

# Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales

(The video Games. Learn in the real and virtual world)

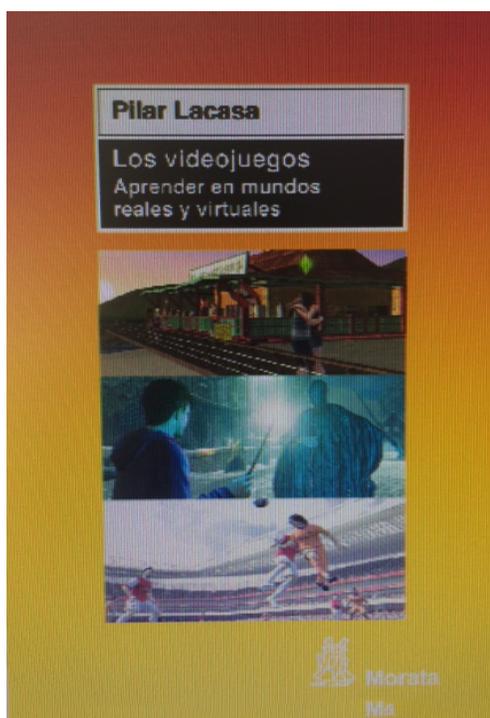
Reseña realizada por:

*Dra. Mónica Kaechele*

**Universidad Católica de Temuco - Chile**

[mkaechele@uct.cl](mailto:mkaechele@uct.cl)

Desde el surgimiento de los videojuegos y su uso en escenarios educativos formales se han abierto distintas controversias en relación a las consecuencias de estos para el aprendizaje de niños y jóvenes. El libro de Pilar la Casa nos permite adentrarnos a este debate desde una perspectiva que supera el prejuicio sobre el contenido del videojuego y abre su potencial desde el punto de vista de su lenguaje, su diseño y el potencial para motivar a niños y jóvenes a involucrarse en el desarrollo de narrativas complejas. Es un libro que tal como señala la autora está basado en el estudio en profundidad, tanto teórico como práctico del diseño y uso de videojuegos. El libro explora en cada capítulo diferentes videojuegos vinculándolos tanto a la experiencia práctica del aula como a los supuestos teóricos involucrados para su análisis, lo cual lo convierte en una excelente fuente de estudio para la innovación en el aula. Al mismo tiempo, incorpora una visión interdisciplinaria que evita reducir todo a la pedagogía, al diseño o a la ingeniería de software. Los referentes teóricos, tanto desde la psicología cognitiva, como Jerome Brunner (1984, 1988) las visiones de Paul Gee (2000, 2003, 2005) pionero en abrir el campo de los videojuegos a la educación y las nuevas alfabetizaciones otorgan al libro una perspectiva robusta y densificada sobre la materia. Por su parte, la incorporación de los aportes de Jenkis (2006, 2009) sobre cultura popular y videojuegos como fenómenos culturales y artísticos, proveen de un punto de vista actualizado sobre las implicancias y los desafíos de los nuevos alfabetismos para el aprendizaje de niños y niñas en el marco de las narrativas populares. La segunda parte del libro será de particular interés para quienes buscan comprender los alcances de estos fenómenos culturales.



Pilar La Casa  
Editorial Morata. Año 2012

Es un libro que está escrito tanto para quienes buscan iniciar un camino en el estudio de los videojuegos y la educación, como para los que están involucrados en implementar su uso con fines de aprendizaje. Para los primeros los capítulos iniciales del libro será particularmente interesante al acercarlos a definiciones y ejemplos concretos sobre qué se entiende por un videojuegos y

sus clasificaciones, situándolos en un punto de inicio que les permitirá acercarse a la bibliografía especializada. La visión desde la evolución histórica permite entender la dimensión y características de los actuales videojuegos y su vinculación con las actividades de la vida cotidiana y el vínculo con los procesos de aprendizaje y enseñanza, desarrollados en los capítulos siguientes.

Tres mensajes quiero relevar del libro (más allá del acucioso análisis del uso de los videojuegos en todo el texto): el primero, la necesidad – ya señalada en los diferentes textos sobre aprendizaje- de vincular la experiencia que se produce fuera de la escuela y en los tiempos de ocio con la experiencia propia de los centros educativos. Superar la visión del contenido académico y avanzar a una comprensión de las prácticas en las cuales se produce el aprendizaje que favorecen el desarrollo de habilidades y formas de pensamiento. El dominio semiótico (Gee, 2003/2005) que alude la autora involucrado en la experiencia de aprendizaje del videojuego y que nos permite situar el aprendizaje desde una visión distinta a la habitual. Su aprendizaje favorece las nuevas alfabetizaciones integrando diferentes dispositivos y formatos de uso centrados en una práctica social, en la cual la mediación, tanto del adulto como de las otras plataformas, juegan un rol fundamental. Dos aspectos son tratados de manera muy precisa y desde un punto de vista que requiere ser más extendido en la literatura en español sobre esta materia: el aprendizaje se produce en el marco de una práctica social y que estas prácticas sociales incorporan artefactos culturales que las hacen posible.

Lo segundo y vinculado con lo anterior, los videojuegos son un instrumento cultural que media las prácticas de ocio y es necesario comprender sus características y estructura, su potencial para involucrar y atraer a los usuarios de manera de impactar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Cómo se estructuran, cómo se diseñan las interacciones y cómo los niños y jóvenes se involucran en un proceso de aprendizaje que los motiva y apasiona.

Tercero, en los capítulos finales la autora retoma una de las prácticas culturales que generan mayor sentido a la condición humana: la narración. Desde la narración se explican los actuales fenómenos transmedia y cómo es posible desde este enfoque en las aulas incorporar nuevas experiencias estéticas y de construcción de nuevos mundos. Desarrollar la imaginación y la creatividad dos aspectos centrales para enfrentar los cambios y la incertidumbre. Esta posición se estudia analizando una experiencia concreta en el aula con la saga de Harry Potter, para posteriormente avanzar a la personalización y la construcción de los mundos imaginados en los capítulos finales. En estos últimos analiza como en los universos figurados habitados por héroes y heroínas se reúnen múltiples personajes que conforman la identidad de niños y niñas. La escuela, tal como señala la autora, puede ayudar a los más jóvenes “a dar unidad al universo disperso de estos mensajes, utilizando múltiples discursos. De este modo vamos a contribuir a la formación de una ciudadanía crítica que no ha de renunciar a la cultura popular”.

Es un libro escrito de forma académica, con un lenguaje claro y apropiado para un público amplio. Dotado de ejemplos cotidianos que facilitan la comprensión de ideas complejas. Su estructura hace ágil su lectura, con breves resúmenes de cada capítulo y las conclusiones de los mismos. Es un libro que invita al lector a repensar los videojuegos y su potencial en escenarios educativos formales, planteando recomendaciones y ejemplos para las aulas, así mismo como los límites y las reservas necesarias para favorecer su uso en el aprendizaje.

**Como citar este artículo:**

Kaeleche, M. (2016). Reseña del Libro Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales [De La Casa, P]. Aprendizaje Digital, Vol 1 N° 2, pp 69 - 70