

VIDEOJUEGOS VII

Videojuegos para el desarrollo físico

Hace mucho que se piensa que los videojuegos contribuyen a la pasividad física, pero también se considera que ayudan al desarrollo físico. Al principio estas consideraciones eran modestas y algo frívolas. Quizá la más común y reveladora es que los juegos de tiro mejoran la coordinación ojo-mano, como si los niños no llevaran a cabo actividades diarias que son infinitamente mejores para desarrollar esa habilidad, como tirar y cachar pelotas, matatena, colorear con crayolas, hilar cuentas o construir con bloques de madera. En realidad, es una grave distorsión usar el término “coordinación ojo-mano” para describir los leves movimientos de un solo dedo. Aún se escuchan comentarios parecidos y si algunos padres no se mueren de la risa al escucharlos es porque tristemente todas esas actividades propias de la niñez mencionadas ya no son tan comunes, porque las vidas de los niños se han vuelto tan sedentarias y pasivas que mover el pulgar es considerada una hábil actividad física.

Los videojuegos y el equipo para jugarlos se han ido sofisticando y las actividades que proponen son más robustas, al punto que un niño puede llegar a sudar jugando juegos como Dance Dance Revolution. Se pueden conectar implementos a la consola de juegos que reaccionan a un swing de golf, a tocar la batería y hasta a remar un kayak. También hay “juegos” que monitorean y supervisan ejercicios de yoga o correr sobre caminadora. Con estas actividades, aquellos en pro de los videojuegos argumentan que pueden combatir la epidemia de obesidad infantil.

Por supuesto que este tipo de juegos son mejores que aquellos que simplemente requieren mirar la pantalla y mover el controlador, no obstante, el ejercicio ligado a un videojuego no debe confundirse con la calidad de actividad física que lleva a cabo un niño que juega libremente, movimientos que típicamente tienen cambios de dirección, movimientos aleatorios de brazos y piernas y que siguen el ritmo que marca el niño, no la máquina. Los videojuegos no son videojuegos si el jugador no está amarrado a la pantalla de una u otra manera. Además, reconocer y analizar el movimiento humano es una función compleja para una computadora y por ende sólo una fracción de los movimientos que podemos hacer se reconocen. A la hora de practicar el swing de golf o de pisar varios “tapetes” de baile en cierto orden, no hay problema, pero no vayamos a pensar que los movimientos no restringidos,

autodirigidos y dinámicos que los niños, sobre todo los más pequeños, necesitan para el sano desarrollo (o el bailar de verdad que implica coordinación y gracia al mover todo el cuerpo y no sólo pisotear sensores) se logran jugando videojuegos.

Piensen en las caminadoras provistas de video. Se conecta un videojuego a la caminadora para que los niños corran con entusiasmo y ganas (el juego automáticamente cambia la velocidad y pendiente dependiendo de lo que se muestra en la pantalla—una especie de jogging virtual. Aun así, los expertos recomiendan que los niños no hagan ejercicio únicamente en la caminadora. Cualquiera que haya visto a los niños jugar a las traes entenderá el porqué. Correr sobre una caminadora no puede incluir los cambios repentinos de dirección, velocidad, el esquivar, saltar, voltearse, etc. que hacen que todos los músculos del cuerpo estén activos. Esto también es verdad cuando se habla de correr, jugar golf o boliche o hasta bailar virtualmente, los movimientos se reducen a una limitada gama reconocida por los sensores.

Este empobrecimiento que transforma la actividad física en mero “ejercicio” permite a los promotores de videojuegos ignorar las cualidades de la actividad física infantil que conllevan a la apreciación de estar al aire libre: sentir el pasto con pies descalzos, respirar aire fresco, orientarse en el espacio panorámico tridimensional y moverse sólo restringido por la fuerza de los músculos y de la gravedad. Estas son las cualidades que los niños disfrutan por sí mismas y a veces decimos que los niños “corretean”. Un niño posiblemente haga algo de ejercicio al jugar ciertos videojuegos, pero nunca estará correteando.

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-vi/>