

VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA

Kevin Camilo Mirama Guacas

Universidad de Nariño
Licenciatura en Informática
IX Semestre
kevinmirama2@gmail.com

Los contextos educativos se caracterizan por ser impredecibles, impactantes e inesperados, pues si bien es cierto están llenos de innumerables situaciones que ayudan a realizar reflexiones en torno al quehacer docente, esto ha causado que los retos en el salón de clases se incrementen con más fuerza, por lo que actualmente no es extraño notar que los profesores dediquen un poco más de tiempo en la planeación de las clases.

Por consiguiente, la enseñanza del siglo XXI está cambiando a pasos agigantados. Por un lado, se encuentran las misiones educativas presentadas en el aula y por el otro las estrategias con las cuales se pueden afrontar. Además, la aparición de la Tecnología e informática en el campo educativo es importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, debido a que el alumno puede acceder a grandes cantidades de información en cualquier momento y desde cualquier lugar, sin embargo, también ha sido parte de muchos debates, ya que estas han hecho que los alumnos, en cierta manera, sean dependientes de ellas.

A partir de ello, se puede decir que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación tienen ventajas y desventajas, de ahí la importancia de identificar cuáles son los factores que determinan si su uso es bueno o malo. En este punto comienza a tomar protagonismo el rol del docente, puesto que él es el encargado de enseñar, orientar y controlar a sus alumnos en el uso adecuado de estas tecnologías.

El docente como orientador en el accionar pedagógico tiene como objetivo aprovechar los recursos tecnológicos e informáticos que tiene a su disposición, esto con el fin de presentar los conocimientos de manera eficaz, eficiente y efectiva; por tal motivo, debe planear con rigurosidad los momentos adecuados para ejecutar su clase.

De igual manera, un aspecto importante en la utilización de las TIC es en primer lugar la identificación del contexto en el cual se va a desarrollar la clase, pues la posibilidad de conocer a los alumnos es fundamental en el éxito de las estrategias de enseñanza que use el docente, por esta razón es válido definir las actividades acordes con el contexto presentado.

Además, las TIC han traído consigo nuevas formas de enseñanza, lo cual conlleva a que los docentes sean capaces de proponer ideas innovadoras en el aula. Por tanto, es menester mencionar que los recursos que brinda la tecnología sirven como apoyo para los dos agentes educativos, entre los recursos más utilizados están: videos, sonidos, imágenes, juegos, entre otros.

La implementación de estas herramientas ha facilitado en muchas ocasiones la motivación de los estudiantes por aprender, si bien es cierto algunos medios son más efectivos que otros, al final terminan aportando significativamente en la clase. Por consiguiente, es oportuno afirmar que

los resultados efectivos se pueden lograr con el desapego de los docentes a la metodología tradicional de enseñanza y la actitud con la cual se generen nuevos ambientes de aprendizaje. En consecuencia, pueden existir bastantes tipos de contextos educativos, de ahí que los docentes analicen y ejecuten las estrategias de enseñanza adecuadas.

Dentro de las posibilidades ofrecidas por el amplio mundo de la tecnología, se destacan los videojuegos que tienen como propósito entretener, motivar y en cierto modo alegrar a los alumnos en las clases, sobre esto Sandford (citado por López, 2016) afirma:

El uso exitoso del videojuego en el aula se debe mucho más a la habilidad del profesorado para integrar nuevos conocimientos en el currículum que a la habilidad de utilizar el videojuego. En todos los casos, se evidencia que el profesor juega un papel central en el apoyo del aprendizaje de los estudiantes, más allá de los elementos operativos del uso del juego. (p.11)

Según lo anterior, la afirmación hecha por Sandford va más allá del uso del videojuego en determinada clase, por lo que sus expectativas toman como punto principal la incorporación de este recurso en el currículo del área. La propuesta del autor es ambiciosa, ya que hace referencia sobre la habilidad que debe tener el docente al utilizar videojuegos para los estudiantes, se podría afirmar que es importante el papel del docente en este aspecto, puesto que la creatividad e imaginación son aspectos fundamentales en el uso de este tipo de medio educativo.

Algunos videojuegos se destacan por su aporte significativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Un ejemplo claro de ellos es el videojuego llamado Minecraft, que fue creado con el objetivo de dar libertad a los usuarios de construir bloques de construcción en

determinados espacios como tierra, piedra, minerales, troncos, entre otros. En sus primeras versiones iba dirigido con el propósito de entretener especialmente a los niños y niñas, posteriormente, sacó al mercado una versión educativa, la cual iba dirigida a docentes y estudiantes.

En esta nueva versión, Minecraft tiene materiales y contenidos diseñados específicamente para el aula de clase, con este videojuego los docentes pueden hacer que los alumnos repasen momentos importantes de la historia recreando escenas o eventos históricos. Además, se han incluido herramientas especiales para que los profesores preparen y hagan un seguimiento de las actividades en clase.

Sobre las ventajas de los videojuegos en la educación, Cuenca (citado por Castaño, 2016) afirma: “Las actividades de ocio son una fuente de nuevos aprendizajes, desarrollo de destrezas, adquisición de conocimientos y dominio de habilidades.: fomentan la creatividad, desarrollan la memoria y el pensamiento, facilitan la adquisición de estrategias de planificación”. (p.31).

Otro juego destacado en el campo educativo es Dragon box, desde que salió al mercado se ha convertido en una alternativa de enseñanza muy efectiva, se trata de un videojuego para tabletas con el que se puede aprender matemáticas de forma divertida; está pensado y dirigido para alumnos a partir de cinco años en adelante y lo que se pretende es que puedan resolver problemas de álgebra básica.

Una ventaja de Dragon box, es que los jugadores no son conscientes de que mediante el movimiento de cajas están resolviendo ecuaciones, esto hace que se vuelva muy interesante al momento de aprender. Además, el juego se caracteriza por desarrollar la parte lógica

del estudiante, por lo que el desarrollo de ecuaciones algebraicas se facilita para ellos.

Según lo anterior, la implementación de los videojuegos en la enseñanza puede ser fructífera en varios aspectos, todo depende de la investigación que realice el docente. Un aspecto primordial son los tipos de videojuegos que existen, sobre esto Pillay (citado por Mitchell & Savill-Smith, 2004) afirma:

...playing recreational computer games may influence children's performance on subsequent computer-based educational tasks. However, the extent of this influence depended on the types of games played during the learning phase. Linear cause-and-effect games tended to encourage means-end analysis strategy, whereas adventure games encouraged inferential and proactive thinking. (p.13)

Como lo expresa Pillay, existen distintas clases de videojuegos que logran diferentes tipos de aprendizaje, por tal motivo el propósito que tiene el profesor para desarrollar su clase debe ser detenidamente estudiado, pues la planificación con una robusta investigación genera nuevas formas de enseñanza y nuevas formas de aprendizaje.

Una clase de videojuegos poco conocida es la de aventura, pues su aplicación en el campo educativo es menor comparada a otra clase de videojuegos. Esta se caracteriza por tener funciones y componentes en las que los estudiantes son los protagonistas, entre algunas de sus opciones más importantes se encuentran: la narrativa a lo largo del videojuego, el jugador controla a un personaje, la manipulación de objetos y la resolución de problemas.

La resolución de problemas se centra en desafíos mentales que los alumnos deben resolver, por tal motivo, a medida que el juego va avanzando, presenta al jugador revelaciones, ayudas y guías que tienen como objetivo hacer que el estudiante descubra la solución del problema.

Además, para que este tipo de videojuego se pueda utilizar en el aula, podría estar acompañado de una didáctica acorde con los objetivos que se deseen lograr. Es por esto que la metodología de enseñanza que se ajusta más es el aprendizaje basado en problemas, ya que su objetivo es enfrentar al estudiante con situaciones problemáticas ficticias, también se centra en los procesos de aprendizaje, que en la entrega de productos finales como es el caso del aprendizaje basado en proyectos.

Los videojuegos de aventura y el aprendizaje basado en problemas pueden ser una gran combinación en el accionar pedagógico, puesto que las dos estrategias se complementan para conseguir buenos resultados en la educación. Por consiguiente, vale la pena destacar el papel de los dos agentes educativos, el profesor y estudiante. El docente como tutor, hace que los estudiantes se sientan responsables de su propio aprendizaje y mejora la motivación, por tal motivo atrae la atención de ellos utilizando este tipo de juego, que a su vez brinda entornos en los que el alumno interactúa.

Por otra parte, el estudiante se supera cada vez que va avanzando en el juego, por lo que desarrolla su pensamiento lógico e inferencial al momento de solucionar puzzles. Además, fomenta la autonomía en sí mismo, es decir, tiene la libertad para organizar y construir su propio aprendizaje.

Aunque el ABP y los juegos de aventura puedan ser una buena estrategia en el aula de clase, se debe tener en cuenta que sus resultados

están sujetos a varias experimentaciones, además los recursos informáticos con los cuales se cuenta son de suma importancia para aplicar este tipo de estrategia.

En conclusión, la utilización de videojuegos en el aula puede ser una estrategia innovadora, por lo que su aplicación dependerá desde la actitud que tenga el docente para renunciar a su metodología tradicional, hasta las herramientas que tenga a su disposición para ejecutarla. Además, es importante mencionar que existen innumerables posibilidades en el mundo de la educación, la anterior propuesta es tan sólo una de muchas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Castaño, G. (2016). Ventajas y desventajas del uso del videojuego como herramienta didáctica en las ciencias sociales. Universidad de la Rioja, España. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002382.pdf

López, D. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games, 8(1), 1-15. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68845366010.pdf>

Mitchell, A., & Savill-Smith, C. (2004). The use of computer and video games for learning. Recuperado de https://dera.ioe.ac.uk/5270/7/041529_Redacted.pdf