

## La unión de los videojuegos y la enseñanza ya ha llegado ¡Misión cumplida!

*Alicia Ilona Dudek Kruk*

Hoy en día, la mayoría de los jóvenes, siendo cada vez más común entre los más pequeños, están rodeados de numerosos medios digitales tales como las páginas web, las aplicaciones de los móviles, las redes sociales, los videojuegos, etc. Podría decirse que la tecnología se ha convertido en parte de la vida de estos jóvenes convirtiéndoles en los “Nativos Digitales”, término que les acuñó Marc Prensky, un escritor estadounidense en continua relación con el mundo educativo, en el 2001<sup>1</sup>. Las nuevas generaciones están acostumbradas a la rapidez, a conseguir cualquier información con tan solo hacer clic sobre una pantalla; algo que les distingue en cierto modo de las generaciones anteriores a la era digital. Esta influencia tecnológica ha hecho que cambie su forma de procesar la información, no solo en relación con su vida diaria sino que también -ha afectado a su aprendizaje en las aulas.



Esta nueva forma de percepción y aprendizaje se ha convertido en un desafío para los profesores quienes buscan atender las necesidades de los Nativos Digitales y cumplir sus expectativas. Una posible solución a este gran desafío puede que ser El aprendizaje basado en juegos o *Game-Based Learning (GBL)*, “un enfoque a la enseñanza que incorpora el uso de los videojuegos y softwares informáticos en las aulas para enseñar y evaluar los contenidos adquiridos por los alumnos durante su proceso de aprendizaje” (Martínez, 2009). Se podría considerar que esta teoría está relacionada con la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardener o la teoría del condicionamiento operante de Burnus Frederik Skinner. Además, Stephen Tang (2009), entre otros, explica que GBL basa su metodología en tres tipos de métodos pedagógicos complementarios que enfocan el aprendizaje como un proceso basado en la Enseñanza orientada a la acción, el aprendizaje situado y la educación basada en la experiencia.

---

Teniendo en cuenta esta base teórica, GBL es un método que puede ser perfectamente adoptado en la actualidad como una herramienta complementaria a las metodologías de enseñanza tradicionales. Ahora que tenemos la teoría, ¡pasemos a la práctica!

### **Quest to Learn: Una escuela innovadora en Nueva York**

Katie Salen, directora ejecutiva del estudio de diseño sin ánimo de lucro Institute of Play, es un ejemplo de los muchos estrategias que se han adentrado en el mundo del GBL. Es la cofundadora de una escuela innovadora en la ciudad de Nueva York llamada Quest to Learn, que ha integrado la tecnología en las aulas (Edutopia, 2013). Se inauguró en otoño de 2009 y está fundamentalmente enfocada a estudiantes de secundaria. Esta institución tiene en cuenta la diversidad de alumnos que puede haber en una clase, todos ellos diferentes y con distintos estilos de aprendizaje. Por lo tanto, a parte de los métodos tradicionales de enseñanza intentaron incluir diferentes técnicas en su currículo para satisfacer las necesidades de sus estudiantes y cumplir con sus expectativas, surgiendo la idea de trabajar con videojuegos creando un nuevo sistema de aprendizaje.

Su filosofía se basa en que los estudiantes vean el aprendizaje como un desafío, como una prueba que tienen que superar pasando diferentes niveles, mejorando su experiencia hasta lograr un objetivo, hasta que puedan decir: "¡Misión cumplida!" A través de esta técnica, los estudiantes aprenden mientras interactúan con el videojuego involucrándose en un proceso en el que sus aptitudes individuales y el trabajo en equipo les permiten convertirse no sólo en buenos estudiantes, sino también en estrategias capaces de resolver problemas y multitud de retos.

### **Minecraft: Education Edition**

¿Crees que es posible usar el conocido videojuego Minecraft como un instrumento de enseñanza dentro del aula? Microsoft lo ha hecho posible gracias a una versión personalizada de este juego: Minecraft Education Edition que incluye las mismas reglas que la versión tradicional, pero incorpora algunas adaptaciones para que sea más manejable para los profesores y sus estudiantes (Kastrenakes, 2016).

Pero puedes pensar... ¿Qué beneficios puede tener este videojuego en una clase?

De acuerdo con los testimonios de varios profesores y expertos en el mundo de la tecnología relacionada con la educación (Chris Aviles, Diane Main y Michael Dezuanni entre otros), este videojuego fomenta la participación de los estudiantes en el aula mediante diferentes tareas y resoluciones de problemas. Además, genera la posibilidad de unir los contenidos de las asignaturas y los conocimientos de los profesores con las habilidades de los estudiantes y sus experiencias con los videojuegos, y en este caso concreto con sus conocimiento de Minecraft (Mojang, 2017).

Después de algunos ejemplos de cómo los videojuegos se pueden utilizar en el entorno educativo, ¿por qué no darle una oportunidad al *Game-Based Learning*?