



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

## “EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN EL AULA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL: EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS Y EL CÓDIGO PEGI”

|   |
|---|
| AUTORÍA<br><b>PEDRO ATENCIA BARRERO</b>   |
| TEMÁTICA<br><b>LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS Y EL CÓDIGO PEGI</b> |
| ETAPA<br><b>EDUCACIÓN SECUNDARA OBLIGATORIA</b>   |

### Resumen

Las nuevas tecnologías han puesto a disposición de nuestros alumnos y alumnas una gran cantidad de medios para el ocio. Uno de ellos y quizás el que más impacto ha tenido es el de los videojuegos. Un mundo de entretenimiento y diversión que muchas veces escapa de su control. Por tanto, el desarrollo de este trabajo tiene como objetivo mostrar una experiencia didáctica elaborada en el contexto de la Educación Plástica sobre el código PEGI<sup>1</sup>, y realizar un taller de creación de pictogramas que informen del contenido del videojuego.

### Palabras clave

Experiencia didáctica

El mundo de los videojuegos

El código PEGI

Diseño de pictogramas

Educación plástica y visual

Nuevas tecnologías aplicadas al ocio

Ocio responsable



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

## **INTRODUCCIÓN.**

El presente artículo recoge la metodología de una experiencia didáctica y visual para su aplicación al segundo ciclo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria (E.S.O.) orientada a conocer el mundo de los videojuegos y el código Pegi. Además, desde nuestra materia y en colaboración con otros departamentos como el de Informática, se quiso promover un uso de las tecnologías responsable y madura. La intención era advertir a los alumnos/as del peligro del uso descontrolado de los videojuegos y enseñarles el Código Pegi como una manera de informar sobre sus contenidos y de ayudar a los padres a la hora de elegir los videojuegos para sus hijos.

Por otro lado, nos permitió desarrollar en los alumnos/as la adquisición de las competencias<sup>ii</sup> básicas, con especial atención a estas dos: Competencia digital y Aprender a aprender.

## **1. PUNTO DE PARTIDA.**

Propusimos esta experiencia como una actividad encaminada a dar a conocer a nuestros alumnos/as un código que poseen la totalidad de videojuegos y que informa sobre su contenido.

## **2. DESTINATARIOS.**

Los destinatarios de la propuesta educativa fueron en primera persona los alumnos/as de Educación Plástica y visual de cuarto curso del I.E.S. Torre Olvidada que trabajaron la experiencia propuesta dentro de la materia. En segunda persona, estuvo orientada a toda la comunidad educativa a fin de informar sobre el mundo de los videojuegos y el código Pegi.

## **3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ESTA EXPERIENCIA.**

- Poner en contacto a los alumnos/as con las nuevas tecnologías.
- Conocer las características y fundamentos del Código Pegi.
- Descubrir el diseño de pictogramas.
- Fomentar una actitud responsable ante los videojuegos.
- Utilizar su tiempo de ocio de una forma responsable y madura.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

#### **4. CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE ESTA EXPERIENCIA.**

Los objetivos de la experiencia se trabajaron por medio de los contenidos didácticos siguientes:

- El mundo de los videojuegos: el código PEGI.
- Los pictogramas.
- Herramientas y técnicas de diseño.
- Planificación y diseño de pictogramas.
- Expresión de opiniones y sentimientos a través del lenguaje del pictograma.
- Disfrute responsable con el mundo del videojuego.
- Sensibilización ante el lenguaje PEGI.
- Interés y valoración de las producciones del mundo de los videojuegos.

#### **5. METODOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA.**

La metodología que empleamos estuvo basada en una concepción constructivista del aprendizaje, para favorecer los aprendizajes activos y significativos. Por tanto, se propusieron métodos, materiales y actividades que permitiesen atender a los diferentes ritmos individuales de aprendizaje: pluralidad de técnicas y modalidades de trabajo, diversidad de materiales y diferentes tipos de actividades.

A lo largo de la experiencia, se optó por un tipo de aprendizaje activo, ya que se considera al alumno/a, juntamente con el profesor/a, el sujeto responsable del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos partieron de los conocimientos previos adquiridos por el alumnado a lo largo de cursos anteriores, y se fue profundizando paulatinamente en ellos para que el alumno/a pudiese modificar o construir sus esquemas dentro de un aprendizaje significativo. Por ello, no empleamos sólo el método expositivo, sino también el inductivo, para que los estudiantes, después de observar y analizar, sacasen sus propias conclusiones sobre el código PEGI y su función.

Desde nuestra perspectiva, el ambiente donde se generan los procesos de enseñanza-aprendizaje desbordan el marco del aula y deben abrirse al exterior para conseguir uno de los objetivos fundamentales de la educación: su función socializadora, de gran valor en el conjunto de la educación.

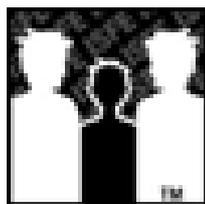
## 6. ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA.

Antes de comenzar con la experiencia realizamos una serie de cuestiones en torno al concepto que nos ocupaba a través de unas preguntas tipo:

- 1) ¿Qué videojuegos conoces? ¿En qué te fijas a la hora de adquirir uno?
- 2) ¿Tienes consola de videojuegos? ¿Cuál? ¿Desde cuándo?
- 3) ¿Cuántas horas dedicas a la semana a jugar con los videojuegos? ¿Y a estudiar?
- 4) ¿Crees que eres consciente del tiempo que dedicas a jugar?
- 5) ¿Conoces el Código Pegi? ¿En qué consiste?
- 6) ¿Conoces los descriptores que aparecen en el reverso de los estuches de los videojuegos?
- 7) ¿Puedes decir qué edades abarca el Código Pegi?
- 8) ¿Serías capaz de indicar a qué se refieren los siguientes pictogramas extraídos del Código Pegi?



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

- 9) ¿Crees qué haría falta incluir algún pictograma más aparte de los ocho que posee el Código Pegi? ¿Sobre qué tema?
- 10) ¿Consideras que el uso de los videojuegos puede ser positivo o negativo para ti? Razona la pregunta.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

Una vez conocida su situación inicial gracias a la evaluación de conocimientos previos procedimos a diseñar una serie de actividades de aprendizaje. Así, por ejemplo:

- Investiga en qué consiste el Código Pegi. Elabora un trabajo con los datos obtenidos.
- Confecciona un pictograma sobre algún tema para incluir en el Código Pegi. Debes seguir los pasos descritos en clase.
- Por parejas, realizad una recopilación de videojuegos que traten sobre violencia describiendo sus características (título, género, edad recomendada, etc.)
- Elabora un listado de juegos educativos, deportivos, bélicos y de aventuras.
- Investiga sobre uno de los personajes de videojuego que más te llamen la atención.

En último lugar, para aumentar la motivación de los alumnos/as planteamos otro tipo de actividades como una exposición en los pasillos del instituto de los trabajos realizados, con el fin de acercar el Código Pegi a todos los alumnos/as del centro así como a sus padres.

## **7. REPARTO DEL TRABAJO ENTRE LOS GRUPOS.**

Cada uno de los grupos de cuarto curso realizó las actividades más acordes a sus posibilidades intentando el profesor facilitar un grupo de actividades variadas, motivadoras y al alcance de todos los alumnos/as. La mayor parte del trabajo se realizó de forma individual. Tan sólo la resolución de las preguntas de conocimientos previos, la exposición de los trabajos para su evaluación y el comentario de los aspectos más positivos de la experiencia se hicieron en colectividad.

## **8. SECUENCIACIÓN DE LA EXPERIENCIA.**

La secuencia de la experiencia quedó dividida en cuatro sesiones. A continuación detallaremos cada una de ellas:

1. Un primer contacto con la experiencia vino dado por la evaluación de conocimientos previos. A través de ella, recopilamos datos sobre los conocimientos iniciales de los alumnos/as. En la introducción de la experiencia se proyectaron una serie de imágenes sobre el Código Pegi y se explicó, de una forma muy resumida, el proceso de creación de todo pictograma que nuestro a continuación:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

- Boceto (croquis).
- Guión (proyecto).
- Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación del proceso y del resultado final).

2. Los alumnos/as comenzaron con el proyecto creativo de su pictograma. Supervisamos los trabajos de los alumnos/as y corregiremos las actividades teóricas a fin de que sirvieran de guía a los alumnos/as.

3. Continuamos con la experimentación y observamos la evolución de los alumnos/as en cuanto a su forma de afrontar el proyecto.

4. Estuvo dedicada a la muestra de los pictogramas realizados a lo largo de las sesiones por parte de los alumnos/as y a la evaluación de los trabajos por parte del profesor. También se comentaron los aspectos más positivos del trabajo en conjunto.

## **9. RECURSOS Y ESPACIOS UTILIZADOS EN LA EXPERIENCIA.**

Para desarrollar la metodología anteriormente expuesta y el tipo de actividades planteadas, hicimos uso de recursos variados y cercanos a la vida cotidiana del alumno/a de fácil obtención. Enumeramos a continuación los materiales más destacados que utilizamos en la experiencia. Por un lado, los recursos materiales fueron:

- Un videoprojector.
- Ordenadores con acceso a Internet.
- Libros y artículos sobre el mundo de los videojuegos.
- Herramientas propias de la materia: lápices, rotuladores, folios, etc.

Y por otro lado, los recursos didácticos como:

- Ficha sobre el Código Pegi.
- Actividades didácticas propuestas en papel.
- Bibliografía y Webgrafía.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

Por lo que se refiere a los espacios utilizados, la experiencia se desarrolló en el aula de Educación Plástica y visual como lugar de trabajo y en los espacios comunes para montar la exposición: vestíbulo de paso y acceso a las aulas.

## 10. VALORACIÓN Y REFLEXIÓN DE LA EXPERIENCIA.

En este apartado hemos tenido en cuenta en primer lugar a los alumnos/as y en segundo lugar a la experiencia en si y la actuación del profesor.

### Respecto a los alumnos/as:

Es fundamental tener un registro de observación de cada uno de los alumnos/as, de manera que podamos ir modificando la temporalización, los materiales empleados en clase, las actividades propuestas, etc. para que todos ellos alcancen los objetivos propuestos a lo largo de esta experiencia didáctica y las futuras.

Por tanto, la evaluación de esta experiencia tuvo en cuenta si el alumno/a:

- Reconoció el código Pegi y su importancia.
- Siguió las fases de diseño de pictogramas con una temática acorde al contenido de la experiencia.
- Creó pictogramas útiles y creativos.
- Valoró la importancia de un uso adecuado y maduro de los videojuegos.

Y los instrumentos de evaluación empleados fueron:

- La observación directa en clase del grado de implicación en la experiencia.
- Seguimiento del proceso de trabajo.
- La valoración de los ejercicios entregados.

Para concluir este punto, los alumnos/as valoraron muy positivamente la experiencia por varios motivos: el carácter novedoso y práctico de las actividades llevadas a cabo, la cercanía con la realidad de ocio y diversión de la mayoría de alumnos/as de estas edades, el resultado obtenido como podemos ver en los diferentes ejemplos recogidos al final de dicha experiencia didáctica.

### **En cuanto a la experiencia en sí y la propia actuación del profesor.**

En primer lugar, la valoración de la experiencia didáctica se realizó partiendo de la observando de los resultado de los trabajos y la exposición de los mismos por parte de los alumnos/as en clase. Dicha valoración ha sido muy positiva debido a:

- Por medio del diseño de pictogramas para el mundo de los videojuegos se favorece la observación, la experimentación y la comprensión de los contenidos que muestran.
- Gracias a esta experiencia brindamos a los alumnos/as formas de ver y entender los contenidos de los videojuegos.
- Podemos ofrecer el mundo del ocio a través de los videojuegos de una forma más madura y crítica gracias a las características del Código Pegi.

Negar el uso de los videojuegos es prácticamente imposible en la sociedad actual. Pero hacer conscientes a sus usuarios, especialmente a los menores de edad, de la importancia de su consumo responsable desde el aula fue una tarea amena desde la perspectiva de este trabajo. Por último, se destacó la participación de los alumnos/as y el interés que despertó en el entorno del Centro.

### **11. ANEXO DE IMÁGENES.**

A continuación ofrecemos una serie de imágenes que obtuvimos como resultado del trabajo de nuestros alumnos/as en esta experiencia.

**Pictograma para juegos educativos**



**Pictogramas para juegos de deporte**



**Pictogramas para juegos colectivos**



**Pictograma para juegos de música**



**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

GROS, B (Coord.) (2004): *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao. Editorial Desclée de Brouwer.

LEVIS, D. (2002): *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona. Editorial Paidós.

SNYDER, I. (2004): *Alfabetismos digitales. Comunicación, Innovación y Educación en la era de la Electrónica*. Málaga. Editorial Aljibe.

VV.AA. (2000): *El niño y los medios de comunicación: los efectos de la televisión, videojuegos y ordenadores*. Madrid. Editorial Morata.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 23 – OCTUBRE DE 2009

## REFERENCIAS WEB.

<http://www.pegi.info/es/>

<http://videojuegos-educacion.blogspot.com/>

<http://www.adese.es/web/criterios.asp>

## REFERENCIAS LEGISLATIVA.

- Decreto 231/2007, de 31 de julio, *por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.* (BOJA 8/8/2007).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación.* (BOE 4/5/2006).

## Autoría

- Nombre y Apellidos: Pedro Atencia Barrero
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. Torre Olvidada, Torre del Campo (Jaén)
- E-mail: [pedroplastica@gmail.com](mailto:pedroplastica@gmail.com)

## NOTAS

---

<sup>i</sup> El objetivo principal del código resultante, PEGI, es que los consumidores, en particular los padres y los educadores, cuenten con información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta, en España o en cualquier otro país europeo adscrito al código, para poder elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, limitando así la exposición de los niños a contenidos que podrían resultarles inadecuados.

<sup>ii</sup> REAL DECRETO 1631/2006 de 5 de enero por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria y concretamente el artículo 7 dedicado a las Competencias básicas.