

Los videojuegos en el aula

Rosa María Pérez Sánchez
Francisco Rojano de la Rosa

Nuestro tema de estudio, los videojuegos, es ciertamente uno de los grandes desconocidos dentro de la psicología infantil y educativa. No existe una teoría específica para los videojuegos. Sin embargo, podemos utilizar diversas teorías para analizarlos. La elección de éstas dependerá de nuestro objetivo de investigación. En nuestro caso elegimos las teorías de la psicología social y afectiva, que se interesan por los sentimientos y las percepciones de las personas, por cómo ven ellos su propia actuación y cómo se relacionan con los demás.

METODOLOGÍA

Nuestro objetivo es averiguar si encontraríamos diferencias entre niños y niñas de distintos niveles socioeconómicos en cuanto a la percepción y uso de los videojuegos.

Entendemos por "uso" el modo habitual que los niños y las niñas tienen de utilizar los videojuegos.

Entendemos por "percepción" los valores que ven reflejados en los personajes de los videojuegos y cómo se sienten cuando juegan.

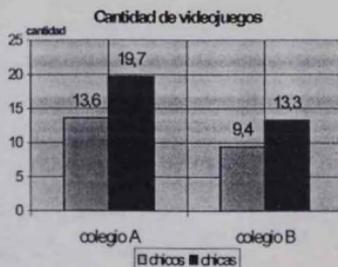
Para llevar a cabo nuestra investigación acudimos a dos colegios públicos de la ciudad de Córdoba. Uno de ellos se caracteriza por un nivel socio-económico medio alto (a partir de ahora A) y el otro por uno medio bajo (en adelante B). Los niños y niñas eran estudiantes de 5º de Primaria.

Hemos realizado esta investigación a través de un método descriptivo, empleando un estudio de campo. Así, debido a las características de nuestra investigación, los resultados

sólo pueden ser aplicados a la población estudiada. Utilizamos el cuestionario como técnica de recogida de datos.

RESULTADOS

Todos los niños y niñas que han sido encuestados poseen videojuegos, excepto una niña, lo que significa la práctica totalidad de las personas de nuestra población. Esto nos hace pensar que el nivel socioeconómico no parece tener una relación directa con el hecho de tener o no videojuegos. Pero, como era de esperar, sí parece tener alguna relación en la posesión de más o menos juegos. Así lo podemos observar en el siguiente gráfico.



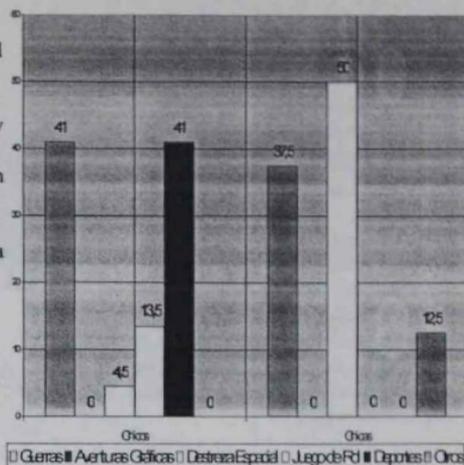
En cuanto a los tipos de videojuegos preferidos por los estudiantes, en el colegio A ninguna niña ha optado por juegos de guerra, prefiriendo los de destreza espacial. Por el contrario, los niños disfrutaban más con juegos de guerra y combate. En el colegio B hay algunas niñas que optan por los juegos de guerra, aunque siguen predominando los de destreza espacial. Los niños de este colegio han elegido de forma igualitaria los juegos de guerra y los de deportes.

Podemos destacar que, en cuanto a la elección del héroe, las características más valoradas entre los chicos y chicas son las de "elimina bien a sus enemigos" y "ayuda y rescata a sus amigos". En ambos colegios se comparte esta misma opinión.

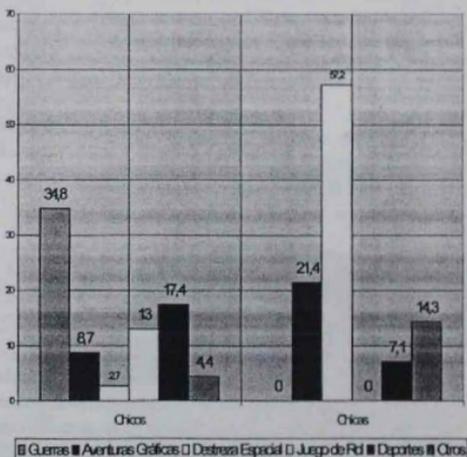
En los dos colegios, a ninguna de las chicas les gustaría parecerse a su héroe, aunque es su favorito para jugar. Sin embargo, en cuanto a los chicos hay diferencias: en el colegio A hay una mayoría que no les gustaría parecerse a su héroe porque lo consideran feo o porque simplemente no quieren parecerse a un personaje de ficción; en el colegio B casi todos los niños sí quieren parecerse a él, principalmente porque es muy valiente.

En cuanto a los sentimientos que suscitan el hecho de superar una pantalla no existen diferencias significativas entre las distintas opciones.

Videojuegos Favoritos (Colegio B)



Videojuegos Favoritos (Colegio A)



CONCLUSIONES

Tras estudiar y analizar los datos que hemos obtenido, llegamos a la conclusión de que el nivel socioeconómico parece estar relacionado con poseer o no videojuegos puesto que los niños y niñas del colegio con mayor estatus económico tienen más videojuegos.

En cuanto a la temática de los videojuegos, no existe una gran diferencia entre ambos colegios, aunque sí entre el sexo de su alumnado. La mayoría de los niños estudiados prefieren videojuegos que contienen violencia, mientras que la mayor parte de las niñas de nuestra población optan por divertirse sorteando obstáculos y esquivando enemigos.

Un aspecto de nuestro estudio que nos ha sorprendido es que los niños y niñas parecen comprender que no deben jugar tanto durante los días entre semana, dedicando más tiempo de juego los fines de semana. De esto podríamos inferir, aunque no estamos seguros, que los padres y madres controlan el tiempo que los niños y niñas deben dedicar a los videojuegos.

En el colegio de mayor nivel socioeconómico, los alumnos no parecen darle tanta importancia al hecho de superar una pantalla. Sin embargo, en

el otro colegio, los niños se sienten muy afectados.



El hecho de que la mayoría de los alumnos y alumnas estudiados no se quede indiferente ante el fracaso en un videojuego, que la mayoría esté interesada en ellos y que forme parte habitual de sus actividades de ocio, es lo que nos conduce a pensar que los videojuegos podrían ser un recurso en la escuela de hoy y que debería contarse con su potencial motivador para el aprendizaje. Siempre y cuando se utilizaran de una forma adecuada y con objetivos y contenidos de trabajo muy claros - principalmente, en nuestra opinión, contenidos actitudinales-, podría ser muy útil su adaptación al aprendizaje infantil.

Esta investigación fue realizada por los siguientes alumnos y alumnas de 2º de Magisterio de Lengua Extranjera: Rosa María Pérez Sánchez, Estefanía Pozo Muñoz, Eva María Hernández Gómez, Francisco Javier Carmona Rosa y Francisco Rojano de la Rosa