

RELACIÓN ENTRE ENTRETENIMIENTO Y APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE (I)

BEGOÑA GROS

UNIVERSIDAD DE BARCELONA

El juego se introduce en la escuela como algo más que una diversión. Los juegos tienen un potencial educativo importante. No sólo motivan, sino que a través del juego se aprende y se desarrollan destrezas y habilidades.

El juego puede ser contemplado desde una perspectiva puramente lúdica o como actividad que prepara a algo más que el propio juego. El juego es una característica de la especie humana, los historiadores del juego han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas. Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza.

EL JUEGO EN POSITIVO

El juego supone un espacio de experiencias único para el jugador en el que éste puede inventar, crear y experimentar sin riesgo con condiciones presentes en la vida cotidiana. La gravedad de las consecuencias que los errores o los fracasos comportan se encuentra atenuada. El juego es un medio excelente para la exploración.

La actividad lúdica no se manifiesta de igual forma en un contexto informal que en un contexto formal. Cuando utilizamos los juegos con una finalidad educativa las cosas cambian, los propios juegos se transforman. Siguen siendo juegos pero se utilizan para un objetivo específico, para aprender unos contenidos concretos o para desarrollar algún tipo de estrategias y/o habilidades. El juego queda integrado en un contexto que establece sus propias reglas sobre cómo ese juego ha de ser utilizado para sacar más beneficios formativos.

Junto a esta visión positiva del juego, convive otro tipo de visión mucho más crítica. Basada en la idea de que el aprendizaje al igual que el trabajo debe realizarse como si fuera un absoluto en sí mismo, un "deber". De esta forma, bajo esta perspectiva el tiempo está organizado y estructurado, dividido en función de las actividades a realizar y la introducción de elementos que alteren dichos espacios y tiempos es visto como algo crítico. Este punto de vista sugiere que toda diversión y entretenimiento es algo que debe dejarse para los momentos



de ocio, para el tiempo libre. Por ello, se critica de forma insistente la demanda de entretenimiento y diversión mantenida por niños y jóvenes. El problema de este punto de vista es que se olvida que el esfuerzo y la dedicación constante a una actividad no están reñidos con la diversión. Al contrario, cuando algo gusta, divierte, motiva, interesa, apasiona, el estudiante es capaz de dedicar mucho tiempo y esfuerzo. El reto es, por supuesto, encontrar las formas adecuadas de motivación. Y este es un valor que nadie puede negar al uso de los videojuegos.

En definitiva, en la actualidad nadie discute que se puede aprender jugando y, por ello, la actividad lúdica forma parte de las estrategias didácticas utilizadas por los profesores en la mayoría de niveles educativos. Efectivamente, no sólo juegan los niños sino que se proponen juegos para el aprendizaje de idiomas, en la formación de adultos y hasta en las organizaciones. Sin embargo, esta visión positiva no parece aplicarse siempre al uso de los videojuegos. En este caso, el amplio efecto mediático desplegado ha generado en los adultos una visión bastante negativa del uso de este tipo de juegos aunque queda patente que se juega y no sólo los niños sino también los adultos.

TIPOS DE VIDEOJUEGOS

Los juegos digitales están incorporados a múltiples plataformas: ordenador, consolas, teléfono móvil, etc. Las personas que menos han accedido a los juegos digitales hasta el momento- público femenino en general y adultos- están incorporándose al mercado del juego a través de plataformas más amigables como DS de Nintendo y Wii. DS combina la acción en una pantalla doble con la interactividad mediante pantalla táctil y ofrece productos dirigidos a un público muy amplio, como el juego BrainTraining que ha sido gran éxito entre los adultos. También el uso de Wii ha acercado el juego digital a los adultos ya que es posible jugar sin tener que preocuparse de los problemas propios del manejo del teclado u otros accesorios. La interacción con el mando de Wii es natural y reproduce los movimientos realizados en "la vida real".

Un avance también relevante es que todas las consolas de juego incluyen tecnología en comunicación inalámbrica, lo que permite la conexión con otros jugadores, realizar partidas en modo multijugador, enviar mensajes y dibujos entre usuarios, etc.

No es fácil hablar de juegos digitales en términos generales ya que existen verdaderos géneros. De este modo, es importante tener presente que ahora mismo hay muchas diferencias en cuanto a preferen-

cias de juego. Por ejemplo, muchos niños y niñas acceden a Internet para jugar en espacios como Minijuegos a través de partidas rápidas mientras que hay quien prefiere juegos deportivos, simulaciones, juegos de aventura, estrategia, etc.

¿POR QUÉ "ENGANCHAN" LOS JUEGOS?

Existen tres aspectos fundamentales que aparecen en casi todos los videojuegos y que garantizan el éxito de los mismos. Éstos son los siguientes:

- 1. EL RETO.** Se trata de que el jugador se sienta desafiado hacia la consecución de metas que, en realidad, no sabe si será capaz de alcanzar.
- 2. LA CURIOSIDAD.** El juego ofrece múltiples alternativas, pantallas a las que acudir, personajes nuevos, etc. Se trata de crear curiosidad al jugador de manera que éste mantenga motivación necesaria para continuar avanzando.
- 3. LA FANTASÍA.** Los juegos parecen provocar imágenes mentales no inmediatas para los sentidos y que generan ideas no ajustadas a la realidad.

Además de estas características Gee (2004) ha identificado 36 principios de aprendizaje que aparecen al jugar con videojuegos y que no siempre están presentes en la forma de aprendizaje escolar. Entre éstos nos gustaría destacar 3 principios que están presentes en la mayoría de los juegos de aventura y simulación :

1. Principio de identidad. El aprendizaje implica asumir y jugar con identidades de tal modo que la persona que aprende disponga de verdaderas alternativas (en el desarrollo de la identidad virtual) y una amplia oportunidad para mediar en la relación entre las nuevas y las viejas identidades.

2. Principio de los modelos culturales sobre el mundo. Los juegos no son neutros y muestran modelos culturales claros. Por ejemplo, el modelo social presentado en los SIMS es un modelo que responde de forma clara a un sistema occidental de relaciones sociales.

3. Principio de la información explícita según demanda. Al que aprende se le proporciona información explícita según demanda, cuando lo necesita o en el momento en que puede comprender mejor dicha información y usarla en la práctica. Los juegos siempre proporcionan la información a partir de los progresos del jugador.

APRENDIZAJE, EXPERIENCIA Y REFLEXIÓN

El aprendizaje experiencial parte del principio de que las personas aprenden mejor cuando entran en contacto directo con sus propias experiencias y vivencias, es un aprender "haciendo" que reflexiona sobre el mismo "hacer".

El aprendizaje experiencial tiene lugar cuando el alumnado observa y reflexiona sobre una experiencia previa y realiza algún tipo de abstracción integrando esas reflexiones en sus conocimientos previos utilizados como guías para acciones posteriores. Así, el aprendizaje experiencial describe la adquisición de conocimientos en un ciclo de aprendizaje de cuatro etapas sucesivas (Kolb, 1984, Figura 1):

- (1) "EXPERIENCIA CONCRETA", (EC)
- (2) "OBSERVACIÓN REFLEXIVA", (OR)
- (3) "CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA", (CA)
- (4) "RETROACCIÓN O EXPERIMENTACIÓN ACTIVA" (EA),

El núcleo del modelo de cuatro etapas de Kolb es una descripción simple del ciclo de aprendizaje que muestra como la experiencia (1) es traducida por la reflexión (2) en conceptos (3), que por su parte son usados como guías para la retroacción o experimentación activa y la planificación de nuevas experiencias o creación de métodos alternativos de acción (4). De esta forma se ayuda a entender el proceso de adquisición de conceptos, competencias y actitudes desde el punto de vista del alumnado.

El uso de este planteamiento nos permite incidir en un aspecto muy relevante, la experiencia de juego no es igual en un contexto formal que fuera del ámbito escolar. Existen diferencias importantes entre jugar fuera y dentro de la escuela que podemos plasmar en la siguiente tabla comparativa (AA.VV., 2005):

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO FUERA Y DENTRO DE LA ESCUELA		
CARACTERÍSTICAS	FUERA DE LA ESCUELA	DENTRO DE LA ESCUELA
Reto y adaptación	Los juegos suelen ser más divertidos cuando son algo difíciles para el jugador que cuando son muy fáciles.	Los juegos a trabajar en la escuela deben proporcionar una dificultad progresiva en función de los jugadores y su nivel de dominio.
Inmersión	Los juegos suelen demandar un alto grado de inmersión por lo que puede absorber mucho tiempo al jugador.	Es preciso determinar actividades significativas con el juego ya que en un entorno escolar no se puede destinar muchas horas al juego.
Principios no didácticos basados en la práctica	Los juegos son autoexplicativos, no se precisan manuales para empezar a jugar. Se aprenden jugando.	Es necesario tener en cuenta este principio ya que no hace falta enseñar el juego antes de empezar a trabajar con el videojuego. A menudo, entre los propios niños se crean grupos de apoyo mutuo.
Autenticidad	Las tareas deben ser realizadas de forma inmediata y no tienen ninguna relación más allá del propio juego.	Las tareas deben estar relacionadas con el mundo real de las prácticas propuestas en el aula.
Interacción con reglas, alternativas y consecuencias	Los jugadores experimentan la consecuencia de sus acciones a partir de la interacción con las reglas del sistema.	Es importante hacer consciente a los jugadores de las decisiones tomadas y las consecuencias en función de las reglas del juego.
Socialización y colaboración	Los juegos son un elemento central de la socialización. Los niños y adolescentes se intercambian el conocimiento sobre el juego directamente y a través de la red.	Los juegos pueden usarse en el aula para proporcionar diálogo, intercambiar opiniones y conocimientos. No es preciso que sean juegos multijugadores ya que la interacción se realiza en la propia aula.

Retroalimentación y evaluación	Los juegos proporcionan una retroalimentación inmediata de las acciones con pistas visuales, auditivas, textuales, etc.	Los jugadores deben ser capaces de inferir los progresos a partir de las informaciones proporcionadas por el sistema.
Aprendizaje mutuo	Algunos jugadores participan en foros para compartir conocimientos, trucos, etc.	No todos tendrán el mismo conocimiento y dominio del juego pero es una situación adecuada para el aprendizaje mutuo.
Identidad	Los jugadores pueden experimentar múltiples identidades en función del tipo de juego.	Los jugadores a partir de la experimentación con identidades diferentes pueden analizar las conductas, formas de interacción establecida en el juego, situaciones sociales, etc.
Alfabetizaciones	Los juegos preparan en el uso de entornos electrónicos complejos, con el uso de múltiples formatos simultáneos.	Es importante trabajar la diversidad de los datos que aparecen en el juego: complejidad de los datos, multitarea, simultaneidad, comunicación con otros, análisis de imágenes, toma de decisiones, etc.
Reflexión práctica	Los juegos no acostumbran a proporcionar un espacio para la reflexión.	Los juegos no acostumbran a proporcionar un espacio para la reflexión, el aula es un buen lugar para hacerlo.

En definitiva, el profesorado puede aprovechar los juegos como un material educativo para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo. La incorporación del juego en el aula, permite trabajar con todo el grupo de alumnos a través de grupos cooperativos y discusiones conjuntas que proporcionen espacios de análisis y reflexión crítica del propio entorno utilizado.

Es crítico para la educación implicar a los estudiantes, motivarlos. En los juegos la implicación es fundamental ya que sólo si el juego es relevante, el jugador invierte tiempo y esfuerzo en el juego.

Un aspecto importante en el momento de introdu-

cir los videojuegos en el aula es poder conectar la experiencia del alumno como jugador desde el punto de vista del aprendizaje. En este sentido, y como comentábamos al inicio, nuestra cultura establece una diferenciación muy grande entre lo lúdico y el aprendizaje como algo serio y formal. A veces cuesta que los profesores puedan considerar a los videojuegos como herramientas para el aprendizaje por considerarlos una parte de la actividad lúdica. Pero también nos encontramos con este problema con los alumnos ya que muchas veces tienen problemas para establecer la conexión entre el juego y el aprendizaje. En este sentido, es especialmente relevante la figura del profesorado como experto en la determinación de los aprendizajes del juego.■



PARA SABER MÁS:

-GEE, P., *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe, Málaga, 2004.

-GROS,B -GRUP F9. *Pantallas, juegos y alfabetización digital*. Desclée de Brouwer, Bilbao, 2008.

-KOLB, D.A., *Experiential Learning. Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall, 1984.

1 <http://www.minijuegos.com/>