

# No Todos los Gatos son Pardos

Ni todos los VIDEOJUEGOS son BUENOS



Seleccionar bien el juego...  
para poder disfrutar luego

Fomento de valores y actitudes necesarios  
para una infancia usuaria de videojuegos

Guía Didáctica

# No Todos los Gatos son Pardos

## La misión

Algunas personas adultas son entusiastas de ellos. Dicen que entretienen y agilizan la mente y los reflejos. Otras, en cambio, dicen que son perjudiciales porque promueven la violencia, aíslan y atontan la mente y el cuerpo de quienes los utilizan. Lo cierto es que son juegos que tienen en común el medio que utilizan (consolas domésticas y portátiles de diferentes tipos, el ordenador, los smart phones...) y que se diferencian por sus contenidos y forma de desarrollo. Se trata de los famosos videojuegos que, cada vez con más frecuencia, se usan online y se comparten con personas de otros lugares.

Etiquetarlos como buenos o malos no tiene sentido. La clave en este asunto está en el AR, ER, IR: **pensar** qué queremos que niñas y niños aprendan jugando; **escoger** qué videojuegos corresponden a ese deseo; y **decidir** de qué precio, cuánto tiempo se les puede dedicar, dónde y con quién jugarlos. Algunas recomendaciones que ayudan a conjugar los verbos anteriores son:

- a Los personajes que protagonizan los videojuegos no deben promover actitudes sexistas, violentas o racistas. Las tramas deben procurar mostrar hombres y mujeres en igualdad de condiciones, tanto en lo público como en lo privado; ambos deben mostrar sus perfiles de ternura, sensibilidad, inteligencia y capacidad. De igual forma, las personas de cualquier grupo étnico sin distinción, con alguna discapacidad o pertenecientes a otras culturas deben aparecer asumiendo roles positivos, deseables, dignos de admiración. Y, sobre todo, deben ser tramas que muestren modos de vivir donde prevalezca el pensamiento divergente (no único) y donde existen alternativas distintas a la violencia a la hora de enfrentar situaciones de conflicto.



- b** Es preferible que el videojuego permita la participación de más de un jugador.
- c** Como orientación, el tiempo de juego no debería superar en ningún caso los 60 minutos por día si aún no se alcanzan los 12 años.
- d** Este tipo de juego no debe ser la única actividad lúdica, sino una entre muchas otras posibilidades.
- e** Madres, padres y docentes deben procurar involucrarse en el mundo de los videojuegos para que sean interlocutores válidos para niñas y niños. Además, en la medida de lo posible, deben ser sus compañeros de juego. Hay muchas posibilidades.
- f** Es recomendable respetar las indicaciones del código PEGI o POSC (Pegi-online) que muchos videojuegos tienen en su etiquetado exterior y que ayuda a verificar su adecuación tanto por la edad como por los contenidos.  
  
Información código PEGI: [www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
Información código POSC: [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)
- g** Si es un juego online, no hay que perder de vista que al otro lado, como compañero de juego, puede estar cualquier persona desconocida.

## El cuento

“No todos los gatos son pardos” es la historia en la que Héctor rechaza la invitación de sus amigos a jugar en un “ciber”. Aunque no conoce nada de videojuegos, no le encuentra la gracia y ha oído de sus padres y maestros que no son buenos para los niños. Un día, tras conversar sobre este asunto con su amiga Marta, se anima a conocer el videojuego que más le ha gustado a ella. Queda sorprendido. No sólo aprende muchas cosas sobre el mundo de los gatos y sobre cómo cuidarlos,



sino que además pasa un rato emocionante y divertido. Para compartirlo con sus padres decide llevarlos al “ciber”. Quiere que vivan la experiencia. Después de superar el manejo del ratón, al que poco conocen, descubren que no todos los gatos son pardos, ni que todos los videojuegos son tan malos como algunas personas los pintan.

## La esencia

La mayor amenaza de los videojuegos, según muchas voces críticas, es que no se limitan a mostrar la violencia como en el caso de la televisión y el cine, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar por él. Esta es una razón de peso para no optar por la prohibición. Puede resultar una estrategia más fácil, pero también menos efectiva. Tampoco la permisividad es alternativa válida. Hay mucho riesgo que enfrentar como para no ofrecer herramientas. Por eso, creemos que en este asunto de los videojuegos tenemos una oportunidad: la de desarrollar el pensamiento crítico y la toma de decisiones, dos habilidades claves que tienen que ver con la autonomía de las personas.

## La sugerencia didáctica

Aunque electrónicos, los videojuegos son juegos, y como tales atraen por su alta capacidad de entretenimiento. Nada tienen que ver con el aburrimiento. Por eso, en esta oportunidad proponemos organizar sesiones altamente atractivas para niñas y niños, donde tengan espacio para pensar sobre lo que juegan. En algunos casos, una de las críticas más severas que se les hace es precisamente la rapidez y la respuesta inmediata que exigen, sin dejar tiempo para pensar.

En estas sesiones los invitados especiales serán los videojuegos. Si se hace en el aula, mientras algunos alumnos voluntarios juegan, otros observan detalles y toman notas. Este será el insumo para hacer un debate liderado por niñas y niños donde se analice lo que observaron y las relaciones que se dan entre las personas que protagonizan el videojuego (incluyendo a quien lo juega): cómo representan a las mujeres, a los niños, a los extranjeros, a las personas de la tercera edad, o a las que tienen algún tipo de discapacidad, etc. ¿Qué proponen hacer? ¿Qué ganan o pierden con eso que

proponen hacer? ¿Creen que hay violencia en ellos? ¿Por qué? ¿Dónde está lo violento? ¿Qué es eso de la violencia? Preguntas como estas pueden ayudar a encender la conversación.

¿Con qué juegos intentar esta propuesta? ¡¡Que lo digan ellos!!

En esta exploración y conocimiento de los videojuegos deberán alternarse los videojuegos considerados a priori adecuados con los inadecuados. Así el debate puede facilitar una mirada más completa del asunto. Como cierre de estas actividades puede proponerse que niñas y niños redacten un decálogo del buen jugador de videojuegos . Por último, aproveche esta oportunidad para aprender a jugarlos y a conocerlos mejor. No se preocupe si no logra la habilidad de sus hijos o estudiantes. Ellos siempre lo harán mejor. Su reto, no lo olvide, será lograr que estas conversaciones o debates resulten agradables y entretenidos.





PantallasAmigas

*infancia*  
Y TECNOLOGÍA 