LOS JUEGOS DIGITALES Y SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA ACTUAL*

Elaine Teixeira da Silva- Universidade Candido Mendes (UCAM)

RESUMEN: Los juegos digitales se convirtieron en los días actuales en una herramienta de gran ayuda para la enseñanza. Por su característica atractiva permite que haya mayor interés de los alumnos por los contenidos y contribuye en la construcción del conocimiento. Este método de enseñar está inserido en la modalidad de enseñanza a la distancia ya que adopta rasgos de los ambientes híbridos o distribuidos de aprendizaje. Para abordar el uso de los juegos digitales, apuntaremos el sitio de la *web* www.FazGame.com.br , que es un generador de software para la creación de *games* educacionales en un ambiente lúdico e intuitivo. En consecuencia, hay que se pensar en la formación docente de la actualidad, una vez que los alumnos son nativos digitales y los profesores inmigrantes digitales.

PALABRAS CLAVE: Juegos Digitales. Enseñanza Híbrida. *Faz Game*. Formación del Profesor.

INTRODUCCIÓN

La tecnología digital ya es parte de la vida de todos nosotros, y por lo tanto, cuando hablamos de los métodos de aprendizaje hay que pensar que los modos de enseñar también necesitan de cambios. La tiza y la pizarra son muy útiles, pero no únicos, hoy estas herramientas son complementos para la enseñanza.

Hay innumerables soportes pedagógicos que en la actualidad ayudan tanto a los profesores como a los aprendices, y estos soportes pueden ser usados tanto dentro como fuera de las clases, lo que caracteriza un eje de la enseñanza actual, la enseñanza a distancia que al contrario de su nombre, no alejan a los estudiantes de los profesores, sino aproxima los dos permitiendo que se haga un saber compartido al mismo tiempo en que el alumno desarrolla su autonomía delante del aprendizaje híbrido (OSORIO GÓMEZ, 2011).

Una de las tantas herramientas existentes en los días actuales, son los juegos digitales que además de que sean herramientas atractivas hacen con que el aprendiz quiera participar del aprendizaje (PRENSKY, 2012). Así, este estudio haz un abordaje en el uso del portal educativo WWW.FazGame.com.br apuntando sus características como un posible camino para el aprendizaje combinado.

Por otro lado, es necesario pensar en la formación docente en la actualidad, pues aún siguen la tradición de la enseñanza de los siglos pasados, sin darse cuenta que los tiempos se cambiaron y que los alumnos manejan la tecnología digital de modo significante (PRENSKY, 2010).

DESARROLLO

*XII EVIDOSOL e IX CILTEC-Online - junho/2015 - http://evidosol.textolivre.org

Es necesario que haya un cambio en los modos de enseñar, la Educación tiene que caminar a lo lado de la tecnología digital actual, pues nuestros alumnos están cada vez más digitales, sea descargando música, sea intercambiando mensajes, sea buscando informaciones. Kenski (2007) asevera que, "[m]ás del que el carácter instrumental y restricto del uso de las tecnologías para la realización de actividades en clase es, llegada la hora de extender los horizontes de la escuela y de sus participantes, o sea, de todos"[1] (KENSKI, 2007, p. 66).

Según Marc Prensky (2010),

> Nativos Digitales activos, conectados, acostumbrados a la velocidad de tic, la multitarea, el acceso aleatorio, los gráficos en primera instancia, la fantasía, el mundo de recompensas y gratificaciones inmediatas de sus videojuegos, la MTV e Internet se encuentran aburridos de la educación de hoy, con todo lo bienintencionada que pueda ser (PRENSKY, 2010, p.19).

Mendes (2011) afirma que mismo los juegos de entretenimiento pueden "posibilitar el acceso a la adquisición del conocimiento" (MENDES, 2011, p. 3), pues el proceso interdisciplinario está en todas las áreas del saber.

Según Prensky (2012), el aprendizaje ocurre de varias formas, sin embargo lo que determina si él ocurre, son los modos por los cuales el estudiante aprende, pues el "aprendizaje debe estar centrada en el aprendiz"[2] (PRENSKY, 2012, p. 133).

Marc Prensky (2012), apunta tres motivos que indican que el aprendizaje basada en los juegos digitales se torna eficaz, son ellas:

1. "Está de acuerdo con las necesidades y los estilos de aprendizaje"(PRENSKY, 2012, p, 23).[3]

2. "Motiva porque es divertida"[4] (PRENSKY, 2012, p, 23).

3. Se adapta "a casi todas las disciplinas, informaciones o habilidades"(PRENSKY, 2012, p, 23).[5]

De este modo, utilizar los juegos digitales como herramienta para auxiliar en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos es imprescindible, pues este método de enseñar puede mejorar el entendimiento, llevando el aprendiz a un nivel mejor del aprendizaje y del conocimiento.

Un motivo para insertar los juegos digitales en la enseñanza es que esta herramienta "es un excelente medio para aumentar las sensaciones de presencia y de aproximación vía interactividad"[6] (TORI, 2010, p. 186), pues el alumno al interaccionar a través del juego, también agrega conocimiento.

Otro eje es que, los ambientes de los juegos digitales se convirtieron en clases y estas clases pueden tener la presencia física del profesor o no. Según Mattar (2011), el aprendizaje sin la mediación del profesor por medio de los juegos puede ser considerado una modalidad de la Educación a Distancia (EaD), ya que el uso de los juegos ha sido muy usado por la Escuelas de

1 Traducción para: "Mais do que o caráter instrumental e restrito do uso das tecnologias para a realização de tarefas em sala de aula é, chegada a hora de alargar os horizontes da escola e de seus participantes, ou seja, de todos".
2 Traducción para: "Aprendizagem deve estar centrada no aprendiz."
3 Traducción para: "Está de acordo com as necessidades e os estilos de aprendizagem."
4 Traducción para: "Motiva porque é divertida."
5 Traducción para: "A quase todas as disciplinas, informações ou habilidades"
6 Traducción para: "é um excelente meio para aumentar as sensações de presença e de aproximação via interatividade."

EaD, pues esta modalidad permite que él alumno construya su conocimiento con o sin el profesor por medio de un aprendizaje distribuido.

Así, se puede decir que "[l]os ambientes híbridos van más allá del complemento de la presencialidad con la virtualidad, y del complemento de la virtualidad con presencialidad. Se trata de la integración de ambas modalidades."(OSORIO GÓMEZ, 2011, p. 33).

Para ejemplificar la inserción de los juegos digitales en la enseñanza tanto para el profesor en la presencia física o no, y para el aprendizaje del alumno en la enseñanza híbrida, recogeremos al sitio de la *web* www.fazgame.com.br

De acuerdo con los creadores de la página, "[el] Faz Game es más que un ambiente lúdico de juego digital, es una herramienta de autoría de games educacionales que posibilita profesores y alumnos – sin conocimiento de técnicas de programación o designer - a crear games disparadores de aprendizaje"[7] (FAZGAME, 2014).

Si puede crear juegos para todas las áreas del conocimiento, de varios niveles, con juegos fáciles, difíciles o con grado medio, estimulando el raciocinio lógico haciendo con que el jugador desarrolle la concentración y su potencial cognitivo.

De este modo, tanto profesores como alumnos de todas las edades pueden crear juegos digitales, los profesores nativos digitales o no, creando para enseñar, y los alumnos creando para aprender, como Prensky (2012) asevera, "sí, y los niños pueden desenvolver el software"[8] (PRENSKY, 2012, p. 275). Este es otro aspecto del *Faz Game*, el profesor puede estimular a los alumnos a la creación de juegos digitales, al mismo tiempo en que aprenden jugando.

Para crear juegos, basta hacer la inscripción, para los pasos siguientes el *site* concede toda la información con tutoriales como muestran las Figuras 1 y 2.

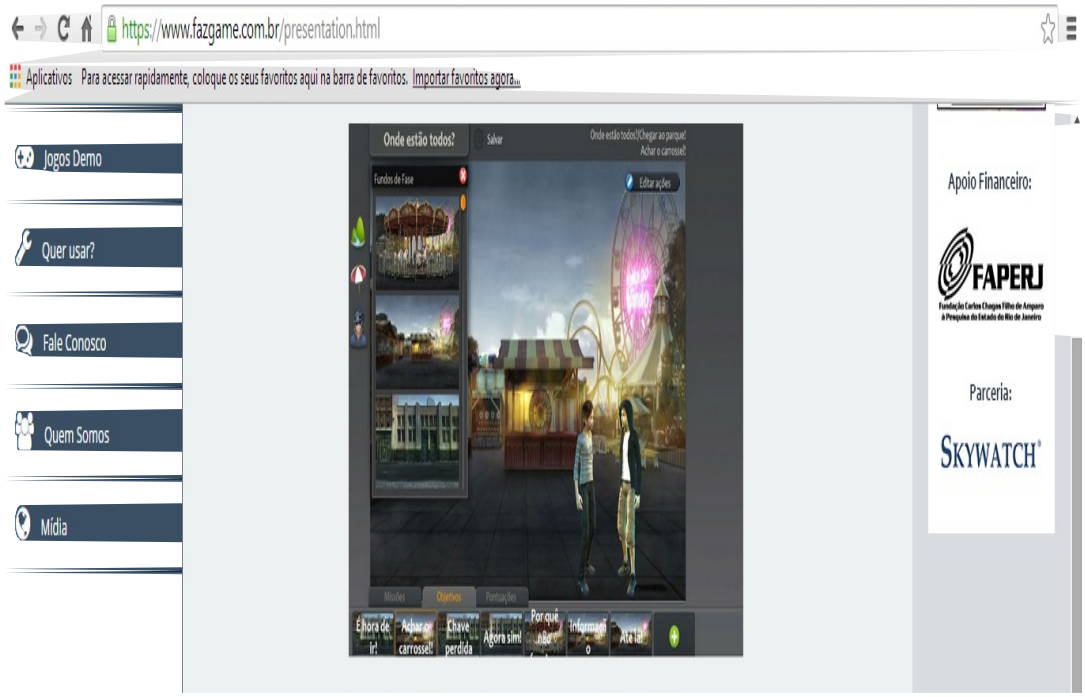

Figura 1: Tutorial explicativo del sitio.
Fonte: www.FazGame.com.br

7 Traducción para: "O Faz Game é uma ferramenta de autoria de games educacionais que possibilita professores e alunos – sem conhecimento de técnicas de programação ou design – criem games disparadores de aprendizagem"

8 Traducción para: "Sim, e as crianças podem desenvolver o software."

Figura 2: Tutorial explicativo del sitio.
Fonte: www. FazGame.com.br

Hoy con las nuevas tecnologías digitales actuales, surgieron innumerables herramientas auxiliadoras y que son de atractivas a los alumnos, como por ejemplo los juegos digitales.

Los juegos como objeto pedagógico, están en la enseñanza mucho antes de que las nuevas tecnologías digitales actuales existieran. Sean con los juegos de tablero, sean con los rompecabezas, ya eran atractivos e interactivos y permitían un aprendizaje basado en la construcción del lenguaje y del cognitivo.

El aprendiz necesita estar delante de mecanismos que lo ayuden en la construcción de su conocimiento, pues cuando es puesto en contacto directo con el objeto de aprendizaje, el estudiante consigue desarrollar su capacidad cognoscitiva. Marc Prensky (2012) asevera que un aprendizaje que es basado en los juegos digitales "puede desempeñar un papel importante en la interiorización de contenidos que no motiven las personas de modo intrínseco, más que necesiten ser aprendidos"[9](PRENSKY, 2012, p. 44), como por ejemplo en la enseñanza de lenguas.

La integración de los juegos en la práctica educativa es algo imprescindible para que el aprendizaje se convierta completo. Una enseñanza basada solo en teoría ni siempre resultará en valores agregativos de conocimiento. El profesor hay que insertar a los métodos educativos nuevas herramientas que le ayudarán en la transmisión del saber y permitirán que el alumno evolucione en el conocimiento.

Por lo tanto, el uso de esta herramienta como auxiliadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la enseñanza actual, puede convertirse en una pieza de gran valor, ya que posibilita que el aprendiz se aproxime del aprendizaje lingüístico-cognitivo al aprendizaje tecnológico digital, ítems que en la actualidad se convirtieron en el resorte para el conocimiento.

Pero, alargar los caminos para una enseñanza de calidad no es tarea fácil cuando se habla de la formación del profesorado.

Como ya dicho, nuestros alumnos caminan juntos de los avanzos tecnológicos, en cuanto sus profesores están aún en los medios tradicionales. Tal vez por miedo de lo nuevo, o por

9 Traducción para "pode desempenhar um papel importante na interiorização de conteúdos que não motivem as pessoas de forma intrínseca, mas que precisem ser aprendidos."

no tener confianza en la potencialidad que las nuevas tecnologías digitales actuales pueden traer a sus clases, o por la formación que tuvieron en los tiempos de la facultad.

Los docentes pueden seguir haciendo uso de los métodos tradicionales con la idea de que son de todo eficaces o

> [p]or otro lado, pueden elegir aceptar con naturalidad el hecho de que se han convertido en Inmigrantes en un mundo digital, analizando su propia creatividad, a sus estudiantes Nativos Digitales y otras fuentes que les ayuden a comunicar con efectividad sus valiosos conocimientos y su sabiduría en ese nuevo lenguaje del mundo que les rodea (PRENSKY, 2010, p. 20).

Sin embargo, hay que cambiar no solo los modos de enseñar, pero también la formación del profesorado, así lo que para el profesor era nuevo o de difícil acceso, va a ser algo común y fácil para trabajar en las clases.

CONCLUSIÓN

La enseñanza basada en métodos tradicionales se convirtieron obsoletos en la actualidad. Es preciso cambiar los modos de enseñar para que el aprendizaje ocurra.

La creación de juegos en el sitio *Faz Game*, permite que profesor y alumno creen herramientas que contribuirán para una enseñanza eficaz, ya que los juegos digitales además de auxiliaren en los contenidos intraclases, son herramientas que contribuyen extraclase, y permiten que el alumno adquiera su autonomía cognitiva.

Por lo tanto, es necesario que ocurra un cambio en la formación de los docentes ya que las nuevas tecnologías digitales actuales ya adentraron no solo en la rutina de los alumnos, como también adelantaron los portones de la escuela. .

REFERENCIAS

FAZGAME. Disponível em: <http://www.fazgame.com.br/presentation.html> Acceso: en 02 de nov. 2014.

KENSKI,Vani Moreira. *Educação e tecnologias:* O novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MATTAR, João. *Guia de educação a distância.* São Paulo: Cengage Learning: Portal Educação, 2011.

Mendes, Thiago G. Jogos *Digitais como Objetos de Aprendizagem:* Apontamentos para uma Metodologia de Desenvolvimento. Disponible en: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92067.pdf> Acceso en: 14 de sept. 2014.

Osorio Gómez, Luz Adriana. *Ambientes híbridos de aprendizaje.* Actualidades Pedagógicas. N. 58, Vol. XIX, 2011, [*En línea*] *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación.* ISSN 0120-1700. Año 2011. p. 29-44. Disponible en:

<http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ap/article/view/529/449> Acceso en: 19 de feb. 2015.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais.* Tradução de Eric Yamagute; revisão técnica de Romero tori e Deio Di Lascio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

_____*Nativos e Inmigrantes Digitales*. Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf> Acceso en: 28 de feb. de 2015.

TORI, Romero**.** *Educação sem distância:* as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.