

VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE: FORMACION PROFESORADO EN ENTORNOS INMERSIVOS

Herramientas colaborativas y desarrollo de contenidos

Dra Graciela Esnaola Horacek, Dr Francisco Revuelta Dominguez
Universidad de Salamanca-Universidad Tres de Febrero

En la exposición desarrollaremos los dispositivos de formación desarrollados a lo largo de tres años de seguimiento en el marco de la oferta académica que la Universidad de Salamanca ofrece para sus Cursos extraordinarios. Ofreceremos reflexiones empíricas y epistemológicas de análisis de las producciones desarrolladas por los cursantes a lo largo de estas tres cohortes.

Las categorías de análisis que detallamos surgen de una larga trayectoria de investigaciones psicopedagógicas en la cuales hemos podido corroborar que las cifras del mercado de productos culturales -especialmente dedicados a la infancia- imponen sobremana a los videojuegos como alternativa privilegiada al ocio juvenil.

Los videojuegos han llegado para quedarse hasta que logren incorporarse aún más a las rutinas cotidianas, lúdicas y narrativas. Están presentes en los móviles, en cuanto dispositivo tecnológico. No podemos dejar de hablar de su lugar desplazando la narrativa (y no sólo la narrativa sino los beneficios económicos que aportan al sector) propia del cine y de la publicidad o bien los sitios de Internet que cada día más ocupan los tiempos “lúdicos” de niños, jóvenes y adultos.

Tal es el avance de este fenómeno cultural (como hemos desarrollado en el Monográfico de la Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información – <http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/>- de la USAL en los volúmenes 9 y 10, y corroborándolo en las participaciones de los foros y producciones textuales que nuestros alumnos de la USAL desarrollaron a lo largo de estos 2 ediciones anteriores de cursos de verano y en los Cursos de Postgrado en Universidades Argentina) que ya podemos estar hablando de “Entornos Lúdicos Inmersivos” en el desarrollo de las Tecnologías *High Tech*. Así, es prácticamente impensable dejar de lado a los videojuegos en el momento de pensar en la construcción de infancia y del conocimiento.

Como hemos definido en nuestras publicaciones, jugar y narrar son actividades cognitivas y afectivas que desde muy temprana edad posibilitan la expresión y desarrollo de la función simbólica. De esta forma, se van aportando contenidos y significados desde los entornos socioculturales en los cuales se sitúa el sujeto.

En nuestros desarrollos psicopedagógicos, el videojuego representa el formato tecnológico que socializa a nuestros niños en la cultura lúdica. Ocupando y trasladando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores. Los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social.

Sin embargo, frente a estas narrativas emocionales, nos preguntamos críticamente si son suficientes para generar un pensamiento crítico y renovador de los valores culturales. Si como educadores no logramos apropiarnos de estos relatos para producir algún impacto en su uso, su producción y consumo, dejaremos en manos del mercado la función educativa que en gran parte nos responsabiliza como educadores.

Asumimos en el curso, una postura crítica y valorativa de las posibilidades educativas que

brindan los videojuegos, desechando aquellos argumentos que los señalan como facilitadores de conductas adictivas, hiperviolentas o compulsivas. Proponemos pues, unas prácticas educativas lúdicas en entornos tecnológicos debidamente seleccionados donde los participantes construyan activamente la coherencia entre discursos y práctica, asumiendo la responsabilidad social en la construcción de un mundo más solidario y comprometido con la “diversidad”.

En este particular podemos discriminar diferentes acepciones del término juego, considerando el aspecto “*play*” o “*game*” en relación a las propuestas narrativas que facilitan el despliegue de competencias cognitivas y socioafectivas de distinta posibilidad y, en cierto sentido, complementarias que deben tenerse en cuenta a la selección de videojuegos con fines educativos.

Asimismo, es importante considerar el aspecto de la “inmersión” como característica propia de las narrativas digitales, que establece con el usuario una especie de “seducción” entre lo que ofrece y lo que oculta reclamando la implicación del sujeto para avanzar en el despliegue de sus posibilidades. Los jugadores de este tipo de juegos en red participan de la creación de una nueva narración colectiva.

Aspectos, todos ellos, que reclaman el estudio de los videojuegos en función del componente educativo que, desde el espacio del tiempo libre, está construyendo un universo de sentido en el colectivo de los jóvenes.

Nuestra propuesta es considerar no solamente los videojuegos educativos, con contenidos curriculares explícitos, de formato comercial para trabajar con ellos en las aulas de los centros escolares sino también navegar hacia desarrollos de narrativas interactivas complejas que posibiliten la inmersión en estas narrativas con fines educativos.

Tomemos a modo de ejemplo un caso particular: el desarrollo que esta proponiendo la OEI en convenio con universidades iberoamericanas en la propuesta de un videojuego on-line “Urgente mensaje: el desafío de llegar” <http://www.urgentemensaje.com/home.php>)

Esta propuesta, que se esta poniendo al alcance de los educadores iberoamericanos, gira alrededor de la figura de un mensajero que debe llevar recados a diversos lugares del globo. A través de las misiones que debe resolver, los recursos de los que dispone y los conflictos que condicionan las opciones que decidirá. Los jugadores tomarán contacto con la complejidad que tiene la circulación de bienes y personas en el mundo actual, las vías y medios de transportes disponibles, y los costos ambientales. El juego invita a "viajar" por el mundo tomando decisiones, sorteando obstáculos, haciendo uso de la tecnología que se presenta como disponible. El éxito del jugador dependerá en gran medida del modo en que pueda sopesar las diversas variables que el juego le plantea y atenderlos cuando toma sus decisiones.

Finalmente podemos sintetizar y definir por qué consideramos que un Videojuego puede ayudar a enseñar:

- Porque los videojuegos forman, hoy, parte de nuestro paisaje cotidiano y están presentes en los espacios de juego en un amplio rango de edades y de grupos sociales.
- Porque los videojuegos tienen la virtud de mostrar universos complejos, usando un lenguaje que dialoga directa y fuertemente con la cultura visual de los niños y

- jóvenes.
- Porque es posible usar el lenguaje de los videojuegos para construir relatos que aporten elementos para pensar temas y problemas relevantes que forman parte de los currícula escolares.

Tomando como metáfora el título del juego citado podemos afirmar que hoy el desafío educativo pasa por llegar a acercarnos a la cultura joven para acompañarlos en la construcción de un mundo sostenible, más humano y más inclusivo.

Equipo Docente:

Dr. D. Joaquín García Carrasco (Director)

Dra. D^a Graciela Esnaola (Tutora y Provedora de contenidos del Curso) graesnaola@gmail.com

Dr. D. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez (Coordinador, Tutor on-line y Diseñador instruccional del curso) fird@usal.es

BIBLIOGRAFIA

BAUDRILLARD, J (1984) Cultura y Simulacro. Cairos Barcelona.

BAUMAN, Z (2006) La vida líquida Barcelona Paidós.

Bolz, Norbert (2006; 7) *Comunicación mundial*, Editorial Katz, Buenos Aires

BRUNER, J (1988) Realidad Mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia.. Gedisa. Barcelona

DE KERKOVE, Derrick,(1995) La piel de la cultura. Ed Gedisa. Barcelona

Conselleria d'Empresa, Universitat i Ciència de la Generalitat Valenciana (2006), *Documento Guía para la Elaboración de Guías Didácticas/Docentes, ECTS*, San Vicente del Raspeig, Alicante, España, Programa de acciones conjuntas para la convergencia Universidad de Alicante, <http://www.recursosees.uji.es/guia/g20061010.pdf>

ECHEVERRIA, J (1999) Los señores del aire. Telepolis y el Tercer entorno, Ed. Destino Barcelona.

ESNAOLA, G (2006) Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Que enseñan los videojuegos? Alfagrama Buenos Aires.

ESNAOLA, G, LEVS, D (2008) Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura

en la Sociedad de la Información. <http://www.usal.es/teoriaeducacion> Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008

GARCIA CANCLINI N (2005) Definiciones en transición. *En libro: Cultura, política y sociedad Perspectivas latinoamericanas*. Daniel Mato. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.. pp. 69-81

(2006) "La modernidad en duda". *Análisis de la Encuesta Nacional de la Juventud 2005*. Instituto Nacional de la Juventud.

(2007) *Lectores, espectadores e internautas*. Gedisa, Barcelona.

Fortunati L y Manganelli A (2002) "El teléfono móvil de los jóvenes". *Revista de Estudios de la Juventud*, Nº 57, 2002, Madrid. Pp. 59-78.

GARCIA CARRASCO, J (2006) Las emociones en el "territorio" on line. En GARCIA CARRASCO, J (coord.) Estudio de los comportamientos emocionales en la red. *Revista Electronica Teoria de la Educación* Nº7 vol 2 Universidad de Salamanca www.usal.es/teoriaeducacion

GEE, P (2004) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Granada. Aljibe.

GERGEN, K (1992) El yo saturado Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo. Barcelona. Paidós

Lorente, S (2002) "Juventud y teléfonos móviles: algo más que una moda" *Revista de Estudios de la Juventud*, Nº 57, 2002, Madrid. Pp.9-24

Haddon, L (2002) "Juventud y móviles. El caso británico y otras cuestiones" *Revista de Estudios de la Juventud*, Nº 57, 2002, Madrid. Pp.115-124

MACCLINTOCK, R.O. (1993) Comunicación, tecnología y diseños de instrucción: la construcción del conocimiento escolar y el uso de ordenadores. Madrid. Edit CIDE-MEC. Madrid

MARC AUGE (1993) Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Ed Gedisa. Barcelona

MOLES, A (1986) Rituales y mitos en la creación científica Taurus. Madrid

RODULFO, R (1996) La constitución del juguete como protoescritura. Buenos Aires. Rev. EPSIBA nº 4,

SANCHO GIL, J (1998) Enfoques y funciones de las nuevas tecnologías para la información y la educación: lo que es no es lo que aparece. En *Nuevas Tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación*. De Pablos Pons, J y Jiménez Segura. Barcelona. Edit Cedes

TURKLE, S (1997) La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de internet. Barcelona. Paidós

WINNICOTT, D (1999) Realidad y juego. Ed. Gedisa. Barcelona