

# VIDEOS-JUEGOS: ¿TECNOLOGÍAS LÚDICAS, TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE?

Neri, Carlos; Fernández Zalazar, Diana Concepción; Schiavello, María Gabriela; Osés, Mara Vanina; Damián, Raúl; Paz, Silvana; Acciardi, Mariano  
Facultad de Psicología, PROINPSI, Universidad de Buenos Aires

## RESUMEN

Las tecnologías de la información presentan desarrollos nuevos que no han sido considerados desde el ámbito educativo más que como meros instrumentos. Los videojuegos reflejan las tendencias en el mundo del trabajo: colaboración, participación, recursos compartidos. Estas tendencias no son *aprovechadas* por el campo educativo, por lo cual su exploración desde la didáctica tiene un gran potencial. Este trabajo plantea crear fundamentos psicológicos y epistemológicos para el uso de la tecnología en la educación, así como una guía de recomendaciones para la transferencia hacia instituciones educativas. Se analizan tres grupos muestrales de usuarios de videojuegos clasificados desde un punto de vista psicogenético: grupo A: usuarios de videojuegos ubicados en los estadios preoperatorio y operatorio concreto; grupo B: usuarios que se sustentan en una estructura narrativa y cuentan con elementos favorecedores de hipótesis. El tercer grupo o C: usuarios de juegos en red, que cuentan con potencialidad para generar estrategias de trabajo cooperativo-colaborativo.

## Palabras clave

Juegos Conocimiento Colaboración Didáctica

## ABSTRACT

VIDEO GAMES - GAMING TECHNOLOGY OR LEARNING TECHNOLOGY?

Information Technologies show new developments which have not been taken in consideration by educational practice, except as mere instruments. Videogames mirror new tendencies in the work place: collaboration, participation and shared resources. Educational experts have not taken advantage of these tendencies, which implies that exploring them from a didactical point of view yields a huge potential. The present work is aimed at creating the psychological and epistemological foundations for use of the technologies in the education, together with a guide of recommendations for transfer towards educational institutions. Three sample groups of videogame users, classified from a psycho-genetical point of view, are analyzed here: Group A: users of videogames which are in pre-operational and concrete operational stage; group B: users which are supported by a narrative structure, and have elements which promote hypothesis generation. The third group, or C: users of network games, with a potential to generate strategies for cooperative - collaborative work.

## Key words

Games Cognition Collaboration Didactics

## INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación y el ámbito educativo mantienen una tensión donde las prácticas de los alumnos y las cuestiones curriculares parecen más que nunca transitar por caminos divergentes. La proliferación de opciones tecnológicas y su relación con los procesos y recursos de la denominada Web 2, centrados en la colaboración, la participación y los recursos compartidos, son una oportunidad para el campo educativo. Sin embargo se hace necesario explorar estos recursos desde una didáctica, si no se corre el riesgo de un uso meramente instrumental, con su consecuente frustración. No debe tomarse el tema de los video-juegos de un modo aislado, como un proceso en sí mismo, sino en un continuo de prácticas y tecnologías que los alumnos utilizan. Cómo los distintos medios replican sus posibilidades narrativas, desde las películas, pasando por las revistas para tomar su forma también en argumentos de video-juego. A modo de ejemplo los juegos en red presentan desde los sujetos participantes un nivel organizacional importante: decisiones a alta velocidad y estrategias compartidas, que se corresponden con las etapas actuales de los puestos laborales donde comienza a primar el trabajo colaborativo, el teletrabajo y la grupalidad virtual. Esta situación parece no poder ser tomada desde los aspectos del conocimiento por las instituciones educativas que sólo atinan a dar respuestas simples del fenómeno, sin alcanzar a percibir la continuidad entre el juego, la educación y el ámbito laboral. Sin embargo las potencialidades de estas herramientas y sus efectos en lo subjetivo y en el conocimiento no han sido aún investigadas suficientemente sino en aspectos parciales y con una impronta instrumental quizás sin entender que se desarrollan en un contexto donde una serie de procesos tecnológicos y sociales han transformando la noción de conectividad tecnológica en conexión humana o para algunas corrientes constructivistas "cogniciones distribuidas". Por lo tanto se trata sin dudas de un cambio en la concepción de la relación de sujeto y tecnología y un cambio potencial en las posibilidades del acceso al conocimiento.

## DESARROLLO

**El marco de referencia: Del juego solitario al juego en red.**

**Antecedentes de investigación**

El análisis y actualización en las clasificaciones y usos de los videojuegos nos permitirá retomar los criterios psicoepistémicos ya elaborados en investigaciones anteriores[1] realizadas con las cátedras de Informática, educación y sociedad y Psicología y Epistemología genética (cat. II), donde el objetivo fue el de crear fundamentos epistemológicos y psicológicos para el uso y análisis de software en educación. Partiendo de allí es que nos planteamos la necesidad de una actualización y la generación de nuevos criterios para el análisis psicológico de los mismos, además de la elaboración de un manual de recomendaciones para sus posibles aplicaciones en el ámbito educativo. Teniendo en cuenta que los nuevos desarrollos, como los juegos en red o los entornos lúdicos virtuales no han sido relevados ni analizados en los trabajos mencionados es que consideramos a esta investigación como un primer paso de importancia para la articulación del juego, el conocimiento, los vínculos y la didáctica.

## Los grupos muestrales y sus criterios de segmentación.

### A) El universo Disney y la construcción de conocimiento

El grupo A de esta investigación está formado por usuarios de video juegos ubicados en términos piagetianos en los estadios preoperatorio y operatorio-concreto. Fundamentalmente se relevan aquellos juegos que derivan de películas infantiles y que forman un continuo entre medios, cine, gráfica y video-juegos. Un ejemplo de este continuo y de fuerte impacto en los niños son las películas producidas por Disney donde, a diferencia de lo que ocurría en otros tiempos, actualmente la película se antecede y continúa en la Web, como los juegos que son sacados al mercado además de las tradicionales variantes gráficas en revistas y libros. Un mismo producto adquiere una viralidad en los formatos y produce una familiaridad argumentativa en los niños. Queda claro que el objeto lúdico no está encerrado en un formato de objeto concreto sino atraviesa todos los formatos posibles. Este fenómeno abre preguntas dentro de un contexto de posible utilización didáctica como: ¿Qué efectos en la producción de conocimiento y en la subjetividad produce un objeto que se replica en distintos formatos?

Mientras los objetos de conocimiento propios de la escuela, no sólo no se replican, sino que se exponen a una comparación con elementos atractivos, muchos de estos juegos incursionan en el campo educativo, con sus propias estrategias narrativas y lúdicas dejando abierta la cuestión de cuál es el efecto sobre las estructuras cognitivas de esta saturación.

### B) Narración y video aventuras

Este grupo está segmentado en relación a usuarios de videojuegos que se sostienen en una estructura narrativa, con aspectos cinematográficos y que para su resolución cuentan con elementos favorecedores de hipótesis y en relación con la puesta en juego o construcción de estructuras lógicas.

Se trata de juegos donde la acción debe ser puesta en suspenso para favorecer la reflexión construyendo desde los indicios la solución posible. Esta necesidad de mediar la acción con una estrategia aleja este tipo de juegos, de la mera acción visomotora, donde el tiempo de reacción, los reflejos ya nos son suficientes para la solución. Una variante a indagar son un nuevo tipo de juegos denominados de realidad alterna utilizando recursos de Internet.

### C) Jugando en red y el pasaje del yo al nosotros

Grupo de los video-juegos en red: (el relevamiento señalado no tomó en cuenta los juegos en red porque en su momento no existían las posibilidades de conectividad actuales). Se analizarán su potencialidad para generar estrategias de trabajo colaborativo y cooperativo y los planteos lúdicos para la resolución de situaciones en condiciones de grupalidad mediada por tecnología. El hecho que los grupos puedan encontrarse en un mismo sitio o distribuidos por el mundo serán cuestiones a analizar y teorizar como por ejemplo la comprensión de los jugadores, entre otros aspectos, de una realidad globalizada. Como también será necesario indagar la percepción del jugador en las distintas variantes, desde los juegos en red, dependientes de lo visomotor, los dependientes de la estrategia y aquellos denominados "universos persistentes" donde si el usuario se desconecta el juego continúa dado que se desarrolla a nivel mundial. Cabe situar la relación entre egocentrismos y descentramiento en la construcción de la idea de grupalidad virtual.

## CONCLUSIÓN

El objetivo final de este proyecto será plasmar las conclusiones de cada grupo de juegos en un manual didáctico destinado a docentes donde se expresen los elementos psicoepistémicos y las posibilidades didácticas de los videojuegos.

## NOTAS

[1] Investigación y relevamiento de videojuegos realizados por las cátedras de Informática Educación y Sociedad, Psicología y Epistemología Genética y los estudios realizados dentro del marco de la Maestría de Educación y Psicoinformática (UNLZ, 1995-2002)

## BIBLIOGRAFÍA

BENBENASTE, N.; NERI, C.: Video-juegos: Un análisis psico-epistemológico en El sujeto del conocimiento válido. Ediciones Cooperativas de la Facultad de Ciencias Económicas, UBA. 2004 (Reedición 2005)

CASTELLS, M.: La era de la Información. Vol. 1. La sociedad red, Ed. Alianza, Barcelona, 1998.

NERI, C.: Aportes de la tecnología a la teoría del sujeto epistémico. Un recorrido por la propuesta de Papert (revisado y ampliado). En Desarrollos en Psicología y Epistemología Genética. Ediciones Cooperativas de la Facultad de Ciencias Económicas, UBA. Marzo 2003.

NERI, C.: No todo es click. Ed. Bytes & Libros. Buenos Aires, 2006.

PAPERT, S.: "Desafío a la mente." Ed. Galapagos. Bs. As, 1981.

PAPERT, S.: "La familia conectada". Ed. Emece, Buenos Aires, 1997.

PIAGET, J.: "La formación del símbolo en el niño." Ed. Fondo de Cultura Económica. México. 1993.

SALOMÓN, G. (comp.): "Cogniciones Distribuidas." Ed. Amorroutur, Buenos Aires, 2001.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DIGITALES

Las posibilidades de la narrativa hipertextual, por Susana Pajares Toska, Universidad Complutense de Madrid.

[http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s\\_pajare.htm](http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s_pajare.htm)

Los videojuegos también sirven para pensar, por Hernán Moraldo

<http://www.hernan.moraldo.com.ar/index.php/Notas/EducarPensar1205>

Observatorio de los videojuegos

<http://videojuegos.educ.ar/vj/>

Artículos de Carlos Neri en [www.moebius.lodigital.com.ar](http://www.moebius.lodigital.com.ar):

Tecnologías al servicio del trabajo colaborativo

Teléfonos celulares, nuevos alumnos y lo simbólico

El formato es el destino. La educación y la tecnología

El cambio no son las máquinas sino la actitud ante la tecnología

Los educadores, las TIC y la máquina de impedir los cambios

Creando espacios de interacción con alumnos Parte 1

Slooder. Educación a distancia en Second Life