

Jóvenes y entretenimiento ¿es posible aprender?.

Paula Daniela Franco.

Cita:

Paula Daniela Franco (2019). *Jóvenes y entretenimiento ¿es posible aprender?.* XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-023/564>

Título de la ponencia: Jóvenes y entretenimiento ¿es posible aprender?

Nombre y Apellido de la autora: Paula Daniela, Franco

Eje Temático: Eje 6 - Cultura, Significación, Comunicación, Identidades

Nombre de mesa: Mesa 95 - Mesa de Jóvenes y usos de las TIC: entretenimiento, información sociohabilidad y sexoafectividad

Institución de pertenencia: Universidad de Buenos Aires - FSoc

E-mail: paula.franco@yahoo.com.ar

Resumen: Las prácticas escolares son un tema de debate y discusión con respecto a las formas de enseñanza en las instituciones educativas, la articulación de distintos contenidos y el uso de distintos medios. Incorporar nuevas formas de producir conocimiento también es planteado a través del uso de TICs ya que ayuda a que el sujeto pueda realizar distintas acciones mediadas a través de herramientas culturales que aparecen en su entorno.

Repensar formas de aprendizaje sirve para no caer en una visión del saber técnico que no tiene en cuenta un aprendizaje activo que se desarrolla con la incorporación de TICs a la vida cotidiana y también da lugar a la innovación. Los jóvenes hoy en día incorporan nuevos saberes y aprenden de otra manera como por ejemplo, el uso de entornos de aprendizaje virtuales.

Los videojuegos más allá de ser pensados como un entretenimiento también pueden servir como una herramienta mediadora para la alfabetización. Hoy en día, viviendo en una llamada “sociedad de la información” atravesada por un mundo cada vez más globalizado, es necesario la incorporación de tecnologías informáticas comunicaciones ya que estas atraviesan los modos de vivir, aprender y relacionarse.

Palabras clave: TIC, alfabetización, jóvenes, aprendizaje, sociedad información

Jóvenes y entretenimiento ¿es posible aprender?

Qué son las Tics

Las tecnologías educativas cobran importancia como campo de conocimiento por emergencia y expansión de medios masivos de comunicación. Hoy en día tienen que ver con una nueva área de aprendizaje en donde se relacionan dispositivos técnicos en la actividad de enseñanza. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) se constituyen en herramientas mediadoras de la actividad conjunta profesor - estudiantes - contenido, en un contexto de actividad mental constructiva y de relaciones interpersonales (Valencia Maya, 2015).

Desde la perspectiva de la semiótica social, los diversos recursos para crear significados disponibles para las distintas comunidades van evolucionando en relación a las necesidades de comunicación y representación de quienes crean significado con ellos (Hodge y Kress, 1988). Con respecto a los jóvenes y el entretenimiento, en ese caso videojuegos, el autor Onrubia (2005) afirma que un/a alumno/a aprende en un entorno virtual como reelaboración de contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz. Para él resulta necesario entenderlo como un proceso que permite la adaptación entre el contenido a aprender y lo que el/la alumno/a puede aportar en ese momento; continuar con el proceso de aprendizaje.

Actualmente los recursos disponibles en materia de videojuegos y enseñanza para esta tarea de representación y comunicación son muy variados y están al alcance de muchas personas y ya no exclusivamente de diseñadores. De esta manera los materiales para la enseñanza muy frecuentemente se presentan como ensamblajes semióticos, en los cuales cada recurso conlleva sólo un significado parcial, construyendo entre todos una unidad semiótica global (O´Halloran, 2011) que debe ser interpretada por cada lector.

Las TICs interpelan a los/as agentes (estudiantes, docentes) en el marco de un contexto cultural, institucional e histórico dentro del cual se desenvuelven, y desde el cual deben sustentarse intervenciones y/o planteos en torno al aprendizaje escolar (Wertsch, J; 1998). A su vez, se debe tener consideración de los entornos personales de aprendizaje que los/as estudiantes construyen (y utilizan) para informarse, reflexionar o relacionarse y que exceden el ámbito específicamente escolar (Adell, J y Castañeda Quintero, L; 2010).

Las prácticas escolares son un tema de debate y discusión con respecto a las formas

de enseñanza, la articulación de distintos contenidos y el uso de distintos medios. Se plantea, en este sentido, la necesidad de lograr una interacción o intercambio entre aquellos entornos informales¹ propios de los/as estudiantes y el entorno formal (la escuela), recuperando en el aula los saberes desarrollados fuera de ella y empleando como punto de apoyo lenguajes y soportes propios de las TIC (redes sociales, Internet, contenidos audiovisuales, videojuegos) en conjunto con la producción de contenidos (Scolari, C; Lugo Rodríguez, N y Massanet, M; 2019) por parte de los/as estudiantes en función del uso de videojuegos² desde la perspectiva del arte, el diseño y el lenguaje multimedial.

Es posible considerar positivamente que los videojuegos pueden ser traídos al aula. Es en este escenario donde las TIC digitales nos ofrecen, como herramientas mediadoras, la posibilidad de generar entornos que integren los sistemas semióticos conocidos permitiendo la ampliación de las capacidades de reflexión y la construcción de un contexto de actividad conjunto y constructivo entre estudiantes, docentes y contenidos (Valencia Maya, V; 2015).

En el mundo moderno, el lenguaje no es el único sistema de comunicación importante. En la actualidad son particularmente significativas las imágenes, símbolos, gráficos, diagramas, artefactos y muchos otros símbolos visuales (Gee, 2005). Con respecto a estos debates contemporáneos. Valencia Maya desarrolla que es importante tener en cuenta las TICs para pensar procesos de enseñanza, en ese sentido, resulta interesante el incorporarlas en el aula. En el siglo XXI es posible construir nuevos modos de significados de diferentes maneras múltiples. Cada alumno/a construye y desarrolla sus propias herramientas para lograr ciertos aprendizajes y modos en que se enseñado y/o aprende.

Paradigmas de aprendizaje

El aprendizaje, proceso cada vez más complejo, no puede agotarse en un único aspecto (sean los programas formales -linealidad, rigidez, asimetría- o informales -dinamismo, abierto, multidisciplinario), sino más bien debe orientarse a la retroalimentación

¹ El uso de "entorno informal" se utiliza para indagar más allá de los parámetros convencionales y de las rutinas curriculares. Es posible trabajar con cuestiones relevantes para mejorar y definir el concepto de entorno educativo en relación con los actuales para metros culturales y artísticos.

² Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil. Los videojuegos son, año por año, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

constante contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales (Asensio y Pol; 2002). El enfoque sociocultural plantea un enfoque multimedial en donde se tienen en cuenta herramientas sociohistóricas, semióticas, de lingüística y culturales según el contexto vivido.

Incorporar nuevas formas de producir conocimiento también es planteado a través del uso de las TICs en el aula ya que estas ayudan a que el sujeto pueda realizar diferentes acciones mediadas a través de herramientas culturales que aparecen en su entorno. Repensar formas de aprendizaje sirve para no caer en una visión del saber técnico en donde no se tiene en cuenta un tipo de aprendizaje activo, relacionado a conocer el mundo e incorporarlo, y también un tipo de aprendizaje crítico que incluye el activo y también da lugar a la innovación.

Las tecnologías educativas tienen que ver con una forma de aprender a través de las tecnologías visto desde una manera positiva en el que se piensan e incorporan herramientas nuevas buscando un mejor aprendizaje, en este caso los videojuegos. Los/as alumnos/as disponen de herramientas tecnológicas que “andamian” su proceso generando ideas o facilitando proceso de construcción del conocimiento. Siguiendo una perspectiva sociocultural que se basa principalmente en los trabajos de Vygotsky; allí se reconoce que existe una zona de desarrollo próximo que actúa como una región de interacción entre el individuo, el colectivo y los artefactos que hacen parte de su entorno.

Es por ello que los Procesos de Mediación Semiótica son considerados como una de las contribuciones más importantes de la teoría de Vygotsky, al concebir la actividad humana como un fenómeno mediado por signos y herramientas. Están conformados por sistemas de signos, sistemas de numeración, sistemas de símbolos algebraicos, trabajos de arte, esquemas, diagramas, mapas, dibujos y todo tipo de símbolos convencionales, aunque es el lenguaje el que se convierte a largo del desarrollo humano en el instrumento mediador fundamental de la acción psicológica.

Como sostiene Aguirre (2013), el propósito es fortalecer y promover procesos de formación de maestros/as y estudiantes en indagación en el aula de clase, para favorecer el desarrollo de competencias científicas y ciudadanas en la comunidad educativa. Hacer converger los cambios y demandas de la sociedad, los recursos disponibles, las facultades de educación y los/as profesionales más competentes con los planes de formación que se tiene para los/as jóvenes estudiantes. Pensado desde esta perspectiva es posible tener en cuenta otras formas de aprender en donde se tiene en cuenta el desarrollo personal como una

construcción cultural donde las acciones que realizan los jóvenes (con los videojuegos) pueden cumplir una función intelectual explicada a partir de su relación esencial con las condiciones históricas y culturales.

El aprendizaje, proceso cada vez más complejo, no puede agotarse en un único aspecto (sean los programas formales -linealidad, rigidez, asimetría- o informales -dinamismo, abierto, multidisciplinario), sino más bien debe orientarse a la retroalimentación constante contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales (Asensio y Pol; 2002).

Alfabetización: aprender jugando con pantallas

Teniendo en cuenta nuevos paradigmas de aprendizaje y nuevas formas de enseñar que atraviesan la sociedad del Siglo XXI, los videojuegos pueden ser planteados como una nueva forma de alfabetización. Cabe destacar que la alfabetización no se limita solamente a leer y escribir sino que es multiespacial. Son pensados como una forma en que los/as alumnos/as pueden aprender. Se necesita la alfabetización (como práctica situada) en múltiples espacios.

Es importante destacar que el alfabetismo guarda relación con ámbitos semióticos. El hablar de ámbitos semióticos se relaciona a un conjunto de prácticas que usan una o más modalidades que sirven para comunicar significados. Cada campo tiene su propio ámbito semiótico y es posible que se relacionen entre sí, es decir, siempre que se aprende algo ese “algo” está conectado con uno u otro ámbito semiótico.

Tener en cuenta lo «semiótico» no es más que una forma imaginativa de decir que se desea hablar sobre toda clase de cosas diferentes que puedan tener significado, como imágenes, sonidos, gestos, movimientos, gráficos, diagramas, ecuaciones, objetos, etc. Todas esas cosas son signos (símbolos, representaciones o el término que se quiera emplear) que «representan» (asumen) diferentes significados en diferentes situaciones, contextos, prácticas, culturas y períodos históricos. En otras palabras, el ámbito semiótico se utiliza a cualquier conjunto de prácticas que utilice una o más modalidades (por ejemplo, lenguaje oral o escrito, imágenes, ecuaciones, símbolos, sonidos, gestos, gráficos, artefactos, etc.), según el texto de

“Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo”³, para comunicar tipos característicos de significados⁴.

En el caso específico de los/as jóvenes se plantean los videojuegos como mediadores para la alfabetización, es decir, otra forma de aprender. Así pues, el alfabetismo, aunque tradicionalmente se concibe que únicamente se refiere a la letra impresa, no es algo unitario, sino algo en lo que abunda la multiplicidad. Hay incluso diferentes «alfabetismos» en relación con los textos impresos y dejando aparte las imágenes y los textos multimodales (Gee, 2005). Es decir, existen cambios en las conceptualizaciones sobre la escritura y la lectura ya que existen distintas maneras de leer⁵ y escribir que implican también diferentes prácticas sociales que van más allá de la relación la letra impresa que dependen también de la cuestión social histórica y cultural.

En el alfabetismo es necesario tomar en cuenta la práctica social en la que se encuentra inserto. Existen diferentes tipos de alfabetismo y tienen que ver con un leer (comprender) y con un producir significados en referencia a un ámbito semiótico ya que siendo alfabetizado en uno específico se aprende a hablar, leer, escribir dentro de ese mismo ámbito. A su vez, se utilizan distintos tipos de modalidades para comunicar significados ya que se trata de un conjunto animado e históricamente cambiante de prácticas sociales características. Contenido es más que una serie de conceptos, sino también prácticas sociales.

Ahora bien, en el ámbito semiótico de los videojuegos que utilizan los jóvenes ¿es posible aprender? Para el autor Gee, aprender en un nuevo ámbito semiótico ayuda a experimentar el mundo de formas nuevas, obtener recursos para el aprendizaje a futuro en ese y otros ámbitos y también para obtener el potencial de unirse como grupo social.

Crawford (1982) dice que le otorgan al juego un valor inconsciente respecto al hecho de aprender. Queda expuesto que el uso de videojuegos, sí estos tienen en cuenta contenidos claros, pueden ser utilizados como una herramienta para la enseñanza. El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la

³GEE, J. P. (2005): Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. Málaga: Aljibe.

⁴ Algunos ejemplos de ámbitos semióticos: biología celular, crítica literaria posmoderna, videojuegos de acción en primera persona, anuncios de alta costura, teología católico-romana, pintura modernista, especialidad como comadrona, música rap, enología, etc.

⁵ Leer es un verbo transitivo (se lee un objeto específico)

sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general (Marcano, 2008, p. 97).

En el marco de esta nueva sociedad informatizada y del conocimiento no es posible dejar de lado el uso de las nuevas tecnologías debido a que su incorporación produce cambios estructurales y replanteos sobre la conformación de un orden determinado en donde confluyen nuevas políticas, actores sociales, saberes, relaciones e intermediaciones.

En una encuesta realizada por RED (Revista de Educación a Distancia)⁶. Se llegó al siguiente resultado ilustrado en este gráfico:

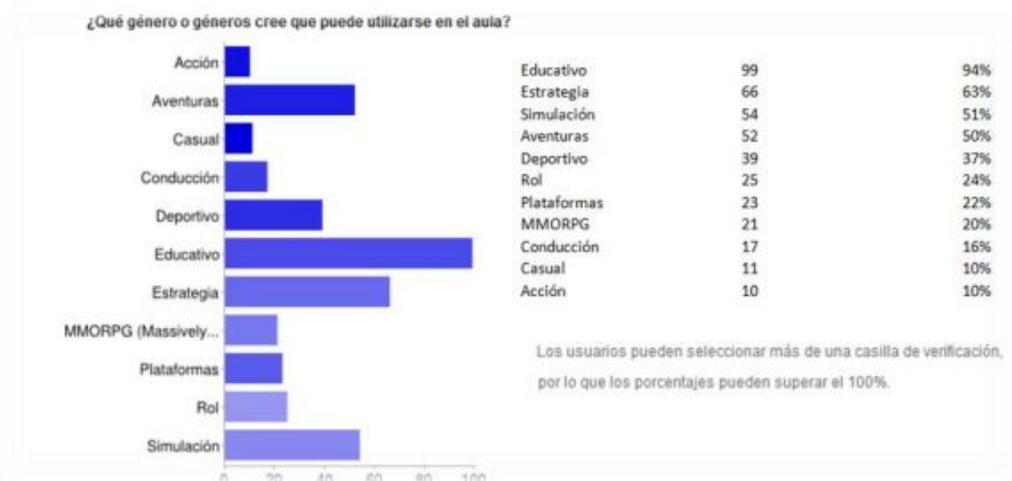


Diagrama de barras de géneros de videojuegos aplicables al aula según los encuestados en Revista RED (2012)

Teniendo en cuenta los/as encuestados, se les/as consultó con respecto a qué género creen que es posible utilizar en el aula, en relación al aprendizaje de jóvenes en edad escolar. El género más adecuado según la opinión de los encuestados/as es el educativo (94%), seguido de la estrategia (63%) y la simulación (51%). El menos adecuado es el género de acción seguido por el casual. Según Buckingham (2008), las encuestas realizadas enfatizan sobre el potencial pero es escasa la evidencia empírica, además la mirada celebratoria hacia los videojuegos parten de una crítica a la escuela tradicional.

⁶ RED: Revista de Educación a Distancia, es una revista española fundada en el 2001 que busca propiciar la reflexión y el intercambio de ideas y experiencias en torno al aprendizaje en redes, y los cambios asociados

En ese sentido, es posible decir que existen juegos que están diseñados de tal forma que estimulan y facilitan el aprendizaje y el pensamiento activo y crítico; el/la alumno/a también necesita aprender a innovar en el ámbito de que se trate, es decir, cómo producir significados que, al mismo tiempo que sean reconocibles, se vean como algo novedoso o impredecible (Gee, 2005).

El autor defiende esta postura ya que para él, los videojuegos enseñan sobre aprendizaje y alfabetismo más allá de un simple entretenimiento. Sí bien es posible pensar los videojuegos con fines didácticos que mejoran habilidades, la familiarización informática, que fomentan la creatividad y ayudan a generar otro tipo de aprendizaje, también es posible encontrar el lado negativo del asunto.

Las críticas que se le hacen a Gee tienen que ver con la falta de criterio al seleccionar videojuegos al tener una mirada celebratoria a los mismos, es decir, se debe tener en cuenta qué propósitos y contenidos hay en ellos (la trasmisión de saberes), qué tan útiles pueden resultar, su uso en las aulas, el enfoque que deben tener; el autor no aclara específicamente qué es un “buen videojuego”. Buckingham (2008) también señala que se generaliza acerca de las bondades de los videojuegos limitando los “juegos complejos”⁷ poniendo énfasis de la “forma” por sobre el “contenido” de los mismos. También apunta a la mirada mercantilista con respecto a lo que los videojuegos ya que implica todo un negocio comercial; y con respecto al aprendizaje, no hace referencia al esfuerzo que implica.

Los videojuegos como potencial educativos funcionan como mediaciones culturales con las acciones que los sujetos realizan; en decir funcionan como múltiples modos de construir significado porque en su uso se busca enseñar. También es un tipo de lenguaje que hay que decodificar ya que posee sus propios signos, imágenes, íconos y significaciones.

Sí se los plantea con un fin educativo teniendo en cuenta un criterio de selección acorde a los contenidos que se buscan enseñar pueden funcionar como una herramienta multimedial vinculado con el ámbito semiótico que esté relacionado. Las TIC digitales, entonces, permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para (re) presentar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con cada vez menos limitaciones de espacio y

⁷ Por ejemplo de rol, de estrategias, de simulación.

de tiempo, de forma casi instantánea y con un coste económico cada vez menor (Coll, Mauri y Onrubia, 2008).

Gamificación

El interés del videojuego como herramienta pedagógica estará centrado no tanto en la consecución de victorias o avances, sino en la resolución del problema que presenta el videojuego. Esto obligará a los/as alumnos/as a concebir estrategias de investigación y exploración conjunta para poder avanzar dentro del videojuego (Morales, 2013). Es posible enseñar contenidos a través del juego, por ejemplo, en la educación inicial son utilizados juegos interactivos para manejar colores, letras o iniciación en la lectura, en cambio en la formación profesional son utilizados los serious games que resultan herramientas fundamentales para el desarrollo de competencias profesionales.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Se busca que el carácter lúdico facilite la interiorización de conocimientos de los jóvenes de una forma más “entretenida”, intentando generar otro tipo de experiencia.

El concepto de serious games con el surgimiento de la gamificación, mediante la cual ya no se buscaría utilizar los videojuegos en entornos de aprendizaje, sino la incorporación de las mecánicas lúdicas al resto de actividades con el objetivo de hacerlas más atractivas (Gallego, Villagrà, Satorre, Compañ, Molina y Llorens, 2014). Es decir, al pensar procesos de gamificación se tiene en cuenta el reconocimiento de las propiedades positivas de las características propias de las dinámicas lúdicas que los videojuegos introducen en la formación.

Para ello, el diccionario Oxford define la gamificación (*gamification*) como “la aplicación de elementos típicos del juego (p. e. calificación por puntos, competición con los demás, reglas de juego) a otras áreas de actividad, normalmente como una técnica de marketing online para incentivar la fidelización con un producto o un servicio”⁸. O sea, se

⁸ «Gamification | Definition of gamification in English by Oxford Dictionaries». Oxford Dictionaries | English. Consulta 19-06-2019.

utilizan juegos en entornos no lúdicos, en este caso en referencia a entornos escolares donde los/as jóvenes desarrollan otro tipo de aprendizaje. En conclusión, podemos definir una serie de líneas que marcan la situación actual de la utilización de los serious games en la investigación educativa (Rodríguez-Hoyos & Gomes, 2013).

Para que el aprendizaje sea activo, este tiene que implicar experimentar el mundo en formas nuevas. Retomando a Gee, para él también tiene que implicar la formación de nuevas afiliaciones. Explicado en términos de los/as alumnos/as que se unen a nuevos grupos de afinidad, asociados con nuevos ámbitos semióticos. El aprendizaje activo en un ámbito también implica preparación para el aprendizaje futuro dentro de ese mismo ámbito y de los ámbitos relacionados (2005).

Políticas para enseñar con TICs (en Argentina)

Con respecto a las nuevas formas de enseñar y la incorporación de las tecnologías informáticas comunicacionales se tiene en cuenta el desarrollo de políticas TICs a través distintas legislaciones. La necesidad por integrar las estrategias nacionales TIC se superpone con cuatro campos de políticas bien definidos: tecnología, industria, telecomunicaciones y medios de comunicación. Las políticas sectoriales relativas a educación, empleo, salud, etc., están cada vez más teniendo que considerar asuntos relacionados con las TIC y la creciente interdependencia entre el desarrollo de las políticas TIC y las políticas sectoriales.

La experiencia a la fecha ha demostrado que en ausencia de una política nacional TIC, la tendencia es hacia la creación de políticas sectoriales que atiendan sólo las necesidades TIC del sector. Estas políticas se enraízan fuertemente en el sector y esto dificulta los esfuerzos posteriores por integrar todas estas políticas en una política TIC amplia⁹.

Es evidente que las políticas públicas influyen en las prácticas educativas. A través de ellas se configuran nuevos dispositivos y se promocionan procesos y lógicas (A. Gewerc Barujel, 2009). Por ejemplo, en el año 2004, en la República Argentina se inicia la Campaña Nacional de Alfabetización Digital (CNAD)¹⁰ para el uso de TIC en problemas prioritarios en la educación y formación laboral y favorecer a través de la alfabetización digital la

⁹ Fuente: R. Mansell y U. When, 1998, citado en Information Policy Handbook for Southern Africa, Capítulo 1. <http://www.apc.org/books/ictpolsa/ch1/ch1-1.htm>

¹⁰ Néstor Kirchner en el año 2004 impulsó la campaña CNAD con más de 10.000 computadoras que se distribuirán en escuelas de todo el país, impulsado por el ministerio de Educación.

reinserción laboral de desempleados, subempleados y jóvenes excluidos del sistema educativo.

Otro ejemplo en el caso Argentino es a través de la política “Conectar Igualdad”¹¹ en el que el objetivo fue que se entreguen notebooks para que los/as alumnos/as puedan tener acceso a este dispositivo y de esta forma también achicar la brecha desigual y generar oportunidades más equitativas en un mundo cada vez más globalizado y atravesado por las nuevas TICs. Cabe destacar que cada política pública corresponde a intereses de cada gobierno; son consecuencia de múltiples decisiones tomadas por diferentes actores entre los cuales está el Estado (Ball, 1989; Braslavsky, 1997; Frigerio et al 1997).

En este caso se buscó que sea el Estado el que esté presente para generar una mayor igualdad. Los cambios comenzaron a definir nuevas exigencias para la tarea de los/as docentes en dirección a incrementar su competencia intelectual y social, y, sobretodo, su responsabilidad individual por la obtención de resultados (Popkewitz y Pereyra, 1994). De esa forma sería posible incorporar nuevos medios, plataformas y una ayuda a que cada alumno/a pueda acceder no sólo a una computadora sino también a nueva información a través del acceso a internet. También es posible realizar clases de manera sincrónica y asincrónica.

El uso de las TICs en determinado ámbito semiótico permite una nueva forma formal de presenciar una clase utilizando herramientas mediáticas y culturales que también permiten la interacción unos/as con otros/as y momentos de debate, participación y aprendizaje; permitiendo la ampliación de las capacidades de reflexión y la construcción de un contexto de actividad conjunto y constructivo entre estudiantes, docentes y contenidos (Valencia Maya, V; 2015).

Conclusión

El uso de las tecnologías en el ámbito de aprendizaje fue variando y modificándose a lo largo del tiempo. En un principio fueron utilizadas los libros de texto tradicionales y los medios de comunicación masiva. Hoy en día viviendo en una llamada “sociedad de la información” atravesada por un mundo cada vez más globalizado, es necesario la

¹¹ Conectar Igualdad fue el nombre de un programa surgido como iniciativa del Poder Ejecutivo argentino, lanzado en el año 2010 por la entonces presidenta Cristina Fernández de Kirchner mediante la firma del decreto N° 459/10

incorporación de tecnologías informáticas comunicacionales ya que estas atraviesan los modos de vivir y aprender.

El campo de las tecnologías educativas tiene que ver también con una forma de aprender. Incorporar nuevas herramientas al aula, si son usadas con un sentido sólido, ayudan a generar un aprendizaje significativo y diferente a lo que plantea el modelo más tradicional. El enfoque sociocultural tiene en cuenta el contexto y la formación hacia un pensamiento crítico. Si se piensan a las escuelas como un espacio en el que se enseña a leer y escribir, también es importante pensarlo como un espacio de alfabetización multimedial en el que se da a los/as alumnos/as la experiencia, herramientas y nuevos aprendizajes para que puedan desarrollarse y desenvolverse en la sociedad en la que viven.

No se puede ignorar estar atravesados por cada vez más nuevas tecnologías, como también se debe tener en cuenta el rol del docente frente a propuestas de índole más innovador. Enseñar de otra forma es posible siempre y cuando los contenidos estén bien planteados. Pensar a los/as jóvenes en aulas dispuestas como espacios heterogéneos, flexibles y dinámicos, ayuda a desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje que contemplan otras formas de enseñar, habilitando así formatos, dispositivos y recursos poco frecuentes a la hora de desarrollar contenidos específicos de cada una de las áreas.

Una escuela abierta al campo de las tecnologías educativas ayuda a pensar nuevas formas de adquirir conocimiento y también hace que se den oportunidades y equidad en los/as alumnos/as. Un Estado que acompañe con políticas públicas acorde a las necesidades y los nuevos cambios que se dan en una sociedad cada vez más tecnológica exige también modificaciones en las formas de enseñar adaptándose a las necesidades y transformaciones que se viven hoy en día. El desarrollo de propuestas creativas e innovadoras dan la oportunidad a los/as jóvenes de asombrarse con cada nuevo aprendizaje.

Es importante tener presente el campo de las tecnologías educativas que están atravesadas por el lenguaje, lo social, cultural e impronta histórica. El uso de videojuegos como parte de las TICs puede constituirse en un nueva forma para la reflexión y transformación de las prácticas educativas como otro ámbito semiótico, ya que ayuda a que el/la profesor/a favorezca la enseñanza en contextos de aprendizaje únicos y flexibles, en donde se tienen en cuenta el tipo de jóvenes estudiantes con las características de esta década, los contenidos del aprendizaje, la manera de presentarlos y el uso de recursos tecnológicos adecuados a decisiones pedagógicas. Es por ello que es posible pensar que en el caso de los

videojuegos, pueden ser algo más que un “entretenimiento” como nuevos modos de conocer, pensar el conocimiento y las formas de aprendizaje para que los/as jóvenes aprendan dentro (y fuera) del aula.

Bibliografía

- ADELL Segura, J. y CASTAÑEDA Quintero, L. (2010) “Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje”. En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. *Stumenti di ricerca per l’innovaciones e la qualità in ámbito educativo. La Technologie dell’informazione e della Comunicaciones e l’interculturalità nella scuola.* Alcoy: Marfil – Roma TRE Università degli studi
- AGUIRRE, C. (2013) El museo y la escuela: Conexiones, integraciones, complementos. En “El Museo y la Escuela”; Medellín; Sello Explora, Parque Explora. n 101-116, 2013
- ASENSIO, M. y POL, E. (2002) Nuevos escenarios en educación. Buenos Aires: Aique.
- BALL, S. (1989) La micropolítica de la escuela. Hacia una teoría de la organización escolar. Barcelona: Paidós/MEC.
- BUCKINGHAM, D. (2008) ¿Jugar para aprender? Nuevas reflexiones sobre el potencial educativo de los videojuegos. En: Más allá de la tecnología. Buenos Aires: Manantial.
- COLL, C, MAURI, T, ONRUBIA, J, (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza. *Revista de Educación, Revista 346, Mayo- agosto*
- CRAWFORD, C. (1982). The art of game design. Recuperado el 10 de noviembre de 2010 de <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

- FRIGERIO, G., POGGI, M. Y GIANNONI, M. (eds.) (1997) Políticas, instituciones y actores en educación. Buenos Aires: Novedades Educativas. Centro de estudios multidisciplinares.
- GALLEGO, F.J.; VILLAGRÁ, C.J.; SATORRE, R.; COMPAÑ, P.; MOLINA, R.; LLORENS, F. (2014). “Panorámica: serious games, gamification y mucho más”. ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática). Vol. 7, nº 2, pp. 13-23.
- GEWERC BARUJEL, A. (2009) Políticas, prácticas e investigación en tecnología educativa. Barcelona: Octaedro.
- GEE, J. P. (2005) Ámbitos semióticos: ¿es una "pérdida de tiempo" jugar con los videojuegos? En: Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. Málaga: Aljibe.
- GEE, J. (2005) La ideología de los discursos. Madrid: Morata. Cap. 2
- HODGE, B. y Kress, G. (1988). Social Semiotics. Cambridge: Polity.
- MARCANO, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 9, núm. 3, pp. 93-107.
- O´HALLORAN, K. (2011). “Multimodal Discourse Analysis”. In K. Hyland y B. Paltridge. (Eds.). Companion to discourse. Londres: Continuum.
- ONRUBIA, J. (2005) Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II.
- POPKEWITZ, T. Y PEREYRA, M. (1994) Estudio comparado de las prácticas contemporáneas de reforma de la formación del profesorado en ocho países: configuración de la problemática y construcción de una metodología comparativa.
- VALENCIA MAYA, V. (2015) Las TIC como instrumento para pensar e interpensar en procesos de enseñanza y aprendizaje. Departamento de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia – Sede Manizales.
- WERTSCH, J (1998) La mente en acción. Editorial Aique: Buenos Aires. Cap. 2.

Recursos electrónicos

- Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. (2012): ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. RED, Revista de Educación Distancia. Número 33. 30 de septiembre de 2012. Consultado el [30/06/2019] en <http://www.um.es/ead/red/33>
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495006>
- R. Mansell y U. When, 1998, citado en Information Policy Hadnbook for Southern Africa, Capítulo 1. Consulta el (30-06-2019) en <http://www.apc.org/books/ictpolsa/ch1/ch1-1.htm>
- SCOLARI, N LUGO RODRIGUEZ, M J MASANET (2019): “Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 116 a 132. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html> (consulta 30-06-2019)