

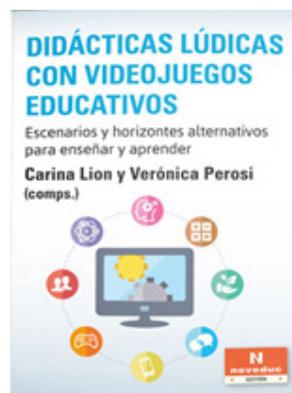
## Didáctica y videojuegos, una invitación para enseñar y aprender.

Reseña de libro Lion, C. y Perosi, V. (comps.) (2019). *Didácticas lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.

Braian Marchetti<sup>1</sup>

“¿Qué implica diseñar un videojuego serio? ¿Qué pueden ofrecer los videojuegos serios a la escuela y qué, a su vez, la escuela a ellos? ¿Qué se aprende al jugar videojuegos?” Con estas preguntas Carina Lion y Verónica Perosi nos introducen a *Didácticas lúdicas con videojuegos educativos*. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender para reflexionar sobre la pertinencia, potencialidades, y desafíos del diseño y utilización de los videojuegos en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje en la escuela. Esta compilación aborda las características de los juegos que permiten educar, capacitar, formar, entrenar e informar a partir de sus características lúdicas y atractivas para abrir a la posibilidad de otros modos de enseñar y aprender que se entrecruzan con escenarios de ficción, y mundos posibles o alternativos.

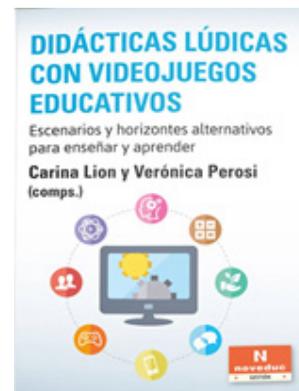
Dedicado para aquellos docentes y miembros de las comunidades educativas que se sientan interpelados por las transformaciones tecnológicas a animarse a repensar propuestas de enseñanza a partir de la inclusión de videojuegos, la obra no se centra únicamente en la actividad lúdica en sí misma sino que le otorgan una fuerte centralidad a las prácticas y experiencias de diseño y codiseño de videojuegos como instancias profundamente enriquecedoras. En este marco, a lo largo de los seis capítulos que conforman el libro las autoras que forman parte de esta compilación recuperan aspectos teóricos en relación a la incorporación de videojuegos en los ámbitos educativos junto con experiencias potentes de desarrollo lúdico, inmersivo e incluso en distintos niveles del sistema.



“Aprendizajes emergentes y enseñanzas disruptivas” conforma el primer capítulo escrito por Carina Lion, quien profundiza sobre el potencial de los videojuegos como experiencias inmersivas en relación con los procesos de aprendizaje y como estrategia didáctica disruptiva. Para la autora los videojuegos dan lugar a la posibilidad de revisar nuestras concepciones sobre el aprendizaje a la luz de las construcciones culturales de nuevo tipo. La categoría de “aprendizajes emergentes” se vuelve central para pensar sobre la relación del aprendizaje con los nuevos entornos digitales y las transformaciones en la construcción del conocimiento así como sobre la construcción de “experiencias expandidas” en el marco de una comunidad lúdica. Los capítulos siguientes se enmarcan en este desafío pedagógico y recuperan experiencias y casos de procesos de diseño, implementación e inclusión y valoración de videojuegos.

Dolores Fleitas es la autora del capítulo dos, “Los videojuegos como puentes para enseñar y aprender en el Nivel Inicial”, donde como su título indica aborda una serie de cuestiones vinculadas a la actividad lúdica en los procesos de enseñanza y de aprendizaje para la primera infancia. En este capítulo podemos encontrar una clasificación de las distintas características que poseen los videojuegos en relación a los escenarios lúdicos que proponen, los objetivos que persiguen, los personajes que presentan, el público al que son dirigidos, entre otras, con sus respectivos ejemplos. A continuación, la autora propone una serie de recomendaciones sobre qué aspectos mirar al momento de elegir un videojuego desde una perspectiva pedagógica y las acompaña con el análisis de cuatro ejemplos reforzando su propuesta sobre las potencialidades de los videojuegos para generar espacios de cooperación y de construcción de conocimiento.

“Videojuegos en la escuela primaria: desafío pedagógico y creación didáctica” es el capítulo número tres donde Verónica Perosi y Lucía Gladkoff realizan un recorrido por dos videojuegos educativos concebidos, desarrollados e implementados en una escuela primaria

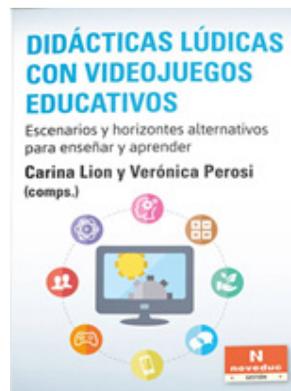


para la enseñanza de matemática. El abordaje de estas dos experiencias da cuenta de los movimientos que se generan al interior de la escuela a partir de los distintos procesos de construcción colaborativa que allí ocurren y sintetiza la potencia que ofrece el codiseño de videojuegos para promover la articulación entre estudiantes, docentes y directivos, y las posibilidades de transformación en los modos de hacer escolares habituales.

Las transformaciones en los modos de narrar historias y su reflejo en los videojuegos conforman la temática del cuarto capítulo que busca adentrarse en las lógicas que transcurren detrás de la pantalla y en la experiencia de cada participante. En “Playtesting detrás de Black Mirror: narrativas transmedia y pedagogías lúdicas”, Graciela Esnaola retoma la trama de un capítulo de la famosa serie de Netflix para reflexionar sobre las narrativas interactivas presentes en los videojuegos y en cómo sus características pueden ser tenidas en cuenta con fines pedagógicos para descubrir nuevas formas de contar historias.

Por último, “Emerging leader, liderazgo sustentable y creativo en sociedades emergentes” y “Líderes audaces, videojuegos serios y entornos de educación no formal” son los dos capítulos finales escritos conjuntamente por Carina Lion y Verónica Perosi. Desde su recorrido como desarrolladoras de videojuegos las autoras comparten sus experiencias de codiseño e implementación de “Emerging Leaders” y “Líderes Audaces” destacando los aspectos tenidos en cuenta para su diseño y las tensiones encontradas al momento de llevar adelante estas propuestas que buscan generar espacios de reflexión en los estudiantes en distintos ambientes sobre el ejercicio del liderazgo y la toma de decisiones frente a problemáticas sociales cotidianas.

De esta manera, y con un Epílogo escrito por las compiladoras, concluye un trabajo novedoso que presenta al desarrollo del codiseño y la implementación de videojuegos como una herramienta potente para



repensar las prácticas de enseñanza y de aprendizaje en un contexto digital donde los modos de construcción de conocimiento y de interacción entre las personas han sido interpelados por las transformaciones tecnológicas. En síntesis, esta obra constituye una recomendable invitación a animarse a construir propuestas de manera colaborativa y conjunta entre docentes y estudiantes, a partir de la creación de otros mundos posibles atravesados por distintas formas de narrar y anclados en problemáticas sociales actuales que permitan construir, en definitiva, experiencias pedagógicas inclusivas.

### Notas

(1)Licenciado y Profesor en Historia (UNMdP). Becario Interno Doctoral de CONICET. Doctorando en Humanidades y Artes con mención en Ciencias de la Educación (UNR). Miembro del Grupo de Investigación en Didáctica de la Historia y Ciencias Sociales y del Centro de Investigaciones Multidisciplinarias en Educación (UNMdP). [bmarchetti89@gmail.com](mailto:bmarchetti89@gmail.com)

Fecha de Recepción: 11/12/2019 Primera Evaluación: 15/12/2019 Segunda Evaluación: -- Fecha de Aceptación: 22/12/2019
---

