

APRENDEENDO

OS VIDEOXOGOS, MÁIS CA UNHA MODALIDADE DO XOGO HUMANO

Se no século XVI existisen os videoxogos, dou por sentado que Pieter Brueghel, gran mestre da pintura flamenca, incluíraos na súa obra “Jeux d’enfants”. Por que? Porque ao contemplar o cadro, vexo unha moira de persoas manexando dispositivos de xogo, entre os que perfectamente poderían ter cabida unha consola ou unhas lentes de realidade virtual con videoxogos integrados, por exemplo.

Os videoxogos, como outros xogos inmemoriais, son recursos creados principalmente para o lecer que estimulan a capacidade de xogar. Enténdase o xogar como unha actividade cativadora, prazenteira, que revitaliza, enche de enerxía e agudiza a intelixencia. Porén, no caso concreto dos videoxogos, estes transcenden o terreiro puramente lúdico para converterse ademais nun fenómeno social, cultural e económico, arraigándose na sociedade sobre todo tras o éxito nas vendas de consolas de sétima xeración, como a Wii e a Nintendo DS, e grazas á proliferación de dispositivos móbiles entre persoas de diferentes idades. Ademais, debido as súas inegables posibilidades didácticas, estanse a introducir en múltiples sectores, como o empresarial, o sanitario e o educativo, onde a súa presenza parece que comeza a consolidarse.

Ao longo das páxinas que compoñen este monográfico especial sobre videoxogos, dáse boa conta das proporcións descomunais desta ferramenta, ao poder contar entre os textos escritos con contribucións dalgúns dos principais referentes actuais do sector do videoxogo, tanto da Galiza como do Estado español, así como de experiencias relatadas por profesorado que, dunha forma ou doutra, incorpora os videoxogos nas aulas.

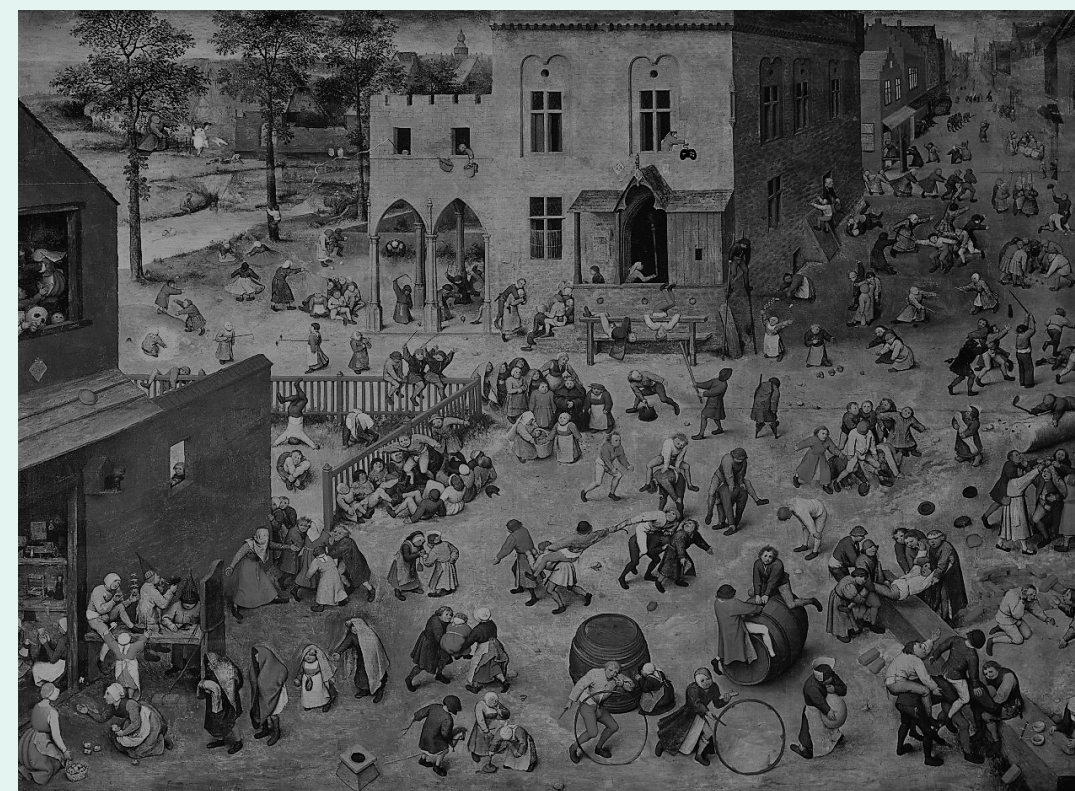
Aínda que a orde de lectura da revista é irrelevante, cómpre especificar que para a composición deste monográfico, tívose en conta a seguinte lóxica e estrutura interna:

- A posta a punto. Conforman esta sección artigos escritos dende diferente ópticas, que achegan unha visión introdutoria ao fenómeno dos videoxogos. Pretenden axudar a coñecerlos mellor dende un punto de vista histórico, a través das investigacións relacionadas cos seus efectos nas persoas, e tamén por medio do estudo das oportunidades e dos desafíos para a súa inclusión efectiva nas aulas e no fogar.
- Propostas prácticas. Preséntanse proxectos de centro e experiencias de aula relacionadas coa análise e reflexión crítica sobre os videoxogos, así como coa creación de contidos e xogos dixitais por parte do alumnado de educación primaria, educación secundaria e bacharelato, nas que se empregan ferramentas informáticas como Minecraft, e-adventure e Scratch.
- Outras miradas. Inclúense, a modo de exemplo, achegas relacionadas con outros espazos diferentes ás aulas e aos fogares onde os videoxogos teñen cabida. Móstrase a presenza dos videoxogos nas bibliotecas escolares e afóndase na importancia destes medios nos museos, ademais de presentarse un videoxogo xurdido dende o ámbito sanitario.
- O colofón. Completan este monográfico o apartado “Para sabermos algo máis...” e a entrevista realizada á Dra. Begoña Gros. Na sección “A lingua” reflexiónase arredor do estado actual do galego nos videoxogos.

A todas as persoas que colaboraron neste monográfico, moitas grazas de corazón. Non quixera deixar pasar esta oportunidade para agradecer tamén especialmente á Dirección e ao Consello Editorial da Revista Galega de Educación pola confianza depositada para a coordinación deste número. Grazas igualmente ao equipo de maquetación e de deseño da revista, a Nova Escola Galega, así como ás subscritoras, subscritores e a todas aquelas e aqueles que contribúen a que esta publicación saia adiante.

Desexo que este monográfico sexa do voso interese. E lembre: nunca vos esquezaades de xogar.■

Silvia López Gómez
Coordinadora do monográfico



Na obra de Brueghel (o Vello) coñecida como “Jeux d’enfants” (1560), aparecen persoas xogando a máis de 80 xogos, ás que se uniron dúas con videoxogos! Es quen de localizalas?

CONVIDE O XOGOS