

Informe Técnico

Los modos semióticos de los videojuegos on line

Título del comunicado

Sede: IIICE, FFyL, UBA.
Fecha de inicio: 01/01/2021
Fecha de finalización: 30/06/2022

El objetivo de este informe es relevar lo realizado durante el desarrollo de lo estipulado por el plan de trabajo de beca estímulo en el equipo Educación de la Mirada. El objetivo inicial del proyecto fue estudiar los modos semióticos de los videojuegos *Fortnite* y *Clash Royale*. Nuestras metas iniciales pretendían un análisis mayormente enfocado en estos videojuegos propiamente dichos, atendiendo a la configuración de los lugares enunciativos que suponen la construcción del/los locutor/es y enunciator/es y sus respectivos alocutarios/destinatarios, de las relaciones que estas posiciones simbólicas construyen entre sí y en relación con el nivel de los enunciados y de las construcciones identitarias de los jóvenes en relación con los videojuegos. Sin embargo, a lo largo de nuestra investigación, nuestro objetivo viró de modo que el foco estuvo puesto en las potencialidades educativas de los videojuegos. La razón de estos cambios fue la mutación de nuestro objeto de estudio. La pandemia COVID 19 y las consecuentes fases de aislamiento y distanciamiento obligatorio reconfiguraron los vínculos con los medios digitales y se produjo una mayor presencia de los videojuegos en el ámbito educativo. Algunos de los interrogantes que nos surgieron fueron los siguientes: ¿Qué narrativas sociales proponen los videojuegos? ¿De qué modo se puede enseñar y aprender con videojuegos? ¿Qué potencialidades y obstáculos se presentan si queremos usarlos en la enseñanza de las Ciencias Sociales? ¿Qué rol cumplen en la sociabilidad de los estudiantes?

El trabajo comenzó con un resumen del estado de la cuestión que se publicó como un capítulo del libro *Educación de la Mirada II*. Lo siguiente fue analizar los dos videojuegos seleccionados, *Fortnite* y *Clash Royale* teniendo en cuenta la bibliografía pertinente. Para eso, previamente se probó los videojuegos y se realizó una descripción de estos. Al momento del análisis se tuvieron en cuenta diferentes aspectos del juego, como la narratividad y la posibilidad de generar significados contextualizados. Además, se llevó a cabo una encuesta autoadministrada, que fue distribuida por las redes sociales con el fin de indagar acerca de las experiencias particulares de los jugadores y poder tener en cuenta sus puntos de vista sobre el juego y sus mecánicas. Para profundizar aún más, se llevaron a cabo entrevistas con algunos sujetos que accedieron a hacerla.

A partir de estas entrevistas pudimos observar que, contrario al imaginario social sobre los videojugadores, que remite a la imagen de una persona encerrada en su cuarto, solitaria, abstraída del mundo real y metida en uno paralelo que se encuentra en



su pantalla; jugar videojuegos es una actividad social que se comparte con otros. De acuerdo con la encuesta realizada a jugadores de *Fortnite*, el 89.9% de los encuestados juega en equipo y de ellos, un 88.1% conoce personalmente a las personas con las que juega. En otras palabras, lo que pasa en el videojuego va más allá del mundo virtual, está íntimamente vinculado con nuestra cotidianeidad. En las entrevistas, jugar con amigos surgió como una de las motivaciones principales.

Identificamos la experiencia social de jugar videojuegos como una parte clave del aprendizaje. La pertenencia a un grupo de afinidad en un determinado dominio es esencial para el aprendizaje crítico. Gee (2004) lo define como un grupo que está unido por esfuerzos, metas y prácticas compartidas. En estos grupos la gente se vincula por su inmersión en la práctica, ya que es la práctica en sí misma la que les da su identidad y no alguna ocupación, habilidad o cultura por fuera de esta. Los jugadores que juegan con otros, muchas veces en equipo en contra de otros, usando los chats rooms para hablar del juego, forman sus sistemas de apreciación de una forma más directa gracias al grupo de afinidad asociado al juego. Aprender a interactuar y ser parte de este grupo implica pensar como un miembro de tal, lo cual conlleva interactuar dentro del dominio semiótico nuevo de un modo activo, reflexivo y crítico en un metanivel.

El análisis de estos dos videojuegos y de las prácticas sociales en torno a estos se combinó con el trabajo de resto del UBACyT "La construcción de conocimiento sobre los medios de comunicación en la formación docente. Un estudio sobre sus sentidos y prácticas". De estos análisis, surgió la preocupación por ver el uso efectivo que se hace de los videojuegos por parte de los docentes y qué consideraciones hay que tener en cuenta a la hora de incluirlos en el aula, específicamente para la enseñanza de las ciencias sociales. Como parte de esta nueva línea de investigación, realizamos entrevistas y encuestas autoadministradas a alumnos de escuelas de formación docente y a sus profesores.

Para seguir indagando acerca de las potencialidades educativas de los videojuegos, decidimos realizar una experiencia práctica en la que se los use en el aula. Para eso, planificamos un taller de cuatro encuentros para los estudiantes de una escuela privada de la Ciudad de Buenos Aires que tiene como objetivo que puedan transmitir los frutos de una investigación a través de la creación de videojuegos del género *news games*. "Newsgames es un término que define un tipo de juegos con un propósito informativo que, habitualmente, están vinculados a la actualidad. Su origen como práctica se sitúa en September 12th desarrollado por Powerful Robots en 2003". (Gómez García y Navarro Sierra, 2013 en García Gómez, 2018). Este será producido mediante programas de manejo sencillo como *Scratch* o *Genially*.

A modo de hipótesis, pensamos que la producción de un videojuego implica un proceso cognitivo que requerirá una reflexión profunda y una toma de posición de los temas tratados y que permitirá el desarrollo de las competencias multimodales de los estudiantes. Por cuestiones de cronograma de la escuela, el proyecto se llevará a cabo luego de la finalización de la beca y se compartirán los resultados de esta experiencia en el Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, que tendrá lugar en noviembre de este año.

Por otro lado, teniendo en cuenta la temática general del UBACyT, realizamos una investigación sobre el uso de memes como estrategia didáctica. Como resultado de esta, publicamos el artículo "Memés sobre las tecnologías en las escuelas. Un estudio de las producciones estudiantiles", que analiza las producciones de memes realizadas por estudiantes. También presentamos las siguientes ponencias: "Medios digitales y discursos multimodales en la educación del siglo XXI", en las Jornadas Internacionales de Estudios de América Latina y el Caribe y "Trabajando con memes: un acercamiento a los memes como material de trabajo en el Aula", en las XIV jornadas de sociología. En



estos dos trabajos pensamos a los memes como textos analizables en clase y dimos algunas indicaciones de cómo hacerlo. Además, pensamos en distintas formas en las que pueden ser utilizados como un recurso en el aula.

En el área de divulgación participé como docente en el taller “tecnologías digitales y educación mediática” en tres ocasiones: la primera fue en los meses de febrero y marzo de 2021 y la segunda el 3 y 4 de mayo en el foro CILAC y la última en los meses de febrero y marzo de 2022. Estos encuentros tuvieron como objetivo crear un espacio de reflexión para docentes sobre las formas de incluir las tecnologías en el aula, así como brindar algunas herramientas digitales para el trabajo en clase. También formé parte de un encuentro de equipos que investigan sobre la comunicación para poner en común nuestros proyectos. Además, junto con el equipo de Educación de la Mirada, escribimos un cuadernillo para docentes, en el cual escribí dos capítulos, uno dedicado al trabajo con memes en el aula y otro, con videojuegos.

Sumado a esto, realizamos un taller sobre convivencia virtual en 5to año del Normal 5°. En este, invitamos a los estudiantes a reflexionar acerca de las diferentes formas de violencia en redes sociales, haciendo foco en los efectos que tiene este tipo de formas de relacionarse en la virtualidad. Estos resultados se encuentran publicados en el libro [Educación de la Mirada III](#) donde se cuenta nuestra experiencia.

Publicaciones

Carp, D. (2020). Reseña de Educación de la Mirada: Expresiones, reflexiones y desafíos pedagógicos de la formación en Medios, Comunicación y Tecnologías en Argentina, de Sáez, Virginia (coord.). *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1 (2), 206-208

Carp, D (2020) “Elecciones en Argentina: una aproximación a las metáforas y su grado de novedad” en *Anáfora* vol. 3 (pp. 16- 33)

Carp, D (2021) “Videojuegos: ¿Cómo podemos aprender con ellos?” en Saez, V y Iglesias, V (Comp.) *Educación de la Mirada II* (pp. 75- 91). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires

Saez, V; Carp, D y Cappadona, A (2021) “Las formas de la educación mediática en las clases de Ciencias Sociales y Humanidades” en Saez, V y Iglesias, V (Comp.) *Educación de la Mirada II* (pp. 75- 91). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires

Carp, D y Saez, V (2021) “La voz de la escuela en la pandemia. Historias y relatos de la vida escolar durante el 2020” en Saez, V y Iglesias, V (Comp.) *Educación de la Mirada II* (pp. 75- 91). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires

Saez, V; Carp, D y Nemirovsky, L (2021) “Medios digitales y discursos multimodales en la escuela del siglo XXI” En IELAC *V Jornadas Internacionales de Estudio de América Latina y el Caribe* (pp.4209-4223) Ciudad de Buenos Aires, Argentina: Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires

Carp, D (2021) “Trabajando con memes: un acercamiento a los memes como material de trabajo en el aula” en CALACSO *XIV Jornadas de Sociología* (PONENCIA 679) Ciudad de Buenos Aires, Argentina: Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires

Carp, D (2021) “¿Cómo es la mujer de las revistas? Un análisis contrastivo sobre la conceptualización metafórica de la mujer en publicaciones digitales” en *V Jornadas de Jóvenes Lingüistas* Ciudad de Buenos Aires, Argentina: Facultad de Filosofía y Letras

Saez, V. & Carp, D. (2021). Memes sobre las tecnologías en las escuelas. Un estudio de las producciones estudiantiles. *Cuadernos.info*, (49), NNN-NNN.

<https://doi.org/10.7764/cdi.49.1910>

Carp, D (2022) "Memes en las clases" en Saez,V y Cappadona, A (Comp.) *Enseñar y aprender con medios digitales. Orientaciones para una mirada reflexiva*. Cuadernos del IICE. (en prensa)

Carp, D (2022) "Los videojuegos y sus potencialidades educativas" en Saez,V y Cappadona, A (Comp.) *Enseñar y aprender con medios digitales. Orientaciones para una mirada reflexiva*. Cuadernos del IICE. (en prensa)

Citar este documento:

Saez, V. y Carp. D. (2022) Los modos semióticos de los videojuegos on line. Informe Técnico para la Secretaría de Investigación de la Universidad de Buenos Aires.
Disponible en: <https://educaciondelamirada.com/1586-2/>

