

Por qué los videojuegos pueden ayudar a educar

Los ordenadores de la clase están encendidos y en sus pantallas se encuentra Super Mario, el mítico personaje de Nintendo. No es el último día de clase antes de Navidad ni el profesor está enfermo. De hecho, está al principio de la clase y sus alumnos le escuchan con expectación, y eso que hoy hay que desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo respetando al resto de compañeros, una de las actividades obligatorias incluidas en el tercer ciclo de primaria. Hoy el maestro ha decidido seguir los consejos de los profesores Carlos Arias-Almendro y Francisco Ignacio Revuelta publicados en 2014 en un estudio en el que se analizan videojuegos y se elaboran propuestas de secuencia didáctica sobre cómo llevarlos al aula¹.

“Estamos acostumbrados a ver cómo las películas y las obras de arte se utilizan como recurso educativo para enseñar conceptos concretos, ¿por qué no utilizar también los videojuegos?”, cuestiona Pilar La Casa, catedrática de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Alcalá de Henares. La profesora está totalmente convencida de que los videojuegos se pueden introducir en las aulas, independientemente de la edad de los alumnos, siempre y cuando exista en esta práctica una intencionalidad clara. Ella misma los utiliza en sus clases en la universidad dentro de las titulaciones de Educación y Comunicación Audiovisual.

En el colegio Alameda de Osuna de Madrid llevan varios años utilizando *Minecraft* en sexto de primaria. ¿El objetivo? Además de aprender geometría, los profesores intentan desarrollar distintos aspectos como el trabajo en equipo, la organización en un espacio digital, ganar soltura² con el teclado, fomentar³ la creatividad y la propia autoevaluación, entre otros.

“A través de un videojuego se pueden aprender conceptos científicos complicados. Por ejemplo, a través de *Portal* se puede aprender sobre el espacio de las tres dimensiones”, asegura La Casa. Para esta catedrática⁴ el videojuego *Spore* es útil para enseñar biología, en concreto, la evolución de los seres vivos, mientras que *Journey* lo es para analizar el arte.

<http://elpais.com> – 04/01/2018

¹ El aula = *la salle de classe*

² Ganar soltura = *gagner en aisance*

³ Fomentar = *encourager*

⁴ Una catedrática = una profesora de universidad



Los videojuegos sirven, por ejemplo, para explicar conceptos científicos o potenciar la creatividad