

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

El juego es la actividad que permite a los niños y niñas investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquiere a través del juego le dirigen a reestructurar los que ya posee e integrar en ellos los nuevos que adquiere.

Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión contribuyendo así a su formación integral.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motórico, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva.

Desde finales de los años ochenta los juegos electrónicos han invadido el mercado. El éxito masivo de los juegos electrónicos se podría explicar en función de varias vertientes.

Indudablemente constituye una importante forma de ocio en nuestra sociedad, y está estrechamente relacionada con el desarrollo tecnológico que estamos viviendo. Además, debemos tener en cuenta el componente de carácter psicológico que explicaría el gran atractivo que ejercen los juegos electrónicos sobre sus usuarios, puesto que principalmente lo que determina su éxito viene a ser común a la mayoría de estos.

Pues bien, cualquier forma de comportamiento se caracteriza por la consecución de una serie de metas, que en Psicología del Aprendizaje se denominan Reforzadores. Así pues, esta forma de juego plantea unos reforzadores que pueden explicar su introducción masiva dentro de los hábitos lúdicos de muchos jóvenes y niños.

La mayoría de estos juegos, además de tener una meta clara, conectan con las expectativas del jugador, incluyen diferentes niveles de dificultad (lo que hace que aumente la motivación), y permiten un feedback que resulta fundamental en la adquisición de aprendizajes complejos, puesto que todas las acciones se siguen de inmediato de una consecuencia o existe un sistema de puntos que ayuda a saber si se ha actuado correctamente o no.

Si además incluyen información oculta que se revelará progresivamente al jugador, o emplean elementos de fantasía con audio y vídeo, el interés aumenta, del mismo modo que lo hacen los reforzadores que mantienen la atracción sobre esta forma de ocio.

Evidentemente, ésta como cualquier otra actividad, puede resultar pernicioso si se lleva hasta sus últimas consecuencias; pero en muchas ocasiones una actitud negativa proviene del desconocimiento que se posee de estos juegos y de una experiencia escasa o nula en informática, unido a la información sensacionalista y poco objetiva que en muchas

ocasiones poseen algunos sectores de la opinión pública. Sin embargo estos juegos pueden proporcionar un sentido de control, constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento para futuras actividades.

Es más, estos juegos pueden promover y desarrollar la coordinación óculo-manual y enseñar habilidades específicas de visualización, matemáticas y lenguaje. Los niños pueden adquirir también estrategias para "aprender a aprender" y aplicarlas en materias de estudio e iniciarse en los requisitos de la informática.

Los niños que utilizan la informática a una edad temprana tienen la ventaja de crecer con la tecnología y usarla para su provecho a lo largo de su vida. Al ritmo actual de progreso e investigación, está claro que la tecnología del futuro será más fácil de usar, con mayores aplicaciones y ayuda en áreas adicionales y además estará disponible a menor costo.

Debido a la complejidad de la tecnología disponible es importante que esta sea adecuada para la habilidad del niño y el aula. La informática es eficaz para un niño solamente solo si se corresponde a sus habilidades así como a los objetivos y prioridades de este. Los padres y profesionales que están trabajando en la intervención temprana deben mantenerse al día con los avances de la tecnología.

Mediante el uso de la informática se ponen en juego las siguientes habilidades:

Coordinación motora

- Variedad de movimientos
- Fuerza y resistencia
- Oprimir y soltar
- Movimiento consistente y seguro

Habilidades cognitivas y de lenguaje

- Causa-efecto
- Capacidad de atención (selectiva o constante)
- Permanencia de objetos
- Relación medios-fin
- Imitación
- Correspondencia uno a uno
- Conducta intencionada (deseo de comunicación)
- Representación simbólica (reconocimiento de imágenes)
- Respuestas "sí" y "no" consistentes
- Comprensión de los comandos
- Habilidad para elegir

Habilidades visuales/de percepción

- Seguimiento y búsqueda
- Discriminación entre figura y fondo
- Diferenciación de formas

Habilidades sociales/emocionales

Inicio y fin de interacciones
Actuación por turnos (en el caso de más de un jugador)
Atender a un objeto o persona
Seguir instrucciones paso a paso

El niño debe estar al corriente de la importante era tecnológica en la que vive, puesto que hoy en día los niños debutan en el ámbito educacional con un proceso temprano de estimulación que se mantiene durante los años posteriores. Por lo que los niños actualmente asumen el desarrollo tecnológico y lo incorporan rápidamente tanto a su forma de aprender como a sus juegos.

De este modo, se puede afirmar que los niños que manejan juegos electrónicos a edades tempranas, no sólo pueden aprender tareas de reconocimiento de formas y colores, estrategias de solución de problemas o tener una mayor coordinación óculo-manual, sino que también pueden aprender a procesar la información más tempranamente.

Además, muchos de estos juegos incluyen elementos de tipo perceptivo y deductivo, elementos espaciales, de atención selectiva y memoria, que son fundamentales para fomentar los requisitos básicos que necesitan para su formación.

Por otro lado los juegos electrónicos implican un manejo activo de la fantasía, ya que esta tiene lugar cuando el niño se estimula con la situación del juego o los medios puestos a su alcance. Sin mencionar el dinamismo visual de las imágenes al que se suma la interactividad del juego. Y es precisamente esa posibilidad de interactuar con la máquina lo que proporciona un control del comportamiento que tiene gran importancia para cualquier tipo de aprendizaje.

Además, es importante resaltar que ayuda a enseñar a los niños a centrar la atención, cosa que es bastante difícil a edades tempranas. Para los niños más mayores y con mayor control motor, los juegos ofrecen la posibilidad de pasar un rato entretenido superando las dificultades que presentan las tareas o resolviendo los problemas que van apareciendo, sin olvidar que se estimulan a la vez los requisitos básicos necesarios para todo aprendizaje posterior.

También podemos señalar que los juegos electrónicos constituyen instrumentos mediante los que el niño comprende el medio cultural que le rodea puesto que en muchas ocasiones reflejan el estado propio de nuestra época.

Un aspecto muy importante que debemos resaltar en estos juegos es que facilitan una interacción con los adultos difícil de conseguir con otras actividades o juegos de este tipo. Se parte de la base de que el niño necesita la ayuda del adulto en muchas ocasiones y se especifican tareas que pueden hacer mientras y después del juego, lo que le permite al adulto interactuar con el niño, explicarle dudas, ampliar sus conocimientos comentándole curiosidades o pasar un rato agradable, y al niño le permite saber qué es la interacción social y las actividades que requieren el trabajo con otras personas. La importancia de las relaciones basándolas en el desarrollo infantil y su influencia en la personalidad y la socialización del niño o niña han sido objetos de estudio durante décadas. En ellos se ha destacado el papel de los padres y madres como agente socializador y representantes de la cultura y de la determinación psicológica y social de sus hijos.

Conociendo la importancia que el juego tiene en la vida del niño o niña y la repercusión en su psicología. Consideramos importante hacer una reflexión sobre la incidencia en el niño o niña del juego con sus padres y madres.

Las relaciones que se establecen entre los distintos miembros que integran una familia se convierte en un sistema natural de aprendizaje de conceptos y actitudes que de forma permanente refuerza y motiva los logros infantiles.

A la hora de elegir un juguete un adulto piensa en la ilusión que el niño o niña va a vivir con el obsequio. Pero tenemos que pensar que el juego tiene que educar y formar al niño o niña y además le va a servir en su desarrollo psicológico.

Ya que vivimos en una época en que la mayoría de los padres y madres no tienen demasiado tiempo para sus hijos y que los niños o niñas de hoy pasan más tiempo fuera de casa que antes, la comunicación suele fallar entre niños o niñas y adultos. El juego puede servir para ampliar el campo de acción de las relaciones padres y madres-hijo. El juego une a niños y niñas con los adultos. Jugar equivale a conocerse mejor, a dialogar y crear lazos más entrañables.

Tengamos siempre presente que el mejor juguete para el niño o niña e imprescindible son los adultos y sus juegos. Al jugar con tu hijo estimularás su iniciativa y le abrirás la puerta de su imaginación creadora. Es el mejor medio de conocer a tu hijo y que él te conozca, es el mejor regalo que puedes hacerle y a la vez será una gran forma de educar.

AMEI

<http://www.waece.org>
info@waece.org