

ressenya

«Quan jugue estic aprenent»

Els videojocs i jocs d'ordinador, aprenentatge fonamental en el segle XXI

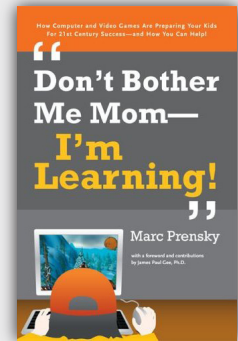
Per Federico Borges

PRENSKY, Marc (2006). *«Don't Bother Me Mom—I'm Learning!»: How Computer and Video Games Are Preparing Your Kids For Twenty-first Century Success—and How You Can Help.* St. Paul, EUA: Paragon House.
ISBN 1-55778-858-8

Data de presentació: gener de 2007

Data d'acceptació: gener de 2007

Data de publicació: octubre de 2007



Resum:

Aquest llibre de Marc Prensky està dirigit a pares i docents que vullguen saber per què els videojocs i jocs d'ordinador són fonamentals en l'aprenentatge dels xiquets i els joves del segle XXI. La lectura d'aquest llibre és una excel·lent forma d'endinsar-se en el món dels videojocs, desconegut per a molts adults, i saber per què són atractius i beneficiosos. A més, l'autor proporciona claus perquè els adults puguem compartir amb els nostres fills o alumnes la seua passió pels jocs i així maximitzar el profit que ells (i nosaltres) podem obtenir dels videojocs.

Paraules clau:

videojocs, jocs d'ordinador, aprenentatge amb videojocs, societat de la informació

Abstract:

This book by Marc Prensky is aimed at parents and teachers who want to know why videogames and computer games are essential for children and young people's learning in the twenty-first century. Reading this book is an excellent way of penetrating the world of videogames, unknown to many adults, and to find out what makes them attractive and beneficial. The author also provides keys so that we adults can share with our children or students their passion for games and so maximise the benefit that they (and we) can obtain from videogames.

Keywords:

videogames, computer games, learning with videogames, information society

Els videojocs i jocs d'ordinador

Confesse que mai m'he sentit atret pels videojocs ni pels jocs d'ordinador. Mai he sabut en què consistixen, no he malgastat el temps matant monstres, i sempre he cregut que els jugadors i els videojocs eren un món marginal en què tot era un poc rar.

Al llegir el llibre de Marc Prensky *«Don't Bother Me Mom—I'm Learning!»* ('No em molestes, mamà: estic aprenent') he començat a posar al dia les meues idees sobre els videojocs i en tinc un altre concepte. Que no és un món marginal ho prova el fet que en aquest moment en Espanya existixen quasi nou milions de jugadors, dels quals la mitat ja ha passat dels vint anys (Aunión, 2007). A més d'estar presents en totes les edats i en tots els estrats socials, la importància d'aquests jocs en la nostra so-

cietat, que va camí de ser la societat de la informació, comença pel seu valor econòmic: en Espanya el sector dels videojocs va facturar 863 milions d'euros en 2005, i 6.870 milions en tot Europa (Aunión, 2007). La seua contribució, però, no acaba ací, ja que a més de l'aprenentatge implícit en els videojocs (que és el tema del llibre que ens ocupa), aquests jocs s'utilitzen cada vegada més per a l'aprenentatge explícit, com veiem en simuladors de vol o de processos (Wikipedia, 2007), jocs per a previndre o superar malalties (UNICEF, 2006) o jocs per a practicar la gestió empresarial (Bosco i Caldana, 2006). Ara bé, més enllà de la importància social o econòmica dels videojocs, els adults hi tenim un paper decisiu, ja que som en gran manera irresponsables i deixem que els videojocs estiguen sense cap control en mans dels nostres fills, quan no hauria de ser així. En la gran majoria

dels casos, la iniciació en els jocs prové d'un familiar o d'un amic (Pérez Martín *et al.*, 2006), mentre que només el 23% dels pares coneix el contingut del joc que regala als seus fills i el 65% diu que desconeix la mecànica del joc (Duat, 2006).

Immigrants digitals i nascuts digitals

El llibre de Marc Prensky «*Don't Bother Me Mom—I'm learning!*» pot influir decisivament en el fet que els adults assumisquen la seua responsabilitat amb informació i amb criteri. Aquest llibre no sols és essencial per a qualsevol persona que haja nascut en el segle xx i haja de tractar amb xiquets o jòvens, sinó que també ho és per a qualsevol ciutadà de la nostra incipient societat de la informació. La distinció no sols és generacional, sinó també conceptual. Segons Prensky, hi ha dos classes de ciutadans en el començament d'aquest segle XXI: els *immigrants digitals* i els *nascuts digitals*. Els nascuts digitals estarien perfectament integrats i parlarien sense accent la llengua i els modes de la societat de la informació, mentre que els immigrants digitals, entre els quals em trobe, de vegades mostrarien problemes d'integració i no cal dir que parlarien amb un marcat accent estranger, lleu o fort segons el cas. Els immigrants digitals procedim d'una altra època, en la qual el text escrit era el mitjà primordial; vam créixer veient com la televisió, el *walkman*, el vídeo, el mòbil i internet apareixien, experimentaven transformacions i s'incorporaven a la nostra vida, i per a nosaltres l'única realitat és la de la vida en casa, en el treball, en el carrer. En canvi, la realitat dels nascuts digitals és un món multimèdia, en el qual passen molt més temps enfront d'un ordinador, una consola de videojoc o la televisió que enfront d'un llibre. Per als nascuts digitals la tecnologia és substancial, i la seua forma de pensar està influïda pels processos i hàbits desenvolupats amb els videojocs, amb internet i amb el mòbil. I la seua realitat no és només física, també es troba en el món virtual de l'ordinador o de la consola.

A part que la comprensió dels videojocs, del seu potencial d'aprenentatge, de les seues bondats i dels seus perills és diferent per als uns i els altres, aquestes diferències poden originar incomprensió i comunicació entre ambdós tipus de ciutadans, típicament entre pares i fills, entre docents i alumnes. Parlar sobre els jocs i compartir aquella afició pot ser un element important de connexió i confiança entre pares i fills en edats en què qualsevol pont de comunicació és molt valuós.

Els videojocs són clau en l'aprenentatge del segle XXI

No obstant això, a la distinció tan precisa de l'autor entre immigrants digitals i nascuts digitals jo hi afegiria que la destresa tec-

nològica no ho és tot. No totes les competències que ha de posar en pràctica un ciutadà de la societat de la informació són de tipus tècnic o procedimental, ja que també són necessàries destreses relatives a processos, destreses comunicatives i de col·laboració, així com actituds adequades. I ací els immigrants digitals encara tenim alguna cosa a dir. Per tant, la idea clau d'aquest llibre, que els videojocs són beneficiosos per als xiquets i els jòvens perquè amb ells aprenen conceptes i destreses essencials per a la seua vida en aquest segle XXI, si bé pot ser certa, ha d'anar acompanyada de les destreses i actituds apropiades. L'autor no defuig açò a l'admetre que és necessari observar un equilibri, que els jugadors no poden només jugar i jugar i rebutjar tota la resta: ha d'haver-hi un temps d'activitats a l'aire lliure, un temps de relació familiar i no cal dir que han de tirar endavant els estudis.

Marc Prensky explica què tenen els jocs per a entusiasmar tant, i perquè xiquets, jòvens o adults passen hores i hores jugant: la fantasia, els gràfics, les possibilitats de joc i la complexitat, però sobretot les contínues decisions que el jugador ha de prendre com a part de la seua estratègia i la consecució d'objectius o nivells. Per això fa una especial insistència que els pares i docents no desprecien els jocs, o els rebutgen, sense saber abans què aporten als xiquets o jòvens i què és el que aquests aprenen amb ells. L'índex d'aquest llibre dóna una idea de la novetat de l'enfocament i de com d'amenar en pot ser la lectura:

- Part I: Els jocs NO són l'enemic
- Part II: Apareixen els nascuts digitals
- Part III: Quines diferències hi ha en els jocs de hui
- Part IV: Què aprenen les criatures pel seu compte
- Part V: Els pares, els docents i tots els adults poden entrar en el joc

Aquesta obra constituïx sens dubte un bon principi per a saber en què consistixen els videojocs i els jocs d'ordinador. L'autor explica la importància que tenen els jocs en l'aprenentatge dels ciutadans digitals del segle XXI, en contrast amb l'avorrim i la lentitud que perceben els jòvens en l'aprenentatge formal rebut en el centre escolar. Prensky es dirigeix directament als pares i docents que desitgen posar-se al dia: als pares perquè comencen a saber de veritat en què consistixen els videojocs i perquè parlen amb els seus fills i als docents, perquè aprofiten les possibilitats que aporten els videojocs en un aprenentatge més eficaç i motivador. De la mateixa manera aconsella què cal fer per a endinsar-se en el món del videojoc i proposa un full de ruta per a saber què fan els fills i els alumnes amb ells i com s'han d'utilitzar per a acostar-s'hi.

Prensky fa una distinció fonamental per a començar a distingir entre els videojocs i el seu potencial d'aprenentatge. Ell distingix entre els *minijocs* i els *jocs complexos*. Els minijocs són habitualment individuals, intranscendents i no impliquen un aprenentatge útil per a altres esferes de la vida; al contrari, els jocs complexos tenen un component d'associació i col·laboració

molt gran, exigixen aprendre i practicar destreses variades, requerixen una dedicació important de temps, estan articulats en nivells de creixent dificultat, impliquen activitats de comunicació i organització paral·leles al desenvolupament del joc, i en molts casos comporten l'aprenentatge i la pràctica de continguts, processos i actituds que s'aplicaran en la vida diària. Com indica l'autor, quan apareix la paraula *jocs*, els immigrants digitals pensen sense voler en els minijocs, mentre que per als nascuts digitals es referix als jocs complexos.

Per ara la gran majoria dels pares i docents no podran disfrutar amb aquest llibre, ja que no s'ha traduït encara de l'anglès. Hi ha l'alternativa de començar amb l'excel·lent guia per a adults *¿Quién pone las reglas del juego?* (PEC, 2006), la qual conté molts punts en comú amb el que Prensky predica sobre els videojocs. Una altra forma d'iniciar-se en el tema la proporciona el capítol sobre els videojocs del llibre *E-mociones. Comunicar y educar a través de la red* (Bach i Forés, 2007).

Enllaços relacionats:

Web de Marc Prensky

<<http://www.marcprensky.com>>

Web complementària del llibre ressenyat

<<http://www.gamesparentsteachers.com>>

Qui posa les regles del joc?

Guia per a l'elecció i l'ús de videojocs

<<http://w3.bcn.es/fitxers/pec/videojocscat.077.pdf>>

Guia multimèdia. Consells per a les famílies i els educadors sobre els videojocs infantils i juvenils

<<http://www.abacus.es/externo/tienda/Seleccion.asp?nIdioma=2&cSeccion=MUSICA&nSeleccion=48>>

Els videojocs i les seves possibilitats educatives

<<http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm>>

Referències bibliogràfiques:

- AUNIÓ, J. A. (2007). «Los videojuegos se hacen mayores» [article en línia]. *El País*. [Data de consulta: 2 de gener de 2007]. <http://www.elpais.com/articulo/sociedad/videojuegos/hacen/mayores/elpepatec/20070102elpepisoc_1/Tes>
- BACH, E.; FORÉS, A. (coord.) (2007). *E-mociones. Comunicar y educar a través de la red*. Barcelona: CEAC.
- BOSCO, R.; CALDANA, S. (2006). «La Universidad Bocconi convierte la Economía en juego» [article en línia]. *El País*. [Data de consulta: 28 de desembre de 2006]. <http://www.elpais.com/articulo/ocio/Universidad/Bocconi/convierte/Economia/juego/elpepatecib/20061228elpepatecib_1/Tes>
- DUAT, F. (2006). «La Fundació Blanquerna i Abacus cooperativa presenten la primera guia de juegos multimedia adreçada a pares i educadors» [notícia en línia]. Universitat Ramon Llull. [Data de consulta: 10 de gener de 2007]. <<http://www.url.edu/noticies/newsView.php?id=e944cb15b15b188fda33bb3af389541f>>
- PEC (Projecte educatiu de ciutat de Barcelona) (2006). *Guia per a l'elecció i l'ús de videojocs Qui posa les regles del joc?* [en línia]. [Data de consulta: 22 de desembre de 2006]. <<http://w3.bcn.es/fitxers/pec/videojocscat.077.pdf>>
- PÉREZ MARTÍN, J.; IGNACIO RUIZ, J.; PORTELL MARTÍN, S. (2006). *Mujeres y videojuegos. Hábitos y preferencias de las jugadoras* [en línia]. [Data de consulta: 9 de gener de 2007]. <<http://www.uem.es/web/cin/cin2/observatorioEstudioMujeresyvideojuegos.PDF>>
- PRENSKY, M. (2006). «Don't Bother Me Mom—I'm learning!». St. Paul, EUA: Paragon House.
- UNICEF (2006). *What would you do?* [en línia]. [Data de consulta: 2 de gener de 2007]. <http://unicef.org/voy/explore/aids/explore_1360.html>
- Wikipedia (2007). *Flight Simulator* [en línia]. [Data de consulta: 9 de gener de 2007]. <http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Flight_Simulator>

Citació recomanada

BORGES, Federico (2007). «"Quan jugue estic aprenent". Els videojocs i jocs d'ordinador, aprenentatge fonamental en el segle XXI» [ressenya en línia]. *UOC Papers*. Núm. 5. UOC. [Data de consulta: dd/mm/aa].

<<http://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/cat/borges.pdf>>

ISSN 1885-1541



Aquesta obra està subjecta a la llicència Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Podeu copiar-la, distribuir-la i comunicar-la públicament sempre que n'especifiqueu l'autor i la revista que la publica (*UOC Papers*); no en feu un ús comercial; i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.ca>

Autor de la ressenya



Federico Borges
 Professor dels Estudis de Llengües
 i Cultures de la UOC
 fborges@uoc.edu

Professor d'anglès en els Estudis de Llengües i Cultures de la Universitat Oberta de Catalunya. És formador de docents en línia i investigador de l'estudiant d'entorns virtuals (www.estudiante-en-linea.net). És coautor del llibre *Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje*, editat per Narcea de Ediciones. També és creador i administrador de la llista de distribució electrònica FTV – Formadores y Tutores Virtuales (www.rediris.es/list/info/ftv.html).

Autor del llibre



Marc Prensky

Marc Prensky és un orador, escriptor, consultor i dissenyador aclamat internacionalment en les àrees crítiques de l'educació i l'aprenentatge. És l'autor de *Digital Game-Based Learning* (McGraw-Hill, 2001), el fundador i el conseller delegat de Games2train (entre els clients de la qual hi ha IBM, Nokia, Pfizer, el Departament de Defensa dels EUA i les escoles virtuals de Los Angeles i Florida) i el creador dels llocs www.dodgamecommunity.com i www.socialimpactgames.com. Marc Prensky ha creat més de cinquanta jocs informàtics per a l'aprenentatge, incloent-hi les primeres eines de formació d'acció ràpida basades en videojocs i les competicions en línia multijugador, multiequip i d'abast mundial. També ha impartit classes en tots els nivells. Prensky ha estat objecte d'articles a *The New York Times* i *The Wall Street Journal*, ha aparegut a la CNN, l'MSNBC, la PBS i la BBC, i va ser nomenat un dels deu «visionaris» més importants de l'ensenyament per *Training magazine*. Té títols de grau superior de Yale (Ensenyament) i Harvard (MBA).