

### LABlearning FLASH 03 verano 2012

El proyecto LABlearning está financiado por el programa de Aprendizaje a lo largo de la vida de la Comisión europea. Su objetivo es re motivar jóvenes en desventaja o que se encuentran fuera del sistema a través de su involucración en proyectos y laboratorios de aprendizaje basados en las nuevas tecnologías, así como ofrecer guía a las instituciones interesadas y maestros en Europa.

contacto: [www.lablearning.eu](http://www.lablearning.eu)

#### ¿ENTRETENIMIENTO O DIVERSIÓN?



Tradicionalmente juegos y aprendizaje pertenecen a dos mundos diferentes: el clásico mundo de la educación académica y el salvaje mundo de los mercados de entretenimiento.

Esto ha cambiado drásticamente. Actualmente se están desarrollando muchos juegos sociales de categoría y la educación está tomando un creciente interés en usar los juegos para cambiar el sistema de enseñanza tradicional para ofrecer a los jóvenes experiencias de aprendizaje más atractivas.

Los mejores juegos encajan perfectamente en los principios de aprendizaje de los laboratorios media: ofrecen misiones claras, aprendizaje paso a paso, respuestas inmediatas, ensayo y error, diálogos sociales, trabajo en equipo, pensamiento estratégico y a menudo simulaciones de la vida real o, directamente vinculadas con la vida real.

Y sobretodo ofrecen excitantes e interactivas narrativas, totalmente diferentes de las que ofrecen los libros de texto.

Los buenos juegos no son entretenimiento, son *diversión dura*. Fomentan el aprendizaje inmersivo, inversión de energía a largo plazo, interés sostenido y diálogos sociales.

*Juegos serios y sociales son por tanto un gran recurso para los labs, especialmente a los que van dirigidos a los jóvenes desaventajados o desacoplados.*

#### USANDO JUEGOS DIGITALES



Por supuesto, algunos juegos pueden relacionarse directamente con materias principales: pueden aprender matemáticas o lengua a través de juegos digitales, individualmente o en equipo.

Pero los juegos digitales para los labs son juegos que ofrecen a los jóvenes explorar diferentes formas de mundos, tales como la energía, la política, la salud, etc. - o juegos que ofrecen investigación y retos detectivescos vinculados con complicados temas, a menudo conectados a conflictos, cambios o dilemas.

Los mejores juegos no invitan al joven a esconderse detrás del ordenador o la televisión, sino que ofrecen diálogos sociales con la comunidad o con otros jóvenes a través de las plataformas online.

Tales juegos digitales pueden ser importantes recursos para los labs y el aprendizaje basado en proyectos, especialmente para los jóvenes desvinculados.

Hoy en día, más y más, este tipo de juegos invitan a los jóvenes a contribuir al juego.

#### DISEÑANDO JUEGOS DIGITALES



La manera más interesantes de usar juegos digitales en los labs podría ser involucrando los jóvenes en el diseño, la construcción y producción de juegos, estrechamente vinculado a los temas en cuestión y a las necesidades de aprendizaje de los grupos de jóvenes. Por supuesto, esto podría parecer una misión imposible. ¡Misión imposible!

*¡No necesariamente!*

Primero de todo, los labs no solo están compuestos por mentores (¡los antiguos maestros!), sino también por diseñadores y profesionales media.

Esto significa que es posible establecer proyectos en los cuales los jóvenes colaboren, dialoguen y aprendan con profesionales diseñadores de juegos, o, incluso mejor, aprendan de aprendices en el diseño de juegos también con necesidad de aprender y practicar.

El diseño de juegos digitales conduce a los jóvenes a través de todas las fases del aprendizaje, y les ofrece la oportunidad de profundizar en los procesos, olvidando que están aprendiendo de una forma más potente que en las clases tradicionales.

Muchos de los jóvenes en fracaso escolar, desacoplados, en situación desaventajada tienen *talentos*. Estos talentos podrían no estar reconocidos en las aulas, pero en cambios, muy bien valorados y desarrollados en proyectos de diseño de juegos.

#### UN JUEGO DIGITAL



El uso más dramático de los juegos digitales es el juego del proyecto, ¡la educación o la escuela como un juego digital!

Ahora quizás piensas: ¿esto es demasiado! Usar juegos está bien, ¿pero diseñar una escuela como un juego...?

De hecho están haciendo esto en la ciudad de Nueva York: The *Quest2Learn School* es una de las primeras escuelas a explorar como los juegos digitales pueden ser usados para diseñar planes de estudio, proyectos de aprendizaje, misiones, ambientes escolares, etc.

*Echa un vistazo a <http://q2l.org/>*

¡Para muchas personas convertir la escuela en un juego digital podría ser demasiado! Tal vez una perspectiva...

¿Pero que hay sobre la explotación de los grandes principios de aprendizaje que contienen los juegos digitales para disonar un proyecto?

*¿Cómo diseñaría un proyecto de cuatro semanas para un grupo de jóvenes basado en los principios de los juegos digitales?*

Si lo haces, por favor, ¡háznoslo saber! ¡Juegos significan didáctica!

Más sobre los laboratorios en [www.lablearning.eu](http://www.lablearning.eu)

- y sobre las nuevas iniciativas europeas basadas en juegos para el aprendizaje y la inclusión...