

DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO EN EL AULA DE CLASE

Walter Antonio Mesquita Romero

Universidad de Nariño

Magíster en Educación

waltermezquita@gmail.com

De acuerdo a López (2012), la educación debe fomentar diversos conjuntos de habilidades para que los estudiantes puedan tener éxito en el mundo digital y globalizado en el que van a vivir. La escuela actual tiene un papel fundamental en crear espacios estimulantes para los estudiantes, no es suficiente realizar dictados y llenar tableros, el docente debe incorporar al aula de clases los avances tecnológicos. Es necesario que el docente tome elementos del mundo actual y los relacione en sus proceso de enseñanza, y uno de los pilares de avances constantes son las tecnologías.

De la Torre (2006) menciona que el siglo XXI está llamado a ser el siglo de la creatividad, en este mismo sentido se ha demostrado en varios estudios que la infancia es el periodo donde mejor se expresa y se pueden estimular los procesos creativos y uno de los espacios para responder de manera acertada a esa realidad es la escuela; sin embargo, según Sir Ken Robinson (2006) esta institución, desde metodologías poco activas, está matando los procesos creativos.

Ante este panorama emerge una inquietud de un grupo de docentes de la Escuela Normal Superior del Putumayo ubicada en el municipio de Sibundoy: cómo fomentar espacios donde los estudiantes puedan explorar y desarrollar procesos de creatividad. Es así, como en el primer semestre del 2015 se consolida un proyecto para acercar la programación a los estudiantes.

Esta experiencia recibió el apoyo de Colciencias a través del programa Ondas. El proyecto se desarrolló con los estudiantes del grado 9-1. El objetivo de este proceso era diseñar y crear un videojuego con Scratch de los lugares turísticos de los municipios del Alto Putumayo (Santiago, Colón, Sibundoy y San Francisco).

En una primera etapa se diseñó una encuesta para identificar los lugares con potencial turístico de la zona, esta encuesta fue aplicada a 529 personas distribuidas de la siguiente manera: en el Municipio de Sibundoy 169, en Santiago 126, en Colón 99 y en San Francisco 125.

En un segundo momento se tabuló la información recolectada, se realizaron tablas de frecuencia sobre los lugares recomendados para visitar por las personas. En el municipio de Santiago los lugares recomendados son: El Salado y La Laguna Indipayaco; en el municipio de Colón las Termas Ambiyacu y el Parque principal; en el municipio de Sibundoy la Villa Olímpica y el Parque de la Interculturalidad y finalmente en San Francisco las personas recomiendan visitar El Mirador de la Cumbre.

Durante la tercera fase se facilitó un espacio con los estudiantes para conocer el lenguaje de programación de scratch.

En este sentido, se aclara que Scratch es un entorno de programación gratuito desarrollado por un grupo de investigadores del Laboratorio de Medios del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), bajo la dirección del Dr. Mitchel Resnick. Según los creadores, ayuda a los jóvenes a aprender a pensar creativamente, razonar sistemáticamente, y trabajar colaborativamente, lo que consideran habilidades esenciales para la vida en el siglo XXI, y uno de sus lemas es “aprender a programar, programar para aprender”

Los estudiantes demostraron avances importantes en cuanto a la capacidad de plantear posibilidades de programación, emergieron varios razonamientos lógicos y posibles de realizar desde Scratch. Cabe anotar que el entorno de Scratch es muy intuitivo y resulta de fácil comprensión para los estudiantes.

Con el aporte de varias ideas de los estudiantes y docentes, se da forma a un borrador de la programación del videojuego. Se grabaron los respectivos audios y los registros fotográficos para ser empleados.

El videojuego fue planteado de tal manera que permite avanzar en la medida que se acierta en las respuestas de los cuestionamientos que se realizan sobre los lugares turísticos. En un primer momento solicita que se ubique en el mapa de Colombia el Departamento, si es bien localizado puede avanzar, luego realiza preguntas sobre la ubicación y características de los lugares con potencial turístico de los municipios para visitar.

De todo este proceso quedan varios elementos importantes para la reflexión: es necesario permitir puntos de encuentro entre el contexto y contenidos que se desarrollan en el aula de clase, en este caso los lugares con potencial turístico de la región y la programación; es urgente plantear y vincular en las escuelas elementos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, una rica fuente son las TIC; de igual manera consolidar espacios donde los estudiantes puedan, con el apoyo del docente, crear contenidos y recordar que los tiempos actuales exigen docentes dinámicos en la búsqueda constante de nuevas posibilidades de acercar al estudiante al conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DE LA TORRE, S., & VIOLANT, V. (2006). Comprender y evaluar la creatividad, vol. 1. Málaga, España: Aljibe

López, J. (2012). Tendencias emergentes en educación con TIC: Identificación y regulación de emociones con Scratch. Barcelona: Espiral. Recuperado de http://ciberespiral.org/tendencias/Tendencias_emergentes_en_educacin_con_TIC.pdf.

Robinson, K. (2006, February). Do schools kill creativity. In Presentation at TED2006 conference, Monterey, CA. <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>