

E-Innova Educación: Didáctica y videojuegos

María Pérez Recio

Graduada en Diseño por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente cursa el Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria en la misma Universidad.

Correo: mper06@ucm.es



Fuente: Assassin's Creed Odyssey. Ubisoft.

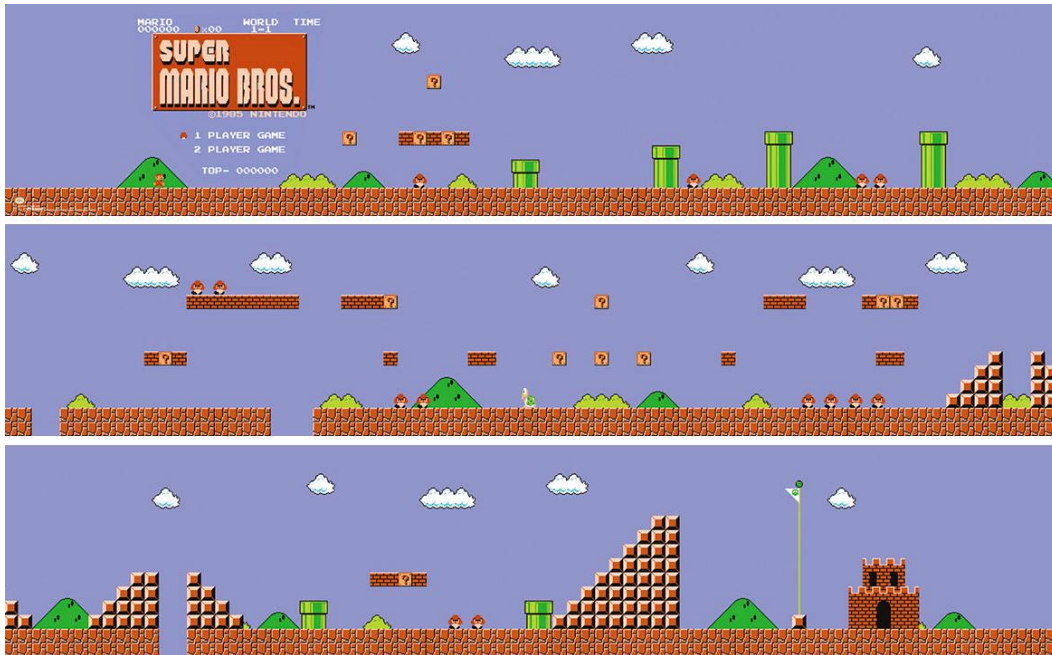
Con la popularización de las nuevas tecnologías resulta tentador intentar incluirlas en programas académicos dentro de la propia clase. Bien es sabido que una de las principales actividades gracias a las que los niños aprenden, especialmente a edades tempranas, es a través del juego. Hacer de la lección algo lúdico es algo que ha traído de cabeza a muchos educadores y, con el auge de los videojuegos, quizás sea más fácil que nunca.

A la hora de hablar de videojuegos didácticos tendríamos dos grandes grupos que abarcar, el primero consistiría en videojuegos que enseñan a jugar y comprender los

videojuegos y el segundo, videojuegos con valor didáctico de algún tipo de materia que se da en el aula (historia, ciencia, literatura, etc).

El videojuego tiene su propio lenguaje, al igual que ocurre, por ejemplo, con el cine y el lenguaje cinematográfico. Hay unos verbos y una forma de leer las distintas pantallas. El jugador debe reconocer las distintas partes del mundo (personajes, enemigos, escenario, barreras) para poder interactuar con ellas correctamente. A menudo son los propios videojuegos los que incluyen un pequeño tutorial que aporta las claves de su jugabilidad (objetivos, posibles fallos, maneras de solucionar problemas planteados, etc).

Quizás el ejemplo más evidente es el nivel 1 de Super Mario Bros. Para la consola Nintendo Entertainment System (NES). Este nivel no nos explica de forma explícita las mecánicas pero se pueden deducir fácilmente con unos minutos de juego. De este modo, al superar el nivel el jugador ya sabe cuál es el objetivo (tocar la bandera), cuáles son los enemigos (los *goombas* y *koopas*) y qué puede hacer Mario para superar los retos (saltar, romper ladrillos, disparar fuego si se consigue una flor). Sencillo.



Fuente: Super Mario Bros. Nintendo Company

Aunque la mayoría de juegos cuenten con tutorial propio, no todos los videojuegos son buenos para la iniciación en su lenguaje. Especialmente cuando hablamos de entornos en tres dimensiones la coordinación entre ojo y mano que sujeta el mando puede ser algo complicada para un jugador novel. Por esto mismo, antes de implementar videojuegos en el aula sería conveniente asegurarse de que los alumnos tengan unos conocimientos básicos.

En el campo de los videojuegos con funciones didácticas que se podrían aplicar a materias educativas nos encontramos con bastantes títulos. Los aquí escogidos son títulos más o menos sencillos de manejar y que ofrecen una experiencia indulgente al jugador, premiando la experiencia obtenida por encima del éxito con el que se puedan superar. A pesar de todo, sí sería conveniente que estuvieran supervisados por alguien que los maneja con soltura.

En los dos últimos títulos de la saga *Assassin's Creed*, *Odyssey* y *Origins* se ha hecho hincapié en sus posibilidades educativas. En el caso de *Odyssey*, un juego de aventuras inspirado en la Grecia clásica de Pericles y Sócrates, contamos con un modo “turístico” en el que se podrán visitar varias localizaciones griegas tanto libremente como de forma guiada acorde a varias temáticas (filosofía, ciudades famosas, vida diaria, guerra y mitos). Al final de cada ruta el juego propone un cuestionario a modo de concurso en el que poner a prueba los conocimientos aprendidos durante el recorrido. Debido al cuidado puesto en la ambientación y reproducción de monumentos y personajes históricos, pasear por algunos de estos tours puede ser una buena idea como complemento a lecciones de Historia, Historia del Arte e, incluso, Filosofía.

Elsinore es una aventura interactiva basada en la famosa obra de Shakespeare Hamlet. En este juego manejamos a Ofelia y nuestro deber es intentar evitar, dentro de lo posible, que ocurra el desastre. Este juego es una buena herramienta no sólo como acercamiento a la literatura clásica sino para intentar comprender mejor las estructuras narrativas y la creación de un relato en general. Hay varios finales y tiene un lenguaje sencillo por lo que no habrá ningún problema con una clase de segundo ciclo de ESO o Bachillerato.

Una de las asignaturas que suele resultar más compleja para los estudiantes de Bachillerato suele ser la Filosofía, a veces el temario pone demasiado hincapié en estudiar filósofos famosos antes que en dejar que los alumnos sean los que piensen por sí mismos. *The Red Strings Club* es una aventura interactiva relativamente corta en el que durante su historia se atosiga continuamente con preguntas delicadas al jugador. Podría ser una buena idea seleccionar alguno de sus fragmentos más

controvertidos y jugarlos con ayuda de la clase, preguntar a los estudiantes qué decisión tomarían y por qué y hacer un debate sobre los resultados.

Dreams más que un videojuego es un motor, esto es una serie de rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y el funcionamiento de un videojuego. En *Dreams* el jugador puede modelar y pintar personajes y escenarios, programar una jugabilidad, crear música y construir y diseñar niveles. A pesar de su sencillez, requiere una mano experta y varias sesiones para facilitarse su dominio y manejo. Sin embargo, una vez pasado ese obstáculo, *Dreams* es una herramienta muy potente y versátil, que permitiría que los alumnos crearan sus propios videojuegos y aprendieran de todo un poco lo que se necesita saber en el mundillo: programación, arte, composición música, diseño de niveles y testeo.

El único problema que plantearía *Dreams* es que solo puede jugarse en una consola *PlayStation 4*. Por suerte, hay una gran cantidad de motores de videojuego para PC, incluso gratuitos. *Game Maker*, *RPG Maker* o *Unity* ofrecen resultados profesionales y suelen tener disponibles licencias para estudiantes. Por otro lado, motores como *Twine*, *Bitsy* o *Ren'Py*, además de ser gratuitos, son muy sencillos de utilizar.

En conclusión, los videojuegos pueden ofrecer una estupenda variedad de posibilidades dentro del aula. Por lo tanto sería una excelente idea pensar en introducirlos en el currículum académico como actividad o complemento.