

Título: “La Cultura Juvenil de los videojuegos y su incorporación en el aula a través de las TICs.”

Subtítulo: Un aporte teórico.

Autora : Lic. Claudia Marisa Pagano.

cpagano@speedy.com.ar

Resumen:

La escuela debería tomar los videojuegos y desarrollar estrategias en que éstos se vean involucrados de una manera creativa, ya sea como disparadores de un contenido o como eje de simulación de una realidad cambiante, donde se puedan crear roles en los personajes y desde la visión de violencia que generan muchos videojuegos, motivar a los alumnos en el desarrollo de habilidades sociales contrarias a las expuestas en aquellos. Los docentes debemos desarrollar en los alumnos, no sólo conocimientos nuevos sino procurar que desarrollen su inteligencia emocional que solidifican los puentes comunicativos en esta sociedad de la información. Normalmente, al ser humano no se le enseña a expresar sus emociones, sobre todo las positivas, para lo cual los videojuegos con esa marcada violencia, sería la motivación necesaria para contrarrestar dicha agresión y generar emociones positivas.

Palabras Claves: videojuegos, emociones, motivación, estrategias didácticas, cultura juvenil.

Texto completo del artículo:

Según en el texto, “la función docente ejerce un papel de molde, la forma que los alumnos deben adquirir, no sólo para en algún momento dejar de recibir clases y estar en condiciones de darlas (el cuerpo), sino también para prescindir de la misma institución educativa, que habrá cumplido el objetivo que darle la forma definitiva a la conciencia de ese

sujeto; no sólo en los conocimientos adquiridos, sino también en los valores que guiarán las conductas (la igualdad, la libertad, la fraternidad, por citar los casos más antiguos”.

En la actualidad, la institución educativa inmersa en la sociedad de la información que conlleva continuo cambios, pasa del moldeado a una modulación del alumno y del docente. Estos cambios alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana y se manifiestan en las actividades laborales y en el mundo educativo principalmente, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela hasta la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa y su cultura institucional, donde ya no es el alumno un receptor pasivo de conocimientos sino de destaca por la participación activa y colaborativa en su propia formación. Por otro lado, el docente sigue siendo alumno de su propia formación, bajo el concepto de formación permanente, donde es considerado como docente que nunca termina de serlo ya que continúa aprendiendo conocimientos extremadamente flexibles que están en redefinición permanente. De esta manera, no sólo el docente debe tener la flexibilidad suficiente para incorporar nuevos conocimientos, sino también nuevos modos de impartirlos incorporando las TICs en el aula.

En este marco, Aviram (2002) identifica tres posibles reacciones de las escuelas para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural:

- **Escenario tecnócrata.** Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el curriculum para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TIC) y luego progresivamente la utilización las TIC como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TIC).
- **Escenario reformista.** Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003): los dos anteriores (aprender SOBRE las TIC y aprender DE las TIC) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. *"Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender"* (Beltrán Llera).
- **Escenario holístico:** los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) *"la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen*

que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".

Así, Manuel Castells (1997), destaca que las principales necesidades de la educación en la sociedad actual son:

- **Aprender a aprender.** Antes el sistema educativo se orientaba a la transmisión de información. Hoy resulta imposible ni siquiera retener una pequeña parte del enorme y creciente volumen de conocimientos disponibles, de manera que lo importante no es el conocimiento sino la capacidad de adquirirlo, saber buscar la información adecuada en cada caso (aprender a aprender con autonomía).
- **Consolidar la personalidad.** Las mentes "flexibles y autoprogramables" necesarias en la sociedad de la información solo pueden desarrollarse en personalidades fuertes y adaptables en esta sociedad inestable en permanente cambio. Los roles sociales que proporcionaba la educación tradicional no bastan, ahora que no hay modelos es necesario desarrollar más el criterio personal y una personalidad sólida para adaptarse a lo largo de la vida a diversas fórmulas familiares y laborales.
- **Desarrollar las capacidades genéricas.** Además de saber utilizar el ordenador es necesario saber analizar cómo y para qué utilizarlo, lo que exige capacidades genéricas de razonamiento lógico, numérico, espacial (matemáticas, lenguaje...).
- **Aprender durante toda la vida** es una necesidad que impone nuestra cambiante sociedad. Buena parte de esta formación se obtendrá de los sistemas online complementados con formación presencial.

Por su parte Edgar Morin, en "Los 7 saberes necesarios para la educación del futuro" (1999, Barcelona. Paidós) destaca las siguientes competencias:

- Tener en cuenta las limitaciones del conocimiento humano (y sus posibilidades de ilusión, error...),
- Adquirir un conocimiento global y contextualizado de los temas (que la especialización de las asignaturas dificulta),
 - Conocer las características de la condición humana (extraídas como síntesis de las diversas disciplinas),
 - Saber vivir en un mundo globalizado, interrelacionado, cambiante,
 - Aprender a afrontar las incertidumbres (que se dan en todas las ciencias) y que la solución de unos problemas genera otros,

- Ser comprensivo ante los demás seres humanos, en este mundo que conlleva muchos más contactos con personas de diversa condición (física, social, cultural),
- Disponer de una formación ética, que deberá obtenerse (más allá de los contenidos de una asignatura) mediante un ejercicio constante de reflexión y práctica democrática.

En la Sociedad de la Información, la formación que exige el mundo productivo coincide precisamente con el desarrollo de las capacidades de los individuos, por lo que la frase “en la clase tiene que pasar algo, para el docente como para el alumno” es más que motivadora a la hora de pensar en el proceso de enseñanza y aprendizaje como un proceso dinámico que trasciende la mera interactividad entre el docente y el alumno, ya que permite crear nuevos entornos educativos.

Como docente del nivel secundario y conociendo la desmotivación de los alumnos adolescentes por contenidos tradicionales del currículo escolar, considero que debemos “incursionar” en el mundo adolescente para descubrir los gustos de ellos. Por lo tanto, sabiendo que la mayor parte de los alumnos pasan un tiempo razonable jugando con los videojuegos, la idea es la utilización de los mismos para analizar y reflexionar con los alumnos sobre las emociones que les ocasionan (los videojuegos pueden ser tomados en las cátedras de Educación Cívica, Derecho de los ciudadanos, Formación ética y ciudadana – para el desarrollo de temas como valores, emociones, derechos y deberes de los ciudadanos, racismo, etc.- y en las asignaturas Matemática y Física - calculando ángulos de saltos, distancias entre muros, velocidad alcanzada para dicho salto, disparo, etc.).

La escuela debería tomar los videojuegos y desarrollar estrategias en que éstos se vean involucrados de una manera creativa, ya sea como disparadores de un contenido o como eje de simulación de una realidad cambiante, donde se puedan crear roles en los personajes y desde la visión de violencia que generan muchos videojuegos, motivar a los alumnos en el desarrollo de habilidades sociales contrarias a las expuestas en aquellos. En definitiva, los docentes debemos desarrollar en los alumnos, no sólo conocimientos nuevos sino procurar que desarrollen su inteligencia emocional que solidifican los puentes comunicativos en esta sociedad de la información. Normalmente, al ser humano no se le enseña a expresar sus emociones, sobre todo las positivas, para lo cual los videojuegos con esa marcada violencia, sería la motivación necesaria para contrarrestar dicha agresión y generar emociones positivas.

Se hace referencia a la cultura del juego como una instancia formadora dentro de las instituciones modernas, donde es preciso establecer que la misma se instaure en lo social. Si bien el atractivo de los videojuegos para los adolescentes es que a través de ellos se

puede pasar de la mirada a la acción, al menos simulada, y la misma acción permite transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo, está claro que existe una historia articulada, es decir, "de lo que va el juego", lo que no se suele mirar es "lo que provoca el juego". En otras palabras, cómo afecta emocionalmente al jugador.

Cada teoría sobre las emociones ha propuesto una definición distinta del término, así se puede definir a la emoción como un proceso de respuesta de tres sistemas distintos: el sistema cognitivo (las vivencias subjetivas, las experiencias pasadas, el aprendizaje...), el fisiológico (la respuesta cerebral, el sistema límbico, la tasa cardíaca...) y el motor (expresiones de la cara, conducta de huida...), ha sido elegida esta definición porque es un intento de integrar las distintas propuestas que se han realizado a través de la historia del concepto de emoción.

Se puede afirmar que la emoción es una respuesta afectiva, con una duración muy corta, que está relacionada con el estado psíquico o social de la persona que afecta a los tres sistemas anteriormente explicados. De esta manera, cuando el adolescente juega con un videojuego, se pueden observar algunas emociones básicas, que denotan motivación o interés, sorpresa, hostilidad, ira, humor, felicidad, tristeza, amor, y algunas emociones más, que se producen de acuerdo a la empatía del jugador con el videojuego, que consigue que el adolescente se implique e identifique con lo que sucede en la pantalla, produciendo un proceso inmerso. Conseguir fortalecer esa identificación e implicación emocional es uno de los principales objetivos de los desarrolladores de videojuegos (EDGE, 2006a) (Schiesel, 2005) (LOOP, 2006) ya que de esa forma dejan de ser un juego para convertirse en una experiencia vital, una experiencia emocional tan natural como las que se realizan en el mundo real.

Las emociones son una parte muy importante del motor del aprendizaje, siendo la forma de reforzar o extinguir conductas, los videojuegos aparte de ser una forma de expresión emocional y divertida, es un campo de pruebas social, o como dice Turkle (1997:234) "los juegos son los laboratorios para la construcción de la identidad", ello es posible gracias a la cantidad de posibles roles que pueden asumir. Los videojuegos no son algo ni "bueno" ni "malo", son un fenómeno extremadamente complicado que es necesario valorar con mucha cautela ya que su buen o mal uso, sólo depende de cómo el jugador y la sociedad los utilice.

Con respecto a la relación existente de las TICs y los videojuegos, es conveniente pensar en los tres niveles de integración de las TICs, aprender SOBRE las TICs, aprender DE las TICs y aprender CON las TICs. El primero, estaría dado en el aprender sobre los

videojuegos, los pros y contra de los mismos, la elección de cuál debe ser el que se utiliza en el aula para determinados temas; el segundo, entender de qué forma me sirven los videojuegos para utilizarlo como disparador de la motivación de los alumnos, en qué momento de la clase los utilizo y con qué contenido; y el tercero, ya en los alumnos, comprender cómo con un videojuego que se utiliza en los cybers, se puede desarrollar clases más que interesantes de contenidos específicos reflexionando sobre el mismo, y así demostrar que el aprendizaje debe ser divertido y alegre para el alumno como para el docente. De esta forma, como dice Beltrán Llera, “potenciar la aventura de aprender.

Si se parte que la motivación es uno de los elementos que intervienen en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, no sólo como un estímulo por la necesidad de formación sino mediante la significación que el objeto de aprendizaje tiene para la realidad cotidiana del alumno, desarrollar estrategias didácticas vinculadas con las TICs resulta esencial para una educación actual.

La frase de J. Dewey (1897,55) cierra los conceptos explicitados en el presente trabajo: “ *La escuela debe representar la vida presente, una vida tan real y vital para el niño como la que vive en el hogar, en la vecindad o en el campo de juego*”.

Referencias:

- CASTILLA DEL PINO, Carlos,(2000) "Teoría de los sentimientos" Barcelona: Ariel
- EDGE, (2006^a) "Amor Moderno. Entrevista a David Cage", en *Edge*, no.5, pp. 50-56
- EDGE, (2006^b) "Algo se está moviendo, entrevista al responsable de Nintendo en España", en *Edge*, no.7, pp. 44-47
- FERNANDEZ-ABASCAL, Enrique G. & PALMERO, Francesc, (Coord.)(1999) Emociones y Salud. Barcelona: Ariel .
- FREEDMAN, Jonathan L., (2001) "Evaluating the Research on Violent Video Games", Ponencia, en *Playing by the Rules*, Universidad de Chicago .
- FUNK, Jeanne. B., (2002) "Children and Violent Video Games: Are There "High Risk" Player?", Conferencia, en *Playing by the Rules: Video Games and Cultural Policy*. Universidad de Chicago.
- LOOP, (2006) "Entrevista a American McGee", en http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=23,
- MARQUES, Pere.(2000) "Impacto de las TICs en Educación: Funciones y imitaciones". Dpto de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación, UAB.
- MARTÍN PATIÑO, José María; BELTRAN LLERA, Jesús; PÉREZ, Luz , (2003) Cómo aprender con Internet.Madrid: Fundación Encuentro.
- MORIN, Edgar, (1999) "Los 7 saberes necesarios para la educación del futuro", Barcelona. Paidós,
- RODRÍGUEZ, Elena,(2002) "Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos". Madrid: FAD-INJUVE.

- SCHIESEL, Seth, (2005) "Redefining the Power of the Gamer" en *New York Times*, 7 de Junio, Arte,
- TURKLE, Sherry, (1997) "La vida en la pantalla". Barcelona: Paidós.