

VIDEOJUEGOS PARA HACER Y APRENDER EN LA ESCUELA: LECTURA Y TIC

Proyectos institucionales para la escuela secundaria



“Videojuegos para hacer y aprender en la escuela: Lectura y TIC”
de Margarita Eggers Lan. Directora del Plan Nacional de Lectura;
plecturamarga@gmail.com.

© Plan Nacional de Lectura

Coordinación Pedagógica de la colección: Graciela Bialet
Diseño de tapa y colección: Plan Nacional de Lectura 2010



Ministerio de Educación de la Nación

Secretaría de Educación

Plan Nacional de Lectura 2010

Pizzurno 935 (C1020ACA) Ciudad de Buenos Aires

Tel: (011) 4129-1075/1127

planlectura@me.gov.ar - www.planlectura.educ.ar

República Argentina, 2010

VIDEOJUEGOS PARA HACER Y APRENDER EN LA ESCUELA: LECTURA Y TIC

■ ¿Los nuevos modos de leer pueden capitalizarse como actos de lectura?

Asistimos a una revolución digital que transforma nuestras pautas culturales así como la forma de vincularnos, de leer y de comunicarnos en un mundo global. Los niños, las niñas y adolescentes nacidos en la era de las nuevas tecnologías, como ciudadanos digitales que son, nos hacen ver esa brecha digital a la que muchos adultos suelen mirar como una amenaza o modo de distanciamiento. Incluso, algunos perciben esta nueva relación con las TIC como excusas, laberintos o barreras que alejan a nuestros alumnos de los verdaderos conocimientos, de los saberes profundos, y hasta se las percibe como causal de vaciamiento o tergiversación de contenidos.

Si las y los docentes hacemos el esfuerzo de penetrar en su mundo, de entender este nuevo lenguaje digital, intangible y virtual, podremos crear nuevos caminos para favorecer los vínculos con los alumnos y de acceso a los saberes que queremos transmitir, todos ellos mediados por la lectura.

Los juegos digitales son también nuevas representaciones sociales del pensamiento lúdico juvenil. Transmiten conceptos e ideología, como todos los juegos conocidos y desarrollados

por el hombre (basta pensar en el truco, juego de cartas o en El estanciero). Reflexionar acerca de estos nuevos dispositivos, y más aún, participar en su producción, son herramientas intelectuales que la escuela puede poner en función de los nuevos aprendizajes y las novedosas maneras de comunicación digital.

OBJETIVOS

- Que los alumnos puedan desarrollar su energía creativa utilizando sus conocimientos en el nuevo mundo digital, favoreciendo su interés por la lectura y el conocimiento de otras áreas de estudio, a través de la producción de videojuegos.
- Que los docentes conozcan las TIC por dentro y accedan a los contenidos que utilizan los adolescentes a fin de familiarizarse con su mundo.
- Que el nuevo intercambio mejore el vínculo entre docentes y alumnos, creando un espacio de crecimiento para ambos y en el que los alumnos descubran la retroalimentación entre lo analógico y lo digital.
- Que el ingreso al mundo de la lectura provoque la pasión que permita crear la necesidad de seguir en búsqueda de otros textos.

PARA COMENZAR

Lo que sugerimos para iniciar este proyecto es que los docentes que no tengan conocimiento de lenguajes digitales, se familiaricen con algunos términos y conozcan por dentro materiales de consumo adolescentes, tales como: videojuegos, fotoblogs, blogs, niks, etcétera. Hay en el portal **educ.ar** numerosos artículos, cursos y foros en los que, en poco tiempo, pueden

comprender las terminologías y el funcionamiento.

Es necesario tener en claro el lugar (espacio-tiempo) en el que se desarrollará el proyecto, teniendo en cuenta que una parte de él está relacionada con el uso de computadoras y de internet. Es necesario que el docente, bibliotecario, el profesor que da las clases de informática tenga algunos encuentros previos con los docentes antes de comenzar el proyecto.

CON LAS MANOS EN LA MASA: ALGUNOS TALLERES SUGERIDOS

Taller de lectura y videojuegos

Esta propuesta consiste en que alumnas y alumnos desarrollen durante el año un taller de lectura y videojuegos, para lo cual se deberán formar al menos cuatro grupos dentro del aula. Lo ideal es que no tengan más de seis integrantes cada uno, a fin de lograr una verdadera participación de todos y cada uno.

El abordaje para el inicio del taller dependerá de cada docente: sería interesante preguntarles a los chicos cuáles son sus videojuegos favoritos, el nombre de los protagonistas, el lugar en que se desarrollan y la lógica del juego. Esto dará también motivo para dialogar acerca de ciertas cuestiones que tienen que ver con la violencia, el género, la injusticia, el deseo de poder, la crueldad, etc., que pueden tomarse como temas de discusión y diálogo en distintos momentos del año y de la clase.

Se propondrá trabajo en equipo por temáticas. Así, puede ser que uno se ocupe de Edad Media, Piratas, Ciencia ficción (intergalácticos), Aventuras (búsqueda de tesoros, salvataje de prisioneros, etc.), Persas y egipcios, Detectives y todos aquellos temas que surjan del debate, exploración, investigación. Cada grupo definirá la temática en cooperación con el docente.

A cada grupo se le deberá ofrecer una bibliografía mínima, no excluyente de otras lecturas que se aporten a lo largo de las sesiones. Aquí van algunas sugerencias:

- **Edad Media:** *Las nieblas de Avalon* de Marion Zimmer Bradley; *Los reyes malditos* de Maurice Druon; *El señor de los anillos* de John Ronald Tolkien; *El nombre de la rosa* de Umberto Eco; *La saga de los confines* de Liliana Bodoc.

- **Piratas:** *La isla del tesoro* de Robert L. Stevenson; *Los tigres de la Malasia* de Emilio Salgari; *Cuentos de piratas* de Arthur Conan Doyle; *La viuda Ching* de Jorge Luis Borges, en *Historia universal de la infamia*; *Corto Maltés* de Hugo Pratt; *Pesadilla para hackers*, de Pablo de Santis. Muchos de estos materiales están disponibles en internet.

- **Aventuras:** *Las aventuras de Huckleberry Finn*, de Mark Twain; *Las aventuras de Indiana Jones*, diferentes títulos, de Rob MacGregor; *Tarzán de los monos*, de Edgar Rice Burroughs; *El libro de la selva* de Rudyard Kipling; *Sharpe y el tigre de Bengala* de Bernard Cornwell. *El misterio de Cranstock* de Sergio Aguirre.

- **Persas y egipcios:** *Reyes y dioses* de Henri Frankfort; *La dama del Nilo* de Pauline Gedge; *El ladrón de tumbas* de Antonio Cabanas, y todo material recomendado por el profesor o la profesora de Historia.

Durante las clases, el docente irá preguntando a cada grupo sobre el avance de las lecturas, contrapropone ideas, ge-

nerando incertidumbres, cuestionamientos, nuevos intereses, confección de mapas conceptuales, bases de datos. Con todo ello se podrá comenzar a delinear el videojuego que construirá. Es conveniente que cada grupo proponga un nombre para designarse. Irán entonces buscando los personajes, el lugar en el que se desarrolle la acción, el tiempo histórico y cuál será la lógica de su juego.

Es importante contar con el apoyo de los docentes de Historia, Geografía, Literatura o Lenguaje, Arte, y todos aquellos que quieran transversalizar saberes y contenidos en este proyecto (las ciencias duras tienen mucho que aportar también al tema). **Es posible pensar en la incorporación temporal de un especialista en desarrollo de sistemas digitales, que enseñe programación y colabore en el proyecto.**

Las y los docentes determinarán los tiempos para esta primera etapa, y luego irán armando los personajes y la escenografía en las computadoras. Una sugerencia es que se vote por el mejor videojuego, para luego todos trabajar en esta compleja construcción. Pero no debe ser de ninguna manera un impedimento el no poder obtener el videojuego en formato adecuado para jugarlo: puede tratarse, simplemente, de la construcción del argumento, y luego plasmarse una historieta con el profesor de artística.

Otros talleres

La comparación de las tecnologías a través del tiempo en las situaciones históricas es un aderezo importante para bucear en distintos temas. Un ejemplo:

- Trabajar con la clase las crónicas de Indias o acerca de la vuelta al mundo de Juan Sebastián Elcano. Leer estos textos y proponer armar un fotolog con el relato que contenga los personajes

y ubicación geográfica e histórica pero con las nuevas tecnologías, con agregado de fotos, ilustraciones, mensajes de texto, etcétera.

- Armar un blog donde se desarrollen temas como: resolución actual del final de *Romeo y Julieta*, o cualquier novela o cuento en el que la in-comunicación haya sido el nodo de la resolución y modificarlo con la existencia de celulares, mensajes de texto, e-mails, fotos y videos. Para esto es importante distribuir los textos entre los alumnos a fin de que los lean y luego replanteen situaciones con las TIC, jugando con el ridículo y el humor.

RECURSOS NECESARIOS

- ▶ Horas cátedra para el equipo de planificación del proyecto.
- ▶ Horas cátedra extra para el docente de informática.
- ▶ Computadoras con al menos una conexión a internet.
- ▶ Bibliografía sugerida para llevar adelante las actividades.
- ▶ Adquisición del software para la creación de los videojuegos.
- ▶ Para el caso de la construcción de una historieta, papel adecuado, lápices y lapiceras especiales para esta tarea.
- ▶ Si lo desea la institución, la adquisición de cámara de fotos y video contribuye al proyecto y serán elementos de utilidad para la escuela.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Bacher, Silvia. *Tatuados por los medios*. Editorial Paidós, 2009.

Beltrán, Mónica. *Mediatizados*. Editorial Aique, 2008.

Lamas, Ana María. *Generación Net*. Buenos Aires, Editorial Atlántida.

Piscitelli, Alejandro. *Nativos digitales*. Buenos Aires, Editorial Santillana, 2009.

Torres, Ariel. *Bit Bang, viaje al interior de la revolución digital*. Buenos Aires, Editorial Atlántida.



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación



200 AÑOS
BICENTENARIO
ARGENTINO

LECTURA PARA TOD@S

PLAN NACIONAL
DE LECTURA



PROGRAMA EDUCATIVO NACIONAL
PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTURA