

Análisis

CRISTÓBAL BENAVIDES ALMARZA



REVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE Y LOS VIDEOJUEGOS

"Tienes que subirte al helicóptero de inmediato, necesitamos que viajes a investigar quién se robó la fuente de energía que teníamos almacenada en nuestras instalaciones. Por suerte hemos encontrado una serie de restos que necesitamos que analices como experto en química. Si no logramos rescatar el material, corremos serio peligro de que la transformen en una bomba y estemos en peligro". Así parte el juego que busca que alumnos de un curso de química en la Arizona State University apliquen e interioricen los conocimientos que estudian previamente. Se trata de un videojuego desarrollado en el Media and Immersive eXperience Center de la universidad, creado por ingenieros, audiovisuales, diseñadores y programadores, para que el aprendizaje sea más efectivo y conecte con las nuevas generaciones. Lo mismo han aplicado a materias como biología, ingeniería, astronomía, cambio climático y negocios. Son miles los estudiantes que pasan por el laboratorio de realidad virtual para ponerse los anteojos y tomar el control del *joystick* con el propósito de poner a prueba sus conocimientos.

La lección es que hay que dejar de mirar los videojuegos como algo endemoniado. Al igual que toda tecnología, tiene aspectos positivos y otros más riesgosos. En esta columna nos centraremos en los primeros.

La innovación en educación siempre es deseable. Adaptarse para que los alumnos mejoren su aprendizaje es un objetivo imperativo para profesores y académicos. Por lo mismo, incorporar los videojuegos en esa línea hace pleno sentido.

Hoy los jóvenes destinan alrededor de siete horas a la semana a esta actividad, según datos del Injuv, y su nivel de gratificación al hacerlo es alta. Las investigaciones han demostrado que aplicar estas herramientas de enseñanza tiene efectos deseados, porque quienes las utilizan durante el proceso de instrucción tienen notas más altas gracias a que la conexión, aplicación y relación que logran desarrollar entre el estudio y el aprendizaje son más intensas y satisfactorias, gracias a la mayor motivación e interés que generan. A todo eso hay que sumar que el aprendizaje multisensorial es beneficioso para el desarrollo cognitivo y que se han comprobado cambios positivos en la actitud, el compromiso, la concentración y el interés de los alumnos que usan los videojuegos para aprender.

La industria de los videojuegos seguirá creciendo hasta llegar a los 190 mil millones de dólares anuales y también lo hará el número de usuarios. Se proyecta que bordeen los 3.500 millones de personas este año. Ojalá que muchos de ellos los usen en laboratorios de colegios y universidades donde se genere un entorno de conocimiento y aprendizaje virtuoso.