



EL VIDEOJUEGO COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO Y SU APLICACIÓN EN EL AULA

ANTONIO DÍAZ BERNAL

Es muy probable que cuando muchos lean el título del presente artículo piensen que los términos del título tienen un carácter incompatible. Los docentes solemos rechazar esta forma de ocio, que realmente tiene un impacto muy grande en nuestra sociedad. Observamos como otras formas de ocio han perdido terreno, como el cómic (aunque en la actualidad hay un resurgir importante de esta expresión artística) o la lectura. El mundo del videojuego mueve cifras superiores al cine y las ventas de consolas se convierten en fenómenos sociales.

Nos encontramos ante una realidad muy compleja, el videojuego ha ganado en calidad, en la actualidad es posible jugar a juegos que pueden incluso gracias a la ambientación de los mismos, asustar incluso al propio jugador en el transcurso de la partida. El perfil tradicional del jugador se ha modificado y no es extraño encontrar a personas de treinta años con su propia consola, frente a la tradicional concepción del jugador como un niño o un adolescente. Observamos también que los usuarios de los juegos ya no juegan solos, pueden interactuar en el juego con personas de otros países e incluso hablar de forma simultánea y en tiempo real con las mismas.

Para observar el grado de complejidad que llegan a tener estos juegos pondré como ejemplo uno al que se puede acceder desde la Web www.secondlife.com. Por medio del mismo podemos acceder a una ciudad virtual donde podemos relacionarnos, comprar, vender, conocer gente... Pero este juego pre-

senta una particularidad muy interesante, el dinero que se consigue en el juego puede intercambiarse por dinero real. Existe una mujer que vive del desarrollo de dicho juego, vendiendo y comprando terrenos y viviendas virtuales a través de varias inmobiliarias reales.

Lo señalado hasta ahora presenta una finalidad bien clara, el videojuego efectivamente tiene un lado oscuro que todos conocemos perfectamente, pero no podemos acercarnos a este mundo con prejuicios. No podemos considerar que las nuevas generaciones sean tontas porque disfruten de los videojuegos, ni tampoco podemos opinar de forma negativa sobre una realidad sin conocerla. Tratar de conocer una realidad es el primer paso para comprenderla. Propongo a los docentes que se arriesguen a sentarse con alguien y simplemente jueguen una partida.

Ante el impacto del videojuego en nuestra sociedad, los docentes como profesionales de la enseñanza, no podemos simplemente opinar que

son el enemigo y rechazarlos de manera tajante. Casi todo elemento que atraiga la atención de nuestro alumnado puede ser utilizado de manera pedagógica. Por lo que se plantea la siguiente cuestión: ¿Puede utilizarse pedagógicamente el videojuego en el aula?

Por el tono del artículo, los lectores habrán llegado a la conclusión de que quien les escribe está seguro que sí. ¿Será capaz de convencerles? ¿O es otra persona "adicta" que quiere contagiarnos?

Expondré a continuación varios ejemplos





de la forma en que un videojuego puede utilizarse de forma educativa.

1.- El conocimiento de la cultura clásica, de sus mitos y dioses.

Como siempre se suele decir, la mejor manera de aprender es jugando. ¿Y si puedes dirigir batallas entre dioses de diferentes mitologías? ¿Y si yo dirijo un ejército de dioses y héroes de Grecia contra Loki y los gigantes helados? ¿Qué será más fuerte en el juego un cíclope o un Titán? Estas cuestiones y conocimientos se suscitan entre quienes jueguen a “Age of Mithology”. Este juego es un juego de estrategia en tiempo real, no supone “ir con un muñeco pegando tiros”, implica analizar las fuerzas del enemigo, decidir el momento idóneo para atacar al adversario, elegir correctamente los componentes de nuestro ejército. He dialogado con varios jugadores y tras unas partidas saben identificar y discernir con claridad los personajes correspondientes a cada mitología (esfinges, faunos, gigantes helados, Zeus, Loki, Hércules, Ares...)



diversas, entre las que citamos los siguientes ejemplos:

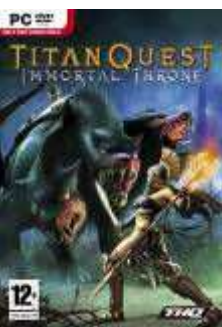
Deberá fijar precios analizando las actuaciones de la competencia y tratar de adelantarse a la forma de actuar que la misma pueda tener.

Establecer un presupuesto para la atención de servicio postventa. Sin embargo, si establece un gran presupuesto, pero poco personal, sus resultados serán negativos.

Observar las ventas de su producto en los estantes de las tiendas y observar el grado de éxito de sus actuaciones en este sentido y comparar su situación con los competidores.

Ampliar su empresa y establecer sucursales por todo el mundo

A primera vista podría parecer que este juego pueda exceder las capacidades de nuestro alumnado, sin embargo un alumno/a de 17 años puede manejarlo tras una introducción de los conceptos básicos con gran soltura. El juego permite la competición simultánea entre alumnos, con lo cual la posibilidad de establecer concursos entre alumnos/as es una posibilidad muy factible. Existen otros juegos de gestión empresarial como en



Otro juego que puede facilitar este aprendizaje es “Titán Quest” cuya trama parte de la premisa de una lucha entre dioses y titanes. Aunque no es un videojuego aprovecho para recomendar la lectura para alumnado de Bachillerato de la obra “Los señores del Olimpo” de Javier Negrete publicado en la editorial Pegasus.

2.- El conocimiento del mundo de la empresa.

Estamos hablando de un juego llamado “Start Up”. Parte de la premisa de que el jugador es un empresario que tiene que dirigir una empresa. Puede elegir entre producir diferentes productos. Es muy útil para conocer la dinámica empresarial. El usuario tendrá que realizar tareas muy



www.ipyme.org donde se puede acceder al juego SIMULA. Este juego permite enfrentar al alumnado a diversas cuestiones que se les pueden plantear en el desarrollo de su actividad profesional y permite introducirle en conceptos básicos como el



plan de empresa, la motivación de los trabajadores, las formas jurídicas de empresa. Dispone por otra parte de una "Estación de conocimientos" que permite ampliar los conocimientos obtenidos mediante la interactividad con SIMULA.

3.- El conocimiento de la historia.

Para atraer la atención del alumnado hacia períodos históricos concretos y batallas. ¿Qué mejor que participar en ellas? Porque no es lo mismo que un docente te narre una batalla, que ver silbar las balas cerca de tu personaje o escuchar a los rusos y alemanes en plena batalla. Esta posibilidad la ofrece "Call of Duty 2", en la que cada fase responde a una batalla de la Segunda Guerra Mundial o "Blazing Angels" que permite asistir a estas batallas formando parte de los escuadrones aéreos aliados. Sin ser videojuego recomendando como material didáctico para esta materia el apartado "Pasajes de la Historia" del programa "La Rosa de los Vientos" susceptible de descarga en diversos Postcast de internet

Conclusiones:

El videojuego no es un adversario, es una posibilidad educativa que en la actualidad se encuentra muy desaprovechada, en gran parte debido a los prejuicios que nosotros los docentes tenemos respecto a los mismos. Si no puedes con ellos, únete a ellos es lo que trata de transmitir el presente artículo. Siempre se plantea la necesidad de establecer y desarrollar materiales didácticos novedosos. Quizás dentro de unos años el profesorado no sólo elabore sus powerpoints, videos y apuntes. Puede que incluso elabore sus propios juegos. Por otra parte la industria del juego es consciente de su mala imagen, por lo que no es de descartar que en el futuro el desarrollo de juegos educativos (en



la actualidad los mismos son muy minoritarios) que permitan aunar de una manera eficaz el carácter lúdico con el comercial.

Por último, el firmante del presente artículo, sin pretender ser un experto sobre le tema, se pone a disposición de las personas que lo soliciten a través de su email almendralejo1@telefonica.net para asesorar a quien así lo solicite sobre esta materia o recibir las opiniones sobre este artículo.



SU APLICACIÓN EN EL AULA

En la primera parte de este artículo, traté de demostrar que realmente el videojuego puede ser un instrumento didáctico y una herramienta para el aula. Sin embargo al posible lector del artículo se le puede plantear la

siguiente cuestión: ¿Cómo llevar a la experiencia del aula lo expuesto en el mismo? ¿Cómo conseguir que cumpla su función didáctica y no se vislumbre sólo su aspecto lúdico?

A lo largo del presente artículo propondré diferentes estrategias para poder llevar al aula este hasta ahora despreciado posible material didáctico. Es importante que la realización de tales experiencias sean aprobadas previamente por el Consejo Escolar y por la Comisión de Coordinación Pedagógica para evitar posibles conflictos debido al carácter polémico que puede en ocasiones, debido en mi opinión al desconocimiento y prejuicios que sobre esta materia existen todavía en el ámbito docente, la adopción de los mismos en el mundo educativo.

1.- Concurso.

Otra de las realidades ignoradas por la mayoría es la existencia de concursos internacionales de jugadores de videojuegos, teniendo en cuenta que los concursos que se celebran en España permiten a jugadores profesionales disfrutar de la posibilidad de acceder a seis mil euros en concepto de pre-



mios, cantidad insignificante si nos centramos en jugadores profesionales campeones en otros países que pueden incluso cobrar como un futbolista. Es decir, los concursos son algo inherente al mundo del videojuego.

La posibilidad de establecer **torneos on line** (varios alumnos/as compitiendo en un mismo juego en tiempo real) puede servir para diferentes finalidades educativas:

A) Al igual que los juegos deportivos permite si se establece la competición entre diversos equipos, permite desarrollar habilidades tan básicas como el trabajo en equipo.

B) Favorecer el desarrollo de diferentes destrezas relacionadas con el propio juego, por ejemplo en un juego de desarrollo y gestión de empresas, el manejo de la gestión empresarial, de la situación económica de la empresa, la gestión de personal etc.

C) Por otra parte es una posibilidad para los alumnos/as con menores habilidades físicas (fuerza, coordinación...) sobresalir en otros aspectos que puedan mejorar su consideración social y su autoestima.



2.- Premios.

Se trata de disfrazar la experiencia didáctica y hacerla pasar por una actividad lúdica. Se presenta la posible actividad con videojuegos como una recompensa a su comportamiento o esfuerzo realizado en el aula. Lo que conseguimos es:

Demostrar que valoramos el esfuerzo realizado en el aula.

Evitar que el alumnado considere la experiencia como algo “impuesto” o como “una obligación”.

3.- Dinamización de espacios.

Existen espacios que se encuentran en muchas ocasiones infrutilizados. En muchas ocasiones este espacio puede ser la propia biblioteca. Es obvio que la única manera de conseguir que un



alumno/a decida sacar un libro de la biblioteca es que acceda a la misma. Una manera de favorecer ese estímulo es realizando tareas en la biblioteca. Por ejemplo,

se reservarían dos recreos a la semana para la realización de tareas de este tipo.

Podría también plantearse el préstamo de juegos por la biblioteca teniendo en cuenta que los mismos deberían ser por tiempo muy limitado y por una sola vez para cada alumno/a y que en el momento de devolución y entrega debe observarse el estado del disco de juego e instalación, con vistas a poder reclamar a la persona que ha deteriorado los mismos el abono de la cuantía correspondiente a los mismos.

4.- Aprendizaje de idiomas.

Los juegos on line permiten en muchas ocasiones interactuar con personas que viven en otros países, no es extraño por ejemplo jugar en este tipo de juegos con noruegos, franceses o alemanes. Durante la partida se pueden hacer comentarios por escrito sobre estrategias a adoptar, lo que se piensa del otro jugador, bromas, etc. Si esos comentarios se realizan entre jugadores de diferentes países se favorecerá mediante esta interacción el desarrollo de habilidades de comprensión y expresión escrita en otros idiomas.

Por otra parte es incluso posible gracias a los accesorios de ciertas consolas mantener conversaciones verbales en tiempo real con otros usuarios. Como es obvio se debe tener mucho cui-



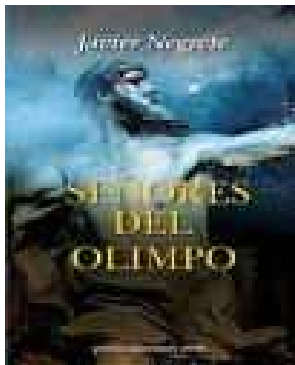
dado con ambos tipos de comunicación, porque pueden originar los mismos peligros que los chats (personas haciéndose pasar por menores, etc)

5.- Favorecer la lectura.

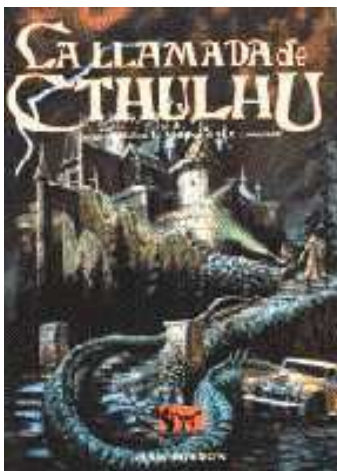
Muchos se habrán planteado como absurdo el nombre de este apartado.

¿Cómo puede un videojuego invitar a la lectura? ¿No son enemigos?

Existen videojuegos que pueden despertar al alumnado interés por una temática, por ejemplo la mitología, una vez que le interese esta materia, será más fácil que se interese por libros relacionadas con la misma. Por ejemplo si un alumno/a ha disfrutado con el "Titan Quest" será mucho más fácil presentar de manera atractiva el libro de "Los señores del Olimpo".



Por otra parte hay videojuegos que son adaptaciones de libros, me refiero por ejemplo a



"Call of Chutulu" (este juego por su carácter siniestro no es recomendable para menores ni para su aplicación al aula, puede realizarse como mera recomendación para personas que deseen adquirirlo a nivel particular) que está basado en los relatos de

terror de uno de los más grandes autores de todos los tiempos: H. P. Lovecraft.

Otro ejemplo sería el videojuego "Sherlock Holmes ,la gran aventura" que puede llevar al alumnado a interesarse por este personajes creado por Sir Arthur Conan Doyle, este videojuego es lo que se denomina una "aventura gráfica" a diferencia de los juegos de estrategia o los shooters (investiguen para saber lo que significan las dos palabras que vienen antes del paréntesis, en estos juegos

lo que se trata de desarrollar es la lógica y la capacidad de razonamiento, es este juego el usuario debe resolver una serie de crímenes, para ello deberá entrevistarse con diversos personajes, resolver acertijos y enigmas .

CONCLUSIONES:

El presente artículo junto con el anterior presentan una finalidad clara. Por una parte tratar de acercar al docente a la realidad del videojuego, porque ¿cómo pretender comprender al alumnado si desconocemos la realidad que le rodea? ¿Cómo pretendemos presentar instrumentos atractivos para su aprendizaje si despreciamos las cosas que les interesan?

Por otra parte una vez que el docente se interesa por esta realidad se nos plantea la siguiente cuestión ¿para qué puede ser útil? Hemos tratado de no teorizar o abstraernos, lo que convertiría estos artículos en meras palabras. Se han planteado videojuegos concretos y actividades concretas. Para terminar he tratado de mostrar diferentes mecanismos y utilidades que el juego puede ofrecer al alumnado y al docente.

Espero haber conseguido que los presentes artículos hayan sido lo suficiente convincentes para el lector. La elaboración de los mismos es fruto de una labor de investigación (visitas a tiendas de videojuegos, entrevistas a alumnos/as, visitas a páginas Web sobre la materia, partidas...) por lo que ¡por favor no olviden el contenido de los presentes artículos en cuanto pasen la página!

