

RESEÑA Portal Eud.Ar

Autor: Nicolás Emmanuel Hugo Giménez
CISEN/UNSa-CONICET
Correo electrónico: nicolasgimenez.fhycs@gmail.com

Cita: Nicolás Emmanuel Hugo Giménez. RESEÑA Portal Eud.Ar Lúdicamente, Vol. 12, Nº24, Año 2023. Octubre 2023, Buenos Aires (ISSN 2250-723x). Este texto fue recibido el 01 de mayo 2023 y aceptado para su publicación el 01 de junio de 2023.

El presente texto procura dar cuenta de las posibilidades que el juego brinda para pensar las propuestas educativas en los escenarios escolares, principalmente aquellas vinculadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para ello, consideramos los aportes desarrollados en el portal de Educ.ar¹ que, a la vez, recupera las voces de docentes y especialistas que vienen trabajando y reivindicando lo lúdico en la escuela. Se trata de un sitio que busca acompañar las políticas definidas por el Ministerio de Educación de la nación acorde a lo establecido por la Ley de Educación Nacional N°26.206 (2006) en sus artículos 100 y 101.

De esta manera, Educ.ar apunta a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mejorar los modos de enseñar y de aprender de los docentes y los estudiantes de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, y proveer recursos digitales seleccionados y especializados para directivos, docentes, estudiantes y familias.

El portal indica que el juego es una actividad recreativa que se realiza para divertirse o entretenerse pero, sobre todo, es una herramienta natural de aprendizaje que usamos desde que nacemos para entender cómo funciona el mundo que nos rodea. Entre sus características se puede señalar que es *socialmente interactivo* en tanto nos permite comunicar ideas y entender a las demás personas mediante la interacción social, y sentar, de este modo, las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas; es *provechoso* en la medida que, como sujetos sociales, expresamos y ampliamos la interpretación de nuestras experiencias; es *divertido* pues, en el proceso se disfruta, sonreímos o nos reímos abiertamente; es *iterativo*, jugamos para practicar competencias, probar posibilidades, descubrir y revisar hipótesis, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

En el ámbito escolar, existen distintas propuestas de enseñanza y aprendizaje, así como diversos objetos culturales contemporáneos que presentan formas novedosas de comunicar y construir conocimiento de manera significativa sobre un tema disciplinar en particular. Una de ellas es la *ludificación* que, en el marco de los procesos de enseñanza, implica incorporar dinámicas de juegos o videojuegos que posibiliten transformar o, quizás, complementar las perspectivas didácticas clásicas. Se trata de diseñar espacios alternativos con intencionalidades educativas teniendo en cuenta los objetos culturales contemporáneos.

¹ <https://www.educ.ar/>



En la actualidad, además de los juegos tradicionales, forman parte de los escenarios contemporáneos una enorme variedad de juegos digitales y videojuegos. Estos últimos, ofrecen la oportunidad de sumergirnos, analizarlos, comprenderlos y aprender de ellos, en su calidad de objetos de la cultura contemporánea especialmente apreciados por niños, niñas y jóvenes.

Ahora bien, no cualquier inclusión de videojuego transforma o vuelve una práctica de enseñanza, en una clase ludificada. ¿Qué relación guarda ese videojuego con los contenidos disciplinares? ¿Qué videojuego tiene una jugabilidad, un desafío vinculado a la lúdica? ¿Qué videojuego supone situaciones de colaboración o de cooperación? ¿Qué lugar ocupa el error en el desarrollo del videojuego? ¿Cuál de ellos plantea a los estudiantes lo que se denomina retos en escalada? Realizar un viraje hacia estas preguntas quizás posibilite incursionar a desarrollar propuestas lúdicas en los escenarios escolares con la intención de hacer una clase ludificada y ese es el gran desafío.

Entonces, además de incluir juegos como recurso didáctico -educativos y no educativos- se aboga a que los docentes puedan capturar las lógicas de juegos y videojuegos y trasladarlas a la didáctica, a partir de la creación de narrativas lúdicas, narrativas transmedias, aventuras conversacionales y también de los juegos de tableros.

Estos objetos culturales son una invitación a ser parte de una historia en un mundo distinto al habitual, asumiendo un rol determinado en ella que implica resolver situaciones o cumplir misiones. Contribuyen a experimentar mundos posibles y alternativos, ficción y realidad; permite a los estudiantes tomar decisiones, hipotetizar y construir estrategias para la resolución de problemas, así como también analizar las consecuencias de las decisiones tomadas para continuar jugando; procura que los estudiantes aprendan sin sentir los riesgos que conlleva el error, que es adaptado como una estrategia de aprendizaje válida para cualquier tiempo y circunstancia. Para lograr este cometido, la posición que asume el docente no comprende solo la selección de los objetos culturales, sino que además interviene, andamia y genera instancias de reflexión y evaluación de su práctica luego de haber culminado el encuentro lúdico.

Es el caso, por ejemplo, del “Cuaderno de viaje: una carta por la independencia²”, que invita a investigar la historia de la Independencia a partir de una carta escrita por el general San Martín. Esta propuesta narrativa ubica a los jugadores/estudiantes como protagonista de la escena donde deben ir investigando, imaginando y resolviendo consignas utilizando información alojada en los códigos QR. O “La reconquista: una aventura en las invasiones inglesas³”, aventura conversacional que posibilita adentrarse en la historia de la invasión inglesa en la Buenos Aires de 1806, haciendo uso de un lenguaje coloquial y simple, acompañado de imágenes que ilustran lo que va aconteciendo en la narrativa. El relato en sí mismo invita a los estudiantes a indagar escenarios y situaciones que deben resolver a partir de ciertas pautas de acción y reglas en torno a las interacciones propuestas.

Este marco resulta una oportunidad para visitar las escuelas (nótese el plural) y la enseñanza y para construir mediaciones pedagógicas y tecnológicas (digital y analógica) situadas. No cabe duda que, al momento de reflexionar sobre las prácticas pedagógicas no

² <https://www.educ.ar/recursos/adjuntos/descarga/49783/cuaderno-de-viaje-una-carta-por-la-independencia?disposition=inline>

³ <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/49778>



podemos desconocer la influencia de estos escenarios múltiples caracterizados por una serie de fenómenos tales como la cultura digital, internet de las cosas, Big data, machine learning; pero a la vez tampoco se puede obviar la profundas desigualdades sociales, educativas y tecnológicas que cohabitan con estos fenómenos que, de diferentes formas, se han evidenciado y agudizado con la pandemia del Covid-19.

Este escenario actual, a partir de esta confluencia, interpela a la formación docente (inicial y continua) y, desde luego, a los modos de construir las aulas y las clases y desafía a pensar formas alternativas de desarrollar las prácticas pedagógicas con el fin, por un lado, de comunicar los conocimientos disciplinares y potenciar habilidades y capacidades de mayor complejidad según el nivel educativo obligatorio que se trate; y por otro lado de achicar la brecha digital y social.

Si consideramos que el juego es un derecho de niños y niñas que debe ser garantizado, entonces, en paralelo, las discusiones y reflexiones sobre el diseño e implementación de clases ludificadas no pueden dejar al margen la situación de los escenarios institucionales y áulicos de las escuelas donde, entre otras cuestiones, se entran las intencionalidades pedagógicas, los bienes materiales y simbólicos desiguales, los sujetos pedagógicos y sus condiciones de existencia.