

IX jornadas de Investigación
de la Facultad de **Ciencias Sociales**

Los Dilemas del Estado

Reformas | Largo plazo | Intervención

13 al 15 setiembre de 2010

Habilidades para la
sociedad red a partir
del uso de
videojuegos en las
XO del Plan Ceibal

Dayana Curbelo
Mónica Da Silva



Habilidades para la sociedad red a partir del uso de videojuegos en las XO del Plan Ceibal¹.

Autoras:

Lic. Dayana Curbelo

Docente Proyecto Flor de Ceibo UdelaR

anayadc@gmail.com

Lic. Mónica Da Silva

Docente Facultad de Psicología

y del Proyecto Flor de Ceibo UdelaR

mdasilva@psico.edu.uy

Palabras Claves: Videojuegos, Plan Ceibal, Entornos de Aprendizaje.

¹ Trabajo presentado en las IX Jornadas de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, UdelaR, Montevideo, 13-15 de setiembre de 2010

Resumen:

Este artículo recoge avances de la primera fase de la investigación “*Estudio sobre el uso de videojuegos en las XO del Plan Ceibal en entornos de aprendizaje para la integración social y el desarrollo de habilidades para la SIC*”² y pretende abordar la tensión planteada por algunos adultos entre juego y aprendizaje utilizando la XO como objeto mediador.

Nos apoyaremos para este análisis en los contenidos de los videojuegos y en el proceso de juego en sí, partiendo desde los planteos de la ludología³ (Frasca, 2001).

Partimos del trabajo realizado en el Proyecto Flor de Ceibo de la UDELAR⁴ en las escuelas y las comunidades donde recogemos la preocupación de los actores adultos (maestros y familias) por el uso recreativo que hacen niños y niñas de las XO.

Algunos estudios (Bartolomé, 1998; Calvo, 2000; Cassell y Jenkins, 1998; Estallo, 1994, 1995; Etxebarria, 1998; Gabriel 1994; Gil y Montse, 2009; Gros, 1997, 2000, 2006, 2008; Hayes, 2007; Marqués, 2000; Le Diberdier, 1998; Lefrance 1995; Perriault 1996) revelan que a partir del uso de videojuegos se inicia una relación con la tecnología que confluye en la apropiación de estos medios, a la vez que afirman su valor cognitivo. Experiencias desarrolladas por algunas Universidades⁵ proponen integrar los videojuegos a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Postulamos que los videojuegos constituyen hoy el ingreso de los niños y niñas al mundo digital (Hayes, 2007), y que son una práctica privilegiada para la alfabetización en TIC. Permiten un contacto con las tecnologías desde una utilización placentera, y estimulando su imaginación. Como producto social, aportan datos de la cultura en que niños y niñas se forman y re-crean.

Entendemos que el uso de videojuegos está interviniendo en el desarrollo del Plan Ceibal como el mecanismo facilitador de la apropiación de la XO en niños y niñas.

Los videojuegos motivan a los niños y niñas a experimentar dentro del ambiente controlado del juego, respetando reglas, modificando acciones a partir de los errores, estimulan la imaginación, enfrentan al jugador a la toma de decisiones, generan la necesidad de buscar información, seleccionar, categorizar y ponerla en práctica. Jugar un videojuego requiere un aprendizaje, que se realiza ejecutando acciones, cumpliendo reglas, descubriendo estructuras (Piscitelli, 2005).

² La investigación fue presentada al llamado de Inclusión Social de CSIC 2010.

³ En 1997 un grupo de estudiosos como Juul (2001) y Frasca (2001) propuso crear la Ludología (www.ludology.org), la misma tiene por objetivo el estudio de los videojuegos, los jugadores y la interacción entre ambos. Los estudios plantean que no se puede hablar de narrativa en los videojuegos, proponen pensar los videojuegos como género totalmente diferente cuyo diseño tiene sentido en sí mismo. El juego tiene su propio proceso y es el jugador el que otorga sentido al juego.

⁴ www.flordeceibo.edu.uy.

⁵ Universidad de Barcelona, Grupo F9; Universidad de Alcalá; Universidad de Wisconsin-Madison; La Universidad IT, de Copenhague, Centro de Investigaciones de Juegos por Computadora, Instituto de Investigación en Medios (IIM).

1. Habilidades para la sociedad red

Partiendo de los planteos de Manuel Castells (2002), sostenemos que asistimos a un momento histórico social, donde las organizaciones sociales se modifican, mantienen y basan en las tecnologías de la información y el conocimiento, dando lugar a un modo particular de relaciones de producción y poder, configurando el mercado de trabajo, el empleo, la cultura, la Política, el Estado, el consumo, etc. La *sociedad red* (Castells, 2001), es producto de procesos históricos complejos, pero no podría desarrollarse sin estas tecnologías.

Nos apoyamos en los desarrollos que plantean que incrementar las habilidades para acceder a la información y el conocimiento mediante el uso de TIC, es prioritario para la inclusión social. Esto supone movilizar recursos sociales y políticos que permitan la apropiación, en el sentido del uso significativo de las tecnologías.

El sistema educativo enfrenta en nuestro país el desafío de incorporar prácticas novedosas, que incluyan las posibilidades que brindan las tecnologías de modo de disminuir las nuevas modalidades de exclusión social vinculadas a limitaciones para acceder a la información y el conocimiento.

El uso de la tecnología se vincula con los procesos de inclusión posibilitando el acceso a la información y el conocimiento. Pero también interviene en la posibilidad de producir vínculos y afecta la valoración que el individuo tiene de sí en la medida en que accede al manejo de objetos y códigos que lo ligan a su medio. La computadora, como objeto cultural, supone el acceso a un bien valorado socialmente.

Partimos del supuesto que para hacer reales las potencialidades de las tecnologías digitales, es necesario desarrollar la capacidad simbólica, es decir, la capacidad intelectual y creativa desde su uso. Tomamos el concepto de exclusión, no sólo desde la dimensión económica, sino que enfatizaremos en su dimensión social y psicológica, pensando que la misma nos

ubica en el análisis de las pautas de socialización, los valores culturales y los procesos subjetivos, y en la posibilidad de acceso a los mecanismos de bienestar en la sociedad digital.

2. Juegos, Videojuegos y TIC's.

Entendemos que el juego forma parte del legado social y cultural, que permite desarrollar la creatividad, la imaginación y es a su vez un espacio en que se produce un proceso cognitivo, social y afectivo, en el que el mundo interno y el mundo externo se articulan (Winnicott 1971).

Desde el punto de vista de la maduración afectiva, el juego permite la descarga y simbolización de los impulsos agresivos, del miedo y la sexualidad en el plano del “como si”, produciendo un registro simbólico. En el contexto del juego los niños y niñas pueden transitar situaciones que los desafían, desde una implicación vivencial que permite su apropiación.

Jugar es por excelencia la actividad propia de la infancia. En este sentido podemos pensar que la utilización de videojuegos es el mecanismo facilitador de la apropiación de la XO.

Gil y Montse (2009) plantean que los videojuegos son elementos constitutivos para la socialización en la sociedad de la información y el conocimiento (SIC). “...en una sociedad tecnológica como la nuestra, los videojuegos constituyen verdaderas herramientas lúdicas de socialización en las TIC. A través de ellos, no sólo se adquieren y desarrollan capacidades y habilidades que facilitan el acceso a las nuevas tecnologías, sino que se hace efectiva la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores, así como de alfabetización digital (Gros, 2008). No jugar, significa quedarse al margen de la apropiación efectiva y afectiva del espacio tecnológico (Gil & Vall-Ilovera, 2009).⁶”

Algunas investigaciones (Escofet, Rubio, 2007) señalan que los jugadores de videojuegos pueden transferir aprendizajes a la vida real. Los videojuegos brindan además la posibilidad

⁶ Gil Juárez, Montse Vall-Ilovera (2009) *Pensando los videojuegos como una vía para reducir la Segunda Brecha Digital IV Congreso de la Cibersociedad*. Disponible en <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/pensando-los-videojuegos-como-una-via-para-reducir-la-segunda-brecha-digital/897/> Consultado en diciembre 2009.

de aprender en un entorno controlable, regular el juego de acuerdo a las habilidades del jugador y retomar la tarea, trabajo intenso en periodos cortos, aprendizaje a través de acciones con el cumplimiento de reglas, deducción de estructuras subyacentes al juego, ajuste de los aprendizajes a partir de los resultados de las acciones a través del feed-back del juego que desde lo visual y sonoro, produce comprensión y desarrollo de estrategias (Long y Long 1884 ct x Escofet, Rubio 2009; Piscitelli 2005).

El juego en computadoras se entiende como un sistema, que se ejecuta mediante acciones, donde los objetos tienen propiedades y reglas que el jugador descubre o manipula para ganar, es decir, mantenerse en el juego (Moraldo 2006).

Los videojuegos en la XO exigen a los niños y niñas interactuar en un entorno multimodal, utilizando el lenguaje de la imagen, sonido y texto. Los videojuegos proporcionan placer, reto, curiosidad y motivación “...lo fundamental en el juego son las acciones desde la ludología, el disfrutar el juego mientras se aprenden estrategias de permanencia en él.”⁷

Malone (1981) plantea que existen tres aspectos esenciales en casi todos los videojuegos: el reto, la curiosidad y la fantasía. En casi todos los juegos de acción (también llamados de arcade) aparecen estos elementos y según Gros (2008) en los juegos más complejos (juegos de rol, estrategia y simulación) aparecen otros elementos como los procesos de identificación e inmersión. El videojuego no solo permite el desarrollo de habilidades vinculadas al uso de la tecnología, también las relacionadas a la negociación, la toma de decisiones, la comunicación y la reflexión (Gros y Grup F9, 2004) En este sentido entendemos que en el proceso mismo del juego se desarrollan procesos participativos.

Para este artículo tomaremos una definición amplia de videojuego, entendido como un programa informático con un objetivo lúdico que se puede utilizar en la XO. En la investigación que venimos desarrollando pretendemos discutir el concepto de videojuego a la luz de las apreciaciones de los niños y niñas, a partir de sus respuestas y prácticas iremos delimitando qué tipo de programas son considerados videojuegos por ellos.

⁷ Moraldo. Consultado en marzo 2010 en <http://www.buenosaires.gov.ar/blog/educacion/2006/08/23/los-videojuegos-nacionales-entrevista-a-hernan-moraldo/>

3. Metodología de investigación.

Este proyecto de investigación toma como unidades de análisis las prácticas de niños y niñas con los videojuegos y los entornos de aprendizaje para favorecer la apropiación tecnológica. Son objeto de investigación también el conjunto de actividades diseñadas a tales efectos y situadas en ámbitos comunitarios y educativos. El estudio incluye el proceso de diseño y la construcción de forma participativa de herramientas para las actividades.

La metodología utilizada es cualitativa y participativa donde diseñamos nuevos entornos en contextos cotidianos. El proceso de análisis de necesidades, de construcción de demanda, diseño, desarrollo, prueba, análisis de resultados y vuelta al diseño, se construye en un feedback en la práctica, característico de la investigación acción. Esto se realiza en constante intercambio con la comunidad con la que trabajamos, acompañando cada etapa con su respectivo registro, sistematización y documentación.

Partiendo desde el marco teórico de la Psicología Social Comunitaria utilizamos una metodológica participativa, en donde la interacción entre investigadores y población con la que trabajaremos es fundamental no solo para la obtención de información, si no para el desarrollo y la evaluación permanente del diseño de la investigación.

El estudio se realiza en la Ciudad de la Costa, en Pinar Norte en el marco del nodo de educación de la Red de Pinar Norte¹. La opción por estas zonas responde al conocimiento previo tanto de la zona como de los actores que se encuentran en la misma y a las demandas planteadas por los ellos.

Entendemos que la investigación-acción es la metodología que nos permite la mayor participación y apropiación del proceso y de los resultados por la comunidad involucrada, además de construir conjuntamente cambios en el proceso de investigación.

En este estudio se desarrolla los siguientes componentes:

- Relevamiento y sistematización de las prácticas de niños y niñas con videojuegos en Pinar Norte.

- Análisis crítico de los videojuegos.
- Diseño de un videojuego
- Sistematización metodológica, creación de entornos de aprendizaje incluyendo videojuegos

En una primera instancia utilizamos la **observación participante** como técnica de aproximación al campo de estudio.

La observación se realiza en las clases y en los recreos de las escuelas de Pinar Norte. Se observan los juegos que usan con mayor frecuencia los niños y niñas en sus XO, también la interacción entre pares y adultos a partir del uso de videojuegos.

Posteriormente realizamos la **actividad encuesta, utilizando el software de la XO** con el objetivo de conocer cuales son los juegos más usados por los niños y niñas, de las escuelas.

Simultáneamente el equipo de investigación realiza **entrevistas a informantes calificados** del Nodo de Educación de Pinar Norte, a padres y maestros, mediante las cuales se busca obtener información acerca de sus percepciones sobre el uso y contenidos de los videojuegos utilizados por niños y niñas en las XO, y además buscamos saber si ellos también juegan y a que.

La investigación actualmente se encuentra en esta etapa exploratoria, que es fundamental para luego arribar a otros momentos del estudio donde definiremos con los niños y niñas qué es un videojuego y se realizará un análisis conjunto de su uso y contenidos.

Utilizamos recursos web para construir herramientas de comunicación y discusión (tales como blog, webquest, redes sociales) con contenidos referidos a los videojuegos que vamos analizando. Las mismas están abiertas a la participación de los niños, niñas, educadores y familias participantes. (<http://pinarvideojuega.wordpress.com>)

En una segunda etapa de la investigación tendremos como instrumento de recogida de información una ficha de registro de las habilidades que se ponen en juego en el uso de los

videojuegos seleccionados, también analizaremos las características de las interacciones entre niños y niñas.

En una etapa posterior, desarrollaremos **talleres de investigación y diseño de un videojuego (Laboratorio de videojuegos)**. Comenzaremos con la creación de contenidos para la realización de un videojuego, analizaremos como los niños y niñas entienden y manejan las claves y los códigos a través de los cuales se construye un mensaje para transmitir. Esto implicará analizar también como utilizan el lenguaje de la imagen y del sonido como medio. En el desarrollo de estos talleres se utilizarán actividades de la XO.

En cuanto al trabajo con los adultos (las maestras, familiares y actores comunitarios) de Pinar Norte desarrollaremos **talleres de análisis de los videojuegos**, a partir del uso de videojuegos en la infancia. Las percepciones, vivencias, expectativas, temores y ambivalencias de los adultos en relación a los videojuegos serán abordados en estos talleres. Se presentarán los primeros resultados sistematizados de las observaciones en clase y recreos, los datos de la actividad encuesta y el análisis sobre las interacciones y producción de ideas para los videojuegos desarrollados por el grupo de niño y niñas. Exploraremos en conjunto con los adultos (maestras, familiares y actores comunitarios) los videojuegos que más usan niños y niñas y su posible integración en entornos de aprendizaje.

4. Primeros hallazgos en el trabajo de campo 2010⁸.

El siguiente desarrollo toma como insumos la primera fase de la investigación donde se realizaron las siguientes actividades desde mayo a agosto de 2010:

- Observación exploratoria de actividades de niños y niñas con la XO en los espacios escolares: entrada, recreo, salida, espacios de descanso, en las cuatro escuelas de Pinar Norte.

⁸ El equipo de trabajo de campo está integrado por los estudiantes de Flor de Ceibo: *Gimena Vera, Tamara Andrade, Sofía Genoud, Amorina Ledesma, Marcos Bellucci, Fiorella Calisto, Viviana Calisto, Facundo Castro, Ángeles Colo, Valentina Comas, José Da Silva, Andrés Fernandez, Natalia Gonzalez, Nicolás Gottlieb, Silvia Marichal, Paula Martinez, Valeria Perez, Alexandra Rovetta, Fernanda Sosa, Carla Varlota, Sofía Velazquez, Soledad Voulgaris, Andrea Yohai*

- Observación participante utilizando pauta de observación en aula, en distintas clases de diferentes turnos.
- Talleres sobre videojuegos: 4 encuentros de 2 hs 30 en una clase de 5to año, con aplicación de primer parte de Ficha de Videojuegos⁹.
- Encuesta sobre videojuegos realizada por los niños y las niñas de la clase en que se realizaron los talleres.

Videojuegos en la escuela

Los datos recogidos muestran que el uso de videojuegos es la actividad que se registra con mayor frecuencia entre los niños y niñas cuando usan sus XO. Cuando se les pregunta qué hacen con la XO, espontáneamente contestan “jugar”.

En el discurso de la mayoría de las maestras, el juego es una preocupación, que con frecuencia se contrapone con el aprendizaje.

Una maestra plantea: “...este niño es un as con la computadora, yo le digo “el ingeniero”, sabe mucho, todo el tiempo me está mostrando cosas nuevas con la XO. Pero sabe de otras cosas, no de las que le pedimos en la escuela. Justamente yo necesito que sea aplicado, pero es como si su inteligencia solo estuviera para otra cosa”

Esta contraposición entre los aprendizajes para la escuela y los aprendizajes para “otras cosas”, que muchas veces se acompaña de los intereses y desintereses de los niños y niñas, es uno de los desafíos que plantea la inclusión de las tecnologías en el aula.

Otra maestra nos cuenta que no les permite utilizar la XO en el recreo ni en tiempo de descanso para que no jueguen. Les pide que traigan la máquina solo el día que está planificado para realizar una actividad. Ella considera que el uso de videojuegos es perjudicial en la infancia.

⁹ Esta ficha fue diseñada teniendo como referencia los desarrollos del grupo F9 coordinados por la Dra. Begoña Gros. La ficha contiene tres partes : una sobre los aspectos generales de los videojuegos usados por los niños y niñas , otra sobre habilidades observadas en los videojuegos específicos y una tercera parte que es un cuestionario para niños y niñas sobre el videojuego que usan.

Los juegos se “cuelan” en el aula en distintos momentos. Por ejemplo, mientras la maestra les pide que saquen la computadora para realizar una búsqueda en Internet, algunos juegan mientras esta no se da cuenta. En una ocasión observamos como cuando la maestra les pedía que cerraran la computadora un niño la mantenía abierta solo el espacio suficiente para introducir su mano en el teclado y continuaba jugando.

Esta situación ha puesto en juego diversas estrategias por parte de los adultos, apoyados en un discurso que valora negativamente el uso de videojuegos. Algunos niños y niñas identifican por ejemplo algunos videojuegos como un virus, a partir de que les han advertido que si instalan juegos como el Doom, la computadora se rompe. Esta información es difícil de contrastar en la medida que la adquisición de habilidades para el uso de la XO es en su mayor parte intuitiva, por ensayo y error, sin información que permita capitalizar y reflexionar a partir de estos aprendizajes.

A qué juegan los niños y niñas?

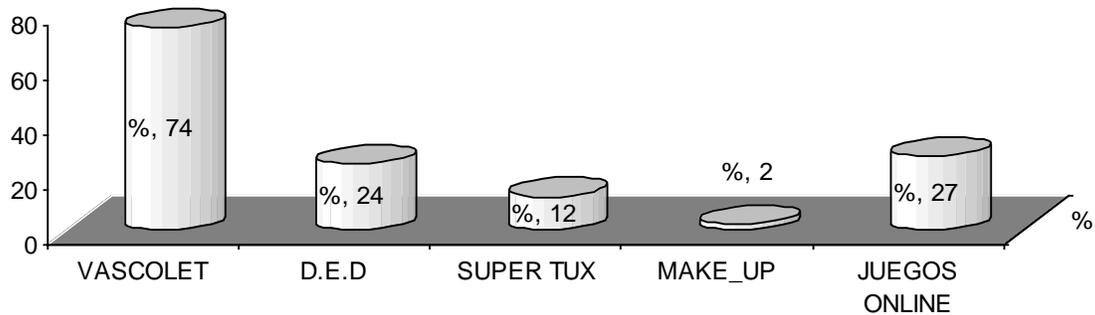
Las XO tienen para niños y niñas un valor lúdico en sí misma. Jugar hace referencia en general al uso de videojuegos, pero también al uso de otras aplicaciones como las de dibujo, animación, fotos y al uso de Internet.

La preferencia por los juegos cambia rápidamente. Cada juego seleccionado es un desafío que entusiasma hasta que se vence el reto. Luego llega otro que se propaga rápidamente entre los niños a modo de onda expansiva. Así en el mes de abril uno de los juegos usados por casi todos era el de Alejandro Vascolet, pero ya pasados tres meses muchos niños y niñas lograron superar todas las pantallas y están explorando nuevos programas, como por ejemplo División Especial de Detectives, que se ha vuelto muy popular en relación a lo reciente de su lanzamiento.

En una de las escuelas, como parte de las actividades realizadas con los niños y niñas, se realizó una encuesta a todos los que se encontraban en el turno escolar. Más de la mitad de los encuestados señalaron Alejandro Vascolet como su juego preferido, los juegos on line y División Especial de Detectives (D.E.D) les siguen como favoritos.

La siguiente gráfica muestra los resultados de la encuesta realizada en una de las escuelas:

Videojuegos



Entre los juegos on line se encuentran Baggio Magical, Metal Slug, Batman, etc. Cabe destacar que la mayoría de los niños utilizan un emulador para poder utilizar juegos realizados para Windows. Wine es un emulador de Windows que se puede instalar en la XO y permite instalar juegos y programas que estén hechos para otro sistema operativo. Esto requiere realizar una serie de operaciones de cierta complejidad.

Los niños y niñas encuentran sus estrategias para buscar y participar. Por ejemplo a través de foros on line. Las siguiente conversación ilustra respuestas sobre como descargar Wine y usarlo¹⁰:

-entra aca: <http://xoplanet.blogspot.com/2010/05/tortugas-ninja-para-wine-xo.html>

entras ahi y clickeas descargar despues de: enlace de descarga alternativo.

es un espectacular juego de las tortugas ninjas.

anda en wine xo,yo ya lo probe al juego y lo pude instalar y jugar en wine de la xo.

-seba - 7 jun 2010, 19:53 Para eso tenes que buscar en google: XO planet, pones el primero y los tenes ahy

-toto - 25 jul 2010, 04:25 hola soy gaston y tengo la wine y es la propia aguante el bolso

¹⁰ Fuente: <http://es.kioskea.net/forum/affich-336497-juegos-para-wine>
<http://es.kioskea.net/forum/affich-268003-como-bajar-juego-sim-2-al-xo#newanswer>

-misteri - 12 abr 2010, 01:17 para descargar el juego de los sims 2 en la xo nesesitas el wine luego en internet pones descargar juegos para xo, cuando te aparesca la lista de pajinas pones la primera, en esa pajina esta los sims 2 lo apretas lugo lo descargar. Una ves descargado pones el wine vas a run from journal lo vuscas

-andres - 5 abr 2010, 16:07 no miren para bajar los juegos con el winer se tiene que poner el juego y des pues ledan a des cargar

-Lulu 1 mar 2010, 18:00 a mi me parece que los juegos de pc se puedan vajar en las xo

Los juegos seleccionados.

Los videojuegos se caracterizan por la interacción del jugador con una serie multimodal que involucra la interacción de gráficos, sonidos, videos y texto.

Los juegos de Vascolet, Super tux y algunos de los juegos on line seleccionados se pueden caracterizar como juegos de acción. Estos desafían la velocidad, destreza, tiempo de reacción, precisión y memoria. Se apoyan en el desempeño perceptivo motriz y el manejo espacial. Requieren atención focalizada y en segundo plano un componente estratégico. Vascolet y Super tux son juegos de plataforma. En estos se desarrolla una historia y el jugador debe superar pantallas para seguir jugando.

Alejandro Vascolet forma parte de una campaña publicitaria y tiene por tanto un componente comercial dirigido a posicionar el personaje de la marca. El argumento del juego es un viaje alrededor del tiempo que se va sucediendo en 5 niveles, cada uno de los cuales tiene pantallas a superar. El diseño del juego permite diferentes modalidades para avanzar ya que posee laberintos, llaves, puertas que dan lugar a diferentes recorridos.

SuperTux tiene características similares al anterior, es también un juego de plataforma de deslizamiento en dos dimensiones (2D). El pesonaje es a Tux, la mascota de Linux. El argumento del juego consiste en alcanzar y rescatar a Penny, personaje capturado por Nolok, para lo cual el jugador debe superar distintos niveles.

D.E.D (División Especial de Detectives) es un juego de estrategia. El jugador puede personalizar un detective, que tendrá que resolver un caso. Un aspecto interesante del juego

es que la historia se desarrolla en Uruguay. Para atrapar al ladrón es necesario utilizar conocimientos de geografía, historia, lengua y matemáticas para develar las pistas. También desafía el desarrollo psicomotriz al final de cada nivel donde hay que atrapar al ladrón que se escapa en un auto.

El debate: como juegan y que sucede

Jugar con otros. La mayoría de los juegos por los que optan, son individuales. Es decir, el jugador y su máquina. Sin embargo, los niños y las niñas se reúnen para jugar y mientras juegan comparten los logros, los hallazgos, las dificultades. En la escuela se los observa jugando en grupos. O bien un niño o niña con una máquina y varios espectadores atentos al juego, o cada uno con su laptop pero jugando juntos. Una práctica frecuente es pasar la máquina a los jugadores más hábiles, para pasar las pantallas o tramos que domina mejor un compañero o compañera. De acuerdo con el discurso de los niños, jugar un videojuego es una actividad social: *“cuando estas aburrido ... invitas a un amigo le enseñas... compartís”*

Comunidad de juegos. Los juegos, sus trucos y secretos se comparten y alimentan agrupando en torno al tema a los interesados y especialistas. En general otros niños y niñas, pero a veces también los padres y madres. Algunos juegos on line tienen la posibilidad de jugar en tiempo real con otros.

El juego de Alejandro Vascolet es uno de los más comentados en la Web¹¹:

-como paso la de los piratas porfa todas las veces que lego al microndas me amarese una puerta con la llave celeste pero la e buscado todo por abajo y no pude encontrarla algien me ayuda

-Para obtener todos los niveles en la versión para Pc hay que buscar en la carpeta donde se instala el juego un archivo texto llamado save: alli sustituyen el primer número que tengan por un 5 guardan y ya tienen todos los niveles desbloqueados

¹¹Fuente: <http://xoplanet.blogspot.com/2010/04/trucos-maquina-del-tiempo-vascolet.html>

-yo se un truco no es un truco pero es como pasar por la pared te subes a una escalera saltas de la escalera hacia la pared y quedas en la pared caminando ojo con caer quedas trancado/a xd

-El juego no tiene trucos por que sino los de Vascolet no ganarian nada si los niños ponen el truco pasan todo y tienen mas chance de ganar el sorteo

Un juego nuevo se propaga en pocos días por toda la escuela, así como los hallazgos en relación a los mejores sitios para descargarlos y los modos de avanzar en los niveles, dando cuenta de la potencialidad de esta red temática en cuanto a compartir experiencias. Hemos constatado también que los hallazgos se producen simultáneamente en diferentes escuelas.

Uno de los aspectos que llama la atención en la observación de los usos de la XO, es la eficacia de algunos niños y niñas para encontrar nuevos contenidos referidos a videojuegos en la web. Hay sitios web que los niños y niñas visitan periódicamente. Las aplicaciones que están enlazadas a estos sitios llegan rápidamente a la escuela, aún si no se trata de videojuegos. A través del acceso frecuente a estos sitios, los niños y niñas comparten un repertorio de actividades que actúan como marcas que identifican a *la generación XO*.

Realizar estas búsquedas y mantenerse actualizados supone saber buscar en la web, categorizar la información recibida, decodificar mensajes. Es decir, son búsquedas con una intencionalidad y que tienen un sentido en la vida cotidiana de los niños y niñas. Si bien no todos los niños y niñas son capaces de realizarlas, la información llega a través de los que tienen mejor dominio de la máquina y rápidamente es utilizada por sus compañeros y compañeras.

Creemos que estas prácticas dan cuenta de la apropiación tecnológica por parte de niños y niñas. Para Camacho (2001), la apropiación tecnológica se relaciona con el uso con sentido. Sostiene que éste, implica apropiarse de las TIC de forma crítica, utilizándolos para la resolución de problemas diarios. Ella plantea que el uso con sentido supone la habilidad de determinar cuando, cómo y para qué situaciones cotidianas las TIC son necesarias y útiles.

Estas modalidades de aprendizaje autónomo, como la búsqueda en la web, se realizan en la frontera de la escuela, constituyendo significados compartidos entre niños y niñas así como lugares de referencia. Entendemos que estas prácticas caracterizan la producción de la cultura infantil actual.

Juego y género. A partir de las observaciones constatamos diferencias de género en el uso de videojuegos. Este fue uno de los temas que surgió en los talleres realizados con niñas y niños. En los debates identificaron juegos para varón y juegos para niñas claramente diferenciados. Por ejemplo, juegos de pintarse las uñas o vestir muñecas, barbies o personajes es para las niñas. Las líneas discursivas en las expresiones del debate, adjudican los contenidos de lucha y puesta en juego de la agresividad, a lo masculino, mientras que lo femenino se asocia a roles pasivos y predominantemente repetitivos.

Esta asignación de roles es concordante con otras actitudes de la vida cotidiana observada en la escuela, como por ejemplo que está mal que las niñas peleen, pero es normal si lo hacen los varones. Cuando se les pide un videojuego de niñas, refieren al juego de las Barbies o Make Up.

Los “juegos de varones” suponen un desafío desde el punto de vista de la coordinación perceptivomotriz, el manejo del espacio y la velocidad de reacción, que no se pone en juego en aquellos referidos para niñas. Podemos pensar que en la adquisición de ciertas habilidades cognitivas a través del uso de videojuegos, relevantes para el uso de computadoras, los varones estarían en un lugar privilegiado.

Las investigaciones sobre género y tecnología describen diferencias en el acceso, uso, competencia y actitud (Escofet, Rubio 2007) en las que se constata en los varones mayor acceso, mayor competencia y actitud positiva hacia la tecnología. Por otro lado se señala en los varones un uso más recreativo y menos cooperativo (Escofet, Herrero y Rubio, 2002). Se releva también menor motivación en las niñas para tareas relacionadas con la tecnología en la escuela (Ruiz Ben, 1999), mayor uso en el hogar por parte de los varones y concretamente mayor uso de juegos en la computadora (Farray, Aguiar, Bonny y Calvo, 2002).

Sin embargo, hay otros juegos, como el de Alejandro Vascolet, Super Mario o Super tux (con un diseño similar) que son utilizados independientemente del género. Un grupo de niñas nos contaba que no les gustaban los juegos de peleas ni los de armas como el Doom, que les encantaba el estilo del juego de Vascolet, porque tiene pantallas distintas y permite ir pasando de niveles.

Juego y aprendizaje. Resulta pertinente la discusión de los niños y niñas respecto a este punto. Algunos opinan que con los juegos se aprende, pero la mayoría piensa en principio que no.

Trabajando con los niños y niñas pudimos constatar como suele aparecer en primera instancia un discurso del “deber ser” que tiende a replicar el discurso adulto. Nosotros a pesar que trabajamos con los videojuegos somos representante del mundo adulto, por tanto muchas de sus respuestas estaban planteadas desde lo que parecía que nosotros debíamos opinar al respecto.

En cuanto a los aprendizajes, algunos distinguen que *“lo virtual no es real, por eso no aprendés, porque no es real”*.

Identifican aprendizajes en el manejo perceptivo motriz *“en el Boggio, que consite en tirar tiros libre, tenés que aprender a medir los efectos de la trayectoria, también a “mover el Mouse en la computadora!”*, *“te ayuda a la imaginación”*, dicen otros.

Los argumentos que utilizan los niños y niñas a favor de aprender con los videojuegos se relacionan por un lado con la adquisición de habilidades cognitivas: *“juego de detectives sirve para la memoria...”*, *“los videojuegos sirven para aprender a memorizar, razonar y usar la lógica...”*, *“los juegos de maquinas además de jugar nos enseñan a leer...”*, así como también con el aprendizaje de contenidos: *“podemos conocer cosas de la vida real...”* *“aprendes matemática...”* *“conociendo a Uruguay...”* *“nos permiten hacer cosas de la vida real por ejemplo, música...”*

Uno de los argumentos más fuertes tienen que ver con la división: *“Los juegos online nos divierten...”*, *“hay juegos que despejan la mente de los problemas....”* *“nos distraen cuando tenemos problemas...”*

Sin embargo, también en los niños y niñas hay un discurso que coincide con las opiniones adultas. *“Aprendes a ser viciado”. “Estás todo el día con el juego, sos adicto”* (aquí hacen un paralelismo con la adicción al tabaco y a la pasta base). *“Siempre te dan ganas de jugar más..., te dan ganas de consumirlo”. “El enviarte te saca la creatividad de jugar en el patio”. “Te hace mal a la vista estar mucho rato.”*

“Lo virtual no es la vida real...” “no nos enseñan muchas cosas...” “te hace doler la cabeza, lo ojos, enviarte...” “te hacen perder el tiempo, en vez de hacer las tareas, jugar al aire libre...”, los juegos no van más allá de lo virtual... *“es solo para los días de lluvia...” “nos dispersan de nuestras tareas habituales...” “mi madre me dice que vaya a lavar los platos y yo le digo ¡¡¡para que estoy jugando!!!...” “nos dan problemas a la vista... los que tienen ese problema no se pierden de nada...” “es solamente para divertirse y pasar un rato lindo...” “los juegos te enseñan a enviarte...”*

“Por ejemplo yo soy un loquito... que está parado en el GTA, San Andrea (videojuego)... y los lugares son reales por donde transitas, Brasil, New York... te educa”

“En lo virtual, si tenes una emoción mala y te dan ganas de hacerle algo a alguien, lo hago en el juego y así no le hago mal a nadie...”

“el DOOM te enseña cosas malas... “¡sí!... a matar zombis...” “también te enseñan esas cosas malas...” “los juegos de matar también te enseñan, pero no a matar a una persona...” “te enseñan a saber lo que va a pasar... por ejemplo el GTA, si matas te persigue la policía, las consecuencias son graves si matas...”

“perjudican...” “perdes el tiempo de estar al aire libre...”

“si pasas mucho rato jugando en la compu no perdes tiempo por culpa del videojuego... sino es de uno...”

“Los videojuegos nos enseñan a usar la computadora. Por ejemplo habilidades del uso del mouse, las teclas”.

También *“mejora la motricidad... cuando la agarre por primera vez no podía usar el mouse, ¡se movía para todos lados!... luego de un tiempo si pude”*

5. Primeras reflexiones

Como investigadoras no nos aferramos como defensores acríticos a los videojuegos, si creemos que es necesario pensar y llegar a las experiencias que quedan al margen de la escuela y el aula y que forman parte de la cultura en la que niños y niñas participan.

Los videojuegos se constituyen hoy en un potencial motivador para niños y niñas, teniendo una presencia fundamental en el uso que se hace de las XO.

Comprobamos que el trabajo con los videojuegos en entornos de aprendizaje escolares requiere muchos recursos humanos y técnicos. El uso de los mismos requiere una preparación logística; inversiones de tiempo, tanto en la preparación de la planificación de su uso, como el uso en la clase misma. Aspectos que requieren de una gran disponibilidad de los docentes y de la organización escolar.

Gee (2004) señala que usar videojuegos requiere que el jugador en algún momento realice una forma de metacognición, ya que la dinámica los obliga a reflexionar sobre la gramática del diseño de los juegos, operación que facilita el pensamiento crítico. Gee ¹²(2004)¹ presenta 36 principios para el aprendizaje que se desprenden de los videojuegos, de los cuales destacamos el *principio de ámbitos semióticos* a partir del cual el autor describe como en el aprendizaje del videojuego se constituye en una nueva alfabetización, ya que entiende al videojuego como un ámbito de signos que adquieren diferentes significados.

Si bien encontramos algunos docentes que valoran las habilidades de razonamiento genérico, actitud crítica y la necesidad de colaboración exigidas por algunos videojuegos, esto por sí solo no justificaría suficientemente su incorporación como estrategia para desarrollar procesos de aprendizajes en el aula.

Buckingham (2008) señala algunas dificultades del uso de videojuegos en el aula:

Falta de capacitación docente, dificultad para identificar juegos adecuados de buena calidad y compatibles con el sistema operativo, dificultades no fáciles de operar.

¹² Gee, James Paul (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* (J. M. Pomares, Trad.). Málaga: Ediciones Aljibe.

Diferentes niveles de intereses y conocimiento que tengan inicialmente los niños y niñas respecto de los juegos. El género es importante, ya que es más probable que los juegos despierten interés en varones que en niñas, o se pueden percibir diferentes niveles de involucramiento con diferentes tipos de juegos.

Usar un medio en el que algunos son expertos y otros no, entraña implicaciones considerables en cuanto a la equidad, si no se toma en cuenta este factor en las propuestas a implementar.

Los niños y niñas con los que trabajamos opinan que el uso de videojuegos sería prejudicial en cuanto a la violencia de alguno de sus contenidos y en cuanto a la dificultad de regular sus tiempos de uso. Vinculan juego y aprendizaje en la adquisición de habilidades, fundamentalmente en el área cognitiva, la lectura y algunos contenidos “de la vida real”. Vemos que el uso de videojuegos puede estar limitado por preconceptos negativos que tienen los propios niños y niñas, padres y maestros. Si bien se pueden superar estos preconceptos, el uso de videojuegos deberá enfrentar una batalla que otros medios en este sentido no tienen.

El análisis y la puesta en común sobre el uso de videojuegos es crucial para el aprendizaje, pero luego de estar jugando y en el proceso de inmersión que se requiere, es difícil alentar a los niños y niñas a distanciarse de la experiencia y reflexionar sobre cuestiones más generales, necesitando un gran esfuerzo que nos centren en un trabajo reflexivo.

El uso de videojuegos puede aumentar la motivación pero para que aumente los aprendizajes se requiere de otras operaciones y estrategias didácticas, para que las habilidades o conocimientos adquiridos al jugar sean transferidos a otras situaciones.

Entendemos que el trabajo con videojuegos en las XO, en el marco del Plan Ceibal puede aportar a la inclusión social porque: el juego es el ámbito de integración social que se dan naturalmente los niños y niñas, en la medida que los establecimientos educativos (los llamados formales y no formales) generen un espacio para jugar con la XO se está reconociendo una actividad propia de los niños y niñas, se habilita el desarrollo de actividades que incluyen el disfrute, se posibilita el desarrollo de habilidades que facilitan

la apropiación tecnológica, se establecen puentes entre la cultura mediática y la cultura académica.

Creemos que si se tiene la intención de usar videojuegos en el aula, será necesario en primer lugar enseñar acerca de este medio y no limitarse a enseñar a través de él, como si se tratara de una herramienta neutra.

Bibliografía

Baratta, A. (1999). "Infancia y democracia". En: García Méndez, E. Y Beloff, M (comp) *Infancia, ley y democracia en América Latina*. Santafé de Bogota: Temis y Depalma.

Buckingham, D. (2008) *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Ed. Manantial. Buenos Aires

Cassany, Daniel., & Ayala, Gilmar (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *Revista del Consejo Escolar del Estado. Participación Educativa: aprender a lo largo de la vida*. 9: 53-71.

Cassell y Jenkins (1998). *From Barbie to Mortal combat: Gender and computer games*. USA: Massachussetts Institute of Tecnology

Castells, M (1998) *La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red*. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores.

Corea, C, Lewkowicz, I (2004). *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós.

Corea, C., Lewkowicz, I. (1999) *¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez*. Argentina: Lumen/Hvmanitas.

Duschatzky, S. y Corea, C. (2001). *Chicos en banda Los caminos de la subjetividad en el declive de las Instituciones*. Buenos Aires: Paidós.

Escofet, A., Herrero, O. y Rubio, M.J. (2002). *Els jocs d'ordinador: per a nens o per a nenes?* Barcelona: Institut Català de la Dona, Generalitat de Catalunya.

Escofet, A. y Rubio, M.J. 2007. La Brecha Digital: Género y Juegos de Ordenador. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* 5(1): 63-77.

Estallo, J.A.(1995), *Los videojuegos. Juicios y prejuicios* , Barcelona: Planeta

Farray, J. I., Aguiar, V., Bonny, A. y Calvo, M.L. 2002. Videojuegos: instrumento de cultura vs cultura de la tortura. En: Farray, J. I. (Coord.). *Cultura y educación en la Sociedad de la información*. A Coruña: Netbiblo.

Frasca, G (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Thesis Master of Information Design and Technology. School of Literature, Communication and Culture – Georgia Institute of Technology

Gee, J P (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Gros, B. (coord.): (1997): *Diseños y programas educativos: pautas pedagógicas para la elaboración de softwar*. Barcelona: Ariel.

Hayes, Elisabeth. 2008 Game content creation and proficiency: An exploratory study. *Rev Computers an Education*, 51, Issue 1

Hayes, Gee, Games, Torres, Pepler, Kafai, Pinkard Klopfer, Scheintaub, Rogers,. Forssell, Martin, Barron, Eugene, Daily, Acholonu, Takeuchi, Walter, Briggs. (2008) New perspectives on learning through (game) design. International Conference on Learning Sciences 8th international conference on International conference for the learning sciences - Volume 3: International Society of the Learning Sciences

Lewis, D. (1997): *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós

Lefrance, J. P. (1995): “La epidemia de los videojuegos”. *Revista Telos* (42) :121-134.

Malone, T.W. (1980). *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. Palo Alto, Ca.: Xerox.

Malone T. W. (1981): “Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction”, *Revista Cognitive Science* , (4) : 333-369.

McLUHAN, M (1972). *La galaxia Gutenberg. Génesis del "homo typograficus*. Madrid: Aguilar.

Newman, J. (2004). *Videogames*. London and New York: Routledge.

Turkle, S (1995) *La vida en la Pantalla*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Webs:

Estallao, J. (1997) Institut Psiquiàtric. Dpto. de Psicologia. Universitat de Barcelona. En línea en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm> (consulta 20-11-2009)

Feliu, J y Heredia, J. Líneas de investigación en videojuegos y género: presente de desigualdad ¿futuro de...? IV Congreso de Cibersociedad. Crisis Analógica, futuro digital, (paper). (2009) En línea en <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/gts/videojuegos-y-ocio-digital/49/> (Consulta en 20-12 2009)

Flor de Ceibo. Grupo Ciudad de la Costa. Blog de trabajo con niños y niñas. En línea en <http://pinarvideojuega.wordpress.com/>

Game studies En línea en <http://gamestudies.org/0902> (Consulta 15-3-2010)

Gonzalez Calderón. Tesis doctoral sobre inmersión en videojuegos. En línea en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm> (Consulta en 10-3-2010)

Grupo F9 (2000), “Jugar con el ordenador, también en la escuela”, *Cuadernos de Pedagogía* 291, pp. 52-54 Grupo F9. En línea en <http://www.xtec.net/~jcardena/videojocs0.htm> (Consulta 20-3-2010)

Jesper Juul. En línea en <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> (Consulta 10-4-2010)

Juul, J Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, (2003). En línea en <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> (Consulta 15-2-2010)

Ludología. www.Ludología.org

Ministerio de Educación y Ciencia. España. Serie Videojuegos y Educación. En línea en http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0403b.htm

Moraldo, T. Los videojuegos nacionales. Portal Educar (2006). En línea en <http://www.buenosaires.gov.ar/blog/educacion/2006/08/23/los-videojuegos-nacionales-entrevista-a-hernan-moraldo/> (Consulta 2-3-2010)

Piscitelli, A. Pensar no en sino con los videojuegos. Portal Educar.ar (2005) En línea en <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/la-ludologia-y-el-pensar-no-sobre-sino-con-los-videojuegos.php> (Consulta 5-3-2010)

Piscitelli, A. Yendo y viniendo al país de los videojuegos. Portal Educar.ar (2005). En línea en <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/la-ludologia-y-el-pensar-no-sobre-sino-con-los-videojuegos.php> (Consulta 10-3-2010)

Universitat de Barcelona. Departamento de Psiquitría. Psicopatología y Videojuego En línea en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm> (Consulta 10-4-2010)

