

Fora de tota controvèrsia i encara que pugui sobtar, els videojocs comencen a formar part dels nostres entorns educatius, raó de pes per clarificar i abocar una mica de llum sobre el perquè del seu ús i els beneficis que poden aportar als processos d'ensenyament - aprenentatge.

Com a punt de partida, és important tenir en compte el canvi d'estatus que han sofert els videojocs. Han deixat de ser una activitat reduïda a uns quants joves associats per passar a formar part de l'oci de qualsevol família occidental. A més, tenint en compte els números de les vendes de les consoles més conegudes, es pot afirmar que també s'han introduït en el nostre llenguatge quotidià (la Wii, la DS, la PSP, etc.) com a forma d'oci, fins al punt que trobem videojocs en qualsevol dispositiu electrònic que ens envolta.

És tal la massificació de l'oci electrònic, que ha generat l'interès comercial de diferents sectors socials i ha obert nous camps d'estudi, entre ells l'educatiu, que busca en els videojocs les possibilitats educatives per tal de millorar els processos d'ensenyament-aprenentatge.

Com a exemples d'aquesta via d'investigació, citaré l'empresa Electronic Arts, la qual reflexiona sobre les possibilitats educatives dels seus videojocs i elabora fitxes orientatives per a pares i educadors al seu lloc web, <[www.aprendeyjuegaconea.com](http://www.aprendeyjuegaconea.com)>. D'altra banda l'Ajuntament de Barcelona ha elaborat una guia per a la selecció de videojocs emmarcada dins del Projecte Educatiu de la Ciutat, que es pot consultar a <[www.bcn.cat/reglesdeljoc](http://www.bcn.cat/reglesdeljoc)>. En un nivell més teòric, el professor Pere Marquès Graells de la UAB compta en el seu lloc web, <[www.pangea.org/peremarques](http://www.pangea.org/peremarques)>, amb nombrosos articles sobre les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC), marcant les bases teòriques per a l'estudi i la investigació



**“Els videojocs en un àmbit educatiu poden transmetre valors i estereotips, comunicar nous coneixements i desenvolupar noves habilitats”**

de les noves tecnologies aplicades a l'educació. Per últim, s'ha de citar el grup d'estudi F9, que porta temps investigant sobre la incorporació de videojocs a l'aula i compta amb un volum considerable d'anàlisis de diferents videojocs en el seu web <[www.xtec.cat/~abernat/catala/presentacio.htm](http://www.xtec.cat/~abernat/catala/presentacio.htm)>. Podríem anomenar molts més autors del nostre país i de fora; en tot cas, en citaré alguns d'ells en la bibliografia.

Vist, doncs, el creixent interès per l'estudi dels videojocs com a eina educativa, és important entendre quines són les raons que porten a pensar que un videojoc pot ser un potent aliat per als docents.

### Raons que fan d'un videojoc una eina educativa

- Són una font de motivació i estimulen la curiositat, motor de l'aprenentatge.
- Afavoreixen l'afany de conquesta i superació.
- Generen confiança en un mateix.
- Afavoreixen la perseverança a través dels estímuls i la superació de reptes.
- Faciliten l'adquisició d'habilitats visuoespacials.
- Desenvolupen la capacitat per a la presa de decisions i per a la solució de problemes.
- Simulen realitat de forma segura, realista i complexa, permetent l'aprenentatge contextualitzat.
- Permeten expressar sentiments i emocions.
- Conviden a compartir, cooperar i treballar en equip.
- Permeten canviar de rol, treballant l'empatia.
- Estimulen les habilitats i estratègies necessàries per assolir la competència digital.

Podríem anomenar altres característiques, però aquestes ja deixen palès que els videojocs en un àmbit educatiu poden transmetre valors i estereotips, comunicar nous coneixements i desenvolupar noves habilitats. Mitjançant la capacitat de simulació, els alumnes poden viure situacions en primera persona, i les seves decisions faran que les històries evolucionin i que aconseguixin els diferents objectius que proposen els jocs superant reptes i desafiaments constants.

### Críteris a tenir en compte abans d'introduir un videojoc en les nostres aules

- Els coneixements previs i el nivell maduratiu dels alumnes.
- Un coneixement exhaustiu de la naturalesa i estructura diferencial del videojoc.
- Els gustos generalitzats dels alumnes.
- Una mecànica de joc ni massa complexa ni massa simple.
- Una programació i uns indicadors d'avaluació detallats.
- La intencionalitat educativa del videojoc.

És important tenir en compte que els videojocs abans de res són jocs, i els nens s'ho hauran de passar bé. Una bona decisió influirà en l'èxit de la introducció dels videojocs en les nostres aules.

### Possibles dificultats o obstacles que podem trobar

- Temps: dificultat per ajustar horaris, pressió curricular, disposició d'aules, etc.
- Continguts: els videojocs no responen a les assignatures, presenten continguts interdisciplinaris, transversals, etc.
- Professorat: l'ús de videojocs a l'aula requereix un canvi metodològic, noves formes de planificar, etc.
- Conceptes: els videojocs aporten un vocabulari nou i presenten entorns particulars i una manera d'interaccionar peculiar.
- Recursos: no totes les escoles disposen de recursos informàtics.

Tot i les dificultats, hem de tenir present que el món dels nostres alumnes passa pels videojocs, i l'estudi i coneixement d'aquests ens pot ajudar a apropar-nos a la realitat dels nens i a la societat que es trobaran, que és la que ells estan dissenyant.



Per acabar, és important deixar constància de cinc idees clau que ens permetran, com a professionals de l'educació, engegar un projecte d'innovació educativa incorporant un videojoc lliure o comercial en el nostre grup classe.

- Participació: el videojoc a classe exigirà la participació constant del professor, l'alumne no es pot deixar sol, perquè necessita el nostre feedback constant per incentivar la seva participació. Classe i videojoc hauran d'estar integrats.
- Esforç: el professor ha de dedicar un esforç important per dominar aquesta nova eina d'ensenyament.
- Competències: el joc electrònic s'ha d'aplicar a l'escola per preparar els alumnes per al que es trobaran al carrer. Amb la nova llei educativa hem de formar alumnes que siguin capaços de transferir coneix-

**“El joc electrònic s'ha d'aplicar a l'escola per preparar als alumnes”**

ments en nous entorns, que sàpiguen buscar informació, com distribuir-la, com debatre i col·laborar en grups virtuals, com simular i resoldre situacions sobre la marxa, etc. Els videojocs permeten utilitzar tot aquest ventall de destreses.

- Innovació i investigació: com a complement de la nostra pràctica educativa.
- Canvi: el videojoc exigeix al jugador que apren- guï i pensi de manera diferent de la que està acostumat. En alguns casos els adults rebutgen els videojocs per la por a enfrontar-se a noves formes d'aprendre i pensar (en definitiva, por al canvi).

De videojocs n'hi ha molts, però la selecció l'hauran de fer els educadors sota el seu criteri, tenint en compte els aspectes esmentats i la seva àrea i grup classe. Així doncs, esteu convidats a bussejar per aquest fantàstic món ple d'oportunitats i sorpreses, on de ben segur trobareu el que busqueu, millorant la vostra pràctica docent, la relació amb els vostres alumnes i la vostra qualitat com a professionals.

Nota: Aquest article conté bibliografia facilitada per l'autor que trobareu a la versió digital de la revista.

**Miquel A. Torrico**  
Mestre d'educació primària i Psicopedagog de  
l'escola Claret de Barcelona  
torricoi@hotmail.com

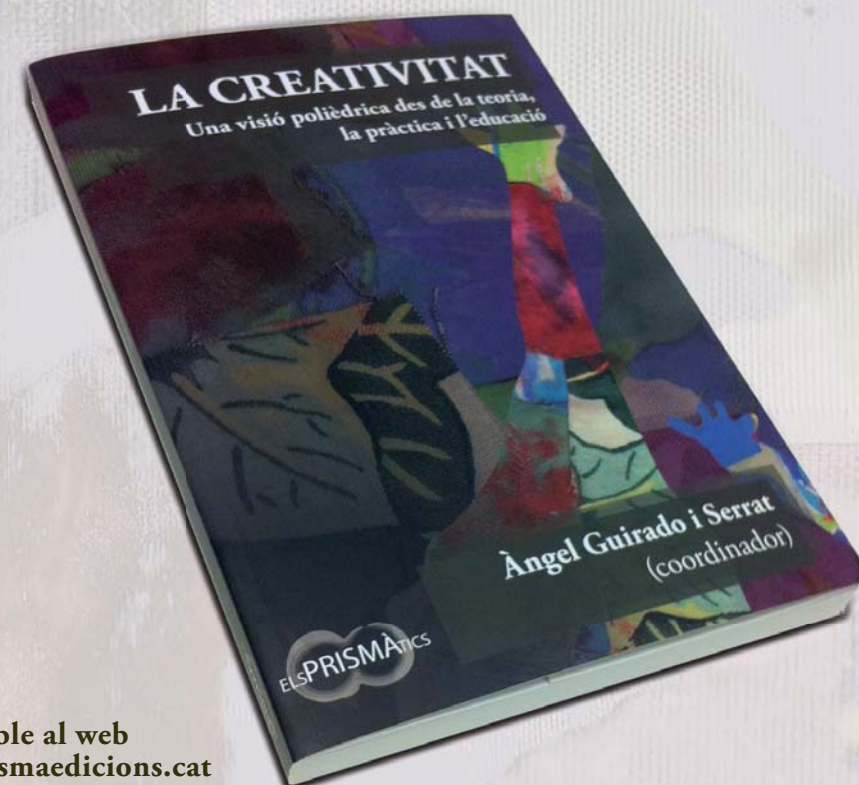
## Novetat editorial

# LA CREATIVITAT

Una visió polièdrica des de la teoria,  
la pràctica i l'educació

Àngel Guirado i Serrat (coordinador)

*La creativitat. Una visió polièdrica des de la teoria, la pràctica i l'educació* proposa un enfocament des de sis perspectives diferents per tal d'explicar com es gesta, es produeix i evoluciona el fenomen creatiu. A més, ofereix un conjunt de mesures educatives i activitats per fomentar la creativitat en els àmbits familiar i escolar.



Disponible al web  
[www.prismaedicions.cat](http://www.prismaedicions.cat)