

<https://portinos.com/34301/edutainment-la-magia-de-aprender-jugando>

28 de septiembre de 2016

Edutainment, la magia de aprender jugando

Un grupo de investigadores argentinos sueña con una escuela donde tocar, mirar y jugar sean los fundamentos para aprender. Desde la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) investigan los efectos del Edutainment (aprendizaje lúdico) y los videojuegos para agilizar y democratizar la enseñanza más allá del recreo y la sala de computación.



“Si viene un **medico del siglo pasado** y entra en una sala de cirugías, **no va a entender nada**. Si viene un **maestro del siglo pasado** y entra a un aula, probablemente **sepa que hacer**”. Graciela [Esnaola Horacek](#) resume con esta metáfora, tan **ilustrativa y acertada**, la actualidad de **la escuela argentina**. Habla con **conocimiento de causa** y acciones para **reformularla**.

La **doctora en pedagogía** se desempeña como docente investigadora en la [UNTREF](#) e integra el grupo [ALFAS \(Ambientes Lúdicos Favorecedores de Aprendizaje\)](#) compuesto por especialistas **argentinos y españoles** que se consideran **evangelistas** del [Edutainment](#) y [la Ludificación](#) (también conocido como **Gamification**)

Estos términos se refieren al **uso de técnicas, elementos y dinámicas** propias de los juegos y el ocio en **actividades no recreativas** con el fin de **potenciar la motivación**, solucionar un problema, **lograr un objetivo** y aumentar **la cantidad de información retenida**.

Para **impulsar** esta práctica se apoyan en el uso de [videojuegos que “enseñan” desde su narrativa y desde su propuesta lúdica](#) instalando **estilos de aprendizaje implícito**.

“Estamos **investigando en profundidad** cuáles son las competencias **cognitivas** que desarrollan los videojuegos, para ver si realmente **impulsan más la inteligencia**”, comentó Esnaola en exclusiva para **Portinos** durante la [Jornada de videojuegos y aprendizaje](#) que realizó la **UNTREF** el pasado **viernes 23 de septiembre**.

La corriente, cada vez más aprovechada en las [más empresas](#), va entrando **de a poquito en las aulas**: “Los videojuegos son **resolución de problemas prácticos**. Eso es sumamente rico ya que abre el **pensamiento lateral**, el **pensamiento estratégico** y la toma de decisiones para lograr **un objetivo**. Nos abren el **mundo de la tecnología** con un pensamiento **muy creativo**, que se **conecta con el futuro**”, explicó la especialista.

Derivando mitos



Graciela Esnaola Horacek. Foto: UNTREF.

A pesar **de estas ventajas** y la **creciente oferta de juegos** pensados para la escuela, varios **conceptos erróneos** retrasan las **implementaciones**. Para Esnaola el principal mito es que **jugar es cosa de niños** y sirve solamente para **pasar el tiempo**: “En realidad, es **la fuente de energía emotiva** para que se **libere** la inteligencia”, subrayó.

La **especialista** remarcó que los **videojuegos** son un sistema **socio-técnico** generado **por afuera** de la escuela: “Cuando **comenzaron a aparecer**, casi todos los títulos **tenían temáticas** muy violentas **por lo que yo siempre digo** que **hay que limpiarlos** para que **entren** a la escuela”.

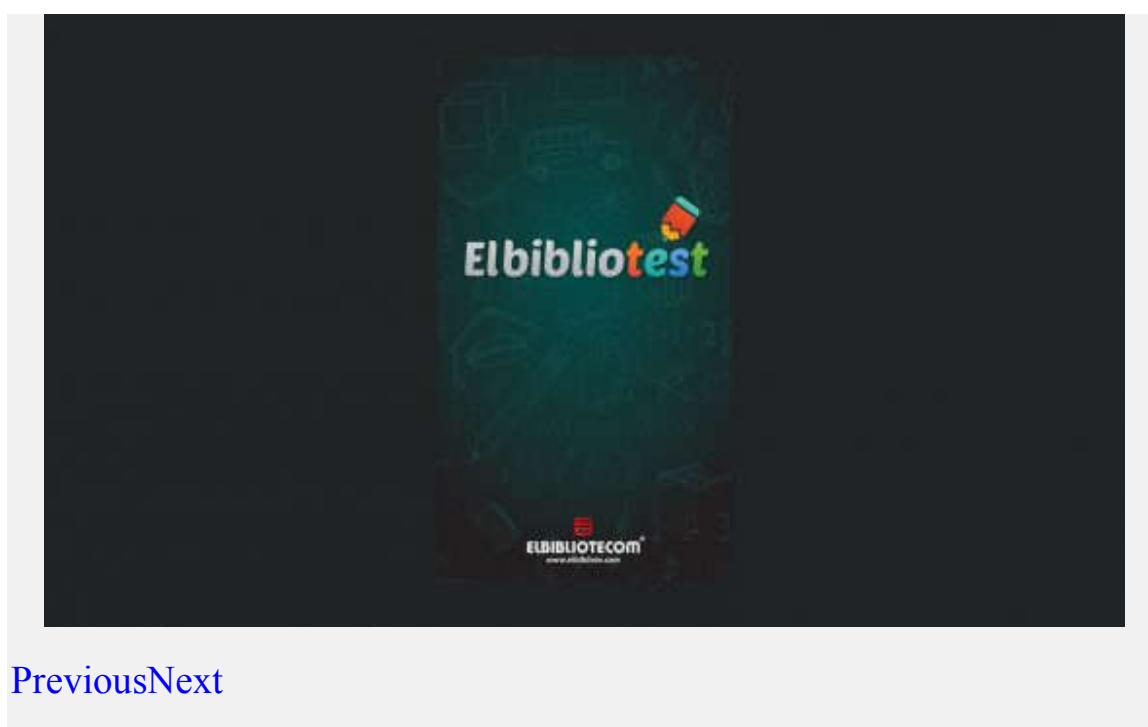
“Por suerte ahora está llegando **una generación de docentes** que jugaron y no tienen **tanto temor** a que **ingresen determinadas temáticas**, la risa, el **sarcasmo**, la animación. Hay **narrativas sumamente ricas** en los **videojuegos**, pero hay que saber **formar** a los docentes para que **evalúen y busquen** los mejores títulos y se **conecten** con los padres que **son los que seleccionan** los juegos que usan sus hijos”, **recomendó**.

Para limpiar el ecosistema, la universidad **trabaja con desarrolladores independientes** y participa en diversas *gamejams* o espacios de desarrollo creativo. Esnaola asegura que los **videojuegos educativos** tienen que crear **una narrativa** y la **resolución de problemas** desde **una base ética e informativa** sin violencia o degradación del lenguaje.

Predicar con el ejemplo

En febrero de 2016, [UNTREF Media](#) lanzó [Bibliotest](#), un **videojuego educativo** para alumnos de **1er a 7mo grado**, con cuestionarios que **se adaptan a la currícula** de varios países de la **región**. La **aplicación**, disponible para Android, fue **presentada** tras **un año de investigación** en conjunto con **docentes especializados**, editores, **ilustradores**, diseñadores gráficos y **programadores**.

Otros títulos introducen temáticas difíciles y necesarias como [cáncer](#), [alcoholismo](#) y [refugiados](#); dentro y fuera del aula.



PreviousNext

Para reducir [los altos niveles de deserción escolar](#), la universidad realizó **cursos gratuito de diseño de videojuegos** para alumnos de **secundaria**: “Lo organizamos en conjunto con la UTN y contamos con la participación de **muchos chicos de zonas de alta vulnerabilidad**. Una buena experiencia les brinda **una orientación laboral** y les muestra que pueden **producir cosas interesantes**” recordó Graciela.

Un movimiento comunitario y global

La jornada que realizó la UNTREF, fue un adelanto del [IV congreso de videojuegos y educación \(CIVE\)](#) que se realizará del **25 al 28 de octubre** de 2016 en la [Universidad de Vigo](#) (España).

Actualmente, la UNTREF tiene **varios convenios** de cooperación con **instituciones españolas** como la [Universitat de Valencia](#), la [Universidad de Extremadura](#) y la [Universidad de la Laguna](#).

“En argentina **hay mucho desarrollo independiente** y creativo, **eso es muy bueno**. Los españoles **están aprendiendo de nuestra forma de resolver los problemas en equipo** y con **pocos recursos**” contó con orgullo **Esnaola**.

A nivel nacional, la **universidad** trabaja a través del [Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas \(CEIARTE\)](#) en proyectos de investigación en conjunto con la [Universidad Tecnológica Nacional\(UTN\)](#), la [Universidad Nacional de José C Paz](#) (UNPAZ) y [la productora Objeto A](#).

Más allá de la tecnología...

Hacia **el final de la entrevista**, **Esnaola** reflexionó: “El juego **es la base del aprendizaje** y es anterior al lenguaje. De hecho, es **el lenguaje más rico y más profundo**. En la escuela faltan **más espacios de juego** por eso los chicos **salen corriendo** cuando suena **el timbre del recreo**.”

“Nosotros **siempre hablamos de generar ambientes lúdicos**. No hace falta **tener mucha tecnología**, basta con **jugar con las palabras, con la risas**. Abrir la puerta **para seguir jugando** con los **contenidos**”, esbozó.

Especialistas, niños y adultos concuerdan: **Jugar es cosa seria**.

Tags: [ALFAS \(Ambientes Lúdicos Favorecedores de Aprendizaje\)](#), [CEIARTE](#), [Dafurisdying](#), [gamification](#), [IV congreso de videojuegos y educación \(CIVE\)](#), [Jornada de videojuegos y aprendizaje](#), [la productora Objeto A](#), [la Universidad de Extremadura](#), [Papo y yo](#), [Play to cure](#), [Universidad de Laguna](#), [Universidad de Valencia](#), [Universidad de Vigo](#), [Universidad Nacional de José C Paz](#), [Universidad Tecnológica Nacional](#), [Universidad Tres de Febrero](#), [UNTREF](#), [UNTREF Media](#), [videojuegos educativos](#)