

Calles y barrios

En el campus

Entre los objetivos de un taller impartido en la UPNA se quieren dar a conocer nuevas estrategias de aprendizaje basado en juegos, tanto de manera teórica como práctica, así como mostrar la calidad histórica y la potencialidad didáctica de algunos videojuegos de temática histórica

DNI

Íñigo Mugueta es profesor de la Universidad Pública de Navarra y busca formar a futuros docentes para que introduzcan el juego en la etapa de la Educación Secundaria por su potencialidad didáctica. "Hay que eliminar tópicos preconcebidos".

EN LAS REDES

upna <http://www.unavarra.es/>
Universidad Pública de Navarra
Nafarroako Unibertsitatea



@UNavarra



@upnauniversidad

Los videojuegos hacen Historia



El profesor Íñigo Mugueta, durante una clase impartida a estudiantes del Máster en Profesorado de Educación Secundaria.

NOELIA GORBEA

Pamplona

PRÁCTICAMENTE nadie es ajeno a que el uso adecuado de un videojuego, como de cualquier otra actividad o dispositivo, se encuentra en el punto medio. *Los videojuegos no son buenos ni malos en sí mismos, sino que deben utilizarse en su justa medida* es una de las frases más recurrentes entre padres y madres cuyos hijos les piden 'echar' una partida más. Teniendo en cuenta esta realidad y con la finalidad de eliminar tópicos y dar a conocer esta industria en auge como un ámbito de crecimiento y de desarrollo profesional, desde la UPNA exponen una nueva versión de los hechos.

A través de un taller para aprender a utilizar videojuegos ambientados en el pasado como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia, Íñigo Mugueta Moreno, profesor e investigador del Departamento de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Pública de Navarra, pretende introducir el juego en la Educación Secundaria "por su gran potencialidad didáctica".

"El objetivo del taller es demostrar cómo un gran videojuego de estrategia histórica, como es el caso del *Europa Universalis IV*, puede ayudar a los alumnos a adquirir determinadas competencias de pensamiento histórico", explica Mugueta. Entendido así, aprender no está reñido con jugar o divertirse, sino que resultan actividades compatibles. "Utilizar el juego, por tanto, requerirá de acciones complementarias que permitan al alumno-jugador hacer que afloren, de una manera consciente, verbalizada y ordenada, los aprendizajes adquiridos mediante el juego", añade el experto.

Capacidad motivadora

Así las cosas, el alumnado de la asignatura Aprendizaje y Enseñanza de Geografía y Historia, uno de cuyos módulos imparte este docente y cuya responsable es la profesora Ana Mendióroz Lacambra, se beneficia así del proyecto de investigación 'Historia y Videojuegos'. De esta forma, los futuros profesores de Educación Secundaria pueden comprender que "el juego puede convertirse en un recurso didáctico excelente, en unas condiciones determinadas y obedeciendo a unos principios didácticos claros". De hecho, con este taller sobre videojuegos una veintena de estudiantes pudieron llevar a la práctica la teoría sobre juego y aprendizaje, en el que se llegaron a analizar diferentes fórmulas como gamificación, juegos serios, aprendizaje basado en (video)juegos y diseño de juegos.

"Tanto los psicopedagogos como los especialistas en Didáctica han afirmado en muchas ocasiones que el juego posee una gran potencialidad didáctica", indica Íñigo Mugueta. "Esta potencialidad radica en su capacidad motivadora y en la libertad para la toma de decisiones que aporta el entorno lúdico. De hecho, en el juego, el error no tiene consecuencias reales, lo cual permite que el jugador se anime a equivocarse", añade. Sin embargo, más allá de la teoría, la realidad es que el juego como recurso didáctico aún tiene que luchar contra la concepción social, a priori, antagónica de juego y trabajo. "El trabajo es entendido como algo positivo, se relaciona con el esfuerzo, la responsabilidad y la productividad, pero el juego se caracteriza, con frecuencia, como todo lo contrario", alega el experto.

En consecuencia, aunque es frecuente encontrar estrategias didácticas basadas en el juego en Educación Infantil, su uso se va haciendo más excepcional conforme avanzan las etapas educativas, hasta casi desaparecer en la ESO, Bachillerato y la universidad.