

Videojuegos y aprendizaje con la ayuda del teléfono móvil

Jorge Flores Fernández
Director de PantallasAmigas
Marzo 2009

Se ha hablado mucho de los riesgos de las TIC, pero quizás demasiado poco de sus oportunidades y ventajas. Parece que las asimilamos con la naturalidad con que se han incorporado en nuestro día a día... ¿quién se imagina un día sin conexión a Internet? ¿y sin móvil?. Por algo será, aunque sólo lo sepamos apreciar en su ausencia. Para los menores, esos nativos digitales, las TIC forman parte fundamental de su habitat natural. Es responsabilidad de los adultos procurarles un uso más seguro, saludable y provechoso de las mismas. Por ello, es importante acomodar las metodologías educativas a las características actuales de la infancia y adolescencia haciendo uso de las oportunidades que las TIC nos traen.

Los videojuegos como fuente de aprendizaje informal

El debate sobre el contenido de los videojuegos se ha reconducido. Aun cuando hay dudas de los criterios y aplicación de los códigos PEGI y PEGI online, lo que es claro es que la clave está en el control de si un videojuego es apto o no para un determinado menor. Este control, el papel de la administración y el comercio en el mismo y las dudas que surgirán con los videojuegos online (rastreo de hábitos y publicidad contextualizada a la cabeza) se suman a la siempre presente cuestión del uso abusivo o del potencial adictivo. También, en el ámbito de la polémica, se sitúan los efectos que pueden producir en determinados jugadores, según el uso que hagan de ellos y la adecuación de los mismos a su estado y desarrollo síquico y emocional.

No obstante, los videojuegos son una forma de ocio cuya industria merece la calificación de arte y, aspectos sensibles aparte, son innegables sus múltiples virtudes. Cada tipo de videojuego potencia unas u otras capacidades, en función de qué exigencias de la persona jugadora se pongan a prueba con mayor énfasis. En general, pueden contribuir a desarrollar:

- la coordinación psicomotora
- la orientación espacial
- la coordinación espacio-temporal y la oculomotora
- la visión periférica
- la lógica
- el pensamiento hipotético y deductivo

- la memoria
- los reflejos
- la atención y concentración
- la imaginación
- la creatividad
- la autoestima y el espíritu de superación...

Tanto es así, que desde hace muchos años están siendo aprovechados en diversos ámbitos de aplicación, como reflejan estos ejemplos:

- Hay hospitales en los que se entrena a cirujanos laparoscopistas con videojuegos dado que quienes jugaban más de tres horas a la semana tenían un 37% menos de errores y efectuaban la operación un 27% más rápido.
- Son usados por profesionales de la oftalmología para calibrar la respuesta ocular en el postoperatorio, contribuyendo incluso a su mejoría. Los pacientes que llevan años usando videojuegos se recuperan un 10% mejor tras una intervención.
- Hay centros médicos que los usan con excelentes resultados para tratar problemas de aprendizaje y deficiencias visuales como estrabismo u "ojo vago".
- Está demostrado que quienes juegan con títulos de acción procesan mejor la atención visual por todo el espacio, pudiendo percibir y seguir más objetos a la vez y procesar mayor información visual presentada a gran velocidad.

El móvil como plataforma de videojuegos

El teléfono móvil es ya compañero inseparable de los menores. Tiene, de nuevo, muchas aplicaciones útiles y enriquecedoras, pero también usos perniciosos que debe evitarse con una educación adecuada, que tampoco es fácil. Oportunidades y amenazas están ahí, pero el saldo será tanto más favorable cuanto más intenso sea el provecho de las aplicaciones positivas.

El grado de jugabilidad y diversión de videojuegos en los terminales celulares se ha incrementado exponencialmente por el aumento en el tamaño y la calidad de las pantallas, en la potencia y la memoria de los terminales y en la calidad de los desarrollos. Tan cierto es que no alcanzan la vistosidad de las videoconsolas, como que ello no es un requisito imprescindible para que un juego sea entretenido y educativo. Además, la conectividad a Internet va a aportar, otra vez, renovadas capacidades a los teléfonos móviles como dispositivo para los videojuegos.

Eso sí, no hay que perder de vista que han de observarse las condiciones ergonómicas y de higiene visual adecuadas para que el juego no deje un poso nocivo por malos hábitos o excesos.

Estrategias acordes con la nueva realidad

SecuKid, iniciativa del Observatorio de la Seguridad de Inteco junto con PantallasAmigas es un ejemplo práctico de lo anteriormente comentado. Constituye una muestra de adecuación a los nuevos tiempos que exigen diferentes canales y metodologías más próximos a las demandas de los adolescentes de hoy en día. De esta manera, las nuevas pantallas se convierten una vez más en aliadas, lejos de presentarse como objetos tenebrosos. Educar sobre prevención de riesgos y seguridad en **Internet** usando un **videojuego** en un **teléfono móvil** simboliza el cierre del círculo, de un sistema donde unas fuerzas se contraponen a otras hasta alcanzar un equilibrio moderado que permite, asimismo, su evolución.

Jorge Flores Fernández
Director de PantallasAmigas