

## FICHA INFORMATIVA

### ¿Son los juegos educativos los únicos que tienen cabida en la educación?

#### ¿Qué son los juegos educativos?

Los juegos educativos son programas informáticos cuyo objetivo es transmitir conocimientos a los jugadores al tiempo que los entretienen.

A partir de los años ochenta, pero sobre todo en los noventa, se crearon bastantes juegos educativos, como "¿Dónde está Carmen San Diego?" de Broderbund (1985) o la serie Adi y Adibou de Coktel Vision (1992). En el primero, el jugador descubre el mundo persiguiendo a un espía convertido en ladrón de arte, y en el segundo, el jugador completa ejercicios de habilidades básicas escolares mientras descubre la vida cotidiana de un personaje del espacio exterior.

Hoy en día, es fácil encontrar aplicaciones o pequeños juegos que permiten a los alumnos realizar ejercicios de habilidades básicas que responden a las necesidades de los planes de estudio. ¿No parecen las herramientas perfectas para utilizar en clase? A continuación, una perspectiva para demostrar que los juegos educativos no siempre son apropiados para la educación secundaria.

#### Los límites de los juegos educativos en la enseñanza secundaria

En primer lugar, los juegos educativos tienden a satisfacer las necesidades de la educación primaria y los niveles inferiores de la educación secundaria. Es más fácil crear programas que puedan comprobar los resultados de ejercicios de ortografía y de cálculo sencillo que comprobar si un alumno ha escrito una redacción lógica.

En segundo lugar, los juegos educativos suelen desarrollarse pensando en las

necesidades de los padres o educadores. A menudo pueden tener resultados limitados y resultar infantiles. No siempre son muy atractivos para el alumno, ya que rara vez hay una historia real detrás de la realización de las tareas. Un mal juego educativo puede desmotivar a tus alumnos.

En definitiva, no hay que esperar que los videojuegos sean sólo una transposición digital de lo que ya se hace bien en las clases.

Aunque los juegos educativos pueden cumplir algunos objetivos educativos, rara vez aprovechan todas las oportunidades que ofrece un juego real.



Fuente: Vector de personajes creado por vectorjuice - [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

## ¿Cómo pueden contribuir los juegos convencionales a la educación?

Los juegos convencionales o "no educativos" tienen su lugar en un entorno educativo. Algunos juegos que no fueron concebidos originalmente para ser educativos, como las series Sid Meier's Civilization o SimCity, pueden desarrollar las habilidades blandas de los jugadores y hacer que investiguen hechos y ejemplos históricos para entender la mecánica del juego. En Civilization, los jugadores comienzan su civilización en la Tierra y avanzan a través de los tiempos históricos gestionando

recursos y desarrollando su influencia. En SimCity, el jugador es el alcalde de la ciudad moderna que crea y tiene que hacerla crecer al tiempo que gestiona numerosos retos (delincuencia, catástrofes naturales, suministro de servicios públicos, etc.). Ambos pueden ofrecer una visión práctica de la historia, la geografía, el urbanismo y la política. Los ejemplos son innumerables, e incluso juegos básicos como Super Mario Bros podrían ser una buena introducción para mostrar que el aprendizaje no es un proceso sencillo.

### **Versiones educativas de juegos convencionales**

Cada vez son más los juegos convencionales que ofrecen versiones educativas. En Minecraft EDU, las clases pueden crear su entorno y completar ejercicios. Los productores de Assassin's Creed han creado versiones Discovery Tour que permiten explorar el Antiguo Egipto y la Antigua Grecia. Estas ediciones educativas permiten construir a partir de la relación del jugador con el juego original, pero según las posibilidades que ofrecen, tampoco son siempre los juegos más atractivos. Por ejemplo, en los Discovery Tours de Assassin's Creed, el jugador puede pasear, escuchar al narrador y dialogar con los personajes, pero no hay combates ni otras mecánicas de juego. No sería honesto decir que no son interesantes para usar en el aula, ya que ofrecen bellas representaciones y más interacción que un libro de texto o un vídeo.

### **Estoy confundido: ¿qué tipo de juegos debo utilizar?**

La respuesta más sencilla es elegir un juego en función del resultado de aprendizaje que se persigue en términos de habilidades o conocimientos. Una buena regla general es no centrarse sólo en los juegos que se denominan educativos, sino utilizar diferentes juegos que aborden el tema que se desea explorar en las clases.

## REFERENCIAS

Broderbund (1985). Where In The World Is Carmen San Diego? [Video Game] San Rafael, United States: Broderbund.

Electronic Arts (1989) Sim City [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Mindscape (1992). Adibou [Video Game] Paris, France: Coktel Vision.

Mojang AB (2011) Minecraft [Video Game] Stockholm, Sweden: Mojang Studios.

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Take-Two (1991) Sid Meier's Civilization [Video Game] Hunt Valley, United States: MicroProse.

Ubisoft [2018] Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt [Video Game] Montréal, Canada: Ubisoft Montréal.

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>