

Palabras clave: enquadre audiovisual – espaço de sala de aula - elementos internos - elementos externos - significação

(*) **Lorena Yenni:** Diseñadora de Imagen y Sonido (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Audiovisual.

Miedos, errores y videojuegos

Rodrigo Tellechea (*)

Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: noviembre 2016

Resumen: Este trabajo intenta reflexionar acerca de cuál es el rol que la educación le otorga al error, cuál es su relación con el miedo y por qué eso puede convertirse en un obstáculo de múltiples aristas que atente contra la motivación de los estudiantes, el enriquecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje y la evolución de la sociedad.

Palabras clave: error – aprendizaje – videojuegos – tutorial

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 58]

“El miedo no es zozzo” es una frase hecha, pero además es la respuesta a una o más preguntas que en algún momento alguien se ha hecho, respecto de las utilidades de los sentimientos humanos.

¿Tienen utilidad los sentimientos? Si se analiza caso por caso, puede que se arribe a la conclusión de que cada uno de ellos tiene una razón de ser, una función. Podría pensarse en el amor, encontrar su conexión con la reproducción humana y llegar así, al primer ejemplo que colabore con la justificación de la tesis.

Pero volviendo al miedo, es probable que su utilidad se base en mantener conectada a la especie con la denominada pulsión de supervivencia; para alejarla de situaciones que puedan poner en peligro la vida.

Ahora bien, si se piensa en el potencial nocivo de los excesos, las consecuencias de los relativos al miedo pueden ser terribles. Una dosis aceptable asegura evitar riesgos innecesarios; demasiado miedo atesta de dudas, empobrece las experiencias y paraliza.

El miedo no es extraordinario, es omnipresente. Está ahí todos los días. Existen varios ejemplos que dan cuenta de esto a cada paso. Es parte, incluso, de aquello que construye la cotidianidad: miedo a volar, al ridículo, al fracaso, a equivocarse, a la oscuridad, a hablar con desconocidos y a una interminable lista de etcéteras. A partir de sus consecuencias se alimenta la frustración y se han visto afectadas vidas completas.

Una persona con excesivo miedo a volar, correrá el riesgo de no conocer más sitios que los de su entorno más inmediato. Otra con pánico a equivocarse, tendrá grandes dificultades a la hora de aprender. Una con un marcado miedo a conversar con desconocidos verá recortadas las posibilidades de conocer grandes amigos o, incluso, al amor de su vida. El miedo es inevitable, porque viene con la especie, pero también puede ser muy doloroso. La clave está en el abordaje.

A la hora de hablar de educación, resulta imprescindible generar los espacios para pensar estas cuestiones. Porque desde hace muchos años, la enseñanza se debe

un buen rato de reflexión acerca del lugar que le da al eslabón más importante de la cadena de aprendizaje: el error.

El miedo asociado al error es fruto de la forma en que se encuentran estructurados los métodos de evaluación que hoy priman, lo que, a estas alturas de la historia, resulta inadmisibles.

Si la escuela es el lugar por excelencia para crear situaciones que enfrenten a los estudiantes con escenarios inexplorados; si el miedo es inevitable porque viene en el ADN y se dispara cada vez que aparece una situación novedosa, entonces, se hace imprescindible que los responsables de la educación posean un excelente manejo de su abordaje, para evitar los excesos antes mencionados y sus potenciales e indeseables consecuencias.

Acerca de los errores durante la formación educativa Jean Pierre Astolfi afirma:

El problema del error en el aprendizaje es seguramente tan antiguo como la enseñanza misma. Sin embargo, nos encontramos continuamente con el error en la vida diaria, y el sentido común no deja de repetirnos que solo dejan de equivocarse los que no hacen nada...En la mayoría de las actividades que practican los jóvenes, desde el deporte a los juegos de ordenador, lo consideran como un desafío, objeto de apasionadas competiciones entre amigos, como una ocasión más de superación.

En la escuela todo cambia. El error es fuente de angustia y de estrés. Hasta los alumnos que se consideran buenos tienen miedo de errar... En clase el objetivo prioritario de todos es, quizá, el de arreglárselas para salir ileso del tiro cruzado. (2004, p 7).

Además, Astolfi, sostiene que:

Según esta representación (Aquella sobre la que se basan los sistemas de evaluación actuales) los errores solo pueden ser “fallos” de un sistema que no ha

funcionado correctamente, fallos que hay que castigar. Y esto se traduce de muchas maneras convergentes. (2004, p 7)

Hasta aquí se ha visto que durante el período de formación que va desde la niñez a la adolescencia (y en algunas instancias de formación superior aún más lejos) el error es concebido como un fenómeno indeseable. En contraposición con esta mirada, los especialistas en educación afirman que constituye una parte fundamental del proceso de aprendizaje.

Sin embargo, la concepción de la falla es la que reina, y existen ya generaciones de personas formadas bajo esa misma idea.

Una de las peores consecuencias de esta mirada es que el miedo al error ya es parte de la cotidianidad. Equivocarse está socialmente mal visto, por lo que ese temor no ha dejado de ser alimentado y de crecer jamás. Hoy en día, la idea de que equivocarse está mal está naturalizada. Los errores se señalan y son motivo de comentarios y de burla. El concepto ha alcanzado, incluso, espacios tan relacionados con la sanidad mental, la formación y la integridad como el deporte: el éxito es para el que acierta y el que yerra y pierde merece ser humillado.

Con estas ideas tan arraigadas y sin hacer nada para cambiar el rumbo, la educación corre peligro de alejarse de la chance de volver a poner al error en el lugar que le corresponde: el del medio más importante para enseñar y aprender. Si se tiene en consideración que la educación no cuenta solamente con el potencial para transformar a la sociedad sino que, mientras tanto la refleja, es fundamental atacar al problema desde la raíz.

Si eso se logra, la experiencia de los estudiantes no podrá ser de otra forma que más rica día a día y entonces, podrá contribuir a contagiar una concepción mucho más sana de la realidad al resto de la sociedad.

Ahora bien, teniendo en cuenta el diagnóstico ¿Cómo se hace para cambiar?

Astolfi en su introducción habla, al pasar, del placer de los niños por los juegos de ordenador y los desafíos que éstos plantean ¿Qué es lo que los hace tan atractivos? Quizá en este análisis exista algo interesante.

Los videojuegos son juegos electrónicos en que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video. Éste es conocido genéricamente como plataforma y puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Las características tecnológicas de los videojuegos y su atractivo visual pueden ser parte de lo que los convierte en un imán para los más jóvenes, aunque de todas maneras, lo más interesante y lo realmente sustancioso no es eso, sino la lógica didáctica desde la que han sido concebidos.

El videojuego necesita explicarse a sí mismo. Precisa enseñarle al usuario cuáles son los objetivos, cuáles las reglas y cómo se transita el camino a la meta. Además, viene sin manuales que expliquen su funcionamiento. En lugar de eso, introduce una herramienta por demás interesante desde lo conceptual: el tutorial. Éste, fun-

ciona como un espacio de pruebas complementario en el que se aprende haciendo, por lo que alienta al que lo utiliza, a abandonar el aspecto paralizante del temor a equivocarse. La diferencia con el sistema educativo tradicional es que, en lugar de ponerse por sobre el que está aprendiendo, el videojuego se pone a la altura de un guía que incentiva a probar las veces que sea necesario para aprender y así poder avanzar.

El videojuego coloca al error lejos del estrés, el temor y la tensión. En lugar de eso, lo transforma en un desafío atractivo. Finalmente, lo devuelve al lugar sano y natural que le corresponde, ese lugar desde donde, por ejemplo, aprendimos a hacer las cosas más difíciles, como caminar o hablar. Los yerros no son más que una parte del proceso.

Si se logran construir estrategias que contemplen esta forma de concebirlos, de tratarlos y de utilizarlos como herramientas de enseñanza, seguramente existan más chances de que la motivación reviva, la experiencia del aprendizaje finalmente se enriquezca y la sociedad se transforme en un lugar mucho más sano.

Referencias bibliográficas

- Astolfi, J. P. (2004). Diada/SEP. México D.F: *Biblioteca para la actualización del Magisterio*. Disponible en: http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/sites/estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/files/astolfi_jean_pierre_el_error_un_medio_para_enseñar.pdf
- Frasca, G. (2012). *Los videojuegos enseñan mejor que la escuela*. Montevideo: TED X Talks. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>
- Roselli, N. (1999) *La construcción sociocognitiva entre iguales*. Rosario: IRICE.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Estrategias de los Aprendizajes a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: This paper attempts to reflect on what role education gives to error, what its relationship with fear is and why it can become an obstacle of multiple edges that undermines student motivation, enrichment process teaching and learning and the evolution of society.

Key words: error - learning - games – tutorial

Resumo: Este trabalho tenta refletir a respeito de qual é o papel que a educação lhe outorga ao erro, qual é sua relação com o medo e por que isso pode ser convertido em um obstáculo de múltiplas arestas que atente contra a motivação dos estudantes, o enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem e a evolução da sociedade.

Palavras chave: erro - aprendizagem - videojogos - tutorial

(*) **Rodrigo Tellechea:** Diseño Gráfico (Universidad de Palermo)