

- Marcela Masetti - *Ahora que sí nos ven! Activismo-artivismo mujeres en movimiento*
- Maximiliano de la Puente, *Museo Ezeiza. Un abordaje intermedial de la memoria*
- Florencia Robino, *Educación teatral transfeminista. O empezar a reconocer el patriarcado en las aulas de teatro*
- Silmara Takazaki, *Representación lésbica en películas de animación*
- Ayelén Rubio, *Proyecto Drag: diversidad, pandemia y entrenamiento actoral online*

Abstract: The papers gathered in this commission debated around four mutually interwoven axes: 1. gender as a social construction and its questioning from artistic manifestations; 2. the critique of patriarchal society and the culture of consumption-disposal of bodies typical of contemporary capitalism; 3. representations and gender stereotypes in artistic expressions; and 4. the crystallization of collective memory in museum spaces and the alternatives offered by theatrical installations.

Keywords: Identity - gender - deconstruction - patriarchal society - stereotypes - representations - symbolic violence - collective memory

Resumo: Os trabalhos reunidos nesta comissão debateram em torno de quatro eixos mutuamente entrelaçados: 1. gênero como construção social e seu questionamento a partir das manifestações artísticas; 2. a crítica da sociedade patriarcal e da cultura de consumo-disposição dos corpos típica do capitalismo contemporâneo; 3. representações e estereótipos de gênero nas expressões artísticas; e 4. a cristalização da memória coletiva em espaços museológicos e as alternativas oferecidas pelas instalações teatrais.

Palavras-chave: Identidade - gênero - desconstrução - sociedade patriarcal - estereótipos - representações - violência simbólica - memória coletiva

(*) **Marina Mendoza.** Lic. en Relaciones Públicas (UP, 2009) y Lic. en Sociología (UBA, 2015) Mágister en Comunicación y Creación Cultural (Fundación Walter Benjamin, 2011) Becaria Doctoral (IEALC CONICET, 2016-2012). Doctora en Ciencias Sociales (FSOC-UBA, 2016)

Gamificación como técnica de enseñanza

Mariana Minsky (*)

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Resumen: En un mundo que vive constantes transformaciones, la educación no puede estar exenta a los cambios. Entender a las nuevas generaciones de estudiantes, en un contexto de permanente evolución social y tecnológica, le permitirá al docente poder acercarse con renovadas herramientas para facilitar la enseñanza. Es en este contexto en donde aparece una palabra clave: gamificación. Se trata de una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir resultados más satisfactorios, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. En este marco, las ocho ponencias que he coordinado plantean diversas estrategias pedagógicas con el fin de establecer puentes entre docente y estudiante.

Palabras clave: Gamificación – moda – juegos – interacción – memes – estímulos – tecnología – innovación – digitalización – virtualización – escape – diseño – videojuegos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

Lejos de los estáticos pupitres, alumnos en silencio o solo hablando cuando el maestro o maestra se los pedía y un inmenso pizarrón atrayendo todas las miradas, hoy existen otras formas de enseñanza o, al menos, se intenta establecer otro tipo de vehículos para trasladar conocimientos de manera más amena y efectiva. En este sentido, la expositora Carolina Albanese estableció la manera en que, a través de los videojuegos, es posible mostrar el atractivo universo de la industria de la moda. ¿Qué hay detrás de un vestido, de los colores, de los accesorios que se eligen para determinada ocasión? Sin dudas, la moda dice mucho más de nosotros que lo que a simple vista parece. Albanese expresa que “la moda es

indudablemente una de las expresiones culturales por excelencia. A través de ella manifestamos y comunicamos. A su vez esta industria pretende, cada vez más, acercarse en su comunicación a sus consumidores”. De esta manera, la docente plantea la forma en que los videojuegos – otros efectivos vehículos culturales, de entrenamiento y de comunicación – acercan la moda a los gamers o consumidores. “Los videojuegos son formas de comunicarse muy frecuente entre las generaciones Z y las siguientes”, propone Albanese. En tal sentido, analizó cómo la moda se sumerge en los videojuegos acaparando espacios y presencias que en otro momento era impensado. Por ejemplo, *League of legends* tiene su

colección de *Louis Vuitton*, *Nike* calza a varias *skins* de *Fortnite*, y se podrían seguir enumerando distintos videojuegos, porque en cada uno de ellos, los personajes lucen de una manera muy estudiada por los diseñadores. De este modo, aprovechar los videojuegos como una manera de acercar el mundo de la moda a los consumidores no solo permitirá una enseñanza eficazmente visual y demostrativa, sino además inmensamente lúdica, con conocimientos fáciles de incorporar.

Estímulos

La ponencia de Albanese establece saludables lazos con la formulada por Gerson Da Silva, quien ofreció un análisis de las herramientas del diseñador de videojuegos para lograr una experiencia memorable. “Se trata de apelar a las emociones”, propone el docente. Y brindó una serie de tips. **El concepto sobre qué significa un juego.** Es una actividad de resolver problemas con la intención de jugar. Los problemas se resuelven en base a una serie de reglas. Las reglas definen un objetivo. **La experiencia de juego.** A partir de la cual se generará aprendizaje, inmersión, emoción, satisfacción, eficiencia, motivación y socialización. **Interacciones.** Ítem en donde entra en acción el jugador, el tema, la mecánica y la narrativa. A partir de todos estos conceptos, Da Silva nos mostró una diversidad de videojuegos en donde vimos: ¿Cómo sería realmente la vida de un aventurero? O ¿cómo se desarrolla el vínculo entre una madre y su hija? La manera en que los videojuegos son construidos poniendo el eje en las emociones de los jugadores fue analizada en profundidad. De esta manera, el profesor concluyó su ponencia con una reflexión de Sid Meier, programador y diseñador de videojuegos canadiense, considerado como uno de los grandes genios de la industria: “Un buen juego es una sucesión de decisiones interesantes, y las decisiones interesantes evocan emociones memorables”.

Tecnología

El uso de la tecnología es una de las claves para captar la atención de las nuevas generaciones. En la búsqueda de estímulos a los alumnos, se hace necesario traer a las aulas la innovación tecnológica. Esto es lo que propone Fabio Guzmán en su exposición “El pensamiento de diseño mediado por las tecnologías digitales en la enseñanza de las Ciencias Sociales”. ¿Qué implica innovar con tecnologías en la enseñanza de las Ciencias Sociales?, se pregunta Guzmán, en tanto que se propone “analizar la potencialidad de las tecnologías digitales para promover el desarrollo del pensamiento histórico, la formación de una conciencia política que promueva el compromiso y la participación ciudadana, y de una conciencia epistemológica crítica que haga posible comprender el conocimiento de lo social como construcción permanente”. En esta ponencia quedó demostrado que pasado y futuro pueden aunarse en el presente. La historia contada a través de la tecnología.

Innovación

Martín Valenzuela, por su parte, compartió su experiencia como docente en relación con las posibilidades

que diversas herramientas innovadoras ofrecen en materia pedagógica. ¿Es posible aprender a través de los memes? El profesor explicó que en el marco de la cursada 2020 de la Cátedra Marketing Editorial (UBA) se repensaron muchos contenidos. Con la idea de generar un nexo entre el aula y los nativos digitales se les pidió a los estudiantes que elaboren memes relacionados a temas vistos en la cursada integrándolos en un espacio de gamificación, donde se enfrentaron entre ellos en una mecánica tipo “Mundial de memes”. Lo que vemos aquí es una innovadora manera de atraer la atención de las nuevas generaciones mediante un concepto digital –el meme– que ellos tienen muy incorporado y generando, además, una competencia interna que, más allá del resultado final, tiene como objetivo la autosuperación. Asimismo, Valenzuela se planteó la manera en que la pandemia y el aislamiento social modificaron las modalidades de enseñanza. En tal sentido, se hizo presente la “virtualización” que transformó los recursos pedagógicos diseñados para la presencialidad en nuevos recursos de e-Learning. El término e-Learning lo podemos entender como procesos de enseñanza-aprendizaje a través de Internet. Esta modalidad permite una formación completamente a distancia donde los alumnos acceden a los contenidos, actividades y tareas. Mediante técnicas de omnicanalidad, comunicación diferenciada y gamificación, se planteó una propuesta innovadora, ajustada a las necesidades del contexto donde la participación interactiva y los elementos lúdicos fueron tan importantes como la sincronización de las clases. Para quien no está familiarizado con el término, hay que explicar que la omnicanalidad es una estrategia de comunicación integral orientada a la atención del cliente. Un sistema omnicanal está diseñado para ofrecer múltiples canales de atención conectados con el objetivo de garantizar una experiencia satisfactoria al consumidor. Es decir, se trata de un término empleado en el mundo del marketing, pero que puede ser trasladado con eficacia al ámbito educativo.

Digitalización

En su ponencia, Josefina Matas Mussotrazó que la digitalización en la Educación Superior lleva a la necesidad de replantear los sistemas de enseñanza-aprendizaje y a poner mayor énfasis en las herramientas que permiten centrar el conocimiento en los estudiantes. De esta manera, explica Matas Musso, el término gamificación surge como un recurso nuevo recién en el 2008, creado por el diseñador Sebastián Deterding. La profesora expuso las ventajas de la gamificación en la Educación Superior, cómo utilizarla, los aspectos a considerar por el usuario, para concluir con los desafíos que tiene el diseñador al ser una estrategia nueva dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Esta nueva modalidad pedagógica trae consigo inquietantes y atractivos dilemas. Es por eso que Matas Musso se formula: “Lo primero que debemos cuestionarnos es qué gamificar y en qué momento gamificar. Se puede gamificar una actividad dentro de una clase, parte de una clase o toda una clase. La decisión es del docente y siempre debe tener un objetivo didáctico”.

Escape

Eloísa Guerrero plantea que la sala de escape virtual constituye una oportunidad para el aprendizaje. “Se trata de un desafío que tiene sus consecuencias en la realidad”, dice la docente. La sala de escape es una oportunidad para abordar el trabajo en equipo, enriquecernos y valorar la mirada y la capacidad del otro como así también la de uno mismo. “La idea es aprender jugando porque la diversión en este tiempo de pandemia tiene mucha importancia”, expresa Guerrero, que es una artista multimedia y realizadora audiovisual que sabe cómo potenciar las posibilidades que ofrece el mundo virtual. Las salas de escapes son un fenómeno en crecimiento a nivel mundial que, con sus nuevas versiones digitales, permite que todos puedan jugar a distancia. Una sala de escape es un juego de aventura físico y mental donde hay que resolver acertijos y enigmas con el fin de “escapar” antes de que el tiempo propuesto finalice. Pero algunos de estos elementos cambian con su paso al mundo virtual. Así, los escapistas virtuales se ven sometidos a constantes desafíos de toma de decisiones, similares a los que un *gamer* emplea en los videojuegos. La sala de escape virtual, a través del concepto de gamificación, puede mejorar el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales.

Diseño

“A la hora de enseñar, no cambies de tema, cambia el contexto”, propone Jon Li Yeng, que habló sobre el poder de la gamificación en entornos educativos. Se trata de transformar la forma en que los alumnos ven y viven las clases. Es entonces en donde aparece el concepto de *GameDesign* o diseño de juegos, que es el proceso de diseñar el contenido, los antecedentes y las reglas de un juego y de cualquier sistema interactivo recreativo. ¿Cómo utilizar esta innovación en un ambiente educativo sin perder de vista el objetivo de una clase que es la transferencia e intercambio de información? Es una pregunta que se plantean todos los docentes. Por eso, Jon Li Yeng compartió conceptos de psicología que nos ayudaron a entender cómo llevar al cerebro a automotivarse, competir y divertirse utilizando técnicas y metodologías de videojuegos fuera de entornos netamente de entretenimiento, como es un ámbito educativo.

Conclusión

Es evidente que el mundo ha cambiado y sigue transitando un proceso de transformaciones profundas. No solo la pandemia, sino los nuevos paradigmas sociales, generan la necesidad de adaptarse. Comprender los intereses, las inquietudes, los deseos, anhelos, preocupaciones y ocupaciones de los estudiantes de hoy es una tarea primordial para el docente. Establecer puentes de comunicación fluidos, hablando el mismo idioma, es el desafío. Por eso, a la hora de enseñar, es tan importante el cómo como el qué.

Expusieron:

- Carolina Albanese *La gamificación de la moda*
- Fabio Guzmán *El pensamiento de diseño mediado por las tecnologías digitales en la enseñanza de las Ciencias Sociales,*
- Gerson Da Silva *Experiencia de Juego: Apelando a las Emociones*
- Martín Valenzuela *Aprender con memes. E-Learning e innovación educativa en la universidad y e-Learning: gamificación, TICs y omnicanalidad durante la cuarentena)*
- Josefina Matas Musso *¿Cómo usar la gamificación en Educación Superior? Desafíos para el diseñador*
- Eloísa Guerrero *La sala de escape virtual: una oportunidad para el aprendizaje*
- Jon Li Yeng *No cambies el tema, cambia el contexto. El poder de la gamificación en entornos educativos*

Abstract: In a world that is constantly changing, education cannot be exempt from change. To understand the new generations of students, in a context of permanent social and technological evolution, will allow the teacher to approach with renewed tools to facilitate teaching. It is in this context where a keyword appears: gamification. It is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve more satisfactory results, either to better absorb some knowledge, improve some skill, or reward specific actions, among many other objectives. In this framework, the eight presentations that I have coordinated proposed various pedagogical strategies in order to establish bridges between teacher and student.

Keywords: Gamification - fashion - games - interaction - memes - stimuli - technology - innovation - digitization - virtualization - escape - design - video games

Resumo: Em um mundo em constante mudança, a educação não pode estar isenta de mudanças. A compreensão das novas gerações de alunos, num contexto de permanente evolução social e tecnológica, permitirá ao professor aproximar-se com ferramentas renovadas para facilitar o ensino. É neste contexto que surge uma palavra-chave: gamificação. É uma técnica de aprendizagem que transfere a mecânica dos jogos para o campo educacional-profissional, a fim de alcançar resultados mais satisfatórios, seja para melhor absorver algum conhecimento, aprimorar alguma habilidade, ou recompensar ações específicas, entre tantos outros objetivos. Neste quadro, as oito apresentações que coordenei propuseram várias estratégias pedagógicas para estabelecer pontes entre professor e aluno.

Palavras chave: Gamificação - moda - jogos - interação - memes - estímulos - tecnologia - inovação - digitalização - virtualização - fuga - design - videogames

(*) **Mariana Minsky.** Técnica en Producción y Dirección de Cine y TV (BAC). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual, de la Facultad de Diseño y Comunicación.