

Institutos & juegos electrónicos, ¿enemigos o aliados?

19/01/2019



Hace varios años que comenzamos a trabajar en la UCA Elda con personas que tenían un problema con las tecnologías.

Los dos primeros casos eran chicos que llevaban meses jugando muchas horas diarias:

- Poco a poco habían ido incrementando el número de horas que dedicaban a jugar, hasta el punto de que lo hacían sobre todo de noche.
- Apenas salían de la habitación. Uno de ellos orinaba en una botella para no hacer ruido.
- No se lavaban ni duchaban, ¡así olían!
- Habitualmente llevaban la misma ropa: pijama o chándal.
- Habían perdido todo contacto con sus amigos, ahora sólo tenían los “digitales” que encontraban en las plataformas de juegos, la mayoría de ellos totalmente desconocidos.
- Con el tiempo se convirtieron en NINIs (ni estudian, ni trabajan).
- Cuando se les pedía que salieran de su habitación, ellos al principio decían que no hacían mal a nadie. Si se insistía o se les quitaba el ordenador, la videoconsola o el móvil, se resistían llegando a ponerse violentos.

A estos chicos los denominamos “hijos ideales”, porque durante un tiempo sus padres habían tenido una falsa sensación de seguridad:

- Al no salir de casa no estarían expuestos a la “violencia” que se ve en Tv.
- No gastaban dinero.
- Uno de ellos le comentaba a sus padres que no quería salir porque todos sus amigos habían empezado a fumar porros y no quería acabar drogándose.

Otro de los síntomas comunes de estos chicos es que eran estudiantes normales. Uno de ellos nunca había suspendido.

Sus profesores fueron los primeros en dar la voz de alarma. Comenzaron a observar que se dormían en clase y como consecuencia las notas fueron bajando hasta que no pudieron bajar más.

Acabaron diciendo que no querían volver al instituto pues no les gustaba, no entendían nada y se aburrían, por lo que querían abandonar.

Ante estas experiencias que ocurrieron en muchos centros, la comunidad educativa declaró “non gratos” a los videojuegos, desencadenando todo tipo de controles y prohibiciones.

Pero ¿qué pasaría si hubiera una liga, como actividad extraescolar, de equipos de vídeo-jugadores, de institutos IESPORTS o universidades UNIVERSITY ESPORTS, cuyo **requisito para participar fuera el aprobar y estuviera supervisada por profesores o tutores?** Eso es lo que fui a descubrir a Elche un domingo por la mañana, aprovechando que se celebraba el DDXP – Distrito Digital Xperiencie.

Estuve 45 minutos guardando cola, rodeado de adolescentes, universitarios y padres jóvenes acompañados de sus hijos.

Las salas habilitadas para jugar estaban abarrotadas al igual que los talleres que daban los youtubers de referencia.

Esta actividad fomenta valores como la integración, compromiso, deportividad y respeto. Ayudando al desarrollo personal y educativo.

Entre sus ventajas está el favorecer el pensamiento analítico y la memoria, reforzando la atención y el aprendizaje.

No es la panacea a todos los problemas derivados de las tecnologías pues sólo contempla los videojuegos, pero personalmente me parece una alternativa muy interesante a tener en consideración pues, como dice la frase: “si no puedes vencerlos, únete a ellos”, yo añadiría “sin renunciar a tus principios (solo alumnos aprobados y tutorizado por profesores)”.

Este artículo también lo podéis encontrar en el blog <http://www.adiccionesadolescentes.es>

Mi próximo artículo se titulará:

“Ahí os lo dejo, ¿cuando esté curado me lo llevo?”

Gracias al trabajo de Sara Cremades González (maestra y filóloga), podemos tener este artículo en ingles:

<https://youtu.be/3DTooRXo-1c>

High school & Videogames, Allied or enemies?

Some years ago, we started to work in Elda's UCA with people who presented problems with technologies.

The first two cases were boys that had been playing for too many hours a day:

- They had started increasing the number of hours little by little, playing even at night.
- They barely went out from their rooms. Some of them urinate in a bottle to avoid making noise.
- They would never shower...imagine the smell!
- They normally would wear the same clothes: pyjamas or tracksuit.
- They had lost any contact with their friends; their only friends were the digital ones they found in game platforms, the majority of whom were unknown to them.
- They finally became NINIs (they neither study nor work).
- When they were asked to leave their rooms, they rejected saying that they were not hurting anyone. If we insisted or took away their computers, console games or mobile phones, they resisted or were even aggressive.

We call these kinds of people "ideal children", since during this time their parents had an unreal sense of safety:

- As they never went out, they were not exposed to "violence" we see on TV.
- They didn't spend money.
- One of them told his parents that he didn't want to leave home because his friends had started to smoke joints and he didn't want to end up drugging himself.

Another common symptom of these cases is that they were normal students. One of them had never failed.

His teachers were the first ones in ringing the warning bells. They observed that he was sleeping in class and, as a consequence, his marks started to get worse.

They finally said they did not want to go back to high school, since they didn't like it nor understood anything, so they were bored and wanted to give up.

Given this situation, which happened in several centres, the educational community declared videogames "non gratos", triggering all type of controls and prohibitions.

But, what would have happened if there had been a league of video gamers as a sort of extracurricular activity promoted by the IESPORTS high schools or the Universities UNIVERSITY SPORTS, **the requirement of which would be passing all the class subjects and was supervised by teachers and tutors?** This is what I discovered a Sunday morning in Elche, taking profit from the fact that the DDXP- Digital Xperience District was being celebrated.

I was waiting 45 minutes in the queue, surrounded by teenagers, university students and young parents with their kids. The rooms set up for playing were crammed with people, as well as the Youtuber's workshops.

This activity promotes values such as integration, responsibility, sportsmanship and respect, helping the personal and educational development of gamers. Some of the benefits are improvement of analytical thinking and memory, reinforcing attention and learning.

It is not the panacea to all problems derived from technologies, inasmuch it only considers video games, but, personally, it seems to me a really interesting alternative to take into consideration, since, as we say "if you cannot defeat your enemies, join them", adding "never abandoning your principles (only students that pass and guided by teachers)".