



El valor educativo de los juegos de computadora

David Williamson Shaffer

Publicación original:

Shaffer, David. Educational Value of Computer Games. Principle. March/April 2007: 66-67.

<http://epistemicgames.org/eg/wp-content/uploads/Principle.pdf>



¿Qué haremos con los juegos de computadora?

Esta es una pregunta que está en la mente de padres y maestros en todo el país. Se repite en salas de profesores, oficinas de gobierno y reuniones de consejo.

Esto se debe a que nuestros estudiantes actuales viven en un mundo de sofisticación tecnológica y competencia global. La fuerza laboral en el extranjero está a un clic de distancia y los mejores empleos los obtienen aquéllos que han dominado las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación, lo que les permite navegar a lo largo de un mar de imágenes, texto y video que a todos nos envuelve.

Por una parte, los juegos de computadora parecen ser una respuesta obvia al problema. Estamos ante una sofisticada tecnología que millones de estudiantes utilizan durante varias horas. Y no sólo la usan, sino que quieren usarla y muchos de ellos quieren usarla de manera desesperada. ¿Qué mejor manera de empezar a construir el interés y el entendimiento de estas nuevas herramientas digitales?

Por otro lado, hay una preocupación porque los estudiantes ocupan demasiado tiempo utilizando juegos de computadora. Hay una preocupación debido a que los juegos son violentos o tienen temas inapropiados para estudiantes de primaria o secundaria. Los maestros y las autoridades se preocupan porque los juegos distraigan a los estudiantes y hagan que las clases sean difíciles de manejar. Las buenas noticias son que de hecho, el dilema es una falsa elección, ya que la investigación actual demuestra de manera convincente que podemos tener lo mejor ambos mundos.

Un buen ejemplo

Nadie espera que sólo un libro sea suficiente para los estudiantes, ni que enriquezca su conocimiento escolar. Utilizamos los libros como parte de una amplia gama de actividades de lectura, escritura y discusión que convierte a la lectura en pensamiento.

Lo mismo aplica para los juegos de computadora. Hemos de considerar, por ejemplo, el juego llamado Urban Science en el que los estudiantes trabajan como urbanistas para rediseñar una ciudad. El juego comienza cuando los jugadores reciben una directriz por parte del alcalde: realizar un rediseño detallado de la avenida peatonal de la ciudad. Tienen un presupuesto local y cartas de ciudadanos preocupados por temas como el crimen, los impuestos, el empleo, la basura, el tráfico y el desarrollo de vivienda asequible. Los jugadores realizan una evaluación de las calles del sitio y utilizan iPlan, un modelo de su ciudad, para crear un plan para un nuevo desarrollo. iPlan muestra la manera en que diferentes usos del terreno afectan a la ciudad. Al igual que los verdaderos urbanistas, los jugadores tienen que sopesar los costos y beneficios de las diferentes alternativas. Después de terminar el plan de uso del terreno, los jugadores presentan sus propuestas a la oficina de planeación de la ciudad.

Los jugadores de Urban Science no sólo están jugando. Deben entender temas cívicos, económicos, sociales e históricos. Tienen que leer y escribir documentos profesionales complejos, así como utilizar, interpretar y producir gráficas, mapas y tablas. Aprenden a verse como personas que pueden cambiar el mundo que los rodea y a ver al mundo como un lugar que vale la pena cambiar.

¿Parece un juego complicado? Lo es. Pero lo asombroso es que este juego está diseñado para estudiantes de secundaria, que pueden jugarlo, disfrutarlo y aprender de él. De hecho, hemos probado juegos tan complicados y desafiantes como éste, con estudiantes de sexto grado y estamos trabajando en versiones para jugadores de 8 años y menores (ver recuadro).

Aprendizaje para el mundo real

¿Cuál es la razón de que un juego como éste funcione, dado que parece ser mucho más difícil que el trabajo que normalmente realizan los estudiantes de primaria y secundaria? Urban Science trata en esencia de algo significativo en el mundo real: los lugares en los que viven los estudiantes, la razón por la que tienen la apariencia que tienen y la manera de mejorarlos. Así que parte de lo que hace a Urban Science un buen juego para el aprendizaje (y parte de lo que hace a cualquier juego bueno para el aprendizaje) es que el mundo del juego constituye algo sobre lo que vale la pena aprender.

Los juegos que se basan en cosas que las personas hacen en el mundo real son lo que permiten que los niños aprendan. Son juegos en los que se adopta un rol y en los que los jugadores resuelven problemas (y por lo tanto aprenden a pensar) de la manera en que los profesionistas innovadores y creativos lo hacen. Hemos desarrollado toda una serie de juegos (y seguimos desarrollando otros) en los que los estudiantes aprenden a pensar como arquitectos, ingenieros, periodistas y otros profesionistas. Con estos "juegos epistémicos", los estudiantes no tienen que esperar a comenzar su educación superior para desarrollar el pensamiento creativo e innovador. Aprenden a resolver problemas reales desde un principio.

Son un buen ejemplo de lo que deben ser los juegos de computadora en la era digital, ya que parte de lo asombroso de los juegos bien diseñados es que hacen posible que los estudiantes piensen de maneras que nunca consideraron posibles.

David Williamson Shaffer es profesor asociado de ciencias de la educación en la Universidad de Wisconsin, Madison, es científico de juegos en el Academic Advanced Distributed Learning CoLaboratory y es autor de *How Computer Games Help Children Learn*. Su dirección de correo electrónico es: dws@education.wisc.edu

Otros juegos educativos

- Zoo Tycoon – Los jugadores construyen y administran un zoológico, diseñan exposiciones, cuidan a los animales y administran presupuestos y recursos humanos.
- Digital Zoo – Los jugadores diseñan personajes para una película animada.
- Science.net – Los jugadores se convierten en reporteros que trabajan para una revista electrónica de ciencia.
- Civilization IV – Los jugadores colaboran en el desarrollo de una civilización desde que es una sociedad de cazadores y recolectores hasta que se convierte en un imperio mundial.