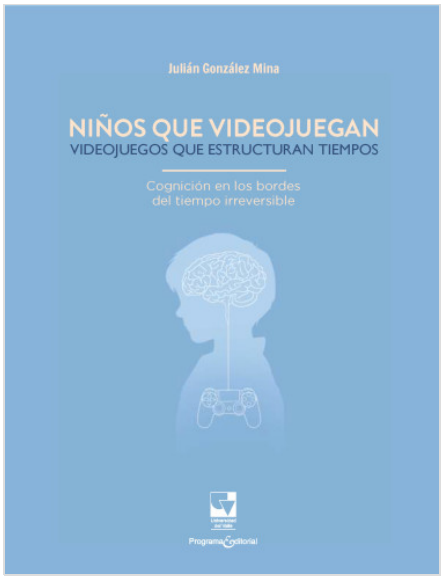
Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos

cognición en los bordes del tiempo irreversible

Autor

Julián González Mina



Sinopsis

Dada la abrumadora expansión de la industria del videojuego, su penetración en la vida de los niños y el hecho evidente de que niños de culturas y condiciones sociales muy diversas encaran y resuelven exitosamente los videojuegos, a pesar de que, al mismo tiempo, tienen desempeños muy desiguales a la hora de resolver sus propios deberes escolares, es razonable comenzar a preguntarse qué nos pueden enseñar los videojuegos acerca del funcionamiento cognitivo, acerca de la manera cómo los niños los resuelven, y cómo ocurre que tareas significativamente complejas algunos videojuegos demandan meses de trabajo para poder ser resueltos son atendidas duraderamente y con éxito por millones de niños videojugadores alrededor del mundo.Cuando se videojuega, tenemos un conjunto o conglomerado de problemas cuya resolución no puede abarcarse mediante ninguna variante de cognición contenida o lógica. Es decir, los videojuegos como la mayoría de los problemas situados de la vida ordinaria (conducir una bicicleta o un auto, decidir el curso de una relación amorosa, atender una película, desarrollar una conversación) no pueden ser completamente anticipados (previstos) y tratados de manera lógica antes de su despliegue real y concreto.

E-Book

Año de publicación: 2018

Presentación: PDF (Digital: descarga y online)

Número absoluto de páginas: 351 Páginas

ISBN13: 9789587658965

Palabras clave

Videojuegos y niños; Videojuegos; Videojuegos - aspectos psicológicos; Psicología infantil.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

En otros términos, los grados de libertad que implican, los hace intratables lógicamente. Y sin embargo, como ocurre en la vida ordinaria y situada, los seres humanos aprendemos a caminar, en general hablamos con coherencia y, a partir de unos pocos indicios y sin contar con toda la información requerida, podemos tomar decisiones razonables o descifamos enigmas y aprendemos a llevar, con eficiencia, una cuchara hasta nuestra boca. ¿Cómo ocurre que, a pesar de la presencia de un volumen importante de eventos periféricos, cambios continuos en las condiciones de tiempo para resolver los videojuegos, frustraciones sucesivas, los niños permanecen duraderamente entregados a las tareas que se despliegan en el curso de la práctica de videojuego, realizan descubrimientos asombrosos, encuentran soluciones inesperadas y, en fin, se desempeñan con suficiencia? Este estudio ofrece algunas pistas y respuestas a esas preguntas a partir del seguimiento minucioso y al detalle de lo que hace un niño cuando videojuega.

JG

Sobre el autor

Julián González Mina

Profesor de la Escuela de Comunicación social, de la Universidad del Valle.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Se desempeña en el área de periodismo e información, educación y nuevas tecnologías. Es autor de los libros Repensar el periodismo.Transformaciones y emergencias del periodismo actual (2004) y Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos (2018), y coautor de los libros Design: designar/diseñar el cuerpo del joven urbano. Un estudio sobre la cultura somática de jóvenes integrados en la ciudad de Cali (2003), Tierra y silicio: cómo la palabra y acción política de pueblos indígenas cultivan entornos digitales (2011), Facebook como obra mundana: poetizar la vida y recrear los vínculos personales (2016) y Voces Subjetivas Diversas, reflexiones polifónicas para la construcción de una cultura de la paz (2021). También ha publicados numerosos artículos sobre periodismo e información, educación y nuevas tecnologías. Es miembro de tres grupos de investigación de la Universidad del Valle: Nexus, Educación popular y Desarrollo Psicológico en Contexto.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen