

Capítulo 7 – Los videojuegos como herramientas educativas

Resumen

Los juegos de computadora o videojuegos, diseñados para el entretenimiento han existido durante décadas ofreciendo a los jugadores muchos desafíos, retos y diversión. Especialmente hoy en día, jugar videojuegos como actividad de ocio es el hábito principal para la mayoría de los niños y jóvenes del mundo. Por otro lado, los educadores afirman que el proceso de aprendizaje en sí mismo debe ser desafiante, atractivo y agradable. Eventualmente, uno podría pensar: *"¿Qué pasaría si los videojuegos populares se usaran con fines educativos en el aula? ¿Realmente tendrían un efecto de aprendizaje significativo?"*

Este capítulo tiene como objetivo explorar el potencial del uso de videojuegos de entretenimiento con fines educativos y tratar de proporcionar algunas respuestas a las preguntas antes mencionadas.

Algunos maestros siempre han sabido que los juegos de entretenimiento tienen potencial educativo, pero para la mayoría de los educadores es difícil encontrar formas significativas de usar juegos de entretenimiento en sus clases. La primera parte de este capítulo revisa la aplicación de instrucciones específicas sobre cómo integrar videojuegos de entretenimiento en el proceso educativo. Luego, se discuten temas importantes que se incluyen en la explotación de los videojuegos de entretenimiento como herramienta educativa, así como las posibles soluciones. La tercera parte se refiere a las ventajas, fortalezas, desafíos y limitaciones en el uso de videojuegos de entretenimiento durante la lección. El Capítulo también proporciona estudios de casos ejemplares y escenarios de casos reales de implementación efectiva de videojuegos en el aula.

Palabras clave: aprendizaje basado en juegos, videojuegos comerciales estándar (COTS), videojuegos en las aulas

Introducción

"Por lo tanto, no uses la fuerza para entrenar a los niños en los estudios, sino para jugar."



De esa manera, también puede discernir mejor hacia qué se dirige naturalmente cada uno "

Platón, La República, 380 aC
(Traducción de Allan Bloom)

El origen del "juego" se sitúa al comienzo de la historia de los humanos, los mamíferos y las aves, todos los cuales tienen habilidades de aprendizaje (Crawford, 1982). Los juegos, según Crawford, son la auténtica actividad educativa "física"; "La cuestión de si los juegos pueden tener un valor educativo no es razonable. No es el juego sino la escuela lo que constituye la nueva idea y el infractor de la tradición". Según Marc Prensky (2003) , a los niños, como a todas las personas, les encanta aprender cuando no se les obliga.

Las palabras antes mencionadas se refieren a juegos del mundo físico que, de hecho, son medios efectivos para que los niños conozcan su entorno, desarrollen sus habilidades y socialicen. La pregunta es si estos efectos positivos de los juegos se conservan cuando los juegos se transfieren al mundo "digital" y especialmente si los juegos digitales o los videojuegos pueden convertirse en una herramienta de aprendizaje constructiva.

Es de destacar que hoy en día los videojuegos de entretenimiento tienen un papel cada vez más central en la vida cotidiana de niños y adultos. En la realidad moderna, los videojuegos ya no son solo una forma exitosa de entretenimiento, sino medios poderosos para formar opiniones, desarrollar la estética de las personas y generar nuevas formas de entender el mundo. Por estas razones, la posibilidad de utilizar videojuegos de entretenimiento en clase para mejorar el aprendizaje ha sido ampliamente investigada durante los últimos años. Pero, ¿cómo podrían aprovecharse los videojuegos en el aula?

Las encuestas muestran que los maestros tienen tres formas de usar videojuegos en el proceso educativo. En el primer enfoque, los estudiantes diseñan un juego desde cero, mientras que en el segundo enfoque, los maestros y diseñadores de juegos trabajan juntos para crear un juego destinado a fines educativos. El tercer enfoque se refiere al uso de videojuegos comerciales (COTS) (Van Eck, 2006). Los videojuegos COTS están diseñados inicialmente para ser utilizados por placer y no para apoyar la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, bajo circunstancias específicas, los videojuegos COTS podrían mejorar el aprendizaje. Es de destacar que los videojuegos



COTS se consideran rentables porque no requieren tiempo y esfuerzo para su desarrollo y pueden ser explotados por diferentes tipos de usuarios y en diferentes campos científicos (Van Eck, 2006).

Con el objetivo de explorar las posibilidades de usar los videojuegos COTS en el aula, este capítulo comienza con una revisión de cómo aplicar el modelo NTeQ sobre la integración de los videojuegos COTS en el proceso educativo. Luego, se discuten cuestiones importantes relacionadas con la explotación de los videojuegos COTS como herramienta educativa, así como las posibles soluciones. La tercera parte se refiere a las ventajas, fortalezas, desafíos y limitaciones del uso de videojuegos COTS durante una lección. El Capítulo también incluye cinco casos ejemplares y dos escenarios de casos reales de explotación de videojuegos de entretenimiento en el aula.

Conclusiones

Este capítulo explora la posibilidad de integrar los videojuegos COTS en el proceso educativo. Esta perspectiva puede explotarse si los profesores tienen en cuenta el contenido del videojuego, el plan de estudios y la etapa del curso en el que se integrará el videojuego.

Los maestros pueden seguir las instrucciones del modelo NTeQ para lograr mejor esta integración. Para este objetivo, es aconsejable dejar que los estudiantes tengan un papel clave en la selección del videojuego apropiado.

Finalmente, si los maestros logran abordar restricciones como la disponibilidad de tiempo, la infraestructura tecnológica de la escuela, la falta de alineación con el plan de estudios y, posiblemente, sus propias deficiencias tecnológicas, entonces el potencial de aprendizaje de los videojuegos COTS podría explotarse por completo.

