

I Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula y III Jornadas de Experiencia en EaD de la UNLP

VIDEOJUEGOS EN AULA: una herramienta de evaluación educativa

Esnaola, Graciela (Universidad Tres de Febrero). graesnaola@gmail.com
Yuste, Rocío (Universidad de Extremadura). rocioyuste@unex.es
de Ansó, María Beatriz (Inst. L. Murialdo). mariabeatrizdeanso@gmail.com
Borrero, Raquel (Universidad de Extremadura). raquelborlop@unex.es

Eje temático:

2. Jóvenes y tecnologías: Propuestas Universitarias y TIC, articulaciones con Escuela Media

Tipo de comunicación:

Relato de experiencia

Abstract

Los videojuegos han entrado a las vidas de los jóvenes y a las aulas. De allí nuestro interés por desarrollar un instrumento de evaluación educativa con el objetivo de promover la reflexión en el alumnado de escuelas medias sobre los aprendizajes implícitos en los diferentes videojuegos a los que acceden diariamente. El diseño de evaluación que presentamos es fruto de una investigación previa realizada por psicopedagogos, radicada en la Universidad Nacional de Tres de Febrero con el objetivo de aplicar a los videojuegos categorías de análisis significativo.

La evaluación se focaliza en la descripción técnica y formal de la aplicación, los componentes motivacionales, conocimientos previos, accesibilidad, estrategias y habilidades que puede desarrollar el videojuego y la descripción psicopedagógica de las competencias que desarrolla. Todas ellas están descritas en subcategorías para facilitar su análisis.

Relataremos una experiencia de trabajo con jóvenes de escuela secundaria en la que se trabajó en el espacio curricular de Política y Ciudadanía con la evaluación de videojuegos para instalar el desarrollo del pensamiento crítico sobre cultura y objetos hipermediales.

Palabras claves

Videojuegos, análisis y evaluación, pensamiento crítico, cultura hipermedial.

Objetivos de la comunicación

1. Relatar una experiencia de evaluación educativa de videojuegos.
2. Facilitar el análisis proactivo del concepto Edutainment.
3. Compartir reflexiones sobre la inmersión y el avance de las prácticas lúdicas en el aula.
4. Evaluar el impacto de la tecnología en el aula a través de dispositivos de entretenimiento.

“Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos, es la forma cultural más alta que toca un niño. Los niños que han podido jugar bien y durante mucho tiempo serán adultos mejores”
F. Tonucci

1. INTRODUCCIÓN

El análisis de las posibilidades didácticas de la integración de los videojuegos en las aulas ofrece nuevas vías de innovación e investigación educativas. Las transformaciones sociales promovidas por las tecnologías ofrecen una nueva oportunidad para reflexionar sobre los paradigmas asociados a la educación del siglo XXI en general, y a la educación virtual en particular. El escenario de innovación tecnológica sobre el que se asientan los diferentes sistemas- el educativo entre ellos-que conformaron lo que McLuhan dio en llamar “aldea global”, refiriéndose al concepto que explicaba algunos de los nuevos procesos de interacción en la “sociedad de la información” y la “web 2.0”, ha seguido transformándose a través de la potenciación de los elementos más sociales del proceso de comunicación.¹ La vertiginosidad de los cambios que venimos describiendo se transforma en la necesidad de una reflexión crítica sobre el aprendizaje y que deben de ser analizados desde la Pedagogía con la intención de promover transformaciones coherentes en el sistema educativo, que no quede relegado a un mero receptor de las tecnologías y avances que se producen en otros ámbitos, sino que pueda convertirse en un verdadero agente de cambio apropiándose de los medios y trabajando con y a partir de ellos de manera crítica.

En esta línea, la reciente infografía presentada por Knewton (2011) revela cómo los modelos educativos tradicionales se colapsan en todo el mundo y la solución pasa por generar procesos de educación más centrados en la innovación y en la creatividad que en la transmisión de información y el apoyo en la memoria como principal recurso cognitivo. Este autor augura que un 98% de la población, hacia el 2020, utilizará la distribución de contenidos en masa como principales herramientas educativas y en este sentido resulta imprescindible que los docentes sean capaces, tecnológicamente hablando, de integrar la red en el aula.

Siendo un dispositivo lúdico de alto impacto en todos los grupos etarios y especialmente en las etapas de educación formal, los videojuegos, desde hace años, son objeto de análisis pedagógico para canalizar su potencialidad en función de los aprendizajes. La Ficha de descripción técnica y psicopedagógica de videojuegos es una herramienta de ayuda para la integración del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, siendo conscientes de que la misma ofrece una coyuntura que debe propiciar un cambio estructural profundo de todos los elementos curriculares y educativos, no meramente metodológicos.

Esta ficha es una matriz de análisis y evaluación de aspectos técnicos y valóricos que caracterizan a los distintos videojuegos, y de habilidades y competencias que requieren o desarrollan como actividad lúdica. Esta perspectiva de análisis permite por tanto al docente orientar la utilización en el aula de estos recursos, a la vez que posicionar a los jugadores como auto-observadores críticos de sí mismos y de sus objetos de entretenimiento.

2. RELATO DE LA EXPERIENCIA

La implementación de la evaluación de videojuegos se llevó a cabo con alumnos de 5to Año de una Escuela Secundaria Superior Técnica, en un Colegio privado del Partido de Tres de Febrero, Pcia de Bs As.

La actividad se desarrolló en el espacio curricular de Política y Ciudadanía, cuyo eje es la “formación ciudadana comprometida con los valores éticos y democráticos de participación,

¹ Recordemos que McLuhan insistían en el papel de los medios (el medio como mensaje) y en la importancia del “contenido o mensaje de cualquier medio”, obviando el peso de otros elementos imprescindibles en el desarrollo de una comunicación efectiva. A causa del desarrollo tecnológico en el siglo XXI la balanza parece inclinarse hacia la interacción y las relaciones sociales.

libertad, solidaridad, resolución pacífica de conflictos, respeto a los derechos humanos, responsabilidad, veracidad, honestidad, valoración y preservación del patrimonio natural y cultural” que habilite a todas las personas para el desempeño social y laboral².

Política y Ciudadanía es un espacio teórico-práctico que promueve la participación de los estudiantes en proyectos concretos de participación ciudadana, desde un enfoque de derecho.

En ese marco se propuso a los alumnos observar problemáticas de la cultura contemporánea, debatir sus causas y consecuencias y proponer vías de intervención y solución de problemas.

Uno de los aspectos relevantes del actual escenario tecnológico y social es la construcción de subjetividad mediada por TIC, y los videojuegos son objetos paradigmáticos que impactan especialmente en la cultura identitaria de adolescentes y jóvenes.

Por ello se sugirió como actividad extra curricular y no obligatoria el análisis crítico de un videojuego que utilicen como dispositivo de entretenimiento. La respuesta a la ficha de evaluación de videojuegos fue, por tanto, voluntaria, no era evaluable ni condición de aprobación de la materia.

Los objetivos que nos planteamos en la propuesta de esta actividad eran:

- ▲ Describir y analizar aspectos técnicos y pedagógicos de algunos videojuegos .
- ▲ Favorecer el pensamiento reflexivo y crítico de los estudiantes sobre los beneficios y riesgos de los videojuegos que juegan.
- ▲ Reconocer las habilidades cognitivas que requiere el desarrollo de actividades lúdicas a partir de estos dispositivos.
- ▲ Observar críticamente las competencias tecnológicas, comunicacionales y sociales que pueden generar los videojuegos.

Para ese fin se aplicó una ficha de descripción técnica y psicopedagógica para la evaluación de videojuegos, que abarca características técnicas y formales de la aplicación, elementos motivacionales, conocimientos previos requeridos, accesibilidad, estrategias y habilidades que desarrolla, descripción de aspectos psicopedagógicos y observaciones personales.

Sobre un total de 38 alumnos de la división, 20 solicitaron la ficha de análisis, 15 respondieron las consignas y 5 de ellos lo hicieron en forma colaborativa, en grupos de 2 y 3 compañeros.

La elección del videojuego era libre, conforme a las preferencias de cada jugador a la hora de seleccionar su forma de entretenimiento e independientemente de estar en la web o en Redes Sociales.

Los estudiantes que la completaron lo hicieron con gran disposición, digitalizaron sus respuestas y expresaron satisfacción porque la escuela reconocía y legitimaba sus habilidades y saberes no formales. Esta actitud confirma que los videojuegos representan el formato tecnológico que construye la cultura lúdica en las nuevas generaciones.

Transcurrido el tiempo previsto para la ejecución de esta actividad, se hizo una puesta en común para compartir las conclusiones y reflexiones suscitadas y valorar los conocimientos adquiridos en el auto-análisis crítico de actitudes lúdicas.

Los juegos analizados pertenecen mayoritariamente a la Red Social Facebook o simplemente se insertan en Juegos en la Web, siendo solo uno de Google +.

El tipo de juegos elegidos se basan principalmente en habilidades cognitivas, lógico matemáticas y sociales, en especial juegos de roles y simulación, o gestión y administración de emprendimientos. Tienen un lugar destacado también los juegos de estrategia, sobre todo bélicos. Algunos de los juegos evaluados son: Bubble Island, Club Penguin, SevenVenture, Monster World, The Sims Social, Call of Duty, etc

Es de destacar que varios de estos juegos tienen como destinatarios a los niños a partir de 6 o 7 años, y siguen siendo atractivos para los adolescentes involucrados en esta actividad que superan los 15 años.

Muy pocos seleccionaron juegos de carácter individual, la mayoría prefieren formatos con multijugadores, competitivos o cooperativos, on line, con alto nivel de interactividad en tiempo real. Coinciden además en describir la interfaz del juego favorito como “atractiva” o “muy atractiva” resaltando la importancia del impacto visual y del entorno amigable a la hora de priorizar juegos. Pudieron, asimismo, identificar la gran variedad de conocimientos y saberes que dominan, que forman parte de la currícula escolar, y que fueron adquiridos a través de actividades lúdicas: temas y operaciones lógico-matemáticas, manejo corporal y espacial, lecto-escritura técnica y

² (Art. 11 LEN 26206)

básica de lenguas extranjeras, prácticas administrativas y económicas, socio-históricas y naturales. Ocupan un lugar especial videojuegos que estimulan la iniciativa personal, la rapidez mental y las habilidades sociales. En este sentido rescatan sobre todo el desarrollo de procesos de colaboración entre jugadores para el logro de los objetivos propuestos, y reconocen el aprendizaje colaborativo como un valor adquirido.

Resaltan también el incentivo de los juegos que permiten avanzar en niveles de complejidad, y que dependen de la toma de decisiones y de la autorregulación de estrategias puestas en juego.

También destacan preferencias por juegos que favorecen la creatividad y la imaginación, que permiten crear personajes y atribuirles poderes, rasgos monstruosos a los humanos o características personalizantes a los animales.

Otro elemento significativo es la posibilidad de configurar el modo de juego, (fácil, normal, difícil, en primera o tercera persona), o conforme al nivel de violencia de las imágenes (sin sangre, mínimo, normal, sangriento)

En este sentido también reflexionaron acerca de su capacidad para diferenciar realidad y ficción y para condenar las acciones violentas como vía de resolución de conflictos, mostrando a la vez sensibilidad por sus dolorosas consecuencias. Así como también reflexionaron sobre los riesgos en el uso indiscriminado e ingenuo de estos dispositivos, que carecen en su origen de función pedagógica. Aceptan que la inmersión en estas situaciones ficcionadas les produce excitación y placer y concluyen que les permiten “aprender jugando”.

Algunos acompañaron sus conclusiones con presentaciones multimediales explicativas de las estrategias propias de los juegos y de la implicancia emocional consecuente.

Esta actividad de metacognición generó un desdoblamiento de los estudiantes para la auto-observación de su conducta lúdica y visibilizó su capacidad descriptiva y analítica. Reconocieron así las posibilidades de los videojuegos de transmitir información, desarrollar y poner en juego habilidades y competencias cognitivas, digitales y comunicacionales, a la vez que validar contenidos curriculares que adquieren de manera informal en los juegos. Es decir, pudieron reconocer, explicitar y socializar contenidos derivados de aprendizajes informales.

Lograron precisas descripciones técnicas y formales de cada videojuego y de sus elementos motivacionales, de los conocimientos previos necesarios para poder jugar y de las condiciones de accesibilidad, identificaron estrategias y habilidades requeridas y discriminaron competencias curriculares y digitales favorecidas por el uso de estas aplicaciones. Todo ello nos permite afirmar que fue una experiencia exitosa en cuanto a las expectativas iniciales de la asignatura de desarrollar pensamiento crítico para desnaturalizar lo obvio, a partir del análisis de objetos culturales hipermediales que modelan subjetividades contemporáneas. Fundamentada en una fuerte connotación ética y ciudadana, orientada a la convivencia democrática, plural y diversa. Y una experiencia afectiva y emocional que creó un clima áulico de acercamiento y comprensión, al superar brechas digitales intergeneracionales y, por qué no decirlo, algunos prejuicios acerca de la relación de los adolescentes con los juegos mediados tecnológicamente. Y expresaron sentirse particularmente recompensados porque era valorada su experiencia lúdica.

Por último, queremos insistir en la valiosa producción de una actividad didáctica que favorece el desarrollo de funciones cognitivas diversas, y no meramente memorísticas, en un espacio de libre expresión y de respeto a las opciones de todos a la hora del entretenimiento en el tiempo libre. Y en la importancia de recuperar saberes extra curriculares en el ámbito escolar para resignificar el aprendizaje como actitud integral y continua en un mundo global y complejo.

Vivenciamos, en fin, el gozo de enseñar y aprender y el potencial pedagógico original del juego para el aprendizaje de conductas significativas. O, en otras palabras, intentamos elevar la calidad educativa desde el placer de la experiencia lúdica.

3. CONCLUSIONES

Partimos de la importancia de la programación didáctica y de los procesos docentes implicados en el diseño y/o selección de materiales e intervenciones educativas, así como de las características del contexto y de los estudiantes aisladamente y en su conjunto para garantizar la coherencia de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo a Pere Marquès (2001), resaltamos dos aspectos fundamentales, convenientes para diseñar intervenciones educativas cuando tratamos de integrar las TIC en el aula: la *eficacia* como principio a la hora de seleccionar los recursos didácticos y la reflexión sobre algunos elementos

propios del *diseño de intervenciones educativas*. Así, en primer lugar, ha de quedar muy claro que la toma de decisiones del docente orientará todo el proceso educativo – y no tanto el recurso por sí solo- al dotar a cada videojuego de propiedades didácticas y de la significación pedagógica de la que el videojuego carece en su contexto natural, las redes sociales o Internet . Con respecto a la *eficacia* resulta importante que la elección del recurso tenga en cuenta principalmente la *calidad pedagógica* que lo define, en términos de *potencialidad didáctica*; y el acierto a la hora de la elección del videojuego de cara a su *adecuación* (al estudiante, al contexto y a los objetivos y contenidos que pretenden trabajarse) y la rentabilidad del *esfuerzo* que ha de realizar el docente para conseguir integrarlo. Consideramos ésta como la orientación pedagógica de fondo que ha de orientar cualquier otra. Para ello, conviene que el docente reflexione sobre dos cuestiones previas a la hora de plantear el uso didáctico de cualquiera de los videojuegos propuestos en su aula: por una parte, por qué se elige en detrimento de otros materiales alternativos; por otra, qué se considera que aportan a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La línea que destacamos durante nuestra trayectoria de investigación se ubica en los entrecruzamientos que la comunicación humana, la mediación tecnológica y los entornos lúdicos ofrecen para establecer prácticas de enseñanza y aprendizaje centradas en un renovado paradigma educativo³.

El valor intrínseco de la innovación procede de la mejora, no del cambio. Claramente los videojuegos, por sí mismos, no generan mejora de procesos educativos, ni mejora de calidad educativa. La búsqueda y el deseo de producir mejoras ofrecen un espacio de reflexión, de renovación y de discusión en torno a la utilización de este tipo de recursos. Destacamos la importancia del papel docente en la atribución de significatividad educativa de cualquiera de los videojuegos utilizados, así como en los procesos de guía y orientación educativa de cualquier actividad que se diseñe para trabajar con estas aplicaciones⁴. Antes de abandonar el plano más curricular, apuntamos el valor que adquiere la flexibilidad en cuanto a la atribución de significados curriculares que pueden adquirir los diferentes juegos. De este modo, pueden convertirse en herramientas que permitan un trabajo interdisciplinar, fomentando de este modo el desarrollo de competencias básicas a través de la vinculación de diferentes áreas de enseñanza.

El periodista Nick Bilton analiza en el libro 'Vivo en el futuro y esto es lo que veo' los cambios de estilo de vida que introducen las tecnologías. Afirma que el desarrollo de habilidades adquiridas a través del juego favorece el aprendizaje en edades más tempranas y sirve después en diferentes campos laborales. Y concluye: "Los videojuegos estimulan el cerebro como lo hacen los libros"⁵ Esta aseveración justifica, al menos, considerar a los videojuegos como recursos pedagógicos complementarios.

“Los videojuegos han llegado para quedarse, y se están incorporando aún más a las rutinas cotidianas, lúdicas y narrativas. Ocupando y trasladando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores, los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social. Es impensable dejar de lado a los videojuegos como entornos lúdicos inmersivos en el actual desarrollo de las Tecnologías High Tech, a la hora de analizar la construcción de la infancia y del conocimiento. Es importante considerar el aspecto de la “inmersión” como característica propia de las narrativas digitales, que establece con el usuario una especie de “seducción” entre lo que ofrece y lo que oculta reclamando la implicación del sujeto para avanzar en el despliegue de sus posibilidades.

Frente a estas narrativas emocionales, nos preguntamos críticamente si son suficientes para generar un pensamiento crítico y renovador de los valores culturales. Si como educadores no logramos apropiarnos de estos relatos para producir algún impacto en su uso, su producción y consumo, dejaremos en manos del mercado la función educativa que en gran parte nos

³ Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. Graciela Esnaola Horacek Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina) graesnaola@gmail.com Con la colaboración de Diego Levis

⁴ Las Redes Sociales no ofrecen una clasificación de carácter pedagógico de los Videojuegos ni facilitan el acceso (con excepción de Tuenti) a los más apropiados para un uso educativo-escolar

⁵

responsabiliza como educadores.

Incluir videojuegos en el aula puede resultar una apuesta tentadora, pero una incursión irreflexiva en este terreno puede pervertir su utilización como recurso metodológico efectivo y adecuado. Hallamos aquí una de las principales ambigüedades y dificultades del trabajo con estos recursos, ya que es el propio docente el que ha de asegurar una metodología de trabajo coherente con su diseño curricular y la integración de las TIC en el aula.

En este particular podemos discriminar diferentes acepciones del término juego, considerando el aspecto “play” o “game” en relación a las propuestas narrativas que facilitan el despliegue de competencias cognitivas y socioafectivas de distinta posibilidad y, en cierto sentido, complementarias que deben tenerse en cuenta en la selección de videojuegos con fines educativos”⁶.

En este sentido, valoramos que se ha abierto un espacio de trabajo muy interesante ante la necesidad de establecer puntos de encuentro entre el trabajo de los desarrolladores de este tipo de aplicaciones y el de pedagogos y psicopedagogos. La coordinación entre estos dos profesionales se nos presenta como uno de los elementos clave a la hora de la posible y progresiva integración de videojuegos diseñados desde una perspectiva específicamente educativa.

Por ello, proponemos prácticas educativas lúdicas en entornos tecnológicos debidamente seleccionados donde los participantes construyan activamente la coherencia entre discursos y práctica, asumiendo la responsabilidad social en la construcción de un mundo más solidario y comprometido con la “diversidad”.

Atendiendo a los resultados, llegamos a la conclusión de que los videojuegos más interesantes desde el punto de vista psicopedagógico son los videojuegos que priorizan las habilidades sociales aunque la significatividad de las interacciones sociales depende del valor pedagógico que el docente consiga integrar, ya que inherentemente no denotan esta propiedad.

Aspectos, todos ellos, que reclaman el estudio de los videojuegos en función del componente educativo que, desde el espacio del tiempo libre, está construyendo un universo de sentido en el colectivo de los jóvenes. Afirmamos, con palabras de Francisco Revuelta⁷ que “Es indudable que en el aprendizaje con videojuegos aún queda mucho por decir e investigar. Aún no hemos explorado las posibilidades de los videojuegos en redes sociales para el aprendizaje”.

Consideramos que un Videojuego puede ayudar a enseñar:

△ Porque los videojuegos forman, hoy, parte de nuestro entorno hipermedial cotidiano y están presentes en los espacios de juego en un amplio rango de edades y de grupos sociales.

△ Porque los videojuegos tienen la virtud de mostrar universos complejos, usando un lenguaje que dialoga directa y fuertemente con la cultura visual de los niños y jóvenes.

△ Porque es posible usar el lenguaje de los videojuegos para construir relatos que aporten elementos para pensar temas y problemas relevantes que forman parte de la currícula escolar, y favorecen el desarrollo del análisis reflexivo y del pensamiento crítico.

4. BIBLIOGRAFIA DE REFERENCIA

Esnaola, Graciela Alicia y Revuelta Domínguez Francisco (2010) *Aprendizaje, Nuevas tecnologías y Psicología educativa. Aportes educativos en el estudio de entornos lúdicos*. Universidad Oberta de Cataluña UOC (en prensa)

Esnaola, Graciela (2006) *La construcción del conocimiento en la cultura actual. ¿Qué narran los videojuegos?* (Edit Alfagrama)

Dr San Martín Alonso, A, Dra Esnaola Horacek, Graciela y otros. *Comunicación y Afectividad*

⁶ Graciela Esnaola: Op. cit

⁷ Revuelta, F.I. (2011): “Videojuegos en redes sociales & e-learning”. SCOPEO, El Observatorio de la Formación en Red. Boletín SCOPEO N° 50, 30 de Septiembre de 2011. En línea: <http://scopeo.usal.es/node/1975>

en Educación (en portugués) Ed Co edición España, Argentina, Costa Rica. Brasil. Jonqueira & Marín editores (2006)

Eснаоla Horacek, Graciela (2004) *Tesis Doctoral: La construcción de la construcción social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Publicado por el Servei de Publicaciones de la Universidad de Valencia. ISBN V-4621-2004/84-370-5464-8

Eснаоla, Graciela y Levis, Diego (2010): *Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas*. Comunicación, Nº 7, Vol.1, año 2010, PP. 265-279. Universidad de Sevilla. ISSN 1989-600X

Revuelta Dominguez Francisco (2011) ["Videojuegos en redes sociales & e-learning". SCOPEO, El Observatorio de la Formación en Red. Boletín SCOPEO Nº 50, 30 de Septiembre de 2011. En línea: http://scopeo.usal.es/node/1975](http://scopeo.usal.es/node/1975)

Knewton (2011). *The state of digital education*. Disponible en *The next web*, (http://thenextweb.com/shareables/2011/08/17/knewton-tells-us-educations-internet-moment-isnow/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+TheNextWeb+%28The+Next+Web+All+Stories%29)

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Pere Marques (2001). *Selección de materiales didácticos y diseño de intervenciones educativas*, Recuperado el 04/09/2011 de <http://peremarques.pangea.org/orienta.htm>.