
Videojuegos para el desarrollo del pensamiento crítico y el diálogo

Author : Alexandra Ranzolin

Date : 30 julio, 2020

Resumen

El presente artículo retoma los resultados de la investigación realizada por la autora, cuyo título es *Videojuegos en el aula: una propuesta asociada al desarrollo del pensamiento crítico*. Las inquietudes generadas en el estudio guardan relación con los lineamientos para desarrollar una propuesta de uso de los videojuegos en el aula, asociada al desarrollo del pensamiento crítico, en un grupo de jóvenes venezolanos escolarizados con edades comprendidas entre 13 y 17 años. Se procuró entender el videojuego como producto cultural en el contexto venezolano, los hábitos de consumo por parte de los sujetos estudiados y su relación con el pensamiento crítico y el desarrollo de procesos de diálogo. Se parte del análisis de las cuatro dimensiones propuestas por Lipman para el estudio del pensamiento crítico y se tomó en cuenta la concepción sociocultural del aprendizaje y la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vigotsky. Desde el punto de vista metodológico, se empleó la entrevista como técnica para la recolección de datos y se trabajó con una muestra intencional, conformada por dos adolescentes de 14 años, quienes interactuaron con videojuegos de distintos géneros. Se observó que el diálogo y la colaboración ante estas tecnologías son conductas espontáneas y necesarias para favorecer la resolución de problemas y la toma de decisiones. También los lineamientos de Lipman y Vigotsky son formulaciones que orientan las reflexiones en torno a las posibilidades que la alfabetización en los medios pueden ofrecer al desarrollo de miradas críticas sobre éstos.

Palabras clave

Constructivismo, educación en medios, pensamiento crítico, videojuegos, generación Z.

[Texto completo \(pdf\)](#)