

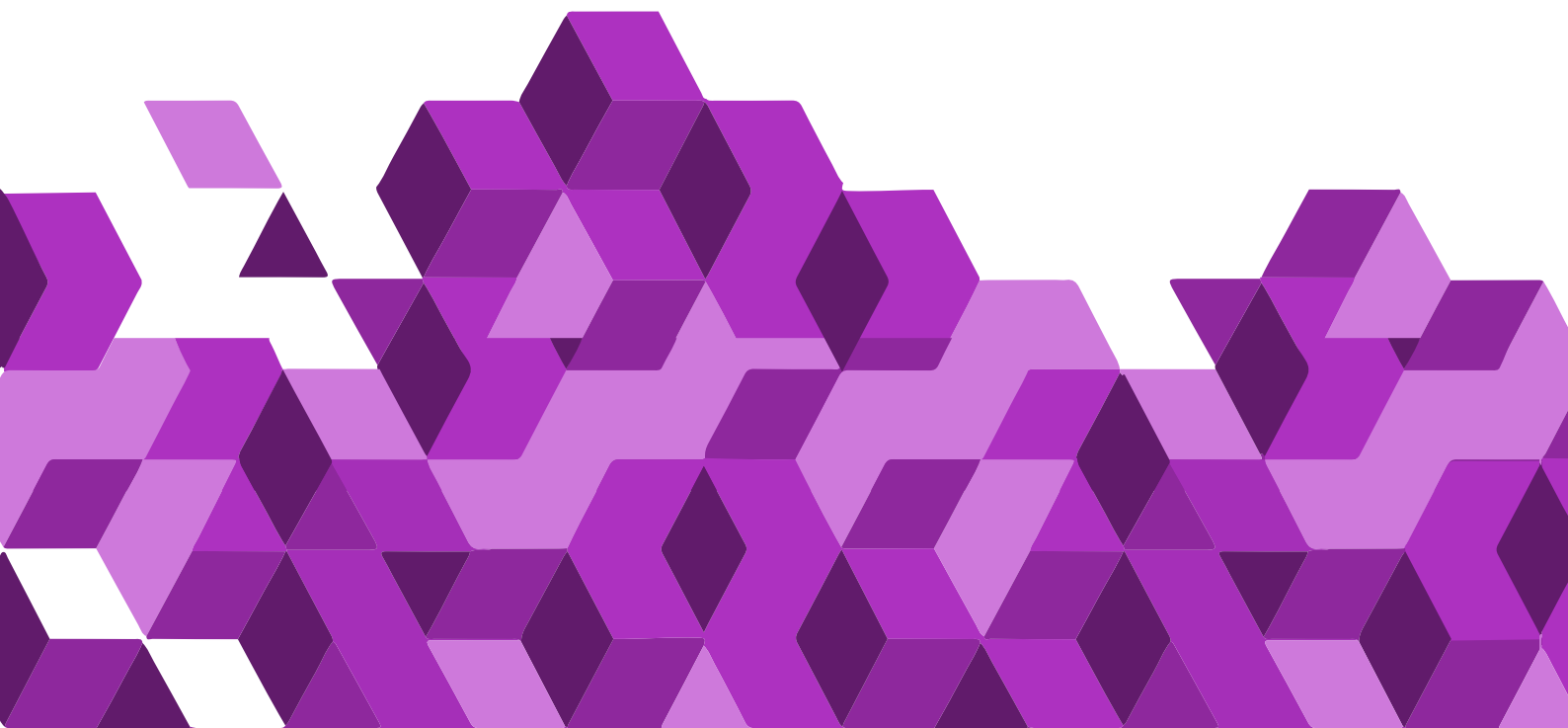
JORNADAS

Jóvenes Investigadores

2014



FLACSO
ARGENTINA



Llevando los videojuegos al aula: Representaciones, argumentos y prácticas en docentes Argentinos.

Jaime Andrés Piracón

ISSN 2307-5643

Key title: Jornadas de jóvenes investigadores en educación

Abbreviated key title: Jorn. jóvenes investig. educ.

PERTENENCIA INSTITUCIONAL

Flacso Argentina - TizaPapelByte

TÍTULO DE GRADO

Psicólogo

MESA DE TRABAJO:

Mesa 8: tecnología y Educación: Medio y Mediaciones

CORREO ELECTRÓNICO

japiraconf@gmail.com

RESUMEN

“La escuela está en crisis” es quizás una voz que se repite incesantemente, tanto dentro de las paredes de la escuela (y del sistema escolar) como fuera de ellos. Se trata de un discurso históricamente recurrente (Tyack y Cuban) pero que en los últimos años ha ganado mucha difusión entre la comunidad educativa. Muchos adscriben al discurso de la crisis de la educación, bien sea por fenómenos como el abandono escolar o la baja en las tasas de escolarización para la secundaria básica, entre otros. También se insiste desde esta retórica de la crisis en el “clima escolar” como una de las principales variables e incesantemente se repite que la escuela no engancha a los estudiantes, quizás “la pedagogía del aburrido” (Corea y

Lewcowicz 2004) es una de las formas más explícitas de señalarlo. Ante un “diagnóstico” tan difundido y aceptado en la comunidad educativa los causantes y las soluciones también saltan a la luz pública y es allí donde aparecen los medios y las nuevas tecnologías.

Tampoco es difícil escuchar que “los pibes solo quieren jugar con esos jueguitos” o que solo atienden a la televisión. Ambas son quejas que se repiten hace por lo menos 15 años, pero, al mismo tiempo se circula por lo menos desde hace 20 años que en las nuevas tecnologías está la esperanza de la escuela, su incorporación permitirá al sistema recuperar el diálogo fluido con las nuevas generaciones, proponiendo formas de enseñanza que se adapten por fin a los modos de aprendizaje de los chicos y que se compatibilicen con una pedagogía constructivista que no termina de encontrar el camino para afincarse en las aulas (Papert, 1980; Prensky, 2006; Gee, 2003). Esta ponencia presenta los hallazgos de la investigación “Videojuegos y educación: Diseñadores, docentes y jóvenes” que analizó el diálogo de videojuegos y escuela como un caso particular del diálogo más general TIC-Escuela. La investigación, sobre la idea del diálogo, reconstruye las posturas de sus tres actores centrales (Diseñadores, docentes y jóvenes) y, propone una síntesis de tres tensiones que definen las posturas que asumen dichos actores (ocio-serio, nativos digitales-migrantes digitales y cultura popular-cultura letrada). Esta ponencia se concentra en la reconstrucción de la perspectiva docente.

Metodología

En lo que refiere a los docentes como actores, la investigación tomó como objeto de análisis las participaciones en foros de discusión y trabajos finales que realizaron alrededor de 150 docentes en el marco del módulo “Videojuegos en entornos educativos 1 a 1” de la Especialización en Educación y TIC del nivel secundario organizada por el Ministerio de Educación como componente de capacitación del Programa Conectar Igualdad. Los docentes participantes provienen de todos los lugares del país, tanto de contextos rurales como urbanos, y cursaron el módulo de videojuegos como una elección propia dentro de la oferta de la especialización. La Teoría Fundamentada (Glaser y Strauss, 2006) fue la metodología utilizada para el análisis de un total de cuatro foros de discusión en cuatro grupos diferentes de docentes. Dada la novedad del campo de investigación en el contexto argentino y también la novedad de la propuesta de capacitación, el alcance del estudio es exploratorio y antes que afirmar concluyentemente pretende realizar un mapeo inicial de representaciones, argumentos y prácticas en los distintos actores.

Hallazgos

Quienes sostienen el discurso de la crisis escolar y la incorporación de las tecnologías como una la más efectiva de las soluciones encuentran muchas veces a los docentes como un obstáculo para dicha incorporación. En el caso de los videojuegos este argumento ha sido ampliamente estudiado (Rice, 2009; Ferdig, 2009; entre otros).

Al respecto, se encontró que la distancia de los docentes con respecto a los videojuegos es más una representación incorporada que una realidad en sus prácticas. Así, la mayoría de los docentes se perciben como radicalmente ajenos al mundo de los videojuegos aunque es imposible encontrar a alguien que no tenga una mínima idea de lo que es un videojuego y muy difícil encontrar a alguien que no haya jugado nunca en su vida un videojuego. Al contrario, el repertorio de los docentes con respecto a los videojuegos es menos estrecho de lo que parece. Muchos jugaron en su juventud (Pacman, Super Mario Bros, etc.), muchos juegan casual games a los que acceden por medio de los teléfonos celulares o las redes sociales y unos cuantos juegan "juegos duros". Pese a este repertorio no tan estrecho, consideran que los jóvenes son expertos en los videojuegos más complejos, que tienen una ventaja natural al respecto por haber nacido y crecido con los videojuegos al alcance y, al mismo tiempo consideran estos videojuegos como violentos, oscuros e inadecuados para su edad.

La concepción que tienen los docentes de la práctica de los jóvenes es negativa y los clásicos fantasmas del aislamiento social y la violencia aparecen con una alta frecuencia entre los participantes. No obstante esta visión oscura de la práctica de los videojuegos por parte de los estudiantes se contrasta con una visión optimista del papel que pueden desempeñar los videojuegos en la escuela.

Es justo en esta contradicción que convive en muchos docentes que se configura el pharmakon del que hablaban los griegos, la doble función de "cura" y "veneno". Para los docentes la adecuada incorporación de los

videojuegos al aula les posibilitará un diálogo fluido con los estudiantes, permitirá también que los alumnos aprendan de manera entretenida. ¿Cómo resuelven los docentes la contradicción? Hay dos vías, no excluyentes, que toman los docentes para salir de la contradicción. En primer lugar la capacitación y actualización docente que les permitirá acercarse más a la práctica de los estudiantes con los videojuegos para comprenderlos y así poder comunicarse más fluidamente. Y la segunda y más interesante es la “correcta” selección de videojuegos para incorporar al aula.

Este énfasis en la selección de los materiales didácticos es ya una práctica muy estudiada en relación con manuales escolares, revistas pedagógicas, etc (Brito, Finoquio, Goncalves). Y aparece en este punto el problema del género. ¿Qué consideran los docentes como un videojuego apropiado para ingresar al aula?

Siguiendo la propuesta de Mitzuko Ito (2009) sobre los tres géneros de videojuegos educativos, a saber, académicos, comerciales y constructivistas, los docentes se inclinan a elegir los videojuegos de tipo académico, es decir aquellos que se concentran en transmitir contenidos curriculares de forma explícita, directa y con un formato más cercano al libro de texto escolar que al videojuego comercial que ellos identifican como el más usado por los estudiantes.

Algunas hipótesis

El diálogo de los videojuegos y la escuela además de inscribirse en el amplio marco del campo TIC y Educación, señalan la tensión, siempre presente en la escuela, del diálogo entre las generaciones, esto es, quién transmite y qué transmite en el acto educativo. Ante un discurso avasallante de la imperiosa necesidad de incorporar las tecnologías y los videojuegos a las aulas, los docentes “entendieron” que no tiene sentido resistirse y se apropiaron de las brechas generacionales como los anteojos con los que miran el problema. En este sentido, la frecuente circulación de la necesidad de una educación entretenida, divertida y que permita recuperar la atención e interés de los estudiantes, es la respuesta a ese empeño social por incorporar las TIC al aula. No obstante, cuando los docentes tienen como objetivo imaginar ese ingreso lo más común es incorporar los videojuegos sobre la matriz preestablecida de los materiales didácticos.

Así pues la resolución de la tensión entre la cultura popular y la cultura letrada tiende a generar un proceso de escolarización de los videojuegos más que el ingreso de la cultura popular como objeto de análisis y pensamiento en la escuela. A nuestro juicio, corresponde perfectamente con la forma como de entrada se define el problema de las tecnologías en los ámbitos escolares y puntualmente los videojuegos, cuando el problema radica en incorporar, la forma que tiene a mano la escuela es la que ha empleado durante mucho tiempo.

Parece entonces que el debate más urgente sobre las formas de transmitir de la escuela, la didáctica y la concepción de las relaciones entre docentes, estudiantes y contenidos queda oculto ante una urgencia de inclusión de las tecnologías que se satisface escolarizando, en este caso, los videojuegos y ocultando los aspectos más potentes que se desarrollaron justamente en la esfera del ocio y el tiempo libre.

Bibliografía

- Corea, C., Lewcowicz, I. (2004). Pedagogía del aburrido. Buenos Aires: Paidós.
- Ferdig, R. (2009). Handbook of research on effective electronic gaming in education. Estados Unidos: Information science reference.
- Gee, P. (2003) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Glaser, B.; Strauss, A. (2006). The discovery of grounded theory. Londres: Aldine Transaction.
- Ito, M. (2009). Engineering Play: A cultural history of children's software. Estados Unidos: MIT Press.
- Papert, S. (1980). Mindstorms: Childrens, computer and powerful ideas. Nueva York
- Prensky, M. (2006). "Don't bother me Mom I'm learning", MN: Paragon House.
- Rice, J. (2009) New Media Resistance: Barriers to Implementation of Computer Video Games in the Classroom, en Ferdig, Learning and teaching

with electronic videogames.

Tyack, D., & Cuban, L. (1995). En busca de la utopía. Un siglo de reformas de las escuelas públicas. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

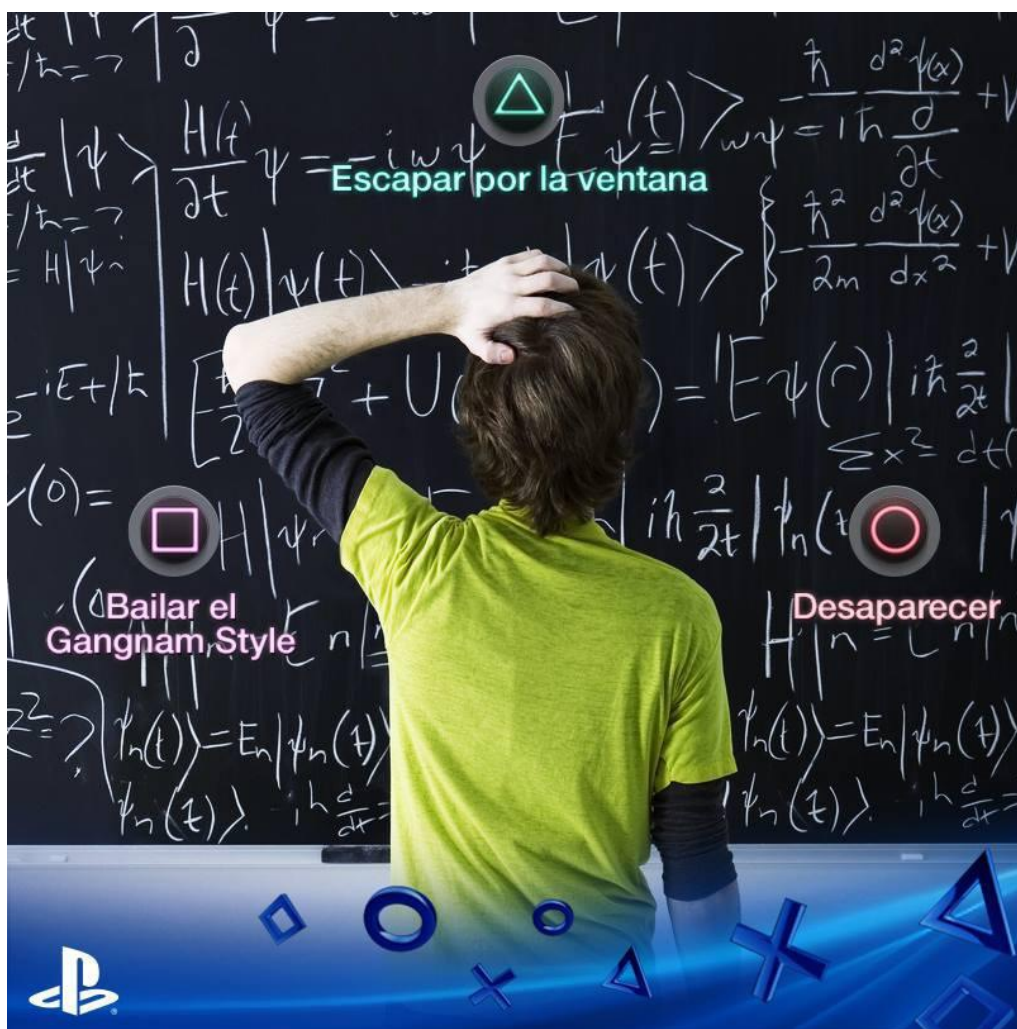
TRABAJO COMPLETO

Introducción

“La escuela está en crisis” es quizás una voz que se repite incesantemente, tanto dentro de las paredes de la escuela (y del sistema escolar) como fuera de ellos. Se trata de un discurso históricamente recurrente (Tyack y Cuban, 1995) pero que en los últimos años ha ganado mucha difusión entre la comunidad educativa. Muchos adscriben al discurso de la crisis de la educación, bien sea por fenómenos como el abandono escolar o la baja en las tasas de escolarización para la secundaria básica, entre otros. También se insiste desde esta retórica de la crisis en el “clima escolar” como una de las principales variables e incesantemente se repite que la escuela no engancha a los estudiantes, quizás “la pedagogía del aburrido” (Corea y Lewcowicz 2004) es una de las formas más explícitas de señalarlo. Ante un “diagnóstico” tan difundido y aceptado en la comunidad educativa los causantes y las soluciones también saltan a la luz pública y es allí donde aparecen los medios y las nuevas tecnologías.

Tampoco es difícil escuchar que “los pibes solo quieren jugar con esos jueguitos” o que solo atienden a la televisión. Ambas son quejas que se repiten hace por lo menos 15 años, pero, al mismo tiempo se circula por lo

menos desde hace 20 años que en las nuevas tecnologías está la esperanza de la escuela, su incorporación permitirá al sistema recuperar el diálogo fluido con las nuevas generaciones, proponiendo formas de enseñanza que se adapten por fin a los modos de aprendizaje de los chicos y que se compatibilicen con una pedagogía constructivista que no termina de encontrar el camino para afincarse en las aulas (Papert, 1980; Prensky, 2006; Gee, 2003).



*Tu profesor no sabe que vivir en estado play significa tener otras opciones
¿Cuál escogerías?*

La imagen retoma una publicidad de la campaña Vive Play de Play Station para Latinoamérica que se publicó en el perfil de Facebook de la campaña. La publicidad no toma como interlocutor a los adultos o a los padres sino a los jugadores. La imagen del estudiante frente al pizarrón resolviendo un problema es casi una postal de la escuela moderna. Desde que se incorporó el pizarrón y mucho más cuando se eliminaron los tableros individuales, infinidad de estudiantes vivieron la, más o menos, incómoda experiencia de pasar al frente. Solo que ahora, la campaña susurra al oído del estudiante y le propone una complicidad en la que afirma que el docente no puede entenderlo y de manera juguetona propone tres salidas al estudiante ante la clásica escena de ir al pizarrón sin saber la respuesta. Esta última publicidad parte de varios supuestos que nos interesan en esta investigación. Uno, quizás el más obvio en la publicidad, afirma que un docente no sabe el significado de “vivir en estado *play*”, desaloja al docente de un posible lugar de interlocución y se propone a ella misma, a la industria, como profunda conocedora de lo que significa “vivir en estado *play*”, esto la habilita a ofrecer tres opciones que según el argumento son más acordes con lo que quisieran hacer los chicos en ese momento: Bailar el Gangnam Style , escapar por la ventana y desaparecer.

Más allá de la irreverencia, la ironía o el sarcasmo, moneda de cambio de la publicidad contemporánea (Dussel, 2012), la campaña publicitaria suma interlocutores al diálogo sobre los videojuegos en nuestras sociedades. Así, los docentes y los padres aparecen descritos en ciertos lugares que varían de acuerdo con el destinatario, pero también ellos mismos, las industrias, representan otro más de dichos interlocutores, no solo ofreciendo

contenidos, hardware, software, sino también proponiendo lugares para los actores de dicho diálogo. Representan padres incómodos con sus hijos inquietos, docentes que no saben jugar, niños y adolescentes que distinguen la experiencia de pasar al pizarrón, chicos que prefieren bailar el “Gangnam style” antes que resolver un problema matemático en frente de toda la clase (cuando en realidad para muchos serían igual de incómodas ambas opciones).

Este texto presenta los hallazgos de la investigación “Videojuegos y educación: Diseñadores, docentes y jóvenes” que analizó el diálogo de videojuegos y escuela como un caso particular del diálogo más general TIC-Escuela. La investigación, sobre la idea del diálogo, reconstruye las posturas de sus tres actores centrales (Diseñadores, docentes y jóvenes) y, propone una síntesis de tres tensiones que definen las posturas que asumen dichos actores (ocio-serio, nativos digitales-migrantes digitales y cultura popular-cultura letrada). Esta ponencia se concentra en la reconstrucción de la perspectiva docente.

La tensión ocio-serio tomó muchas formas durante la historia. Sin duda alguna la industrialización utilizó y difundió una de las formas que más fácil podemos reconocer en la actualidad, a saber la diferenciación entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio. También se pueden encontrar otras acepciones más antiguas como las presentes en los códigos de regulación del comportamiento de diferentes religiones, por ejemplo el establecimiento de los 7 pecados capitales incluyendo la pereza como uno de ellos (Caruso 2005). La escuela no ha sido ajena a esto. Para los griegos escuela era el opuesto al trabajo [Ασχολία] o “sin escuela” ya que en aquel

tiempo se consideraba que el trabajo imposibilitaba el tiempo libre para la filosofía, que en sí misma carecía de un fin práctico como otras actividades mundanas como el trabajo. Sin embargo, el cristianismo prescindió de esta idea y posteriormente la modernidad al declarar la diferenciación entre niños y adultos y asignarles a estos últimos la escuela como espacio de confinamiento, lo que ocurría en la escuela tomo la forma del trabajo que corresponde a los niños. Así lo planteaba Herbart en 1935

Los niños han de estar siempre ocupados, porque la ociosidad lleva siempre al desorden y al desenfreno. Será tanto mejor, cuando la ocupación consista en trabajo útil (por ejemplo, trabajos manuales o agrícolas). Y aun será mejor cuando con la ocupación se enseñe algo a la educación para el porvenir (Herbart, 1935, p.46 citado en Dussel y Caruso 1999)

Históricamente la tensión ocio-productividad ha terminado por colocar a la escuela de lado de la productividad; la calle, los juegos y las emociones estarían del otro lado de la cuerda. Sin embargo, en la actualidad pareciera que ambos lados de dicha tensión han avanzado sobre su opuesto: se escolariza el tiempo libre y se afectiviza o emocionaliza el vínculo pedagógico de manera tal que las distancias modernas se vuelven borrosas. Interesa a esta ponencia en ese marco pensar las formas en que los docentes procesan esa tensión a la luz del diálogo entre videojuegos y escuela..

También es una tensión sensible el asunto de las generaciones. Rápidamente el campo de las políticas públicas y algunos sectores

académicos han adscrito a un discurso que opone a las generaciones en una relación en que los adultos se encuentran en desventaja en relación con las nuevas generaciones. Categorías como las de *nativos digitales*, declaran a los mayores, y por tanto a los docentes, desposeídos de un saber tecnológico que las nuevas generaciones tienen incorporado por vía de su práctica asidua con las TIC. En la misma línea, el saber proveniente de la lectura y la escritura (pilar de la escuela) que portan los adultos y docentes es por definición caduco frente a las nuevas alfabetizaciones y los nuevos saberes que despliegan las tecnologías.

Tal como lo argumenta Dussel (2012), la principal dificultad de este planteamiento no radica en el señalamiento de una nueva práctica que, efectivamente, ha tenido lugar, sino la suposición de que dicha práctica sea universal para toda la generación de adolescentes y por definición opuesta o radicalmente ajena a la generación de adultos. Tal como lo demuestra la autora, las prácticas de los adolescentes son bastante disímiles. Variables como las de clase social, género y tipo de escuela a la que asisten los adolescentes son determinantes en sus prácticas con las tecnologías. Pero, adicionalmente, otros datos desmienten la idea de que las “nuevas tecnologías” son exclusivas de los jóvenes. Analicemos por ejemplo el caso de Facebook, que se puede comparar con muchas otras iniciativas de la red¹. Efectivamente Facebook fue una idea concebida por dos adolescentes que realizaban sus estudios universitarios, no obstante a medida que el proyecto fue creciendo se incorporó en las lógicas del mercado hasta que finalmente en 2012 comenzó a cotizar en los mercados bursátiles, quizás

¹ Por ejemplo el reproductor de música online grooveshark, el motor de búsqueda de google, los primeros videojuegos, etc

como una forma de adquirir “madurez” financiera. Al mismo tiempo, el perfil de los usuarios Facebook se ha ido expandiendo y quizás uno de sus avances más significativos en los últimos años ha sido en el rango de la población que supera los 50 años (Piracón 2012)

Finalmente, la escuela además de constituirse como un espacio opuesto al ocio durante la modernidad, también fue un bastión de la cultura nacional y de la cultura letrada. El ejercicio de establecimiento de un currículo obedece a una jerarquización de saberes y culturas. Los videojuegos aunque son el resultado de uno de los ejes más fuertes de la cultura letrada y los saberes académicos (ingenierías de sistemas, computación programación, tecnología) en tanto práctica audiovisual contemporánea de los adolescentes se han construido desde la perspectiva de las culturas populares.

En este panorama, los docentes se desenvuelven entre los dos polos de estas tensiones tratando de resolver el imperativo de inclusión de las tecnologías que diferentes sectores de la sociedad han planteado como la solución a la crisis de la educación. Lejos de plantear que así lo sea, esta investigación pretende problematizar esta cuestión revelando las tensiones que aparecen en las representaciones argumentos y prácticas de docentes de la escuela media argentina.

Metodología

En lo que refiere a los docentes como actores, la investigación tomó como objeto de análisis las participaciones en foros de discusión y trabajos finales que realizaron alrededor de 150 docentes en el marco del módulo

“Videojuegos en entornos educativos 1 a 1” de la Especialización en Educación y TIC del nivel secundario organizada por el Ministerio de Educación como componente de capacitación del Programa Conectar Igualdad. Los docentes participantes provienen de todos los lugares del país, tanto de contextos rurales como urbanos, y cursaron el módulo de videojuegos como una elección propia dentro de la oferta de la especialización. La Teoría Fundamentada (Glaser y Strauss, 2006) fue la metodología utilizada para el análisis de un total de cuatro foros de discusión en cuatro grupos diferentes de docentes. Dada la novedad del campo de investigación en el contexto argentino y también la novedad de la propuesta de capacitación, el alcance del estudio es exploratorio y antes que afirmar concluyentemente pretende realizar un mapeo inicial de representaciones, argumentos y prácticas en los docentes con miras a un análisis más cuidadoso de las implicaciones del discurso del imperativo de inclusión de la tecnología pero también con el objetivo de pensar posibles puentes de diálogo entre la escuelas y los videojuegos más allá de las promesas y los medios que caracterizan los polos de opinión que suelen manifestarse en las discusiones sobre esta problemática.

Hallazgos

Quienes sostienen el discurso de la crisis escolar y la incorporación de las tecnologías como una la más efectiva de las soluciones encuentran muchas veces a los docentes como un obstáculo para dicha incorporación. En el caso de los videojuegos este argumento ha sido ampliamente estudiado (Rice, 2009; Ferdig, 2009; entre otros).

Al respecto, se encontró que la distancia de los docentes con respecto a los videojuegos es más una representación incorporada que una realidad en sus prácticas. Así, la mayoría de los docentes se perciben como radicalmente ajenos al mundo de los videojuegos aunque es imposible encontrar a alguien que no tenga una mínima idea de lo que es un videojuego y muy difícil encontrar a alguien que no haya jugado nunca en su vida un videojuego. Al contrario, el repertorio de los docentes con respecto a los videojuegos es menos estrecho de lo que parece. Muchos jugaron en su juventud (Pacman, Super Mario Bros, etc.), muchos juegan *casual games* a los que acceden por medio de los teléfonos celulares o las redes sociales y unos cuantos juegan "juegos duros". Pese a este repertorio no tan estrecho, consideran que los jóvenes son expertos en los videojuegos más complejos, que tienen una ventaja natural al respecto por haber nacido y crecido con los videojuegos al alcance y, al mismo tiempo consideran estos videojuegos como violentos, oscuros e inadecuados para su edad.

Hola, mi nombre es M., soy profe en Matemática, vivo en Salta, Capital. Cuando era niña me gustaba jugar mucho al tetris, actualmente me gustan los juegos de estrategia, plataformas, confieso que más de una vez me desvelé jugando silent hill y en otras ocasiones jugando bust a grove, también con mi hijo solemos jugar mahjong.

Les hago una confesión...me da vergüenza hacerla acá...no tengo contacto con los videos juegos solo desde mis hijos y alumnos que si juegan on line [...] hace mucho que no juego con "jueguitos de

compu u online", como dicen mis alumnos. Soy docente del área TIC [...] pero no me quiero enganchar a jugar, no sé si porque no saldría más del juego o porque realmente no me interesan, ya pasó mi tiempo. Uno de los últimos juegos a los que jugaba con mucha insistencia era la vieja versión del Prince or Persia...no se rían...

La presión del imperativo de la inclusión tecnológica lleva a que los docentes confiesen, a la manera de un pecado, el hecho de que no utilicen videojuegos. Pero al mismo tiempo la separación entre el ocio y lo serio, los lleva a confesar que en algún momento han jugado más de la cuenta. Esta doble confesión da cuenta de las formas en que las tensiones operan a la hora de establecer el diálogo entre videojuegos y escuela operan en los docentes. También deja a los docentes entre el miedo a una práctica oscura y el entusiasmo por motivar, por fin, a sus estudiantes en el entorno escolar.

La concepción que tienen los docentes de la práctica de los jóvenes es en su mayoría negativa y los clásicos fantasmas del aislamiento social y la violencia aparecen con una alta frecuencia entre los participantes. No obstante, esta visión oscura de la práctica de los videojuegos por parte de los estudiantes se contrasta con una visión optimista del papel que pueden desempeñar los videojuegos en la escuela, así lo plantea una docente:

Espero tener la habilidad e inteligencia en el transcurso de esta especialización, para lograr incluir los videos juegos en las clases, provocando la motivación de mis alumnos.

Es justo en esta contradicción que convive en muchos docentes que se configura el pharmakon del que hablaban los griegos, la doble función de

“cura” y “veneno”. Para los docentes la adecuada incorporación de los videojuegos al aula les posibilitará un diálogo fluido con los estudiantes, permitirá también que los alumnos aprendan de manera entretenida.

¿Cómo resuelven los docentes la contradicción? Hay dos vías, no excluyentes, que toman los docentes para salir de la contradicción. En primer lugar la capacitación y actualización docente que les permitirá acercarse más a la práctica de los estudiantes con los videojuegos para comprenderlos y así poder comunicarse más fluidamente. Y la segunda y más interesante es la “correcta” selección de videojuegos para incorporar al aula.

Este énfasis en la selección de los materiales didácticos es ya una práctica muy estudiada en relación con manuales escolares, revistas pedagógicas, etc. Y aparece en este punto el problema del género. ¿Qué consideran los docentes como un videojuego apropiado para ingresar al aula? Así lo proponen dos docentes:

Al jugar los chicos experimentan, exploran, corrigen errores, memorizan y lo hacen en un entorno estimulante lo cual coincide con lo que propone el enfoque constructivista del aprendizaje. Creo que nuestro desafío con respecto a los videojuegos será aprender a incorporarlos, a seleccionarlos, a lograr organizar la clase y poder evaluar los logros.

Personalmente aplicaría a mis clases cualquier videojuego que yo entienda que se ajuste a mis clases desde lo técnico, pedagógico e ideológico. Pienso en los juegos más populares de todos los tiempos

de la informática, aplicados a la educación regional. Ajustar y utilizar esos videojuegos (populares) a la educación quiere decir, no dejar librada a las corporaciones la formación de nuestros jóvenes.

Si bien los argumentos de los docentes apuntan a criterios pedagógicos acordes con teorías recientes y que de una u otra forma se han establecido en su contexto como las teorías válidas, el constructivismo, por ejemplo, las prácticas de selección apuntan a otro tipo de juegos. Siguiendo la propuesta de Mitzuko Ito (2009) sobre los tres géneros de videojuegos educativos, a saber, académicos (enfatan en la transmisión puntual de contenidos tradicionales del currículo clásico), comerciales (diseñados por grandes empresas sin objetivos educativos vinculados a la escuela) y constructivistas (de lógica abierta y diseñados más desde problemáticas y herramientas más que contenidos puntuales y evaluables), los docentes participantes se inclinan a elegir los videojuegos de tipo académico, es decir aquellos que se concentran en transmitir contenidos curriculares de forma explícita, directa y con un formato más cercano al libro de texto escolar que al videojuego comercial que ellos identifican como el más usado por los estudiantes.

Aunque los docentes como jugadores son capaces de posicionarse desde una retórica de la cultura popular demandando emoción, imágenes realistas y concentrados en el "gusto", sus posteriores elecciones no siempre se corresponden con ese tipo de pedidos

Estos juegos me parecen aburridos porque las acciones son repetitivas, sin conducir a eventos novedosos o sorprendidos. Los

adolescentes de hoy se caracterizan por la inmediatez de los hechos y/ acciones, una clase donde se los instruya por 40 min los aburre y se pierden, se los debe mantener con interés por intervalos de 15 min como mucho

Un análisis de los videojuegos que seleccionan los docentes como parte del trabajo final del módulo virtual en el que se desarrolló el trabajo de campo reveló que las claves de búsqueda que utilizan los docentes para encontrar los juegos y planificar sus clases se orienta más por un contenido específico del área que enseñan y generalmente bajo el rubro “videojuegos educativos” que tienden a agrupar videojuegos académicos.

Algunas hipótesis

El diálogo de los videojuegos y la escuela además de inscribirse en el amplio marco del campo TIC y Educación, señalan la tensión, siempre presente en la escuela, del diálogo entre las generaciones, esto es, quién transmite y qué transmite en el acto educativo. Ante un discurso avasallante de la imperiosa necesidad de incorporar las tecnologías y los videojuegos a las aulas, los docentes “entendieron” que no tiene sentido resistirse y se apropiaron de las brechas generacionales como los anteojos con los que miran el problema. En este sentido, la frecuente circulación de la necesidad de una educación entretenida, divertida y que permita recuperar la atención e interés de los estudiantes, es la respuesta a ese empeño social por incorporar las TIC al aula. No obstante, cuando los docentes tienen como objetivo imaginar ese ingreso lo más común es

incorporar los videojuegos sobre la matriz preestablecida de los materiales didácticos.

Así pues la resolución de la tensión entre la cultura popular y la cultura letrada tiende a generar un proceso de escolarización de los videojuegos más que el ingreso de la cultura popular como objeto de análisis y pensamiento en la escuela. A nuestro juicio, corresponde perfectamente con la forma como de entrada se define el problema de las tecnologías en los ámbitos escolares y puntualmente los videojuegos, cuando el problema radica en incorporar, la forma que tiene a mano la escuela es la que ha empleado durante mucho tiempo.

Parece entonces que el debate más urgente sobre las formas de transmitir de la escuela, la didáctica y la concepción de las relaciones entre docentes, estudiantes y contenidos queda oculto ante una urgencia de inclusión de las tecnologías que se satisface escolarizando, en este caso, los videojuegos y ocultando los aspectos más potentes que se desarrollaron justamente en la esfera del ocio y el tiempo libre.

REFERENCIAS

Caruso, M. (2005). El retorno de la pereza. Cuadernos de pedagogía Rosario, VIII(13), 91-112.

Corea, C., Lewcowicz, I. (2004). *Pedagogía del aburrido*. Buenos Aires: Paidós.

Dussel, I. (2012). Más allá del mito de los "nativos digitales". Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital. En M. Southwell, *Entre Generaciones*.

- Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones* (págs. 183-213). Rosario: HomoSapiens.
- Ferdig, R. (2009). *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. Estados Unidos: Information science reference.
- Gee, P. (2003) *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Glaser, B.; Strauss, A. (2006). *The discovery of grounded theory*. Londres: Aldine Transaction.
- Ito, M. (2009). *Engineering Play: A cultural history of children's software*. Estados Unidos: MIT Press.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Childrens, computer and powerful ideas*. Nueva York
- Piracón, J. (2012). Objetos para pensar. Videojuegos en la vida cotidiana de los jóvenes. *III Reunión Nacional de Investigadoras/es en Juventudes Argentina. De las construcciones discursivas sobre lo juvenil hacia los discursos de las y los jóvenes* (págs. 38-52). Viedma, Argentina: Red de investigadores sobre juventud en Argentina.
- Prensky, M. (2006). *"Don't bother me Mom I'm learning"*, MN: Paragon House.
- Rice, J. (2009) New Media Resistance: Barriers to Implementation of Computer Video Games in the Classroom, en Ferdig, Learning and teaching with electronic videogames.
- Tyack, D., & Cuban, L. (1995). *En busca de la utopía. Un siglo de reformas de las escuelas públicas*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.