

LA EDAD MEDIA JUGADA

INVESTIGAR, ENSEÑAR Y
COMUNICAR CUESTIONES
MEDIEVALES A PARTIR DEL JUEGO



Gerardo Rodríguez



Juan Francisco Jiménez Alcázar

Nuestra propuesta corresponde a un grupo de investigadores, docentes, extensionistas, becarios, doctorandos, profesionales y estudiantes de grado de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina) y de la Universidad de Murcia (España), abocados al estudio multidisciplinar del impacto que los videojuegos, las prácticas de gamificación y la realidad virtual tienen, en los jóvenes comprendidos entre los 12 y los 15 años de edad, en la generación, adquisición y transmisión del conocimiento histórico, en especial de los

tiempos medievales, que en el transcurso del segundo cuatrimestre de 2021 llevó adelante *Cronos, ¿estás? Proyecto de Comunicación Pública del Conocimiento Científico - Categoría Material didáctico, instalaciones y muestras*¹. En él cruzó los estudios históricos con los análisis lingüísticos y de género, las estrategias de comunicación y de publicidad y las tecnologías de la información y de la comunicación con la finalidad de promover una mejor comprensión del pasado utilizando diferentes tipos de videojuegos, en especial los videojuegos históricos.

Nos propusimos y logramos cumplir con los objetivos planteados originalmente, que a continuación resumimos.

El objetivo de difundir las potencialidades que tienen los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual en la conformación del conocimiento

1 Aprobado según Resolución de Rectorado N°4503/21, radicado en el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” (TEG 2.0), del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, en ejecución 01/07/2021 al 31/12/2021. Responsable: Gerardo Rodríguez. Integrantes: Juan Francisco Jiménez Alcázar (Facultad de Letras, Universidad de Murcia), Emiliano Aldegani, Cecilia Laura Verino, Nicolás Martínez Sáez, Juan Cruz Oliva Pippia, Viviana Talavera, Santiago Foti (Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata) y Santiago Emmanuel Rodríguez Domínguez (Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad Nacional de Mar del Plata).

del tiempo histórico, tanto en el amplio marco que ofrece la sociedad virtual actual como en el contexto específico de la Historia Digital, lo alcanzamos cumplimentar por medio de las siguientes actividades y productos finales:

1. la difusión pública del conocimiento:

- micro radial 2º y 4º jueves de julio a diciembre de 2021, a las 14 horas: Programa Enlace Universitario – Radio Universidad FM 95.7 - Conducción de Pablo Salgado y producción de Cintia Vargas;
- participación en programas de televisión: en Canal 8 de Mar del Plata y en Canal de la Universidad Nacional de Mar del Plata;
- entrevistas radiales;
- notas periodísticas: en diario *La Capital* de Mar del Plata, *Enlace Universitario* y en *Portal Noticias*;

2. el curso de capacitación docente Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta;

3. la creación de la Diplomatura en Extensión “Juegos, Educación, Cultura” en la Facultad de Humanidades, no prevista inicialmente, que comenzará a dictarse de manera virtual en mayo de 2022;

4. la edición digital de descarga libre y gratuita de

tres libros editados en relación al proyecto:

- *Catálogo de la exposición Cronos, ¿estás?*,
- *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*,
- *Cronos, ¿estás?*

Todas las notas periodísticas se subirán al canal de YouTube en tanto que el ciclo radial será convertido en el Podcast *Cronos, ¿estás?*

El segundo objetivo, el de generar espacios de intercambios y encuentros tanto multidisciplinares como multigeneracionales, necesarios tanto para el desarrollo de las investigaciones de base, la transferencia, la extensión y la capacitación de agentes multiplicadores involucrados, lo cumplimentamos gracias a:

1. la participación en la muestra Universidad y Comunidad. La ciencia sale a escena, llevada a cabo en el Foyer del Teatro Auditorium los días 10 y 11 de noviembre de 2021,

2. el curso de capacitación docente;

3. los 3 (tres) libros editados, todos en formato digital y para descarga gratuita en los sitios web de:

- el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina) <http://www.teg20.org/>

- el del Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia (España) <https://www.historiayvideojuegos.com/>

Las producciones obtenidas fueron variadas. Las enumeramos y presentamos.

1) Muestra: Universidad y Comunidad. La ciencia sale a escena, desarrollada en el Foyer del Teatro Auditorium los días 10 y 11 de noviembre de 2021, con un Código QR con la información de la muestra que remite al sitio web.

La Muestra, que en 2022 recorrerá Museos Municipales, espacios públicos y gremios del Partido de General Pueyrredon, consta de 9 paneles explicativos e ilustrativos referidos al conocimiento de los tiempos medievales a partir de los videojuegos y un catálogo en forma de libro que contiene referencias a la historia, la sociedad, la cultura, la religión, la economía y la política de la Edad Media reconstruida en los videojuegos, en particular los considerados videojuegos históricos, tal como puede verse en el *Catálogo de la exposición Cronos, ¿estás?*, a cargo de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021. ISBN N°978-987-544-995-4.

2) Libros: editamos tres libros. Al mencio-

nado anteriormente como catálogo de la exposición y al indicado en el punto 3 como soporte bibliográfico para la capacitación docente, concluimos las reflexiones sobre el fenómeno lúdico, las discusiones generadas por las formas de jugar el tiempo y análisis en particular de videojuegos, con colaboraciones de autores de Argentina y de España: *Cronos, ¿estás?* dirigido por Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar; editado por Viviana Talavera y Cecilia Verino. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021. ISBN N°978-987-544-997-8.

3) Capacitación docente: “Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta”. Curso de 10 horas reloj de cursada virtual y evaluación final, todos los martes del mes de noviembre de 2021, de 18 a 20 horas. Las clases se grabaron y se encuentra en el canal de YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCHwP3woA-2ZoxaaSZv3XDzqA>

Gracias a esta capacitación fomentamos lo que algunos autores denominan “aprender de verdad”, para lo cual es necesario tener conocimiento, pero especialmente habilidades que permitan recuperarlos y aplicarlos. Y estimamos que los videojuegos constituyen un elemento esencial y una de las vías posibles para poder realizar tales aprendizajes. Somos conscientes de que es un camino que comienza

ahora, a pesar de que las bases están puestas desde hace un par de décadas, pero las dificultades que existen están ahí tanto por determinadas actitudes negativas hacia el fenómeno, fundamentalmente por el desconocimiento del medio, como por obstáculos propios y que son inherentes al videojuego, como las posibilidades de uso.

¿Por qué los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual? Porque ofrecen un entorno de aprendizaje complejo y rico, pero sobre el que resulta necesario intervenir pedagógicamente, con la precisión de usar estrategias educativas para integrarlos de una forma coherente y adecuada al aula. Además, los diversos títulos y producciones existentes no tienen por qué responder a contenidos curriculares concretos, sino que pueden ser utilizados para trabajar competencias digitales y servir de base para múltiples actividades. En este sentido, el *Informe Horizon 2016-Educación Superior* señala como tendencias para los próximos años la consecución del aumento de los programas de aprendizaje mixto —educación presencial y a distancia, a medida que se entienden mejor sus posibilidades, su flexibilidad, su facilidad de acceso y el potencial de integración de tecnologías multimedia—, y el rediseño de los espacios de aprendizaje; nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, como la *flipped classroom*, necesitan nuevos tipos de espacios más

flexibles y que faciliten el uso de todo tipo de dispositivos. Se están creando “aulas inteligentes” que facilitan la videoconferencia web y otros tipos de comunicación y colaboración remota, con pantallas grandes y un buen ancho de banda sin hilos. De igual forma, se persigue avanzar en culturas de la innovación, con el fin de generar innovación. En cuanto a los retos significativos menciona la adopción de la tecnología educativa, la combinación de aprendizaje formal e informal y el mejoramiento de la alfabetización digital.

Nuestra propuesta, que recupera estas consideraciones en relación a la utilización de los videojuegos en el aula, valora también la interrelación que se produce en la tríada *Docencia-Investigación-Extensión* en el ámbito universitario como esencial al momento de diseñar y desarrollar proyectos que articulan las experiencias y saberes de la academia con los saberes y experiencias del entorno.

De esta capacitación formaron parte Gerardo Rodríguez, Juan Francisco Jiménez Alcázar, Emiliano Aldegani, Nicolás Martínez Sáez, Cecilia Verino, sumándose especialmente invitadas Jimena Caballero Contreras y Stella Maris Massa. Entre todos hemos elaborado el libro de consulta y guía *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, dirigido por Gerardo Rodríguez; Juan Francisco Jiménez Alcázar y Stella

Maris Massa. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021. ISBN N°978-987-544-996-1.

Al curso asistieron interesados de la Provincia de Buenos Aires (Mar del Plata, Tandil), Santa Fe (Rosario), Río Negro (El Bolsón) y Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Esta subido en <https://www.youtube.com/channel/UCHwP3woA2ZoxaaSZ-v3XDzqA>.

4) Diplomatura en Extensión Juegos, Educación, Cultura: es fruto del trabajo de este equipo en relación a la importancia de los juegos tanto en las actividades lúdico-recreativas como formativas. En esta diplomatura, coordinada por Emiliano Aldegani y Gerardo Rodríguez, participan Jimena Caballero Contreras, Juan Francisco Jiménez Alcázar, Nicolás Martínez Sáez y Stella Maris Massa, proponemos estudiar la cuestión de los juegos analógicos, los juegos digitales y la creación de mundos virtuales, prestando especial atención a la construcción de las representaciones sociales que presentan las narrativas digitales, a partir de un análisis de la estructura simbólica prototípica que se observa en los entornos virtuales propios de los videojuegos y las narrativas interactivas. A su vez, se incorporarán herramientas conceptuales que permitan interpretar y explicitar el discurso ideológico que comportan los videojuegos actuales, su

carácter persuasivo y la revalorización que proponen de aspectos morales vinculados a la acción.

Estas herramientas conceptuales permitirán, a su vez, analizar el discurso ideológico expresado en juegos analógicos y otras prácticas asociadas como la ludificación de procesos productivos, de procesos de aprendizaje y entrenamiento.

La gamificación es una técnica usada en varios ámbitos que consiste en que se adquieran conocimientos, habilidades y destrezas a través de mecánicas de juego, ya sea con ayuda de dispositivos electrónicos o sin ellos.

Los educadores, los entrenadores militares, los simuladores de vuelo son algunos de los ejemplos más comunes, pero, poco a poco, la gamificación ha salido de las aulas y ha llegado a clínicas y hospitales, donde se utiliza para capacitar al personal de salud al mismo tiempo que para ayudar a niños y adultos a mejorar los síntomas de todo tipo de trastornos neurológicos y mentales. En este sentido, los contenidos propuestos en la diplomatura buscan brindar a los participantes un panorama actualizado respecto de las diferentes perspectivas de apropiación y de implementación de actividades que implican la utilización del juego como dispositivo para mejorar las prácticas de aprendizaje, o para la articulación de espacios recreativos con diferentes actividades.

En esta oportunidad, acompañan esta presentación general, esta defensa de la necesidad y utilidad de los videojuegos en la formación universitaria, los trabajos de Javier Chimodeguy, Juan Cruz Oliva Pippia y Laura Cecilia Verino referidos a cómo jugar la Antigüedad tardía, la Alta Edad Media y la Baja Edad Media, desde diferentes perspectivas historiográficas y teóricas, que recuperar desde los estudios político-militares a las perspectivas de género.