

# Editorial

## PENSANDO EN LA COMPATIBILIDAD ENTRE “DIGITAL GAMES” Y EDUCACIÓN.

### THINKING ABOUT COMPATIBILITY "DIGITAL GAMES" AND EDUCATION

El diseño y aplicación de digital games en la enseñanza de las ciencias, es un campo emergente en las innovaciones tecnológicas para el aula. Sin embargo, el carácter de entretenimiento de los digital games, y el carácter formal del sistema educativo, considerados ambos en términos absolutos, son incompatibles, ya que no es posible reducir los procesos de aprendizaje a momentos de pura diversión, pero tampoco resulta muy divertido convertir los digital games, en un mero entrenamiento. Aún así, es posible pensar en combinaciones de los dos modos de interactuar con los estudiantes, con el fin de producir actividades que permitan a profesores tanto como a estudiantes sentir que se están comunicando en un lenguaje común.

Es por tanto necesario, tener cuidado con la tendencia de utilizar los *digital games* para proponerse pasar la mayor cantidad de contenido en el menor tiempo posible, ya que esa “cantidad de conocimientos” acaba convirtiéndose en un montón de información que a fuerza de repetir el juego llega a ser memorizada, pero que no necesariamente genera comprensión alguna del fenómeno en estudio. También se debe tener cuidado de no adjudicarle al juego en si mismo toda la facultad de encantar y enseñar al estudiante. En general, todo *digital game* aplicado en el salón de clase debe ser el resultado de una **necesidad** que surge en el proceso de enseñanza, y no una simple actividad de relajamiento.

Por tanto, se requiere formar al profesor para que sepa como orientar este tipo de procesos de forma previa, durante y posterior al uso de los *digital games*. Además, es definitivo el liderazgo y la participación de profesores y profesoras en el diseño de *digital games* educativos, para no caer en la tendencia de planear el juego enfocándose solamente en la presentación de contenidos por los contenidos mismos, sin tomar en cuenta los objetivos de enseñar un determinado tópico, los niveles de abstracción y las habilidades de pensamiento que se requieren para su aprendizaje, así como la epistemología de los conceptos y otros aspectos propios de los procesos de educativos.

Es preciso entonces que los profesionales de la educación analicen con profundidad y detalle las potencialidades que ofrece este recurso, para lo cual se requiere tanto de conocimientos técnicos relacionados con la producción y uso de *digital games*, como conocimientos sobre los requerimientos propios de los procesos de aprendizaje del área de desempeño, con el fin de optimizar los ambientes educativos y las ventajas del juego.

*Diego Fabian Viquecino Arevalo*