

17/04/2016 – Diario La Capital

## **Videojuegos y educación en la enseñanza, la investigación y la extensión universitarias**

**Dra. Stella Maris Massa (Facultad de Ingeniería – Universidad Nacional de Mar del Plata) Dr. Gerardo Rodríguez (Facultad de Humanidades – Universidad Nacional de Mar del Plata / CONICET)**

Las instituciones universitarias desarrollan su accionar en un contexto de cambio permanente y suma complejidad, lo que implica tanto una mirada multidisciplinar de la realidad, que se alimente de variados enfoques y perspectivas como la incorporación de las más recientes tecnologías, en función de una mejora en la calidad de la docencia como de la investigación y de la extensión.

En este contexto, proponemos articular prácticas docentes, labores de investigación y tareas de extensión a partir de las categorías de “Aprendizaje basado en juegos” y “Juegos Serios”, que consisten, respectivamente, en una dinámica basada en el aprendizaje que recupere las habilidades desarrolladas en el ámbito de los juegos así como el uso y la creación de videojuegos con el logro de los fines educativos.

Entre los numerosos tipos de videojuegos que existen, son de especial interés para este proyecto los “juegos serios”: son aplicaciones interactivas creadas con una intencionalidad educativa, que proponen la explotación de la jugabilidad como experiencia del jugador. Presentan a los jugadores retos y misiones que implican tomas de decisiones, resolución de problemas, búsqueda de información selectiva, cálculos, desarrollo de la creatividad y la imaginación, etc., logrando el efecto inmersivo en el juego, como una prolongación de la experiencia vital del usuario. Conceptualmente, los juegos serios posibilitan adquirir habilidades tales como colaboración, toma de decisiones bajo presión, asunción calculada de riesgos, pensamiento lateral y estratégico, persistencia y comportamiento ético.

En relación a la incorporación de este tipo de videojuegos en el aula, su potencial en la educación radica en su componente de entretenimiento debido a su naturaleza inmersiva, la cual mantiene la motivación de los estudiantes que, convertidos en jugadores, afrontan los retos educativos sin ser conscientes de ello. Esto se logra a través de la aplicación de diferentes técnicas: historias atractivas, envolventes mundos virtuales tridimensionales, la adaptación de la dificultad de los desafíos, etc.. Aunque los videojuegos proporcionan un entorno de aprendizaje rico y complejo, es necesario modificar las estrategias educativas para poderlos integrar de una forma coherente y adecuada. En este sentido, tal vez los cambios más importantes que requieren los docentes no son tecnológicos, sino conceptuales, dado que el profesor debe dejar de pensarse a sí mismo como el depositario del conocimiento para convertirse en un socio, en un igual, dentro de un entorno más participativo.

En cuanto a investigación y la extensión, nuestra propuesta de articulación corresponde a un grupo de investigadores y extensionistas de las Facultades de Humanidades e Ingeniería de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).

El proyecto de Investigación, Desarrollo y Transferencia “Recursos educativos abiertos e

intervenciones de gestión, diseño e Implementación”, radicado en la Facultad de Ingeniería, impulsa la producción de videojuegos con la activa participación de estudiantes. Estas actividades resultan ser además una instancia de aprendizaje y de desarrollo de competencias profesionales: contribuir a la generación de desarrollos tecnológicos y/o innovaciones tecnológicas, colaboración, planeación de proyectos, comunicación, asumir responsabilidades y roles dentro del equipo de trabajo y manejo del tiempo.

El proyecto de extensión “Play & Level Up: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos”, radicado en la Facultad de Humanidades, tiene como eje estructurante “los videojuegos de contenido histórico”, considerando a éstos tanto como producto de la industria cultural, herramienta pedagógica, medio de ocio digital, medio de comunicación, objeto lúdico, fuente documental, y producto comercial. Desde este proyecto hemos generado la articulación con las escuelas secundarias dependientes de la Secretaría de Educación del Partido de General Pueyrredon, lo que nos permitió llevar a cabo una serie de encuestas a docentes y alumnos, desarrollar guiones y personajes del videojuego y jugar un prototipo desarrollado.

La recepción de nuestra propuesta ha sido satisfactoria, lo que nos ha estimulado para seguir profundizando en estas líneas de trabajo, relacionadas con el impacto digital en la escuela así como los recorridos teóricos y metodológicos, que implican un esfuerzo multidisciplinar e involucran a diferentes instituciones y protagonistas del ámbito universitario.