

VIDEOJUEGOS III

(Un análisis crítico)

La reducción a la abstracción

Lo que sucede en un videojuego no es sólo mecánico, es hasta cierto punto abstracto, una representación simbólica por medio de palabras o imágenes. Muchos de los atributos de los videojuegos propuestos como benéficos surgen de la habilidad de representar al mundo de manera simbólica. Un juego relativamente sencillo como Puesto de limonada logra crear un entorno virtual de negocios por medio de representaciones simbólicas basadas en reglas matemáticas complejas aplicadas a propiedades físicas, tales como el clima, el costo de los ingredientes, el precio de la limonada. En un juego mucho más complejo de simulación Civilización, todo, desde los personajes hasta el terreno está representado visualmente en la pantalla, mientras que los niveles de municiones, provisiones, producción, comercio y contaminación están representados gráfica o numéricamente. Como dice el profesor Schaffer (2006, 11) el gran valor de los videojuegos es que ofrecen a los niños “aspectos del mundo que son demasiado caros, complicados o peligrosos para ser afrontados en un entorno no virtual”. Es decir, el valor educativo de los videojuegos reside en reducir el costo, complejidad y peligro de la investigación directa.

Pero en muchos casos son precisamente los elementos de costo, complejidad y peligro los que constituyen el eje para poder entender cómo funciona el mundo real. Por ejemplo, El camino a Oregón, el primer y mejor conocido videojuego educativo, afirma que enseña a los alumnos acerca de las migraciones al oeste de Estados Unidos simulando el viaje. Sin embargo, simular esa migración distorsiona gravemente la historia. Los alumnos aprenden que para cruzar las grandes llanuras con éxito hacía falta saber manejar los recursos materiales, aderezado con un poco de suerte, mala o buena. Para tener éxito en el juego hay que tomar decisiones racionales y calculadas basadas en tus pertenencias, es decir para ser un buen pionero debes ser un buen contador.

Hay algo de verdad en esto, pero el juego protagoniza este aspecto hasta tal punto que el significado de la gran migración norteamericana desaparece. Uno no puede comprender el significado del viaje sin tomar en cuenta el calor abrasador, el frío mortal, el hambre, el miedo, la nostalgia y el alborozo que acompañaron a este viaje. El significado de este evento histórico

<https://ideaswaldorf.com/tag/articulo/>
<https://ideaswaldorf.com/tag/maestros/>

no yace en calcular las capacidades de cálculo de los pioneros, sino en su corazón, su fe, su voluntad. De hecho, es gracias a la determinación, ingenio, desesperación, esperanza y capacidad para sufrir y ser cruel que los viajeros pudieron sobreponerse a sus constantes malos cálculos. Ya que la computadora que rige El Camino a Oregón (o cualquier simulación computarizada) no puede reproducir o inspirar estas profundas cualidades humanas, estas desaparecen. Lo que queda es una imagen de los pioneros como seres hiperracionales, cuyo éxito dependió de su manejo de datos externos, una impresión que mal representa por completo uno de los grandes dramas humanos de todos los tiempos.

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-ii/>

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

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

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

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