

# LOS VIDEOJUEGOS COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA EN LENGUA Y LITERATURA

*Viviana Ponce*

*Yanina Abdelahad*

*Mónica Daza*

{vivianaponce, yzabde, monicamdaza}@gmail.com

Centro de Informática Educativa - FCFMyN - UNSL

## **Resumen**

La convergencia de las telecomunicaciones, Internet y la informática ha dado origen a la era digital y con ello, a la erupción de un fenómeno a nivel global que ha modificado las tradicionales formas de ser, actuar y estar en el mundo. Diversidad de tecnologías surgidas en estos últimos años permitieron ampliar y complejizar el acceso, procesamiento y expresión de la información y el conocimiento. Con el surgimiento de “nuevos” y variados dispositivos tecnológicos, y con Internet como principal estandarte; las plataformas digitales y las redes sociales dieron paso a nuevas instancias de comunicación, donde la interacción, la participación y la personalización de los intercambios, difieren sustancialmente en relación a los tradicionales métodos en que estos procesos se realizan.

Estamos ante la presencia de una nueva configuración de la estructura social, signada por una “sociedad en red” en la que sus “usuarios” no solamente consumen sino también producen y hacen circular la información en múltiples formatos, dispositivos y pantallas y en un mundo o “aldea global” donde todo se ha digitalizado.

Desde la educación, la situación invita a pensar en “nuevos paradigmas” que comprendan los “nuevos desafíos” que se plantean en los tradicionales roles

del docente y estudiante y las “nuevas alfabetizaciones” que demanda la tecnología y fundamentalmente, los procesos de lectura y escritura, que constituyen la esencia de cualquier tipo de intercambio de información, comunicación o forma de expresión.

Como parte de las herramientas tecnológicas propuestas, destaca en la actualidad el “videojuego”, que, desde una visión positiva, proporciona al aprendizaje un carácter lúdico y motivador; lo que permite al docente su uso como el de un arma poderosa tanto para transmitir, como para desarrollar y reforzar conocimientos. Sobre esta tecnología y su focalización en el uso de la lectura y escritura digital en los últimos años de la asignatura Lengua y Literatura del nivel primario y como complemento de la lectura y escritura tradicional, se desarrolla el grueso de nuestro trabajo; en el marco de las nuevas prácticas culturales que hoy se producen y que demandan nuevas competencias.

**Palabras claves:** nuevos desafíos educativos, videojuegos como opción pedagógica y didáctica, nuevas competencias

### **Abstract**

The convergence of telecommunications, Internet and computing they give origin of the digital age and, with it, the eruption of a global phenomenon that has modified the traditional ways of being, acting and being in the world. Diversity of technologies they emerged in recent years they allowed to expand and make more complex the access, processing and expression of information and knowledge. With the emergence of new and varied technological devices, and with the Internet as main support; digital platforms and social networks gave way to new instances of communication, where interaction, participation and personalization of exchanges differ substantially in relation to the traditional methods.

We are in the presence of a new configuration of the social structure, characterized by in network society in which its users not only consume but also produce and circulate information; in multiple formats, devices and screens and in a world or global village where everything has been digitized. From education, the situation invites us to think about new paradigms that they approach the new challenges that arise in the traditional roles of the teacher and the student and in the new literacies that demands the technology; and fundamentally, the processes of reading and writing; which they constitutes the essence of any type of exchange information, communication or form of expression.

As part of the technological tools proposed, stands today the "video game", which, from a positive perspective, provide to the learning to playful and motivating character, what allows the teacher its use as a powerful weapon both to transmit, and to develop and reinforce knowledge. About this technology and its focus on the use of digital reading and writing in the last years of the subject Language and Literature of the primary level, and as a complement to traditional reading and writing, is developed the bulk of our work; within the framework of the new cultural practices that are produced today and that demand new competences.

**Keywords:** new educational challenges, videogames as pedagogical and didactic option, new competences

## Introducción

La irrupción de la tecnología en los ámbitos cultural, político, económico, educativo y en lo cotidiano, entre otros; supuso trascendentales cambios en la sociedad, muchos de los cuales aún se encuentran en plena evolución y en muchos casos, hasta en contraposición.

Principalmente, y en lo que hace a los sujetos, surgieron, a partir de los años '80 y con el auge de las computadoras, la sociedad de la información y la

globalización; dos marcadas y diferentes generaciones de usuarios. Por un lado, "nativos digitales", que nacieron y crecieron en un mundo rodeado de abundantes y variadas herramientas tecnológicas. Por el otro, "inmigrantes digitales", a los que la tecnología les llegó mucho después en el tiempo y provocó, en el mejor de los casos, que tuvieran que adecuarse, a una mayor edad, y con la mayor predisposición posible.

Pero la adaptación tecnológica no siempre se produce de manera efectiva, y numerosos factores pueden incidir en su fracaso. En el ámbito educativo, algunos autores postulan que el problema puede estar dado por acciones consistentes en "llevar el conocimiento al estudiante" a través de la escuela, en vez de "llevar al estudiante al conocimiento", valiéndose de la computadora (González Paras, 2001).

Las causas pueden estar dadas por numerosas razones. Algunas, remiten a la diferencia de competencias entre nativos (alumnos) e inmigrantes (docentes); que hace que éstos últimos se enfrenten a las nuevas herramientas con temor y hasta inseguridad, porque sienten que forman parte de un mundo que para ellos es casi desconocido. Otras, refieren a que los docentes conocen y operan con otras tecnologías y metodologías propias de su tiempo, diferentes a las de sus alumnos (Dussel, 2011).

Centrándonos específicamente en los procesos de lectura y escritura, lo anterior dicho, implica, una "sobreevaluación del texto escrito", por parte del docente, en relación a los lenguajes que ofrece el mundo digital. Esto hace que no se integre la tecnología a los currículos escolares, pese a que promueve otras maneras de leer y escribir, con características multimediales, hipertextuales, interactivas, colaborativas, dinámicas y personalizadas; que podrían agilizar y mejorar el gusto por estos procesos, por parte del alumno. Es tal la afición por el saber escrito de los libros (Levratto, 2017) que se deja al margen la enseñanza proveniente de otros medios o lenguajes; se crean campañas en pos de resaltar el libro impreso por sobre las distracciones que consideran, genera el libro digital (1); e incluso, hasta se teje un manto de ceguera en cuanto a que los docentes atribuyen la ausencia o casi nula

práctica de lectoescritura en las escuelas a la falta de interés de sus alumnos; cuando en realidad lo que deberían preguntarse es si sus propuestas de lectura y escritura verdaderamente responden a los intereses de los mismos. Es sumamente necesario entonces, recuperar el valor de estos procesos, independientemente de los medios con los que se realicen; no solo por su rol en los procesos informativos, comunicativos y expresivos; sino porque, como lo expresa Luis Garibaldi: "No hay posibilidades de generar una sociedad más igualitaria si no es a través del dominio de la cultura escrita, no sólo para mejorar los resultados en las pruebas de aprendizaje, sino para que las personas puedan apropiarse de la cultura de manera creativa" (2).

Ante este contexto, se plantea la necesidad de generar propuestas pedagógicas y didácticas que permitan a los docentes la incorporación de la tecnología en el aula; de manera tal que promueva en sus alumnos capacidades de lectura y escritura acordes a sus competencias y a la era digital en la que se encuentran inmersos.

## Desarrollo

### **"Nuevas tecnologías", "nuevos paradigmas", "nuevos desafíos" y el rol del videojuego en los "nuevos contextos"**

Las tecnologías irrumpieron en todos los ámbitos de nuestras vidas, iniciando un proceso que no parece volver atrás; ni en el acceso y producción, ni en la distribución y el consumo de la información. El acceso y creación es cada vez más fácil, inmediato, móvil y económico; distribuido y disperso entre mentes humanas, medios digitales, grupos de personas, espacios y tiempos. Y su distribución y consumo encuentra cada vez mayor diversidad de tecnologías digitales que crean un nuevo escenario para el pensamiento, el aprendizaje y la comunicación (Pérez Gómez, 2016).

Como consecuencia de esta época, se requiere de nuevos aprendizajes, que ayuden a vivir en contextos inciertos, complejos, flexibles, cambiantes, y

donde la toma de decisiones, la solución de problemas, la creación de escenarios y situaciones alternativas, la cooperación y la autonomía; sea una exigencia del conocimiento y de la acción.

La educación puede contribuir mucho a este proceso y el docente sigue siendo una figura clave, más allá de las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales. Es indiscutible que el estudiante necesita de un mediador y guía de su aprendizaje, un sujeto que asuma el reto de la sociedad que hoy se presenta y que integre la tecnología no solo en el aula, sino fundamentalmente en la escuela; lo que implica asumir “nuevos paradigmas y desafíos”.

Paradigmas, que permitan posicionarnos “desde un enunciador único” centrado en el docente o el libro de texto “a un enunciador colectivo” donde el relato se construye a partir de múltiples voces. Y “desde un alumno espectador o consumidor” que recepciona contenidos y los asimila por repetición, “a un prosumidor” que consume contenidos a la vez que los produce o reinventa (Esnaola, 2017). Y desafíos, que, de acuerdo al informe de Horizon (Johnson, Becker, Estrada & Freeman, 2015) deberían comenzar con una formación del profesorado que le permita integrar celulares y otras tecnologías en el aula de manera creativa; continuar con la adquisición de más competencias que le permitan perfeccionarse; y finalizar con la generalización de la innovación al interior de los centros escolares, que no saben muy bien cómo integrar los métodos innovadores de enseñanza en la práctica en general.

Estas primeras acciones estarían en concordancia con las tendencias clave que aceleran la adopción de nuevas tecnologías en la educación superior: avance de culturas de innovación, enfoques de aprendizaje más profundo, crecimiento del interés en la medición del aprendizaje, rediseño de los espacios de aprendizaje y diseño de aprendizaje híbrido y colaborativo (NMC Horizon, 2017). Exigirían, para un mayor impacto, de la adopción de “movimientos tecnológicos” tales como: “trae tu propio dispositivo (bring your own device: BYOD), desarrolla “talleres creativos”, y utiliza “tecnologías

de aprendizaje adaptativo” o “insignias digitales” o “tecnologías usables” con conexión a Internet (Johnson, Becker, Estrada & Freeman, 2015). Y posibilitarían el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y composición escrita digital que pueda utilizarse en paralelo con la lectoescritura tradicional; puesto que formamos parte de una realidad en la que convive la cultura escrita de los libros y la cultura de las pantallas. Estas últimas, cargadas de imágenes, productos y lenguajes visuales, sonoros, audiovisuales y otros objetos de otras tipologías, que nos educan, motivan e informan, fomentando nuevas maneras de leer y escribir (Levratto, 2017). Bajo estas premisas, el videojuego, se constituye en una herramienta fundamental, puesto que contribuye a mejorar la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. Bajo una naturaleza de carácter digital (videojuego digital) o computacional (videojuego) se considera como una manera eficaz para motivar al alumno y para que éste participe en experiencias de aprendizaje activo (Charlier, Ott, Remmele & Whitton, 2012) compitiendo con la computadora, con sí mismo o con otros; en la cantidad justa de dificultad Hogle (1996). El videojuego facilita la adquisición de conocimientos, el desarrollo de capacidades cognitivas superiores, la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales, el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, el aumento de la autoestima, la educación en valores, el aumento de la responsabilidad y la libertad y las habilidades sociales; ya que el usuario interactúa con sus pares y a su vez trabaja la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común, el autocontrol o la deportividad. Proporciona además, información de gran utilidad al profesor tal como la superación o no del juego, el resultado obtenido, las fortalezas y debilidades respecto a la asignatura y objetivos concretos y el nivel de comprensión de los conocimientos (Bernabeu y Goldstein, 2009).

## Propuesta pedagógica y didáctica

La propuesta pedagógica y didáctica para este trabajo se dirige hacia los últimos años de la asignatura Lengua y Literatura del nivel primario, en donde los alumnos adquieren las principales competencias en lectoescritura, previas al inicio del nivel secundario. Las mismas guardan relación con la toma de decisiones, la creatividad y la potenciación de habilidades y capacidades cognitivas y tecnológicas.

Su objetivo general es el de “promover el uso del videojuego digital” por parte de los docentes de esta asignatura y de este nivel, teniendo como objetivos específicos que éstos puedan: “mejorar y fomentar prácticas educativas relacionadas con la lectoescritura digital y tradicional”; “potenciar en sus alumnos la creatividad, imaginación y el trabajo colaborativo, a partir de las diferentes posibilidades del videojuego digital”; “adquirir destrezas y habilidades en el uso de dispositivos tecnológicos, que pueda trasladar a sus alumnos” y “experimentar placer en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje”.

Teniendo esto en consideración y en función de una evaluación de las aplicaciones disponibles para el desarrollo de este tipo de competencias, se propone como videojuego digital el recurso educativo gratuito creado por el portal peruano Huascarán: “Pancho y la máquina de hacer cuentos” (3); una “tecnología usable” en computadora o tablet con sistema Windows y conexión a Internet, que posibilita integrar el contexto digital con el contexto tradicional, promoviendo el aprendizaje activo.

Entre sus principales características, siguiendo a Gutiérrez (2013) con algunas adecuaciones propias, destacan:

- *Tipología:* constructor y editor de cuentos en línea.
- *Objetivos:* propiciar el desarrollo de las actividades técnicas de manejo del entorno multimedia propuesto y de sus procedimientos lógicos (dimensión instrumental); potenciar la comprensión y creación de diversas alternativas de apoyo al estudio (dimensión cognitivo-intelectual); permitir la



comprensión del proceso de aprendizaje, respondiendo a los objetivos propuestos y competencias necesarias de los estudiantes con el apoyo tecnológico en los docentes (dimensión axiológica); y reconocer la posibilidad de interacción social y comunicacional, al ser compartido entre pares (dimensiones emocional y sociocomunicacional).

- *Descripción:* el juego comienza con la presentación de Pancho, un hombre mayor (dueño de la fábrica de cuentos) que invita a su jugador a la creación de productos para su industria. El niño jugador dispone de múltiples posibilidades tanto para elegir un escenario (entre 6 escenas posibles) como así también personajes, objetos y música con los que puede construir su propio relato. Como limitación, el juego no permite el almacenamiento del cuento pero al finalizar genera una animación en Flash que permite su reproducción en forma multimedial, interactiva y dinámica.

- *Actividades:* la aplicación puede utilizarse para la escritura de un cuento o historieta interactiva y su posterior lectura o visualización, a través de las animaciones que genera.

Sobre este último aspecto, los docentes pueden desarrollar propuestas de enseñanza y aprendizaje, bajo estrategias de “edutainment” o “entretenimiento educativo” en las que el juego puede incluirse en el aula para el desarrollo de una actividad que apunte al logro de uno o más objetivos concretos. La “gamificación” a través del videojuego constituye una de ellas pues permite “un cambio en el comportamiento, la motivación, el cumplimiento, la resolución de problemas y la diversión, por parte de los estudiantes” (Esnaola, 2017). Como ejemplo de este nuevo concepto se presenta la siguiente actividad, con los siguientes aspectos:

- *Tema:* lectoescritura digital y tradicional
- *Área y Nivel educativo:* lengua y literatura del nivel primario.
- *Objetivos de aprendizaje a corto plazo:* construir un cuento o historieta que combine imágenes, personajes, objetos y música y permita a los alumnos la toma de decisiones, creatividad, imaginación, interactividad y potenciación de habilidades y capacidades cognitivas y tecnológicas.

- *Objetivos de aprendizaje a largo plazo:* potenciar, con la ayuda del docente, el dinamismo y el aprendizaje social, a partir de la compartición del cuento en un blog escolar o red social.

- *Consignas para el alumno:* **A)** Observa los escenarios que Pancho te muestra y en base a ellos planifica tu historia. Elige luego los personajes y objetos que desees utilizar y no te olvides de agregarle música. Al terminar, coloca un nombre a tu historia, visualízala y léela con tu compañero de banco. **B)** Captura la historia con tu celular y con la ayuda de tu profesora, súbela al blog o red social del colegio. También puedes copiarla en tu cuaderno para leerla más tarde, con algún miembro de tu familia.

- *Sugerencias para el docente:* al iniciar la actividad, crea situaciones reales que disparen ideas, motiven y desafíen a tus alumnos a escribir. Más tarde, durante su desarrollo, incentive la imaginación, la creatividad a partir de la planificación de la historia, la interactividad con el juego, la personalización en su construcción y el uso de la tecnología a través del editor de textos o el teléfono celular. Antes de finalizar, estimule la lectura individual y en grupo a partir de la reproducción de las animaciones finales y propicie el aprendizaje social, a partir de la difusión en la red o blog del colegio.

- *Tiempo de realización:* 3 módulos de 40 minutos.

- *Recursos:* netbook, conexión a Internet, celular y cable USB.

## Conclusiones

La lectoescritura tradicional y la lectoescritura digital proveen numerosos beneficios para el proceso de aprendizaje. Siguiendo a Romero (2014) la lectoescritura tradicional, constituye un proceso individual que alienta la creatividad e implica una relación libro-lector "sin interferencias", donde el dispositivo es el libro y el "lector" es la audiencia; sin mayor intervención sensorial que aquella promovida por las letras plasmadas en el papel y sin estímulos externos que "contaminen" la interpretación individual

del contenido realizada por el lector. La lectoescritura digital por su parte, se realiza a través de dispositivos especializados (computadora, tablet o celulares) en los que el "lectoespectador" tiene acceso a diversas aplicaciones que "enriquecen" el proceso (comentarios de otros lectores, referencias a nueva bibliografía, etc.) y lo despojan de una interpretación individual del contenido; generando una experiencia multisensorial y de intercambio inmediato de información, donde la lectura se vuelve un proceso dinámico e interactivo.

Ambos procesos son necesarios en la instancias de enseñanza y aprendizaje y el videojuego digital constituye un importante recurso con el que pueden desarrollarse, a través de estrategias de gamificación que combinen mecánicas, dinámicas y estéticas del juego en pos del logro de los objetivos propuestos. Las propuestas son infinitas, todo depende de la creatividad, el esfuerzo y las intenciones docentes. Desde este trabajo, solo quisimos aproximar al menos, lo que puede constituirse en alguna de ellas.

## Citas

(1) Al respecto, se propone visualizar el video de Lane Smith: "Es un libro", disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=NWhrEupHf-k> donde se ejemplifica cómo la lectura en papel es capaz de cautivar y capturar al lector, ofreciendo una experiencia totalmente distinta al contacto con una pantalla.

(2) Palabras del especialista Luis Garibaldi en el "Primer Simposio sobre Enseñanza de la Lectura" realizado en Uruguay, en el año 2014:

(3) "Pancho y la máquina de hacer cuentos": disponible en <http://recursos.perueduca.pe/primaria-xo/recursos/modulos/comunicacion/pancho/index.htm>

## Bibliografía

- Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2009). "Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica", Narcea, Madrid, España.
- Charlier, N., Ott, M., Remmele, B., Whitton, N. (2012). "Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults". Conferencia europea sobre aprendizaje basado en juegos. Disponible en: <https://gambalao.files.wordpress.com/2013/09/charlier-20121.pdf>
- Dussel, I. (2011). "Aprender y enseñar en la cultura digital". Fundación Santillana, Buenos Aires. Disponible en: <http://www.oei.org.ar/7BASICOp.pdf>
- Esnaola, G. (2017). "Apuntes del curso de Posgrado: Mediación Tecnológica y Educación: Los videojuegos como opción pedagógica". Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales de la Universidad Nacional de San Luis.
- González Paras, J. N. (2001). "Hacia una reforma educativa en la era digital". Revista Iberoamericana de educación. Nº 26. Disponible en: <http://rieoei.org/rie26a04.htm>
- Gutiérrez, J. P. (2013). "El uso del videojuego como herramienta didáctica". Trabajo de fin de grado en educación primaria". Disponible en: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000421.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf)
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). "Resumen Informe Horizon. Edición 2015". Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponible en: [http://educalab.es/documents/10180/509115/Informe Horizon octubre 2015.pdf/6afb6039-41aa-4af0-93fb-b87ecab00c86](http://educalab.es/documents/10180/509115/Informe+Horizon+octubre+2015.pdf/6afb6039-41aa-4af0-93fb-b87ecab00c86)
- Hogle, J. G. (1996). "Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective "Edutainment"". Disponible en: <https://eric.ed.gov/?id=ED425737>
- Levratto, V. (2017). "Encuentro entre lectura en papel y lectura digital: hacia una gramática de lectura en los entornos virtuales". Foro de

Educación, Vol. 15, N° 23, pp. 85-100. Disponible en:  
<http://www.redalyc.org:9081/html/4475/447551830006/>

- Ministerio de Educación de la Nación (2005). "Núcleos de aprendizaje prioritarios. Segundo ciclo EGB/Nivel Primario". Ministerio de Ciencia y Tecnología, Presidencia de la Nación. Disponible en:  
[http://educacion.jujuy.gob.ar/wp-content/uploads/sites/15/2017/03/nap\\_egb2.pdf](http://educacion.jujuy.gob.ar/wp-content/uploads/sites/15/2017/03/nap_egb2.pdf)

- NMC Horizon (2017). "Tendencias clave que aceleran la adopción de nuevas tecnologías en la educación superior". Disponible en:  
<https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2017-higher-education-edition-spanish/tendencias-clave-que-aceleran-la-adopcion-de-nuevas-tecnologias-en-la-educacion-superior/>

- Padilla Zea, N, Collazos Ordoñez, C. A., Gutiérrez Vela, F. L. & Medina N. (2011). "Videojuegos educativos: teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo". Ciencia e Ingeniería Neogranadina, Vol. 22, pp. 139-150, Bogotá, Colombia. Disponible en:  
<http://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/rcin/article/download/254/64>

- Pérez Gómez, A. I. (2016). "Educar en la era digital". Capítulo 1: "La era digital. Nuevos desafíos educativos". Ediciones Morata, S. L. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>

- Romero, L. (2014). "Lectura tradicional versus lectura digital". Correspondencias & Análisis, N° 4. Disponible en:  
[http://www.correspondenciasy analisis.com/es/pdf/v4/cnt/3\\_lectura\\_tradicional.pdf](http://www.correspondenciasy analisis.com/es/pdf/v4/cnt/3_lectura_tradicional.pdf)