

ANÁLISIS SOBRE EL APRENDIZAJE CON VIDEOJUEGOS



Introducción

Si has entrado en esta web, probablemente esperes que te ayudemos a convencer a tus padres de que haber jugado 300 horas al Minecraft no te va a convertir en un asesino en serie.

Y enhorabuena, estás en el lugar correcto.

Además de eso, probablemente esto de la educación te suene a tostón de los gordos si piensas que no pegan ni con cola con los videojuegos, que son divertidos y la educación no.

También puede ser que estés dando clase en algún sitio y hayas pensado que quizá podría ser más interesante utilizar videojuegos para que los chavales aprendan mejor.

Podría ser.

Es algo más improbable, pero puede que estés leyendo esto en un fútil intento por cambiar tu opinión porque eres de ese tipo de gente que dice: “¡Oh dios mío! Los videojuegos son malísimos para la educación, los niños deberían estar leyendo y dedicar su tiempo a la cultura de verdad o jugando con la pelota en la calle, no todo el día ahí con las pantallitas que les hacen violentos.”

O a lo mejor solo tienes curiosidad por lo que pone por aquí, ni idea. Vale, pues que sepáis que esta web está pensada para tratar esos casos y similares. Y prometemos decepcionaros a todos por igual explicando qué tienen que ver los videojuegos y la educación.

La Relación entre Videojuegos y Educación: Un Análisis Profundo

La relación entre los videojuegos y la educación ha sido siempre complicada. A menudo, la educación se utiliza como excusa para tener un discurso simplista que relaciona sistemáticamente la violencia y los videojuegos, tratando de desprestigiarlos, de controlarlos y de censurarlos.

En nombre de la educación se han dicho verdaderas sandeces acerca de los videojuegos, que incitan a la violencia, que generan adicción, que idiotizan, que son una pérdida de tiempo y bla bla bla... Y bueno, no es que todas estas cosas no puedan ser problemas, pero quizás es un problema aún mayor generalizar para crear alarma y lo que nos podemos perder por ello.

Da la sensación de que mucha gente solo se acuerda de relacionar educación y videojuegos cuando hay algún escándalo nuevo por el que echarse las manos a la cabeza. Aunque estas posturas, todo se ha dicho, cada vez calan menos fuera de los sectores más desinformados y sirven para poco más que demostrar la poca idea que se tiene del tema.

Pero repitiendo esto muchas veces, ha acabado calando el relato de que los videojuegos no son educativos, que son algo opuesto a la educación, una mala influencia y que, si queremos que los niños y las niñas sean personas de bien el día de mañana, lo mejor es mantener las pantallas lejos y bajo control.

Por suerte o por desgracia, eso no es todo. También se habla de educación y videojuegos cuando hablamos de la escuela. Hoy en día ya se puede ver cierto interés entre el profesorado en el medio de los videojuegos, e incluso programas en los que trabajan en las aulas con Minecraft. Quizás estas prácticas no sean de las más extendidas, pero ahí están. Por no hablar de la infame gamificación, que no solo lleva un tiempo abriéndose paso en las escuelas y universidades, sino también en nuestra vida cotidiana.

Así que sí, parece que hay un acercamiento del mundo académico hacia el videojuego como herramienta de aprendizaje y como fenómeno social y cultural. Y todo esto tiene que ver con la educación, ¿no?

Además, muy a su manera, la educación también ha entrado en los videojuegos. Seguro que alguna vez has probado o al menos oído hablar de alguno de los llamados videojuegos educativos. Unos juegos con los que te diviertes y aprendes. ¡Bien! Problema resuelto.

¿Ves cómo te dije que los videojuegos podían ser educativos? Solo tienes que dejar el Fortnite y jugar a tablas de multiplicar, aprende y diviértete. Ah, vale, que te parece aburridísimo esto. Bueno, no te culpo.

Otra cosita de los juegos educativos estos es que parece que se confunden un poco con juegos infantiles, ¿no? O sea, un padre ve “Máquina de Garras Dinosaurio”(un videojuego infantil) y vale, parece más entretenido, y seguro que de pequeño lo habría flipado con esto, pero no parece especialmente industrial. ¿Qué pasa, que le saldrá el crío paleontólogo?

Y cuando uno se asocia a la infancia, lo educativo se asocia a la escuela. Es decir, los juegos educativos son aquellos en los que aprendemos lo que aprenderíamos en la escuela, como tablas de multiplicar, aprende y diviértete. Al final esto de los juegos educativos es una forma por parte de los desarrolladores de ganarse a las familias y quitarse la mala reputación de la que hablamos antes, o más bien un intento de la comunidad educativa por colar sus contenidos de manera más amena y enfrentarse a la ardua tarea de ganarse el interés del alumnado en la era de la información y la comunicación.

Aunque también es cierto que algunos juegos que caen bajo esta etiqueta han evolucionado y tienen unas pretensiones jugables y artísticas que hacen que sean propuestas interesantes. Y bueno, no seremos quien le diga a nadie con qué puede divertirse y con qué no.

Es bastante fácil quedarse ahí y pensar que la relación entre los videojuegos y la educación se limita a estas tres cuestiones. Sobre todo, cuando se desconoce qué es la educación, qué son los videojuegos, o incluso ambas cosas.

Porque las cosas no son lo que parecen. Ni los videojuegos son perjudiciales para la educación, ni la educación tiene por qué ser esa cosa tan aburrida y rígida que hemos aprendido a odiar. Quizá cuando escuchas la palabra educación se te vengán a la cabeza imágenes como pupitres, pizarras o un montón de personas sentadas ordenadamente haciendo como que escuchan a alguien que tienen delante. Y los exámenes, los **** exámenes... Quizá te invadan sentimientos de frustración, aburrimiento y desprecio por esa institución malvada que conocemos como escuela o instituto.

Y es entendible, a todos se nos vienen de vuelta esos pensamientos de vez en cuando, pero ¿y si te digo que la educación es una cosa muy distinta? En el mejor de los casos, la escuela es solo un ejemplo entre millones de lo que podemos llamar educación, la educación es mucho más que memorizar cantidades obscenas de información para luego vomitarlas en un examen.

La educación es vivir, es compartir y, sobre todo, la educación también es divertirse, jugar. Los tres tipos de relaciones entre videojuegos y educación que he explicado se me quedan cortos, y no creo que sean el camino a recorrer. Usar la educación como un mantra para criminalizar a los videojuegos me parece dañino e inútil, utilizar los videojuegos como recurso de aprendizaje en las aulas no es ninguna panacea ni resuelve los problemas estructurales de la educación.

Y estudiar juegos que se creen más educativos por enseñar contenidos escolares o mejor aceptados socialmente me parece cerrar los ojos ante una infinidad de posibilidades. De hecho, igual es que el término videojuego educativo es lo que está mal. En primer lugar, porque los juegos educativos están pensados para cumplir con unos objetivos de aprendizaje más que para cumplir los objetivos de un videojuego, que deberían ser... Divertirse?

¿Los juegos tienen que ser divertidos necesariamente? Bueno, sea lo que sea, los videojuegos educativos no están pensados para eso, su objetivo no es que te diviertas con ellos, ni transmitir un mensaje coherente con su contenido, es cumplir con lo que se espera de un videojuego educativo.

Por un lado, enseñando algo de provecho, como sumar o escribir, sin que sea tan latazo como en clase, y ya está, con eso se conforman. O intentando enseñar valores morales de una forma tan poco sutil y condescendiente que roza la falta de respeto al asumir que su público es prácticamente idiota. Pero lo que planteamos nosotros es, ¿por qué esto: (videojuego de matemáticas)



es más educativo que esto: (videojuego Super Mario)



El principal problema es llamar educativo solo aquellas cosas que nos transmiten conocimientos útiles. ¿Quién decide qué cosas son útiles y qué cosas no? Esto es lo que en educación se conoce como currículum, es decir, los contenidos que se entiende que se deben aprender.

Pero el tema del currículum es bastante complicado, porque no se puede dejar contento a todo el mundo, hay quien dice que debería enseñarse cultura general, pero me apuesto lo que sea a que si te pregunto qué es la cultura te quedarías totalmente en blanco.

Y decidir qué está dentro de la cultura general y, por tanto, de los currículos, siempre que se intente aspirar a una respuesta universal y objetiva, va a ser una decisión arbitraria. Cada persona valora cosas distintas y tiene sus propias necesidades, y es lógico que personas diferentes quieran aprender cosas diferentes.

Además, esta división tiene una consecuencia: limitar las relaciones entre aprendizaje y videojuegos a los saberes escolares ignora por completo los aprendizajes que generan los videojuegos por ser simplemente eso, juegos, que da la sensación de que hay juegos con los que aprendes y otros con los que no.

Aprender matemáticas o alfabetizarse es importante, pero también lo es comprender cómo funcionan las reglas de un sistema, descubrir la inmensidad del universo a través de sus misterios, comprender y valorar la diversidad, o saber elegir el camino que creemos correcto, e infinitas cosas más. Todo nos hace aprender.

Decir "videojuego educativo" es completamente redundante, todos los videojuegos nos enseñan algo, nos transmiten ideas, sensaciones, y somos capaces de aprender algo de ellas. Lo educativo no son los juegos en sí, lo educativo es cómo incorporamos lo que aprendemos con ellos a nuestra vida, y cómo aprovechamos lo que nos aportan para vivir mejor.

De hecho, los videojuegos no solo pueden educar, es que no pueden no hacerlo. Hay al menos tres ámbitos en los que los videojuegos son, de por sí, educativos.

Los videojuegos han tenido la necesidad histórica de enseñarnos a jugar; hoy en día hay mecánicas jugables con las que el público general ya está familiarizado de antemano, y no es necesario explicarlas. Pero la primera vez que se presenta una mecánica, es crucial que el juego deje que aprendamos a utilizarla.

Para ello, inventaron una herramienta educativa fantástica: el tutorial. El tutorial es la forma que tiene el juego de introducirnos todos los elementos que considera básicos para que podamos disfrutar la experiencia. Puede ser un nivel aparte del resto del juego, o formar parte de él. También puede presentarse en fragmentos, acompañando a las nuevas mecánicas a medida que se van introduciendo.

Con el tiempo, el tutorial ha evolucionado y se presenta de muchas formas. Algunas de ellas se integran de forma orgánica con la experiencia de juego a modo de tutorial invisible. Otras encajan los aprendizajes en el mundo narrativo, creando tutoriales diegéticos.

Lo que podemos llamar tutoriales, o en general, cómo los videojuegos enfrentan su necesidad de conseguir que actúes de una determinada manera para llegar al final del juego, es algo muy interesante no solo para comprender mejor los videojuegos, sino también para entender la educación de forma más amplia. Y los tutoriales, aún en sus formas más arcaicas y torpes, nos permiten aprender haciendo, no solo observando.

Y esto nos lleva a otra de las razones por las que los videojuegos son un medio tan poderoso para generar aprendizajes.

Cuando aprendes algo en un videojuego, no lo aprendes porque lo has visto, lo aprendes porque lo has vivido.

Desde el momento en el que algo ocurre en un videojuego, te ocurre a ti, lo experimentas y lo incorporas en primera persona; tiene un sentido para ti en particular, es significativo. Todo el mundo se ha preguntado alguna vez para qué demonios sirve hacer derivadas, pero los videojuegos nos dan motivaciones claras y los medios para conseguirlas, de manera que siempre sabemos por qué hacemos lo que hacemos o, por el contrario, dejan que hagamos lo que queramos y encontremos nuestras propias motivaciones.

Como forma de arte, son experiencias que pueden marcarnos y cambiarnos. Nos permiten salir de las reglas de nuestro mundo y experimentar sensaciones desde perspectivas muy distintas, ya sea en realidades más abstractas y minimalistas que nos hacen concentrarnos al máximo en la experiencia, o poniéndonos en la piel de un personaje y viviendo en un mundo de ficción a través de él, haciendo un ejercicio de empatía y jugando con la identidad.

Además, son sistemas de elementos con significados que siguen formas, convenciones, y el mero hecho de entrar en contacto con estas formas nos enfoca a actuar de una manera u otra, nos conduce y a la vez nos permite cierta libertad para explorar cómo actuaríamos en diferentes situaciones.

Y por fantásticos escapistas que sean los mundos que presentan los videojuegos, siempre parten de una visión del nuestro. Los videojuegos siempre tienen algo que decir, cada videojuego tiene un mensaje, o varios. Jugar a un videojuego supone ver el mundo que se nos presenta desde la perspectiva de quien lo creó.

Todos los elementos que puede tener un videojuego, el apartado visual, el sonido, la historia, la narrativa, las mecánicas, forman un todo que transmite algo, que no te deja indiferente, para bien o para mal. Los temas que trata y cómo los trata ponen en juego diferentes formas de entender no solo el mundo ficticio en el que tiene lugar el juego, también el mundo real.

Un mensaje es todo lo que transmite cada juego con cada decisión de diseño, cuando jugamos, estamos en contacto con las ideas del juego, y conscientemente o no, nos posicionamos respecto a ellas. Aunque por mucho que haya una intención de diseño, la forma en la que llega cada persona puede variar.

Construimos nuestra propia interpretación del mensaje de la obra, le damos nuestro propio sentido, y puede haber infinitas interpretaciones de un mismo juego, porque estas interpretaciones son fruto del contexto personal, social o político de cada cual. Y por eso los videojuegos siempre nos permiten aprender algo de estos campos, son una relación de comunicación entre quien los crea y quien los experimenta. Es imposible que un videojuego no transmita nada, por simple que parezca.

En toda decisión de diseño hay un significado, una razón por la cual el juego es así y no de cualquier otra manera. Con esto no estamos diciendo que los videojuegos siempre tengan que ser profundos, que un juego no puede ser simplemente divertido y entretener.

Pero todo el mundo busca algo, una experiencia, un aprendizaje, una emoción, un mensaje, y por eso en todo diseño hay una declaración de principios. Desde la elección de la perspectiva, hasta los colores, pasando por la música, todo es parte del mensaje que se quiere transmitir. Y esto es algo que todos deberíamos tener en cuenta, especialmente si pensamos que algo no es educativo solo porque no enseña a sumar.

Y es que los videojuegos son una forma de comunicación con unas particularidades muy específicas, y aprender a entenderlos y descifrar su lenguaje es una habilidad que nos aporta mucho, y es una lástima que todavía haya quien lo ignore.

Pero claro, el lenguaje de los videojuegos no es algo obvio y evidente. Es un lenguaje que hemos creado como sociedad, y es un lenguaje complejo, lleno de matices, contradicciones y cambios. Y como todo lenguaje, necesita de aprendizaje, de conocer sus reglas, sus códigos y sus convenciones.

Por eso, los videojuegos nos enseñan a entender su lenguaje jugando. Nos enseñan que los muros invisibles que limitan nuestro movimiento son un convencionalismo del medio, que un jefe final significa que estamos llegando al final de algo, que los objetos brillantes suelen ser buenos y que la música nos avisa de que algo importante está pasando.

El lenguaje de los videojuegos no es algo intrínseco al medio, es algo construido a lo largo de su historia y sigue evolucionando. Como cualquier lenguaje, necesita ser interpretado, y como cualquier lenguaje, tiene la capacidad de transmitir ideas, valores, mensajes y significados.

Así que, en resumen, los videojuegos son educativos en al menos tres ámbitos:

- Primero, a través de sus tutoriales, nos enseñan a jugar y nos permiten aprender haciendo, involucrándonos de manera activa en el aprendizaje de sus mecánicas y reglas.
- Segundo, a través de la experiencia inmersiva, nos permiten vivir y experimentar situaciones desde perspectivas diversas, fomentando la empatía, la toma de decisiones y la exploración de identidades.
- Y tercero, como forma de comunicación, nos transmiten mensajes y significados a través de su diseño, narrativa, estética y mecánicas, contribuyendo así a la construcción de nuestro entendimiento del mundo y de nosotros mismos.

Estos tres ámbitos son fundamentales para entender la riqueza y complejidad de la relación entre videojuegos y educación. Más allá de las simplificaciones y estereotipos, los videojuegos son una forma valiosa de aprendizaje y expresión que merece ser explorada y comprendida en toda su amplitud.

Así que la próxima vez que alguien te diga que los videojuegos no son educativos, invítale a jugar y a descubrir el vasto mundo de posibilidades, experiencias y aprendizajes que este medio puede ofrecer.

En definitiva, la relación entre videojuegos y educación es mucho más rica y compleja de lo que a veces se nos presenta. No se reduce a estereotipos negativos ni a la limitada categoría de "videojuegos educativos". Los videojuegos son una forma de expresión cultural que nos enseña, nos desafía y nos enriquece de maneras diversas. La clave está en comprender y aprovechar toda su potencialidad para aprender y crecer como individuos y como sociedad. ¡A jugar y aprender se ha dicho!

