

# **“Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos”**

**ESNAOLA HORACEK, Graciela Alicia**

*Universidad Nacional de la Patagonia Austral*

*Patagonia, Argentina*

## “APRENDER A LEER EL MUNDO DEL SIGLO XXI A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS”

La actividad lúdica es un espacio privilegiado para el aprendizaje, y en muchas ocasiones los juegos y juguetes nos “educan” en usos, costumbres y lecturas de la realidad que penetran nuestros esquemas de significado más allá de los contenidos explícitamente formulados desde las instituciones de educación formal y no formal. Es un hecho incuestionable que las nuevas tecnologías están integradas en la vida cotidiana de los niños y jóvenes, más allá de cualquier barrera socioeconómica o espacial. Videojuegos de mayor o menor calidad se presentan como propuestas de entretenimiento para “pasar el tiempo” proponiéndonos la resolución de algún enigma o la superación de dificultades a partir de las opciones que propone el “menú” y que, necesariamente, conllevan posicionamientos éticos. Advirtiendo su fuerte presencia en la cultura infantil, ¿por qué no aprovechar sus múltiples posibilidades para transformarlas en hechos educativos?.

El interés que suscitan estas tecnologías es una evidencia que padres y educadores no las podemos dejar al margen de nuestra tarea si es que nos preocupa formar a las jóvenes generaciones o intervenir en alguna medida en la lectura de la realidad que están conformando.

En la Universidad de la Patagonia estamos desarrollando, desde hace ya varios años una investigación que analiza el grado de impregnación de estas tecnologías en la cultura infanto juvenil realizando un seguimiento longitudinal en poblaciones de escolares provenientes de dos sectores socioeconómicos bien diferenciados (denominamos “escuela de suburbios” a la del sector carenciado y “céntrica” a la de mayores recursos). Algunos de los datos obtenidos de los 162 casos relevados muestran lo siguiente:

Pregunta 12: ¿Te gusta jugar con los

	ESCUELA		GRADO			SEXO		Tiene PC		Accede a			Total	
	suburbios	centrica	4º grado	5º grado	6º grado	Masculino	Femenino	SI	NO	Ns/Nc	SI	NO		
Ns/Nc	casos	2		1	1	1	1	2			1	1	2	
	Col %	2,8%		1,7%	2,1%	1,2%	1,3%	2,7%			2,1%	3,4%	1,2%	
SI	casos	68	84	52	55	45	81	71	70	82	81	43	28	152
	Col %	94,4%	93,3%	94,5%	93,2%	93,8%	97,6%	89,9%	93,3%	94,3%	94,2%	91,5%	96,6%	93,8%
NO	casos	2	6	3	3	2	1	7	3	5	5	3		8
	Col %	2,8%	6,7%	5,5%	5,1%	4,2%	1,2%	8,9%	4,0%	5,7%	5,8%	6,4%		4,9%
Base	casos	72	90	55	59	48	83	79	75	87	86	47	29	162
	Col %	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Es evidente que las tecnologías están presentes en las opciones de los niños más allá de sus recursos económicos, de su presencia en el hogar o la escuela e incluso de sus posibilidades de acceso a internet o de su sexo (en todos los casos ambos géneros han manifestado su preferencia con una leve variación a favor de los varones)

Otro dato de interés es el que recabamos en torno a las preferencias lúdicas en el tiempo libre. Ante esa pregunta los niños respondieron:

	Escuela		sexo	
	Suburbios	céntrica	Masculino	Femenino
Videojuegos	65,3%	78,9%	75,9%	69,6%
Deportes	15,3%	1,1%	8,4%	6,3%
Juegos de PC	9,7%	17,8%	7,2%	21,5%
Otros	13,9%	11,1%	7,2%	17,7%

Destacamos estos datos que creemos lo suficientemente elocuentes para fundamentar la relevancia de la "función enseñante" (Fernández, A.2000) de estos objetos tecnológicos en la vida cotidiana e instalar el debate en torno al relato electrónico, sus significaciones y su impacto en la construcción de la identidad social de nuestros jóvenes. Estos relatos constituyen una herramienta cultural de nuestro tiempo que no sólo no podemos ignorar sino que debemos interpretar, rentabilizar e incluir en la práctica educativa, (entendida en su sentido más abarcativo) Estamos siendo socializados en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación. Y un ejemplo de esto lo tenemos en las narrativas y estrategias que la sociedad adulta, a través de los videojuegos, genera para educar - o más bien "seducir"- en la cultura de éxito y la competitividad feroz, a los más jóvenes. A través de ellas se aprende a entender que la forma más adecuada, si no la única, de resolver los conflictos es a través de la violencia.

A partir de los datos obtenidos elaboramos un diagnóstico de la situación que nos ha brindado las claves para una propuesta de intervención educativa. En principio proponemos la formación- información del colectivo docente y familias de la comunidad educativa, instancia brindada desde la Universidad. En la institución, en particular, consideramos necesaria una introducción a la problemática que sitúe a los docentes en los alcances de la experiencia y los invite a participar. Básicamente centramos la importancia de esta propuesta en el diagnóstico de

---

violencia extrema en el cual nos hallamos inmersos como sociedad y que requiere de un develamiento de los significados que impactan en el acrecentamiento de actitudes defensivas y de replegamiento de los sujetos. Reconocemos en esta circunstancia una oportunidad para que el espacio colectivo de la escuela se transforme en el cristal que posibilite otras respuestas transformadoras, basadas en el conocimiento y en estrategias solidarias de superación. La propuesta que ofrecemos, a través de la lectura crítica de los videojuegos, se define en su carácter de *Proyecto Vertebrador de los contenidos de Formación Ética y ciudadana, Ciencias Sociales, Lengua y Estética*

Este proyecto se inicia, entonces, con una instancia de formación dirigida a la comunidad educativa para construir herramientas complejas de análisis de los objetos culturales (en este caso particular, los videojuegos) como una nueva forma de acercamiento hacia la cultura infantil y juvenil. Nos interesa trabajar el gran potencial de los juegos electrónicos en los espacios educativos debatiendo sobre valores, lecturas de la realidad y estrategias de aprendizaje no formal en los niños. Y profundizar en las narrativas vinculadas con la violencia, el consumo, la discriminación y el sexismo (entre otras cuestiones instaladas en el relato electrónico)

Una vez finalizada la etapa de información y sensibilización del colectivo docente de la institución, proponemos la construcción de proyectos áulicos que contemplen la inclusión de los videojuegos en el ámbito escolar. Comienzan en esta etapa los obstáculos organizacionales que cada docente deberá evaluar y resolver. Cuestiones de espacios y tiempos institucionales cuya resolución brindará la posibilidad de realización efectiva del proyecto y que seguramente demandará decisiones colectivas que, si no están justificadas suficientemente, podrían sucumbir ante las resistencias de la cultura institucional frente a la innovación en la práctica.

Para la inclusión de las tecnologías en la vida de la escuela es necesario entonces advertir cómo superaremos los obstáculos organizacionales para también fortalecer los criterios de inclusión de determinado videojuego en las clases. Una evaluación criteriosa que demandará del docente ideas claras respecto a sus objetivos didácticos y un posicionamiento que permita la inclusión del saber experto de los alumnos respecto de estos juegos. Esto es, reconocer su propia ignorancia ante el saber del alumno, para construir conocimiento a partir de ella. Al instalarse un espacio de diálogo, el docente establece el punto de partida de la situación educativa en el saber de los alumnos y a través de la reflexión y la crítica, diseñará los caminos más apropiados para acercarlos a una lectura axiológica de las narrativas lúdicas. Al diseñar este espacio de interpelación a los juegos se produce una mediación intersubjetiva que instala la posibilidad de constituir estos objetos culturales en objeto de conocimiento. Es condición básica

---

para ello que se traslade la acción lúdica a la “narración del hecho”, estableciéndose para ello un distanciamiento subjetivo que supera el efecto de “inmersión participativa” sobre el cual se desarrollan estos relatos electrónicos

Cuando se comienza a narrar -en principio utilizando el lenguaje oral y luego incluyendo las notaciones gráficas- el sujeto comienza a temporalizar los sucesos otorgándole un sentido a sus relatos. Asistimos en esta instancia a un pasaje de la simultaneidad, el grito disruptivo y la acción concreta -como manifestaciones propias de los procesos psicológicos primarios- a la posibilidad de simbolización mediante la palabra que toma cuerpo y forma en la narración. Estos relatos narrativos señalan la capacidad del sujeto de establecer la sucesión y el orden lineal, en tanto características propias de los procesos psicológicos secundarios. Es en este momento en el cual el sujeto puede establecer ese espacio “transicional” propicio para desplegar lo propiamente suyo, su autoría, ateniéndose a las convenciones del lenguaje. Este proceso tiene lugar en cualquier instancia lúdica pero, ¿qué caracteriza al objeto lúdico cuando se imprime en el status de una imagen?

Si bien las imágenes de los videojuegos transcurren una después de la otra no podemos definir las como una “secuencia en sucesión”. La lógica que se establece se caracteriza, precisamente, por la simultaneidad y la fragmentación del relato a partir de la inmersión del jugador en la trama narrativa. Proceso que parecería remitir a una legalidad primaria vinculada con la fascinación que le imprime la imagen. El componente electrónico le otorga a la imagen la posibilidad de ofrecer movimientos rápidos, de shock, que estimulan la *innata fascinación fisiológica del hombre por el fuego* (Heim, 1987) añadiéndole la posibilidad del vértigo mediante el zapping que facilita el desborde en la estimulación. Esta fascinación que produce la pantalla se refuerza con la posibilidad de manipular el destino de otro ajeno, a quien le sucede la acción. Los textos digitalizados de los videojuegos se caracterizan, precisamente, por la simultaneidad, la fragmentación, la condensación y el desplazamiento, estrategias que remiten a los procesos psicológicos primarios.

En este punto rescatamos los aportes de Andree Green (1996) que propone atender a otro tipo de legalidad, propia de los Procesos Terciarios. Este autor sostiene que los procesos primarios y secundarios deben ponerse en estrecho vínculo en el mismo sujeto y a la vez ser capaces de mantenerse separados.

“El trabajo del pensamiento, aunque consagrado al ejercicio de los procesos secundarios, sigue abierto a unos procesos primarios que aseguran la irrupción creadora en el momento de ejercerse la racionalidad” (Green, A. 1996).

---

En el interjuego de estos procesos es donde ubicamos la posibilidad del sujeto de establecer un espacio para la autoría, imprimiendo a la disrupción vertiginosa de la imagen, la lógica de la narrativa. Es este un aspecto privilegiado para la intervención de la escuela generando un espacio de interlocución que posibilite a los niños ligar con la palabra lo que el soporte tecnológico ofrece fragmentado, rescatando el aprendizaje como autoría del sujeto.

En el contexto de la cultura actual se expande la lógica de la fragmentación y por consiguiente el descentramiento de los sujetos en sistemas de significación complejos y contradictorios. Desde autores como Lyotard (1974) y Baudrillard (2000), se plantea una caracterización que propone el predominio de los dispositivos pulsionales como forma de funcionamiento cultural.

Los textos culturales que sostienen el relato de los *videojuegos* nos entregan información semántica que implica una inestabilidad en el sujeto<sup>1</sup> que produce el texto -reenviándolo a su propio imaginario- y en el sujeto lector, quien comprende los relatos con su imaginario y no a partir de una lógica cognoscitiva racional. Debemos tener en cuenta que los significantes audiovisuales son, en este sentido, una interconexión coherente de conjuntos heterogéneos, y que cada práctica significativa concreta (en nuestro caso el acto de videojugar) establece, además, sus propias interconexiones.

Nos situamos en la perspectiva de inteligibilizar las narrativas posibles de sentido que estos textos culturales instauran o los posibles sentidos que él suscita. Para ello no buscamos una sola interpretación o una coherencia global, sino que desmitificamos los significantes tratando de dar cuenta de cómo pueden ordenarse de maneras múltiples, según los diferentes mundos posibles de los lectores. Ellos tomarán algunos y no otros, y los ligarán de una forma, y no de otra en la búsqueda de sentido del texto.

Los *videojuegos* son eminentemente audiovisuales, y la información semántica que expresan configura un universo de sentido, que los jugadores aprehenderán a partir de sus propios mundos posibles. Como no existe una lectura única, diferentes usuarios interpretarán diferentes sentidos. Sin embargo, no hay tantas narrativas como usuarios existen, sino que el propio relato electrónico pone un marco interpretativo que establece los grados de libertad de la interpretación. Prescribe accesos posibles al sentido del relato.

Ahora bien, los procedimientos lúdicos establecen una interpretación posible en función de darle un sentido coherente. La narrativa del videojuego requiere de la participación del jugador, quien hace uso de sus archivos de mundos posibles para interpretarlo.

---

De esta manera el sujeto al operar con las imágenes interactivas dibuja procesos que establecen el interjuego de la tensión orden-desorden. Un arduo trabajo del psiquismo por derivar la excitación que despierta el objeto hacia las representaciones. En ellas se escenifican dramáticamente las posibilidades a las que remite el juego: tomar la realidad del objeto para transformarla o bien, transformar la realidad aceptando los límites que nos impone. Y precisamente, el pensamiento como espacio de autoría del sujeto nace allí, tratando de resolver este desafío.

La imagen en movimiento de los videojuegos funciona con una modalidad enseñante exacerbada por las posibilidades tecnológicas del objeto en sí mismo: su interactividad, su dinamismo y su presentación multimedial tienen una fuerza de impacto tal que obtura la posibilidad de la palabra y obliga al sujeto a captarla como un todo compacto impregnado de significados y sentimientos. En la función enseñante de los objetos tecnológicos el espacio para el aprendizaje como experiencia cultural no contempla la crítica a menos que se produzca mediante una intervención del pensamiento y la palabra realizada explícitamente (y que impone como mínimo, la suspensión del tiempo de juego). Aquí situamos nuestro lugar de intervención educativa, desde un posicionamiento que permita instalar la práctica del juicio crítico en los sujetos usuarios de estas tecnologías respecto de los objetos tecnológicos. Atender a “develar la pedagogía invisible de los medios” (A. San Martín Alonso, 1995) ubicando un espacio posible para el pensamiento entre la acción y la imagen. Y, si situamos esta modalidad enseñante de los objetos tecnológicos en el escenario de la cultura global advertiremos como telón de fondo, la constitución de un macrodiscurso homogéneo que impregna el universo de los sujetos más allá de las pantallas.

Tal como hemos desarrollado en otros documentos de investigación<sup>ii</sup>, las prácticas culturales se escenifican en los medios de comunicación, los cuales reproducen las significaciones sociales, en una suerte de mutua retroalimentación. Por ello es que advertimos la necesidad de intervenir en estas configuraciones a fin de destrabar estas modalidades que alienan al sujeto y obturan su capacidad de pensamiento. Nos hacemos eco de las palabras de Galende (1995) cuando expresa que:

...”Delante de una cultura tecnocrática, eficientista, individualista, es cuando más precisamos nutrirnos de los valores de la cultura de la libertad y la autonomía...”

Hoy la sociedad de consumo en general opera desde una posición “enseñante” al ofrecer modalidades vinculares que facilitan la expropiación en los sujetos de su saber, de la capacidad de pensar y la de poder conectarnos con la dimensión trágica de la existencia humana. En las condiciones estructurales en las

---

que nuestras vidas se desarrollan, signadas por procesos desubjetivantes, el propio acto de pensar es atacado precisamente porque quienes piensan la realidad desde otras coordenadas son excluidos de los beneficios que otorga el mantener el *statu quo*, y esto debido a que el propio concepto de ciudadano, en tanto sujeto de derecho, está siendo reemplazado por el consumidor y en esta categoría no es necesario el pensamiento, sólo basta dejarse llevar por la maquinaria del marketing

Y por ello nos interesa profundizar en la modalidad de aprendizaje que instalan los videojuegos y que podríamos describir desde distintos ángulos, tratando de abarcar generalidades que, por supuesto, tienen matices significativos si utilizamos un juego u otro.

Podríamos observar que, en la propuesta lúdica de los videojuegos más populares la estrategia se basa en el aprendizaje por ensayo y error, operando desde el refuerzo negativo (penalizando el error) y positivo (premiando los aciertos), el juego desarrolla su argumento basado en los desafíos que debe cumplir el personaje para alcanzar la meta, a la cual accede luego de numerosos fallidos. Un jugador exitoso aprende a alcanzar el éxito luego de atravesar por múltiples situaciones en la que ocupa el lugar del perdedor, muere o es eliminado. Esta propuesta lúdica si se instala como molde relacional establece una modalidad de aprendizaje que entiende a la necesaria transformación de la realidad como peligrosa y que se negará a recurrir a su propia experiencia para llegar a construir una alternativa diferente a la dada por el programa. Este mismo procedimiento operará al encontrarse ante un conocimiento nuevo, como movimiento compensatorio, el aprendiente tratará de modificar mínimamente el objeto, para así poder apropiarse de sus características. Buscará reproducirlo lo más fielmente posible, repitiendo los mecanismos que resultaron exitosos e ignorando su capacidad de creatividad y de autoría. Si esta modalidad se instala y se refuerza, entonces el sujeto aprenderá a aprender de acuerdo con sus características. Cuando describimos esta situación advertimos que esta propuesta que referimos a los videojuegos es también la que se propone desde el sistema educativo, con lo cual estas modalidades aprendientes son muy frecuentes y extendidas en la vida del sujeto que deberá apelar a otras instancias posibles si es que desea aprender de otra manera o si es que no renuncia a su autoría. Es posible que, incluso, este sujeto busque mostrar mediante “juegos inquietos” la compensación por la quietud de pensamiento a la que está sujeto. Y allí puede ocurrir que sea señalado como “caso problema” al observar conductas “desatentas” o “hiperkinéticas” Un riesgo que, lamentablemente, cada vez más niños deben transitar. Podríamos afirmar que estas conductas, tal como expresa Winnicott muestran que “un niño desatento es un niño con déficit en el jugar” Ante esta situación es necesario ampliar la mirada y profundizar la escucha ya que corremos también el riesgo de diagnosticar sobre la superficie sin atender qué se muestra detrás de la



desatención Hacer pensables estas cuestiones e introducir la reflexión sobre las prácticas pedagógicas implica hacer un lugar para el pensamiento, para nuestra autoría como profesionales de la educación.

#### NOTAS

<sup>i</sup> Inestabilidad en el videojugador ya que en la interactividad de la propuesta lúdica convergen el sujeto productor y el sujeto lector

<sup>ii</sup> Aspectos desarrollados en el Proyecto de Investigación "El discurso narrativo del relato electrónico" inscripto en la Universidad de Valencia. Esnaola, G, 2001

#### BIBLIOGRAFÍA

BAUDRILLARD, J (2000): *Pantalla total*. Anagrama, Barcelona

**BERGERO, I, CARDO, L, ESNAOLA, G. FERNANDEZ, A (2002) Proyecto de investigación "Los nuevos medios y los chicos. Un trabajo de investigación sobre la relación de la televisión y las computadoras frente a los niños en Río Gallegos" Universidad Nacional de la Patagonia Austral, 2002.**

**ESNAOLA HORACEK, G. (2001) El discurso narrativo del relato electrónico: el caso de los videojuegos** Investigación inscripta en la Universitat de Valencia, Departamento de Didáctica y Organización escolar.

**FERNÁNDEZ; A. (2000) Los idiomas del aprendiente. Análisis de modalidades de enseñanza en familias, escuelas y medios** Edit Nueva Visión Buenos Aires

**GALENDE, E (1995) La cultura de la imagen y la subjetividad actual.** Revista Zona Erógena M<sup>a</sup> 24, pág 13. Buenos Aires.

**GREEN, A (1996) La metapsicología revisitada** Eudeba Buenos Aires

**HEIM, M (1987) Electric language. A philosophical study of word processing** Yale University Press

LYOTARD, J F (1974) *La condición posmoderna*, Madrid, Cátedra

**SAN MARTÍN ALONSO, A (1995) La escuela de las tecnologías.** Servei de Publicacions de la Universitat de València, Valencia

WINNICOT, D (1992) *Realidad y juego* Gedisa Barcelona.

#### SUMMARY

The ludic activity is a privileged space for the learning, and on many occasions the games and toys "educate us" in uses, customs and readings of the reality that penetrates our significance schemes beyond the contents explicitated formulated from institutions of formal and non formal education. It is an unquestionable fact that the new technologies are integrated in the daily life of the children and youngsters, beyond any socioeconomic or spacial barrier. Videogames of better or

less quality are presented as entertainment proposals for “the lost time ” intending the solution of problems or for overcoming difficulties starting from the options that the “menu” proposes, necessarily bear ethical positionings. Noticing their strong presence in the infantile culture, why don't we take advantage of their multiple possibilities to transform them in educational facts?.

**KEY WORDS:**

**Videojuegos – aprendizaje – objeto tecnológico- Narrativas –Significaciones éticas- Cultura postmoderna**

Videogames - learning - technological object – narrative - ethical sense - postmodern culture