

Aplicación Educativa de los Videojuegos

José Manuel Saz Rubira.
C.P. Dionisio Bueno (Abanilla),

La utilización de NNTT por parte del alumnado con necesidades educativas especiales implica no solo la utilización de programas específicos en función de sus características, sino que, desde el equipo de atención a la diversidad del C.P. Dionisio Bueno, vimos hace algunos años la necesidad de aportar a la metodología lúdica, que en todo momento preside nuestro trabajo, una herramienta que fuera motivadora en sí misma y muy cercana a los intereses, no solo educativos sino también “mundanos”, de nuestros alumnos y que además les proporcionara unos conocimientos directamente o sirviera de base para la adquisición de otros.

Para alcanzar esta meta nos constituimos en grupo de trabajo en el curso 2000/01 apoyándonos en todo momento en la experiencia que se estaba (y sigue estando) desarrollando, con alumnado ordinario, por parte del grupo F9 (grupo de profesores de primaria y secundaria que desde hace más de

diez años trabajan los videojuegos como material de enseñanza) que ellos daban a conocer en un monográfico titulado “Jugar y aprender” publicado en Cuadernos de Pedagogía. (Nº 291). De la lectura de sus experiencias y de ideas muy interesantes sobre el tema de autores como Pere Marqués o Jack Sanger nos planteamos llevar estas experiencias a nuestros alumnos con NEE.

Los frutos de ese grupo de trabajo fueron altamente satisfactorios y sus resultados puestos en conocimiento del profesorado con alumnos con NEE a través de la participación en el “Seminario-Jornadas sobre software educativo y atención a la diversidad”, celebrado en Cieza los días 18 y 19 de abril de 2002, con la comunicación “Aplicaciones educativas de software educativo”; así mismo se ha participado en el II Congreso Nacional TECNONEET con la comunicación “Aplicación educativa de los videojuegos”.

Este curso nuestros alumn@s han tenido la suerte de que la Consejería aprobara el proyecto de uso educativo de los videojuegos y nos lo financiara. Con la suerte de contar con respaldado institucional y económico decidí ser más ambiciosos de lo que tenía en un principio programado y cambié los juegos de ordenador por el empleo de la videoconsola, ¿motivo? doble: por una parte nuestra metodología se apoya en la motivación permanente y para mantenerla pienso que hay que proporcionar al alumno aquello que más le atrae y, hoy por hoy, los videojuegos y las videoconsolas son lo que más atrapa; por otra parte, me rondaban por la cabeza las palabras de Pere Marqués en el congreso TECNONEET cuando hablaba de nosotros (los que trabajamos en Atención a la Diversidad) como punta de lanza de la incorporación de innovaciones tecnológicas en el campo de la educación.

Objetivos y contenidos del proyecto:

OBJETIVOS

Alumnos	<ol style="list-style-type: none">1. Aumentar los niveles de motivación en la realización de las distintas tareas.2. Aumentar el nivel de autoestima.3. Adquirir aprendizajes básicos (especialmente procedimentales)4. Usar los juegos de ordenador como herramienta de aprendizaje.
Padres	<ol style="list-style-type: none">1. Fomentar el uso de los juegos en el Tiempo Libre de sus hijos.
Profesores	<ol style="list-style-type: none">1. Fomentar el uso de los juegos como herramienta de trabajo y elemento motivador.

CONTENIDOS

Alumnos	<ol style="list-style-type: none">1. Videjuegos con contenidos educativos.2. Motivación.3. Atención.4. Organización espacio-temporal.5. Resolución de situaciones problemáticas.6. Verbalización espontánea.7. Interpretación simbólica.8. Utilización de otras plataformas tecnológicas distintas al PC
Padres	<ol style="list-style-type: none">1. Videjuegos con contenido educativo y motivador.
Profesores	<ol style="list-style-type: none">1. Juegos de ordenador con contenido educativo y motivador.

Los objetivos y contenidos planteados para los alumnos se han conseguido plenamente y todo ello dentro del marco curricular planteado en sus correspondientes ACI's.

No conviene olvidar que los alumnos con los que se ha desarrollado esta experiencia son cuatro alumnos con necesidades educativas especiales (dos con deficiencia ligera y dos con deficiencia moderada) que son muy receptivos a los planteamientos lúdicos con videojuegos ya que llevan utilizándolos desde el curso 2000/2001.

Los objetivos planteados para los padres están en desarrollo por causas totalmente extra escolares en las que es prácticamente imposible influir. Los niveles socioeconómicos de dos de las familias hacen inviable plantear el uso de videojuegos en sus hogares; otra de las familias sí puede permitirse el uso de videojuegos en su casa pero no tienen ningún interés en ser aconsejados sobre las posibles ventajas o desventajas de utilizar unos u otros; solo una de las familias es receptiva a este tipo de iniciativas y ha manifestado interés por el tema y ha utilizado distintos videojuegos en el PC de su casa.

Los objetivos planteados para los profesores también están en desarrollo ya que una experiencia como ésta es difícil de trasladar a un grupo clase numeroso e implica notables cambios de organización y de metodología (incorporando, por ejemplo, los talleres y/o rincones de juego en las aulas). No obstante es muy destacable la iniciativa de algún compañero que ha utilizado juegos tradicionales on-line (guerra de barcos, tres en raya) para trabajar algunos contenidos matemáticos con su grupo clase.

Metodología

La metodología se ha basado en el fomento de la exploración y, por tanto, de los procesos mentales en oposición a la mera retención de información. Esta metodología es muy motivadora y, además, desmonta totalmente el rol de profesor organizador/transmisor y lo convierte en un rol de profesor observador/facilitador/animador.

Respecto al **rol del profesor** he podido observar cómo poco a poco mis alumnos se convertían en maestros para ellos (comentán-

dose estrategias de juego, pequeños trucos,...) y para mí (al hacerme partícipe de su juego como uno más: "Ahora una carrera contra mi maestro"; y ganarme en más de una ocasión, con todo lo que esto supone para cualquier niño).

Respecto a la **exploración** y el **desarrollo de procesos mentales**, repetir lo mencionado en el párrafo anterior cuando he visto a mis alumnos (todos ellos con déficit intelectual en mayor o menor grado) organizarse sin problemas y hacerse indicaciones de juego que implicaban una claridad de procesos mentales (atención, memoria, organización espacial, resolución de problemas,...) que difícilmente manifiestan en situaciones "ordinarias" de aprendizaje.

Por último hablar de la **motivación**. Motivación de por sí intrínseca al material de trabajo (¿a qué niño no le motiva una videoconsola?, sobre todo cuando "es como la de mi primo" y en casa no la tengo). Motivación por verse triunfador en una tarea que además le divierte. Motivación por ver cómo por una vez eso de ir al aula de apoyo tiene unas "ventajas" que son la envidia de los demás (aún recuerdo a cinco o seis alumnos de 6º en la puerta



de mi clase para preguntar qué había que hacer para ir a la clase de educación especial).

Resultados obtenidos

Ya he planteado anteriormente los numerosos contenidos trabajados durante esta experiencia pero voy a intentar sistematizarlos a continuación indicando los avances observados en los alumnos que han participado en esta experiencia.

a) En el desarrollo motor:

- Aumenta la coordinación ojo-mano.
- Aumenta la precisión en las tareas de motricidad fina.
- Mejora la organización espacio-temporal.

b) En el desarrollo cognitivo:

- Mejora en el uso de estrategias

para la resolución de situaciones problemáticas.

- Mejora la capacidad de anticipar las consecuencias de las propias acciones.
- Aumenta la capacidad de atención.
- Aumenta la curiosidad.
- Aumenta la cantidad de verbalizaciones espontáneas.
- Mejora la capacidad de interpretación simbólica.
- Mejora en el uso general de NNTT (trasladándolo al uso de otros programas, del ordenador,...).

c) En el desarrollo socio-afectivo:

- Mejora en las relaciones personales con sus compañeros de integración.
- Aumentan los niveles de colaboración en la realización de tareas colectivas con sus compañeros de integración.

- Aumentan sus niveles de interés y motivación por las tareas (ya que permiten el alcance de metas concretas).
- Mejora de los niveles de autoestima.

Además, el uso de los videojuegos les ha resultado muy útil para desarrollar una serie de contenidos curriculares de distintas áreas incluidas en sus ACI's. Contenidos curriculares que pueden ser consultados en el anexo que presento (con la memoria de la experiencia) con vistas a su posible aplicación en grupos clase mas numerosos, siempre y cuando se produzcan (como ya he citado anteriormente) cambios en los planteamientos metodológicos del profesorado.

Conclusiones

Hay dos aspectos incuestionable: el primero, y principal, es que los alumnos de integración han disfrutado de la posibilidad de aprender jugando (o jugar para aprender) utilizando algo que no entraba ni en el mejor de sus sueños (la ya citada "Play de mi primo" y en un lugar tan extraño para su uso como es el colegio); el segundo, recordando a Pere Marqués en su intervención en TECNONEET 2002, somos generalmente los profesionales de Atención a la Diversidad los que "tiramos del carro" de las incorporaciones tecnológicas al mundo de la escuela y es nuestra obligación seguir haciéndolo. Espero que este "atrevimiento"

Espero que este "atrevimiento" de incluir una videoconsola en la dinámica curricular sirva para seguir avanzando en esta mejora tecnológica en nuestros centros

de incluir una videoconsola en la dinámica curricular sirva para seguir avanzando en esta mejora tecnológica en nuestros centros.

Entrando ya en el campo de las grandes conclusiones pienso que es importante, para la posible difusión de la experiencia (que como ya he mencionado despierta, al menos, curiosidad), mencionar algunas ideas que he leído y constatado en mi propio proyecto:

1. Los videojuegos sirven para mejorar los niveles de atención, potenciar el razonamiento, la reflexión y el pensamiento deductivo.
2. Los videojuegos pueden salvar situaciones de bloqueo comunicativo y aumentar la cantidad y calidad de verbalizaciones espontáneas.
3. Los videojuegos (especialmente los denominados arcade, los deportivos y los de mesa) son muy apropiados para el desarrollo de habilidades visomotoras, lateralidad, organización espacial y temporal, etc. que son imprescindibles para el desarrollo integral de la persona.
4. Los videojuegos son la puerta de entrada a la cultura informática.
5. Los videojuegos generan nuevos modos de socialización.
6. Los videojuegos tienen una gran utilidad en cuanto a su aplicación curricular, pero es necesario seleccionarlos con cuidado.
7. Los videojuegos son un material muy motivador en sí mismos.
8. Los videojuegos permiten aprendizajes encubiertos que salvan la resistencia a los aprendizajes formales.
9. Los videojuegos permiten el ejercicio de la fantasía.
10. Los videojuegos favorecen la repetición instantánea y continua hasta dominar la situación, adquiriendo sensación de control.



Bibliografía

- Calvo, A. (1997) *Ocio en los noventa: los videojuegos*. Universitat de las Islas Baleares.
- Del Moral, M.E. (1996) *Reflexiones sobre nuevas tecnologías y educación*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Estallo, J. A. (1995) *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Etxeberria, F. (1999) *Videojuegos y educación*, VI Congreso Nacional de ludotecas. Valencia: AIJU.
- Gros, B. (coord.) (1998) *Jugando con videojuegos; educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gros, B. (2000) *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona: Gedisa.
- Gros, B. - Grupo F9 (coord.) (2000) *Los videojuegos en la escuela*, Monográfico de la revista Cuadernos de Pedagogía nº 291. Barcelona: Praxis.
- Nussbaum, M. (1999) *Diseño, desarrollo y evaluación de videojuegos portátiles educativos y autorregulados*. Chile: Ciencia al Día Internacional.
- Saz, J.M. (2002) "Aplicación educativa de los videojuegos". En Soto, J. y Rdriguez, J. (coord.) *Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad*. Murcia: Consejería de Educación y Universidades.