

Capítulo 5 - El papel de los videojuegos en la educación

Resumen

Las nuevas tecnologías de la información hoy en día, su trascendencia y aplicabilidad a cada momento o instante de la vida cotidiana de las personas en la sociedad, han impregnado todos los aspectos sociales. El progreso tecnológico en el campo de los videojuegos ha evolucionado para alcanzar la realidad virtual y era solo cuestión de tiempo antes de que se abrieran paso como parte del proceso de aprendizaje en las escuelas. De hecho, esto contrasta con el uso de computadoras y tabletas que las instituciones educativas proporcionan como parte clave del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Sin embargo, en casa, los niños, adolescentes, jóvenes y adultos en general tienen consolas de video y dispositivos tecnológicos para el ocio que para los padres y maestros ya no están mal vistos porque cada juego implica una enseñanza lúdica que genera rutas cognitivas que activan, motivan y descubren nuevas vías de conocimiento. El objetivo de este documento es desmitificar el uso de videojuegos y proponer ciertos elementos clave que favorecerán el desarrollo educativo de los estudiantes para apoyar el crecimiento y la aplicabilidad a todas las áreas de crecimiento de los estudiantes.

Palabras clave: videojuegos, instrucción asistida por computadora, software educativo, métodos de aprendizaje, tecnología de la información.

Introducción

En las últimas dos décadas, el consumo de contenidos y los hábitos de ocio han cambiado radicalmente. Los juegos, fundamentalmente aquellos basados en computadoras, se han convertido en una de las actividades de entretenimiento preferidas, un hecho que se refleja claramente en el impacto económico generado por la industria de los videojuegos, con una participación de mercado global del 70% en comparación con el 17% para otras industrias de entretenimiento y ocio (De Prato, Feijoo y Simon, 2014). De hecho, la industria del videojuego junto con el desarrollo de nuevas tecnologías se ha convertido en un medio de consumo masivo por excelencia en los últimos años. China, que ocupa el primer lugar en este mercado, pasó de



invertir \$ USD 27.15 mil millones en 2011 a \$ USD 368.10 mil millones un año después (Ström y Ernkvist, 2014), seguido de Estados Unidos, Japón, Corea del Sur y Alemania,

Con esto en mente, el vínculo entre los videojuegos y la educación se ha mantenido igualmente presente en el desarrollo tecnológico, buscando así adaptarse a las nuevas demandas y competencias de los estudiantes, además de los requisitos del mercado laboral. Por lo tanto, su implementación en la práctica docente tanto fuera como dentro del aula ha implicado una reevaluación de los contenidos curriculares y una valoración que está progresivamente más abierta al uso de técnicas alternativas como el aprendizaje mixto, cursos en línea masivos y, por supuesto, la inclusión progresiva de serious games, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación.

En este capítulo, el marco teórico comienza con un viaje a través de las características comunes de los videojuegos, seguido de la transición de los videojuegos del ocio a la educación y de una revisión teórica por los videojuegos educativos, incluida la noción de edugames. En la sección práctica, se analiza la configuración de algunos videojuegos educativos, incluidos Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box y GeoGuessr, que finalizan con 2 estudios de casos reales, el primero orientado al uso de 16 videojuegos educativos en escuelas privadas de la ciudad de Cuenca, Ecuador y la segunda en educación superior, específicamente el programa de Maestría en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y el Aprendizaje Digital en la Universidad de Nebrija en España en referencia al videojuego educativo "Nos convertimos en lo que contemplamos"

Conclusiones

El capítulo analiza exhaustivamente el papel de los videojuegos en la educación, especificando las características comunes de los videojuegos, profundizando en la interacción, la narrativa, la jugabilidad, el sentido de inmersión, la estética y su ubicuidad, denotándolos como esenciales al diseñar y configurar una experiencia recreativa. Después, dentro del marco teórico se demuestra que, a pesar de la reputación de los videojuegos establecidos desde la perspectiva del entretenimiento y el ocio, también se consideran herramientas educativas que generan beneficios en las habilidades cognitivas y psicomotoras. Culminando el marco teórico, se explora el valor pedagógico de los videojuegos, sus propiedades educativas y los hitos más relevantes.



En la siguiente sección, se analizan algunos de los casos más importantes relacionados con los videojuegos educativos. Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box y GeoGuessr. Este estudio revela que la mayoría de los videojuegos buscan posicionarse en el nicho de las plataformas móviles, incluidos los teléfonos inteligentes y las tabletas. De manera similar, como Minecraft Education, algunos juegos comerciales han intentado dar el salto a los espacios educativos, donde hay una demanda de las instituciones para alentar el uso de videojuegos en el aula y donde los objetivos y su correlación con el contenido académico son más evidentes. Del mismo modo, además de empresas de desarrollo conocidas como Mojang AB, Electronic Arts, las propias universidades también participan en el diseño y la programación de videojuegos educativos.

Con respecto a los casos reales, el primero está dirigido a la educación presencial primaria y secundaria, destacando la aceptación de los juegos en las escuelas a través de entrevistas con los maestros, concluyendo con su inclusión gradual en las aulas. Mientras que el segundo caso real está orientado hacia los cursos de educación superior en línea, en los que se realiza una actividad basada en el videojuego "nos convertimos en lo que contemplamos", lo que resulta en una crítica de la estructuración social y el empobrecimiento del contenido viral en la comunicación de los medios de comunicación de masas.

En resumen, el papel de los videojuegos en la sociedad actual es un nexo de cohesión entre el contenido enseñado y las nuevas generaciones. Por lo tanto, se debe prestar especial atención a sus efectos a corto y largo plazo.

