

Capítulo 3 - ¿Cómo aprenden los jugadores a aprender mientras juegan?

Resumen

El objetivo principal del capítulo es mostrar los beneficios y las deficiencias de los videojuegos para la adquisición por los estudiantes de la competencia "aprender a aprender" con respecto a:

- Habilidades como la autorreflexión y la autoconciencia de los procesos de aprendizaje asociados con esta competencia.
- Conocimiento adquirido sobre lo que se sabe y se desconoce, sobre la relevancia de los contenidos o sobre la capacidad de aprender por uno mismo.
- Las actitudes y valores como la motivación o la confianza en uno mismo que son clave para adquirir la competencia de "aprender a aprender", donde los videojuegos utilizados adecuadamente pueden desempeñar un papel importante como herramientas divertidas.

Para hacerlo, comenzaremos reflexionando sobre la definición de "aprender a aprender" y la bibliografía sobre videojuegos en las aulas. Más adelante, se estudiarán los aspectos positivos y negativos de los videojuegos, especialmente en la medida en que los estudiantes los utilicen para adquirir las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que van de la mano con la competencia "aprender a aprender".

Finalmente, se proporcionarán algunos consejos metodológicos para ayudar a los educadores a hacer un uso efectivo de los videojuegos para adquirir esta competencia, en particular con respecto a los siguientes tres aspectos:

- La selección de los videojuegos más adecuados para adquirir la competencia "aprender a aprender".
- En cuanto a las estrategias educativas más efectivas para lograr el objetivo que los estudiantes aprendan a aprender.
- Relacionado con el uso de videojuegos como herramientas efectivas para la adquisición de esta competencia.

Palabras clave: videojuegos; Juegos educativos; Materiales de enseñanza; Enseñanza basada en competencias; Métodos de aprendizaje



Introducción

El 18 de diciembre de 2006, el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea crearon una serie de consideraciones y recomendaciones bajo el título "Competencias clave para el aprendizaje permanente: un marco de referencia europeo", que describe las cualidades fundamentales que deben tenerse en cuenta para la planificación, organización y gestión del aprendizaje permanente. Esta publicación incluye las siguientes ocho competencias básicas, de las cuales, la competencia de "aprender a aprender" se considera la que respalda todas las actividades de aprendizaje:

1. Comunicación en la lengua materna.
2. Comunicación en lenguas extranjeras.
3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
4. Competencia digital.
5. Aprendiendo a aprender.
6. Competencias sociales y cívicas.
7. Sentido de iniciativa y emprendimiento.
8. Conciencia y expresión cultural.

Las competencias tercera y cuarta hacen referencia al uso de herramientas tecnológicas.

El mundo occidental está actualmente inmerso en el fenómeno de Internet de las cosas (IoT) y el uso de la tecnología es parte de la vida cotidiana de los ciudadanos. Las nuevas generaciones están inmersas en un mundo tecnológico que evoluciona a gran velocidad, donde la adaptación a nuevos contextos y la tolerancia a los cambios tecnológicos es un requisito esencial para estar adecuadamente informados y conectados. La tecnología inunda prácticamente todas las áreas de la vida, desde las actividades más simples y cotidianas, como el trazado de una ruta en un GPS, hasta las más complejas y sofisticadas, como el uso de certificados digitales para firmar digitalmente documentos que involucran al personal administrativo de una corporación multinacional.

El contexto de los juegos y el entretenimiento no está fuera de este paraguas tecnológico. Lejos de ello, el uso de videojuegos está muy extendido, especialmente entre los jóvenes. El gran potencial de estos recursos no ha escapado a la vista de los educadores, que los utilizan cada vez más como recursos de enseñanza debido a su carácter eminentemente motivador.

Seguiremos analizando cómo los videojuegos, entendidos como herramientas educativas, pueden ayudar a adquirir la competencia de "aprender a aprender". Para



hacer esto, comenzaremos estudiando la definición y las características principales de esta competencia, así como estableciendo las habilidades, actitudes y valores asociados con ella. En segundo lugar, revisaremos la investigación principal sobre videojuegos como herramientas educativas. La siguiente sección aborda cómo los videojuegos pueden utilizarse como recursos para facilitar la adquisición de habilidades, actitudes y valores relacionados con la competencia "aprender a aprender". Finalmente, el capítulo concluye con una descripción de las estrategias principales para los educadores que pretenden usar los videojuegos como ayudas didácticas, así como los requisitos de efectividad.

Conclusiones

Comenzamos definiendo "aprender a aprender" como la competencia para disociar la dicotomía profesor-alumno para que los alumnos puedan aprender de forma autónoma y consciente. También establecimos las habilidades, actitudes y valores asociados con esta competencia. Después de analizar los principales estudios académicos sobre la aplicación de videojuegos en el aula, se proporcionaron una serie de pautas para aprovechar el potencial de los videojuegos para la adquisición de "aprender a aprender".

Los videojuegos han demostrado ser herramientas útiles para la adquisición de ciertas habilidades fundamentales, como la autodisciplina, la búsqueda consciente de oportunidades de aprendizaje, la capacidad de autoevaluación, la búsqueda autónoma de información, la capacidad de resolver problemas y superar obstáculos, la gestión adecuada del cambio y la capacidad de aplicar el aprendizaje previo a nuevos escenarios. Por el contrario, los videojuegos no deben considerarse las herramientas más apropiadas para la adquisición de habilidades relacionadas con la búsqueda de ayuda, como el asesoramiento, la orientación o el apoyo.

Con respecto a las actitudes y valores asociados con "aprender a aprender", la motivación es una característica que a menudo se asocia con el uso de videojuegos en el aula. De hecho, la motivación de los estudiantes es a menudo la razón principal por la que los maestros usan estos recursos.

Sin embargo, el uso de los videojuegos como herramientas de enseñanza debe planificarse de antemano y situarse en el contexto de una estrategia educativa. Además, para que la estrategia sea efectiva, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- El videojuego adecuado tiene que ser seleccionado.



- El maestro debe conocer el juego habiéndolo jugado previamente.
- El videojuego debe ser analizado para identificar su contenido y potencial educativo.
- Se debe hacer una clasificación previa de los videojuegos de acuerdo con su potencial educativo.
- El videojuego seleccionado debe adaptarse a los objetivos y contenidos de la instrucción.
- El videojuego debe contextualizarse según el tipo de estudiantes y sus condiciones sociales.
- La figura del maestro es necesaria para guiar a los estudiantes a reflexionar sobre la experiencia educativa.
- El profesor debe asegurarse de que los alumnos conozcan la conexión entre el videojuego y el aprendizaje.
- Los docentes deben orientar y tomar decisiones durante el proceso didáctico con videojuegos.
- Los docentes deben estar cualificados en términos de competencia digital, diseño de instrumentos de monitoreo, evaluación, capacidad de trabajo en equipo, actitud favorable, etc.
- Las condiciones como espacios, infraestructura, equipo, acceso a los repositorios de juegos en línea y conexión a Internet, deben ser las adecuadas.
- Deben tenerse en cuenta las consideraciones metodológicas.

En resumen, el uso de videojuegos debe ser configurado, planificado y ejecutado por los maestros para lograr una verdadera experiencia educativa, evitando que el aula adquiera la dinámica de una sala de juegos.

