

Colegio Alfonso del Hierro La Salle
Año Lectivo 2020-2021

Ejercicios en clases

Nombre:

Curso:

1. Con base al video y luego de sus análisis, contraargumenta la tesis y los argumentos a favor.
2. Concluye con una idea en defensa de la tesis.

Tesis: Los videojuegos desarrolla las habilidades cognitivas.	
Argumento a favor	Argumento en contra
Algunos juegos desarrollan el pensamiento crítico con base en una temática social, tal como es el juego Hasta el cuello, desarrollado para reflejar la realidad de algunos países latinoamericanos. El jugador adquiere una visión sobre la desigualdad social, utilizando el pensamiento crítico sobre las decisiones que debe tomar según las reglas y argumento del juego, pudiendo así obtener una reflexión crítica entre quienes interactúen con el juego. (Mejía Ramírez, 2015)	
Mejoran el pensamiento lógico y resolución de problemas . Peñalva, Ysunza y Fernández (2009) refieren que la lógica representa la base fundamental para el desarrollo de las matemáticas. Se puede afirmar que, a su vez, las matemáticas permiten el desarrollo del pensamiento lógico. Se entiende por pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo, para aplicarlo a la vida cotidiana.	
Otra habilidad muy importante que se desarrolla, y que es muy útil en la solución de problemas, es el pensamiento lateral . De Bono (1970) menciona que el pensamiento lateral es un método de pensamiento que puede ser empleado como una técnica para la resolución de problemas de manera	

Colegio Alfonso del Hierro La Salle
Año Lectivo 2020-2021

imaginativa. El término fue acuñado por el autor en 1967. Se refiere a la técnica que permite la resolución de problemas de una manera indirecta y con un enfoque creativo. El pensamiento lateral es una forma específica de organizar los procesos de pensamiento, que busca una solución mediante estrategias o algoritmos no ortodoxos que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico.	
Mejoran las habilidades mentales de los adultos mayores. Un equipo de investigadores de la Universidad de California, en San Francisco desarrolló un videojuego que impulsa la función cerebral y mejoran el rendimiento cognitivo y el bienestar en los adultos mayores (Quijada, 2013). De acuerdo con la investigación, el cerebro de una persona mayor es más flexible de lo que se cree y, con un entrenamiento concreto, se podría evitar que aptitudes como la atención, la memoria o la capacidad de realizar varias tareas a la vez disminuyan con la edad. Estos estudios consolidan el argumento de que algunos videojuegos favorecen la salud mental y pueden moldear el cerebro de un adulto mayor. (Anguera et al. 2013).	
Conclusión:	

Tesis: Los videojuegos desarrolla las habilidades de aprendizaje	
Argumento a favor	Argumento en contra
Los buenos videojuegos incorporan buenos principios de aprendizaje, apoyados por la investigación actual en ciencia cognitiva. ¿A qué se debe lo anterior? Si nadie pudiera aprender estos juegos, nadie los compraría y los jugadores no aceptan fácilmente juegos cortos o disminuidos. En un nivel más profundo, el desafío y el aprendizaje son una gran parte de lo que hace buenos videojuegos motivadores y entretenidos. Los humanos realmente disfrutan el aprendizaje, aunque a veces en la escuela no se sabe. (Gee, 2005).	
Asimismo, el autor defiende la idea de que, al aprender a jugar videojuegos, los niños aprenden un nuevo alfabetismo, especialmente si se considera que no siempre está relacionado con el lenguaje. En este sentido, el autor entiende los videojuegos como un campo semiótico o un ámbito de signos que representan distintos significados (principio de los ámbitos semióticos). Entiéndase la semiótica como la disciplina que estudia los signos, sus lenguajes, sistemas y posibles estructuras dentro de un sistema de comunicación (Pedraza, 2011)	
Los videojuegos no castigan por errores cometidos y, mejor dicho, 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. 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. Según Gee, una buena enseñanza de la ciencia tendría muchas de las características de los videojuegos: interactividad, posibilidades de práctica constante, tolerancia	

Colegio Alfonso del Hierro La Salle
Año Lectivo 2020-2021

al error, incorporación de una nueva identidad y sentido de logro, entre otros	
Conclusión: En conclusión Gee asegura 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).	