

EL PODER EDUCATIVO DE LOS JUEGOS ON-LINE Y DE LOS VIDEOJUEGOS, UN NUEVO RETO PARA LA PSICOPEDAGOGÍA EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

ON-LINE GAMES AND VIDEOGAMES EDUCATIVE POWER, A NEW CHALLENGE TO PSYCHO-PEDAGOGY IN THE INFORMATION SOCIETY

FRANCISCO IGNACIO REVUELTA DOMÍNGUEZ

Departamento Teoría e Historia de la Educación, Instituto Universitario de Ciencias de la Educación, Universidad de Salamanca
Paseo de Canalejas 169, Edificio Solís, 1ª Planta. E-37008, Salamanca, España. Tel: +34 923294634 Ext. 3461. Fax: +34 923294635. e-mail: solis4@usal.es

RESUMEN

En este ensayo se reflexiona sobre el juego en la red y los videojuegos, las implicaciones educativas y sociales que supone y la labor de la psicopedagogía en el nuevo campo de aprendizaje que genera la sociedad de la información.

PALABRAS CLAVE: Juegos en red, videojuegos, sociedad de la información.

ABSTRACT

In this paper, I think about on-line games and videogames, educative and social consequences and the labour of psycho-pedagogy subject in the new learning area generate by information society.

KEYWORDS: On-line games, videogames, information society.

Recepción: 02/06/04. Revisión: 19/08/04. Aprobación: 22/10/04

INTRODUCCIÓN

Muchos son los sentimientos que asumen los ciudadanos ante el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) que cada vez son más los que van teniendo acceso a este medio. Todos ellos forman parte de una nueva sociedad conectada que usa sus recursos para satisfacer diferentes necesidades, esta sociedad es la denominada sociedad de la información.

Como dichas necesidades son muy diferentes, y salvo excepciones muy amplias, dichas necesidades deben ser satisfechas por

empresas destinadas a proveer servicios que garantizan y abarcan la totalidad de las facetas humanas en la vida real, entre ellas, el ocio electrónico es uno de los servicios más rentables para aquéllas.

El ocio electrónico surge de la necesidad de emplear el tiempo que tenemos entre el trabajo y los quehaceres diarios y que en determinadas circunstancias exigen al sujeto estar conectado a Internet. Poco después, este medio de emplear el tiempo pasa a ser un fin en sí mismo y se convierte en el negocio más fructífero del momento.

La necesidad de los adolescentes de jugar

en la red supone que pasen horas y horas delante del ordenador, esto implica la preocupación de los padres y educadores, ya que el rendimiento académico a veces se ve mermado.

Es por ello que la psicopedagogía dentro de su labor de estudio del análisis de los nuevos medios para el aprendizaje deba encontrar en este campo una respuesta válida para hacer frente a esta situación.

ENSEÑANDO A JUGAR EN LA RED, APRENDER JUGANDO EN LA RED

Como bien sabemos, el juego es una forma de ocio, por ello quiero aclarar que todas las alusiones relacionadas al ocio en estas páginas harán referencia exclusiva al juego electrónico.

Cada vez son más los expertos (Silva Sánchez, 1998a) en las áreas de la pedagogía (Gros Salvat, B., Aguayos Rausa, J., Almazán Álvarez, L., Bernat Cuello, A., Camas Magrí, M., Campos Mancera, F. Cárdenas Ballester, J. J., Marín Hernández, D. y Vilella Miró, X., 1997), la psicología educativa y la psicopedagogía que han vislumbrado que tras los videojuegos y el juego online existe una componente educativa muy importante, la cual debe ser tomada en cuenta y aprovechada desde una doble vertiente:

- El aprendizaje de contenidos curriculares de la enseñanza básica o secundaria obligatoria.
- La necesidad de dar respuesta moral ante las expectativas de rechazo de padres y educadores al juego continuado y carente de sentido de miles de jóvenes en todo el mundo.

Silva Sánchez (1998a) dice al respecto que “los videojugadores tienen la enorme ventaja de conducir el flujo de los acontecimientos. Es precisamente esta característica la que

permite entender por qué los videojuegos pueden convertirse en un poderoso instrumento educativo”.

Por otro lado, Gros y sus colaboradores (1997) lo enuncian de la siguiente forma:

Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico por las siguientes razones:

- Constituyen un material muy motivador para los niños y niñas.
- Favorecen el trabajo de aspectos procedimentales.
- Son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, como crédito variable, etc.
- Proporcionan elementos para el trabajo de la autoestima de los alumnos.
- Es un material que está a disposición tanto de los alumnos como del profesorado.

Creemos muy necesario que desde nuestra especialidad –como expertos en orientación sobre el aprendizaje– aportar nuevos estudios en el área del juego como recurso educativo para el aprendizaje de contenidos básicos.

Puede llegarse a pensar que existe en el mercado software educativo específico; es decir, un software programado y diseñado para la adquisición de determinados aprendizajes, pero la crítica a este material es que sufre de parcialismo y de exceso de diseño programático didáctico, poco elaborado y la mayoría de las veces basado en la psicología conductista.

Por ello, el alumnado sigue “aburriéndose” ante este software; para ellos, es una aberración el uso de esta tecnología. Al adolescente jugador le gusta que se le sorprenda, le gusta la acción y la estrategia, le atrae la interactividad con el medio y el diseño gráfico, es por ello que dichos expertos ven la necesidad de llevar el videojuego, y según

nuestro criterio también el juego on-line, al aula.

Es importante destacar que el videojuego y el juego on-line están diseñados para entretener. Pero, a pesar de este posible matiz, partimos de que todo objeto humano nace dentro de una cultura y promueve unos valores implícitos al elemento pero que intentan reproducir una ideología, un estilo de vida, determinadas actitudes, etc.; en definitiva, reproduce la cultura dominante.

¿Podríamos considerar estos instrumentos tecnológicos como mediadores de la adquisición de contenidos educativos y como agentes de socialización?

Efectivamente, nos queda poca duda de ello. Como agentes de socialización cumplen el requisito fundamental de éstos, en la medida en que se identifica a los agentes de socialización como “entes de la sociedad (...) que permiten que ésta (la socialización) tenga lugar” (Austin Millán, 2000) y el juego es el medio mediante el cual el sujeto aprende a desarrollarse en sociedad.

Estos instrumentos tecnológicos son agente transmisor de contenidos, reforzador de valores, actitudes y normas de control social.

Según G. H. Mead, que aportó una interesante teoría del desarrollo infantil y con gran impacto en la sociología, el juego organizado es el que permite aprender a captar los valores y las normas en las cuáles el individuo se está desarrollando.

Entonces, ¿qué mejor motivo que un diálogo encontrado y distendido mientras se realiza un juego? Esto es lo que ocurre en los denominados juegos on-line sustentados por plataforma Java (un lenguaje de programación de la compañía Sun), la cual permite estar conectado a un servidor, sin necesidad de descargar ningún programa, dando gran accesibilidad, posibilidades de diseño y planteamiento de juegos infinitos. Es por ello que diversas empresas proveedoras de contenidos on-line siempre tengan una pequeña o

gran sección dedicada al juego on-line. Así, hemos de identificar dos tipos de juegos on-line cuya base sea Java:

- Juegos sin interactividad social: juego individual contra la máquina.
- Juegos con interactividad social: juego colectivo contra otros usuarios conectados.

Los primeros, indudablemente, son los escogidos para pasar un rato agradable y entretenido sin mayor relevancia, pueden desarrollar capacidades motoras de rapidez y agilidad y, dependiendo del juego, potenciar la versatilidad del lenguaje cuando hay que expresar algo, o bien la memoria, ya que es muy típico encontrar el famoso Memory (juego en el que se presenta un grupo de tarjetas con dibujos, participan parejas iguales de dibujos que hay que descubrir en el menor tiempo posible. Se destapa un par de tarjetas, si no son iguales se vuelven a ocultar, si la pareja se localiza estas tarjetas se mantienen al descubierto hasta que acaba la ronda).

Siendo los anteriores de interés, nuestra motivación de estudio radica en las posibilidades de socialización, que *a priori* tienen los segundos. “Hasta cierto punto, la utilización de los videojuegos es una actividad social, ya que sólo algo menos de la mitad del tiempo que los jugadores permanecen en el salón recreativo lo emplean en jugar” (Gaja, 1993). Estas palabras de Boock que cita Gaja nos han llevado a pensar en este tipo de juegos como un desarrollo más de la actividad social.

La competitividad y el pasar un rato agradable es lo que llama a un centenar de personas por cada servidor de empresa a estar conectados a la red de juegos que proporciona dicho servidor. Hemos estudiado 5 sitios web que ofrecen este servicio, localizando a diario entre 60 y 80 usuarios conectados al mismo tiempo a una hora determinada.

Lejos del objetivo de esta reflexión es presentarles todos y cada uno de los datos de nuestra investigación, ya que ésta es motivo del desarrollo de un trabajo de grado que culminó en el año 2002; no obstante, lo que queremos reflejar es el potencial de estos sitios para la socialización y el aprendizaje de normas sociales que poseen, y lo que supone investigar en este campo para una especialidad como es la psicopedagogía.

Si bien hemos observado la anarquía subyacente a estos lugares, podemos comenzar—desde el punto de vista de psicopedagogos como especialistas en el análisis de los productos tecnológicos que potencian el aprendizaje— por adentrarnos en estos sitios y observar a los participantes. Este es un método de investigación cualitativa denominado etnografía, una etnografía en la red. Esta situación nos lleva a obtener un gran caudal de información relevante para los análisis posteriores, dependiendo de cuál sea nuestro objetivo.

La cuestión reside en que, si conocemos cómo actúan los usuarios en estos sitios, podemos orientar a padres y profesores de forma que—tras un aprendizaje guiado de los recursos lúdicos como los que estamos analizando— estos aprendizajes den lugar a la adquisición de normas sociales que potencien la socialización y el desarrollo del individuo. De esta forma la psicopedagogía cumple la doble función de enseñar a jugar en red al profesorado y justificar socio-teóricamente el porqué de la incorporación de estas tecnologías en el aula, para que a su vez los maestros y profesores enseñen a sus alumnos a aprovecharla máximo.

EL NUEVO RETO PARA LA PSICOPEDAGOGÍA EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

La psicopedagogía general como ciencia combinada entre la pedagogía y la psicolo-

gía debe crear *corpus* de conocimientos propios para un mejor desarrollo y la obtención de un campo de estudio más específico.

Creemos que la psicopedagogía debe entrar de lleno en la orientación del aprendizaje a través de las nuevas tecnologías, puesto que a diario nos inundan con cursos on-line, postgrados on-line e incluso formación inicial básica universitaria on-line; nuestra especialidad debe comenzar sus estudios e investigaciones en este campo del aprendizaje on-line. Esta falta de asesoría la recoge muy claramente Silva Sánchez (1998b):

Ausencia de asesoría profesional.

Conscientes de la necesidad de apoyo para tomar decisiones relacionadas con informática, generalmente los directivos escolares buscan a gente con experiencia computacional para respaldar su toma de decisiones, por lo general vendedores de computadoras. Aunque con dignas excepciones, los asesores de este tipo tienden a centralizar la solución en el equipo, lo que realmente venden, ignorando la importancia del software y del personal de cómputo. De esta manera, la idea de que el equipo es “lo importante”, originada en el asesor, se asienta en el directivo, quien toma sus decisiones en función de eso.

Como un medio para comenzar en este importante camino que acabamos de describir, sin olvidar lo que la especialidad ya tiene trabajado, decidimos emprender un estudio de las posibilidades educativas de los juegos digitales deteniendonos un poco más en los juegos en línea. “Los juegos de ordenador integrados en la planificación educativa son un material muy adecuado para crear situaciones de aprendizaje constructivo y significativo” (Gros Salvat, 1998).

La investigación del grupo de profesionales que usan los videojuegos en entornos educativos está probada. De ahí partimos nosotros, de sus estudios y de sus resultados. Nosotros vamos más allá, e incluimos en este

ingente catálogo de juegos los que desde un principio hemos denominado juegos on-line. Como se ha dicho, el juego ha sido ampliamente estudiado por pedagogos y psicólogos y nadie duda de su relevancia en el desarrollo psicológico y moral y de la socialización. “Ya nadie discute que se puede aprender jugando” (Gros Salvat, 2000), ¿por qué vamos a dudar del poder educativo de los videojuegos y del juego on-line? En mi opinión, como psicopedagogo, creo que esto sucede por falta de información o de información poco contrastada de la efectividad pedagógica de los mismos. Por todos es conocida la relevancia que tuvo el movimiento de la Escuela Nueva en la implantación del juego como recurso educativo.

Finalmente, ¿cuál es el reto para la psicopedagogía? Pues, principalmente de análisis fundamentado psicológica y pedagógicamente, así como la crítica de videojuegos creando orientaciones de uso para padres y educadores que se sienten integrados ante esta situación.

Debemos, si queremos aprovechar esta tecnología:

- Proporcionar criterios de selección al profesorado, teniendo en cuenta la edad, el tiempo y los contenidos.
- Proporcionar ideas para la realización de actividades que logren la integración de estas herramientas en el aula.
- Facilitar información rigurosa del estado de esta tecnología a padres y profesores.
- Orientar y asesorar sobre la sociedad de la información a padres y profesores para que se puedan ir adquiriendo las habilidades necesarias para su desarrollo.

Hemos comenzado una nueva era en la psicopedagogía. Es un gran trabajo el que queda por hacer. Por ello es de primera importancia la reflexión sobre los retos de la disciplina en la sociedad de la información,

en la cual más personas precisan desenvolverse en su vida diaria.

AGRADECIMIENTOS

Esta contribución está asociada al proyecto financiado por la Comisión Europea ODI-SEAME (Open Distance Inter-university Synergies between Europe, Africa and Middle-East) [www.odiseame.org] como miembro proveedor de contenidos.

REFERENCIAS

- AUSTIN MILLÁN, T. R. (2000) Fundamentos sociales y culturales de la educación. Chile: Editorial Universidad Arturo Prat Sede Vitoria, Chile. Capítulo 5. También puede hallarse en documento on-line. [http://www.geocities.com/tom austin_cl/educa/libro1/cap5.htm] (Revisión del enlace 01/06/2004)
- GAJA, R. (1993) Videojuegos: ¿Alineación o desarrollo? Barcelona: Grijalbo, p. 74.
- GROS SALVAT, B., AGUAYOS RAUSA, J., ALAMAZÁN ÁLVAREZ, L., BERNAT CUELLO, A., CAMAS MAGRÍ, M., CAMPOS MANCER, F. CÁRDENAS BALLESTERO, J. J., MARÍN HERNÁNDEZ, D. y VILELLA MIRÓ, X. (1997) La utilización de los juegos de ordenador en la escuela. EDUTECT '97 – Creación de materiales para la innovación educativa con nuevas tecnologías. Comunicaciones Grupo (V) Experiencias educativas. Documento on-line [http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c5/2-5-09.htm] (Revisión del enlace 01/06/2004)
- GROS SALVAT, B. (Coord.) (1998) Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer, p. 93. La introducción de este libro puede verse en la siguiente dirección URL: [http://www.xtec.es/~abernat/castellano/llibre1.htm] (Revisión del enlace 01/06/2004)
- GROS SALVAT, B. (2000) La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12 / junio 2000. Documento on-line [http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html] (Revisión del enlace 01/06/2004)

SILVA SÁNCHEZ, H. A. (1998a) La otra cara de la tecnología en la educación. Documento on-line [http://www.vermic.com.mx/art_cara.htm] (Revisión del enlace 01/06/2004)

SILVA SÁNCHEZ, H. A. (1998b) Software educativo: el ingrediente olvidado. Documento on-line [http://www.vermic.com.mx/art_ingr.htm] (Revisión del enlace 01/06/2004)