

TECNO

El diseñador que está detrás de los videojuegos que usan en Noruega y Finlandia para enseñar matemáticas

En el marco de su próxima visita a Bs As para participar de Mediamorfosis, Infobae entrevistó a Gonzalo Frasca, Chief Design Officer en DragonBox School, el estudio pedagógico noruego creador de la innovadora serie de juego electrónicos y apps para instruir en distintas disciplinas. Reconocido en el mundo, fue calificado por el New York Times como "la más impresionante app de enseñanza de matemáticas"

15 de agosto de 2018



Como diseñador e investigador, Gonzalo siempre estuvo interesado en el impacto social de los juegos y trabajó en el desarrollo y el estudio de juegos para política, comunicación y periodismo.

El aprendizaje de los más chicos tanto en el jardín como en el colegio es una etapa importante que tiene impacto en el resto de sus vidas. **Hay tantas maneras de enseñar y brindar conocimiento, como cantidad de niños que van a la escuela.**

Desde maneras más tradicionales hasta las más disruptivas, hay un abanico de posibilidades que va creciendo a medida que transcurre el tiempo. Uno de los ejemplos que tuvo gran repercusión a nivel mundial fue el de **DragonBox School**, un estudio pedagógico noruego que crea apps y videojuegos para el aprendizaje de los más chicos.

Uno de sus videojuegos fue creado con el objetivo de ayudarlos a entender y poder aplicar bien las matemáticas. Esta idea recorrió el mundo y llegó al **New York Times** que lo catalogó como: "La más impresionante app de enseñanza de matemáticas".

“ Recientemente, **DragonBox School** lanzó "Kingdom of Chess", un juego electrónico creado junto a **Magnus Carlsen**, el Campeón Mundial de Ajedrez, para facilitar el aprendizaje de los más pequeños ”

La modalidad de enseñanza que usan en Finlandia y Noruega

Luego de 2 años de piloto con 1350 estudiantes, el innovador sistema de aprendizaje que cubre todo el programa escolar y ofrece a los docentes una variedad de herramientas digitales e impresas, ya se utiliza en varias escuelas de Finlandia y Noruega.

A raíz de estos logros, y de la charla que estará dando en **Mediamorfosis** -el evento que invita a pensar sobre el futuro en la comunicación-, **Infobae** entrevistó a **Gonzalo Frasca** -Chief Designer Officer en **DragonBox**- para saber más sobre este método de enseñanza que recorre el mundo.

“ **Mediamorfosis** es un evento sobre las nuevas narrativas más influyentes en Latinoamérica, que se realizará el 30 y 31 de agosto, de 9hs a 19hs en el Centro Cultural de la Ciencia – Godoy Cruz 2270 ”



Gonzalo Frasca estará hablando sobre los desafíos que implica diseñar no sólo para niños sino para sistemas educativos que tiene muchos actores con necesidades diferentes.

Gonzalo es **catedrático de Juegos de la Universidad ORT Uruguay** y ha recibido varios premios internacionales por su trabajo como diseñador. En la actualidad, trabaja en nuevas versiones de **DragonBox School**, el set de juegos y cuentos que cubren todo el programa de matemáticas y que es utilizado en escuelas de Finlandia y Noruega.

Ferviente creyente en los juegos y el mundo digital, Frasca explicó: "Creo que los juegos pueden enseñar mejor que la escuela tradicional, porque esta última ha quedado anclada en rituales de un mundo que ya no existe más. Una de las ventajas es que los videojuegos dan feedback inmediato, es decir, el alumno sabe instantáneamente si está haciendo las cosas bien o no. Si yo te envío veinte sumas de deberes, si te equivocas en la primera es probable que lo hagas en la mayoría y recién te enterarás cuando te entreguen la corrección, seguramente días después".

“ **Pekka Peura**, el reconocido maestro finlandés, la calificó como: "La mejor solución para aprender matemáticas que he visto en mi vida" ”

¿Por qué focalizar en matemática?

Gonzalo explica que hay varias razones que motivan a este tema: **Una de ellas es que es percibida como difícil aunque, según él, suelen estar mal enseñadas, y el otro punto es que son más fáciles de internacionalizar, a diferencia de, por ejemplo, aprender a escribir, a pesar de que su meta es enseñar cualquier materia.**

"Nuestro objetivo a largo plazo es enseñar cualquier disciplina. Sabemos que se puede aprender de manera efectiva, mucho más rápido y divirtiéndose. No es fácil hacer el tipo de juegos que hacemos, llevan mucho tiempo y un equipo muy especializado. Pero hemos probado que se pueden obtener resultados extraordinarios", aseguró Frasca.

Cuando se habla de **DragonBox School**, la gente suele pensar que es solo un método digital cuando en realidad no es así, ya que **combina libros de texto, cuentos, juguetes manipulativos, videojuegos y laboratorios digitales.** "La enorme mayoría de las empresas que buscan innovar en educación van sólo a lo digital porque es más barato. Pero nosotros creemos que debe complementarse con otros medios, porque cada soporte permite aprender de formas diferentes", enfatizó Gonzalo.

Así, la empresa busca difundir este sistema de aprendizaje basado en investigación para facilitar el trabajo docente y desafiar al estudiante a través de un mundo de ficción rico y atrapante. Para eso, tienen un equipo que además de tener experiencia en pedagogía, tienen habilidades en entretenimiento infantil. Con esto en mente, crearon un universo narrativo complejo, con personajes profundos, que atrapen tanto a los estudiantes como a los maestros.

"No lo hacemos para divertir, lo hacemos porque ayuda a motivar la exploración. El opuesto de aburrimiento no es divertido, el opuesto de aburrido es desafiante. Creamos juegos con dificultad e historias complejas porque son desafiantes, porque a los niños les apasiona resolver situaciones complicadas", expresó el Chief Designer Officer de **DragonBox**.

Los niños y la conectividad

A la hora de preguntarle su opinión sobre el prejuicio que hay alrededor de la conectividad de los más chicos, **Gonzalo** admitió que su hija de 3 años no juega videojuegos, no mira televisión y usa el smartphone muy esporádicamente.

Sin embargo, afirmó que le parece incorrecto caer en los extremos como la prohibición o la permisividad total, es por eso que cree que hay que dosificar el acceso a lo digital: "Es como el azúcar, no puedo alimentarla exclusivamente con chocolate. Por esta razón, en **DragonBox School** ofrecemos esa dieta combinando lo digital con libros y juguetes, además de actividades en clase".

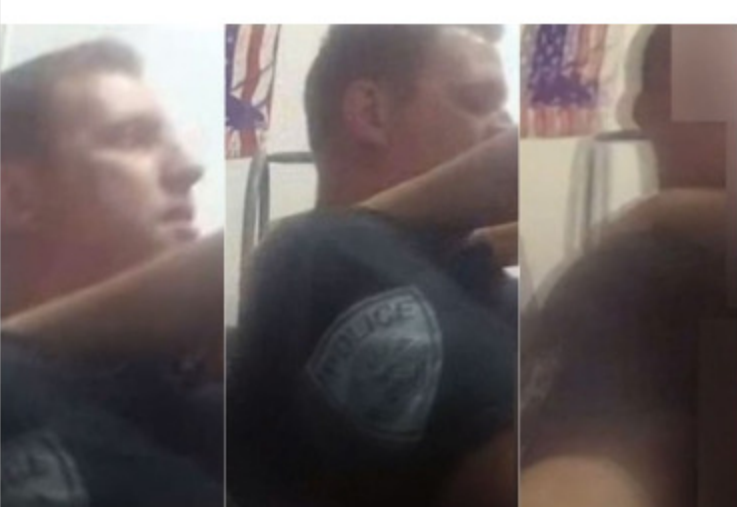
En cuanto a la empresa y su modalidad de enseñanza, **Gonzalo Frasca** expresó que esta es ideal para instruir y sus modalidades percibidas como, **Gonzalo** expresó que esta es divertida: "DragonBox School es el siguiente gran logro, especialmente porque lo ibamos a lanzar en Noruega y uno de los maestros más influyentes de Finlandia nos insistió para que lo adaptáramos a su país. **Estar en escuelas de Finlandia es como jugar en el Mundial de fútbol, para nosotros es un logro y una responsabilidad enorme.** Muchos de los maestros que participaron en los pilotos nos contaron que los alumnos están tan entusiasmados que les piden por favor que les den más clases de matemáticas. Si ponen eso en mi epitafio, me puedo morir tranquilo" aseguró.

Gonzalo dará una charla titulada "**DragonBox School: aprendiendo matemáticas con videojuegos y cuentos en Finlandia y Noruega**" durante **Mediamorfosis**. Allí estará hablando sobre los desafíos que implica diseñar no sólo para niños sino para sistemas educativos que tiene muchos actores con necesidades, muchas veces, encontradas.

Para los interesados en esta temática, las entradas están disponibles en [Evenbrite](#).

- 1 Rompió el silencio el periodista que vio el cuerpo de Elvis Presley y contó cómo nació la teoría conspirativa que aún creen miles
- 2 La historia del camionero que se detuvo justo a tiempo cuando colapsó el puente Morandi
- 3 Cómo es la peligrosa "tuleta rusa sexual" que genera preocupación en EEUU y América Latina
- 4 Un policía de Arizona se grabó teniendo sexo con la cámara del uniforme y un descuido "digital" lo delató
- 5 A Marta Sánchez se le rompió el vestido y terminó haciendo un topless en pleno show

EEUU



Un policía de Arizona se grabó teniendo sexo con la cámara del uniforme y un descuido "digital" lo delató

"Fantasma sureño", el singular caballo de carreras que es sensación por su particular aspecto

Cómo evitar que los jefes les hagan perder el tiempo a sus empleados

ENTRETENIMIENTO



La fortuna que deberá pagar Matt Lauer a su ex esposa por divorciarse

Rompió el silencio el periodista que vio el cuerpo de Elvis Presley y contó cómo nació la teoría conspirativa que aún creen miles

"Mary Shelley: cómo se creó uno de los personajes literarios más famosos de la historia

infobae Deportes



Andrés Iniesta lo volvió a hacer: el nuevo gol que recorre el mundo

¿Zinedine Zidane a la Premier League? El equipo que tienta al ex entrenador del Real Madrid

La dura acusación de Golovkin a "Canelo" Álvarez a un mes del esperado combate