

reseñas educativas una revista de reseñas de libros



Gee, James Paul (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* (J. M. Pomares, Trad.). Málaga: Ediciones Aljibe. (Trabajo original publicado en 2003).

264 pp.

ISBN: 84-9700-168-0

Reseñado por Delia Tamara Fuster B.
Arizona State University

Julio 5, 2007



James Paul Gee, un lingüista que trabaja en el ámbito de “New Literacy Studies” (estudios de nuevos alfabetismos), ha escrito un libro que rompe con muchas de las ideas estereotipadas que tenemos muchos adultos sobre los videojuegos. Gee trata (y lo logra la mayoría de las veces) de convencernos que los juegos no son solamente una fuente de entretenimiento para los niños y jóvenes, sino también un modelo a seguir sobre cómo deberían funcionar las escuelas.

Debo de confesar que no soy aficionada a los videojuegos y mi experiencia con ellos es prácticamente mínima. Sin embargo, el libro me motivó a interesarme en ellos desde una perspectiva del aprendizaje.

El libro sirve como una clase magistral sobre discusiones recientes sobre el aprendizaje en medios académicos. En ese sentido, el libro se convierte en una introducción indolora a nuevas perspectivas académicas sobre los procesos de aprendizaje. La obra se sitúa en un punto intermedio entre el libro académico y el libro de consulta popular, y ese equilibrio puede ser difícil de mantener. Por ejemplo, un académico podría echar en falta referencias dentro del texto (Gee las ubica al final de cada capítulo) y un lector lego en temas de educación pero interesado en videojuegos, podría sentirse un poco extraviado con términos de la jerga propia del campo educativo como “conocimiento distribuido”, “ámbitos semióticos” y “grupos de afinidad”. Sin embargo, Gee logra mantener la atención del lector la mayor parte del tiempo¹.

Para desarrollar su tesis, Gee desarrolla una lista de principios que, según él, las escuelas pueden aprender de los videojuegos. Por razones de espacio, sólo me referiré a algunos de los

¹ Gee describe el funcionamiento de varios juegos, pero estas descripciones resultaron muy detalladas para mi gusto y pueden resultar muy largas para lectores no particularmente interesados en los juegos en sí.

principios que presenta el autor (una lista completa de estos principios se encuentra al final de la reseña).

Primero que nada, Gee defiende la idea de que al aprender a jugar videojuegos los niños aprenden un nuevo alfabetismo, especialmente si se considera que no todo alfabetismo está relacionado con el lenguaje. En este sentido, el autor entiende a los videojuegos como un campo semiótico o un ámbito de signos que representan distintos significados (*principio de los ámbitos semióticos*). Ejemplos de otros ámbitos semióticos pueden ser el fútbol, la física cuántica o la danza moderna. En el caso de los videojuegos, Gee señala que en esta época no es suficiente con estar alfabetizado en la letra impresa y que a lo largo de nuestra vida aprenderemos de distintos ámbitos semióticos.

Gee también propone la idea de que los videojuegos nos permiten aprender de forma activa este nuevo ámbito semiótico. Asimismo, los videojuegos facilitan un aprendizaje crítico (*principio del aprendizaje activo y crítico*), al aprender y reflexionar los jugadores sobre las gramáticas de diseño externa de los juegos, una forma de metacognición (*acto de pensar acerca del propio proceso de pensamiento*). Es decir, con la práctica, los jugadores pueden reconocer “lo que es y no es una práctica social y una identidad típica o aceptable en relación con el grupo de afinidad asociado con un ámbito semiótico” (p. 37). Para Gee, un buen aprendizaje tiene como resultado que los aprendices o estudiantes se conviertan en diseñadores, es decir, que funcionen a un nivel de reflexión metacognitiva.

Una gran ventaja de los videojuegos es que, al contrario de la mayoría de las escuelas, no castigan por errores cometidos y más bien, se aprende de ellos. Aun más importante para Gee, los videojuegos estimulan la adopción de una identidad nueva al asumir el jugador el rol de un personaje del juego y por tanto, permiten a los usuarios ver las cosas desde una perspectiva distinta. Para Gee, este no es nada trivial. Si los jóvenes no se identifican como “la ‘clase de persona’ que aprende, valora y utiliza ese alfabetismo” no se podrá producir aprendizaje. Gee insiste que para aprender ciencia, los jóvenes deben asumir la identidad de un científico (*principio de la identidad*).

En cuanto a la situación de los videojuegos en comparación con otros medios, Gee considera que los videojuegos son distintos a los libros y películas por su carácter interactivo; en ellos el jugador se siente más implicado en el desarrollo de la historia. A pesar de ser generalmente percibidos en oposición, el autor señala la relación entre videojuegos y texto. No solamente hay texto en los videojuegos, sino también existen textos como revistas y páginas Web que se refieren a los videojuegos. Sin embargo, muchos de estos textos adquieren sentido sólo para personas que han jugado videojuegos. Gee usa esto como metáfora para señalar que los estudiantes en las escuelas no pueden aprender a través de textos que no se relacionan con experiencias vividas. A pesar de que los jóvenes pueden leer un texto en forma literal, esto no quiere decir que lo hayan comprendido. Entonces, el problema es que los textos usados en la educación tradicional no significan mucho para los estudiantes, y esto genera en ellos sentimientos negativos hacia la educación académica. Sólo aquellos que confían en las figuras de autoridad (padres y maestros), cuando les dicen que las actividades descontextualizadas que realizan en la escuela les serán de utilidad algún día, pueden mantenerse motivados con esta formación.

Sin embargo, a pesar de esta fuerte crítica a la escuela tradicional, Gee no considera los problemas de la escuela como intrínsecos e insolubles. Más bien, parece que su posición es la de proponer un nuevo enfoque de la educación a partir de las soluciones ya encontradas por los diseñadores de videojuegos (él claramente señala que si los diseñadores desarrollan un mal juego, éste no sobrevive). Gee tampoco considera que haya necesariamente que usar videojuegos en el aula. Según él, una buena enseñanza de la ciencia tendría muchas de las características de los videojuegos: interactividad, posibilidades de práctica constante, tolerancia al error, incorporación de una nueva identidad, sentido de logro, entre otros. A pesar de que Gee no ofrece recomendaciones concretas

para los docentes, su libro ofrece un punto de arranque para la reflexión sobre la calidad de la educación en las aulas.

En suma, el libro de Gee propone que los videojuegos son “una tecnología interactiva inmensamente entretenida y atractiva construida alrededor de identidades [...] funcionan con buenos principios de aprendizaje, es decir, los incluyen en sus diseños y los fomentan; se trata de principios que son mejores que los aplicados en muchas de nuestras escuelas, basadas en la rutinización, en el regreso a lo básico y en el sometimiento a los exámenes” (p. 248).

Sin embargo, tal vez por su pasión personal por los videojuegos, Gee olvida mencionar algunas desventajas de los juegos de computadora y video, así como las similitudes entre la lectura y los videojuegos. Igual que la lectura, ¿no es el aprendizaje de los juegos un aprendizaje descontextualizado? Es decir, ¿cómo se traducen las habilidades aprendidas en los juegos a la vida real? A pesar de que el autor habla de “transferencia” de conocimientos, se refiere más que nada a transferencia de aprendizaje de un juego a otro, no necesariamente a la vida cotidiana y al trabajo.

Asimismo, y pesar de que el propósito de Gee no es el de discutir los aspectos emocionales, sociales y psicológicos relacionados con los videojuegos, no deja de ser necesario mencionarlos. Por ejemplo, a pesar de que los jugadores de videojuegos pueden establecer relaciones por Internet, convirtiendo, según el autor, el juego en una actividad social, sería difícil cuestionar la importancia de que los niños establezcan relaciones cara a cara, con compañeros de clase, miembros de la familia y adultos, no sólo con personas que viven a cientos de kilómetros de distancia. Una queja común entre padres de familia es que los videojuegos provocan que los jóvenes se desvinculen de lo que acontece a su alrededor (o lo que yo llamaría “el problema del ensimismamiento”) dejando de practicar actividades físicas. No hay que olvidar que la obesidad es un problema que afecta actualmente a los jóvenes de Estados Unidos y de Latinoamérica. Pero por otro lado, el ensimismamiento—producto de jugar videojuegos—puede que no sea muy distinto al producido por la lectura y la televisión, actividades igualmente sedentarias. Sin embargo, resulta poco equilibrado que Gee se refiera a la vinculación que establecen los videojugadores a través de la formación de grupos online para discutir y aprender sobre ellos (lo que Gee usa para ejemplificar la idea del conocimiento distribuido), pero no al aislamiento de familia y amigos que el juego excesivo puede provocar en jóvenes. Asimismo, este conocimiento distribuido no es muy distinto a la participación en grupos de discusión de libros, actividad conocida en Estados Unidos como *book clubs*. Es en ese sentido que considero que la lectura y los videojuegos pueden tener más similitudes que diferencias.

Asimismo, Gee desdeña fácilmente las críticas a la violencia en los juegos, describiendo juegos como *Grand Theft Auto* sin hacer mayor referencia al fuerte contenido violento del mismo. Llega incluso a criticar a los críticos de los videojuegos: “no es nada sorprendente que los videojuegos no gusten a muchos políticos y a sus compañeros de viaje académicos [...] dicen que no les gustan porque son violentos. Pero, en realidad, los videojuegos violentan las nociones que tienen esas personas acerca de lo que hace que el aprendizaje sea poderoso y las escuelas lugares buenos y justos” (p. 248.) Aún más, aunque uno no conozca mucho sobre videojuegos, es fácil imaginarse que la calidad de los juegos (igual que la calidad de los libros) varía, y que, por lo tanto, el aprendizaje con ciertos juegos puede ser más rico que con otros. Pero ninguno de estos aspectos es abordado por el autor, quien parece estar más preocupado por el aspecto cognitivo de los videojuegos. Será entonces labor de futuros libros, el referirse al rol de los videojuegos desde una perspectiva más amplia.

Lista de los 36 principios de aprendizaje presentados en el libro.

- | | | |
|--|--|--|
| 1. Principio del aprendizaje activo y crítico | 14. Principio del “régimen de competencia” | explicita según demanda y justo a tiempo |
| 2. Principio de diseño | 15. Principio de la prueba | 28. Principio del descubrimiento |
| 3. Principio semiótico | 16. Principio de las rutas múltiples | 29. Principio de transferencia |
| 4. Principio de los ámbitos semióticos | 17. Principio del significado situado | 30. Principio de los modelos culturales sobre el mundo |
| 5. Principio del pensamiento de metanivel sobre los ámbitos semióticos | 18. Principio del texto | 31. Principio de los modelos culturales sobre el aprendizaje |
| 6. Principio de la “moratoria psicosocial” | 19. Principio intertextual | 32. Principio de los modelos culturales sobre los ámbitos semióticos |
| 7. Principio del aprendizaje comprometido | 20. Principio multimodal | 33. Principio distribuido |
| 8. Principio de identidad | 21. Principio de la “inteligencia material” | 34. Principio dispersado |
| 9. Principio del autoconocimiento | 22. Principio del conocimiento intuitivo | 35. Principio de afinidad de grupo |
| 10. Principio de amplificación de lo invertido | 23. Principio del subconjunto | 36. Principio del iniciado |
| 11. Principio del logro | 24. Principio del incremento | |
| 12. Principio de la práctica | 25. Principio de la muestra concentrada | |
| 13. Principio del aprendizaje permanente | 26. Principio de las habilidades básicas de abajo hacia arriba | |
| | 27. Principio de la información | |

Sobre el autor del libro: James Paul Gee recibió su PhD en lingüística en 1975 de Stanford University. Es también el autor de los siguientes libros: *Sociolinguistics and Literacies* (1990), *An Introduction to Discourse Analysis* (1999), *Situated Language and Learning* (2004), *Why Video Games Are Good for Your Soul* (2005). James Paul Gee ha sido recientemente nombrado Catedrático en Estudios de Alfabetismo con el título honorario de presidente en la Facultad de Educación Mary Lou Fulton de la Universidad Estatal de Arizona (ASU) en Estados Unidos.

Sobre la autora de la reseña: Delia Tamara Fuster B. es estudiante del doctorado en Lifespan Developmental Psychology de la Facultad de Educación de la Universidad Estatal de Arizona (ASU) en Estados Unidos.

Reseñas Educativas/ Education Review publica reseñas de libros sobre educación de publicación reciente, cubriendo tanto trabajos académicos como prácticas educativas.

Reseñas Educativas/ Education Review en español es un servicio ofrecido, gratuitamente por el Laboratorio de Políticas Públicas de la Universidad del Estado de Río de Janeiro (UERJ). Todas las informaciones son evaluadas por los editores:

Editor para Español y Portugués

Gustavo E. Fischman
Arizona State University

Editor General (inglés)

Gene V Glass
Arizona State University

Editora de Reseñas Breves (inglés)

Kate Corby
Michigan State University

Las reseñas son archivadas y su publicación es divulgada por medio de una listserv (EDREV).

Reseñas Educativas es firmante de la Budapest Open Access Initiative.

