

Puntos de vista encontrados: ¿Pueden usarse los juegos para enseñar?

Por Alix E. Peshette y David Thornburg · 2008-06-01

En estos puntos de vista encontrados, dos de las mayores autoridades en educación y TIC, exponen sus argumentos a favor y en contra de la utilización educativa de los juegos de computador. Publicamos este artículo ya que se centra en un tema especialmente polémico en la educación actual.

PUNTOS DE VISTA ENCONTRADOS

¿PUEDEN USARSE LOS JUEGOS PARA ENSEÑAR?

|

Sí

|

No

|



|

Alix E. Peshette es Especialista en Capacitación en TIC para el Davis Joint Unified School District (California). Tiene un master en TIC educativa y otro en Educación en Arte. Docente veterana, ha enseñando artes avanzadas, estudios sociales y ciencia de la computación en los grados escolares superiores.



El Dr. David Thornburg fue uno de los primeros investigadores científicos

del Centro de Investigación de Xerox en Palo Alto, California, a comienzos de los años de 1970s. Allí , entre otras cosas, trabajó en dispositivos de interfaz para usuarios. En 1981 fundó, y actualmente es director, de las operaciones globales del Centro Thornburg, con oficinas en los Estados Unidos y Brasil.*

|

|

Existe la creencia de que los juegos no pueden ser “verdadero aprendizaje”.

Tradicionalmente nos hemos acercado a la educación como a una experiencia de auditorio, la clase magistral. Todos hemos asistido a este tipo de clases en las que afanosamente tomamos apuntes a medida que los conocimientos del sabio en el estrado se derraman sobre la audiencia. Este estilo de aprendizaje auditivo le sirve a muy pocos estudiantes.

La ética puritana ignora tanto la realidad de la era digital en que viven nuestros educandos, como nuestra responsabilidad de enseñar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Antes que sentirnos amenazados por la fascinación que ejercen sobre ellos los juegos digitales, deberíamos aprovechar el ansia que tienen por los estímulos auditivos, visuales y quines-tésicos para generar oportunidades de aprendizaje interactivo. [cheapigfollowers](#) Cito un proverbio Chino favorito: “Escucho y, olvido; Veo y, recuerdo; Hago y, entiendo.” Este es el grito de batalla del aprendiz visual y quines-tésico.

Tal vez la frase “juegos de computador” genera suspicacia y produce visiones de jóvenes desconectados, sus miradas fijas en los monitores, en habitaciones oscuras, las manos soldadas a la palanca de juegos (joystick) a medida que las explosiones virtuales se suceden en el juego del día. Si se amplía la definición de *juego*, se obtienen simulaciones de situaciones de la vida real que operan dentro de un conjunto de restricciones, en las que hay recolección de datos, síntesis de información para realizar una acción informada o anticipar un resultado y aún, actividades colaborativas; en esencia, la taxonomía de Bloom baila con las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

¿ Se construyen todos los juegos de la misma manera? ¡No, por supuesto que no! Piense en las diferencias entre los favoritos de siempre “Trivial Pursuit” y “Clue”. El uno es un juego de memorizar y recordar; el otro de razonamiento deductivo. Considere el género de juegos de computador más común en los colegios y vemos como emergen de estos ejercicios repetitivos de enseñanza similares a los usados en programas de software remediales; categoría inferior dentro de la taxonomía de Bloom de objetivos de aprendizaje.

Existen excelentes juegos de computador educativos, en los cuales los estudiantes deben colaborar para comparar y contrastar datos, desarrollar generalizaciones, hacer predicciones, sacar conclusiones, probar la validez de una afirmación examinando la evidencia y entender múltiples perspectivas y puntos de vista. ¿No suena esto muy parecido al sitio de trabajo real, al cual, para ingresar capacitamos a nuestros estudiantes?

Lo que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) aportan a un buen juego educativo de computador es el ambiente multisensorial, el poder de la computación y la disponibilidad instantánea de los recursos de la Web, imágenes, estadísticas y datos, en tiempo real. También provee una estructura para la tarea e información. Además, invita a los educadores a despojarse de l rol de sabios y reemplazarlo por el de facilitadores. Puede ser el inicio de una experiencia de aprendizaje constructivista. El aprendizaje constructivista por definición, consiste en la experiencia de cada individuo en el uso de su estilo particular de aprendizaje para sintetizar una comprensión significativa de un material disponible.

Yo afirmé que existían excelentes juegos educativos de computador, pero en realidad estos son muy escasos. ¿Por qué? Porque las entidades comerciales que crean este tipo de juegos se han dado cuenta del desdén parroquial de la educación por el entretenimiento educativo y han enfocado su visión en el mercado general de consumo; de ahí las explosiones virtuales, los gritos y las destrucciones. Será únicamente nuestro interés, demanda y apoyo económico por experiencias de aprendizaje de alta calidad y mediadas por las TIC, lo que motivará a las compañías generadoras de software de ese tipo a expandirse al mercado educativo.

|

Durante más de 25 años he sido uno de los mayores fanáticos del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de los estudiantes y mi compromiso con este punto de vista no ha cambiado. Dicho esto, sí creo que hay un uso educativo de las TIC que me parece muy inconveniente y que gira alrededor de uno de los peores neologismos de todos los tiempos, *educación con entretenimiento (edutainment)*. Las implicaciones de esta palabra son que la educación es en sí misma es tan aburrida que la única forma de comprometer a los estudiantes con ella es disfrazándolo todo en forma de juego.. Esta tendencia comenzó hace años y hoy, no se ha modificado. Asista a cualquier conferencia sobre TIC educativas y encontrará software diseñado para “enseñar” habilidades matemáticas, incitando a los estudiantes a sacar de contexto los problemas matemáticos , con suficiente velocidad para poner unos carros de carreras a correr alrededor de una pista, antes de que los de otros estudiantes les ganen. Otros juegos toman páginas de programas populares de la televisión. Cada uno hace preguntas descontextualizadas, para que los estudiantes las respondan, con la esperanza de que ellos superen luego a otros estudiantes en pruebas estandarizadas igualmente estúpidas , lo que ha permitido que la educación en los Estados Unidos se redefina como ejercicio de preparación para presentar pruebas.

El resultado neto de esta tontería es que así se obtengan algunos resultados a corto plazo, existen pocos efectos importantes que persistan en el largo plazo. Y para empeorar las cosas, los mejores de estos programas posiblemente incrementen los puntajes de las pruebas, pero pueden arruinar por completo cualquier posibilidad de

que los estudiantes encuentren algo de belleza en el tema de estudio. En lugar de ayudar a los estudiantes a entender el proceso del pensamiento matemático (cuestión relativamente fácil si se usa el lenguaje de programación Logo), creamos personas sin criterio que pueden escoger las respuestas correctas como resultado de ejercicios mecánicos carentes de procesos de razonamiento y sin evidencia de buena comprensión. De hecho, hace muchos años escuché a un líder en este campo anunciar, orgullosamente, que él podía lograr que los estudiantes respondieran correctamente a preguntas, así ellos no creyeran en ellas. Esto no es motivo de orgullo; es un ejemplo de abuso infantil institucionalizado.

Además, añádase a lo anterior el hecho de que estos juegos llegan a manos de personas enemigas del uso de las TIC en la educación, quienes, acertadamente, ven estas propuestas como un abuso contra las buenas prácticas en el aula.

Inmediatamente, ponen todos los usos de las TIC en una sola olla, con el resultado de que los promotores de las TIC, como yo, tenemos que defender sus buenos usos en medio de este escenario enrarecido.

Dicho esto, existen ambientes “de juego” valiosos como son las simulaciones de fenómenos del mundo real. Con gusto yo recomiendo a los educadores programas como “SimEarth” y otros de ese tipo. Pero estas simulaciones de alta calidad son escasas y salen al mercado muy esporádicamente.

Una de mis mayores preocupaciones es observar en las conferencias de TIC educativa como se amontonan los educadores para ver programas tontos basados en juegos repetitivos, mecánicos, mientras los puestos que promueven herramientas para desarrollar capacidades mentales de orden superior cuentan con menor asistencia. Entiendo perfectamente la presión de lo urgente, pues los educadores están contra la pared con el afán de mejorar los resultados de las pruebas escolares, sin importar lo que haya que hacer. Pero si de verdad queremos preparar estudiantes que tengan éxito al terminar el colegio, tenemos que abandonar la visión de desarrollar habilidades rápidas y acarameladas y enfocarnos en la construcción de verdaderas habilidades de pensamiento. Cuando un estudiante aprende matemáticas, yo quiero que comprenda el significado de ser un verdadero matemático(a) y no, que sea simplemente un aficionado a tumbar en el ciberespacio naves extraterrestres porque

sabe las tablas de tiempos necesarias para hacerlo.

|

¿Pueden usarse los juegos para enseñar? ¿Qué opina usted sobre este tema? Le invitamos a votar:

CRÉDITOS:

Traducción al español realizada por EDUTEKA del artículo “Can Games Be Used to Teach?” escrito por Alix E. Peshette y David Thornburg. Fue publicado en la edición de Abril de 2006 de la revista Learning & Leading with Technology; ISTE (International Society for Technology in Education).

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 01 de 2008.

Última modificación de este documento: Junio 01 de 2008.*