

Campo en construcción

Argentina - 26/10/2015 - [Information Technology](#) - Pág. 24-26 - Tiempo de Lectura: 7' 17"

Videojuegos y educación

Durante un congreso internacional se repasaron los avances en investigación y las posibilidades del uso de videojuegos en la formación.:

A mediados de agosto pasado, Buenos Aires fue sede del Tercer Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (Cive15). Especialistas españoles y argentinos se dieron cita en la sede de posgrado de la **Universidad Nacional de Tres de Febrero (Untref)**, para compartir experiencias y debatir los alcances de esta intersección entre educación y videojuegos, que no está exenta de dilemas. Este encuentro fue concebido por un núcleo de investigadores reunidos en el grupo ALFAS (Ambientes Lúdicos Favorecedores del Aprendizaje), que incluye a referentes de la **Untref**, de las **universidades** de Valencia, de Oviedo, de Extremadura y de Vigo. El primer congreso había tenido lugar en Alicante, España, en 2012; el segundo se hizo en la **Universidad** de Extremadura un año más tarde; y en esta tercera ocasión tomó la posta nuestro país. Graciela Esnaola es psicopedagoga y lidera el equipo de Tecnología Educativa de la **Untref**: "Validamos nuestras investigaciones con la encuesta de consumos culturales de todo el país (SInCA) y vimos que el consumo de videojuegos es muy fuerte y alcanza un 30 por ciento —comenta—. Incluso hicimos una encuesta en un ámbito más urbano —Capital Federal y GBA—, y ahí el consumo asciende al 70 por ciento en niños de 4 a 17 años, incluyendo todos los dispositivos. Los más grandes usan sobre todo los juegos de rol (videojuegos en redes sociales); los más pequeños, otros más lúdicos. Si a esto le sumamos las políticas públicas de inclusión de tecnología en las aulas y vemos las encuestas que hicimos a docentes, ¿qué nos dicen ellos como queja? 'Apenas llegan los dispositivos los chicos se la pasan jugando o comunicándose vía redes sociales...' Creemos que el desafío es tomar eso como una oportunidad: si están jugando, ver qué se puede hacer con ese gusto que tienen, en vez de pelear contra ello. Y estará en la estrategia del docente hacer que eso que se da naturalmente en esa comunidad pueda traducirse en términos curriculares".

A la hora de recabar experiencias, el grupo ALFAS maneja un filtro de evaluación: "Analizamos cuáles son experiencias educativas potentes y cuáles no —comenta Esnaola—. Eso nos permite incorporar cada vez más conocimientos acerca del lugar del videojuego: cuándo incluirlo, qué cantidad, en qué momento... Aspiramos a generar un sello de calidad con sugerencias", explica. Para la especialista los ingredientes centrales en este sentido pasan "por la narrativa y los valores que transmite. Si estamos hablando de un niño en formación donde el pensamiento crítico todavía no está maduro, una propuesta donde todo vale no es apropiada, porque el videojuego trabaja con la inmersión participativa y no es solamente observar sino actuar, y entonces no va a poder diferenciar lo bueno y lo malo. Hay juegos que están diseñados para un adulto, no para un niño".

Esnaola señala que la incorporación de los videojuegos en la escuela aún encuentra mucha resistencia "porque todavía sigue vigente la estructura curricular con los sistemas de evaluación centrados en la información. Esta es otra forma de aprendizaje, a partir de estrategias y de otras competencias que no son las de acumulación de información. En la ludificación entra en juego la creatividad; no la competencia por la acumulación de puntos, sino otra visión de descubrimiento vinculada al disfrute". Otro especialista del Congreso fue Francisco Revuelta, psicopedagogo y profesor de la **Universidad** de Extremadura: "Hasta aquí existen experiencias y algunos procesos de investigación que están analizando la integración del videojuego en el aula o en un proceso formativo (porque ya estamos en aulas hospitalarias, en educación no formal, en cárceles). Las experiencias también tienen que ver con que el docente pierda el miedo a jugar con tecnología, se ponga en la situación de compartir el mismo producto que el chico y lo analice", señala. Para Revuelta, el potencial de los videojuegos pasa "por la narrativa, la historia que cuentan, cómo lo hacen

y cómo se monta ese argumento. En definitiva eso se denomina interactividad, y allí nace el núcleo del aprendizaje cognitivo que vamos a obtener. Y luego está toda la mecánica de 'feedback' de esa narrativa, ya que cuando se ha elegido bien da una determinada devolución (recompensa, puntos). Obviamente ganar y recibir puntos no es el objetivo: se trata de que la satisfacción venga por la obtención del aprendizaje". Para este especialista, "gamificar" es "plantear retos interesantes, llamativos, cercanos al alumno, con los que obtenga ese aprendizaje significativo". En España hay experiencias concretas con MinecraftEdu, un producto que no tiene la narrativa de un juego habitual, sino que el alumno construye lo que quiere: "Hay docentes que recrean escenarios históricos con esta herramienta, y llevan a los alumnos a esos entornos. Es un planteo diferente: no está centrado en el contenido, sino en lo que podemos hacer a través de la propia herramienta", argumenta Revuelta. Y aclara: "De todas formas el abuso de cualquier medio puede hacer que se vicie un determinado proceso de aprendizaje; esta es una herramienta más y debe ser el docente el que decida en qué momento la introduce".

Dudas y preocupaciones

La inclusión de los videojuegos en el aula presenta su complejidad. Fernando Martínez Waltos, psicopedagogo y profesor en las carreras de Ciencias de la Educación de **Untref**, tiene una perspectiva crítica: "Este es un campo en construcción. Hay que avanzar con precaución. No podemos incluir cualquier videojuego en el aula sin un análisis previo. Vayamos en todo caso por aquellos que realmente tienen un alto valor pedagógico". Waltos señala que "en este interés por la 'gamificación' algunos están alerta a ciertas posibilidades que plantean los videojuegos —como la alta motivación— y buscan captar el interés, pero por ahí se olvidan del objeto de conocimiento. La trasposición no puede ser tan directa, de montarnos al videojuego porque es atractivo y porque lo juegan los chicos. También hay que respetar el juego por el jugar mismo, y fuera de la escuela. En este campo la pedagogía tiene que construir criterios mucho más claros".

Waltos dice que "la tarea de la pedagogía es hacer que el otro se interese. Bien puedo lograrlo mediante videojuegos; pero también mediante otras cuestiones. Si sólo interesa la motivación por sobre el objeto de conocimiento, ahí es donde me aparecen las dudas. Porque si algunos objetos de conocimiento socialmente significativos no se aprenden en la escuela, ¿dónde entonces?". Y agrega: "Como objeto cultural, el videojuego es cada vez más significativo socialmente; pero habrá que ver qué lugar ocupa en la curricula. Es decir, que no les reste espacio a otros contenidos". Waltos sugiere que la escuela no tiene que ser necesariamente divertida: "A uno no le interesa solamente lo divertido, sino lo interesante. No usemos el videojuego como una tela que tape cosas: si la escuela es aburrida, será cuestión de la pedagogía revisarlo".

Experiencias

Melania Ottaviano coordina el área de informática del Colegio Benito Nazar (en el barrio porteño de Almagro), donde desde hace tres años están desarrollando una experiencia con Mine-craft en el segundo ciclo de nivel primario. "Conformamos un equipo de trabajo con los docentes y con 'gamers' expertos y armamos las planificaciones teniendo en cuenta algunos contenidos curriculares. Por ejemplo, para explicar el sistema inmunológico se diseñó una mano infectada dentro del escenario de Mine-craft y la docente armó una guía para que los chicos investigaran con Google: tenían que ir resolviendo partes de esa guía y a su vez iban avanzando en el juego. También trabajamos con fracciones y fue fantástico: la docente contaba que los chicos por primera vez le pedían que les explique fracciones, porque si no sabían el tema no podían avanzar en el juego", dice Ottaviano. Y cree que "para enseñar un determinado tema hay distintos recursos que son válidos; la elección depende del contexto y las características de los chicos. Hay que dejar de pensar en analógico y digital, y empezar a enfocar en qué, para qué y cómo". Nancy Morales es profesora de Informática de niveles Inicial y Primario en los colegios Villa Devoto School y Sacratísimo Corazón de Jesús. "Trabajo de forma interdisciplinaria: el docente propone un contenido y vemos qué podemos hacer incluyendo tecnologías. En el primer ciclo del nivel primario, por ejemplo, incorporamos mini juegos gratuitos y sencillos muy conocidos por los chicos, disponibles para hacer un uso lúdico y/o académico", afirma la docente. Y relata su experiencia: "En un sexto grado la docente estaba viendo la Ilíada y la Odisea, los chicos habían estado programando —porque también enseñamos a programar con aplicaciones lúdicas— y decidimos dar un pasito más e incorporar videosensores, incluyendo el uso de cámaras digitales web. Ellos diseñaron un videojuego sobre Troya, para lo que buscaron información, imágenes de cómo eran las casas, los edificios y la vestimenta. Así asimilan más los contenidos, porque no los estudian de memoria, sino que

