

reseña

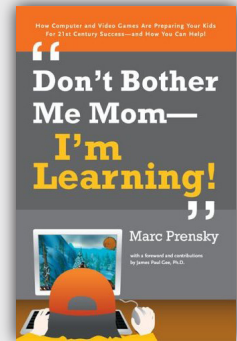
«Cuando juego estoy aprendiendo»

Los videojuegos y juegos de ordenador, aprendizaje fundamental en el siglo XXI

Por 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

Fecha de presentación: enero de 2007
Fecha de aceptación: enero de 2007
Fecha de publicación: octubre de 2007



Resumen:

Este libro de Marc Prensky está dirigido a padres y docentes que quieran saber por qué los videojuegos y juegos de ordenador son fundamentales en el aprendizaje de los niños y los jóvenes del siglo XXI. La lectura de este libro es una excelente forma de adentrarse en el mundo de los videojuegos, desconocido para muchos adultos, y saber por qué son atractivos y beneficiosos. Además, el autor proporciona claves para que los adultos podamos compartir con nuestros hijos o alumnos su pasión por los juegos y así maximizar el provecho que ellos (y nosotros) podemos obtener de los videojuegos.

Palabras clave:

videojuegos, juegos de ordenador, aprendizaje con videojuegos, sociedad de la información

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

Los videojuegos y juegos de ordenador

Confieso que nunca me he sentido atraído por los videojuegos ni por los juegos de ordenador. Nunca he sabido en qué consisten, no he malgastado el tiempo matando monstruos, y siempre he creído que los jugadores y los videojuegos eran un mundo marginal en el que todo era un poco raro.

Al leer el libro de Marc Prensky «*Don't Bother Me Mom—I'm Learning!*» ('No me molestes, mamá: estoy aprendiendo') he comenzado a poner al día mis ideas sobre los videojuegos y tengo otro concepto de ellos. Que no es un mundo marginal lo prueba el que en este momento existen casi nueve millones de jugadores en España, de los que la mitad ya ha pasado de los veinte años

(Aunión, 2007). Además de estar presentes en todas las edades y en todos los estratos sociales, la importancia de estos juegos en nuestra sociedad, que se encamina a ser la sociedad de la información, comienza por su valor económico: en España el sector de los videojuegos facturó 863 millones de euros en 2005, y 6.870 millones en toda Europa (Aunión, 2007). Pero su contribución no termina ahí, puesto que además del aprendizaje implícito en los videojuegos (que es el tema del libro que nos ocupa), éstos se utilizan cada vez más para el aprendizaje explícito, como vemos en simuladores de vuelo o de procesos (Wikipedia, 2007), juegos para prevenir o superar enfermedades (UNICEF, 2006) o juegos para practicar la gestión empresarial (Bosco y Caldana, 2006). Ahora bien, más allá de la importancia social o económica de los

videojuegos, los adultos tenemos un papel decisivo, ya que somos en gran medida irresponsables y dejamos que los videojuegos estén sin ningún control en manos de nuestros hijos, cuando no debería ser así. En la gran mayoría de los casos, la iniciación en los juegos proviene de un familiar o de un amigo (Pérez Martín *et al.*, 2006), mientras que sólo el 23% de los padres conoce el contenido del juego que regala a sus hijos y el 65% de los padres dice desconocer la mecánica del juego (Duat, 2006).

Immigrantes digitales y nacidos digitales

El libro de Marc Prensky «*Don't Bother Me Mom—I'm learning*» puede influir decisivamente en que los adultos asuman su responsabilidad con información y con criterio. Este libro no sólo es esencial para cualquier persona que haya nacido en el siglo xx y tenga que tratar con niños o jóvenes, sino que también lo es para cualquier ciudadano de nuestra incipiente sociedad de la información. La distinción no sólo es generacional, sino también conceptual. Según Prensky, existen dos clases de ciudadanos en los inicios de este siglo xxi: los *inmigrantes digitales* y los *nacidos digitales*. Los nacidos digitales estarían perfectamente integrados y hablarían sin acento la lengua y los modos de la sociedad de la información, mientras que los inmigrantes digitales, entre los que me encuentro, en ocasiones mostrarían problemas de integración y por supuesto hablarían con un marcado acento extranjero, leve o fuerte según cada caso. Los inmigrantes digitales procedemos de otra época, en la que el texto escrito era el medio primordial; crecimos viendo cómo la televisión, el *walkman*, el video, el móvil e internet aparecían, experimentaban transformaciones y se incorporaban a nuestra vida, y para nosotros la única realidad es la de la vida en casa, en el trabajo, en la calle. En cambio, la realidad de los nacidos digitales es un mundo multimedia, en el que pasan mucho más tiempo frente a un ordenador, una consola de videojuego o la televisión que frente a un libro. Para los nacidos digitales la tecnología es consustancial, y su forma de pensar está influida por los procesos y hábitos desarrollados con los videojuegos, con internet y con el móvil. Y su realidad no es sólo física, también se encuentra en el mundo virtual del ordenador o de la consola.

Aparte de que la comprensión de los videojuegos, de su potencial de aprendizaje, de sus bondades y de sus peligros es diferente para unos y otros, estas diferencias pueden originar incompreensión e incomunicación entre ambos tipos de ciudadanos, típicamente entre padres e hijos, entre docentes y alumnos. Hablar sobre los juegos y compartir esa afición puede ser un elemento importante de conexión y confianza entre padres e hijos en edades en las que cualquier puente de comunicación es muy valioso.

Los videojuegos son clave en el aprendizaje del siglo xxi

A la distinción tan certera del autor entre inmigrantes digitales y nacidos digitales yo añadiría que la destreza tecnológica no lo es todo. No todas las competencias que debe poner en práctica un ciudadano de la sociedad de la información son de tipo técnico o procedimental, ya que también son necesarias destrezas relativas a procesos, destrezas comunicativas y de colaboración, así como actitudes adecuadas. Y aquí los inmigrantes digitales aún tenemos algo que decir. Por lo tanto, la idea clave de este libro, la de que los videojuegos son beneficiosos para los niños y los jóvenes porque con ellos aprenden conceptos y destrezas esenciales para su vida en este siglo xxi, si bien puede ser cierta, debe ir acompañada de las destrezas y actitudes apropiadas. El autor no rehuye esto al admitir que es necesario observar un equilibrio, que los jugadores no pueden sólo jugar y jugar y desechar todo lo demás: tiene que haber un tiempo de actividades al aire libre, un tiempo de relación familiar y por supuesto deben sacar adelante los estudios.

Marc Prensky explica qué tienen los juegos para entusiasmar tanto, y para que niños, jóvenes o adultos pasen horas y horas jugando: la fantasía, los gráficos, las posibilidades de juego y la complejidad, pero sobre todo las continuas decisiones que el jugador debe tomar como parte de su estrategia y la consecución de objetivos o niveles. Por ello hace especial hincapié en que los padres y docentes no desprecien los juegos, o los rechacen, sin saber antes qué aportan a los niños o jóvenes y qué es lo que aprenden con ellos. El índice de este libro da una idea de la novedad del enfoque y de lo amena que puede ser su lectura:

- Parte I: Los juegos NO son el enemigo
- Parte II: Aparecen los nacidos digitales
- Parte III: Qué diferencias hay en los juegos de hoy
- Parte IV: Qué aprenden los críos por su cuenta
- Parte V: Los padres, los docentes y todos los adultos pueden entrar en el juego

Esta obra constituye sin duda un buen principio para saber en qué consisten los videojuegos y los juegos de ordenador. El autor explica la importancia que tienen los juegos en el aprendizaje de los ciudadanos digitales del siglo xxi, en contraste con el aburrimiento y la lentitud que perciben los jóvenes en el aprendizaje formal en el centro escolar. Prensky se dirige directamente a los padres y docentes que deseen ponerse al día: a los padres para que comiencen a saber de verdad en qué consisten los videojuegos y para que hablen con sus hijos, y a los docentes para que aprovechen las posibilidades que aportan los videojuegos en un aprendizaje más eficaz y motivador. Del mismo modo aconseja qué hacer para adentrarse en el mundo del videojuego y propone

una hoja de ruta para saber qué hacen los hijos y los alumnos con ellos y cómo utilizarlos para acercarse a ellos.

Prensky hace una distinción fundamental para comenzar a distinguir entre los videojuegos y su potencial de aprendizaje. Él distingue entre los *minijuegos* y los *juegos complejos*. Los minijuegos son habitualmente individuales, intrascendentes y no implican un aprendizaje útil para otras esferas de la vida; por el contrario, los juegos complejos tienen un componente de asociación y colaboración muy grande, exigen aprender y practicar destrezas variadas, requieren una dedicación importante de tiempo, están articulados en niveles de creciente dificultad, implican actividades de comunicación y organización paralelas al desarrollo del juego, y en muchos casos conllevan el aprendizaje y práctica de contenidos, procesos y actitudes que se aplicarán en la vida diaria. Como indica el autor, cuando la palabra *juegos* aparece, los inmigrantes digitales piensan sin querer en los minijuegos, mientras que para los nacidos digitales se refiere a los juegos complejos.

Por ahora la gran mayoría de los padres y docentes no podrán disfrutar con este libro, porque no se ha traducido aún del inglés. Una alternativa es comenzar con la excelente guía para adultos *¿Quién pone las reglas del juego?* (PEC, 2006), la cual contiene muchos puntos en común con lo que Prensky predica sobre los videojuegos. Otra forma de iniciarse en el tema la proporciona el capítulo sobre los videojuegos del libro *E-mociones. Comunicar y educar a través de la red* (Bach y Forés, 2007).

Enlaces relacionados:

Web de Marc Prensky

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

Web complementaria del libro reseñado

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

¿Quién pone las reglas del juego?

Guía para la elección y el uso de los videojuegos

<<http://w3.bcn.es/fitxers/pec/videojocscast.369.pdf>>

Guía multimedia. Consejos para las familias y los educadores sobre los videojuegos infantiles y juveniles

<<http://www.abacus.es/externo/tienda/Seleccion.asp?nIdioma=1&Seccion=MUSICA&nSeleccion=48>>

Los videojuegos y sus posibilidades educativas

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

Referencias bibliográficas:

- AUNIÓ, J. A. (2007). «Los videojuegos se hacen mayores» [artículo en línea]. *El País*. [Fecha de consulta: 2 de enero 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» [artículo en línea]. *El País*. [Fecha de consulta: 28 de diciembre de 2006].
<http://www.elpais.com/articulo/ocio/Universidad/Bocconi/convierte/Economia/juego/elpepatecib/20061228elpebicoci_1/Tes>
- DUAT, F. (2006). «La Fundació Blanquerna y Abacus cooperativa presentan la primera guía de juegos multimedia dirigida a padres y educadores» [noticia en línea]. Universitat Ramon Llull. [Fecha de consulta: 10 de enero de 2007].
<<http://www.url.edu/es/noticias/newsView.php?id=85f72a0bde7ff01155b6757ee047ee7e>>
- PEC (Projecte educatiu de ciutat de Barcelona) (2006). *Guía para la elección y el uso de los videojuegos. ¿Quién pone las reglas del juego?* [en línea]. [Fecha de consulta: 22 de diciembre de 2006].
<<http://w3.bcn.es/fitxers/pec/videojocscast.369.pdf>>
- PÉREZ MARTÍN, J.; IGNACIO RUIZ, J.; PORTILLO MARTÍN, S. (2006). *Mujeres y videojuegos. Hábitos y preferencias de las videojugadoras* [en línea]. [Fecha de consulta: 9 de enero de 2007].
<<http://www.uem.es/web/cin/cin2/observatorio/EstudioMujeresyvideojuegos.PDF>>
- PRENSKY, M. (2006). *Don't Bother Me Mom—I'm learning!*. St. Paul, EUA: Paragon House.
- UNICEF (2006). *What would you do?* [en línea]. [Fecha de consulta: 2 de enero de 2007].
<http://unicef.org/voy/explore/aids/explore_1360.html>
- Wikipedia (2007). *Flight Simulator* [en línea]. [Fecha de consulta: 9 de enero de 2007].
<http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Flight_Simulator>

Cita recomendada

BORGES, Federico (2007). «Cuando juego estoy aprendiendo». Los videojuegos y juegos de ordenador, aprendizaje fundamental en el siglo XXI» [reseña en línea]. *UOC Papers*. N.º 5. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

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

ISSN 1885-1541



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que especifique su autor y UOC Papers; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

Autor de la reseña



Federico Borges
Profesor de los Estudios de Lenguas
y Culturas de la UOC
fborges@uoc.edu

Profesor de inglés en los Estudios de Lenguas y Culturas de la Universitat Oberta de Catalunya. Es formador de docentes en línea e investigador del estudiante de entornos virtuales (www.estudiante-en-linea.net). Es coautor del libro *Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje*, editado por Narcea de Ediciones. También es creador y administrador de la lista de distribución electrónica *FTV-Formadores y Tutores Virtuales* (www.rediris.es/list/info/ftv.html).

Autor del libro



Marc Prensky

Marc Prensky es un orador, escritor, consultor y diseñador aclamado internacionalmente en las áreas de la educación y el aprendizaje. Es el autor de *Digital Game-Based Learning* (McGraw-Hill, 2001), el fundador y el consejero delegado de Games2train (entre cuyos clientes hay IBM, Nokia, Pfizer, el Departamento de Defensa de los EE.UU. y las escuelas virtuales de Los Angeles y Florida) y el creador de los sitios www.dodgamecommunity.com y www.socialimpactgames.com.

Marc Prensky ha creado más de cincuenta juegos informáticos para el aprendizaje, incluidas las primeras herramientas de formación de acción rápida basadas en videojuegos y las competiciones en línea multijugador, multiequipo y de alcance mundial. También ha impartido clases en todos los niveles. Prensky ha sido objeto de artículos en *The New York Times* y *The Wall Street Journal*, ha aparecido en la CNN, la MSNBC, la PBS y la BBC, y fue nombrado uno de los diez «visionarios» de la enseñanza más importantes por *Training magazine*. Tiene títulos de grado superior de Yale (Enseñanza) y Harvard (MBA).