

¿PODEMOS APRENDER DE LOS VIDEOJUEGOS?

(Julio César Mateus)

El filósofo alemán Hans-Georg Gadamer decía que “no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”. Pero, a medida que el individuo avanza en la escuela, el sistema limita la presencia del juego y, con él, aquellos rasgos propios de la imaginación y la creatividad que debieran distinguir el proceso formativo. A pesar de ello, conceptos como *ludificación* o *gamificación*, asociados al empleo de estrategias lúdicas para conseguir objetivos, se asientan como una tendencia en variadas experiencias de aprendizaje dentro y fuera de las aulas. Intentamos recuperar, siguiendo a Gadamer, la tesis de que para una persona no hay nada más serio que jugar.

Los videojuegos son parte del universo lúdico contemporáneo. Dos indicadores nos confirman su relevancia: para empezar, se trata de la mayor industria tecnológica del entretenimiento; ni el cine o la música se acercan a los casi 100 000 millones de dólares anuales que mueven los juegos virtuales. Segundo, el promedio de tiempo que las personas pasamos frente a los videojuegos es de 18 horas semanales en todo el mundo. Sea en consolas domésticas, computadoras, cabinas públicas o teléfonos celulares, los videojuegos se han expandido y evolucionado en géneros y formatos que presentan cada vez más posibilidades interactivas.

La evolución de los videojuegos guarda estrecha relación con los avances técnicos—hoy hablamos de realidad aumentada, tercera dimensión o juegos masivos en línea—, así como con el desarrollo teórico del aprendizaje. Por ejemplo, la primera generación de juegos que fundaba la corriente del *edutainment*, se vincula al conductismo en cuanto asume que el jugador aprende a partir de la repetición de acciones. Juegos de arcade como *Pac Man*, que tenemos en cualquier celular, basados en patrones reiterativos, son muestra de esta camada seminal. La segunda generación se basó en la aproximación cognitivista del aprendizaje, donde el aprendiz se convierte en el centro de la acción, por lo que interesa mucho el contenido y la narrativa que se le presenta. Hoy tenemos una tercera generación inspirada en los enfoques constructorista y del aprendizaje situado, que nos plantea contextos abiertos donde el propio jugador define la historia a partir de la exploración (Gros, 2007). Aquí caben juegos como *Los Sims*, que en lugar de presentar un recorrido aristotélico, construyen mundos virtuales complejos, sin un final predefinido.

A pesar del feliz panorama para la integración de videojuegos en el aula, esta ocurre lenta—cuando ocurre— y cubierta por un halo de sospecha o incluso desprecio. ¿Nos enorgullece tanto el alumno que terminó un libro como aquel que culminó un videojuego?

¿Valoramos los cálculos matemáticos que el alumno realiza para superar un nivel de juego tanto como los que hace en una práctica calificada? Presumo que no, aunque desconocemos otras razones más allá del prejuicio. A saber, los videojuegos no son un medio como otro, sino que incluyen muchos medios en paralelo. Su consumo, a diferencia de otras plataformas, es activo, y enfrenta de forma persistente al usuario con una narrativa que lo convierte en protagonista. Por si fuera poco, los videojuegos nos enfrentan a un código elaborado compuesto por información visual, sonora y textual simultánea; ¿no representa esto un desafío para el desarrollo del polialfabetismo? Una pionera investigación en el Perú sobre el consumo de videojuegos en niños escolares, profesaba la capacidad para transferir conocimientos producto de la interacción entre usuarios, lo que permitía recuperar una “tradición oral” y crear pequeñas comunidades teniendo la práctica lúdica como centro (Quiroz y Tealdo, 1996). Frente a la manida idea de que el videojuego empuja al consumo solitario, cada vez son más las opciones que, a la inversa, exigen el trabajo colaborativo de los usuarios para cumplir las metas propuestas.

Más recientes investigaciones científicas confirman las oportunidades que nos brindan los videojuegos como experiencias de aprendizaje dentro, pero sobre todo fuera del aula. Por un lado, tenemos estudios que se centran en los entornos educativos de los juegos: dónde, cómo y cuándo son consumidos. Por el otro, trabajos que dan cuenta del alto valor cognitivo que ofrecen: “Se afirma que su práctica favorece el desarrollo de estrategias de conocimientos diversas, entre ellas la atención, la memoria, la concentración espacial, la resolución de problemas o la creatividad. Incluso algunos autores apuntan al pensamiento crítico como otra de sus virtudes” (Pindado, 2005: 56).

Pretender que una asignatura escolar cause el mismo entusiasmo que un videojuego puede parecer iluso, pero quizá la revisión de

algunas claves del éxito de estos dispositivos tecnológicos nos permitan transponerlas a espacios de clase. Una de estas claves está en la interactividad que habíamos advertido. Aquí interesa la manera como el jugador se involucra con una historia, acepta sus premisas, reconoce sus reglas y voluntariamente asume determinados objetivos. Una investigación reciente en Gran Bretaña, compara los elementos que más aprecian docentes y alumnos en relación con el videojuego. Los primeros valoran preferentemente el aprendizaje activo, el que sus pupilos puedan practicar habilidades y descubrir otras. Los segundos, por otro lado, consideran que lo mejor de los videojuegos son las reglas, los roles y las recompensas. Esto nos recuerda que muchos fracasos educativos en el uso de medios tecnológicos se dan cuando se pierde de vista el fin del entretenimiento para centrarse en el contenido curricular. Por eso vale la pena, cuando hablamos de videojuegos, discutir la posibilidad de concebir como educativos aquellos que no fueron pensados para ese fin, pero que, con la adecuada contextualización y valoración por parte del maestro, se convierten en fuentes de conocimientos invisibles (Futurelab, 2010). El rol del maestro es recuperar esos saberes provenientes de fuera del aula y capitalizarlos, sin crear inútiles divisiones entre los espacios formales e informales donde los aprendemos.

¿Por qué puede un niño recordar los trucos del juego y le cuesta, en cambio, retener la clase anterior? La respuesta parece obvia: una experiencia resultó, para el alumno, más significativa que la otra. Esta calidad inmersiva del videojuego es explicada desde la neurociencia como la liberación de dopamina —una hormona asociada al placer— en el cerebro del videojugador cuando recibe una recompensa inesperada. Es preciso recordar que el juego se sustenta en el descubrimiento y en la experimentación directa, cualidades ambas que bien pueden inspirar la elaboración de sesiones de aprendizaje —sin la necesidad de un aparato tecnológico, ciertamente—. El reto está en superar la didáctica

de la sola exposición de conceptos e innovar didácticamente con juegos de rol o contextos menos predecibles, así como *gamificar* las clases incorporando recompensas graduales y propuestas que apelen a los sentidos más que a la sola acumulación de datos —aquella bancarización del conocimiento que tanto criticaba Paulo Freire—. El error en un videojuego es útil para descubrir. El jugador no teme a equivocarse, porque sabe que es natural. Ojalá podamos, de a pocos, desterrar la noción punitiva del error en la escuela, dejando de sancionarlo y creando la idea de que sus consecuencias son negativas.

Parece abrumadora la cantidad de opciones que brindan los videojuegos. Para empezar de a pocos, propongo un itinerario básico que nos permita, como maestros, integrar los videojuegos al aula sin implicar un costo desmedido de recursos:

1. **Partir de un diagnóstico colectivo.** Identificar a través de presentaciones individuales qué videojuegos son los preferidos, qué encuentran en ellos los alumnos que llama su atención. En qué consisten, explorar su narrativa (personajes, los roles que cumplen, el contexto en que se realiza). Adaptar las fichas que a veces usamos para evaluar las lecturas de obras literarias y aplicarlas al terreno lúdico. Reflexionar sobre si es posible vincular los videojuegos con alguno de los temas vistos en la escuela.
2. **Explorar la oferta de videojuegos gratuitos que puedan servirnos en nuestros cursos.** Un buen ejemplo es *1814, la rebelión del Cusco*, diseñado por el grupo Avatar de la Universidad Católica, con el objetivo de crear una herramienta alternativa para familiarizarnos con la historia

del Perú. Este juego se puede descargar e instalar en los centros de recursos tecnológicos del colegio. Otro ejemplo es *Minecraft*, juego que permite construir edificios de cualquier tipo a partir de bloques, en un entorno tridimensional. Tenemos casos como el de la profesora española Lara Romero, que utiliza este recurso con sus alumnos de 6.º de Primaria instándolos a diseñar la casa de sus sueños en pequeños grupos y luego presentar los resultados a través de exposiciones reales y tutoriales virtuales. La cantidad de competencias transversales que se desarrollan hace que este tipo de prácticas sean altamente valoradas tanto por profesores como por alumnos.

3. **Finalmente, podemos explorar el uso de videojuegos desde el lado del diseño mismo.** Pedir a los alumnos que creen un videojuego inspirados en alguno de los temas que abordamos en nuestra asignatura. Los estudiantes pueden desarrollar guiones sobre la historia, construir personajes, componer música. Recordemos, por último, que los medios de comunicación y los distintos soportes tecnológicos configuran un ecosistema complejo en constante interrelación. No funcionan como compartimentos separados, sino como parte de un universo que puede expandirse en múltiples plataformas —físicas y virtuales—. Hay videojuegos que se expanden en películas; series de televisión que provienen de cómics impresos; videos en YouTube hechos por los propios chicos que remezclan personajes de diversas historias. ¿Por qué no pensar entonces en videojuegos inspirados en clase?

Referencias

- FUTURELAB (2010). *Games-Based Learning Experiences: Testing the principles with teachers and students* [en línea]. http://www.futurelab.org.uk/sites/default/files/Games_based_learning_report.pdf
- GROS, B. (2007). "Digital games in education: The design of games-based learning environments". *Journal of Research on Technology in Education* 40(1), 23-38. [En línea] <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ826060.pdf>
- PINDADO, J. (2005). "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos". *Revista: Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (26), 55-67. [En línea] <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802605>
- QUIROZ, T. y TEALDO, A. (1996). *Videojuegos o los compañeros virtuales*. Lima: Universidad de Lima.
- SCOLARI, Carlos (editor) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Universitat de Barcelona. Barcelona. [En línea] <http://goo.gl/fQihAp>

Otros recursos en línea

- MATEUS, J. (2014). *¿Imaginar las clases como un videojuego?* MayéuTICa, Fundación Telefónica del Perú. [En línea] <http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/videos/imaginas-las-clases-como-un-videojuego/>
- MCGONIGAL, J. (2010). *Los juegos online pueden crear un mundo mejor*. Charlas TED. [En línea] http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?
- GRUPO AVATAR-PUCP. *1814, la rebelión del Cusco*. [Videojuego] <http://avatar.inf.pucp.edu.pe/>
- ROMERO, Lara. *Proyecto de Minecraft en el aula*. [En línea] <http://lararog.wix.com/minecraft>