

Juegos en línea: conectando la experiencia, los amigos y los aprendizajes

Begoña Gros

Profesora de la Universidad de Barcelona

Los videojuegos ocupan un lugar importante en la vida de los niños y adolescentes actuales. El juego electrónico en los más diversos formatos (ordenador, tabletas, telefonía móvil, etc.) alcanza cuotas de consumo muy elevadas. No sólo porque lo usan los más pequeños sino porque la cuota de mercado ha aumentado notablemente. Acceden al mundo de los videojuegos los niños pequeños, los adolescentes, los jóvenes pero también los adultos. Este fenómeno hace que sea cada vez más difícil dejar de lado el análisis de los usos educativos de los juegos. Y, a la vez, éste es más complejo porque no podemos hablar del juego digital en general sino de los juegos digitales con sus múltiples géneros y formatos.

Hay un consenso creciente de que el aprendizaje tiene lugar cuando las personas utilizan los juegos. El efecto más claro de la utilización de los videojuegos se produce a través de la adquisición de competencias digitales. La mayoría de los niños se inicia en el mundo digital a través de los juegos electrónicos y, de esta manera, adquiere el dominio de estrategias de navegación, lectura multimedia, navegación hipermedia, etc.

Variedad de juegos digitales.

Cada vez resulta más difícil establecer tipologías de videojuegos ya que hay una evolución rápida y muy diversificada. De hecho, muchas veces se compara con el fenómeno cinematográfico y ya no se habla de tipos de juegos sino de géneros (aventura, estrategia, simulación, deportivos).

En muchos casos, y especialmente en el terreno de la educación, se optan por integrar y usar juegos de estrategia, aventuras y juegos basados en modelos o simulaciones de la vida real. El modelaje es parte integrante de muchos juegos como *Civilization*, *Zoo Tycoon*, *Rise of Nations*. En todos estos casos, el juego hace hincapié en las experiencias del jugador que se identifica con el protagonista de la historia. En algunos juegos, la

experiencia se basa en un modelo de la práctica y la cultura del tema en particular. Por ejemplo, en *Tony Hawk's Pro Skater*, los jugadores pueden diseñar sus propias tablas de Skate, la ropa apropiada para practicar el deporte, los parques para el entrenamiento, etc. En todos los casos, un factor fundamental de los videojuegos es que proporcionan un entorno rico de experimentación en primera persona. El jugador interactúa con el contexto creado, toma decisiones y percibe inmediatamente las consecuencias.

Jugar en compañía.

Contrariamente a lo que se suponía hace unos años, la mayoría de los niños y adolescente son jugadores sociales. No les gusta jugar en solitario por lo que, cada vez es más frecuente que muchos de los juegos, incorporan la posibilidad de jugar con múltiples participantes lo que facilita también la resolución de problemas en grupo, la colaboración, y el desarrollo de habilidades de negociación.

Hay que distinguir entre los videojuegos sociales y los videojuegos multijugador. Por ejemplo, 'Wii Sports' para Nintendo Wii o cualquier juego multijugador online como 'Quake' permiten la experiencia simultánea del videojuego entre un determinado número de jugadores, sin ningún tipo de relación con un entorno social más allá de la duración de cada partida. En cambio, los videojuegos multijugador precisan de la acción de todos los participantes.

Recientemente, también se está extendiendo el juego social a través de las propias redes sociales. El principal representante de este tipo de juegos es *Farmville*, que se accede a través de Facebook. A diferencia del clásico modo multijugador, donde la interacción entre los jugadores es completamente activa, en los juegos sociales suele ser algo más pasiva y, más importante aun, lo más importante es usar el juego como sistema de propagación a base de notificaciones a otros usuarios que no juegan todavía.

El videojuego como medio educativo.

El aprendizaje inmersivo es una característica fundamental de los videojuegos ya que proporcionan una combinación de vivencia, toma de decisiones y análisis de las consecuencias muy prometedora. En realidad, uno de los aspectos claves del uso de los videojuegos en la educación estriba en la conexión entre estos aspectos. El videojuego supone un conjunto de experiencias como jugador que participa desde una perspectiva concreta, es decir, la perspectiva del personaje que el jugador de control. Por ello, los juegos digitales de gran alcance proporcionan contextos de aprendizaje ya que hacen posible la creación de mundos virtuales, y debido a que actúan en esos mundos hace posible el desarrollo de los acuerdos situados, a partir de prácticas sociales..

En la mayoría de los videojuegos el jugador tiene que controlar muchas variables diferentes, tomar decisiones, establecer estrategias y comparar constantemente los efectos de sus acciones en el sistema. El nivel más básico de aprendizaje que tiene lugar en un videojuego es aprender a controlar la interacción con la pantalla. Este aprendizaje está siempre relacionado con la práctica. Uno aprende, poco a poco, después de dominar las diferentes etapas del juego. El siguiente nivel de aprendizaje está relacionado con las reglas del juego. Las reglas del juego enseñan lo que está permitido. Los jugadores suelen aprender las reglas por ensayo y error, jugando y descubriendo lo que puede o no puede hacer. El tercer nivel se centra en el por qué se hace algo. Los jugadores aprenden la estrategia de un juego a medida que lo dominan. La estrategia aplicada puede ajustarse a muchos enfoques diferentes: causa y efecto, orden y caos, consecuencias de segundo orden, los comportamientos de sistemas complejos, el valor de la perseverancia, y así sucesivamente. Los jugadores pueden adquirir visiones culturales sobre el funcionamiento del mundo. Por ejemplo, en juegos como Sims hay un modelo de funcionamiento social muy determinado con valores occidentales, no aplicables a todas las sociedades. Y también podemos aprovechar los videojuegos en redes sociales para la comprensión de conceptos difíciles de entender, por un alto grado de

abstracción. Por ejemplo, la evolución de las ciudades puede trabajarse con Cityville o los modos productivos del sector primario con Farmville.