

Una mirada a los videojuegos

Jugar videojuegos puede resultar un verdadero "tour intelectual", una actividad interesante, exigente, desafiante y placentera.

Una característica de nuestra época es el atravesamiento que la tecnología tiene en la vida de las personas. La tecnología ha provocado cambios muy profundos en la subjetividad de la gente y especialmente en la de niños y jóvenes, cambios que se observan en el modo de relacionarse, de aprender, de jugar, etc., sobre todo por las tecnologías de la información y de la comunicación.

Como bien sabemos todos los que tenemos el privilegio de gozar de los adelantos tecnológicos, los más avezados en el uso de estas tecnologías son por cierto los niños y jóvenes, denominados nativos digitales, quienes además hacen un uso recreativo de la tecnología digital, como por ej. de los video juegos.

Y en este sentido, este artículo apunta a realizar una reflexión acerca de los videojuegos. Es común que exista entre los mayores, preconceptos y representaciones negativas acerca de los mismos, o que se los considere como una pérdida de tiempo, un mal hábito, algo que no produce ningún beneficio y en general una fuente de retos porque los padres se irritan cuando ven a sus hijos tanto tiempo frente a los mismos, ya se trate de la playstation o de la computadora.

En materia de videojuegos hay de todo, pero suscitan una especial atención, a los efectos de este escrito, aquellos que proponen por ej, jugar un partido de futbol, u otro deporte, construir una casa, armar una familia, o en fin... cualquier situación que resulte distante de lo que se aprende en la escuela y que se realiza simplemente por el hecho de jugar, de compartir, de pasar un buen momento con amigos o con los padres mismos. Se deja totalmente de lado aquellos juegos que son de contenido violento, racista o xenofóbico porque están fuera de este análisis y son totalmente desaconsejables. Tampoco entran en este análisis los que son de carácter didáctico y están diseñados exclusivamente para favorecer el aprendizaje de algún contenido.

Se ha podido comprobar que el uso frecuente, habitual de los videojuegos y de internet implica para los niños poner en juego –valga la redundancia- una variedad de procesos cognitivos, de aprendizaje espontáneo, informal, y los chicos comprenden un juego muchas veces a través del ensayo y del error. Es decir probando, explorando, experimentando se ponen en acción una serie de operaciones cognitivas tales como anticipar algo que puede suceder, planificar acciones, decidir rápidamente en función de los datos -y del tiempo-, recordar una consigna y sobre todo si están jugando dos niños, supone un investigar juntos, lo que favorece el aprendizaje colaborativo. Todas estas operaciones cognitivas se requieren también en la escuela y en la vida. Pero además los expertos consideran al uso de los videojuegos como una actividad multialfabetizadora, porque en este mundo actual en el que nos manejamos ya no es suficiente con saber leer y escribir la letra impresa, sino que las personas necesitan estar alfabetizadas en una gran variedad de **ámbitos semióticos**, que utilizan recursos como símbolos, gráficos, iconos, imágenes, etc., distintos de la letra impresa. Y eso es lo que sucede cuando los niños juegan con videojuegos: están aprendiendo un nuevo lenguaje, nuevos códigos, representados por dibujos, iconos, símbolos, sonidos, palabras, en fin una variedad de recursos cubiertos de significados. Están aprendiendo un “código semiótico” que es específico y particular de un contexto y de una práctica, como lo es la tecnología digital.

Tanto en la vida real como en la virtual, los juegos son representaciones, pero los videojuegos exigen de los chicos una exploración activa, una interpretación de imágenes, texto en pantalla, íconos, y sonidos que son verdaderamente complejos, y que a los adultos les lleva muchísimo más tiempo comprender, porque es como un idioma totalmente nuevo, es un “ámbito semiótico” al que no están acostumbrados. Por eso se habla de actividad multialfabetizadora.

James Paul Gee y Prensky, ambos investigadores y defensores de los videojuegos, consideran que éstos despiertan procesos de aprendizaje profundos y ricos y consideran que los juegos complejos hacen que los niños desarrollen su capacidad de pensar, razonar, tomar decisiones, colaborar con otros, resolver problemas que después se pueden generalizar a otras situaciones reales de la vida cotidiana. Un ejemplo de esto es el Juego de “Los Sims”, muy difundido entre los chicos.

Jugar videojuegos puede resultar un verdadero “tour intelectual”, una actividad interesante, exigente, desafiante y placentera. Por otro lado, la experiencia y los conocimientos que los chicos adquieren en el campo de los videojuegos se transfiere a otras áreas de las TIC, porque se trata de ámbitos semióticos similares. Claro está que tampoco se trata de dejarlos jugar sin control, porque también hay juegos que no son aconsejables, pero en muchos, es importante que los padres sepan que no son simples pasatiempo y que son juegos en los cuales los chicos están “preparando el terreno”, están aprendiendo desde muy pequeños, una ciertas habilidades, un “idioma”, que les da las herramientas básicas para manejar después otros ámbitos, que se exigen en este mundo tecnologizado que les ha tocado vivir. Es decir son precursores de otros aprendizajes que se darán más adelante.

Griselda Krapp.

Griselda Krapp es Psicopedagoga y cuenta con una vasta experiencia en el área de Educación y en la atención clínica de niños con problemas de aprendizaje. Realizó postgrados relacionados con "La estructuración psíquica de Niños y Adolescentes, desde el Psicoanálisis". Estudió la Diplomatura en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO) y actualmente se encuentra cursando la Especialización en Educación Y nuevas Tecnologías en la misma institución. Se desempeña como Técnica en el Área de Nivel primario, en el Ministerio de Educación de la Provincia de Catamarca.