

Abstract: Esopicart is an observation method based on the game and the fable that allow access to the mental models of the participants, charting their relationships, their conflicts, telling the everyday story, twisting it and destroying it to build an improved story whose moral leave a starting point for reflection and self-knowledge.

Keywords: creative behavior-sciences remark.

Resumo: Esopicart é um método de observação baseado no jogo e a fábula que permite aceder aos modelos mentais dos participantes, gráfica seus vínculos, seus conflitos, narrar a história quotidiana,

borrar e destruí-la para construir uma história melhorada cuja moral deixe um ponto de partida à reflexão e o auto-conhecimento.

Palavras chave: ciência comportamental - observação - criatividade.

(*) **Sergio Héctor Misuraca:** Licenciado en Economía (Universidad de Buenos Aires), coach ontológico profesional avalado por AAPC, posgrado en resolución de conflictos internacional y comercio exterior (Universidad de Buenos Aires) actor y director. Es creador de los productos Gimnasio Emocional, Coaching Escénico, Conversaciones en Movimiento y del método Esopicart.

Propuesta para la implementación pedagógica de videojuegos (newsgames-paródicos-artgames)

Fecha de recepción: agosto 2015
Fecha de aceptación: noviembre 2015
Versión final: marzo 2016

Sara Müller (*)

Resumen: ¿Qué pensamos los docentes de los videojuegos? ¿Pueden ser parte de la propuesta pedagógica? La escuela sigue siendo un ámbito en el cual las tecnologías aún no han logrado incorporarse del todo, y en aquellas escuelas donde lo han hecho todavía existe una enorme brecha entre la propuesta escolar y el uso que hacen los chicos fuera de la escuela. Los videojuegos pueden establecerse como una herramienta dentro de la secuencia didáctica de la clase y pueden aportar a los procesos de enseñanza-aprendizaje sustentando la premisa que pensar en tecnologías implica un valor añadido para construir conocimientos y transmitir contenidos.

Palabras claves: videojuegos - multitasking- Nativos digitales- escenario virtual – aprendizaje colaborativo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 151]

Introducción

¿Qué es lo primero que se nos ocurre a los docentes cuando pensamos en videojuegos?

Y esta pregunta disparadora, por supuesto que no es inocente, apunta a develar aquello que tememos, denostamos, menospreciamos, o pocas veces humildemente decimos que no entendemos. Recuperamos aquí para ilustrar el panorama aquella premisa de U. Eco: ¿Apocalípticos o integrados? En relación a los videojuegos creemos que los docentes nos sentimos más apocalípticos que integrados. ¿Será que son ahora los videojuegos (como en otros tiempos o en estos tiempos todavía se piensa de la televisión) los causantes de todos los males de nuestras juventudes? A modo de prólogo de esta ponencia diremos que entendemos que las culturas se van configurando a partir del tipo de herramientas que privilegian, del tipo de instrumentos que convierten en prioritarios. La tópicamente denominada Sociedad de la Información (SI) ha desarrollado unas maneras específicas de pensar, hacer y de ser a partir de formas de expresión que ha convertido en hegemónicas. Por lo tanto, en este contexto histórico cultural, es innegable que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están adquiriendo un papel relevante y en muchos

casos protagónico en la sociedad actual y al mismo tiempo están generando necesidades en el sector educativo que antes no existían.

Creemos que el aspecto más importante y de mayor impacto con el que las tecnologías irrumpen en el sistema escolar es el desarrollo de la multimodalidad/multimedia. Esto quiere decir que hemos entrado en un período caracterizado por nuevas formas de representación del conocimiento que afectan la manera misma en que se crean y organizan los contenidos como también las muchas formas en que se distribuyen esos conocimientos (Ferrés, 2000; Radá, 2003).

Tampoco podemos dejar de tener presente que los últimos avances de la neurociencia nos demuestran que el contacto con las pantallas, activan distintos puntos del cerebro que aquellos que activan la tiza y pizarrón. Nuestros jóvenes están evolucionando, su cerebro ya funciona diferente, piensan diferente, aprenden diferente.

Es interés de este escrito repensar las metodologías de trabajo en el aula desde aquellos cambios que transitan nuestras juventudes, reflexionar acerca del lugar que ocupa la escuela hoy, aportar herramientas para abordar los videojuegos y con ellos desarrollar una propuesta didáctica.

Pulgarcitos y Pulgarcitas, un panorama difícil para la escuela

Mi hijo de 16 años se le pasa mirando su teléfono celular y creo que bien se ha ganado su apodo de *Pulgarcito* (1) (por el movimiento rápido de los pulgares al escribir). Pensamos en un celular como una mini computadora portátil donde encuentra conexión con sus amigos, acceso a las redes sociales, motores de búsqueda, mira películas, lee cómics, produce memes (2) y por supuesto juega videojuegos. Esto representa según Fernando Peirone:

“Capacidades interactivas altamente desarrolladas; competencias en el manejo instrumental de fuentes y datos simultáneos; inclinación a la convergencia cultural; desprejuicio para la transversalidad y la innovación disciplinar; hábitos heterodoxos de consumo, apropiación, elaboración y producción cultural; actitud lúdica integrada al trabajo (para algunos autores gamificación); alta capacidad de improvisación; disposición a la re-creación estética; afición por el intercambio y los aprendizajes remotos; producción de conocimiento asociativo, fragmentario, paralelo y no secuencial” (Peirone, 2014:1).

Los chicos han cambiado su propia lógica relacional, y como mencionábamos antes, viven una experiencia cognitiva diferente. Están completamente integrados a interactuar en red y manejan sin problema una multiculturalidad cosmopolita. (Hay jóvenes que desde Argentina chatean con chicos de otras partes del mundo y encuentran como idioma común unas pocas palabras en inglés y emoticones [3]).

Es innegable que ante esto, la escuela se siente un poco desorientada. Y aquí es donde aquellos residuos de discursos conductistas entran en tensión, al igual que entra en tensión el espacio del aula y el rol docente.

Se ponen de manifiesto dos cambios significativos de nuestra época: 1] Un cambio de mano en el dominio de los íconos culturales. “Si el automóvil fue el ícono cultural de la primera mitad del siglo XX, con su representación, responsabilidad y potestad a cargo de los adultos; en la segunda mitad, el dominio se horizontalizó con la aparición del televisor y una grilla de programas organizados en función de los ritmos domésticos. Pero el ingreso al siglo XXI trajo consigo una fragmentación de la iconografía cultural en un sinnúmero de gadgets que en muy poco tiempo se tornaron vitales para la interacción social; y los únicos que tuvieron la plasticidad suficiente para incorporar esta complejidad a su dominio de un modo rápido y efectivo, fueron los llamados “nativos digitales” (Peirone, 2014:3). 2] Esto, mínimamente, plantea una discontinuidad del paradigma pedagógico: una nueva concepción de producción, identificación y clasificación del conocimiento, la exigencia de un nuevo método de transmisión (didáctica) que desestabiliza la pedagogía clásica.

¿Y qué hacemos ahora los docentes que traemos arraigado un poco de conductismo mezclado con el proyecto sarmientito, y por qué no también alguna migaja del método lancasteriano y se nos hace difícil concebir un escenario en el cual los niños enseñan y los adultos aprenden?

¿Podremos los adultos “ponernos al día”? ¿O tendremos que resignarnos y admitir que determinados conociemien-

tos están vedados a los nativos digitales (4)? Según la concepción de Marc Prensky, a grandes rasgos:

“Los Nativos Digitales quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, prefieren los gráficos a los textos, se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos), funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en red, prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional. Por el contrario, los Inmigrantes Digitales no parecen valorar suficientemente las habilidades que los Nativos Digitales han adquirido y perfeccionado año tras año a través de interacción y práctica, y prefieren moverse dentro de lo que les es conocido en virtud de su forma de aprender -que es también la forma en que los enseñaron a ellos-. En consecuencia, se decantan por instruir lenta y seriamente, paso a paso, dentro de un orden” (Prensky, 2001).

Con este panorama cómo no va entrar en tensión la aplicación que da la escuela a las tecnologías. Hay como mínimo un desencuentro, una incomodidad generalizada que crece.

El aporte de los videojuegos

Es prioridad de este escrito hacer hincapié en las posibilidades pedagógicas de los videojuegos, entendiendo los videojuegos como objetos culturales, como reguladores del proceso de aprendizaje.

Los docentes sabemos algunas cosas que hacen los chicos con los videojuegos fuera de la escuela:

- Sabemos que son capaces de resolver misiones complejas

- Recurren a la asociación/construcción colaborativa para resolver situaciones problemáticas

Entonces, ¿qué capacidades/potencialidades de los videojuegos podemos llevar al aula? Jean Paul Gee (2004), en su libro *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje* y el alfabetismo plantea que mediante el aprendizaje en ámbitos activos:

- Aprendemos a experimentar (ver, sentir y actuar sobre) el mundo de formas nuevas.

- Puesto que los ámbitos suelen ser compartidos por grupos de personas, obtenemos el potencial de unirnos a ese grupo desarrollando pautas de trabajo colaborativo.

- Obtenemos recursos que nos preparan para el aprendizaje futuro y para la resolución de problemas en el ámbito que se trate, y quizás lo más importante también en otros ámbitos relacionados.

Por su parte el Dr. Francisco Revuelta Domínguez (5), plantea que incluso aquellos videojuegos más violentos aportan a los jóvenes determinadas actitudes que tienen que ver con el desarrollo del pensamiento paralelo o fuera de la caja, y que además de la potencialidad del trabajo colaborativo se incorpora motivación sin aislar el proceso didáctico del juego en el aprendizaje. Las categorías que propone son:

a) Videojuegos como simuladores de aprendizaje

b) Videojuegos como entorno virtual de aprendizaje

c) Videojuegos con desarrollo narrativo

Algunos disparadores para iniciar secuencias didáctica

Será entonces la tarea de los educadores la construcción del contexto. Qué contenidos queremos transmitir y para eso determinar el entorno de aprendizaje (el entorno adecuado será el videojuego adecuado). Debemos plantear de antemano el objetivo de la clase/objetivo pedagógico y decidir si para llevar a cabo estos objetivos son de utilidad videos comerciales o sus versiones educativas u otros gratuitos que podemos hallar en Internet. La propuesta aquí no está relacionada con videojuegos convencionales sino con nuevos géneros (paródicos, newsgames, artgames) desarrollados en pos de crear conciencia, abrir debate y favorecer los aprendizajes por medio de la discusión, la guía del docente y el nuevo concepto de *jugar el mensaje*.

McVideogame (6), un juego en clave de parodia

La primera propuesta es invitar a nuestros estudiantes a recorrer este juego. Podemos observar, por ejemplo, qué recursos utiliza el juego paródico de McDonald's para explicitar su denuncia (gráficos, música, sonido, estética en general, mecánica en las acciones). ¿Se esperaban ese tipo de contenido antes de comenzar?

Este juego en particular es interesante ya que durante el juego "obliga" a tomar decisiones poco éticas como sobornar a un intendente local para plantar soja en terrenos prohibidos. ¿Qué sensaciones produce esto? ¿Cómo opera en los chicos la necesidad de "ganar"? Cuando jugaban, ¿tuvieron presente todo el tiempo el contenido al que refería el juego, o les sucedió que concentrarse en la mecánica los llevó a poner ese contenido en un segundo plano? Este videojuego en particular ofrece muchos temas para recuperar/debatir en el aula: Ecología, derechos laborales, nutrición, campañas publicitarias (marketing), deontología profesional, procesos de producción, estrategias de las empresas.

Every day the same dream (7), un artgame

Every day the same dream es definido como un *art game*, un proyecto experimental. En palabras de su creador Paolo Pedercini, es un juego que rechaza la alienación del trabajo. (También resulta ser una demostración de cómo los videojuegos pueden favorecer manifestaciones artísticas). Lo interesante de este juego es la presunción de que el jugador, después de obedecer las instrucciones y llegar a su trabajo (uno de los objetivos aparentes), buscará la manera de interrumpir esta rutina. Así que la tarea del jugador se convierte muy rápidamente en encontrar maneras de subvertir las limitaciones del mundo en el que el protagonista vive.

Newsgames

Los *newsgames* son un nuevo concepto de videojuego. Utilizan plataformas lúdicas para la práctica del periodismo. En concreto, este género pretende mostrar aspectos más específicos de la información periodística del día a día y crear conciencia. Suponen así un nuevo diseño, tanto de videojuego como de prensa/información/actualidad, que ofrece la oportunidad de ver las noticias desde el punto de vista del entretenimiento, de la Web 2.0 y de las nuevas tecnologías. Este género de juego se basa, por lo general, en conceptos, problemas e historias reales. Los juegos tam-

bién se muestran como una representación híbrida de la investigación original, ofreciendo a los jugadores una experiencia de ficción basada en las fuentes de la vida real. "12 de septiembre" (8), según el diario New York Times es "un artículo de opinión compuesto no de palabras sino de acciones". La idea principal del proyecto era utilizar el lenguaje de los videojuegos para describir acontecimientos actuales y transmitir el mensaje: "la violencia engendra más violencia". El objetivo principal del juego (según sus programadores) no era convencer a la gente de que la guerra contra el terrorismo estaba equivocada, en su lugar, se dirige a desencadenar la discusión/el debate en este sentido entre los jugadores jóvenes.

"Madrid" (9) es un newsgame que apunta a crear conciencia y empatía. Abre la discusión sobre los atentados terroristas perpetrados en los últimos años en varios países y ciudades del mundo. Un interesante disparador para abordar esta temática en los niveles medios y terciarios.

Gonzalo Frasca (10) es el desarrollador de estos dos últimos juegos (*newsgames*) y plantea la idea de "jugar el mensaje". Según la concepción de Frasca son "objetos para pensar y discutir". Y es aquí donde podemos reflexionar con nuestros estudiantes qué sentidos, ideas, conceptos podrían recuperarse de la experiencia con cada uno. En palabras de Gonzalo Frasca: "El juego es la primera estrategia cognitiva del ser humano y como tal, una herramienta increíble para explicar y entender el mundo" (Frasca, 2009:43).

Conclusión

Coincidimos con la propuesta de Frasca: "aprovechar la estructura de simulación que ofrecen los videojuegos e incorporarla en todos los ámbitos" (Frasca, 2009). En especial en la escuela, un ámbito en el cual las tecnologías aún no han logrado incorporarse del todo; o en aquellas escuelas donde lo han hecho (más o menos) y aún persiste una enorme brecha entre la propuesta escolar y el uso que hacen los chicos de las tecnologías fuera de la escuela.

Los docentes, y dada las características de nuestros jóvenes, necesitamos cautivar su atención/despertar su curiosidad. No se puede explicar algo claramente a un "público" que no nos presta atención. Capturar la atención de una persona es mantenerla entretenida. Tal vez los videojuegos no sean la única solución, son una herramienta más y entendemos que tienen mucho que aportar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Y aquí es donde creemos que los docentes tenemos que interrogarnos cuando utilizamos tecnologías: si las hacemos entretenidas, si logramos proponer análisis/lecturas críticas en nuestros alumnos, si pensamos que la tecnología implica un valor añadido para transmitir contenidos.

Como toda crisis, la de la escuela secundaria es una oportunidad. En definitiva, los educadores debemos replantearnos qué posibilidades tenemos como Inmigrantes Digitales de reducir la resistencia, de asumir riesgos y de aceptar la incertidumbre con respecto a lo nuevo, en este caso los videojuegos.

Notas:

1. Referencia al libro de Michel Serres (2014) Ed. Gedisa.
2. Meme es un término utilizado en el mundo de Internet

para describir una idea o un símbolo que se transmite de forma explosiva a través de email, red social, Blog, noticias, entre otros servicios. Meme viene de la palabra griega “mimema”, que significa “algo imitado”, y representa una forma de propagación cultural, un medio para transmitir memorias sociales e ideas culturales. Estos memes -que en español se les puede llamar fenómenos de Internet- se comportan como un virus en el sentido de que se pasan de persona a persona de forma rápida, transmitiendo la idea que representan. Los memes que más circulan en Internet son humorísticos, aunque también pueden llevar un mensaje serio y profundo.

3. Íconos que representan/asemejan, en general, a las expresiones faciales.

4. La dicotomía nativos-inmigrantes digitales actualmente se ve problematizada, sin embargo, a los fines de este escrito, la adoptaremos como marco teórico.

5. Responsable del área de Didáctica y Organización Escolar Departamento de Ciencias de la Educación Facultad de Formación del Profesorado Universidad de Extremadura. Para estudiar procesos históricos propone: Ages of Empire; para abordar procesos colaborativos: Minecraft – Hay experiencias con la versión educativa de este juego donde los docentes adaptaron pistas numéricas en el área de matemática que permitía a los jugadores, por ejemplo, subir una pirámide y acceder a tesoros escondidos.

6. Disponible en <http://www.mcvideogame.com/index-esp.html> (Fecha de consulta: 28/06/2015)

7. Disponible en <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html> (Fecha de consulta: 28/06/2015)

8. Disponible en <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm> (Fecha de consulta: 28/06/2015) Acceso recomendado con Mozilla Firefox.

9. Disponible en <http://www.newsgaming.com/games/madrid/> (Fecha de consulta: 28/06/2015)

10. Experto en ludología e investigador del Center for Computer Games Research de la University of Copenhagen. Su tesis de maestría versó sobre videojuegos, política y cambio social, y se basó en conceptos de Paulo Freire y Augusto Boal.

Bibliografía consultada

Ferrés, J. (2000): *Educación en la cultura del espectáculo*. Barcelona, Paidós.

Frasca, G. (2009): “*Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*” *Comunicación*, Nº 7, Vol.1, PP. 37-44.

Gee, J. (2004): *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Consorcio para la enseñanza abierta y a distancia de Andalucía. Trad.: JM Pomares.

Peirone, F. (2014): “*Figuraciones del saber juvenil*”. *Le Monde Diplomatique*, Nº 180, Buenos Aires, edición de junio.

Prensky, M. (2001): “*Nativos e inmigrantes digitales*”. *On the Horizon*, NCB University Press, Vol. 9 Nº 5, edición octubre.

Radá, J. (2003): “*Oportunidades y riesgos de las nuevas tecnologías para la educación*”. En *Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI*. Buenos Aires, Grupo Editorial Norma.

Serres, M. (2014): *Pulgarcita*. Barcelona, Gedisa.

Abstract: What do teachers think of video games? Can they be part of the pedagogical approach? The school remains an area in which the technologies have not yet achieved all incorporated, and in schools where they have done there is still a huge gap between formal proposal and use kids do outside of school. Video games can be established as a tool in the teaching sequence of the class and can bring to the teaching-learning sustaining think the premise that technology involves an added value to build knowledge and stream content.

Keywords: video games - multitasking- Native digital-virtual stage - collaborative learning

Resumo: ¿Que pensam os professores dos jogos de vídeo? ¿Podem ser parte da proposta pedagógica? A escola segue sendo um âmbito no qual as tecnologias ainda não têm conseguido se incorporar do tudo, e naquelas escolas onde o fizeram ainda existe uma enorme brecha entre a proposta escolar e o uso que fazem os garotos fora da escola. Os jogos de vídeo podem estabelecer-se como uma ferramenta dentro da seqüência didática da classe e podem contribuir aos processos de ensino-aprendizagem sustentando a premissa que pensar em tecnologias implica um valor acrescentado para construir conhecimentos e transmitir conteúdos.

Palabras clave: vídeojogos - multitasking- nativos digitais- cenário virtual – aprendizagem colaborativo

(*) **Sara Müller:** Profesora en Docencia Superior (Universidad Tecnológica Nacional - 2014) Magíster y Especialista en Educación, lenguajes y medios (Universidad Nacional de General San Martín - 2013) Licenciada en Comunicación Audiovisual (Universidad Nacional de General San Martín - 2001) Productora y Directora de radio y televisión (Instituto Superior de Enseñanza Radiográfica - 1996)