



## **Valorar el juego es apreciar la educación**

Dr. Diego Levis

- Prólogo del libro de Gros, Begoña: *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela* Desclée de Brouwer , Bilbao 2004.

Los videojuegos son desde hace más de dos décadas (de hecho el primer video juego comercial –Pong de Atari- data de 1972) una de las principales formas de entretenimiento de millones de niños, jóvenes y también adultos que juegan de manera habitual a sus diferentes soportes (consola, PC, teléfono móvil, etc.) y variantes (contra la máquina, desafío contra otro, en red, etc) generando un negocio varias veces millonario y un fenómeno sociocultural poco estudiado y frecuentemente demonizado.

Cuando hace diez años comencé a estudiar el mundo de los juegos electrónicos lo hice movido por la sorpresa que me produjo descubrir la casi nula atención que desde el mundo académico se le prestaba a este modalidad de juego que tan bien expresa ciertas características de la sociedad contemporánea o, si se prefiere, sociedad informacional, además de representar un negocio de muchos miles de millones de euros anuales<sup>1</sup>. Mi intención era llamar la atención sobre este medio que progresivamente iba ocupando un espacio cada vez mayor en el uso del tiempo libre de millones de personas en todo el mundo, incorporándolos de paso en la cultura digital (o de la simulación). Para esto era fundamental adoptar una mirada desprejuiciada, capaz de superar la visión restringida y alarmista que los medios de comunicación masiva habitualmente transmiten de los juegos informáticos.

El trabajo de la Dra. Begoña Gros y el Grupo F9 responde a esta premisa. Conocí la labor de este grupo de docentes catalanes en 1998, a través de la lectura “Jugando con Videojuegos: educación y entretenimiento”, su primer libro acerca de su experiencia en la

---

<sup>1</sup> En 2002 el mercado mundial de videojuegos domésticos fue de 31.054 millones de euros ( Europa: 10.879 millones) Fte. IDATE 2003

utilización de videojuegos en el aula. Desde entonces, los autores se han convertido en un punto de referencia indispensable para hablar del uso significativo de los juegos electrónicos en la educación. La publicación de “Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela”, el nuevo libro del grupo dirigido por Begoña Gros, es este sentido un acontecimiento importante para la construcción de bases sólidas para la integración de las TIC en la educación, además de ser una llamada de atención acerca del verdadero valor de los videojuegos, el primer medio masivo nacido en la era digital.

El desconcierto que produce entre los adultos no jugadores el atractivo que ejercen los videojuegos sobre niños y jóvenes junto a la representación cada vez más explícita de la violencia de muchos juegos pueden servir para explicar la extraña combinación de práctica indiferencia académica y mala fama social que acompaña a este tipo de entretenimiento, prácticamente desde su aparición. Explica pero no justifica. El contenido no es el medio. La existencia de contenidos rechazables no debe llevar a estigmatizar a los videojuegos en su conjunto.

Ignorar un fenómeno, darle la espalda y sólo ocuparse de él para atribuirle todo tipo de males sólo puede servir para que terminen prevaleciendo sus aspectos más negativos y se desaprovechen algunas de sus cualidades potenciales.

La integración de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en el aula provoca todavía recelos en amplios sectores del ámbito educativo. Estos recelos se amparan en experiencias fallidas en el pasado, en promesas incumplidas y en la falta de proyectos y propuestas sólidas, pero sobre todo existe muchas veces un rechazo enraizado en un temor casi fóbico a la tecnología, alimentado por ciertos discursos de carácter tecnofílico, a los que podemos denominar “tecnoevangelizadores”, que profetizan que las computadoras terminarán reemplazando a maestros y profesores. Como afirman los autores de este libro “las TIC se perciben como un enemigo a combatir “ lo cual es “especialmente evidente en el caso de los videojuegos” (*poner página de la cita*) .

Durante los últimos años el desarrollo de nuevas aplicaciones telemáticas que acompañó a la rápida expansión de Internet ha dado lugar a la renovación de los discursos panegíricos alrededor del potencial transformador de las TIC en la educación, provenientes tanto de instituciones oficiales como desde los ámbitos académicos y empresariales. Sin embargo, la mayor parte de las propuestas e iniciativas implementadas centran más su atención sobre la conectividad y otras cuestiones relacionadas con aspectos técnicos que en el desarrollo de modelos de aprendizaje que aprovechen las distintas posibilidades pedagógicas que ofrecen los medios tecnológicos.

Formar a un niño, formar a un joven en la sociedad informacional requiere ofrecerle herramientas que le permitan comprender la realidad compleja en la que vive, ayudándolo además a adquirir las competencias necesarias para desenvolverse en esta realidad. El objetivo de la formación no puede ser otro que brindar a cada uno de ellos la oportunidad de comprometerse con su propio desarrollo vital y con el de sus semejantes. Hoy, los resultados de la educación formal parecen alejados de esta función básica para garantizar el crecimiento personal de todos los ciudadanos, imprescindible para lograr la cohesión social y el desarrollo armónico de las sociedades.

La tecnología por sí sola no resolverá los problemas que tiene planteados la educación en una sociedad en constante transformación que abandona definitivamente el viejo modelo industrial para el cual fueron diseñados sus presupuestos educativos. Las TIC no pueden ser un fin en sí mismas. Es necesario darles un uso significativo capaz de superar los prejuicios que dificultan la incorporación en la educación de los diferentes recursos tecnológicos como un instrumento – de enorme potencial- a disposición de los docentes para formar en el sentido amplio del término en el que, sin olvidar el *como se hace*, tenga prioridad el *para qué se hace*, dentro de un proyecto pedagógico integral diseñado en función de las necesidades de los alumnos y de la sociedad de la que son parte.

Es precisamente este contexto y esta necesidad de propuestas pedagógicas concretas y efectivas lo que le da especial relevancia al trabajo de Begoña Gros y del grupo de docentes que la acompañan desde hace más de una década, en la iniciativa de utilizar los videojuegos en el aula como herramienta educativa. Videojuegos, sí, los mismos que tanto revuelo suelen provocar en la prensa y la televisión alarmistas, siempre prontos a encontrar chivos expiatorios a los que atribuir los comportamientos antisociales de algunos niños y jóvenes. Begoña Gros y su equipo concentran gran parte de su labor en conseguir cambiar el habitual desprecio que rodea a los videojuegos por el aprecio de las posibilidades educativas que ofrecen. Labor nada sencilla, dadas las resistencias que acostumbra producir entre los docentes el uso de los medios, y en particular de los videojuegos.

Vivimos en un entorno que se caracteriza por una exposición casi permanente a todo tipo de mensajes y estímulos mediatizados tecnológicamente en el cual los medios de comunicación cumplen una función formativa que, en general, es socialmente negada o poco reconocida, en particular por el sistema educativo. Esto produce en demasiadas ocasiones un desencuentro entre las vivencias y necesidades de los alumnos y lo que se exige y espera de ellos en los centros de enseñanza, poco proclives a aceptar las experiencias extra aúlicas, mucho menos si estas tienen relación con medios tecnológicos. Lo cual no deja de llamar la

atención ya que como afirma la docente y teórica argentina María Muñoz Valcarcel, “el aprendizaje que resulta valioso es el significativo y uno de los requisitos del mismo es que se apoye en los conocimientos previos. Los alumnos usan los medios de comunicación a diario y en forma intensiva, por lo tanto, la no incorporación de los medios masivos de comunicación dentro del proceso cotidiano de enseñanza aprendizaje, puede sustentarse en excusas pero difícilmente en razones”<sup>2</sup>.

Como señalan los autores de este libro los conocimientos previos en el uso de las TIC que tienen niños y jóvenes acostumbra a ser desaprovechado en el aula en donde se suele hacer hincapié en lo que los alumnos ya conocen: los usos instrumentales del ordenador.

El gran mérito de la propuesta de Begoña Gros y el equipo de docentes que la acompañan es responder al desafío que representa integrar en la educación formal elementos propios de otras áreas comunicativas que participan en los procesos de aprendizaje no formal, creando sinergias que permitan el aprovechamiento didáctico de los recursos que ofrecen las TIC, en este caso los videojuegos.

En sus primeros capítulos “Pantallas, juegos y educación” introduce una indispensable reflexión acerca del desafío que representa la incorporación de las TIC a la educación formal, teniendo en cuenta que en los países desarrollados la gran mayoría de los niños saben utilizar distintos medios tecnológicos.

Los autores proponen diferentes niveles de alfabetización digital, distinción especialmente interesante ante la continua repetición desde distintos estamentos institucionales y académicos de la importancia de asegurar la alfabetización digital sin precisar de que se está hablando.

En la segunda parte el libro ofrece herramientas para el uso efectivo de los videojuegos en el aula puestas a prueba en experiencias concretas llevadas a cabo por los miembros del grupo F9, tanto en la enseñanza primaria como secundaria. Como remarcan los autores “es más importante cómo se juega que a qué se juega.” El hacer cotidiano en el aula, que está en el origen de la propuesta de los autores, concreta y completa las formulaciones teóricas acerca del potencial educativo de los videojuegos tanto en lo que se refiere a su influencia sobre los procedimientos y estrategias de aprendizaje y de resolución de problemas como a las

---

<sup>2</sup> Muñoz Valcárcel, María (2001) “Gender roles in Argentina: a technique for discouraging cultural prejudices through the decodification of cinematographical language”, 32nd Annual Conference of Social Studies and Humanities, 24-27 de Mayo del 2001, Quebec, Canadá.

posibilidades que ofrecen para la educación en valores y para el aprendizaje de contenidos curriculares.

Es a través de la puesta en marcha de prácticas innovadoras como las impulsadas por los autores de este libro como conseguiremos superar un modelo educativo fundamentado en la hegemonía del discurso verbal - oral y escrito – y en una organización basada en un régimen disciplinario autoritario, que responde a las características de la vieja sociedad industrial

El trabajo del Grupo F9 dirigido por Begoña Gros, expresado en este importante libro, reivindica, desde la contundencia del hacer, la necesidad que tiene la educación formal de atravesar las barreras de los prejuicios y temores que aún atenazan la integración de las TIC a las prácticas aúlicas y la imprescindible adecuación de los modelos educativos a las necesidades de niños y jóvenes que han de vivir en la actual sociedad informacional.

*Buenos Aires, junio de 2003*

Diego Levis, es doctor en Ciencias de la Información y autor entre otros de "Los videojuegos, un fenómeno de masas" (Paidós 1997) y "La Pantalla Ubicua" (La Crujía 1999)