

# MEDIACIÓN TECNOLÓGICA Y EDUCACIÓN: LOS VIDEOJUEGOS COMO OPCIÓN PEDAGÓGICA.

*Dra. Graciela Alicia Esnaola*

graesnaola@gmail.com

UNTREF- BS. AS.

Intentaré compartir reflexiones personales con los lectores para introducirnos en las problemáticas del aprendizaje del siglo XXI. Mi interés por estos temas, como psicopedagoga, surgió al expandirse la cultura de la imagen y observar cómo los más pequeños manipulan imágenes con sentido. Las teorías, hasta ese momento quedaban incompletas, faltaba más investigación...

A partir de ese interés, es que, con preocupación, como todos los que no conocen este objeto, con más prejuicio que interés -soy psicopedagoga- empecé a investigar un poco a ver qué pasaba con estas interacciones y a experimentar. Somos de una generación que nacimos antes del auge de las computadoras y de los móviles, antes de las pantallas y realmente uno mira con esos lentes esto nuevo y encuentra más las diferencias, las carencias, los miedos. Con los videojuegos los prejuicios son mayores, decimos que *es un objeto que hay que limpiarlo hasta descubrir lo que puede tener de positivo.*

Hoy podemos afirmar que los videojuegos constituyen una expresión de la cultura digital interactiva del siglo XXI. De hecho, en mi último proyecto de investigación, tomamos la cultura lúdica como eje de análisis. Los videojuegos son más que un software de diversión, un objeto del tiempo libre, un objeto que usan los varones de 11 años para matar marcianitos o intervenir en juegos bélicos, sino que fue atravesando distintas edades, distintos ámbitos y de alguna manera se da de la mano con otros componentes culturales de modo tal que podemos hablar que hoy *el aprendizaje es más lúdico que racional.*

Siempre fue lúdico, pero ahora es mucho más y este concepto que ustedes van a escuchar ya es una tendencia: el **aprendizaje transmedia**. Cuando aparecen las pantallas, empiezan a aparecer también las resistencias a este nuevo objeto. Cuando quieren entrar a la escuela la resistencia es muy fuerte, pero una vez que empiezan a entrar con los modelos 1 a 1, la capacitación, etc. etc., aparecen hipótesis pedagógicas implícitas y antagónicas. Uno de los posicionamientos es el tecnocrático, que se centra en la potencialidad del instrumento y en el otro extremo están las posiciones hipercríticas. De estos desequilibrios surgen posturas peligrosas, como el concepto de nativo digital, que hace unos años estuvo de moda. ¿Por qué digo que es peligroso? Porque si yo pienso que un niño es un nativo digital y que es competente en el uso de la tecnología sin ninguna intervención más allá del uso del software, el adulto queda desprovisto, es el inmigrante que ignora ¿qué puedo hacer con este niño tan superdotado? Ahí está el error. El niño ha nacido en un momento histórico donde su acceso y la manipulación de las tecnologías es mucho más accesible, está presente en lo cotidiano. Esta interacción no nos pasaba en otras generaciones en las que había un solo televisor o un teléfono en cada casa.

Una vez que pasó la moda tecnocrática de introducir los aparatos en las aulas como en la cultura en que parecería que con sólo disponer de los aparatos el aprendizaje se iba a dar por propia inercia; debemos pasar a un momento donde el rol docente o el rol del adulto es clave para hacer pensable el uso y consumo de las tecnologías. El concepto de *aprendizaje transmedia*, transmedia quiere decir "más allá del medio" el aprendizaje virtual implica aprender contenidos que están mediados por una pantalla.

Aparece la posibilidad de que ese mundo virtual -que ya está tan presente hasta en la televisión digital, en los móviles, etc. etc.- se introduzca en el mundo analógico, de modo tal que esos dos mundos dialoguen. El sector que ha avanzado en este concepto es el del marketing y de los negocios. Por ejemplo, para promocionar un producto, lo primero que aparece son pistas

en carteles en el mundo real, propagandas que despiertan la curiosidad por completar el mensaje, hasta que nos vemos envueltos en esa situación de intriga y luego aparece el producto. Se produce el diálogo entre el mundo virtual y el mundo real. Otro caso es el de las ficciones en la construcción de las noticias: ¡no sabemos realmente donde termina la ficción y donde empieza la realidad! Yo creo que allí hay un trabajo importantísimo de la escuela, desmontar los productos mediáticos, o sea, todo lo que vemos en la televisión, leerlo como una producción. Se habla mucho de post verdad, esto es... ¿hasta dónde una noticia es una producción, un producto que quiere tener un impacto y hasta donde está dando cuenta de lo real?

La institución escolar nació en un momento histórico, en la modernidad, y de ello dan cuenta los espacios, las jerarquías, la organización escolar. Un modelo de sociedad que se sigue reproduciendo, un modelo de autoridad, la pasividad de los receptores-estudiantes, los materiales, los pupitres atornillados al piso, son todas experiencias de escuelas argentinas. Se sigue el relato del momento histórico, la lógica industrial. El sistema educativo es como una gran fábrica que produce en serie y descarta sus desechos. Observemos los materiales... ¿con qué materiales estudiamos? También los materiales tienen una historicidad que es propia del momento en el cual se producen.

Este concepto estructural produce un **residuo cognitivo** que es muy interesante porque hace a la idea de una mente que dialoga con la cultura. En la modernidad teníamos una sociedad jerarquizada, ordenada, segmentada. La escritura pasó por el mismo tránsito cultural. Desde la oralidad hasta la escritura cuando se ordena ese mundo del rumor y se fija una orientación, se jerarquiza incluso el valor de la imagen, todos reconocen esos libros de texto donde lo importante es lo que se escribe. Es la **evolución de las interfaces** que provoca residuos cognitivos en ese cerebro que cuando es muy niño está en proceso de organización hasta que logra un ordenamiento. En la historia de las culturas y de la historia personal de cada

sujeto aparece la oralidad grupal, individual, la lectura silenciosa, pero... ¿qué está pasando ahora con los hipertextos? ¿qué está pasando con esta posibilidad de perforar el texto y hacer un camino que quizá no es el que señaló el autor sino que lo construye el lector? Quedémonos con esa idea de residuo cognitivo. Lo que está puesto en duda hoy es esta centralidad del libro de texto, o sea, ese único soporte que usaba el maestro, la biblioteca como único compendio del saber, eso ya no existe.

Desde la masificación de la telefonía móvil todos podemos acceder a la biblioteca que todo el tiempo se está recreando con el aporte de muchos, al modelo de Wikipedia. Entonces el libro de texto y la solidez del conocimiento están en duda.

Hay un cambio en estos dos componentes de la identidad que son muy fuertes, el espacio y el tiempo. De un espacio estático de exhibición, de serenidad y de contemplación de ese objeto sagrado que es la palabra, el conocimiento, el libro... No en vano los primeros escribas eran los que pertenecían a las clases religiosas, ni siquiera los reyes sabían escribir. La contemplación es muchas veces lo que pide el maestro, el silencio...

Hoy los relatos lineales, secuenciales, el ordenamiento está en crisis porque estos nuevos textos demandan o se construyen en base a la interactividad. Un texto si no es interactivo, no es dinámico y si no permite hacer otros trazados cansa, agota, se pierde el interés. ¿Por qué se pierde el interés? Porque yo ya estoy acostumbrado a que algo puedo hacer. Cuando les damos los dispositivos a los niños y buscan de tocar a ver qué es lo que pasa, ¿por qué lo buscan? porque hubo una mamá o un papá que anteriormente le dio el móvil y ya experimentó con el dispositivo. No es que se cambió la genética de los chicos, es *interactividad cultural*. El espacio, ese espacio perforado, hoy es un espacio inmersivo y entró en el espacio de la lectura, y en la construcción de sentido. Un espacio participativo, de múltiples ventanas. Nuestras neuronas que eran secuenciales, ahora tienen múltiples

posibilidades de conectarse y ahí el auge de los neurobiólogos que investigan este nuevo fenómeno porque aparecen otro tipo de conexiones.

¿Qué pasa con el tiempo? Teníamos un tiempo secuenciado con rutinas que nos estructuraban la vida, nos levantábamos, salíamos de casa, íbamos al trabajo, terminaba el momento del trabajo y comenzaba el tiempo del ocio. Hoy, desde que apareció esta posibilidad de estar conectados sincrónicamente, se mezclan los tiempos y los espacios, yo puedo hablar con alguien que está en Europa y no sé ni quién es mi vecino. Cuando enseñamos qué es lo cercano y lo lejano en el tiempo. ¿Qué es lo cercano y lo lejano a través de las tecnologías? Tal vez tenga que ver con quién me conecto yo, con quién interactúo yo, más que la espacialidad como territorio.

Aparece una nueva categoría de sujeto vinculado a las nuevas prácticas culturales. Si entendemos que los sujetos son sujetos inmersos en la cultura y no son sujetos biológicos aislados, todo esto lo vamos a aceptar. Este sujeto del siglo XXI ya no es un sujeto que está en un lugar, en un tiempo y en un espacio. Es un sujeto que se mueve, es un sujeto que volvió a ser **nómade**, traslada su oficina en su móvil y está recostado y contestando mensajes. Moravec lo define como **knowmads**, (Know conocimiento, mads nómade) el conocimiento nómade. La metáfora describe un conocimiento situado desde el templo del saber que puede ser la institución escolar, la biblioteca, la universidad, el libro en un lugar, hacia un sujeto-objeto nómade que se va construyendo y reconstruyendo permanentemente. Moravec escribe con Cristóbal Cobos el texto "Aprendizaje invisible", y definen el sujeto como un sujeto nómade y una sociedad, **knowmad society** una sociedad nómade donde las fronteras son cada vez más porosas. Los aportes de Bauman con su descripción de modernidad líquida nos permiten describir a la institución-escuela como lo sólido en esta modernidad líquida. Convivir con esa incertidumbre es complicado y mucho más si trabajamos en educación donde lo que hacemos todo el tiempo es proyectarnos hacia el futuro posible, cómo va a ser el mundo cuando ese niño sea un hombre. En este punto deberíamos

comprender a la educación como educomunicación o a la comunicación como educativa. Este concepto es realmente muy potente porque nos sitúa en el ojo de la tormenta, en la cultura.

Describimos, entonces, la evolución de las interfaces en una cultura digital y destacamos el concepto de **inmersión participativa**. Ahora bien, alrededor de la década del 90 empezaron a expandirse los ordenadores y los videojuegos. Apareció la posibilidad de manipular los objetos, los juegos, las imágenes, de modo tal que se construye un nuevo concepto: la **inmersión participativa**. No es lo mismo ver una película en la que me identifico con los actores o ir a ver una obra de teatro donde yo sí me identifico con los personajes y me puede entristecer o llorar. La **inmersión participativa** propone el despojo de mi rol de espectador y perforo lo que se llama la cuarta pared: estoy en el escenario. Los programas en videojuegos incitan a olvidarse de que uno tiene un mundo personal y me convoca con mi nombre, yo puedo diseñar mi personaje, personalizando el relato a mi gusto. La **experiencia del usuario**, que se socializó jugando con estas imágenes hace que se pueda trasladar ese concepto a otros objetos. Sabemos que los juegos son la antesala del mundo adulto, entonces, si los videojuegos anticipan el mundo de la tecnología, me introducen y me quitan el miedo, me familiarizan con los relatos y los entornos digitales.

De este modo se va instalando algo mucho más potente: la construcción de una identidad social donde lo tecnológico, el objeto en particular, no es tan importante como el efecto que tiene sobre la cultura, por eso hablamos de **cultura lúdica**. Aparece algo nuevo y lo tocamos, lo experimentamos. Nos acostumbramos a leer iconos, a ver convenciones y el usuario es quien tiene que experimentar, eso es bien lúdico, sin riesgo de que le pase nada porque está en un entorno de simulación.

Entonces, si hacemos un sobrevuelo sobre este tema vemos que la evolución del paradigma de la enseñanza y la cultura lúdica van de la mano. Vamos desde una pedagogía de la enunciación individual donde hay un solo

medio, hablamos de la voz del maestro, la voz del libro, a una *cultura transmediática* donde la información está al alcance de la mano. Entonces, esa pedagogía basada en la transmisión, queda caduca muy fácilmente, o sea, todo lo que les estoy diciendo, ustedes me están escuchando, pero pueden ir a casa y si no se acuerdan buscan y van a encontrarme en otros lados, a otros que más o menos dicen lo mismo. No me pierdo todo por no estar presente en un solo medio, sino que la información se va y está desparramada en redes sociales. El aprendizaje social cae en el olvido, en eso tenemos experiencia como usuarios, experiencia en un entorno de simulación, juego con los conceptos, toco, veo, experimento, lo hago con otros. Otra cosa muy fuerte: no tengo miedo al error, porque son pedagogías autoinstructivas, voy aprendiendo a jugar o voy aprendiendo a usarlas usándolas y si no sé, le pregunto a otro. Sin vergüenza, sin problema, se van generando comunidades... ¡Qué lejano esto del modelo broadcasting de la escuela!

Una voz autorizada, un relato construido a través de múltiples voces, un alumno receptor, consumidor, espectador, a un prosumidor, donde la tecnología se hace más transparente, más sencilla, más accesible y puede producir. Por eso hablamos de una *pedagogía lúdica* que está poniendo en tela de juicio todo un paradigma que venía del siglo pasado.

¿Qué aprendemos de los videojuegos? Empezamos a investigar cómo se diseñan los videojuegos, cómo se desarrollan, cómo aprende a jugar el que no sabe, cómo van cambiando para poder entender esa nueva mente, esa nueva posibilidad, desde los dos lados, desde el lugar de gamer, del consumidor y el que desarrolla, porque el que desarrolla tiene que diseñar un objeto para que sea testeado, que tenga feedback.

Los juegos de experimentación artística, como *Journey*, rompen con la idea de un videojuego competitivo o de los más masivos, lo que busca es mostrar una experiencia de exploración del espacio, o sea, el personaje tiene que ir por distintos lugares e ir descubriendo cuáles son las reglas. ¿Qué es

lo que tengo que hacer? No hay una instrucción, la tengo que ir descubriendo. ¿Cómo descubro? Si avanzo, no avanzo, toco algo y me lleno de luz, no toco algo y me caigo, pasa algo y el mismo juego me va mostrando con la música, con el color, con otros indicadores que me puede dar la misma estética. Este tipo de producciones son las que últimamente están poniendo en tela de juicio el concepto de videojuego que teníamos como más conocido, o sea, un juego que es para competir, para ganar, más vinculado al concepto de *juego como game*, como competencia, no como *play* que sería el objetivo más vinculado al *placer*, a la *experiencia*. Esto se toca con la literatura, puedo tener una experiencia artística literaria de puro placer, sería el *play* que no necesariamente gano o no gano o una literatura para buscar una información o para resolver un problema.

Llegados a este punto vamos a introducir el concepto de *transmedia*. Cuando hablamos de transmedia en realidad señalamos este diálogo entre lo analógico y lo virtual, estamos hablando de un universo, un universo de múltiples relatos. La riqueza y la complejidad de ese universo hacen que tanto mis emociones como mi sistema cognitivo esté permanentemente en excitación, porque tengo que prestar atención a todos los personajes. Para definir un producto transmedia, advertimos que aparece en muchos canales, no solamente en uno. Aparece la serie, aparece el libro, aparece el videojuego, aparece la información, los trailers, en las redes sociales aparece información sobre los personajes, aparecen múltiples historias que hacen que el relato no sea único sino que sea complejo y para todos los gustos. Muchos formatos, no solamente el formato digital o de la pantalla grande, sino que se va avanzando de tal manera que el usuario o el espectador o el prosumidor queden rodeados de escenas y contenidos. Tal vez no sabemos bien en detalle la historia, pero va circulando por tantos formatos que finalmente todos terminamos sabiendo de qué se trata. Estamos hablando de un relato narrativo diseñado para un modelo de ciudadanía actual que es una ciudadanía móvil, una ciudadanía digital que traslada sus relatos consigo



mismo, no hace falta sentarse en un sillón o ir al cine para enterarme de qué se trata. Este concepto es el de grandes universos, los grandes relatos. ¿Qué opinan de este tema sus alumnos? ¿Cómo ven esto? Lo ven como un fenómeno reciente. ¿Qué les parece? Desde ahí poder repensar los formatos con los que trabajamos con ellos. Y no desmerecerlos, respetando el saber académico. Los invito a intentar ponerse a jugar un videojuego, la cantidad de variables que uno tiene que tener en cuenta. Veamos la información ¿dónde la van a buscar? Seguro que no en un libro. Primero, porque sabemos lo que tarda en salir un libro a la luz, 3 años mínimo, en tres años ese conocimiento ya queda caduco. Entonces tendríamos que ver qué pasamos por el tamiz de lo inmediato y qué no. No hay que desmerecer que a lo que tenemos que llegar, es a ese conocimiento más sereno, más complejo, pero no desmerecer todo esto porque nos vamos a seguir lamentando por aquello que no tenemos cuando lo que tenemos es esto.

Entonces... ¿qué es lo que podemos rescatar de este momento histórico? Insisto mucho en esto de la pedagogía lúdica, o sea, cómo hacer para llevar el agua para nuestro molino.

Se comienza con la empatía. Hay que tratar de ser muy estratégicos para ver cuál es ese mundo en el cual están ellos y jugar a favor con la empatía. Los videojuegos empiezan con la inmersión, me llaman por mi nombre, me tolera los errores, no me castiga cada vez que me equivoco, me alienta, me provoca, no me las hace fácil, me va alentando a superarme. Lo simple, todo esto puede llevarse a cabo con mensajes muy sintéticos, con el lenguaje de la imagen.

Hablamos demasiado, les damos textos largos y tan complejos que generan una barrera. Hoy los chicos están acostumbrados a mensajes densos, muy compactos, pero simples. Apelan a la memoria, a conservar los datos necesarios. La sociedad de la información nos presenta ese gran desafío: qué información es valiosa para poder analizar el dato, criticarlo o

poder ir a buscar el dato donde esté y poder desmontarlo, deconstruirlo. Eso también es una provocación muy grande a la escuela.

Otro aspecto es la trascendencia: transitar distintos mundos y resolver problemas, sigo para adelante, sigo para atrás o si avanzo o si le tiro lo que sea. Si aprendo a jugar resolviendo enigmas o resolviendo problemas prácticos lo que voy a buscar en el momento de mi formación es lo mismo. ¿Por qué olvidamos lo que aprendemos? ¡Porque no lo aplicamos! El conocimiento tiene que experimentarse. Así se hicieron los grandes avances científicos, a partir de las fallas, a partir de los errores. A partir de la experimentación se construye el corpus teórico y eso es lo que aprendimos. Viendo que esto está funcionando y que nuestros estudiantes consumen tanta cantidad de horas jugando videojuegos, esta cultura lúdica que está expandiendo estas narrativas transmedia ¿Por qué no pensar en una **pedagogía transmedia** que pueda dialogar entre estos dos mundos?

*Dialogar con ese mundo lleno de imágenes pero para después trasladar esa imagen a la experiencia y transformarla en conocimiento en un salto cognitivo.* Esa pedagogía tan sencilla es sumamente importante porque va trazando ese puente. Acá vemos la cantidad, la explosión de posibilidades... Tenemos que empoderarnos nosotros como docentes y pasar de una pedagogía de enunciación a una *pedagogía de la experimentación*, de la participación, de buscar estas posibilidades que nos están dando los medios, que no hace falta ser expertos en transmedia para poder entender el mundo de nuestros estudiantes.

Pasamos de una **pedagogía de la enunciación** a una **pedagogía de la participación**, como enunciación colectiva. La pedagogía de la participación no quiere decir que borremos la asimetría. El sujeto en formación tiene saberes que va a poder aportarme, pero toda mi trayectoria, mi capacidad de análisis, no se niega y mi responsabilidad de adulto frente al sujeto en formación, sigue vigente. La participación le ha dado un lugar al

niño que no quiere decir que siga siendo un niño que merezca, que necesite ese resguardo del adulto.

Entonces el tránsito pasa de un usuario que genera contenidos, lo genera a través de las historietas, a través de la búsqueda en Netflix o lo que sea. Busco el contenido, lo genero a través de aplicaciones: un estudiante generador de contenidos. ¿Cómo podemos hacer eso que está pasando en la vida cotidiana y trasladarlo también a las aulas? ¿En qué medida mis estudiantes se sienten convocados, desafiados, provocados, por lo que yo le ofrezco?

Este concepto de “prosumidores”, ni consumidores ni productores si no las dos cosas, o bien los **gamemaker**, aprender a producir los propios contenidos... esto no es nuevo ¿A quién no le gustaba jugar con los ladrillitos, construir o hacer castillos de arena? *La construcción como acto creativo es inherente al ser humano.* Y con los contenidos digitales y con las ideas y los contenidos de aprendizaje también deberíamos aplicar lo mismo ¿En qué medida mis estudiantes que están acostumbrados a tener ese protagonismo, viven ese protagonismo en la escuela?

Otra propuesta es la idea de aprender a guionar las ideas, a darles un orden, secuenciar ideas en secuencias de imágenes en un storyboard. Esta idea es muy interesante porque va al revés, es como los desarrolladores o creativos empiezan a desarrollar una idea. Por ejemplo, vamos a tratar el tema de la guerra... ¿Qué sabemos de la guerra? ¿Qué ideas podemos desarrollar para armar un guion? Después de ese guión de ideas buscar información o hacerlo gráfico. Y finalmente llegar a tener un texto donde la fuente enriquece ese guion previo. Eso es sumamente atractivo y puedo incluso hasta jugar con un diagnóstico de lo que realmente saben mis alumnos sobre lo que yo les quiero enseñar. Lo llevo a su lenguaje, a un lenguaje más compacto, más gráfico, donde el texto, discurso científico, llega no al principio, sino al final, cuando ya está más masticado.

Para ir cerrando, pensemos desde sus prácticas educativas estos temas  
¿Qué lugar tiene en las prácticas docentes el transmedia, la comunicación,  
los videojuegos?.

