

## VIDEOJUEGOS VI

(Un análisis crítico)

### **Cómo poner los videojuegos en su lugar**

Gee (2003, 11) dice que “los videojuegos reflejan la cultura en la cual vivimos...” Hasta cierto punto es verdad. Somos una sociedad donde nuestros niños están sepultados por la tecnología electrónica; bombardeados por imágenes y aislados de experiencias reales; donde siempre interactúan con máquinas y rara vez con la naturaleza. Viven en un mundo que alaba la violencia y promueve la codicia. Es difícil ver cómo estas actividades que jalar a los niños hacia lo abstracto y simbólico, quitándoles la interacción con el entorno real, que los mantienen encerrados, que depende de imágenes violentas y una visión mecanicista del mundo, van a proporcionarle al niño un entorno óptimo para educarse. Cuantimás donde nuestra propia relación con el mundo desesperadamente necesita sanar, la creciente separación del niño y la naturaleza no debería ser reflejada y reforzada en sus entornos educativos o lúdicos.

Es poco probable que las aseveraciones acerca de los beneficios de los videojuegos encuentren gran apoyo, con la excepción 19 de dos factores: un sistema educativo que permanece enraizado en la rancia, deshumanizante estandarización industrial (objeto de críticas obvias y merecidas) y la televisión, una tecnología cuyo nivel de interacción es tan bajo tanto con el entorno como con el prójimo que cualquier cosa parece sana en comparación. Los videojuegos puede que ofrezcan una mezquina mejoría en este panorama lúgubre. Pero no tenemos que conformarnos con un panorama que arrastra un equipaje igual de destructivo.

Las buenas escuelas, y muchos buenos maestros en escuelas pésimas, hace mucho que se alejaron del modelo industrial “tradicional”. Buscan intercambiar los ejercicios escritos por actividades colaborativas, buscan compensar los exámenes estandarizados con aprendizajes experienciales, y trabajan arduamente para desarrollar relaciones entre estudiantes y con las materias que inspiren el amor por aprender.

Muchas escuelas han reconocido la estupidez de sacrificar el arte y la música en pos de salones de computación y ahora están reincorporando el arte y la música al currículum. El recreo también está renaciendo como resultado de la creciente consciencia acerca de la

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

relación entre la interacción con la naturaleza y la obesidad infantil. La tecnología de la computación no ha medrado para nada en esto. De hecho, los defensores de los videojuegos parecen vivir en el pasado y no logran reconocer que las computadoras no son la única alternativa a la educación "tradicional".

Los videojuegos tampoco son una buena alternativa para la televisión. Sólo porque los niños se sienten atraídos por los videojuegos no significa que lo único que pueden hacer los padres es orientarlos a jugar los menos malos. Es mejor orientarles a jugar afuera, donde pueden aprender acerca del mundo real actuando en él, y no solo dirigiendo símbolos en una pantalla.

Los padres no deben preocuparse que jugar Halo una o dos veces convertirá a sus hijos en asesinos psicóticos. Este ensayo tampoco debe ser tomado como una condena general de todos los videojuegos en todas las circunstancias. Hay muchas situaciones donde adultos y jóvenes (no niños) pueden aprovechar las simulaciones para aprender y ciertamente para entretenerse. Lo que si tenemos que considerar seriamente es que, si al llegar a ese punto no ha habido años de contacto con el mundo real, cara a cara con otras personas, lo que puede resultar un beneficio aparente es probablemente un daño profundo. En una sociedad saturada de símbolos artificiales todos los niños, especialmente los más pequeños, necesitan todo el tiempo que podamos otorgarles para experimentar el mundo directamente, para relacionarse con otros directamente, para jugar sus juegos físicamente. Es más, en el mundo altamente tecnificado del siglo 21, más que nunca, los niños necesitan una niñez extremadamente táctil.

*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-iii/>

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

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

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