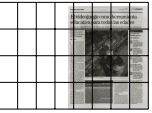


	Tirada: 188.583	Sección: -	
	Difusión: 147.142 (O.J.D)	Espacio (Cm_2): 1.073	
Nacional	Audiencia: 514.997	Ocupación (%): 100%	
Diaria	17/12/2011	Valor (€): 20.917,00	
		Valor Pág. (€): 20.917,00	
		Página: 91	Imagen: No

El videojuego como herramienta educativa para todas las edades

La Agència Catalana del Consum ha editado una completa guía para ayudar a los padres y educadores

En Navidad y Reyes la mayor demanda se dirige a productos de ocio interactivo

M. P. ENÉRIZ
Área Monográfica

Con la proximidad de las fechas navideñas llega el ritual de la compra de juguetes y productos destinados a los más pequeños de la casa. Es el momento en el que muchos padres se encuentran con el dilema de saber si toda aquella lista interminable que aparece tras la frase 'Queridos Reyes Magos' son adecuados para los hijos. En esta coyuntura resulta cada vez más evidente la preocupación de los educadores (padres, madres y profesorado) en lo que se refiere al masivo consumo de juguetes multimediales, una tipología que en algunos casos los adultos desconocen. La incertidumbre familiar ante la adquisición de según qué juegos, la utilización y dedicación que los jóvenes hacen de ellos, y los efectos positivos o negativos que tienen, se convierte en un aspecto crucial, principalmente en estas fechas.

A clarificar estos temas colabora una guía elaborada por la Agència Catalana del Consum (ACC) en la que se recogen consejos útiles para los padres a la hora de elegir el juguete más adecuado y también, en concreto, uno de los más solicitados en toda la correspondencia de diciembre: los videojuegos.

En líneas generales los expertos recomiendan que para los bebés se elijan aquellos equipos capaces de provocar estimulación visual y auditiva. Para los pequeños, son adecuados los que desarrollen la psicomotricidad y la creatividad, y para los mayores, los que favorezcan la actividad física y la investigación.

Uno de los aspectos fundamentales a la hora de adquirir un juguete es que este sea adecuado a la edad de a quien va destinado. La guía insiste asimismo en la necesidad de comprobar que en el etiquetado del juguete figure información sobre el fabricante del producto y que es de vital importancia guardar la factura de compra para posibles devoluciones, reclamaciones o falsas informaciones.

LO MÁS BUSCADO

En la actualidad y según ponen de manifiesto los estudios disponibles, el ocio digital y especialmente consolas y videojuegos son los productos que más interés despiertan entre los consumidores más jóvenes. Existen diferentes tipos y una gran oferta por lo que los padres podrán acercarse con su elección. En este sentido, el consejo es que se atienda a las recomendaciones de la edad que están bien visibles en la parte frontal de la carátula del videojuego, así como en el reverso. Se tra-



Dos mujeres seleccionan un juego en una juguetería.

los consejos

RECOMENDACIONES SOBRE EL USO DE JUGUETES

La mejor carta a los Magos

EL OBJETIVO que los educadores deben buscar con un juguete es divertir y, para ello, una de las cuestiones clave es que sea adecuado a su edad. Adicionalmente, las recomendaciones que establece la ACC son que aporte valores educativos y evite la distinción sexista y la incitación a la violencia.

En cuanto a cuestiones más prácticas, no hay que olvidar que sea sólido, de calidad y bien hecho. Tiene que ser seguro y estar correctamente etiquetado. En este sentido, resulta adecuado identificar la marca de la CE, que significa que el juguete cumple las exigencias esenciales de seguridad contenidas en las normas comunitarias, garantizando que no está hecho de materiales tóxicos, inflamables o explosivos.

Tras adquirir un juguete es necesario conservar la factura o el ticket de compra, que son la garantía de devolución, y si se detectan defectos hay que dirigirse al establecimiento donde se adquirió con la factura de compra. También es útil escoger una empresa adherida al sistema arbitral de consumo.

ta de la información conocida como PEGI (Pan European Game Information) un código de autorregulación que es un sistema voluntario de clasificación según la edad y el contenido para videojuegos y juegos de ordenador, que ya incorporan la mayoría de desarrollos en su etiqueta. Es importante saber dicho código porque hace referencia a la adecuación del contenido visual y no indica nada en absoluto sobre el grado de dificultad o sobre las habilidades que requiere.

PICTOGRAMAS

A la hora de elegir estos productos de ocio interactivo es recomendable atender también a otras indicaciones que el fabricante, de acuerdo con normas internacionales acordadas, ofrece. Resulta muy útil saber que, por ejemplo, cada videojuego -excepto los que son para tres años- mostrarán además pictogramas muy claros que indican las características concre-

el apunte

PEGI: LA HERRAMIENTA EUROPEA

Clasificación por edades

3 3 AÑOS MÍNIMO
LOS VIDEOJUEGOS que contienen esta clasificación se consideran adecuados para aquellos jugadores que tienen edades superiores a los tres años.

7 PARA MÁS DE 7 AÑOS
LOS CONTENIDOS que presentan esta clasificación se consideran apropiados únicamente para aquellos jugadores que tienen un mínimo de 7 años.

12 PARA 12 AÑOS MÍNIMO
EL CODIGO PEGI establece que los juegos con esta clasificación se consideran adecuados para aquellos jugadores que tienen 12 años como mínimo.

16 PARA MÁS DE 16 AÑOS
EL INTERVALO de edad idóneo para aquellos juegos que muestran en la carátula esta indicación es de 16 años. No son recomendables para menores.

18 JUEGOS PARA ADULTOS
ESTA CLASIFICACIÓN hace referencia a juegos que se consideran apropiados para personas de 18 años mínimo. Se trata de contenidos no aptos para menores.

tas por los cuales se clasifica el juego dentro de una determinada edad.

Los videojuegos, en definitiva, son neutros. Bien utilizados son un recurso educativo, pero pueden resultar todo lo contrario si el niño juega en exceso, si la elección es incorrecta o si se da excesiva soledad a la hora de jugar.

Los expertos señalan que los videojuegos, además de ser una forma de escape para los niños, como lo puede ser un libro o una película, ofrecen la ventaja añadida de incluir modos multijugador que animan a jugar en un entorno social. Esta es una de las recomendaciones que se están ofreciendo a los padres: priorizar la compra o el acceso a juegos multijugador que propician el juego compartido.

Finalmente, cabe apuntar que es una buena idea ubicar la consola o el ordenador en espacios comunes de la casa precisamente para fomentar el uso compartido y la participación. ☺