

## VIDEOJUEGOS II

(Un análisis crítico)

### **Los argumentos básicos en pro de los videojuegos**

Como ya mencionamos, ahora existen argumentos que proponen que los videojuegos no sólo no son un pasatiempo nocivo para los jóvenes, sino que además son una herramienta educativa muy valiosa. ¿Es cierto que los videojuegos ayudan a los niños a aprender? ¿Y los beneficios serán los suficientes para contrarrestar las cualidades adictivas ya mencionadas? Dos académicos que piensan que, si son James Paul Gee y David Williamson Schaffer, ambos profesores de la universidad de Wisconsin. Gee ha escrito varios libros que describen los beneficios de jugar videojuegos (Gee 2003; 2005; 2007). Argumenta que las fuerzas de mercado obligan a los diseñadores de videojuegos complejos de aventuras y representación a desarrollar estrategias para que el jugador logre navegar y negociar su camino en el videojuego resolviendo una serie de problemas de creciente dificultad. En ese proceso el jugador aprende a pensar y actuar como un ingeniero, piloto o soldado ya que tiene que representar estos roles. En los buenos juegos, la resolución de problemas requiere investigación, colaboración con otros jugadores, ensayo y error, y mucho razonamiento. Todas estas son características del buen aprendizaje. Gee menciona que 36 de estas características están presentes en los buenos videojuegos y dice que los educadores deben considerar el video-diseño como modelo para el aprendizaje en el siglo 21.

Schaffer (2006) apoya y amplifica la opinión de Gee, y se apoya en las ideas del filósofo John Dewey. Schaffer asevera que el argumento de Dewey acerca del aprendizaje es válido pero que hasta hoy ha sido difícil poner en práctica. Los videojuegos permiten que los niños aprendan sin exponerlos a los peligros del mundo real. Es más, las simulaciones. en los videojuegos han logrado vencer el obstáculo mayor que las escuelas han tenido a la hora de implementar las ideas de Dewey, ya que en sus tiempos no había la tecnología para crear las simulaciones complejas de hoy.

Estos argumentos señalan las prácticas inadecuadas de muchas escuelas “tradicionales” en Estados Unidos. La mayoría de los educadores y padres pensantes prefieren el aprendizaje experiencial sobre el consumo pasivo de información, el diálogo sobre el

monólogo del conferencista, actividades interactivas que generan entusiasmo sobre ejercicios escritos que generan aburrimiento, personalización sobre estandarización.

Hay ecos de una filosofía progresista en estos argumentos. Los tecnólogos educativos siempre han estado en contra de estandarizar el currículo y los exámenes, ya que “matan” el aprendizaje. Algunos defensores de los videojuegos van más allá y aseveran que los buenos videojuegos logran reconciliar las corrientes educativas progresivas y tradicionales ya que incorporan ambos tipos de aprendizaje.

Estos y otros argumentos de aquellos a favor de los videojuegos son muchos y muy complejos. En este ensayo no es posible examinarlos todos, tampoco es el objetivo rebatirlos uno por uno. Lo que quiero es formular preguntas, airear preocupaciones, para que el lector se enfrente a esta controversia con más herramientas.

Los videojuegos tienen como su base la tecnología de cómputo, y la interfase es la misma (pantallas de video y tablero o controlador); por lo tanto, las críticas dirigidas al uso de computadoras por niños también se dirigen a los videojuegos. Estas críticas se pueden leer claramente en Oro de tontos (2001) de la Alianza por la Niñez. Sin embargo, hay varios temas relacionados con las computadoras y los videojuegos que requieren mayor análisis.

*Lowell Monke es miembro fundador y miembro de la mesa directiva de La Alianza por de la Niñez, es Profesor asociado de Educación de la Universidad de Wittenberg, OH. Ha escrito varios artículos sobre el papel de la tecnología en la educación y es coautor (junto con R.W. Burniske de Breaking Down the Digital Walls (Rompiendo las barreras digitales) SUNY Press, 2001.*

Aportación de Corina Lostanar

Artículo en <http://waldorflibrary.org/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-i/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-iii/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-iv/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-v/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-vi/>

<https://ideaswaldorf.com/videojuegos-vii/>