



Conferencia “Gamificación en Educación”

Martes 2 de junio de 2015

Expositor: Prof. Alex Games - Universidad del Estado de Michigan, EE.UU.

Presentan: Prof. María Catalina Nosiglia, Secretaria de Asuntos Académicos, UBA y Mg. Marilina Lipsman, Subsecretaria de Innovación y Calidad Académica, UBA

Alex Games comienza su presentación introduciendo la noción de “gamificación”, un concepto propuesto desde el marketing para dar cuenta de cómo se pueden utilizar los juegos para lograr que la gente consuma más. En esta oportunidad, Games analiza la herramienta del juego y el uso de la tecnología en la vida cotidiana y, específicamente, en la educación. Los educadores, frente a la tecnología, tienen dos opciones: una es luchar contra la marcha del progreso, otra es adoptar esa marcha para mejorar la forma en que se enseña.

La mejor manera de imaginar cómo va a ser la educación en el futuro y cómo los juegos van a transformarla es pensar comparativamente cuáles son los pilares del diseño de la educación hoy y los cambios que las tecnologías inherentes a los juegos están introduciendo. Esos pilares de la educación son: la educación formal, el aprendizaje centrado en publicaciones (existen muy pocos emisores -que son muy poderosos- que indican qué se enseña), la centralización en el salón de clase, el aula estandarizada y a escala, el impulso escolar a determinados comportamientos y civilidad, y el sistema de calificaciones.

Con el propósito de pensar los cambios que introducen las tecnologías, Games señala la relevancia del concepto *bigdata*, esto es, posibilidades que ofrece la tecnología para capturar datos a gran escala permanentemente, algo que empresas y gobiernos utilizan desde hace tiempo. El ser humano es multidimensional, por lo que al utilizar esos grandes datos de forma eficiente para medir las experiencias que tienen los estudiantes, se generan las condiciones para desarrollar un aprendizaje personalizado, a partir de la creación de perfiles, y oportunidades de aprendizaje móvil y en cualquier lado.

Con las nuevas redes virtuales el aprendizaje se vuelve social y colaborativo. Los estudiantes comparten materiales, elaboran tutoriales que distribuyen entre ellos y esto facilita el aprendizaje en todos los campos del conocimiento. En redes como Khan Academy, los participantes que realizan los cursos y actividades, van generando una reputación y las personas se vuelven referentes del tema dentro de la red.



Hoy en día la tecnología nos permite ver datos en tiempo real y aumentar la accesibilidad. Por ejemplo, se puede enviar una clase en video, de manera tal que los estudiantes puedan verlo las veces que lo necesiten. Eso no sólo facilita el acceso, sino que permite utilizar el tiempo de interacción cara a cara en el aula para la realización de actividades de aplicación y proyectos, en lugar de las clásicas clases expositivas. “El mundo de la educación en el siglo XXI va a tener el proyecto como unidad educativa”, esto lo vuelve mucho más interactivo y personal. Los videojuegos, por su parte, se vuelven simulaciones y permiten la experimentación. Por ejemplo, para estudiar biología o programación “ahora podemos poner a los niños en los zapatos de un astronauta”, ejemplifica Games.

“El poder motivacional que tiene la autoexpresión para el ser humano es incalculable”; los educadores se han percatado de ello y han comenzado a intervenir en el diseño de los juegos. Se está pasando de un modelo utilitario a uno basado en la experimentación, donde los estudiantes aprenden primero a hacer y luego se les explica el cómo. Es decir, en lugar de partir de la explicación y posteriormente la aplicación, se procede al revés. Games ejemplifica esta idea a partir del programa Spark, desarrollado por Microsoft, que permite a los niños crear un juego y aprender en el uso los principios de programación. Posteriormente, el profesor les explica los contenidos teóricos.

¿Cuál es el principio elemental que hace que estos principios de juego estén cambiando la educación? Es sencillo: es un cambio de comportamiento. Y a medida que van cambiando los comportamientos, a largo plazo, cambia la cultura de aprendizaje. El juego es una de las formas fundamentales del aprendizaje humano -como sostienen los teóricos de la educación- dado que es un espacio de prueba y error, de autoexpresión, de interactuar con el mundo alrededor de nosotros. El juego es una modalidad de presentación del conocimiento, o sea, es un lenguaje. Además, el juego impulsa la capacidad de expresión creativa que se potencia con el trabajo colaborativo. Como explica Games, cuando la gente se reúne en torno a un problema “en esa masa de gente hay personas con todo tipo de niveles de educación, con todo tipo de niveles de experiencia, y con todo tipo de perspectivas del problema”.

Games expresa que hoy en día en la universidad están sucediendo cosas interesantes, sobre todo vinculadas al concepto de realidad aumentada, es decir, interacciones virtuales con el mundo real. Se está abriendo un espacio para la creación de una comunidad de estudiantes que interactúan y cooperan entre sí. Como ejemplo, Games cita una experiencia en su universidad, en la que se diseñó un juego para los estudiantes de primer año para que estos conozcan todo el campus y el funcionamiento administrativo de la institución, para que puedan ubicarse y conocer su funcionamiento.

La introducción de los juegos en la educación está cambiando también la evaluación, ya que el docente deja de evaluar al estudiante con los exámenes tradicionales (en una sola dimensión), y empieza a utilizar el modelo de los juegos; establece un perfil para cada estudiante y observa su desempeño en diversas áreas. Y en ese sentido, para el especialista, los premios más



UBA

Universidad de Buenos Aires

UBA SIGLO XXI
Programa Universidad de Buenos Aires para el siglo XXI



poderosos son los que menos cuestan en términos económicos, ya que tienen que ver con que los logros que pueden ayudar a otras personas se hagan públicos. Games sostiene que a pesar de los cambios e innovaciones profundas, hay cosas que no van a cambiar en la educación. Esencialmente se refiere a su valor para la formación de ciudadanos productivos, capacitados para ingresar al mundo del trabajo. Pero actualmente, la consolidación de redes profesionales en Internet y la conformación de una reputación virtual como profesional, como es el caso de LinkedIn, también están transformando los fundamentos mismos del curriculum vitae y eso ya es un reto para la educación superior.

Para finalizar, Games concluye con una observación: “hay algo fundamental en el juego, si yo veo que alguien se está divirtiendo haciendo algo, yo también lo quiero hacer. Y esto es algo que nos hace humanos, somos seres sociales. La evidencia está en los números, cuando se implementa bien, la gente se involucra y participa”.