

## Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales

**Pilar Lacasa**

Ediciones Morata, 327 páginas, 2011  
ISBN: 987-84-71126351

**Reseñado por: Tania Malin Vilar**

Profesora en Ciencias Biológicas.  
E- mail: tmalinvilar@gmail.com



“Con los videojuegos se puede pensar apasionadamente”, entonces, ¿cómo no utilizarlos como instrumentos motivadores para aquellos alumnos que se entusiasman menos con las tareas escolares habituales?

La autora comienza el libro planteando un reto. Utilizar a los videojuegos comerciales como instrumentos educativos, para facilitar el aprendizaje. Pero la tarea no es fácil, tiene múltiples detractores y admiradores. Por eso es que hay que conocerlos.

Su tarea de investigación se encuentra resumida en la presente publicación. En ella, la Dra. Pilar Lacasa posee una larga experiencia en distintos temas sobre educación, siendo pionera en investigaciones que vinculan la comunicación y las nuevas tecnologías con la sociedad. Sintetiza su trabajo, que data de un período mayor a diez años de exploración de los videojuegos, y se anima a decir que usarlos implica mucho más que aprender a jugarlos, es hablar con los diseñadores, distribuidores, trabajarlos en el aula con niños, jóvenes y profesorado. El diseño central de este libro propone a los videojuegos como “nuevas formas de ocio”, sus diferentes usos y utilizaciones, e intenta mostrar qué y cómo se puede aprender con ellos.

Para comenzar su lectura, la autora plantea la necesidad de romper con tres ideas:

1. Los videojuegos son una pérdida de tiempo y son violentos. Esto depende como se los utiliza.
2. Es difícil saber que juego elegir. Existe la posibilidad de explorarlos en Internet, con críticas, guías de juego, videos, páginas Web, es importante tener experiencias gratificantes.
3. Son demasiado absorbentes. No más que un libro o la ciencia. La pasión y el pensamiento

interactúan modelando nuestras actividades.

Después de analizar la publicación se puede reagrupar la propuesta en 3 bloques que integran los diez capítulos que la conforman. Cada capítulo cuenta con una ficha de resumen con las respectivas aplicaciones, videojuegos, páginas Web, videos tutoriales y edades aproximadas de uso del recurso.

En primer lugar se pregunta ¿qué es un videojuego?, se definen sus rasgos dominantes, los tipos de juegos y la vinculación con inteligencia artificial. Presenta un recorrido histórico exhaustivo de su evolución y las conclusiones al respecto. Completando este bloque en un lenguaje coloquial, nos muestra la relación directa con el aprendizaje y sus modelos, ejemplificando el trabajo en el aula con un juego de deportes NBA Live 2010. Finaliza con las emociones que surgen de este tipo de actividad.

El segundo bloque que observamos lo integran diferentes capítulos que están relacionados con procesos de creatividad, resolución de problemas, la interpretación de los lenguajes audiovisuales, la argumentación tanto en el mundo virtual como real, la interacción con el arte y la posibilidad de crear historias. Estos procesos, capacidades y vinculaciones muchas veces se proponen ser analizados desde diferentes dimensiones como también, son ejemplificados y descriptos a través de la presentación de múltiples videojuegos a los que caracteriza de manera profunda y de interesante forma (Portal, 2007- New Super Mario Bros, 2006 - Alicia- Spore, 2008- Bloom Box, 2008).

Crear avatares, construir ciudades y simular situaciones sociales integra el tercer bloque en el cual “las personas pueden estar presente como sujeto, como persona en el mundo virtual”, proyectando sus implicaciones educativas. Para terminar con la presentación de héroes y heroínas conjuntamente con el valor educativo de la cultura popular (Final Fantasy, 1987-2010 - Harry Potter - SimCity Creator, 2008 - Los Sim3, 2009 – Disney).

La novedad de las cuestiones tratadas y los marcos teóricos utilizados en este libro nos dejan boquiabiertos, para pensar sobre estas nuevas posibilidades que pueden ser introducidas en las aulas pudiendo romper con algunos estereotipos en nuestras clases escolares. No es necesario detenernos en explicar las motivaciones que las tecnologías lúdicas despiertan tanto en niños como jóvenes y adultos, lo vemos por doquier. Es por ello que podemos inferir que ésta es una de las utilidades que presentan las herramientas creadas para la diversión, como asimismo se pueden proyectar en vehículos para pensar, que ayudan a transformar las representaciones que tiene el jugador acerca del mundo y su contribución en las estrategias necesarias para resolver problemas. Adherimos a las ideas de la autora sobre que “perdamos el miedo a las consolas y a las pantallas, serán un buen punto de partida para pensar apasionadamente.... Y que las personas somos capaces de pensar y sentir ante los contenidos de los medios”.