

Videoxogos, ludificación e aprendizaxe baseada en xogos dixitais: un repaso á V Fenda Dixital



Cabeceira da web do congreso e acceso ao libro de actas
https://5e0f0c523e307_site123.me/

Tania Caamaño Liñares

Universidade de Santiago de Compostela
 taniacaamano.linares@usc.es

Elvira Rodríguez

ESAG, Matosinhos; CITCEM/FLUP
 elvirarodrigues.8500@esag-edu.net



ISSN: 1132-8932
 Páx. 60-63

Foi un 5 setembro do 2005 cando viu a luz o I Congreso Ibérico "A Fenda Dixital", e xa daquela, as autoras das conclusións deste evento, enmarcadas na *Revista Galega de Educación*, indicaban como valores iniciais desta xuntanza, a creación dun contexto no que "reflexionar, compartir e intercambiar ideas e experiencias sobre as Tecnoloxías da Información e da Comunicación e sobre as repercusións das mesmas na educación de hoxe, abrindo camiños comúns cara a superación dos retos que nos presenta o futuro" (Pose & Zapico, 2006, p 71).

Hoxe, "A Fenda Dixital" segue a ser un espazo de encontro internacional no que debater sobre o estado da tecnoloxía no contexto educativo, implicándose neste obxectivo institucións como a Universidade de Vigo, a Universidade Federal do Paraná, a Universidade de Santiago de Compostela, a Universidade da Coruña e a ESE de Paula Frassinetti de Portugal.

Esta última edición, en modalidade online por mor da pandemia da COVID-19, tivo como principal intención analizar as posibilidades ofrecidas polos videoxogos, a ludificación e a aprendizaxe baseada en xogos dixitais, focalizando o papel destes elementos na mellora dos procesos de ensino e aprendizaxe.

A consolidación dos videoxogos como recursos educativos, e non só lúdicos, é unha realidade que comeza a consolidarse. Pero son moitos os aspectos que precisan ser analizados e reflexionados: cales son as necesidades das novas xeracións de alumnado e como poden estas tecnoloxías responder a elas?; como se establece a formación do profesorado e cales son as axudas ou recursos que poden guiar o seu desenvolvemento?

Estas e outras cuestións foron abordadas nesta V edición de "A Fenda Dixital". Ao longo dos dous días contouse con catro relatores principais. O Dr. José Peirats Chacón da Universitat de València protagonizou a conferencia inaugural que levaba por título "Gamificación, inclusión educativa y brecha digital". Reflexionou sobre o uso da ludificación como estratexia metodolóxica para a inclusión educativa nos niveis educativos do ensino primario. Se ben as tecnoloxías tamén favorecen novas formas de exclusión deri-

vadas da fenda dixital, que son a base e prioridade deste congreso, Peirats recalcou o valor específico da estratexia didáctica innovadora que supón a gamificación e a súa capacidade de apoio, accesibilidade e adaptabilidade. E, especialmente no marco dunha educación inclusiva e nunha escola dixitalizada, a comprensión, a actitude positiva e as boas prácticas dirixidas cara á diversidade do alumnado poden sen combinados adecuadamente con estratexias e recursos tecnolóxicos que camiñen cara á plena participación dos e das cidadás.

A Dra. Silvia López Gómez, da Universidade de Santiago de Compostela, recolleu o testemuño do Dr. Peirats co seu relatorio titulado: "Deseño e análise pedagóxica de videoxogos desenvolvidos para a educación". Se iniciabamos o Congreso falando da necesidade de valorizar a gamificación como recurso didáctico sen esquecer a combinación doutros elementos, a Dra. López Gómez adentrouse directamente nun deles: a formación do profesorado, especificamente no tocante ao deseño de recursos.

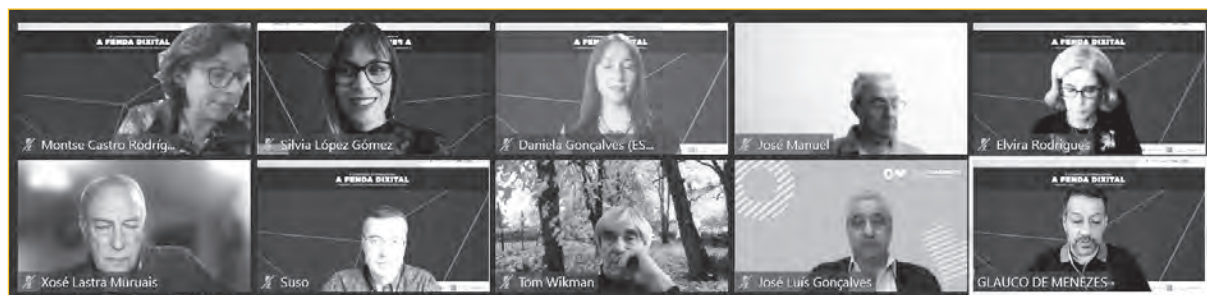
Foi esta unha conferencia que foi incidindo nas diferentes fases que debemos seguir se queremos crear un xogo dixital. Dende a concepción do mesmo, e a reflexión obrigada en torno a idea, o argumen-



Mostra de relatores e relatoras.

to, a necesidade á que dará resposta, a meta, os obxectivos ou o público ao que será dirixido; pasando polo guión multimedia ou o documento de deseño do xogo, onde debe especificarse ao detalle o funcionamento do mesmo así como o que ocorre en cada unha das pantallas que crearemos; e culminando no desenvolvemento da aplicación, onde guiaremos o traballo dos/as encargados/as de dar vida ás ideas planeadas; e as probas finais onde realizar a validación da calidade do xogo.

Outro dos elementos esenciais deste relatorio foi dar a coñecer unha guía para o análise de videoxogos elaborados con intencións educativas, que foi creada pola autora do relatorio e aplicada na súa tese de doutoramento (López-Gómez, 2018). Nela recóllense máis de 200 ítems sobre elementos que nos permitirán valorar activamente o recurso, tales como a identificación do xogo, información lúdico-pedagóxica, o deseño instrutivo ou a aplicación didáctica, entre outros.



Captura de pantalla da inauguración da Fenda Dixital.



Captura de pantalla da intervención do Dr. Gustavo Abib.

Xa no segundo día, as conferencias correron a cargo do Dr. Francesc Josep Sánchez i Peris, da Universitat de València, e do Dr. Gustavo Abib, da Universidade Federal do Paraná, centradas na "Metodoloxía ludificada en educación superior" e nos "Serious Games: desafíos e oportunidades" respectivamente.

A metodoloxía ludificada, como introduce o Dr. Sánchez i Peris, procura crear unha situación de calidade onde o alumnado poida desenvolver as actividades curriculares destinadas á aprendizaxe de contidos. A motivación ou a adaptación aos estilos de aprendizaxe son tamén esenciais neste proceso. Neste relatorio puidemos coñecer de primeira man como un grupo de mestres e mestras de Antropoloxía da Educación da Universitat de València desenvolveu unha metodoloxía ludificada nos graos de Pedagogía e Educación Social. Xogos para cada sección dunha materia onde o alumnado debería crear un *rap*, xogos dixitais, simulación de programas de televisión, construción de xeroglíficos, chirigotas ou maquetas das coñecidas fallas de Valencia. Unha serie de xogos en equipos de traballo, recursos e procesos denominados aventuras a través das cales recibirán insignias que se-

rán intercambiable por puntos para a cualificación final. Claro está, á vez que asimilan contidos propios da materia. Un xeito de acadar os obxectivos académicos á vez que un estado físico e mental que leva o alumnado a sentirse feliz e integrado no grupo.

O Dr. Gustavo Abib debateu sobre a utilización de "serious games" a través da triangulación de catro aspectos de procura: pedagogía/educación; tecnoloxía; metodoloxía/deseño e mercado educativo e corporativo. Varios dos exemplos presentados destacaron a importancia e relevancia dos "serious games", cuxa xustificación para o seu uso figuraba en 7 temas, a saber: activar o lado social (sociabilidade); converter unha situación aburrida en diversión; mellorar a retención do coñecemento; facer do alumnado un pólo activo e facilitar o proceso de ensino e aprendizaxe, introducir novos conceptos; permitir a resolución problemas; e permitir a análise en tempo real.

Estas conferencias iniciais deron paso ás dúas mesas redondas. A primeira, baixo a temática "Oportunidades educativas dos videoxogos e da aprendizaxe baseada en xogos" correu a cargo do Dr. António J. Osório, da Universi-

dade do Minho, e do profesor Marco Bento, da Escola Superior de Educación de Coimbra. O primeiro deles, a través de "Aprender e jogar, desafíos tão sérios como brincar" procurou dirixir o foco sobre o verdadeiro potencial interxeracional ofrecido polas tecnoloxías dixitais nun paradigma participativo. As dificultades actuais do alumnado pasan pola falta de motivación e interese, dificultades de atención ou os diversos estilos e ritmos de aprendizaxe. Ante un contexto así, a gamificación ou ludificación preséntanse como un recurso máis que interesante.

A tecnoloxía na que vivimos e a que levamos dentro fan que xogar, brincar e aprender sexan sinónimos. O profesor Marco Bento, pola súa banda, falounos de "Oportunidades educativas da integración digital em cenários de gamificação e jogos digitais". Sitúanos nunha realidade onde unha sociedade dixital agarda polo avance dun sistema escolar eminentemente analóxico. Unha situación que podemos equilibrar a través de modelos activos de aprendizaxe que, se ben integren a parte dixital e lúdica do uso de tecnoloxía, non abandonen elementos necesarios dese concepto analóxico da educación. A calidade deste proceso dependerá en gran parte, do papel do profesorado e da súa planificación previa, e por suposto do xeito en que se establezan espazos que promovan oportunidades para unha aprendizaxe personalizada.

A segunda das mesas, titulada "Múltiples ollares sobre os videoxogos e a aprendizaxe baseada en xogos", contou coa participación da Dra. Carmen Ricoy Lorenzo e da profesora Jennifer Fernández Rodríguez,

ambas as dúas da Universidade de Vigo. A Dra. Ricoy propuxo “*Múltiples miradas sobre la gamificación: análisis sistemática*”, un estudo que ofrece como conclusións a necesidade de potenciar a alfabetización dixital dende a infancia. As TIC, entre outros recursos, axudan a desenvolver prácticas que reforzan e melloran esta alfabetización. Por iso é importante deseñar intervencións gamificadas para desenvolver nos centros educativos, nas que poida participar a familia dende o fogar. Jennifer Fernández Rodríguez reflexionou sobre a aprendizaxe baseada en xogos e presentou exemplos do seu uso e optimización en contextos educativos.

Todo isto sumado ás máis de 30 comunicacións organizadas entre diversas liñas temáticas como foron: as oportunidades e riscos dos videoxogos; dinámicas e recursos na ludificación; intervención educativa e investigación arredor da aprendizaxe



A profesora Jennifer Fernández explicando o seu breakout educativo.

baseada en xogos dixitais; o deseño, implementación e avaliación dos xogos serios ou experiencias e boas prácticas.

Un gran evento no que se debateu sobre os potenciais e as capacidades dos videoxogos e das denominadas metodoloxías baseadas na ludificación e nos xogos dixitais. Un ámbito da tecnoloxía que irrompe con forza nas escolas, nos fogares e na sociedade en xeral, e a través do que, coa precisa análise e reflexión, poderemos

convertelos nun elemento que facilite a motivación, a flexibilización e adaptación ao alumnado. É dicir, un elemento máis a favor da calidade educativa. ■

REFERENCIAS

- POSE BLANCO, A. M., & ZAPICO-BARBEITO, M. H. (2006). Conclusións I Congreso Ibérico A Fenda Dixital-Silleda. *Revista galega de educación*, (35), 71-72.
- LÓPEZ-GÓMEZ, S. (2018). *Análise descritiva e interpretativa do deseño e contido dos videoxogos elaborados en Galicia*. Tese de doutoramento, Universidade de Santiago de Compostela, España.

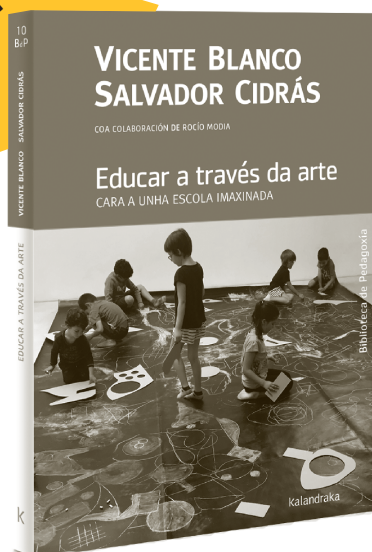
Dispoñible en <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/16695>

PUBLICIDADE

Biblioteca de Pedagogía

Unha colección imprescindible para educadoras e educadores

REIMPRESIÓN



NOVIDADE

