

Teoría para construir un buen docente. El juego de la educación

Theory to build a good teacher. The game of education

Laura Prados Gómez¹

Recibido: 09 de julio de 2019 Aceptado: 12 de julio de 2019 Publicado: 31 de julio de 2019

To cite this article: Prados, L. (2019). Teoría para construir un buen docente. El juego de la educación.

Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga, 0 (0), 123-128

DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.voio.6613>



¹Laura Prados Gómez

Grado Educación Infantil, Universidad de Málaga

lprados@uma.es

RESUMEN

El artículo que a continuación se presenta es una versión revisada y actualizada de un trabajo académico presentado en la asignatura “Teoría de la Educación”; materia cursada en la Universidad de Málaga durante mi primer año de formación como docente en el Grado de Educación Infantil. Dicho trabajo, que tomaba el formato de ensayo, reflejaba mi trascurso formativo y el recorrido sobre el proceso de aprendizaje que he experimentado en dicho primer año de carrera.

Como se ha dicho, se trata de una adaptación de la primera versión del citado ensayo, cuyo título original se ha respetado en este artículo: “Teoría para construir un buen docente. El juego de la Educación”. En él se redactó, desde un punto de vista metafórico, mi visión actual de la educación adoptando una perspectiva crítica y auto-reflexiva. Con este ensayo, pretendía poner en el punto de mira que la educación no se trata de un juego, pero el juego sí puede ser educación, sobre todo en la etapa que a mí me concierne, la Educación Infantil.

Como alumna en plena formación como docente, la asignatura de “Teoría de la Educación” me ha permitido abrir los ojos y plantearme situaciones que jamás hubiera podido considerar desde otro punto de vista ni desde otras perspectivas, como más adelante haré notar. Me ha ayudado principalmente a darme cuenta de que yo también formo parte del sistema educativo, de ese “juego” del que llevo toda la vida quejándome. Y, por tanto, es papel fundamental mío como futura docente mejorarlo bajo un criterio propio.

Es por todo ello que en el artículo que a continuación se presenta se compara la educación con la metáfora de un videojuego. El primer apartado presenta con más detalle esta metáfora, y en los sucesivos se desarrollan cada uno de los niveles que me permitieron llegar a este proceso reflexivo y tomar conciencia de mi papel en la educación.

Palabras clave: formación inicial del profesorado; teoría de la educación; funciones de la escuela; profesionales reflexivos; educación infantil.

ABSTRACT

The article that is presented below is a revised and updated version of an academic paper presented in the subject “Theory of Education”; I studied at the University of Malaga during my first year of training as a teacher in the Degree in Early Childhood Education. This work, which took the format of an essay, reflected my formative journey and the journey through the learning process that I experienced in the first year of my career.

In this article, education is compared with the metaphor of a videogame. The first section presents this metaphor in more detail, and in the following sections each of the levels that allowed me to reach this reflective process and to become aware of my role in education are developed.

Keywords: Pre-service Teacher Education; Theory of Education; Reflective professionals; Functions of the School; Early Childhood Education

1. INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Hace poco pude darme cuenta de que llevo toda la vida jugando a un juego; un juego en el que todos, de una manera u otra, participamos y en el cual yo llevaba participando prácticamente toda mi vida, aunque sin ser consciente de ello.

Lo llamaremos “El juego de la educación”.

La construcción de un docente podría simbolizarse con algo así como la creación del personaje principal del videojuego que estamos tratando; pero para introducirnos a este mundo digital es necesario primero relatar cómo pude darme cuenta de mi participación activa en el mismo.

Todo comenzó cuando cambié de personaje dentro del juego, pasando de jugar como alumna a hacerlo como docente. Esto ocurrió tras mi acceso a la universidad, que es la parte creativa de este videojuego, donde puedes jugar con las reglas establecidas al límite y que, por consiguiente, me permitió evolucionar mi antiguo personaje a otro nivel, debido a un *bonus*¹ que jugué llamado “Teoría de la Educación”. Pero ¿qué es Teoría de la Educación?

Teoría suele ser una palabra que evoca monotonía y aburrimiento, pero en esta ocasión no podía estar más equivocada. A priori, pensé que era un nivel en el que deberíamos estudiar diferentes teorías ideológicas de distintos autores y soltar rollos interminables en un examen. Este era el modo al que hasta ahora yo estaba acostumbrada a jugar. Sin embargo, me encontré con que, por primera vez en el juego, debía reflexionar acerca de lo que estaba jugando: cuestionarme las normas, mi papel en el juego y definir mis propias reglas. Por primera vez, insisto, no bastaba sólo con jugar y dejarse llevar por unas reglas previamente establecidas. Y, a partir de esto, surgían variedad de opiniones entre los diferentes jugadores y el profesor, todas ellas valiosísimas para fundamentar una opinión propia y fomentar el libre pensamiento. Lo anterior me llevó a irme el primer día a casa analizando todos los años que llevaba jugando sin ser consciente, dejando que los creadores decidieran mis acciones y simplemente adaptándome al mapa de juego, usando siempre las mismas técnicas.

Ahora por fin, estaba empezando a crear mi personaje con mis propias reglas, siendo una jugadora consciente, lo que me llevó a adentrarme en el siguiente nivel.

1. <http://www.gamerdic.es/termino/bonus/>

2. NIVEL 1: TUTORIAL²

El primer nivel que nos encontramos al introducirnos en nuestro mundo digital es el tutorial, en el cual aprendemos las nociones básicas para poder jugar. Nuestro tutorial corría a manos de Esteve (2010), cuya lectura nos enseñó los conceptos básicos de la educación y sus definiciones. Pero a su vez, como buena jugadora novata tratando de adaptarme aún a mi nuevo personaje, aparecieron las primeras dudas: ¿Y si yo algún día como docente trato de impartir en mis clases el concepto de igualdad y respeto, por ejemplo, a todas las sexualidades, etnias, culturas, colectivos etc.? ¿Significaría esto que estoy adoctrinando a mis alumnos? ¿Seré una mala docente por ello? ¿Y si como docente adoctrino a mis alumnos sin ser consciente de ello, inculcándoles mis propias ideas sin dejarles ser librepensadores?

Preguntas que te hacen replantearte tu papel anterior de jugadora y pensar en quién eres ahora, ayudándote a descubrir tu actual punto de partida (Esteve, Melief y Alsina, 2010). Esto me ayudó a descubrir que, aunque antes no fuera una jugadora consciente, iba ganando en aprendizaje y experiencia con el juego vivido, unas más positivas y otras menos; siendo lo anterior aquello que ha ido formando mi personaje actual, con el cual estaba prácticamente comenzando a descubrir el interesantísimo mundo virtual que me estaba perdiendo dentro del juego de la educación.

3. NIVEL 2: LOS CREADORES DEL JUEGO

Aunque por suerte yo ahora era una jugadora consciente, no todos los personajes que participaban en el videojuego lo eran; ¡incluso habiendo cambiado de rol de alumno a docente! Algo peligroso, ya que ahora jugaban como personajes principales y corrían el riesgo de que otros decidieran por ellos cómo debían jugar.

Y, ¿sabes qué es lo peor? ¡Que ser jugador automático se transmite! Si juegas sin darte cuenta que eres un personaje principal, puedes traspasar este “automatismo” a las nuevas generaciones de jugadores que acaban de empezar su partida. Sus personajes son tan frágiles cuando tienen poco nivel...

Es por tanto de vital importancia ser jugador consciente en este “Juego de la educación”, ya que quienes no lo son se acaban dejando llevar por la programación establecida del juego; y eran los creadores del mismo los que estaban guiando a los jugadores bajo sus reglas, sin criterio ni normas propias y, por lo tanto, sin dejarles jugar libremente.

A los “jugadores automáticos” los conocí en una fase del NIVEL 2 llamada: La máquina de la escuela (Frato, 1970). En ella pude comprobar cómo las nuevas generaciones de jugadores salían en serie, todos iguales, y los jugadores que no encajaban en el perfil de “automático” eran eliminados de la base de datos.

Fue duro darme cuenta de que mis inicios en el juego fueron así: creada en serie, bajos unos estándares determinados que los jugadores automáticos seguían al pie

2. <http://www.gamerdic.es/termino/tutorial>

de la letra. Y aunque a priori pensé que la culpa era de los creadores por establecer unas reglas tan rígidas, obligando a todos los jugadores a seguirlas, llegó Coscollá (2016) en una de las fases de este segundo nivel, para abrirme los ojos una vez más. Pero, ¿quiénes son esos creadores? ¿Quién es el sistema educativo? (Coscollá, opus cit.)

Durante todos los años que llevaba jugando en modo automático, siempre creí que no podía cambiar nada; que simplemente era una jugadora más creada por otros, diseñada para moverme por el mapa tal y como otros habían implementado en mi programación. Pero en este nivel pude darme cuenta de que el juego no solo lo componen las reglas que los creadores hacen; también lo componemos todas y cada una de las personas que lo jugamos con nuestras pequeñas acciones: cómo nos ayudamos, cómo acogemos a los nuevos personajes... ¡Todo esto es lo que verdaderamente compone el juego! Ahora sabía que los jugadores conscientes debíamos rebelarnos para que los jugadores automáticos entendieran que también dependía de ellos hacer que el videojuego funcionara; siendo papel de todos, ya que, aunque el juego tiene unas reglas, es decisión nuestra cómo jugarlo.

4. NIVEL 3: LAS ACTUALIZACIONES

Al percatarme de que todos formamos parte de la creación del videojuego, y nuestro papel común es fundamental para el correcto funcionamiento del mismo, es cuando nos surge la siguiente pregunta: ¿El juego siempre va a ser igual?

Quiero decir que, si el mundo virtual está en constante evolución y los nuevos jugadores que se incorporan al juego también evolucionan rápidamente, nuestro papel como jugadores principales y jugadores conscientes es adaptarnos a ello y evolucionar nosotros también con los años para no estancarnos en las mismas pantallas de siempre.

Es aquí donde aparecen las actualizaciones, nuevas versiones del juego que hacen que este esté al día (Sierra, Fernández, Caparrós y Alcaraz, 2019). Pero ¿una actualización del mismo supone necesariamente una mejora? Mi respuesta aquí es: no siempre. Muchas veces lo único que incluye una actualización es mero contenido ilustrativo que hace desviar nuestra atención en lo bonitos y modernos que son los gráficos ahora. Pero el contenido puede que siga siendo el mismo de siempre, la mecánica de juego seguiría sin variar con el paso del tiempo y los jugadores continuarían estando muy dirigidos.

Esta reflexión me hizo volverme a plantear la pregunta que me venía haciendo desde que asumí mi nuevo papel en el juego, ¿qué necesito para ser una buena jugadora docente y estar actualizada?

Aquí apareció Gómez Mayorga (2013), durante este NIVEL 3, y me hizo darme cuenta de que mi personaje sólo podía ver una parte del juego. Y es que cada uno de los jugadores-docentes veía en sus alumnos el reflejo de sí mismos, otorgándoles una identidad desde sus inicios como jugadores, lo que repercute negativamente en su

modo de juego. Es por ello que recalco la necesidad de ampliar nuestra mirada (con la invitación del citado autor), y aprender a darnos cuenta de que todos y cada uno de los jugadores que formamos el juego de la educación somos diferentes, y que los nuevos jugadores que ingresan también lo son. Así que no podemos pretender que todos jueguen de la misma manera, siguiendo las mismas reglas, porque si no estaremos creando jugadores automáticos, todos idénticos, como vimos en el NIVEL 2: simples clones adaptados a las reglas del juego, sin ser capaces de crear las suyas propias ni su propio modo de juego. Una opinión que se vio fortalecida cuando llegó Contreras (2002), señalando que la riqueza de nuestro juego radica en la variedad de jugadores y personajes.

El problema se encuentra en la definición de “jugador” que cada uno tiene en su mente, lo que hace que nos guíemos por criterios predefinidos de normalidad y anormalidad. Pero, ¿qué es normal o anormal? Contreras (opus cit.) dirá que dicho criterio es siempre un juicio psicosocial que hemos de cuestionar.

Por otra parte, conviene recordar que, frente a “El juego de la educación” en su versión básica, hay actualizaciones del juego que son de pago. Versiones *premium* o, en algunos casos, *freemium*³, que no todos los jugadores se pueden permitir. Se trata de versiones del juego que se presentan como más completas, de una calidad superior, en las que los jugadores terminarán convertidos en auténticas estrellas, y no mediocres jugadores como los que produce el juego de la educación básico.

Suena precioso, ya que siempre hemos creído que cuanto más dinero gastamos mejor es el producto que vamos a obtener, pero su problema está en que no es accesible económicamente para todos los jugadores. Los creadores lo saben y se aprovechan de ello.

Personalmente, creo que los fondos se deberían invertir en producir mejoras y verdaderas actualizaciones a nuestro juego base (para lectores amateur, hablo de la escuela pública), ya que todos los jugadores de todo el mundo tenemos derecho a jugarlo de manera gratuita y nadie, debería pagar para obtener un producto que se supone es nuestro derecho recibirlo gratuitamente.

5. FIN DEL JUEGO

La oportunidad de presentar este ensayo como artículo en una revista científica me ha permitido volver a leerlo, esta vez desde la perspectiva de quien ha terminado el primer año de carrera; recordando contenidos y reflexiones que, como docentes, son importantísimos tener siempre presentes. Además, me ha permitido reafirmarme en mis ideas y tener más clara que nunca la importancia de la profesión que hemos escogido. Junto con la relevancia de ser docentes críticos y encontrarnos en constante reflexión y revisión de nuestros actos y valores, ya que de ello depende el futuro de nuestra sociedad y la visión y autoconcepto que, el día de mañana, desarrollen nuestros alumnos.

3. <http://www.gamerdic.es/termino/freemium>

REFERENCIAS

Contreras, J. (2002). Educar la mirada... y el oído. *Cuadernos de pedagogía*, 311, 61-65.

Coscollá, I. (2016). ¿Quién es el sistema educativo? *Cuadernos de pedagogía*, 471.

Esteve, J, M. (2010). *Educación: Un compromiso con la memoria*. Barcelona: Octaedro.

Esteve, O.; Melief, K. y Alsina, A. (Coords.) (2010). *Creando mi profesión: Una propuesta para el desarrollo profesional del profesorado*. Barcelona: Octaedro.

Gómez Mayorga, C. (2011). Nuestra torpe mirada. Recuperado de: <http://xtobal-educacioninfantil.blogspot.com/2011/04/nuestra-torpe-mirada.html>

Sierra, J. E.; Fernández, M.; Caparrós, E. y Alcaraz, N. (2019). “¿A qué llamamos innovación educativa? 5 ideas clave para la formación inicial del profesorado”. En J. Gómez-Galán; M^a P. Cáceres-Reche; E. Delgado-Algarra (Eds.). *Experiencias en innovación docente y aportes de investigación sobre la praxis universitaria* (125-144). Barcelona: Octaedro.