

Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación

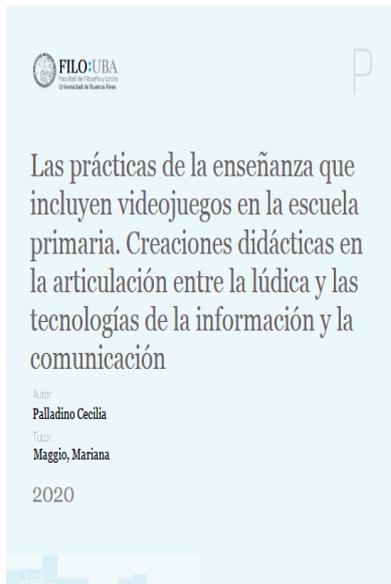
Cecilia Palladino

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires,
Maestría en Tecnología Educativa

Reseñado por: Verónica Perosi

ITBA Universidad

E-mail: vperosi@gmail.com



Uno de los objetos más ponderados de la tecnología en relación con la niñez y la juventud son los videojuegos serios o aquellos que son recuperados en las escenas pedagógicas. En gran parte de los casos, podríamos reconocer la importancia en el fortalecimiento de estrategias de pensamiento para resolución de problemas, el diseño de planes de acción, la toma de decisión en escenarios alternos, entre otros procesos cognitivos. Pero, también, el inmenso sentido de oportunidad que portan cuando el cuerpo docente juega. Esto es, con rigurosidad y con creatividad, diseña propuestas que abren múltiples recorridos, que nos atraviesan como sujetos comprometidos con este tiempo y con la realidad. Y, en el mejor de los casos, permiten construir e imaginar cómo cambiar la realidad. Se trata de propuestas que (re) conocen el lugar del mundo lúdico para propiciar y desplegar procesos de aprendizaje potentes en estos

tiempos.

Cuando pensamos en la fuerza cognitiva por desplegar nos preguntamos por los encuadres y los marcos que desde la enseñanza y la tecnología educativa contribuyen a generarla y sostenerla. “Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación” es el título de la Tesis de Maestría de Cecilia Palladino, y da cuenta de un proceso de investigación realizado en el marco de la Carrera de Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad de Buenos Aires y cuya directora fue Mariana Maggio. En ella, la investigadora ofrece caminos hacia un desafío que integra la potencia de la enseñanza, el mundo de la lúdica y los videojuegos.

A través de preguntas relevantes (que a lo largo del proceso de investigación mutan y adquieren formas interpelantes para pensar las prácticas educativas), de matrices teóricas y estratégicas rigurosas para analizar el valor de propuestas de enseñanza (que recuperan las nuevas posibilidades

que configuran tendencias y caminos para visitar y pensar pedagógicamente sus apropiaciones en contextos educativos reales y crear propuestas de enseñanza profunda) y de un encuadre metodológico cualitativo de la didáctica crítica, la investigadora identifica las prácticas de enseñanza en sus contextos naturales y en las condiciones habituales en que se desarrollan, para comprenderlas y para ofrecer una trama de construcción teórica nueva y original. En este marco, el proceso investigativo supuso un primer estudio exploratorio (seis meses) que permitió precisar el objeto de investigación y una segunda etapa (dos años) donde se abordó una matriz etnográfica en lo referido al análisis de las prácticas de la enseñanza en su contexto natural. Participaron del estudio 6 escuelas que contaban con prácticas de excepción a las que se llegó a través de un sistema de referencias. Desde el punto de vista metodológico es interesante destacar que la nominación a la construcción de nuevas dimensiones y categorías de análisis se vio también fortalecida por metáforas del mundo o ámbito lúdico y del juego (la clase como círculo mágico, como laberinto multicausal, como fiesta), aportando de manera coherente con las perspectivas de la investigación una matriz conceptual original e inspiradora.

En particular, la tesis tiene como propósito analizar las prácticas de enseñanza que incluyen videojuegos o juegos en línea en su diseño didáctico en la escuela primaria. El objetivo es indagar en qué sentido la inclusión de videojuegos en la enseñanza, en tanto objetos culturales lúdicos y tecnológicos, permite modificar perspectivas didácticas clásicas. Afirma la autora que, en los casos observados, la inclusión de la propuesta lúdica una vez que comienza modifica profundamente y da un nuevo sentido a la clase como tal, a la cual se ha denominado clase ludificada. Ello está en relación con el hecho de que la tensión, el bullicio, la alegría, la incertidumbre, las máscaras, el círculo mágico en tanto recorte tempo-espacial de la realidad que se ha podido reconocer son características propias de la atmósfera lúdica. En este sentido, las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria reconocen el valor del juego como motor de la experiencia, propician que aflore el buen humor y la alegría con el objeto de que dichas experiencias estén lejos de ser traumáticas y permitan reír de nuestras dificultades o inseguridades. La clase ludificada recorre las tensiones que encuentra en las clases en relación con la lógica escolar tradicional; los aspectos de la lúdica presente en las mismas, así como aspectos referidos a los estudiantes y docentes en dichas situaciones. Aborda además las características que adquieren las prácticas de enseñanza en el nivel primario que incluyen videojuegos, y las alteraciones que aparecen en relación con los núcleos duros del sistema educativo. Esto permite poner en evidencia cómo se recrean las intervenciones y las decisiones del docente en estas prácticas de enseñanza y qué cambios en la dinámica, interacciones y clima del aula emergen en el ámbito lúdico.

A su vez, se ha descripto a esta clase como una fiesta en la que los estudiantes desean estar. La ludificación de la clase como tal trae aparejada un posicionamiento del docente en el que reconoce que disfruta y se sorprende junto a sus estudiantes. Estos, por su parte, en ocasiones complejizan el juego con sus aportes y algunos de ellos portan máscaras, dado que logran posicionarse en un nuevo rol, diferente al que ocupan en los otros ámbitos de la escuela. Por otra parte, la variable tiempo resulta interpelada en cuanto al uso que del mismo hace la escuela y sus ritmos vs. el tiempo como ritmo propio del juego y la necesidad de alterar el formato tradicional al incluir videojuegos (aspecto que no parece cuestionado en los educadores y que resulta interpelado por los chicos); la sorpresa frente al disfrute del aprender y buscar respuestas y la posibilidad de utilizar caminos diversos, equivocarse, volver a intentar... para llegar a un objetivo. Por tanto, es posible para la investigadora señalar que las prácticas de enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela crean nuevas tramas en el plano de la

práctica de la enseñanza que llevan a revisiones originales de las dimensiones didáctico-pedagógicas.

Según la magister los videojuegos son un “puente” de diálogo y experiencia compartida, intercultural y lingüística entre los niños, adolescentes y jóvenes de este tiempo. Se define a los videojuegos en tanto objetos lúdicos culturales contemporáneos y las infancias como construcción socio histórica y en sus relaciones con juegos, juguetes y pantallas. Estos procesos revisten un valor especial desde el punto de vista educativo ya que estos fenómenos se encuentran vinculados a la interacción, la cooperación, la colaboración, la inteligencia colectiva que han sido los temas de interés durante décadas la psicología cultural. El fenómeno de los videojuegos en general y los serios en particular parece resultar solidario de tendencias sociales propias de la época tales como el individualismo en red. Estas prácticas, al poner foco central en lo que sucede en la escena de clase, promueven el desarrollo de estrategias de indagación, hipotetización, transferencia de conocimientos a situaciones nuevas, la resolución del problema, la colaboración y mucho más. Avanzando hacia algunos de los hallazgos más destacados de esta tesis se presenta como categorías la clase como ronda estructural, la clase como mundo amplificado y los tableros lúdico-pedagógicos. Estos últimos resultan sumamente esclarecedores de cómo el videojuego permite dar cuenta de un ambiente lúdico y modos particulares en torno a la mediación del docente: la disposición y la atmósfera lúdica que se despliega en estas clases y que convive con el videojuego elegido por los docentes; el docente se incorpora y es parte, lo cual genera una nueva lógica de juego. Se presentan tres tableros lúdico-pedagógicos que refieren a los movimientos que los docentes despliegan en la clase y están asociados con las interacciones con sus estudiantes.

Sin dudas esta tesis ofrece trayectos para analizar e imaginar las propuestas de enseñanza en el nivel primario, brinda preguntas que permiten seguir buscando caminos para transformar las prácticas de enseñanza especialmente en el tiempo y circunstancias actuales que atraviesa el campo educativo y emociona con relatos y narrativas apasionantes que refuerzan el sentido de oportunidad de prácticas educativas reinventadas.

Los objetos de la tecnología educativa configuran tendencia que nos permiten revisitarse y pensar pedagógicamente sus apropiaciones en contextos educativos y crear propuestas de enseñanza profunda. En sus palabras finales, la autora señala: “...Imaginar que en la escuela es posible abrir la puerta para ir jugar, generar clases que logran desplegar por medio de la inclusión de un videojuego un marco lúdico (Sarlé, 2006) en el que los estudiantes desean estar porque es una fiesta, y los docentes disfrutan y se sorprenden junto a ellos, es una posibilidad para generar una escuela más justa y donde todos puedan y deseen estar (Maggio, 2016). A su vez, considerar a los videojuegos como una posibilidad en las clases es reconocer a los sujetos culturales que hoy habitan nuestras aulas, dando cuenta de quiénes son dentro y fuera de la escuela...”. Es central que los docentes aceptemos el reto y capturemos la oportunidad como un gran motor cultural para que nuestros estudiantes profundicen su deseo por explorar, experimentar y conocer.