

# Marc Prensky

No me molestes  
mamá, iestoy  
aprendiendo!



Prólogo de **James Paul Gee**

biblioteca  
INNOVACIÓN  
EDUCATIVA



No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

# Marc Prensky

## No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!

Cómo los juegos de computadora  
y video están preparando a tus hijos  
para el éxito en el siglo XXI...  
y cómo puedes ayudarlos

Prólogo de **James Paul Gee**

biblioteca  
**INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**



No me molestes mamá, ¡estoy aprendiéndolo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

Edición digital

Dirección

*Elisa Bonilla Rius*

Directora de Contenidos y servicios educativos de Ediciones SM

Gestión digital

*Cecilia Eugenia Espinosa Bonilla*

Gerente de Servicios educativos digitales de Ediciones SM: Traducción  
María del Carmen Arriola Fernández

Coordinación digital

*Julio Arnoldo Prado Saavedra*

Optimización de contenidos digitales Edición

*Felipe G. Sierra Beamonte*

Título original: *"Don't Bother me Mom –I' m Learning!" How Computer and Video Games Are Preparing Your Kids For 21st Century Success... and How You Can Help!*

Copyright © 2006 por Marc Prensky

Debido a la naturaleza dinámica de internet, Ediciones SM no se responsabiliza por los cambios o las modificaciones en las direcciones y los contenidos de los sitios web a los que se remite en este libro.

Primera edición digital, 2014

D. R. © SM de Ediciones, S.A. de C.V., 2014

Magdalena 211, Colonia del Valle, 03100, México, D.F.

Tel: (55) 1087 8400

[www.ediciones-sm.com.mx](http://www.ediciones-sm.com.mx)

ISBN colección 978-607-24-0806-7

ISBN obra 978-607-24-0974-3

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana/Registro número 2830

La marca Ediciones SM® es propiedad de SM de Ediciones, S. A. de C. V.

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro ni su tratamiento informático ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier

No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

*Para Sky, mi increíble hijo de un año de edad.  
¡Que vivas una maravillosa vida en el siglo XXI!*

No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

## **Agradecimientos**

*Doy las gracias a mi esposa Rie por su inextinguible amor (hacia mí, por supuesto, pero también hacia una serie de juegos de computadora y video que permanecerán ¡sin nombre!).*

*Doy las gracias a Jim Gee por su trabajo pionero, su mentalidad abierta y su estímulo continuo.*

*Doy las gracias a mi agente, Jim Levine, por apoyarme siempre.*

*Doy las gracias a mis editores Ann Graham y Armin Brott, y a mi diseñador Aubrey Arago Bowser, por moldear el libro y darle forma.*

*Doy las gracias a los muchos lectores del manuscrito por sus útiles sugerencias.*

*Y doy las gracias especialmente a Russell y a Tyler, ¡mis mejores guías y probadores de juegos!*

No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

Cuidado con las cosas que dices, las escucharán los niños. Cuidado con el hechizo que lances. A veces el hechizo durará más allá de lo que puedes ver.

**Stephen Sondheim, *Into The Woods***

## Prólogo

¿Son buenos o malos para ti los videojuegos? ¿Son buenos o malos para tus hijos? Bueno, todo depende. ¿Y los libros? ¿Son buenos o malos? Bueno, eso también depende. Infinidad de cosas malas se han hecho porque la gente pensaba que un libro –la Biblia, entre otros– les había dicho que las hicieran. Pero la mayoría de la gente argumentaría que el poder que tienen los libros de hacer el bien es mucho mayor que el mal que hubieran podido causar. En pocas palabras, los libros no son intrínsecamente buenos o malos –lo más importante es la forma en la que son utilizados–. Claramente sería un error condenar a todos los libros solo porque algunas personas los utilizaron indebidamente.

La misma lógica se aplica para los videojuegos (y a la televisión y a las computadoras): tienen la capacidad de hacer grandes cosas, y pueden ser objeto de abuso. Usados correctamente, los videojuegos tienen el enorme potencial que tuvieron primero los libros, y después las computadoras. También pueden reorganizar las relaciones sociales, incluso en una escala global, baste presenciar, por ejemplo, un videojuego que se juega en equipo y puede ser compuesto por varios jugadores: un rumano, un ruso, un estadounidense, un español y un chino, cuyas edades oscilan entre los 17 y los 50 años.

La diferencia entre los libros y los juegos electrónicos es que la capacidad que estos últimos tienen para hacer el bien muchas veces ha sido ignorada por la mayoría de las personas. En lugar de ello, nos hemos centrado en los aspectos negativos, y durante el proceso nos hemos perdido la historia más importante de los videojuegos y de la tecnología con la que están hechos.

Aquí es donde hace su aparición Marc Prensky. Marc conoce el poder de los buenos videojuegos. Conoce el poder de las tecnologías que los respaldan, el potencial que tienen para la revolución social y lo que les da su gran potencial para el bien. Lo más importante, Marc sabe que los diseñadores de juegos han aprendido a aprovechar el aprendizaje poderoso y profundo –aprendizaje en el sentido de la resolución de problemas, la toma de decisiones, la formulación de hipótesis y la estrategia– como una forma de diversión, de placer, de compromiso, e incluso “de fluir”.

Marc Prensky sabe que lo que hace bueno o malo incluso a un “tirador en primera persona” —como en *Half-Life 2* o *Doom 3*— no es la violencia o la falta de esta, sino la manera de jugar el videojuego. ¿Puede el jugador ver a través de “la vistosidad” y el contenido superficial de las reglas



subyacentes, los espacios estratégicos y las posibilidades emergentes para la resolución de problemas? Si es así, se está dando un aprendizaje y una forma de pensar de largo alcance. Si no es así, las cosas son menos prometedoras, aunque afortunadamente, los jugadores que no ven a través de la cortina de humo de las reglas y estrategias suelen durar solo unos pocos minutos antes de morir y tener que volver a empezar el juego. Marc también sabe que hay una gran cantidad de buenos videojuegos que no son violentos, juegos como *Los Sims*, *Animal Crossing* (El bosque de los animales), *Harvest Moon* (Historia de la granja), y el *Zoo Tycoon* (sobre la administración de un zoológico). Desafortunadamente, estos juegos no tienen la publicidad de que disfrutaban los videojuegos violentos, a pesar de que se venden espectacularmente bien. El juego de *Los Sims*, por ejemplo, se ha vendido más que cualquier videojuego violento.

Pero Marc sabe algo que es más importante: si los padres colocan los videojuegos buenos en un sistema de aprendizaje en sus casas, van a cosechar grandes beneficios para sus hijos y para ellos mismos. Van a ser capaces de acelerar el lenguaje de sus hijos y su desarrollo cognitivo, y van a poder prepararlos para el mundo global de alta tecnología en el que van a vivir. El nuestro es ahora un mundo que exige que la gente sepa cómo aprender cosas nuevas –cosas técnicas en especial– rápido y bien; que pueda colaborar, especialmente con gente diferente, y sepa pensar estratégica y lateralmente, así como de forma lineal y lógica. Todas estas son habilidades que demandan y enseñan los buenos videojuegos.

Es más, Marc sabe que los padres de familia que juegan los videojuegos de sus hijos pueden comenzar a reducir la brecha cultural entre ellos; Marc los define como “inmigrantes digitales” y a sus hijos como “nativos digitales”, de manera que estos últimos no solo pueden volverse más inteligentes, sino además se puede facilitar la comunicación, el respeto y el entendimiento entre padres e hijos. Esto es particularmente importante si los padres quieren facilitar la transición de la primera infancia a la adolescencia o hacer contacto con los adolescentes, que a veces parecen ser viajeros del tiempo viviendo en una cultura diferente y en un futuro lejano.

Marc sabe también que si los maestros colocan en sus aulas buenos videojuegos y buenos principios de aprendizaje similares al juego, con o sin juegos, en lugar de simplemente replicar un modelo de escolaridad que es más adecuado para el mundo industrial de la década de los remotos cincuenta del siglo pasado, van a ser capaces de rediseñar el sistema educativo para el mundo moderno que actualmente viven los niños y jóvenes. De hecho, las escuelas se enfrentan a una amenaza real por parte de los videojuegos, aunque no a la que más temen: para muchos jóvenes inteligentes de hoy, los buenos videojuegos ofrecen mejores oportunidades de aprendizaje que muchas escuelas. ¿Durante cuánto tiempo los jóvenes, especialmente los adolescentes, soportarán el

No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!: Cómo los juegos de computadora y video están preparando a tus hijos para el éxito en el siglo XXI... y cómo puedes ayudarlos

Marc  
Prensky &  
James Paul  
Gee

hecho obvio de que su cultura popular es capaz de incorporar mejores teorías de aprendizaje que sus escuelas?

Pero los padres necesitan una guía, y por desgracia, hasta ahora no existía. En este libro Marc Prensky, quien durante mucho tiempo ha sido un guía respetado respecto el uso de las nuevas tecnologías en esta nueva era que se vive en el mundo, te dirá cuál es la diferencia entre los buenos y los malos videojuegos, y cómo aprovechar los buenos para un aprendizaje positivo por parte de tus hijos.

**James Paul Gee**

Cátedra Tashia Morgridge de Lectura  
Universidad de Wisconsin (Madison)

## Introducción

Lo que caracteriza a los niños de hoy no es el síndrome de déficit de atención, es el de IOE: involúcrame o enfuréceme.

*Kip Leland, Escuela Virtual de Los Ángeles Los Ángeles Unified School District*

Permítanme comenzar con una advertencia: van a escuchar un mensaje que, aunque es absolutamente cierto, va a ir en contra del juicio prevaeciente acerca de los juegos de computadora y los videojuegos. Resumido en una frase dice así: los juegos de computadora y los videojuegos no son tan malos como tú probablemente piensas que son; de hecho, hay buenas razones para creer que hacen muchísimo bien.

Para darte un ejemplo de lo opuesto que es este mensaje a la corriente prevaeciente, antes de que la editorial Paragon House comprara los derechos para publicar este libro, más de 30 editores lo habían rechazado –algunos más de una vez–. Muchos editores potenciales afirmaban que “los padres de familia simplemente no lo iban a creer”. En otros casos, los rechazos provinieron de los agentes de mercadotecnia y publicidad de las editoriales, quienes afirmaron que sería demasiado difícil transmitir el mensaje, sobre todo porque yo no soy ni psicólogo ni un profesor reconocido.

De alguna manera, todos esos editores y publicistas tienen algo de razón. Una gran cantidad de padres de familia –incluso tú tal vez– tendrán dificultades para aceptar el argumento de que los videojuegos no son tan malos como se supone. Esto porque la mayor parte de la información que recibes acerca de los videojuegos proviene de escritores, políticos, psicólogos y abogados que no juegan videojuegos. (Charles Herold, colaborador del *New York Times*, sí lo hace y tiene una visión muy positiva sobre estos juegos.) Tampoco la mayoría de los profesores juega (una persona que sí lo hace escribió el prólogo de este libro).

Por lo tanto, a la mayoría de las personas los juegos de computadora y de video les están causando frustración y preocupación. Los padres de familia se preocupan por la gran cantidad de tiempo que sus hijos pasan jugando videojuegos, y temen que todo ese tiempo frente a una pantalla les ocasione estragos en su rendimiento académico y social. Los profesores se preocupan por la creciente competencia que los apasionantes videojuegos y otros medios de comunicación ejercen sobre la atención de sus alumnos, y por la disminución de su interés en el trabajo escolar. Los propios niños y jóvenes se sienten frustrados por la amplia brecha que

existe entre las emocionantes experiencias que tienen al jugar videojuegos y la lentitud del ritmo de sus lecciones en la escuela.

Debido a que la mayoría de la información que los padres de familia y los profesores reciben es negativa sobre los juegos de computadora y video, se ha creado una gran cantidad de especulación, conjeturas y retórica alarmante sobre los aspectos negativos de estos juegos, por lo cual no es extraño que estén en estado de... ¡pánico!

Asimismo, no debe sorprender que la gente que realmente juega y hace juegos de video y de computadora enfrente una serie de dificultades para lograr que sus mensajes positivos sean escuchados. Esto es especialmente cierto en relación con los niños que utilizan estos juegos y están totalmente frustrados por la desinformación de sus padres y maestros. Ellos, si tuvieran la menor oportunidad, estarían encantados de explicar por qué los videojuegos y los juegos de computadora son una parte importante de su vida, y por qué pasan tanto tiempo jugándolos.

Pero los niños no tienen voz en nuestra sociedad. Aunque están empoderados en muchas actividades de su vida, todavía encuentran dificultades para contar su historia.

Yo lo estoy haciendo por ellos, aunque no sea ni psicólogo ni profesor de profesión, tengo una formación, tanto a nivel académico como profesional, que me prepara para ello. Asistí a las universidades de Oberlin, Harvard y Yale; tengo tres maestrías, una de estas en Educación y otra en Administración de Empresas por la Universidad de Harvard. He enseñado en todos los niveles de educación, desde la escuela primaria a la universidad; he trabajado para algunas de las principales empresas en el país, y tengo mi propia empresa desde hace 10 años. Publiqué el libro *El aprendizaje digital basado en los juegos*, que fue el primero en abordar el tema sobre los juegos electrónicos y el aprendizaje, y dio origen a un campo totalmente nuevo, el de los "juegos serios", que apenas está comenzando a despejar. He escrito más de 50 artículos, varios de los cuales han sido publicados o reeditados en revistas académicas respetadas y en los boletines escolares de todo el mundo. He diseñado más de 50 juegos de computadora didácticos para niños y adultos, y con regularidad doy pláticas a docentes de todo el mundo.

Pero sobre todo observo. Y lo que veo es la incapacidad que tiene la mayoría de los padres y maestros para relacionarse, entender o comunicarse con sus hijos sobre el tema de los juegos de computadora y de video. Esta es una situación extremadamente inútil (y poco saludable) para todos.

### **¿Por qué es importante este libro?**

Nadie propone seriamente a favor –y ciertamente yo tampoco– que a los niños solo se les ofrezcan los juegos de computadora, excluyendo todo lo

demás. Parte de nuestra responsabilidad como adultos es asegurarnos de que nuestros hijos tengan una vida sana y equilibrada. Cuando termines de leer este libro vas a comprender por qué los juegos electrónicos pueden –y deben– ser parte vital de ese equilibrio. En el capítulo 5, por ejemplo, te informo acerca de algunos estudios importantes –ignorados muy a menudo– de acuerdo con los cuales emplear juegos digitales es tan benéfico para el desarrollo del niño como la lectura.

## Lo que aprenderás

Al escribir este libro mi objetivo fue darte una nueva visión y perspectiva en dos áreas importantes. En primer lugar, voy a permitir que te asomes al mundo oculto en el que tus hijos desaparecen cuando juegan videojuegos. En segundo lugar, te ayudaré, como adulto –sobre todo si eres un padre de familia o maestro– preocupado por entender y apreciar las muchas cosas positivas que tus hijos o tus alumnos están aprendiendo cuando están jugando frente al video o la computadora.

Una vez que te des cuenta del enorme potencial didáctico que los videojuegos tienen para tus hijos considerarás el aprendizaje que pueden obtener. Serás capaz de guiar a tus hijos (y de ser guiado por ellos) y, posiblemente, trabajar con ellos para crear herramientas y situaciones que sean de utilidad directa para su éxito y aprendizaje.

En las pocas horas que tardas en leer este libro, yo te mostraré:

- Qué se siente al estar en el mundo de los juegos de computadora y video.
- Cómo apreciar la amplitud y profundidad de los modernos juegos de computadora y video, y las distintas formas en que contribuyen al aprendizaje de tus hijos.
- Cómo entender las distintas habilidades útiles que tus hijos están adquiriendo con los videojuegos.
- Cómo entender a tus hijos y construir mejores relaciones utilizando los videojuegos como base.

Quizás la lección más importante que aprenderás es cómo acrecentar y mejorar lo que tus hijos están aprendiendo, cuando tengas las conversaciones que ellos quieren tener sobre sus videojuegos.

Creo firmemente que entender más acerca de este fenómeno que tanto atrae y atrapa a nuestros muchachos implica un gran beneficio para las partes involucradas, tanto para los jóvenes como para los adultos.

# Parte 1

## Los juegos *no* son el enemigo

En la primera sección de este libro voy a dar a conocer y a discutir los temores de los padres de familia sobre los videojuegos, y voy a empezar a exponer las razones por las que considero que, en su mayoría, esos temores carecen de fundamento. Creo –y tengo evidencias para probarlo– que la verdadera (aunque tácita) razón por la que los niños juegan videojuegos y juegos de computadora es porque están aprendiendo. Es jugando estos juegos como inconscientemente nuestros hijos ¡se están preparando para su vida en el siglo XXI!

# Capítulo 1

## Por supuesto que estás preocupado: ¡no tienes idea de lo que está sucediendo!

(Mis padres) dijeron que los videojuegos no tenían sentido y que representaban una pérdida total de mi dinero, de mi tiempo y de las células de mi cerebro.

*Niño de 14 años*

En todas nuestras entrevistas con los padres de familia, nunca encontramos a uno que supiera lo que estaba haciendo su hijo.

*Un investigador*

Son las 6 de la mañana. El sol está saliendo en el horizonte. Cinco policías me están persiguiendo, y un traficante de drogas se acaba de escapar con mi dinero. La vida no está siendo amable conmigo en este momento, pero en los próximos cinco minutos, voy a hacer que los muchachos de azul deseen haber molestado a otra persona.

Entonces voy a localizar a ese traficante de drogas y a recuperar mi dinero, y a quitarle cualquier droga que lleve consigo.

Luego, después de todo eso, voy a entrar en línea, a un sitio público de mensajes, y a contárselo a todo el mundo.

Todo esto es posible –de manera sana y legal– porque realmente no estoy haciendo estas cosas horribles, sino jugando el profundo, intrigante y, sorprendentemente educativo, juego *Grand Theft Auto: Vice City*.

Si eres padre de familia, ¡tienes todo el derecho a estar preocupado de que tu hijo sea un jugador de videojuegos y de juegos de computadora!