



BIDEO JOKOA VIDEOJUEGO

61

DEFINIZIOA Zer da?

Bideo-jokoa oro har olgetarako sortutako programa informatikoa da, pertsona baten edo gehiagoren eta bideo-joko hori exekutatzen duen plataforma baten (aparatu elektronikoa edo web-zerbitzua) elkarrekintzan oinarritua. Gailu elektroniko hori ordenagailua, arcade sistema, bideo-jokoen kontsola edo gailu eramangarria izan daiteke (gailu eramangarrien artean, [hari gabe konektatzen diren gailu eramangarriak](#) daude) [[Info gehiago 15. fitxan](#)]).

Hainbat motatako bideo-jokoak daude. <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego> wikipedian proposatutako sailkapenari jarraiki eta eskola-inguruneetan duten erabilgarritasuna kontuan izanik, honako hauek nabarmen genitzake:

- **Hezigarriak:** ezagupenaren bat aditzera ematea ahalbidetzen dute. Eskuarki, eskola-ingurunean bideo-jokoak inplementatzeko lehen urratsak izaten dira. [Erantzun itxiko jarduera interaktibo](#) asko [[Info gehiago 21. fitxan](#)] mota horretakoak dira.
- **Musikalak:** arte-hezkuntza musikalaren arloari loturik proposamen interesgarriak planteatzen dituzte.
- **Abenturakoak:** protagonistak bilbean aurrera egin behar du, hainbat pertsonaia eta objektekin elkarrekintzan.
- **Estrategiakoak:** beren helburua lortzeko pertsonaia, objektu eta datu ugari manipulatu beharra dute ezaugarri.
- **Rolekoak:** rol-joko klasikoetan oinarritzen dira; bertan, protagonistak paper bat jokatzen du eta bere trebetasunak hobetu behar ditu, ingurunearekiko eta beste pertsonaia batzuekiko elkarrekintzan.
- **Simulaziokoak:** jokalaria egoera simulatu jakin batean sartzen dute. Talde honetan, eraikuntza-simulatzailerak biltzen dira, [3Dn sortu eta editatzeko programekin](#) duten lotura dela-eta [[Info gehiago 32. fitxan](#)] eta simulatzaile sozialak edo bizitzakoak, ingurunearen ezagueraren arloarekin duten loturagatik.

DEFINICIÓN ¿Qué es?

- **“Party-game”**: jokalariek txandaka aurrera egin beharko dute taula birtual batean barrena; beren artean era askotako probetan lehiatuko dira eta proba horiek gainditu beharko dituzte helmugara lehenbailehen iristeko, edo ahalik eta puntu gehien lortu behar dituzte.

Un videojuego es un programa informático creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y una plataforma (aparato electrónico o servicio web) que ejecuta dicho videojuego. Este dispositivo electrónico puede ser un ordenador, un sistema arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (dentro de este grupo estarían los dispositivos portátiles con conectividad inalámbrica [[Más info en ficha 15](#)]).

Existen distintos géneros de videojuegos. Siguiendo la clasificación propuesta en la wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego> y considerando su utilidad en entornos escolares, se destacan los siguientes:

- **Educativos**: permiten dar a conocer algún tipo de conocimiento. Habitualmente, suponen el primer paso hacia la implementación de videojuegos en el entorno escolar. Buena parte de las actividades interactivas de respuesta cerrada [[Más info en ficha 21](#)] se enmarcan en este género.
- **Musicales**: plantean propuestas interesantes relacionadas con el área de educación artística musical.
- **De aventura**: el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos.
- **De estrategia**: se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos.
- **De rol**: Se inspiran en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúa con el entorno y otros personajes.
- **De simulación**: involucran al jugador en una situación simulada determinada. En este grupo se destacan los simuladores de construcciones por su relación con los programas de creación y edición de 3D [[Más info en ficha 32](#)] y los simuladores sociales o de vida por su relación con el área de conocimiento del medio
- **“Party-game”**: los jugadores habrán de ir avanzando por turnos por un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre sí por llegar lo antes posible a la meta, o conseguir la máxima cantidad posible de puntos.

**BALIABIDEAREN
ERABILERA**
Nola erabiltzen da?

Bideo-jokoak hezkuntzan erabiltzeko balioestea jokoan oinarritutako ikaskuntzaren inplementazioaren alde aurreko urratsa da. Besteak beste, honako irizpide hauek hartu behar dira aintzat:

- Irizpide pedagogikoak eta testuinguruari dagozkionak: aurrebaldintzak, ikaskuntza-helburuak, erabilera-testuingurua, estrategia didaktikoa, komunikazioa, ebaluazio-aukerak, etab.
- Edukiari buruzko irizpideak: hizkuntza zuzentzea, edukia eguneratzea edo haren zaharkitzapena, antolaketa, testuinguruan jartzea, edukiaren eta ikaskuntza-arloaren arteko lotura, etab.
- Irizpide teknikoak: kredituak, eramangarritasuna, komunikabideen erabilera eta estetika, kalitate teknikoa, ekoiztutako informazioa, etab.

Bigarren urratsa erabili beharreko bideo-jokoa aukeratzea da. Horri dagokionez, bi aukera daude: dagoeneko egina dagoen bideo-joko bat erabiltzea edo planteatutako ikaskuntza-helburuei erantzuteko bideo-jokoa sortzea.

Hirugarren urratsa bideo-jokoa ikasgelan inplementatzea da. Adibide gisa, hona hemen hainbat erabilera-aukera: parte-hartzea eta lankidetzat sustatzeko jarduera, betiere ikasi beharreko gaiaren edukia alde batera utzi gabe; ikaskuntza-gai bati sarrera emateko jarduera; ikasleek parte hartu eta konpromisoak hartzea ahalbidetzen duen prozesu baten simulazioa, etab.

**UTILIZACIÓN
RECURSO**
¿Cómo se usa?

La valoración de videojuegos para su uso educativo supone un paso previo a la implementación del aprendizaje basado en el juego. Entre los criterios a considerar:

- Criterios pedagógicos y de contexto: prerrequisitos, objetivos de aprendizaje, contexto de uso, estrategia didáctica, comunicación, opciones de evaluación...
- Criterios de contenido: corrección del lenguaje, actualización u obsolescencia de contenido, organización, contextualización práctica, enlace entre el contenido y el área de estudio...
- Criterios técnicos: créditos, portabilidad, estructura y organización, estética y uso de los medios de comunicación, calidad técnica, información producida...

El segundo paso consiste en seleccionar el videojuego a utilizar. En este sentido existen dos opciones: utilizar un videojuego existente o crear un videojuego a medida de los objetivos de aprendizaje planteados.

El tercer paso consiste en la implementación del videojuego en el aula. A modo de ejemplo se citan algunas posibilidades de uso: actividad para fomentar la participación y colaboración sin perder de vista

el contenido de la materia de estudio, actividad introductoria de un tema de estudio, simulación de un proceso en que los alumnos puedan participar y asumir compromisos...

IKASGELARAKO GOMENDIOAK

Bideo-jokoen erabilerak dakartzan onura eta arazoei buruzko eztabaida. Bideo-jokoei egiten zaizkien kritikak pantaila aurrean denbora gehiegi igaro eta fantasiazko unibertso batean erabat murgiltzeak garapen emozionalean izan ditzakeen ondorio negatiboetan oinarritzen dira. Noizbait egiaztatu izan da grafikoak oso azkar mugitzeak epilepsia mota jakin batzuk dituen jendearengan atakeak eragin ditzakeela.

Aldiz, bideo-jokoak erabiliz hel dakiekeen sei helburu multzo definitu dira:

- Memoria/errepikapena/gogoan gordetzea
- Trebetasuna, garapena, doitasuna, mugiaraztea
- Kontzeptuak eta arauak aplikatzea
- Erabakiak hartzea (estrategia eta arazoen konponketa)
- Elkarrekintza soziala, balioak, kultura
- Ikasteko trebetasuna/autoebaluazioa

Bideo-joko sinplea sortzeko modu kolektiboan denbora eta baliabideak bideratu behar dira, baina, azkenean, bideo-jokoek proposamen didaktiko dibertigarriak eta motibagarriak dagokien testuinguruan garatzea ahalbidetzen dute.

RECOMENDACIONES PARA EL AULA

El debate en torno a los beneficios y problemas que acarrea el uso de los videojuegos está abierto. Las críticas a los videojuegos parten de los efectos negativos que el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía puede tener en el desarrollo emocional. Ocasionalmente se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia.

En contrapartida, se definen seis grupos de objetivos de aprendizaje que pueden ser abordados mediante el uso de los videojuegos:

- Memoria/repeticón/retención
- Destreza, desarrollo, precisión, motriz
- Aplicar conceptos y reglas

- Tomar decisiones (estrategia y resolución de problemas)
- Interacción social, valores, cultura
- Habilidad para aprender/autoevaluación

La creación de un videojuego sencillo es una tarea que implica una inversión colectiva de tiempo y recursos pero que permite, a largo término, desarrollar propuestas didácticas divertidas, motivadoras y contextualizadas.

**GOMENDATUTAKO
GUNEAK**
Non aurki dezaket?

Game 40

<http://www.los40.com/game40/>

Uneko 40 bideo-jokorik ospetsuenak balioesten dituen zerrenda, astero berritzen dena. Uneko egoera islatzen du, hots, ikasleek unean-unean gehien erabiltzen dituzten bideo-jokoen berri ematen du.

PEGIren bilatzailea

<http://www.pegi.info/es/index/id/521>

Jokoei buruzko Informazio Paneuroparraren (PEGI) adinkako sailkapen-sistema garrantzizko erreferentea da. Sistema hori Europako gurasoei bideo-jokoak erosterakoan informazioan oinarritutako erabakiak hartzen laguntzeko ezarri zen. PEGI bilatzaileak bideo-jokoen sailkapena hainbat irizpideren arabera lortzea ahalbidetzen du: jokoaren izena, adinkako sailkapena, generoa eta zer erakundek, zer herrialdetan eta zer plataformatan argitaratu den.

Bideo-jokoei buruzko gida gurasoentzat.

<http://www.guiavideojuegos.es/index.htm>

Hiru lotura ditu: Ciberfamilias.com (guraso eta hezitzaileentzako bilgunea), bideo-jokoen gida eta bideo-jokoak erosterakoan sortzen den erantzukizunari buruzko azterlana.

Jokoan oinarritutako ikaskuntzarako jarraibideak (ingelesez)

Maja Pivec-ek, Anni Kubec-ek eta Claudio Dondi-k UniGame proiektuak garatutako lanetan oinarrituta argitaratutako liburu elektronikoa.

http://books.google.es/books?id=imhTmf0bVj0C&printsec=frontcover&dq=unigame+project&source=bl&ots=R5sujb_r4J&sig=TotE7htTzeM1m14QGTxxFXagjrY&hl=es&ei=iOG3S8CzIYKJOOWnyaEL&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CCYQ6AEwAw#v=onepage&q=unigame%20project&f=false

**SITIOS
RECOMENDADOS**
¿Dónde lo
encuentro?

Game 40

<http://www.los40.com/game40/>

Lista, renovada semanalmente, que valora los 40 videojuegos más populares del momento. Ofrece una instantánea del momento actual, es decir, de los videojuegos más utilizados por los alumnos.

Buscador de PEGI

<http://www.pegi.info/es/index/id/521>

Un referente importante es el sistema de clasificación por edades de Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI) que se estableció con el objeto de ayudar a los padres europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir videojuegos. El buscador PEGI permite localizar la clasificación de videojuegos a partir de diferentes criterios: título del juego, clasificación por edades, género, organización, plataforma y país de publicación.

Guía de videojuegos para padres.

<http://www.guiavideojuegos.es/index.htm>

Presenta tres enlaces: Ciberfamilias.com (sitio de reunión para padres y educadores), guía de videojuegos y un estudio sobre la responsabilidad a la hora de comprar un videojuego.

Directrices para el aprendizaje basado en el juego (en inglés)

Libro electrónico editado por Maja Pivec, Anni Kubec y Claudio Dondi a partir de los trabajos desarrollados por el proyecto UniGame

http://books.google.es/books?id=imhTmf0bVj0C&printsec=frontcover&dq=unigame+project&source=bl&ots=R5sujb_r4J&sig=TotE7htTzeM1m14QGTxxFXagjrY&hl=es&ei=iOG3S8CzIYKJOOWnyaEL&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CCYQ6AEwAw#v=onepage&q=unigame%20project&f=false