

## “Los videojuegos tienen muchas virtudes y, bien utilizados, pueden ser una herramienta estupenda”

Pere Marquès

Director del grupo de investigación DIM (Didáctica, Innovación, Multimedia) de la Universidad Autónoma de Barcelona

Códigos QR, vídeos, ejercicios autocorregibles... las nuevas tecnologías ofrecen un amplio abanico de opciones educativas, complementan a los libros de texto y aumentan sus posibilidades. Por todo ello, Pere Marquès es un firme defensor de introducirlas en el aula, siempre que no se abuse de ellas. En su opinión, el modelo de enseñanza debe evolucionar hacia un aula 2.0. en la que los alumnos sean más activos. Lejos de ser enemigos para la educación y más allá de su carácter lúdico, ordenadores y tabletas son dispositivos multiuso que pueden servir para aprender más e incluso para reducir las tasas de fracaso escolar.

**Videojuegos en el aula, ¿sí o no?** Los videojuegos tienen muchas virtudes y, bien utilizados, pueden ser una herramienta estupenda para desarrollar competencias y aprendizajes, pero hay que usarlos sin abusar.

**¿Qué distingue a un videojuego educativo?** La orientación, su uso como un instrumento para lograr el aprendizaje.

**Videojuegos, tabletas... Estudiar parece cada vez más divertido.** Aunque las tabletas se usen en casa para jugar, ver vídeos o chatear, no son solo instrumentos lúdicos. Son dispositivos multiusos y si gracias a ellos los alumnos consideran las tareas de aprendizaje más divertidas, tendrán más motivos para estudiar. Los profesores, por su parte, también pueden proponer actividades con tabletas u ordenadores que no sean solamente lúdicas.

**Una de cal y otra de arena.** Hay que mantener las explicaciones magistrales y los ejercicios en papel, pero dedicarles menos tiempo, porque tenemos que hacer otras cosas para formar bien al alumnado, que ha de ser más activo y tomar decisiones sobre sus aprendizajes. La tecnología permite actividades más variadas.

**¿Asistimos al principio del fin de los libros de texto?** Durante la próxima década, los libros de texto coexistirán con los libros digitales, pero evolucionarán hacia un modelo híbrido. Serán la base, porque en un lugar sin conexión a Internet son esenciales, pero serán más pequeños, con menos información y códigos QR para ver vídeos o acceder a ejercicios autocorregibles. Ahora bien, para usarlos, cada alumno debe tener un dispositivo digital y ahí es donde tendremos que esperar.

**¿Qué posibilidades hay mientras esperamos?** En clase, la pizarra digital es imprescindible porque con ella se puede usar el libro digital. En casa, la mayoría tiene ordenador e Internet, por lo que podrán usarlo ahí.

**¿Es posible una pizarra digital por aula?** Una pizarra digital simple cuesta unos 300 euros. Está compuesta por un videoprojector conectado a un ordenador y, sin ella, hay muchísimas actividades de gran potencial didáctico que no se pueden realizar. Y es una lástima perderselas por 300 euros.

**Cite alguna.** El alumno comprende mejor la lección si se inicia con un vídeo motivador. Si además se emplea un lector de documentos, los deberes que se han hecho en papel se pueden proyectar en la pizarra digital y corregirse inmediatamente.

**El grupo de investigación que dirige ha concluido que, según dos de cada tres profesores, se aprende más con los contenidos digitales. ¿También se mejoran las notas?** Los alumnos aprenden más, pero solo entre el 50% y el 60% de los profesores confirma que las notas mejoran. Las nuevas tecnologías ayudan a desarrollar competencias y habilidades, pero no facilitan que aumente la memoria. Y los exámenes actuales son memorísticos. Si todos consultamos en nuestros smartphones, ¿por qué en la escuela se pide memorizar tanto? Un equilibrio es el

currículum bimodal, que distingue entre lo que el alumno ha de memorizar y lo que ha de saber hacer.

**España ocupa el primer lugar de Europa en fracaso escolar. Tal como lo cuenta, las nuevas tecnologías mejorarían estas cifras.**

Tenemos un fracaso escolar ficticio. Pedimos a los alumnos cosas que hoy en día no hay que pedir. Por eso debemos evolucionar hacia un equilibrio entre la tradición y la innovación.

**¿Cómo se consigue que un alumno no se distraiga con el ordenador?** Si el profesor permanece sentado, en lugar de pasearse por el aula, la tentación de ver el correo o chatear es muy grande y algunos alumnos, sin duda, lo harán. Es clave dar al profesorado una adecuada formación, no tanto enseñarle a fondo el manejo de la tecnología, como la metodología didáctica para utilizarla y un protocolo de actuación para aportar valor añadido.

**¿Qué ocurre con los padres?** Es fundamental informarles y que participen en acciones formativas en tecnología. ¿Cómo controlarán y guiarán a sus hijos en el uso de Internet si no saben prácticamente nada?

**¿Y qué hay de los alumnos que copian sus trabajos escolares de Internet?** También hemos encontrado solución. Recomendando a los profesores que dejen copiar de Internet, pero pidan una presentación multimedia o un power point. A cada alumno o grupo se le encarga un trabajo distinto, que presentan en la pizarra digital ante el resto de la clase para su valoración, sin leer las diapositivas. Para ello, hará falta que se reúnan y sepan qué tienen que decir. Internet es una biblioteca y, si los alumnos hacen esto, seguro que aprenderán.

+ [www.consumer.es](http://www.consumer.es)

