

Tal vez la escuela debería ser un poco más como los videojuegos

Por: Dr. Antonio Santos Moreno

Profesor de tiempo completo del Departamento de Ciencias de la Educación

antonio.santos@udlap.mx



Tanto a padres de familia, como a profesores escolares, a menudo nos preocupa e intriga por qué los jóvenes dedican tanto tiempo y esfuerzo a interactuar dentro de un videojuego y tan poco a sus tareas escolares. La explicación que nos damos es que eso pasa porque en el videojuego los adolescentes se están divirtiendo. Sin embargo, cuando los observamos jugar los vemos enojarse, reír, brincar, frustrarse, discutir con otros jugadores, planear, etcétera. Sin duda que juegan concentrados, interesados y comprometidos. Claramente, la experiencia de usar un videojuego debe encerrar algo mucho más que la mera diversión. Aunque existen muchos videojuegos muy cuestionables, es un hecho que al usarlos las personas involucran su intelecto y sus emociones, de tal manera que logran vivir experiencias ricas y complejas. ¿No sería deseable poder decir que nuestros estudiantes van a la escuela a vivir experiencias intelectuales y emocionales así de ricas y complejas? ¿Qué poseen los videojuegos que nuestros métodos de enseñanza no?

El investigador del lenguaje, James Gee, propone algunas características de los videojuegos que podrían explicar por qué nuestros alumnos los prefieren. Para empezar, las personas no entran a un videojuego a memorizar cosas, entran a resolver problemas que les requieren un importante esfuerzo cognitivo. Están dispuestas a pensar profundamente porque el problema les es significativo. Planear y crear alianzas para dominar al mundo es un problema sin duda más significativo que saber cuántos tipos de acentos existen y cómo se usan. Además, al resolver los jugadores, estos problemas complejos una y otra vez, desarrollan habilidades cognitivas superiores que muy probablemente se transfieran a su

vida cotidiana. En el videojuego se toman decisiones constantemente y éste retroalimenta casi al instante, se pueden hacer diversas hipótesis y probarlas rápido. En la escuela, nuestros alumnos sólo tienen el examen ocasional para saber un poco sobre cómo están aprendiendo. Asimismo, al jugar pueden cometer errores y volverlo a intentar las veces que sea necesario; de hecho, aprenden del error, pues éste les ayuda a entender mejor la naturaleza de las actividades que están intentando y los motiva a persistir. En la escuela, cometer un error significa una baja calificación. En un videojuego de entrada se practica y así se va aprendiendo, al revés de la escuela en donde primero se aprende y luego se práctica lo aprendido. En conclusión, y aunque nos sorprenda un poco, los adolescentes prefieren los videojuegos porque ahí piensan profundamente. Sí, los adolescentes, como todos los seres humanos, disfrutan pensar. ¿Se podrá diseñar un videojuego para enseñar cuántos tipos de acentos existen en el idioma español y cómo se usan?