

El uso de los videojuegos en la escuela ???

Las Tics y la Enseñanza

Instituto Superior de Formación Docente

Año Académico (2012)

Integrantes:

- Maria Victoria Torres
- Evelyn Tobio
- Nadia Toledo
- Yessica Torelli

Profesor:

- Luis Loyola

índice

pág. 3: Introducció

pág. 4: Marco Teòric

pág. 6: Jugar y Aprender

pág.8: ¿Videojuegos en la escuela ?

pág.9: Algunas de sus posibles aplicaciones, además algunos de sus riesgos específicos

pág.11: Conclusió

pág.13: Bibliografía

INTRODUCCIÒN

Estos ùltimos años estamos viviendo una autèntica revoluciòn tecnològica que afecta nuestro entorno, lo que nos obliga a ir cambiando nuestros hàbitos, costumbres y formas de enfrentar o adaptarnos a ella. Todo no està en los libros. Ya no basta con la educaciòn infantil bàsica. Los niños necesitan conocimientos que los conecte con el “mundo externo”.

Sabemos que, quienes nacen en esta “nueva era” (nativos digitales) incorporan estos conocimientos, este “nuevo lenguaje del futuro” con menor dificultad a las de los adultos; por lògica entonces, debemos capacitarnos para no quedar fuera de èl, del lenguaje digital. Como educadores de la poblaciòn futura, debemos pensar y luego enseñar pensando del mismo modo. No podemos ocultarlos de estas innumerables herramientas digitales una vez dentro de la escuela, sino continuar con ese mismo medio que se maneja afuera.

El mundo fuera y dentro de la escuela, ha sido tema de reiterados debates; pero no entraremos en eso ahora, sino màs bien, en profundizar el uso que le podemos dar a una herramienta que es elegida por la gran mayoría de niños; y por qué no adultos, :“[los videojuegos](#)”.

Si es así, estos videojuegos preferidos por gran parte de niños y niñas, pueden tener su lado didàctico, siempre y cuando sea bien predispuesto por el docente y tenga bien en claro que objetivos lograr con èl. Por eso el interrogante de su uso en el àmbito escolar, porque proponemos en este breve informe, pasar a detallar la utilidad infinita que se les puede dar y los desarrollos que se pueden lograr en el aprendizaje de los alumnos si incorporamos adecuadamente dicho dispositivo.

Marco Teórico



Las Tecnologías de la Comunicación (TIC) son elementos ya naturales en la vida cotidiana, especialmente en edades tempranas. Son las herramientas del presente, pero lo serán mucho más en el futuro. Hay que mostrar que los videojuegos, lejos de ser entendidos únicamente de una manera lúdica, pueden utilizarse como cualquier herramienta didáctica para enseñar todo tipo de conceptos y materias educativas.

Los videojuegos representan en la actualidad una de las vías más directas a la cultura informática. Muy utilizados por niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores.

Ahora bien, si se avala al juego en la educación desde la pedagogía y la psicología, como un gran potencial para transmitir conocimientos, digamos que ya casi nadie discute que se puede aprender jugando; ¿por qué entonces se desacredita el valor del videojuego dentro de la institución?

Podemos dar cuenta que la educación formal evoluciona a ritmo muy lento; y se “encapsula” en seguir utilizando sólo aquellas primeras herramientas (libro, pizarrón, lápiz, etc), aislandose de lo que el mundo virtual le ofrece como alternativa didáctica.

Lo que no se está teniendo en cuenta en el ámbito educativo, es que se enseña, se educa, se forma a las futuras generaciones, a aquellas generaciones que nacen dentro de estas innovaciones digitales y que manejan las herramientas desde muy pequeños. Esto se fue dando así por la incorporación de PC en los hogares, Internet, de la masificación de celulares y por el creciente grado de estimulación que tienen desde lo multimedia.

El niño crece en un ambiente donde los botones y sus reacciones al manipularlos, lo guían a experimentar cada tecnología, y así capacitarse y adentrarse “básicamente” a este

nuevo mundo, a estas nuevas formas de interacciòn.

Con el desarrollo de la tecnologia informàtica surge un nuevo tipo de juego: los videojuegos. Primeramente comenzaron siendo videoconsolas y, con el pasar de los años se fue masificando, llegando a manos de los niños de diversas formas y con variedad en cuanto al tipo de juego (arcade, aventura, acciòn, etc). A pesar de sus cambios, el videojuego sigue manteniendo el “etiquetamiento” de nocivo, de utilizarlo solo para tecnologías; los paradigmas impuestos desde tiempo atrás, por los formadores a todo aquello ajeno a la instituciòn y a sus rutinas.

En las instituciones ya se debería estar rompiendo con estos rótulos de “bueno” o “malo” para el alumno. Se debería implementar todo aquello que ellos utilizan en mayor tiempo y medida fuera de la escuela. Pero, ¿cómo logramos esto sin morir en el intento?; fácil, primero debemos despojarnos de todo prejuicio y abrir la cabeza a lo “nuevo”; segundo capacitarnos, informarnos y manipularlos; no podemos dar a conocer algo si no lo hemos aprendido antes y tercero aplicarlo, tomar lo que las TICS nos proporcionan y darles un uso pedagógico, innovando nuestras prácticas y hacerlas más interesantes. Lo monótono aburre y por ende cansa, entonces si, las y los docentes hacemos el esfuerzo de penetrar en “el nuevo mundo”; de entender este nuevo lenguaje digital, intangible y virtual; podremos crear nuevos caminos para favorecer los vínculos con los alumnos y los saberes que queramos transmitir. La dimensiòn lúdica del proceso educativo no debe quedar relegada a los juegos tradicionales, los videojuegos también tienen un papel importante en el aprendizaje. El videojuego serviría entonces como un soporte más para sus actividades como lo puede ser una película, un power point, una lámina, etc. Todos son recursos utilizados por el docente, todos permiten enriquecer sus clases y colaborar en la toma de conocimientos por parte del alumnado. No así se convierte en un “salvador” de la clase.

Como habíamos mencionado antes, los docentes son quienes deben promover estas innovaciones dentro de la enseñanza, pero que sea difícil no quiere decir que sea imposible, varios docentes las quieren aplicar pero, institucionalmente no pueden, otros le temen y en partes otros se niegan.

Muchas de estas variantes aparecen por el relevamiento de poder en el aula, es decir, que muchos docentes no manejan tan hábilmente los videojuegos, como lo hacen sus alumnos, entonces temen a perder el control del aula, el docente no podrá manejar mejor un videojuego que un alumno; porque este último pasa gran parte de su tiempo con ellos, pero si tiene la capacidad de analizar, explicar y trabajar con el contenido que en él se desarrolla. Por eso la importancia de capacitarse en cada nueva tecnologia que aparece y que además sea aplicable a la educaciòn, tener el conocimiento ya instaurado nos proporciona el control de la clase y mucho más aún si tenemos fijos los objetivos a lograr.

Desarrollo

Jugar y aprender

Uno de los mayores atractivos de los videojuegos es la experiencia que ofrecen.

Los videojuegos sin embargo dan muestra de como aprendizaje y juego se han vuelto a entrelazar en lo que se ha denominado “EDUTENIMIENTO” o llamado tambien “aprendizaje de entrecasa”, un aprendizaje que dista en buena parte del aprendizaje formal de la escuela, lo que tendrá sus consecuencias sin duda en el ámbito educativo.

A pesar de la apatía que caracteriza en cierta manera a la juventud, los niños frente a los videojuegos quieren superarse, aprender trucos, resolver problemas que se les plantean y buscar soluciones inteligentes.

Cada pantalla nueva a la que se enfrentan es un desafío que los niños asumen, buscando la forma de sortear las dificultades a las que se ve expuesto su personaje de turno. Cada pantalla a resolver mueve intensos afectos que pueden ir desde la ansiedad, pasando por la frustración y la rabia hasta la satisfacción y el orgullo de encontrar y develar el sistema subyacente.

Entonces, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que pretenden rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

APRENDIZAJES Y HABILIDADES DERIVADAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS

Con los videojuegos, los jóvenes pueden adquirir habilidades manuales, coordinación, orientación espacial; en algunas situaciones es necesario el uso de estrategias cognitivas como la toma de decisiones y resolución de problemas; le permiten fortalecer valores y normas de comportamiento, así como la posibilidad de generar situaciones de interrelación con otros compañeros de juegos y aprendizajes cooperativos. Es también el acceso al mundo de la tecnología como recurso de alfabetización en los nuevos medios digitales.

Existen 7 características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

- 1- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- 2- Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastaciones de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
- 3- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
- 4- Permite el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- 5- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- 6- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente el niño no sabe lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al videojuego sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. Lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
- 7- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.





¿VIDEOJUEGOS en La escuela?

Los instrumentos que utilicemos en la escuela también tienen que adecuarse, siendo los videojuegos, entre otros, una herramienta válida para iniciar el acceso a la alfabetización digital.

Es cierto que aunque durante estos años hemos encontrado profesores que utilizan los videojuegos con sus alumnos, realmente muy pocas veces hemos visto que estos estén integrados en la planificación de las actividades al mismo nivel que los ejercicios de matemáticas, lenguaje o cualquier otra asignatura. Generalmente se utiliza como recompensa por haber terminado las tareas o en jornadas festivas como parte de un taller.

En ese proceso de jugar, el alumno deja de ser un sujeto pasivo y pasa a la acción, escoge el camino, adquiere autonomía, asumiendo sus propias decisiones elaborando estrategias cognitivas.

Desarrolla la capacidad de síntesis a través de los juegos a fin de tener más facilidad a la hora de entender fenómenos complejos.

Diferentes aspectos de la realidad de una forma más global y más interdisciplinar.

Valora la interacción con el otro, aumentando su capacidad de diálogo y argumentación, y en consecuencia obtiene así mejores resultados.

Favorece la estructuración de los contenidos debido a la necesidad de memorización de proceso, acciones, reglas.

Adquiere nuevos lenguajes, basados en entornos multimedia y sistemas hipertextuales

cambiando no sólo la organización y la expresión de la comunicación, produciendo a partir de la tecnología, efectos sobre el aprendizaje y la cognición.

¿POR QUÉ UTILIZARLOS EN EDUCACIÓN?

las características que lo hacen apto son:

- son adaptables a los usuarios
- permite deducir reglas
- benefician la comprensión de sistemas complejos
- admiten manejarse en la incertidumbre y permitirse el error
- favorece el aprendizaje colaborativo.

ALGUNAS DE SUS POSIBLES APLICACIONES, además ALGUNOS DE SUS riesgos más ESPECÍFICOS

-Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

-Los puzzles, como el “tetris” y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad.

-Los simuladores (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad- a veces presentan una realidad imaginaria) y que por lo tanto en el mejor de los casos solo contribuyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

-Los juegos de estrategias exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, “vidas”, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizás los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello, promoviendo la autocrítica y reflexión.

-Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más

sistemática en la clase.

-Los videojuegos conocidos por todos, se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. Debemos promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos a todos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

-Y, como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la socialización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que este entusiasmo por los videojuegos (aunque de lugar a ricas actividades grupales) pueda significar un abandono de las actividades más específicamente educativas que se realizan en la escuela. Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos en la escuela dependerá en gran parte en gran parte de los docentes, de su habilidad y acierto en la selección de los mismos y en establecer el momento y la forma oportuna de utilización.



conclusión

Si pretendemos construir en la escuela un espacio de cultura más crítica y sostenible, la función del docente ya no puede restringirse a la mera transmisión de informaciones, sino que debe intentar provocar la reconstrucción del conocimiento experimental, de manera que cada uno construya a su ritmos y posibilidades, su propia manera de interpretar la realidad y su propia manera de intervenir en la realidad.

Provocar ese aprendizaje relevante requiere implicar activamente al estudiante, en procesos de estudios, de reflexión, de aplicación y de comunicación del conocimiento.

Procesos, que a nuestro modo de ver, requiere la formación necesaria para transformarse mediante las nuevas tecnologías.

La escuela no puede desvincularse del cambio social. El currículo, las clases y las actividades, han de diseñarse de manera que impliquen al alumnado en la solución de problemas y en la realización de descubrimientos, utilizando las nuevas herramientas e instrumentos de búsqueda y análisis que ofrecen las nuevas tecnologías.

El objetivo no ha de ser la transmisión de información, puesto que tienen más información de la que son capaces de organizar, se trata de ayudarles a que organicen la información que tienen, la depuren, la seleccionen, la reconstruyan y la apliquen. Eso supone, a nuestro entender, una traslación importante del concepto, desde la enseñanza de aprendizaje, desde el currículo a las necesidades.

Hoy en día, nos urge crear en el aula situaciones que planteen experiencias educativas próximas al mundo real, poniendo la tecnología a nuestro servicio. También nos obliga a encontrar metodologías de trabajo basados en retos próximos que den pie a explorar, a preguntar, a experimentar y a descubrir. Las aulas de clase creativas de hoy son aquellas en las que todos las personas están aprendiendo, incluso el mismo docente, entendiendo que el profesorado tiene un gran papel como guía y responsable de apoyar, alentar y dirigir el proceso de aprendizaje.

Este es el gran reto para los educadores y responsables de difundir el saber. A través de los videojuegos como recurso tecnológico y particularmente en la utilización que se hace

de los mismos en las aulas porque, con una buena planificación, nos proporcionan situaciones muy creativas que, bien conducidos, dan pie a la explotación, a la investigación y a descubrimientos significativos.

Defendemos un buen uso de los videojuegos, como un instrumento que ayuda a potenciar la educación de nuestros alumnos como individuos autónomos, para que aprendan a vivir y a construir sus propios esquemas en convivencia con los demás.

En definitiva, podemos aprovechar los juegos como un material educativo con que trabajar para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizajes que permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo.

La incorporación del juego en el aula , permite trabajar con todo el grupo de alumnos a través de grupos cooperativos y discusiones conjuntas que proporcionen espacios de análisis y reflexión crítica del propio entorno utilizado.

Que utilizemos otros dispositivos para enseñar además de las ya conocidas herramientas convencionales de el aula-escuela, no significa que no estemos enseñando. Un buen docente siempre aplica todas las herramientas dispuestas , aquellas que sus alumnos manejan, aquellas que están en el mundo que compartimos todos. Al fin debemos tener en claro como educadores, que somos portadores de conocimientos, pero siempre podemos llegar a aprender mucho más.

BIBLIOGRAFIA

- **MORALES, ENRIQUE.** “EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO RECURSO DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN.”(Revista Acadèmica de la Federació Latinoamericana de Facultades de Comunicació Social).
- **ABELLA PEÑA, LEONARDO.GARCÍA MARTÍNEZ, ÀLVARO.** “EL USO DE VIDEOJUEGOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS, NUEVOS DESAFÍOS AL PAPEL DOCENTE.”(2010)
- **REVISTA ELECTRÓNICA TEORÍA de la EDUCACIÓN y CULTURA en la SOCIEDAD de la INFORMACIÓN.(2008)**
<http://www.usal.es/teoriaeducacion>