

Los videojuegos en el aula implican al alumno en su enseñanza y mejoran el rendimiento

► Expertos de las universidades de Alicante y Elche subrayan que el juego enriquece su aprendizaje pero que requiere un control estricto del profesor

VICTORIA BUENO

«Es una evidencia que cuando un alumno disfruta con el trabajo que hace, su interés crece, al igual que el resultado que obtiene». Toñi Legidos, directora de enseñanza digital en el colegio El Limonar de San Miguel de Salinas, ha presentado recientemente en el salón internacional de la innovación educativa, SIMO, celebrado en Madrid, los resultados que se obtienen en el aula enseñando a partir de videojuegos como el popular Minecraft. «El juego va asociado al ser humano, pero casi nunca lo vemos asociado a la enseñanza» recalca.

Las experiencias, todavía puntuales, de recurrir a videojuegos para enseñar en colegios en institutos de la provincia, coinciden en subrayar la mayor implicación del alumno en el aula y con sus compañeros, porque trabajan de forma colaborativa.

Pueden tuncar el personaje a su gusto para ser protagonistas de la historia, y el resultado académico también mejora aunque todavía no se dispone de resultados estadísticos al respecto.

Fascinados

«Les fascina. En el colegio José Carlos Aguilera de Alicante usamos un entorno gamificado que incluimos en un proyecto de Matemáticas para toda la Primaria, desde primer curso a sexto», explica el profesor José García.

Los resultados y nivel que alcanza cada niño se guarda de un curso para otro, de forma que el grado de dificultad se va a adap-

Riesgos detectados desde la investigación

► Si bien existe consenso sobre el potencial pedagógico de videojuego, bien diseñado y con objetivos establecidos para la experiencia del aprendizaje, los investigadores apuntan que nada cambiará si el proceso educativo mantiene la actual estructura tradicional y vertical. Iván Sánchez, de la UA, sopesa que en un entorno masivo no se pueden gestionar sin una preparación previa y que se tienen que evitar las posibles brechas de accesibilidad, así como el control de que el software no reproduzca conductas predominantes, marginación y exclusión. Incluso en bebés existe el riesgo cognitivo de la desvinculación del mundo físico. **VICTORIA BUENO**

tando de forma personalizada. «El que suma uno más dos puede seguir con uno más ocho, y el que no, probar con uno mas uno. Es autoadaptativo, se sincroniza desde los 6 a los 12 años de edad y el entorno del videojuego en una ciudad permite ir consiguiendo

edificios que implican nuevos retos matemáticos».

Mediante simulaciones se pueden comprar por ejemplo, columpios, y conseguir desde estrellas a diamantes. «Se trata de actividades interactivas de carácter competencial y para nuestra sorpresa lo piden incluso para llevarlo a casa. Engancha a los niños, se motivan de una forma extra y salvamos la laguna que hay de inicio hacia las matemáticas», afirma

Control

No obstante expertos en enseñanza digital alertan de la necesidad de que el videojuego destinado al aprendizaje esté controlado muy de cerca por el profesor.

Iván Sánchez López, miembro del grupo de investigación del doctorado que dirige Rosabel Roig i Vila en la Facultad de Educación de la UA, Gidu-EduTIC/IN, por la enseñanza inclusiva desde las tecnologías, incide en que se debería abordar la alfabetización mediática digital desde la escuela porque estamos en una situación de transición: el paso de la transcripción del conocimiento a la capacidad del desarrollo en una sociedad que ya no existe.

Y mientras, los adolescentes juegan mayoritariamente con videojuegos. «Las experiencias en el aula se aplican con metodologías muy determinadas», como el ya referido Minecraft.

Entre las ventajas destaca que desarrollan las habilidades motrices y psicomotrices, aumentan la concentración dentro del juego,



potencian las habilidades cognitivas y la motivación intrínseca.

A los docentes, además, les permite pasar de un modelo más tradicional y estático a otro más dinámico y con el alumno en el centro del proceso.

Aumenta el compromiso del estudiante por el aprendizaje, ya que el entorno es más participativo, y el aprendizaje es más significativo en la integración digital y las habilidades stem.

El cosmos

«Yo mismo aprendí los planetas del sistema solar buscando un personaje por el cosmos, lo haces sin darte cuenta», abunda este investigador, que valora que ya no se vea como algo negativo que se aprenda disfrutando. «El cambio en el aprendizaje es brutal desde el alfabetismo de la lectoescritura textual a la inmersión digital interactiva».

Además de que la interactivi-

dad dota al alumno de un papel relevante, influye en el sistema «y modifica el acto del aprendizaje».

La revolución que dibuja Iván Sánchez se extiende al aprendizaje, por ejemplo, de la Historia a través de viajes temporales, algo que fuera del espacio de inmersión que propicia un videojuego no se podría hacer.

La labor del docente se traduce en generar elementos trabajados desde la historia para recrearlos, como a partir del famoso videojuego Assassin's, o con Notre-dam, que recrea la famosa catedral parisina antes del incendio. El investigador de la UA valora asimismo el aporte de Minecraft para el teletransporte virtual del alumnado, como una más de las ventajas en la experiencia del aprendizaje.

Desde la UMH, el profesor de Arte en la Facultad de Comunicación Audiovisual, Mario Martínez, especialista en efectos espe-

REACCIONES

«El juego va asociado al ser humano, pero casi nunca lo asociamos a la enseñanza»

TOÑI LEGIDOS
 PROFESORA EN EL LIMONAR INTERNACIONAL

Enganchan a los niños y salvamos la laguna que hay de inicio hacia las matemáticas»

JOSÉ GARCÍA
 MAESTRO COLEGIO JOSÉ CARLOS AGUILERA

Como protagonistas del videojuego los alumnos se comprometen más con la tarea»

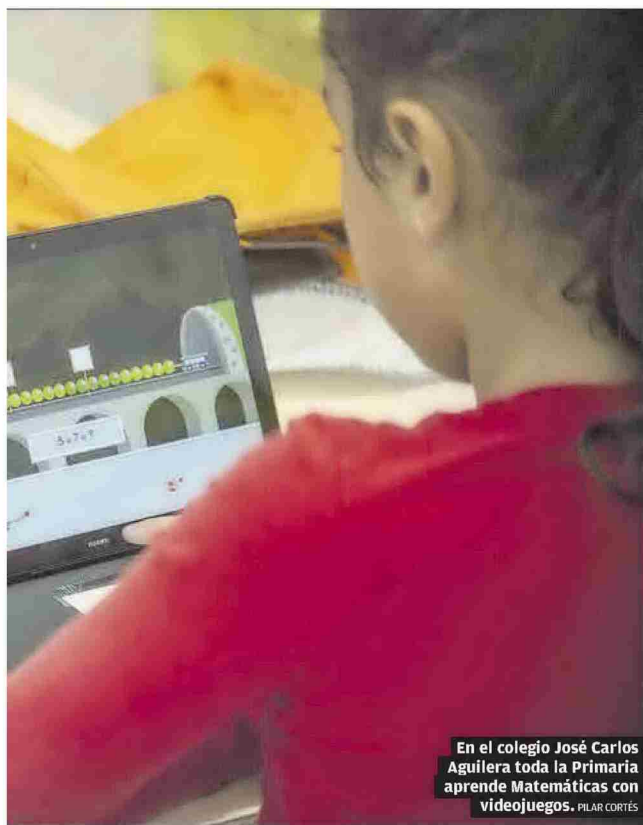
TEODORO FERNÁNDEZ
 MAESTRO COLEGIO MEDITERRÁNEO

Desarrollan habilidades, aumentan la concentración y potencian lo cognitivo»

IVÁN SÁNCHEZ LÓPEZ
 INVESTIGADOR EDUCACIÓN EN LA UA

Juegan con un sentido para descubrir, por ejemplo, anacronismos de la historia que se narra»

MARIO MARTÍNEZ
 FACULTAD COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL UMH



En el colegio José Carlos Aguilera toda la Primaria aprende Matemáticas con videojuegos. PILAR CORTÉS

LAS CLAVES

VENTAJAS

Desarrollo de habilidades motrices y psicomotrices

► Aprender con videojuegos aumenta de modo exponencial la motivación del alumnado, así como la concentración por lograr retos y la implicación en el aprendizaje. Es más participativo y la colaboración excede el aula.

DESVENTAJAS

La estructura del proceso educativo es tradicional

► Nada podrá cambiar si se mantienen ratios que superan todo lo aconsejable porque impide gestionar el videojuego de forma adecuada. Puede generar brechas de accesibilidad y los software pueden reproducir marginación y exclusión.

ciales y videojuegos, aporta además su experiencia como docente en el instituto previamente. «Cualquier herramienta mediática que no sea sustituta, ayuda a los

chavales con temas que se les pueden hacer más duros», sentencia.

Y añade que la enseñanza de la Historia se acerca desde los videojuegos como antes desde los cómics o el cine también. «Juegan pero con un sentido y pueden descubrir anacronismos de la historia y simplificaciones». Se muestra rotundo al respecto: «Los videojuegos pueden reforzar la enseñanza, lo se por experiencia propia, pero no la sustituyen».

Estimulación

En el colegio Mediterráneo siguen esa premisa, conscientes de que los intereses de los alumnos han cambiado respecto a hace décadas, y que hay que adecuarse a otra demanda «en la que el juego es clave y muy enriquecedor para su aprendizaje», subraya Teodoro Fernández, maestro de Primaria.

Se ha interesado personalmente en formarse al respecto y dedicó a ello su trabajo de fin de master. «Son metodologías que motivan y comprometen al alumno con sus tareas», tal y como ha comprobado con el alumnado de quinto curso.

En este centro se han implicado más maestros y han creado una narrativa común a partir de la aventuras de Harry Potter, de for-

ma que los alumnos tienen una misión y a partir de sus habilidades mágicas en cada una de las asignaturas, Música, Literatura, Matemáticas, van subiendo de nivel conforme logran retos. «Son los protagonistas de la historia, como elementos del videojuego, y van representando las mecánicas en clase».

El clima en el aula afirma que es muy estimulante y positivo, y además permite adaptarse a las necesidades de cada uno de los alumnos.

Toñi Legidos, desde la escuela internacional en San Miguel de Salinas, añade por su parte que aprender y divertirse parece que sean dos verbos que no pueden ir juntos. «Me legra decir que nada más lejos de la realidad, y no está limitado a la edad infantil, a todos nos gusta jugar y aprender, tengamos la edad que tengamos».

El entusiasmo en sus clases cuando utiliza el videojuego como herramienta de aprendizaje dice que es tangible. «Están motivados, con ganas de investigar y aprender, y sus calificaciones suben así como a asimilación del conocimiento. Lo trabajan ellos y se queda para siempre. Y si hay competición y recompensa, todavía más», coincide la profesora con el resto de docentes que lo aplican en sus aulas.