



Los videojuegos como modelo de enseñanza en la educación: una nueva forma de aprender

Estudios indican que la utilización de videojuegos en las aulas permite un mayor desarrollo cognitivo en los estudiantes. De todas maneras, Uruguay se resiste a dar ese paso



Pxfuel

Tiempo de lectura: 4'

12 de diciembre de 2023 a las 12:32



Por **Julían Moreno**, estudiante de la Licenciatura en Comunicación orientación Periodismo.

Una investigación llevada a cabo por especialistas en educación en nuestro país estuvo avocada a la implementación de los videojuegos en instituciones escolares. Si bien señala que a partir de la incursión del Plan Ceibal en el sistema educativo se ha generado un "ecosistema tecnológico", por el momento esta iniciativa no logró captar la atención de docentes de enseñanza primaria.

En nuestro país la situación es bastante delicada. Así lo describe la investigadora, docente y tutora en el Instituto de Educación de la Universidad ORT Uruguay, Mariela Questa: "Si nos imaginamos que un docente quiere usar videojuegos educativos en el aula, nos podemos adelantar a ver algunos obstáculos: que la conectividad sea suficiente, que haya dispositivos para todos los estudiantes, y que esos dispositivos tengan las especificaciones necesarias para que el videojuego funcione".

A la hora de definir qué es un videojuego educativo, este se define como "un recurso digital interactivo que permite simular experiencias a partir de la interacción activa del usuario con el contenido, a través de controles y dispositivos electrónicos. Si bien el fin principal es el entretenimiento, los videojuegos pueden diferir en cuanto a temática y complejidad" (Plan Ceibal, s.f. c).

Un claro ejemplo de videojuego educativo -el cuál fue elegido para esta investigación- es el de Monstruos versus Virus, juego que busca enseñar a los estudiantes acerca de los riesgos y las medidas para cuidarse de un virus que se encuentra deambulando en un campamento para monstruos. Dicho juego busca concientizar a los usuarios acerca de la rápida transmisión de las enfermedades virales, mostrando cuáles son sus consecuencias si no se mantienen los cuidados.

Según manifiesta el documento, hay dos aspectos claves para analizar su incorporación al modelo escolar. Por un lado, está el concepto de aprendizaje basado en juegos digitales, que cuenta con tres áreas: empoderamiento del estudiante, resolución de problemas y comprensión. El otro aspecto a destacar, es el aprendizaje basado en el estudiante, dentro del que se destacan el aprendizaje activo, el aprendizaje profundo y comprensión, mayor responsabilidad, sentido de autonomía, interdependencia entre estudiante y docente, respeto mutuo, abordaje reflexivo de la enseñanza y el aprendizaje.

Por otro lado, a la hora de clasificar los géneros de los videojuegos educativos, Pilar Lacasa, autora de *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, manifiesta que "se pueden considerar tres aspectos: la iconografía, la estructura y el tema". En tal sentido, el documento explica que estos juegos habilitan al estudiante a ser flexibles ante los cambios, buscando estrategias de innovación y creatividad para desenvolverse en la sociedad.

Estudio realizado en Uruguay

A la hora de conocer cuál era la realidad en nuestro país, las licenciadas Mariela Questa, Andrea Tejera y Verónica Zorrilla de San Martín tomaron dos casos de investigación, que involucraban estudiantes y docentes de los últimos tres grados de primaria. Por un lado, una escuela pública y, por otro lado, un centro que desarrolla un programa educativo nacional e internacional.

Las categorías analizadas fueron dos, y abordaron el uso de videojuegos en los centros educativos y la inclusión de videojuegos en el aula ante el videojuego "Monstruos versus Virus".

En cuanto a los resultados, ante la primera categoría, una de las docentes entrevistadas "reconoce que los videojuegos no son la herramienta que más se usan con fines pedagógicos, y sí se utiliza con fines creativos en el área de desarrollo del pensamiento computacional". En segundo lugar, sobre la inclusión de los videojuegos en el aula, se remarca que existió un interés de parte de estudiantes y docentes por el juego. Incluso, las docentes manifestaron estar motivadas por las buenas reacciones de parte de los alumnos.

En rasgos generales, tanto docentes como orientadoras del área tecnológica coincidieron en que este tipo de videojuegos presentan herramientas pedagógicas para el desarrollo de los alumnos. De todas formas, sostienen que debe existir un intercambio entre docentes para fomentar estas prácticas en todos los institutos.

A la hora de encontrar los motivos por los cuales los videojuegos aún no son implementados con éxito en Uruguay, aparecen varias aristas. Por un lado, se remarca que no existe una gran capacitación para docentes y orientadores acerca de la tecnología, lo que provoca una cobertura muy vaga de estas propuestas. Otra arista es la de las propuestas impulsadas por la educación, que no incluyen prácticas de este estilo.

Así lo remarca Questa: "Aunque el interés del docente esté, debe resolver problemas operativos y de disponibilidad antes de poder desarrollar la planificación del uso de ese videojuego en el aula. Es previsible que, en ocasiones, sea más fácil optar por planificaciones más tradicionales y que, en cambio, los videojuegos educativos sean un recurso no privilegiado a la hora de planificar." De todas maneras, el estudio sostiene que se cuenta con una gran ventaja, que es el Plan Ceibal, que permite que más alumnos accedan a la tecnología en su formación académica.

videojuegos



VIDEOJUEGOS

Los videojuegos como modelo de enseñanza en la educación: una nueva forma de aprender



LIONEL MESSI

Messi vs. Ronaldo: se verán las caras en un nuevo amistoso



SE VOTA EN EL SENADO

Distribuidores y vendedores de carnes preocupados por proyecto de ley: cierre de carnicerías y riesgo sanitario



PROTESTA SOCIAL

Raúl Castells encabeza la primera protesta contra Javier Milei



NACIONAL

Los tres jugadores de Nacional que ya saben que no seguirán en 2024

PREOCCUPACIÓN

Terrible incendio en un edificio del Poder Judicial de la Ciudad de Buenos Aires

OPERATIVO

Detuvieron en Perú a cuatro miembros de Sendero Luminoso

TURQUÍA

¿Quién es la famosa actriz turca, fanática del Galatasaray, que está en pareja con Lucas Torreira?

PRECIOS

La inflación en Estados Unidos registró un inesperado aumento en noviembre

MODA

Rotunda celebra su décimo aniversario con una noche mágica en Rotulandia

JAVIER MILEI

Javier Milei participará de una ceremonia judía con fuerte respaldo a Israel

El Observador



KIDS ONLINE 2022

¿Cuáles son las redes sociales y los juegos más usados por los niños y adolescentes uruguayos?

VIDEOJUEGOS

¿Cuáles son las principales novedades de la nueva actualización de Fortnite?

ESPORTS

¿Se vienen los Juegos Olímpicos de eSports? Mirá lo que dijo el Comité Olímpico Internacional

ÚLTIMAS NOTICIAS

12:32 VIDEOJUEGOS

Los videojuegos como modelo de enseñanza en la educación: una nueva forma de aprender

12:31 LIONEL MESSI

Messi vs. Ronaldo: se verán las caras en un nuevo amistoso

12:29 SE VOTA EN EL SENADO

Distribuidores y vendedores de carnes preocupados por proyecto de ley: cierre de carnicerías y riesgo sanitario

Comentarios

0 comentarios



Agregar un comentario

Publicar