordenadores, su capacidad para procesar más información a alta velocidad o la conectividad a Internet y en el caso de las consolas, su capacidad para adaptarse a los distintos modos o situaciones de juego.

De esta forma, podemos disponer de una máquina, continente, donde ejecutar una amplia y variada oferta de contenidos, los videojuegos.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

6. CÓMO CLASIFICAR LOS VIDEOJUEGOS

Al igual que en el cine, la literatura o el teatro, habitualmente en los videojuegos se utiliza el concepto de género como clasificación. El género hace referencia al estilo narrativo de la obra identificado por el ritmo, el estilo o tono y, fundamentalmente, el sentimiento que se quiere provocar en el jugador o jugadora. Así encontramos videojuegos de acción, aventura, estrategia...

El mercado actual ofrece gran variedad de géneros de videojuegos dirigidos a diferentes edades y preferencias, lo que garantiza una oferta suficiente para poder seleccionar y elegir con criterios lúdicos y educativos:

- *Juegos de acción y plataformas*: se precisa rapidez y coordinación de movimientos. El grado de dificultad aumenta a medida que se superan los diversos retos que propone el juego. La saga de Mario Bros es un buen ejemplo de juego de plataforma y el popular personaje Ratchet lo es como juego de acción infantil.
- *Juegos de aventuras*: los jugadores se convierten en los protagonistas del juego. Se viven historias ficticias en las que hay que superar diversas pruebas y solucionar enigmas para avanzar en la trama y llegar al objetivo final. Es el caso de las aventuras de Harry Potter, los simpáticos muñecos de Lego o los conocidísimos Pokémon.
- *Juegos deportivos*: recreación virtual de un deporte o de una carrera en la que se participa como protagonista, pero de forma totalmente segura: sagas FIFA, NBA o Pro Evolution Soccer y Formula 1.
- *Juegos de estrategia*: el jugador tiene que combinar diferentes recursos y elaborar estrategias a corto y largo plazo para superar los retos con los que se va encontrando. Es el caso de los simpáticos gusanos de la saga Worms o los Settlers.
- *Juegos de simulación*: el juego recrea una situación de forma bastante real y el jugador debe poner en práctica las habilidades necesarias para conseguir el objetivo planteado. La colección Tycoon es una de las más conocidas. También son ejemplos de este tipo de juegos las simulaciones de mascotas virtuales como Catz.
- *Juegos sociales*: para cantar, bailar, concursar con otros y convertir la casa en una fiesta. Con juegos como la colección de EyeToy, Sing Star o Buzz se consigue rápidamente.
- *Juegos de mesa o ingenio*: reproducen los juegos de siempre en un entorno virtual e interactivo. Es el caso del Ajedrez o el popular Tetris.

A pesar de las clasificaciones, no todos los videojuegos son homogéneos y muchos combinan varios géneros en un mismo título... Por ello, es imprescindible que los argumentos, contenidos y nivel de dificultad de los videojuegos sean adecuados a la edad e intereses del jugador.

7. POTENCIAL EDUCATIVO Y SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son potentes herramientas educativas y didácticas. Esta afirmación se basa en el indiscutible poder de motivación que poseen y en las posibilidades que ofrecen al jugador para desarrollar un papel dinámico en el que él es parte activa del juego y puede llegar incluso a ser su protagonista. Si se saben utilizar y desarrollar estas características, un videojuego puede convertirse en una magnífica y atractiva vía de aprendizaje.

Actualmente hay muchos expertos en diferentes materias que destacan el potencial educativo de los videojuegos, y cada vez son más. Uno de ellos es James Paul Gee, lingüista especializado en *NewLiteracy Studies* (estudios de nuevos alfabetismos).

En su libro *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo (2004)*, Gee relaciona una lista de 36 principios o formas en las que se aprende a través de un videojuego y rompe con muchos de los estereotipos negativos que la mayoría de adultos tiene sobre los videojuegos.

- Mientras aprenden a jugar videojuegos, los niños aprenden un nuevo alfabetismo, un nuevo mundo semiótico paralelo al de la letra impresa. Y lo aprenden de forma activa y crítica, ya que están obligados a pensar sobre su estrategia según avanzan en el juego. En definitiva, están obligados a evaluar y pensar sobre su propio proceso de pensamiento (metacognición).
- Los videojuegos favorecen el aprendizaje a partir de los errores. No se castiga por los errores cometidos, sino que se avanza y se aprende a partir de la reflexión sobre ellos y de su corrección práctica.
- El carácter interactivo de los videojuegos implica al jugador en el desarrollo de la historia, cosa que no ocurre en otros medios (libros o audiovisuales). Esta vivencia en primera persona convierte en propios los contenidos, de forma que se adquieren más fácilmente que, por ejemplo, con la lectura de un texto que no pueden relacionar con experiencias vividas. Además, los videojuegos son puerta de entrada a la comprensión del lenguaje digital e interactivo.

Los videojuegos propician el desarrollo de las siguientes habilidades:

Desarrollo de habilidades personales y emocionales

Proporcionan placer y satisfacción, estimulan la capacidad de superar retos, generan autoconfianza y pueden ser una oportunidad para expresar sentimientos y emociones.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

Desarrollo de habilidades sociales

Fomentan la interiorización de normas y comportamientos sociales.

Los juegos en los que intervienen varios jugadores promueven, además, la cooperación, la colaboración y el trabajo en equipo.

Desarrollo de habilidades psicomotoras

Trabajan y mejoran la capacidad de orientación espacial, la coordinación visual-manual, la rapidez y la precisión. Además, los nuevos videojuegos, en los que la interacción con el juego implica un movimiento corporal (juegos con cámara digital, alfombras sensibles de baile, etc.), mejoran elementos psicomotores, como la coordinación de movimientos.

Desarrollo de habilidades cognitivas

Los videojuegos, según sus contenidos o su intencionalidad, también estimulan la curiosidad, la percepción visual y auditiva, la adquisición de habilidades organizativas, la toma de decisiones, la elaboración de estrategias para solucionar problemas y la capacidad de sistematización. Además, fomentan el análisis y el contraste de valores y actitudes. Todo, mientras que se aprende a manejar la tecnología digital y el lenguaje audiovisual.

8. CONTENIDOS Y VALORES

Todo juego puede ser una magnífica fuente de aprendizaje. Si se observa a un grupo de jóvenes jugar con videojuegos, veremos que, mientras disfrutan de su ocio, ejercitan competencias muy valiosas para su desarrollo como personas: ensayan la toma de decisiones; elaboran estrategias para llegar a pactos y consensos; crean defensas frente a la frustración cuando pierden; aceptan los resultados del azar; adoptan otras identidades a través de los personajes; elaboran empatías; buscan soluciones a dificultades y conflictos; imaginan tratamientos no convencionales de los objetos e incluso de las ideas...

Pero los videojuegos también incorporan valores y contenidos, estereotipos y principios dominantes en el momento y entorno social (violencia, sexismo, consumismo...). Aunque en muchos otros juegos o medios de comunicación también se transmiten estos contenidos, seguramente el videojuego los hace parecer más reales porque permite vivirlas en primera persona, totalmente activos delante de la pantalla.

Esta situación genera temores y cierto alarmismo, sobre todo en los padres, ya que son los más jóvenes los que pasan más horas expuestos a este tipo de videojuegos y, por tanto, a su influencia. Pero, más allá del propio videojuego, son las características personales del jugador, así como las de su entorno social, los factores que acabarán por determinar el grado de influencia sobre el jugador.

Es necesario evitar el alarmismo. No hay que preocuparse en exceso, pero sí ocuparse. En el caso de los menores, y al igual que debe ocurrir en otras actividades, es necesaria la intervención de un adulto que seleccione, acompañe y pacte con ellos el uso que deben hacer de los videojuegos. Es fundamental conseguir que no dediquen excesivo tiempo sólo a jugar para que no desatiendan otras tareas ni otras diversiones. También hay que evitar que confundan realidad y fantasía, o que hagan suyos contravalores, como la violencia, el sexismo o el racismo, sin un contraste crítico.

9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

El modelo de enseñanza, la formación básica, ya no son suficientes para adquirir todos los conocimientos que nos demanda actualmente la sociedad. Ahora es necesario adquirir nuevas habilidades y someternos a una realfabetización en nuevos lenguajes. Todo ello sobre una situación de continuo cambio y evolución.

Se han hecho necesarios nuevos enfoques pedagógicos que encuentran en las tecnologías y, por tanto, también en los videojuegos, herramientas para elaborar modelos de enseñanza-aprendizaje que respondan a las demandas actuales.

Los nuevos modelos incorporan tres características básicas:

- La participación de la persona mediante su actividad. En el caso de los videojuegos los jugadores son los protagonistas y se implican en el juego con distintos roles o perspectivas.
- La importancia de contexto. Es preciso hacer las experiencias lo más reales posibles. Así sucede en los videojuegos, donde se intentan reproducir con el mayor realismo posible escenarios, personajes, sonidos...
- La tecnología como entorno virtual que actúa de mediador. La motivación e interés que suscitan los videojuegos crean las condiciones óptimas para que se produzca el aprendizaje.

El potencial educativo de los videojuegos parece claro. Y, para aprovecharlo, ha nacido una nueva familia o categoría de videojuegos, los Serious Games. Son juegos que tienen una intención educativa, más allá de la del propio entretenimiento, pero que están diseñados y concebidos para que produzcan el mismo impacto que los videojuegos de entretenimiento más exitosos.

Los antecedentes de esta nueva categoría de juegos los hallamos en el software educativo. A diferencia de él, los Serious Games valoran en su diseño la capacidad para divertir y entretener como base del aprendizaje, utilizan los mismos criterios de diseño narrativo y de jugabilidad que los videojuegos comerciales, y también son similares en cuanto a formato y lenguajes.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

10. VIDEOJUEGOS EN INTERNET

Internet ha roto las barreras físicas y temporales. Facilita la comunicación, y también el juego, con cualquier persona, en cualquier momento, y allá donde esté.

Las propuestas lúdicas en Internet son casi infinitas. Se pueden encontrar desde juegos para dos participantes, hasta otros donde miles de jugadores actúan de forma simultánea. Existen multitud de propuestas con temática, complejidad, duración y dinámica diferente. Cada jugador puede encontrar una propuesta que se adapte a sus preferencias de juego.

- Pequeños juegos, con acceso desde un navegador Web, para jugar con otros al ajedrez, guerra de barcos, pictionary... Suelen ser gratuitos, con partidas cortas y permiten jugar desde 2 a 16 personas de forma simultánea (*Mundijuegos, Juegon.com...*).
- Videojuegos por ordenador o consola que ofrecen la posibilidad de que 2 o más jugadores participen a través de Internet en una misma partida. Las partidas tienen una duración determinada y suele haber una clasificación que muestra el resultado acumulado de los jugadores en diferentes partidas (*FIFA, Age of Empires...*).
- Los MMOG (*Massive Multiplayer Online Games*): videojuegos para ordenador o consola que están específicamente orientados al juego en red en universos persistentes (*World of Warcraft, Wild Wars...*). En esta categoría están englobados los MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*), que proponen partidas con una duración indeterminada y con miles de jugadores simultáneos.
- Para jugar en el navegador Web en universos persistentes (*Hattrick, Ogame, Trivia, Dofus...*), también con partidas sin final determinado, donde miles de jugadores compiten y cooperan entre ellos. Muestran una clasificación del nivel o los hitos logrados por el personaje o avatar del jugador, siempre en relación con el nivel o los hitos de los otros jugadores.

Utilizar Internet para jugar aporta una mejor accesibilidad y un mayor volumen y diversidad de oferta lúdica, además de una actualización constante. Lo que realmente lo diferencia de otras formas de ocio interactivo es la posibilidad de comunicarse, relacionarse e intercambiar información con otras personas, a través de foros, clubes y comunidades virtuales. Generalmente, lo que mantiene el interés de un jugador en la Red, no es sólo la emoción o el objetivo por mejorar sus resultados, sino también la vinculación emocional que se ha generado con su avatar (la representación virtual de su yo en el juego) y la relación que se establece con los otros jugadores.

11. ALGUNAS PAUTAS Y CONSEJOS PARA LAS FAMILIAS

A. “¿Quién pone las reglas del juego?”

Ante la preocupación de muchas familias por la supuesta influencia negativa de los videojuegos y ante las dificultades que se encuentran para regular su uso, muchas instituciones y entidades elaboran campañas, acciones y materiales para facilitar a las familias la tarea de educar en el consumo responsable de videojuegos.

De todos los materiales editados, destacamos un decálogo de buenas prácticas editado por el Instituto de Educación del Ayuntamiento de Barcelona. Está incluido en una guía para familias titulada ¿QUIÉN PONE LAS REGLAS DEL JUEGO? (guía completa en www.bcn.cat/educació/pec), y se ha elaborado con el consenso de ayuntamiento, editores y distribuidores de software, asociaciones de consumidores, diversos expertos en educación y juego, y grupos de investigación. En esta guía, que promueve el juego compartido, también aparecen consejos específicos y muy útiles: cómo distinguir los diferentes tipos de videojuegos; qué videojuegos son lo más adecuados para cada caso; cómo gestionar el tiempo del juego, o cómo decidir el lugar más adecuado para jugar.

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 de tu familia, su gustos y hábitos respecto a los videojuegos.
3. Procura probar el videojuego, es la mejor forma de saber si es el adecuado.

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. Ten siempre en cuenta los valores que transmiten, para que tú y tu familia, podáis hacer una “lectura” de ellos.
6. Verifica el etiquetado y el resto de información que acompaña al videojuego.

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 de la casa donde sea fácil compartirlo.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

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.

B. El etiquetado PEGI

Los fabricantes y distribuidores de software aplican un código de autorregulación, que incorpora un etiquetado para orientar y facilitar la selección de los videojuegos y que establece una clasificación según sus contenidos. Este etiquetado recibe el nombre de PEGI, Pan European Game Information (Información Paneuropea) y, aunque es voluntario, se aplica actualmente en 27 países europeos. El conocimiento de las etiquetas PEGI permite obtener una información básica sobre el contenido de un videojuego.

El etiquetado PEGI identifica los contenidos en ocho pictogramas, también llamados descriptores:



Lenguaje soez

El juego contiene palabrotas.



Sexo

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



Discriminación

El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación.



Violencia

El juego contiene representaciones violentas.



Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.



En línea

Puede jugarse en línea.



Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a niños.



Juego

Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar.

El valor educativo de los videojuegos

La mayor, menor o nula presencia de este tipo de contenidos sirve para que PEGI clasifique los juegos según la edad para la que están recomendados.



El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real; los personajes del juego deben formar parte exclusivamente de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez y no debe contener escenas de desnudo ni hacer referencia alguna a la actividad sexual.



Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían como 3 pero que incluyen escenas o sonidos que pueden asustar. Se permiten escenas de desnudo parcial, pero nunca en un contexto sexual.



Esta categoría incluye los videojuegos que muestren violencia gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles. También los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe incluir palabrotas sexuales.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

The image shows the PEGI 16 rating icon, which consists of the number '16' in white on a black background.

www.pegi.info

Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.

The image shows the PEGI 18 rating icon, which consists of the number '18' in white on a red background.

www.pegi.info

La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que puede ser muy subjetiva. Por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.

La combinación de la clasificación por edad y la de los descriptores, ofrece una idea de la adecuación del contenido a la edad de nuestros hijos. Sin embargo, esta clasificación por edades no tiene en cuenta las habilidades y conocimientos necesarios para poder jugar, por lo que, por ejemplo, el contenido puede ser adecuado para un niño de 6 años, pero requerir unas habilidades propias de los 12 años.

Por otra parte, y a pesar de que la calificación por edad y contenidos la realizan y controlan instituciones independientes, puede que los criterios aplicados no coincidan con nuestra cultura o valores como familia. Por eso es importante que, ante la compra de un videojuego, complementemos nuestra información a través de otros medios: alquiler del juego, bajarse de Internet alguna "demo", consultar en tiendas especializadas, etcétera.

C. Videojuegos por edades

Un 68% de los niños entre 7 y 13 años juega habitualmente con videojuegos. De igual modo que el juego con otros juguetes, esta actividad posibilita situaciones óptimas para el desarrollo y el sano crecimiento de los niños, siempre que los videojuegos elegidos sean adecuados a la edad e intereses del niño.

El valor educativo de los videojuegos

Hasta los 3 años

En esta etapa el niño aún están desarrollando las habilidades más básicas exigidas incluso por los videojuegos más sencillos. Los videojuegos no son recomendables a unas edades tan tempranas.

De 3 a 6 años

¿A qué jugar?

Empezar a introducir pequeñas aplicaciones multimedia con un carácter principalmente visual y con pocos requerimientos de habilidades manuales y cognitivas. Estos pequeños juegos ayudarán al niño a empezar a introducirse en la lógica funcional de las aplicaciones digitales y en el uso del ratón.

¿Con qué jugar?

Para jugar se pueden aprovechar los equipos que ya hay en casa (consola de un hermano, ordenador...).

El papel del adulto

El tiempo de juego debe ser corto y siempre en compañía de padres o adultos, que ayudarán a entender el juego y a solucionar los problemas.

De 6 a 8 años

¿A qué jugar?

En esta edad despiertan la curiosidad e interés los videojuegos basados en películas o personajes famosos y el deseo de emular las actividades de los más mayores. Además, es posible que algunos compañeros del "cole" ya dispongan de su primera consola y nuestros hijos se sientan muy atraídos.

¿Con qué jugar?

Podemos ofrecerles videojuegos con dinámicas sencillas (de acción, plataformas...), cuentos interactivos y aplicaciones multimedia (educativas, creativas...).

El papel del adulto

El acompañamiento de los adultos durante el juego es muy importante para empezar a crear los hábitos sobre la forma y el tiempo que se dedica a jugar.

Los videojuegos empiezan a formar parte de su repertorio lúdico, pero no deben sustituir al juego "tradicional". Es una edad en la que todavía disponen de muchos juegos y juguetes que pueden satisfacer su necesidad de jugar.

El desafío de ser padres en el siglo XXI

De 8 a 12 años

¿A qué jugar?

En esta edad los videojuegos van ganando terreno como fuente de diversión y de juego. Es muy habitual que los niños pidan un ordenador o una consola para poder empezar a disfrutar de la amplia oferta de juegos existentes.

Pueden poner en práctica sus habilidades y capacidades para disfrutar de las múltiples posibilidades que ofrecen los videojuegos. Poco a poco, van disfrutando de propuestas más complejas (videojuegos de acción y aventuras) y se van definiendo sus preferencias de juego.

El papel del adulto

El acompañamiento del adulto sigue siendo fundamental. En la elección de los videojuegos hay que transmitir, con argumentos, los criterios y valores como familia.

Son importantes la capacidad y autonomía que van adquiriendo a estas edades, pero no hay que trasladarles la responsabilidad de garantizar que su juego se realiza en condiciones de seguridad (tiempo dedicado, espacios para jugar, compañeros de juego...).

Compartir momentos de juego en familia, o hablar de los videojuegos en las conversaciones familiares, facilitará esta tarea educativa.

A partir de los 12 años

¿A qué jugar?

Se van consolidando los gustos y preferencias del adolescente. Su capacidad para afrontar juegos que plantean retos y habilidades cognitivas complejas (videojuegos de estrategia, simulación...) es mayor. La oferta del mercado se amplía con el intercambio de juegos entre los amigos y las descargas de Internet.

El papel del adulto

Los videojuegos ya forman parte de la cultura propia de los jóvenes y, a menudo, se convierten en algo más que un entretenimiento. Son una forma más, una excusa, para relacionarse con los demás o sentirse parte del grupo.

El impulso propio de esta edad de cuestionar las normas sociales; el universo de posibilidades de relación que ofrece Internet... son elementos que padres y adultos deben gestionar a través del diálogo y el respeto mutuo.

12. Recursos y bibliografía para ampliar información

BACH, E. y FORES, A. (2006) E-mociones Comunicar y educar a través de la red. CEAC

GEE, P. (2004) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Ediciones Aljibe

GIL, Adriana y VIDA, Tere (2007) Los videojuegos. Barcelona: Editorial UOC

HERNANDEZ T. y VIDA, T. (2006) Monográfico "El valor educativo de los videojuegos". Revista Aula de Innovación Educativa, nº 147. Editorial Graó

HUIZINGA, J. (1972). Homoludens. Madrid. Alianza Editorial

JENKINS, Henry (2005) "Complete freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces" The Game Design Reader A Rules of Play Anthology. Edited by Katie Salen and Eric Zimmerman

MARIN, Imma, MARTINEZ, Mayte y PENON, Silvia. (2008) El placer de jugar. Barcelona: Editorial CEAC

TEJEIRO SALGUERO, R. y PELEGRINA DEL RIO, M. (2003) Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan. Barcelona: Editorial Ariel

VARIOS (2006) Qui posa les regles del joc. Col·lecció Quaderns del Projecte Educatiu de Ciutat de Barcelona. Institut d'Educació de l'Ajuntament de Barcelona.



Institución
Educativa SEK
Desde 1892

www.sek.es