



## ENSEÑAR A LOS PADRES Y EDUCADORES

Una de las grandes preocupaciones de los padres en torno a los videojuegos, en estos tiempos en los que cada vez sus hijos juegan cada vez más, es saber cuáles son sus riesgos, si tienen ventajas o cuánto y cuándo se debe jugar. Para ello, la empresa más importante de software de entretenimiento del mundo ha creado, en colaboración con un equipo de expertos de diferentes universidades españolas, una web en la que se ofrece información detallada para que los padres puedan controlar la afición de sus hijos sin miedo de que se excedan en el tiempo o asistan a contenidos no recomendados.

Además, a través de la página, cualquier visitante podrá conocer la historia de los videojuegos - que se remonta a los años 50-, su definición o consultar cualquier duda poniéndose en contacto con los expertos responsables de la web.

Según Electronic Arts (EA), creadora de la página, "jugar es una actividad sana y divertida con la que también se puede aprender y desarrollar muchas habilidades". Así, extraídos de diversos estudios que se pueden consultar desde la propia web, se exponen a los educadores beneficios de los videojuegos como que facilitan la adquisición de habilidades manuales, coordinación y orientación espacial, que favorecen el uso de habilidades y estrategias cognitivas como la toma de decisiones y la resolución de problemas o que gene-

ran situaciones de relación con otros compañeros de juegos y de aprendizaje cooperativo, entre otros. Para padres y educadores preocupados por cuánto tiempo o cuándo deben jugar los niños, hay secciones específicas para progenitores o escuelas. Ahí los responsables de los menores pueden consultar los hábitos de los niños cuando se sientan frente a un videojuego, por qué les atraen tanto o el papel que juega el adulto a la hora de enseñar al niño al niño cuánto, cuándo, dónde o con quién jugar. Esto es importante para concienciar a los padres de que no han de actuar ante los videojuegos como un juguete en el que dar por hecho que está orientado a un público infantil. El ocio electrónico, al igual que el de la música, el cine o la televisión, tiene contenidos, tanto para niños como para adultos, que precisan del control de los padres.

### ATENCIÓN AL PEGI

Con el fin de que los tutores de los menores puedan saber si un juego es adecuado o no, los contenidos de los mismos están regulados de una forma más clara y visible que, por ejemplo, en el caso de las películas de DVD. Esto es posible gracias a un código de regulación denominado Pan European Game Information (PEGI), que en la web que nos ocupa tiene su correspondiente apartado explicativo para que, así, cuando los padres adquieran

un juego para un menor, puedan tenerlo en cuenta y sepan hacer un buen uso de él.

El PEGI, que fue promovido por la Comisión Europea e implantado en 16 países de Europa, supone una herramienta muy útil para que padres y educadores puedan elegir videojuegos adecuados a la edad de sus hijos. Para ello, el código establece una doble clasificación, por edades -cinco niveles: a partir de 3, 7, 12, 16 y 18 años- y contenidos -mediante descriptores referentes a violencia, sexo/denuidez, drogas, lenguaje soez y discriminación-. La clasificación de edad se representa con un número de considerables dimensiones y la de contenidos mediante unos pictogramas fácilmente visibles en el exterior del estuche de los juegos.

El nombre de la web es 'www.aprendeyjuegaconea.com' y ha sido impulsada con la colaboración de un prestigioso equipo de expertos de diferentes universidades españolas: Marina, expertos pedagogos especializados en educación, juego y nuevas tecnologías; Grupo F9, grupo de trabajo de la Universidad de Barcelona; y Grupo JovenTIC, grupo de investigación de la UOC Universidad Oberta de Cataluña.

Este conjunto de profesionales, que ha colaborado en la elaboración de contenidos, aporta su experiencia, consejos e información para disfrutar al máximo de los videojuegos de forma responsable.