

GONZALO FRASCA SERÁ CHIEF DESIGN OFFICER DEL RECONOCIDO ESTUDIO WEWANTTOKNOW

Pasa de pantalla

Twitter 5 Me gusta Compartir 15 G+ 0



¿Cómo pueden ayudar los videojuegos a mejorar la educación? Hablamos con Gonzalo Frasca, nuevo Chief Design Officer del estudio WeWantToKnow, creador de DragonBox.

Gonzalo Frasca es diseñador, consultor y catedrático de videojuegos de la Universidad ORT, pero su pasión por los juegos (colaboró para empresas como Disney, Pixar, Cartoon Network y Warner Bros) no se agota en lo lúdico. Además de su reconocido trabajo académico en el área, tiene un interés especial en la educación y el aprendizaje (como demostró en su maestría, para la que se nutrió de pensadores y educadores como Augusto Boal y Paulo Freire).

Teniendo en cuenta estos antecedentes, parece natural la llegada de Frasca al estudio de origen noruego WeWantToKnow, impulsor de uno de los videojuegos más innovadores y exitosos de los últimos años: DragonBox, diseñado para aprender matemáticas. Con el desafío de "crear videojuegos que logren una diferencia real en la educación", Frasca se suma a la empresa liderada por el profesor de matemáticas Jean-Baptiste Huynh como Chief Design Officer.

Pero el título no es lo importante, como aclaró Frasca a Montevideo Portal, teniendo en cuenta el trabajo colaborativo que caracteriza a uno de los pocos estudios que lograron cambios reales a nivel educativo a través del juego.

Su tarea "oficial" es supervisar el diseño de la empresa, pero si bien entra con ese título a sumar su experiencia, confiesa que va preparado a "aprender mucho más de ellos". "Hay muy poco software educativo bueno, me sobran dedos de las dos manos para contarlos. Y la gente que sistemáticamente hace cosas alucinantes es esta", explicó.

Si bien WeWantToKnow es de origen noruego y hace la mayor parte de su trabajo en París, Frasca va a trabajar desde Uruguay. La empresa acaba de sacar su tercera APP de matemáticas, correspondiente a la serie DragonBox. La primera, la más conocida, es DragonBox Álgebra. "Un estudio independiente de la Universidad de Washington demuestra que después de una hora y media de jugar, más del 90 % de los chiquilines aprenden a resolver ecuaciones algebraicas. Es como mágico, pero realmente vale la pena probar el juego", narró Frasca.

El Ceibal y los videojuegos

El CEO de la empresa, Jean-Baptiste Huynh, estuvo en Uruguay por invitación de Frasca y pudo conocer el sistema del Plan Ceibal y testear el juego con alumnos. "Lo más interesante de este sitio es que no sólo son excelentes haciendo videojuegos educativos sino que tienen un respaldo científico y serio", argumentó el catedrático.

"Para un estudio de videojuegos que quiere testear con miles de niños el aprendizaje e integrarlo, el Plan Ceibal es el lugar ideal, y esa es parte de la razón por la cual me sumo al equipo, estar acá y colaborar con el Ceibal", dijo

Frasca argumentó que la gran mayoría de los juegos educativos son de práctica, lo que no es malo, pero destacó a DragonBox porque "enseña cosas nuevas". El último de la serie, DragonBox Numbers, que ya está disponible para descargar en Uruguay, enseña mucho sobre el sentido numérico. "Ves a los chiquilines y se cuelgan enormemente en clase y fuera de clase, siguen jugando", contó Frasca.

Para Frasca, que los videojuegos aún estén relacionados casi exclusivamente con el ocio y no se los tenga más en cuenta como herramientas educativas, "no es culpa de la gente sino de los diseñadores". "Si no hacemos juegos realmente buenos que sean disfrutables para aprender, la gente los seguirá viendo como ocio, lo que no tiene nada de malo, pero cuando vos aprendés jugando se da algo curioso. En la escuela es así: te enseño algo y te testeó. La experiencia de vivir es justamente al revés: primero te testeó y a partir de ahí aprendés. El buen juego te permite hacer eso, no te preocupás porque te equivocás o hay frustración, como puede pasar en la escuela", razonó.

Este tipo de juegos, además, integran a los docentes y los padres, ya que los creadores "piensan en todo el ecosistema del uso del juego", contó Frasca, algo importante ya que en matemáticas "se heredan los miedos paternos y maternos".

Para el diseñador, el estándar de calidad de WeWantToKnow "está despegado" de cualquier otra cosa que haya visto. "La educación es un problema de muchas facetas y hay que hacer muchas cosas bien para que funcione", concluyó.

Twitter 5 Me gusta Compartir 15 G+ 0

Comentarios: 1 Mostrar: Intermedios (-4 o mejor)

Comment by NICOLAS BAGATTINI: Me parece muy interesante lo que dice Frasca. He seguido sus apariciones en prensa, y es pienso que es muy real su percepción de la necesidad de aprender jugando. Cuestiono un poco la disponibilidad absoluta de pantallas en la infancia. El mundo se debe estudios serios sobre ...

DEBES INICIAR SESIÓN PARA ENVIAR COMENTARIOS. Ingresar buttons for various social media.

MÁS DE LOCALES



Fácil y sencillo



Mucho tiempo libre

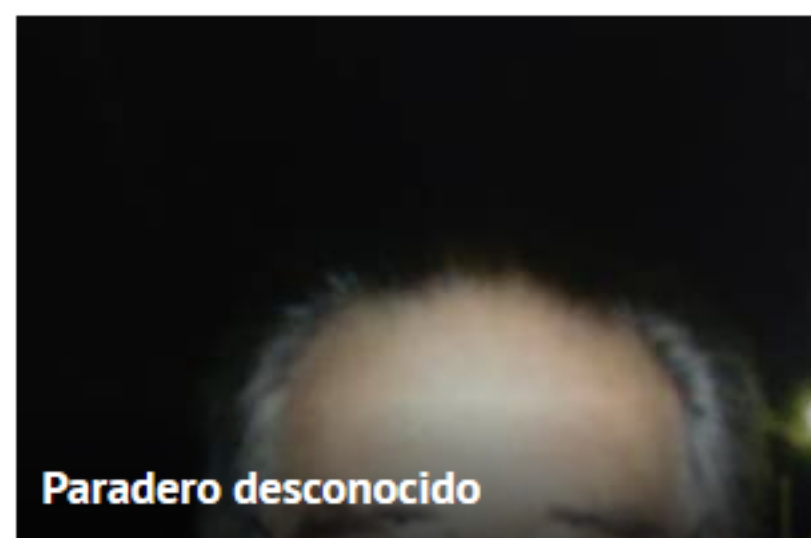
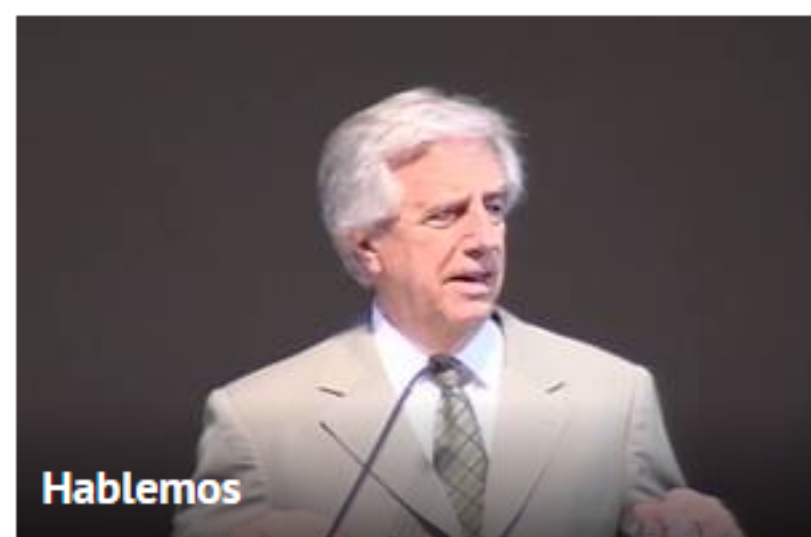


Marcando tarjeta



Animaladas

MÁS NOTICIAS



Montevideo Portal para móviles. Disponible en iOS y Android. App Store and Google Play logos.