

Tarea 3

Miguel García Barjollo

¿Mata la Escuela la Creatividad?

Tras la lectura de esos artículos, creo que estoy parcialmente de acuerdo, pero a su vez siento una profunda decepción. Si ponemos a un alumno delante de un profesor que le priva de sus respuestas, incluso con castigo, claro que se estamos matando la creatividad. Si obligamos a nuestros alumnos a seguir el camino que el profesor dice, estamos matando la creatividad. Ahora bien, llevo escuchando esa pregunta desde que estaba en la escuela, tengo 25 años, ¿en casi 20 años no se ha cambiado? Si tanto importa este tema, ¿por qué no se actúa?

Afortunadamente hay profesores que lo tienen claro, llegándose a saltar incluso el currículo, para no formar “pupitres con pelo” (palabras de una profesora de secundaria).

Respecto a la tecnología, concretamente a los videojuegos... que decir, me encantan los videojuegos, sobre todo los de estrategia y los de rol. Podría pasarme el día entero explicando como fomenta la creatividad un videojuego en el que, con las reglas establecidas por el programador, compites para ganar, desarrollas tu estrategia ganadora. Más aun si estamos ante un MMO “Massively Multiplayer Online” , sobre todo en los llamados videojuegos de “mundo abierto” o “mundo libre”.

Actualmente, son típicos los juegos de disparos, en el que compites por ver quien “queda en pie” de un grupo, en un escenario en el que si no eliges bien tus movimientos pierdes.

Minecraft es un juego de “mundo abierto” donde a partir de unas reglas debes sobrevivir construyendo un refugio y buscando (o generando) comida. Además tiene diversas modalidades de juego, entre ellas el modo creativo para hacer tus construcciones (algunos consiguen crear auténticos mecanismos automáticos), o el modo online, donde puedes convivir con otros jugadores de forma pacífica o agresiva, si no juegas en modo pacífico no queda más remedio que crear (con las herramientas que te ha dado el programador) una serie de defensas (trampas) alrededor de tu refugio.

En los juegos de rol como Wartune, Diablo III..., tienes un personaje que vas subiendo de nivel, eligiendo sus habilidades y destrezas a tu gusto, pero si no eres creativo con tu personaje te verás envuelto en más de un apuro.

Y que decir de los juegos de estrategia de guerra, en los que diriges a todo un ejercito por un mapa limitado, en los que gana el más rápido, el que ha optimizado mejor sus recursos o el que ha inventado una manera de romper la defensa enemiga.