

Pedagogías emergentes: Aprendizaje basado en juegos

Graciela Esnaola Horacek



Universidad Nacional de Tres de Febrero

Gamification - aprendizaje basado en juegos - aprendizaje colaborativo

Palabras Clave

Resumen:

Desmotivación y falta de interés por aprender en la escuela son problemas acuciantes en las aulas del siglo XXI. Estas actitudes se contraponen a las prácticas lúdicas que los/as estudiantes rescatan de los aprendizajes informales. ¿Cómo tender puentes cognitivos entre estas prácticas sociales? Nuestras investigaciones corroboran que la inclusión de juegos en la educación promueve la motivación subjetiva necesaria para la apropiación de aprendizajes significativos. La energía que convocan los juegos es necesaria para movilizar la inteligencia y la afectividad hacia la resolución de problemas prácticos (Esnaola Horacek, 2011).

Desde la expansión de la sociedad de la información, la digitalización de la palabra y la imagen ha impactado en la configuración cognitiva de los/as usuarios/as, de modo tal que los videojuegos despliegan los beneficios del aprendizaje basado en juegos con un *quantum* de interés por las características propias de estas herramientas culturales. Una pedagogía emergente de las prácticas culturales que incorpore al aprendizaje las posibilidades cognitivas y socioafectivas que aporta la inclusión de videojuegos en la educación formal instala la mediación entre las prácticas de uso en contextos informales y los contextos de educación formal.

En el presente artículo fundamentamos teóricamente los beneficios de incorporar videojuegos en las prácticas educativas. Para eso, ofrecemos también una síntesis de los antecedentes que hemos recopilado desde la línea de investigación que desarrollamos en el Grupo Alfas Argentina, en consonancia con los avances en investigación internacional.

¿Qué aprendemos jugando?

"En el espacio lúdico los cuerpos se encuentran desde un espacio-tiempo situado que se acerca y se aleja en el diálogo de presencias vinculantes que posibilitan la generación del 'espacio transicional' en el que se desarrolla la capacidad simbólica como función del pensamiento".

ESNAOLA HORACEK,

Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?

Incluir videojuegos en la enseñanza es un desafío que implica conocer el mundo de nuestros/as estudiantes, reconocer conductas que provienen del ámbito de los videojuegos de modo tal que podamos establecer una comunicación cercana con ellos/as. Esta *pedagogía transmedia* es de por sí valiosa porque nos acerca a nuestros sujetos de intervención. Y la definimos como *pedagogía emergente* porque adquiere características particulares, propias de estas prácticas trasladadas desde el contexto lúdico extra escolar hacia las prácticas curriculares.

Jugar constituye un espacio privilegiado para el aprendizaje y es una actividad eminentemente social. Esta posibilidad de encuentro creativo se acrecienta cuando la experiencia es compartida. Así aprendemos contenidos y aprendemos a colaborar, a relacionarnos con otros/as. De allí el valor educativo de los juegos que hoy toman el lenguaje de las tecnologías y de las redes sociales. Los videojuegos han puesto de manifiesto la necesidad humana de relacionarnos lúdicamente con otros/as. Por ello, los juegos digitales se han constituido en atracciones "casi" tan divertidas como jugar en la vida real.

En relación con el auge y la penetración en el consumo de videojuegos, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (AEVI) sostiene, en su Anuario 2018 que, en ese país, "los videojuegos siguen siendo la primera industria de ocio audiovisual e interactivo, superando ampliamente en valor las cuotas registradas por el resto de industrias audiovisuales del sector".

Si sostenemos que los juegos y juguetes nos "educañ" en usos, costumbres y lecturas de la realidad que penetran nuestros esquemas de significado más allá de los contenidos explícitamente formulados desde las instituciones de educación formal (escuelas) y no formal (familias, grupos, medios masivos), ¿por qué no aprovechar sus múltiples posibilidades en la educación?

Actualmente las redes sociales tienen un papel muy importante en nuestra vida cotidiana y son consumos ya socializados entre los/as jóvenes, niños/as y adultos/as. En particular, si nuestra tarea es formar integralmente niños/as y jóvenes, el consumo de productos culturales es un punto a incorporar al currículum escolar. Por otra parte, otro argumento a favor de la introducción de estos "contenidos" en las aulas tiene que ver con la seguridad y los métodos para proteger a niños y niñas de los posibles peligros que pueden entrañar las redes sociales si no se sabe hacer un buen uso de ellas. La mejor manera de enseñarles esto es permitiendo que participen dentro de un entorno seguro donde practicar un uso correcto de estas herramientas.

Como objetos de aprendizaje deben evaluarse las posibilidades, ventajas y riesgos de los videojuegos con herramientas propias de la complejidad del objeto. De allí que desarolla-

mos instrumentos de evaluación específicos desde nuestro espacio de investigación pedagógica y producción científica. Ha sido necesario fundar un espacio internacional de investigación científicamente validado para iniciar la publicación de experiencias de prácticas y de desarrollos vinculados a la educación. El grupo Alfas Argentina, que reúne a pedagogos y desarrolladores de universidades públicas, es nuestro espacio para generar teoría y caracterizar estas prácticas como *pedagogías emergentes* de alto impacto en la enseñanza formal.

Videojuegos en las aulas: recuperando la pasión por aprender

El *aprendizaje genuino* que describe Rogers (1977) se inicia a partir del interés subjetivo por resolver alguna situación que commueve el equilibrio y que provoca el movimiento hacia la resolución de determinada situación para compensar alguna necesidad imperiosa. Estamos definiendo el aprendizaje genuino en términos de una movilización afectiva que commueve los esquemas cognitivos y moviliza a todo el sujeto: lo motiva, lo pone en movimiento. Esta situación se produce cuando la motivación personal se conjuga con la motivación extrínseca, que puede responder a necesidades básicas de supervivencia o bien a necesidades socio-culturales propias del contexto (material o virtual) que rodea al sujeto. El juego, entendido como una actividad intrasubjetiva, dialoga y moviliza estructuras para resolver contenidos intersubjetivos. Una interesante definición de aprendizaje que consideramos para nuestra área de intervención.

En esta línea de pensamiento incorporamos los aportes de Huizinga (2000: 45) quien define al juego como

.. una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría y de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida corriente.

Dicho brevemente, es “el juego porque sí”. Al jugar, se establece una proyección desde la realidad hacia la fantasía y desde la fantasía a la realidad (Winnicott, 1971). El juego se desarrolla en un espacio que no es el adentro (del juego) ni es el afuera (del juego). Es un espacio llamado transicional. No es la realidad y tampoco es la fantasía.

El juego instala estos espacios sociocognitivos, transicionales, cargados de afectividad que provocan la motivación del sujeto y sientan las bases del aprendizaje genuino.

Este marco teórico cuenta también con los aportes de Vigotsky (1978), quien postula que el pensamiento y el lenguaje son actividades cognitivas primitivas que el sujeto construye en su tránsito hacia las estructuras cognitivas superiores. La actividad lúdica, como actitud movilizante y estructurante está desde los inicios de los aprendizajes humanos y los compartimos, incluso, con los mamíferos superiores. Se aprende a sobrevivir jugando, simulando acciones de defensa, ataque y estrategias vinculadas a la satisfacción de necesidades básicas.

Años después de estos inicios, la educación formal organiza su estructura curricular para sentar las bases de aprendizajes socialmente requeridos para los sujetos de esa cultura.

Ahora bien, ¿cómo colaborar para que los aprendizajes en la educación formal sean genuinos?, ¿cuál es la didáctica más apropiada para que los sujetos se motiven y movilicen hacia los aprendizajes más complejos? Allí es donde la teoría del aprendizaje basado en juego cobra relevancia y tiene mucho para aportar.

Sostenemos que la inclusión de juegos en la educación promueve la motivación subjetiva necesaria para la apropiación de aprendizajes significativos. Es en la actividad lúdica donde la energía que convocan los juegos moviliza la inteligencia y la afectividad hacia la resolución de problemas prácticos.

Situándonos en este momento histórico en el que la digitalización de la palabra y la imagen ha impactado en la configuración cognitiva, y donde la cultura lúdica se ha incorporado a las prácticas de los sujetos, es que estas conceptualizaciones en torno al valor de los juegos se traslada hacia el objeto tecnológico hipermedial de mayor consumo: los videojuegos, en todos sus géneros y dispositivos. Siguiendo los resultados de las investigaciones internacionales podemos afirmar que la inclusión de videojuegos en la educación formal otorga al proceso educativo los beneficios del *aprendizaje basado en juegos*, que, por sus propias características, aportan energía de motivación y de interés.

Es preciso describir las posibilidades cognitivas y socioafectivas que aporta la inclusión de videojuegos en la educación formal de modo tal que se produzca la mediación entre las prácticas de uso en contextos informales hacia los contextos de educación formal.

Durante mucho tiempo dio la impresión de que los juegos eran la antítesis del aprendizaje. Sin embargo, la opinión popular ha cambiado en los últimos años para dar cuenta de la conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje. Durante la última década ambos han estado mucho más conectados de lo que parece.

Los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, en el “como si”, ayudan a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites. Por supuesto que existen límites en lo que puede hacer un juego. Lo mismo sucede con cualquier programa educativo, proceso o actividad. Un juego puede encajar con una necesidad pedagógica específica, un público en concreto, un conjunto de objetivos y limitaciones, pero podría no ser apropiado en un contexto diferente. Un juego puede apoyar ciertos estilos de aprendizaje o necesidades de cualificación, pero no a todos. Del mismo modo que se mencionan sus posibilidades, los límites también deberían de ser identificados.

Aunque el término *gamification* se ha extendido y nos permite hablar del poder de utilizar elementos del juego y el diseño de juegos, lo que muchos/as profesionales, docentes e investigadores/as han estado haciendo para mejorar el compromiso y la motivación de los/as participantes es diseñar experiencias atractivas similares a un videojuego. La *gamification* es diferente al *serious game* o al *game based learning*. Mientras que este último describe el diseño de juegos que no tienen el firme objetivo de entretener a los/as usuarios/as, las experiencias “gamificadas” simplemente emplean algunos elementos de los juegos, como reglas, mecánicas, etc. El *game based learning* (o “aprendizaje basado en juegos”), en términos generales, se refiere al uso de juegos para apoyar el proceso de enseñanza/aprendizaje. Los principios fundamentales, así como los mecanismos involucrados en el proceso, se centran en lograr resultados de aprendizaje específicos, aunque, de manera colateral, también se lo-

gran resultados secundarios. Por ejemplo, un juego que tiene como objetivo la enseñanza del idioma inglés también puede conducir a una actitud positiva hacia la asignatura de lengua. La motivación es necesaria para garantizar el aprendizaje y para evaluar un programa educativo, pues, cuando un estudiante se encuentra motivado, la efectividad de la actividad aumenta. En teoría, la investigación longitudinal relacionada con el aprendizaje basado en juegos ofrece la posibilidad de variar el contexto y las variables de intermediación, y mejorar la motivación de los/as estudiantes y la experiencia de los facilitadores del juego.

En los últimos años, la *gamificación* se ha visto envuelta en una rápida adopción de iniciativas ecológicas, de marketing y, por supuesto, educativas. El uso de esas experiencias ha aumentado rápidamente y sugiere la necesidad de reevaluar la intersección entre juegos y aprendizaje. Evaluar la eficacia de los juegos digitales o del uso de estrategias de *gamificación* ha demostrado ser un reto. La evaluación de otros tipos de intervenciones y estrategias educativas es una tarea que podría denominarse relativamente sencilla en comparación con el uso de juegos, sobre todo los digitales. La tarea se complica debido a que es necesario evaluar diversos factores, ecologías y contextos. Pero, a pesar de estos desafíos, en la última década la investigación también ha florecido en este sentido. El uso de una metodología de evaluación común y estandarizada que ayude a evaluar todo un proceso de aprendizaje utilizando un juego digital no solo debería servir para estudiar y comparar lo que ocurre, sino que también debería ser lo suficientemente flexible como para poder personalizarla y permitir ciertos ajustes en diversos contextos. Esto puede ser todo un desafío. Además debe tomarse en cuenta que mientras se realizan los estudios de campo, tanto las preguntas de investigación como los métodos pueden tomar vida propia, precisamente por las condiciones de cada caso. Por supuesto, el uso de los métodos dependerá del presupuesto de los/as investigadores/as, pero en especial de la capacidad de cada uno/a para analizar los datos obtenidos.

A pesar de todas las innovaciones tecnológicas, sociales y económicas que nos han permitido crear, reproducir, replicar e investigar a los juegos, no podemos pasar por alto las muchas formas que estos pueden adoptar. Los juegos, considerados en todos sus géneros, son juegos. Los seres humanos han estado jugando y aprendiendo de los juegos desde el inicio de la humanidad y no podemos olvidar que en su esencia más básica nos ayudan a compartir y comunicar lo que somos. El juego es la actividad cultural más básica y puede ser culturalmente valioso porque tiene una función en sí mismo. Por estas razones, es el momento apropiado para considerar esa conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje.

En definitiva, atender a las características de la narración interactiva que propone el juego, entre otras particularidades propias de cada género, es garantía de éxito preprobado por los/as usuarios/as: antecedentes narrativos atrapantes, presente transitado con éxito y proyección hacia una complejidad enriquecedora (Esnaola, 2017).

Referencias

- ESNAOLA HORACEK, Graciela (2006): *Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?* Alfagrama: Buenos Aires.
— (2011): "Hacia una pedagogía lúdica incidental", en: Peirats Chacon, J. y San Martin

- Alonso, Á. (coords.) *Tecnologías educativas 2.0. Didáctica de los contenidos digitales*. Madrid: Pearson.
- (2017): “Aprendizaje transmedia y cultura lúdica: desafíos para la enseñanza”. *Actas del V Congreso Internacional de Videojuego y Educación (CIVE)*. 7, 8 y 9 de septiembre. Tenerife - Universidad de La Laguna. Disponible en: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6353/CIVE17_ACTAS_rev2.pdf?sequence=1
- HUIZINGA, Johan (1938): *Homo ludens*. Amsterdam: University Press.
- ROGERS, Carl (1977): *El poder de la persona*. Oxford: Delacorte.
- VIGOTSKY, Lev (1978): *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- WINNICOT, Donald W. (1971): *Realidad y juego*. Madrid: Paidós.