



e-Learning

EDUCACIÓN - INNOVACIÓN - TECNOLOGÍA



g-Learning o “cómo aprender con videojuegos



José Felipe Sabogal Z.

Comunicador

Si con **videojuegos** nos hubieran enseñado álgebra, trigonometría, física y hasta química, la **NASA**, el **MIT** o el **CERN** no darían abasto. Temas complejos que no tendríamos como malos recuerdos, años aciagos del colegio, si en vez del libro de texto y el examen de respuesta múltiple, hubiésemos tenido animaciones, consolas o aplicaciones móviles.

Esto es lo que logra la **gamificación**, neologismo relativamente nuevo que básicamente hace referencia a la comunicación de información compleja a través de medios lúdicos, lenguaje simple y coherente con las tecnologías actuales, en esta época de la **Web 4.0** y la revolución de las **TIC**.

Se puede usar en cualquier escenario, sin embargo, encuentra perfecta aplicación en los contextos educativos, en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según el portal **CEEI Asturias**, “el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de expertos en comunicación, psicología, educación, salud, productividad y casi cualquier área de actividad humana”.

Ante la relevancia del **g-Learning** –otro neologismo que se refiere al uso de la **gamificación** como estrategia de enseñanza-, le preguntamos a dos expertos

que han trabajado en equipos encargados de enseñar temas complicados –verdaderos ladrillos- utilizando bits y mucho diseño web.

Andrés Ovalle es un ilustrador bogotano que ha hecho parte del equipo de diseño de diversos proyectos de **g-Learning** y que encuentra valor en esta estrategia de aprendizaje porque toma temas complejos y los convierte en asequibles y divertidos, porque “les inyecta un nuevo contexto, una historia, color, se les dota de este nuevo aire”.

Ovalle, que ha trabajado en diferentes proyectos de **gamificación**, reconoce que incluso la vida misma funciona como un videojuego: hay objetivos, pruebas duras, recompensas y princesas a las que salvar; un modelo que en el contexto educativo es más valioso porque “cuando de aprendizaje se trata la recompensa es mucho más palpable, se trabaja con el objetivo de adquirir nuevos conocimientos”.

Aprender por medio de **videojuegos**, sin embargo, no es una metodología 100% eficaz. Hay cierto margen de error que Ovalle reconoce, pero que puede ser mitigado en el diseño de los recursos, de los **videojuegos**: “si el proceso de **gamificación** no es efectivo puede perderse el objetivo final del juego”, por lo que las dinámicas y procesos deben ser claros para no distraer al usuario en mecánicas secundarias que lo que harán es que “la información real se pierda o desperdicie”.



Imagen cortesía de Andrés Ovalle.



Imagen cortesía de Andrés Ovalle.

William Castillo, comunicador social bilingüe, también ha colaborado en el diseño, montaje y difusión de experiencias de aprendizaje basadas en **videojuegos**. Castillo hace énfasis en la motivación como elemento eficaz del **g-Learning** y considera que en la sorpresa está el valor: “si la estrategia implica el descubrimiento, el avance entre niveles o elementos competitivos, esto hace que el ser humano se retee a superarlos. La emoción que genera descubrir algo nuevo o algo escondido, esa sensación del logro por cierto esfuerzo genera agrado en el ser humano y el aprendizaje se da de manera natural”.

Pero el **videojuego** por sí solo no garantiza la efectividad de la estrategia y no es, asimismo, una herramienta pedagógica exenta de dificultades. Para el comunicador, la **gamificación** debe tener un componente de storytelling que involucra contenidos de calidad, con buen diseño gráfico, **interactividad** y un claro planteamiento pedagógico. Ahora bien, la realización de estos contenidos –lo reconoce Castillo– es costosa en distintos sentidos: “la producción demanda más tiempo en el diseño metodológico de contenidos y el costo de este tipo de escenarios o ambientes **gamificados** es mucho más alta en recursos humanos, temporales y financieros”.

Ante este panorama lo recomendable es tener mucha apertura, disposición y tiempo para lograr un proyecto exitoso. En el mundo de la educación superior pueden encontrarse diversos ejemplos de dinámicas lúdicas y mecánicas de juego aplicadas al aprendizaje y la enseñanza de carácter universitario. Podrá encontrarlos ingresando al siguiente enlace: <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>



Créditos

Universidad Externado de Colombia, 2020

Calle 12 n.º 1-17 este, Bogotá - Colombia
Dirección de Innovación Educativa Digital
Tel. (57 1) 342 0288 Ext. 3004
comunidad.virtual@uexternado.edu.co
micomunidadvirtual.uexternado.edu.co

e-Learning Externado

Vol. 4 - Marz. 2021

Rector

Juan Carlos Henao

Secretaria General

Marta Hinestrosa

Consejo editorial

Claudia Villafañe

Directora de Innovación Educativa Digital

Sandra Restrepo

Asesora pedagógica de la Dirección de Innovación Educativa Digital

Felipe Sabogal

Comunicador

Diseño y composición

Aura Maria Londoño

Diseñadora de la Dirección de Innovación Educativa Digital

Gráficos

www.freepik.es / Freepik Storyset

Ilustraciones portada

Javier Mauricio Villalba

Diseñador de la Dirección de Innovación Educativa Digital



Comunidad
Virtual Externadista