

Capítulo 13 - Evaluación del aprendizaje en videojuegos y apps educativas en educación terciaria

Resumen

Los videojuegos en la educación superior aún no se exploran y aprovechan en la misma medida en que se utilizan en la educación primaria y secundaria. Una de las razones son los altos costos del desarrollo de la capacitación educativa personalizada, incluido el tiempo y el presupuesto, la otra está relacionada con las complejas competencias de un graduado que son difíciles de definir y evaluar.

Este capítulo se enfoca en cómo los videojuegos educativos y de ocio podrían aprovecharse para desarrollar las capacidades de los graduados y ser utilizados como herramientas de evaluación para el rendimiento y las habilidades de los estudiantes. Los estudiantes en el entorno de la educación superior deben desarrollar atributos cognitivos tales como resolución de problemas, análisis crítico, habilidades de comunicación en la medida en que sean competentes y flexibles que operen en el contexto actual y futuro que aún no está definido. Los videojuegos, de manera similar al contexto de la educación superior, contienen escenarios complejos y situacionales que requieren que los jugadores desarrollen múltiples habilidades interconectadas para crear estrategias y adaptarse a la dificultad siempre cambiante de la historia. En este sentido, los videojuegos se convierten en un medio que podría utilizarse como un entorno de aprendizaje capaz de simular situaciones de alta complejidad e intensidad necesarias para desarrollar y aplicar las amplias capacidades que se esperan del graduado. Además, el entorno digital permite a los maestros observar el comportamiento del alumno a través del proceso de aprendizaje, realizar un seguimiento de las decisiones y proporcionar comentarios de calidad en el juego, así como asesoramiento adicional en el camino para fomentar la mejora.

Este artículo proporciona un análisis de la aplicación de videojuegos para el desarrollo de competencias de educación superior, centrándose en las estrategias y herramientas de evaluación que podrían utilizarse para definir y observar mejor las capacidades de los graduados. También introducirá pautas para incorporar videojuegos en el plan de estudios, simplificando la naturaleza compleja de la evaluación de las competencias de educación superior y reduciendo la subjetividad del educador en el proceso de evaluación.



Palabras clave: métodos de evaluación; Evaluación formativa; Educación más alta; Innovación educativa; Métodos de enseñanza

Introducción

La innovación en tecnologías y servicios se convierte en el foco principal de muchas empresas. El entorno de trabajo requiere que los empleados se ajusten constantemente a los requisitos cambiantes, las tareas y las necesidades del mercado. Los estudiantes que buscan su primer trabajo con mayor frecuencia comprenden que necesitan habilidades, que nadie les enseñó en la universidad, sin embargo, esa es la realidad actual, que la mayoría de los nuevos trabajos emergentes tienen requisitos para habilidades que no se enseñan en ninguna de las disciplinas en la educación superior

Aunque el entorno laboral está cambiando, las instituciones de educación superior siguen siendo tradicionales en la forma en que se organizan los estudios y qué competencias se desarrollan. El proceso de aprendizaje es altamente orientado a las materias teóricas, dejando a los estudiantes sin experiencia de la complejidad de la vida real y ejemplos. Sin embargo, comienzan a surgir discusiones entre académicos que analizan cuáles son las necesidades en el mercado laboral y cómo las universidades deben ajustar sus programas de aprendizaje para preparar a los graduados para el contexto futuro.

Para que la educación superior se vuelva más relevante y se deben aplicar tecnologías atractivas para el aprendizaje y la evaluación de los estudiantes. Los juegos de computadora tienen una característica valiosa para crear simulaciones complejas de la vida real para el desarrollo de múltiples habilidades, lo que permite presentar a los estudiantes situaciones y problemas de la vida real sin arriesgar su salud, costos monetarios o acceso a la experimentación en el campo. Sin embargo, la adopción de tecnologías en la educación superior es muy lenta ya que los educadores siguen siendo escépticos y resistentes al cambio. Los maestros nuevos y con menos experiencia están dispuestos a probar cosas nuevas e introducir tecnologías y juegos a los estudiantes como herramientas de aprendizaje, mientras tanto, los maestros más experimentados siguen métodos tradicionales que son competentes y no están dispuestos a arriesgarse a probar nuevas tecnologías. Mientras los maestros, facilitadores clave de aprendizaje, no estén de acuerdo con un enfoque de aprendizaje innovador, no se mantendrán iniciativas de transformación. Por lo tanto, se deben



iniciar programas de capacitación docente, educación y equipos de colaboración con especialistas interdisciplinarios para rediseñar el proceso de aprendizaje para el entorno de la educación superior.

Agregar tecnologías progresivas sobre el marco tradicional de educación superior no es el enfoque que las instituciones educativas deberían adoptar para innovar la forma en que los estudiantes aprenden. Se debe tomar todo el nuevo enfoque de diseño de aprendizaje. Sin embargo, es importante investigar y comprender cuáles son los objetivos de la educación superior y cómo las tecnologías interactivas y los juegos podrían integrarse para crear el mayor valor para la comunidad de estudiantes y maestros. El cambio tecnológico debe evolucionar no solo la forma en que los estudiantes aprenden, sino también redefinir el papel del maestro en el entorno de la educación superior.

Conclusiones

Las competencias de educación superior son más genéricas y amplias en comparación con otros niveles educativos y son difíciles de evaluar directamente. La mayoría de ellos se desarrollan como un subproducto de tareas relacionadas con el tema. El objetivo clave de la educación superior es crear un entorno en el que los estudiantes puedan practicar sus habilidades en un entorno complejo que permita aplicar las competencias de los graduados.

Los juegos de computadora que se adaptan al desarrollo de las competencias de educación superior podrían agruparse para juegos específicos de asignaturas y juegos genéricos de desarrollo cognitivo. Los juegos de asignaturas específicas crean un entorno complejo de resolución de problemas para aprender materias como ingeniería o ciencias de la vida. Mientras tanto, los juegos genéricos de desarrollo cognitivo crean situaciones para la resolución de problemas complejos y la aplicación de flexibilidad cognitiva dentro de un entorno no relacionado con el tema. Ambos tipos de juegos requieren que se apliquen competencias genéricas de posgrado para tener éxito.

Adoptar el enfoque de aprendizaje basado en el juego en la evaluación basada en el rendimiento de la educación superior debe integrarse dentro del juego. La evaluación sigilosa y el diseño basado en la evidencia permiten rastrear y analizar el rendimiento del alumno, y ajustar las tareas de aprendizaje y la retroalimentación en función de los resultados del alumno. Este enfoque de evaluación sin interrupciones reduce la ansiedad por los exámenes de los estudiantes y aumenta el compromiso con el



curso. Sin embargo, este enfoque tecnológicamente innovador requiere que la institución educativa permita la colaboración interdisciplinaria para diseñar cursos basados en juegos.

En el aprendizaje y la evaluación basados en juegos, el rol del maestro se define como innovador y diseñador de aprendizaje. Es importante invertir tiempo en la mejora de la tecnología docente y el rediseño de cursos para crear cursos y evaluaciones basadas en juegos completamente funcionales y efectivos, y centrarse en el entrenamiento de los estudiantes.

