

## Escuela 3.0, con religión y videojuegos, pero sin apoyos ni deberes

Emilio J. Armas Ramírez

Decía María Montessori que “Una prueba de lo acertado de la intervención educativa es la felicidad del niño”. Y no puedo estar más de acuerdo con ello. De ahí que no me muestre en desacuerdo con convenir unos parámetros que, a modo de orientación, ayuden a establecer la cuota adecuada de trabajo que el alumnado deba realizar en casa y, por qué no, también en el centro educativo. En este sentido, toda actividad debe cumplir una serie de condiciones para que realmente pueda considerarse educativa. Desde contribuir al logro de las competencias de la etapa, hasta el fomento de valores sociales positivos, pasando por un uso equilibrado de medios audiovisuales y tecnológicos. Por poner un ejemplo, internet es, sin duda, una fuente de recursos interesante, sin embargo, cualquier trabajo carece totalmente de valor educativo si fuera realizado exclusivamente a partir de información recopilada en la red sin mayor proceso de elaboración como, por ejemplo, un trabajo de campo en el entorno del propio alumnado, una investigación en la biblioteca pública o la del propio centro educativo.

Del mismo modo, que un niño o adolescente practique actividades lúdicas, incluyendo pasar un rato con determinados videojuegos, puede ayudarle al logro de las competencias antes mencionadas de manera más grata sin que el esfuerzo que tenga que realizar le resulte tedioso. Esto es lo que cualquier buen docente trata de fomentar con determinadas actividades lúdicas y deportivas dentro y fuera del aula. Curiosamente, se ha llegado a criticar a algún centro por el alto número de salidas extraescolares que tiene el alumnado a lo largo del curso. ¡Como si sólo se pudiera aprender entre las cuatro paredes de un aula! Igualmente, se ha criticado, a mi juicio en exceso, el hecho de que el alumnado lleve algunos deberes para repasar en casa lo aprendido en clase, cuando en realidad, la mayoría de las veces se trata de actividades que buscan contrastar lo aprendido en clase con la propia experiencia vital del alumnado. El problema estriba en que, para ello, es necesario salir del cuarto de la *Play Station* y pasear un rato para, simplemente, reconocer algunos tipos de flores que hay en el parque del barrio, o algo similar y, claro está, quitarle la *Play* a un adolescente -también a muchos niños- puede ser tan difícil como apartar a un *yonqui* de la droga. De ahí que a uno se le ericen los pelos cuando oye a la Consejera de Educación y al propio Presidente del Gobierno intentando justificar que los *e-Sports* entren en los centros educativos. No estamos hablando de “Aprender jugando con *Pipo*” u otros muchos videojuegos que, además de divertir, educan. Estamos hablando de ligas puramente competitivas, donde valores como el trabajo colaborativo o, incluso, la educación para la paz o la igualdad quedan en segundo o tercer plano. Si alguien tiene alguna duda no tiene más que entrar en el canal *e-Sports* de cualquier plataforma digital para que vea como gran parte de ellos tienen como objetivo principal la violencia *per se*. ¿Son éstos los valores que queremos fomentar en la escuela? ¿Es éste el modelo de sociedad que queremos para el futuro?

Por otro lado, aseverar que los *e-Sports* son una práctica muy extendida entre la infancia y la adolescencia y, por tanto, debemos introducirlos en la escuela para que el alumnado se sienta, así, más cerca de ella es una justificación tan peregrina como pretender acercarlos celebrando un macro-botellón en los institutos cada viernes por la tarde o permitir que los adolescentes fumen porros en el recreo. Luego podríamos impartir unas charlas para convencerles de lo dañino que dichas prácticas pueden llegar a ser para su salud, ¡y asunto arreglado!

Creo que, esta vez, la Sra. Soledad Monzón y el Sr. Clavijo han ido demasiado lejos. Si querían hacer algo valiente e innovador los jueves de cuatro a siete, podrían haber sacado la religión del currículo escolar y ponerla en esa franja horaria. También podrían potenciar, dentro y fuera del horario escolar, las áreas instrumentales, los idiomas o la práctica deportiva. Pero meter en la escuela algo tan peligroso como los *e-Sports*, es una auténtica irresponsabilidad, un atentado contra la salud de la infancia y la juventud y, por supuesto, también contra el futuro de la sociedad canaria. Por no hablar del desprecio que la ocurrencia supone hacia toda la comunidad educativa, que llevamos años pidiendo más recursos para la Educación Pública y lo único que recibimos son evasivas para no cumplir con la Ley Canaria de Educación en lo referente a financiación, ratios, plantillas y atención a las NEAE y que, ahora, observamos con perplejidad como para patrocinar el macro-negocio de las ligas de videojuegos sí aparecen partidas económicas importantes y dotación para los centros educativos.

Resulta evidente que para este gobierno, atender las necesidades del alumnado que presenta más dificultad en su proceso de aprendizaje no es una prioridad puesto que prefiere invertir en un nuevo '*soma*'. Por lo visto, fútbol y religión ya no bastan para mantener a las masas adormecidas y buscan un nuevo agente adictivo. Si además resulta ser muy lucrativo, mejor.

Emilio J. Armas Ramírez  
Profesor de Enseñanza Secundaria e  
integrante del Secretariado Nacional del STEC-IC