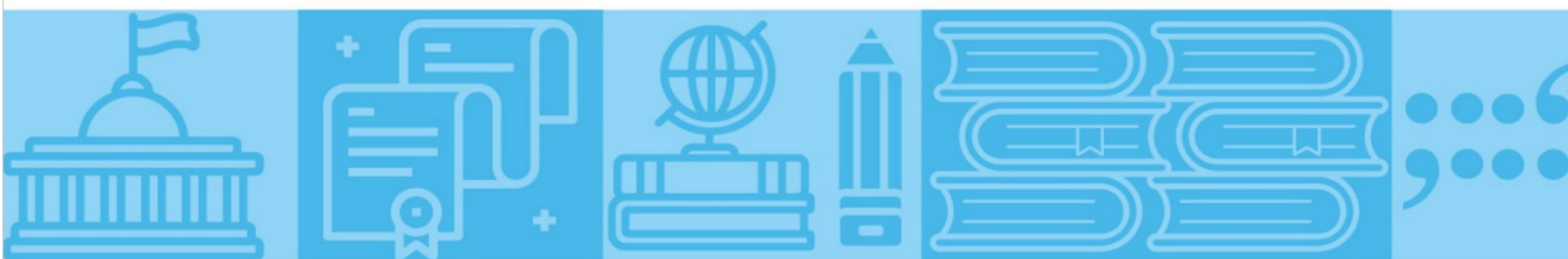


Colección **Actualizaciones Académicas**

Actualización Académica en tecnologías digitales y educación: nivel primario

Módulo 5: **Infancias hoy. Niñas y niños en la
era del caos**



Índice

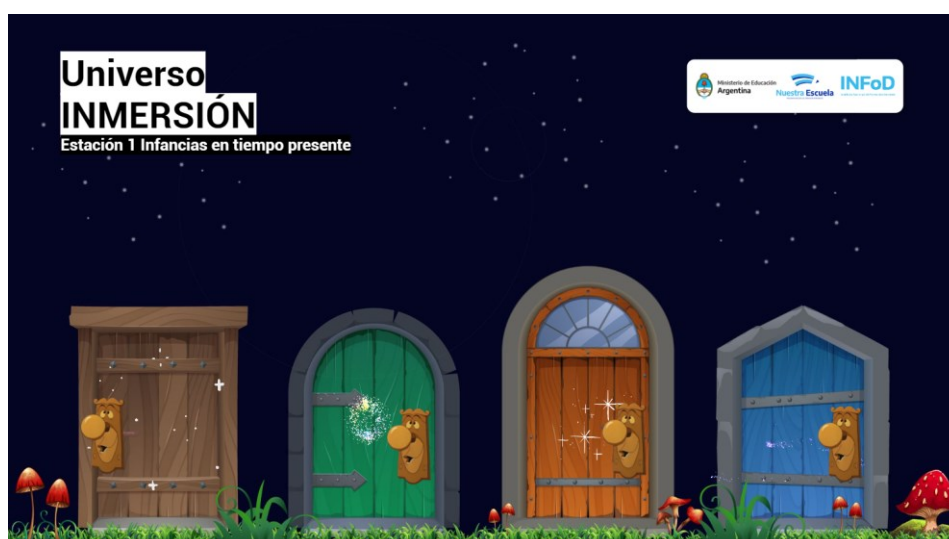
Clase 1. Infancias hoy: niños y niñas en la <i>era del caos</i>	3
Clase 2. Museos virtuales como posibles experiencias transformadoras	13
Clase 3. Experiencias inmersivas: la fuerza de lo que experimentamos	27
Clase 4. Abrir la puerta (y los portales) para ir a jugar	44

Módulo 5: Infancias hoy. Niñas y niños en la era del caos

Clase 1. Infancias hoy: niños y niñas en la *era del caos*¹

Introducción

Imaginamos este módulo a modo de recorrido, de múltiples caminos y puertas a atravesar. Tal como hacía Alicia al llegar al País de las Maravillas, los y las invitaremos a abrir y a cruzar una puerta en cada clase. Detrás de cada puerta nos adentraremos en diferentes aspectos y tendencias culturales del mundo de los niños y niñas en el escenario contemporáneo.



Actividad 1. Espiar por la cerradura

Antes de ingresar por la primera puerta les proponemos espiar por cada una de las cerraduras, ¿se animan? Una mirada rápida, a “vuelo de pájaro”, pero no por eso menos desafiante y valiosa.

Para hacerlo te proponemos acceder a la **Sala de las puertas** en el espacio de actividades.

Te invitamos a espiar por lo menos dos de estas cuatro cerraduras.

¹ “Bienvenidos de vuelta al caos”, señaló Jesús Martín Barbero en una conferencia como signo de estos tiempos “no letrados”. El escritor utiliza el concepto de mutación, por la potencia de la transformación cultural, tecnológica y social que nos encontramos transitando como humanidad.

¿Conocías estas propuestas culturales? ¿Sabés si tus estudiantes las conocen? ¿Te parece que podrían ser valiosas al pensar en tus clases? ¿Incluís este tipo de materiales en tus propuestas de enseñanza?

Infancias hoy

Hablar de escuelas primarias nos lleva a pensar en las infancias, en los niños y niñas que habitan hoy nuestras escuelas. Hasta hace algún tiempo era común utilizar el concepto de infancia en singular; actualmente hablamos de infancias, en plural.



Te invitamos a continuar este recorrido visitando la muestra de arte **(Infancia)s** del Museo Pueyrredón y del Museo Beccar Varela que recupera a partir de diferentes objetos, cuadros y fotografías, cómo era ser niño/a en el siglo XIX.



- [Visita al museo](#)
- [Nota periodística](#)

¿Qué reflexiones te despierta lo que pudiste conocer de la muestra? ¿Por qué se titula de este modo? ¿Conoces los objetos que se observan en las imágenes? ¿Algunos te llamaron especialmente la atención? ¿Viste algunos que aún utilicen las infancias? ¿Pudiste vincular de algún modo el recorrido con tu experiencia docente? ¿Sabés si tus estudiantes las conocen? Si tuvieras que ilustrar el concepto de infancia/s, ¿cómo sería la imagen (ilustración/foto) que diseñarías o elegirías?

Hace varios años que quienes nos dedicamos a la educación pensamos en las infancias desde el plural, lo múltiple, lo diverso. Sandra Carli (1999), autora e investigadora argentina, señala que es necesario entender a la infancia como una construcción social, histórica, en un orden cultural y en un contexto

determinado que la constituye en un entramado de tensiones y de disputas. Según la autora, que realiza un análisis histórico y social, siempre es necesario pensar a las infancias en relaciones con otros/as, como pueden ser sus pares, sus familias, docentes. Pensarla ya no solamente como una etapa de la vida en un sentido etario, sino en una trama más amplia, *desbiologizándola*. Por eso no nos referimos a una infancia única y homogénea, sino a diferentes infancias con trayectos diversos y en diferentes situaciones y contextos de desigualdad de oportunidades económicas, sociales y culturales.

La muestra que visitamos se centra en las infancias del siglo XIX, momento en que surge el Estado Nacional, la educación obligatoria y la figura del niño/a como alguien a ser cuidado/a, ya no considerado como un *adulto/a en miniatura* que es parte del mundo laboral.

La autora argentina que mencionamos anteriormente reflexiona acerca de las infancias en nuestro país a partir de las últimas décadas y recupera algunos hitos. Afirmo que las niñas y niños pasaron a ser considerados *sujetos de derecho*², pero sin embargo aumentó su vulnerabilidad, de la mano de la desigualdad de acceso e índices de pobreza, en el que se señala una infantilización de la pobreza.

En paralelo se generó también la denominada mercantilización de bienes para la infancia (juguetes, cumpleaños, programas televisivos), por ende, apareció la concepción de una niña/o consumidor, foco de los medios de comunicación, las publicidades. Si hiciéramos un ejercicio de memoria, podemos recuperar en unos minutos infinidad de publicidades destinadas a los niños y niñas, ¿verdad?



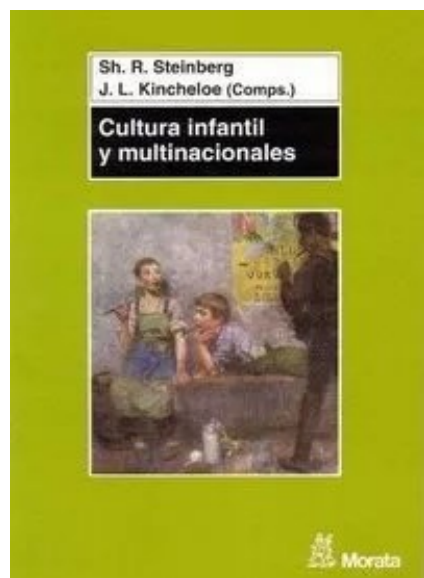
Antes de seguir leyendo les proponemos recordar campañas publicitarias ya sea televisivas, gráficas, radiales, en redes destinadas a niños y niñas.

¿Qué productos o servicios ofrecen las publicidades? ¿Recordás alguna en especial que por algún motivo te haya llamado particularmente la atención? ¿Qué características tienen los protagonistas que aparecen en las imágenes?

Hay una cultura global asociada al consumo en la que los niños y niñas son foco, protagonistas y destinatarios/as de publicidades y productos de distinto tipo. En este contexto pasan a ser considerados también como usuarios y usuarias.

² Steinmbeg, Sh. y Kincheloe, J. (2000) Cultura infantil y multinacionales. Morata Madrid.

En esta misma línea, Kincheloe y Steinberg (2000) consideran que hubo una pérdida de autoridad de



las y los adultos, debido al acceso de los niños al mundo adulto por los medios electrónicos. La percepción propia que tienen las infancias, está dada por las características de los niños y niñas que aparecen en los medios de comunicación. Para estos autores, tanto las familias como las instituciones educativas aún no cuentan con herramientas para construir otro tipo de discursos al respecto.

Buckingham, por su parte, cuestiona una relación directa entre el consumo y la infancia. Sostiene que en las sociedades actuales, mundo materialista, el consumo es tanto un terreno de limitación y control como de elección y creatividad. A su vez,

afirma que las y los niños son definidos en general por dos posiciones: como sujetos autónomos que pueden decidir, y como dominados por la cultura del consumo. Entre ambas aparece una clave: el rol de los adultos/as. Es necesario poder jerarquizar el rol del adulto/a, tanto con su presencia como con su intervención:

“Intervenir no es controlar, sino poner el cuerpo y las palabras para mediar, para filtrar los discursos que rodean la vida cotidiana de los chicos. Desde la escuela, sus docentes, tareas, cuadernos [...] la familia como espacio central (por acción o por omisión) es el lugar desde el que se construyen las infancias contemporáneas” (Duek 2014: 58).

Aparece aquí el concepto de adulto mediador con relación a diferentes medios de comunicación y las pantallas.

Aunque el mercado y las publicidades ubiquen a las y los niños en otro lugar, las chicas y chicos siguen siendo niños y necesitan de nuestro cuidado, debe seguir en pie la función de amparo (Zelmanovich, 2005) tanto de mano de familias como de docentes.

¿Nativos digitales?

¿Alguna vez escuchaste este concepto? Seguramente sí, en diferentes espacios y ámbitos.

Es posible vincular los debates mencionados anteriormente en relación a la mediación y al rol de las y los adultos en la infancia, con la metáfora de Nativos Digitales, que aún sigue presente en los discursos de diferentes colegas. Solemos escuchar también de las familias la idea de que los chicos “nacen con el celular en la mano”.

Como señalamos anteriormente, la infancia en tanto categoría históricamente construida, ha sufrido importantes cambios en años recientes: del sujeto dependiente y dócil al niño/a de nuestros días que ha pasado a ser autónomo, demandante y superpoderoso. De la mano de la idea de superpoderes, apareció hace casi dos décadas el término **nativos digitales** (Prensky, 2001). Esta metáfora daba cuenta de la brecha digital entre generaciones, siendo las y los adultos inmigrantes del mundo digital.

Es importante poder revisar esta metáfora, volviendo a dar cuenta del rol del adulto, así como la importancia de la ciudadanía digital en el uso de pantallas por parte de niños y niñas, tal como hemos trabajado en los módulos *Aulas expandidas* y *Cultura digital* desde un enfoque de Derechos y cuidados de niños y niñas. El manejo rápido de un dispositivo no implica necesariamente un uso crítico, comprensivo y cuidado por parte de los niños y niñas.

La revisión de esta idea es necesaria para que el decir “son nativos digitales” no termine justificando un corrimiento en este sentido, así como sosteniendo las diferencias de origen y acceso tanto a las tecnologías, como a la conectividad y un uso valioso y relevante de las mismas.

La escuela tiene un rol central en este sentido, dado que para muchos chicos y chicas la escuela es el único lugar donde pueden acceder a estos nuevos dispositivos simbólicos de la cultura o que acceden con una mediación adulta crítica y creativa. La inequidad en el acceso no solo refiere a los dispositivos, sino también al conocimiento sobre cómo usarlos con sentido; no todos/as se comportan de igual manera frente a los mismos dispositivos.

Pensar a las infancias en relación con la contemporaneidad, tal como hemos recorrido hasta aquí, requiere pensarlas en plural, considerando diferentes recorridos y trayectos sociales, que conviven con un contexto de cultura globalizada, a la vez que “son parte de diferentes entramados que los interpelan de formas variadas [...] es clave relocalizar a los niños y niñas como sujetos que son capaces de modificar el sentido de las prácticas” (Duek, 2014, pág 138). A su vez, implica no perder de vista el lugar de las y los adultos, tanto dentro como fuera de las instituciones educativas.

Para pensar a las nuevas generaciones en la sociedad contemporánea³, consideramos importante tener en cuenta el planteo de Michel Serres (2013), quien señala que no tienen “la misma cabeza” que sus antecesores, dado que el uso de la tecnología, Internet y las redes sociales, así como los cambios en el contexto de vida (mayoritariamente urbano), implican otros tipos de desafíos cognitivos y distintas redes neuronales. Serres señala, llanamente que “nació un nuevo humano”, tal como con la escritura o la imprenta siglos anteriores, momentos en que la pedagogía nació de nuevo. Con la tecnología, afirma, la pedagogía “cambia por completo”. Por la velocidad con que escriben en sus celulares haciendo uso de sus pulgares, los llama “Pulgarcita”. Los edificios, escuelas, saberes, datan de una época que no es la de ellos y ellas; la información, el saber ya no está objetivado sino distribuido, y en ese sentido se pregunta qué es lo que se debe transmitir.

Desde la perspectiva de Serres, frente a las mutaciones es probable que convenga inventar novedades inimaginables fuera de los marcos caducos que continúan dando forma a las conductas. En este sentido, “está todo por volver a hacerse, queda todo por inventar”. Y serán los Pulgarcitos y Pulgarcitas quienes lo reinventen, afirma Serres, con fuerte confianza en las nuevas generaciones. Volviendo a poner el foco entre estos sujetos, el autor afirma que es necesario (que): “sigamos a Pulgarcita en sus juegos, [...] demos vuelta la clasificación de las ciencias ubiquemos al departamento de física junto al de filosofía [...] seguiría una suerte de caleidoscopio. El único acto intelectual auténtico es la invención. Prefiramos el laberinto” (2013: 58).



Actividad 2 ¿Quiénes habitan nuestras escuelas?

Imaginemos que nos convocan como colectivo docente para llevar adelante una nueva muestra en el [Museo que visitamos anteriormente](#) pero para dar cuenta de las infancias actuales, ¿se animan? Seremos los curadores de la Muestra.

¿Qué objetos compondrían la muestra? ¿A qué les gusta jugar a tus estudiantes? ¿Qué hacen en los recreos? ¿Qué fotos o videos generarías para sumar a la colección de la muestra?

³ Hemos trabajado aspectos centrales tanto de la enseñanza y del aprendizaje en los módulos Educación y tecnologías: tiempos de reinención, claves y llaves para comprender los aprendizajes contemporáneos.

En este módulo tenemos representantes de diferentes lugares de nuestro país, cuanto más podamos sumar a la Muestra, más valiosa y representativa será.

Te proponemos incluir fotos, ilustraciones, vídeos que puedan ser parte de esta colección y sumarlo al Mural **¿Quiénes habitan nuestras escuelas?**

Infancias y pantallas: tendencias culturales con lupa

Decíamos más arriba que la tensión entre aburrimiento y diversión se presenta como una clave para entender las infancias contemporáneas. Dicha tensión está vinculada con los medios de comunicación, pero también con juegos, juguetes y pantallas actuales.

Para pensar en las infancias contemporáneas, entonces, es importante conocer sus juegos y juguetes, así como acerca del uso que hacen con las pantallas, dado que la experiencia cotidiana de la infancia se organiza también a través del juego, de aquello que disfrutan en su tiempo libre, de las elecciones que realizan. Esta cuestión suele ser entendida de manera antinómica, los chicos y chicas eligen pantallas o juegos o libros de otro tipo.



Carolina Duek, investigadora argentina, afirma, en cambio, que no se trata de una decisión dicotómica, sino que coexisten juegos, juguetes físicos de distinto tipo con dispositivos electrónicos.

Podés escuchar a la autora [aquí](#)



Es importante conocer los dispositivos a los que tienen acceso y también los diferentes usos y el conocimiento sobre dichos dispositivos. ¿Cómo usan los juegos? ¿Qué aplicaciones utilizan? ¿Dónde buscar información sobre los mismos?

Comenzamos esta clase espiando por diferentes cerraduras de varias puertas. ¿Se acuerdan qué encontramos allí? invitaciones a videojugar, visitar museos virtuales, recorrer una experiencia inmersiva con realidades aumentadas y escuchar un audiocuento en formato podcast.

A su vez, nos encontramos construyendo en colectivo en la actividad ¿Quiénes habitan hoy la escuela? Una muestra para nuestro Museo donde incluiremos objetos físicos y simbólicos que nuestras y nuestros estudiantes utilizan y, que por ende, las y los caracteriza y son parte de su vida cotidiana dentro y fuera de la escuela.



Se denomina **tendencias culturales** a **diferentes objetos de la cultura que ocupan en la contemporaneidad un lugar central y relevante**, como pueden ser actualmente los juegos y videojuegos o juegos en línea, las series televisivas, YouTube, los museos virtuales, las experiencias inmersivas tanto físicas como virtuales, las salas de escape, podcasts, entre otros.

Es importante conocer cuáles son las tendencias del mundo de la cultura en el escenario actual para recuperarlo en el seno de nuestras aulas para generar propuestas de enseñanza relevantes. ¿Cualquier objeto cultural es valioso de ser llevado a nuestras clases? ¿Ustedes qué piensan? Consideramos que, tal como mencionamos anteriormente, somos las y los docentes quienes debemos mediar y de manera crítica realizar una curaduría, una selección de aquellos objetos que creemos pueden sumar a nuestras propuestas de enseñanza.

¿Vale la pena visitar cualquier museo virtual? ¿Usamos en clase cualquier videojuego? Hacernos esta pregunta sería casi como señalar —haciendo un paralelismo con otro objeto cultural de la escuela— ¿Es valioso cualquier libro para segundo grado? Sabemos que no, sería como preguntarse si incluir un libro o una película en la escuela es bueno o malo, sin considerar sus características, contenidos, trama, modo de abordaje en clase. Así como elegimos qué libros queremos que lean nuestras y nuestros estudiantes, qué videos ver, podremos elegir estos objetos culturales contemporáneos. Pero para que sea así, necesitamos conocer cuáles son y sus características. De ese modo podremos revisitarlos, y pensar pedagógicamente sus apropiaciones en contextos educativos y crear propuestas de enseñanza profundas y valiosas.

Las tendencias culturales tienen una enorme potencialidad para generar entornos cognitivamente estimulantes, desafiantes y significativos, a la vez que reconocen quiénes son las y los estudiantes que habitan hoy nuestras escuelas, pero como venimos trabajando desde el módulo I de esta Actualización, para ello es condición necesaria que el sentido pedagógico oriente la propuesta.



De otras llaves y otras puertas...

Para cerrar esta clase (pero sin darle dos vueltas a la llave, pues seguiremos este camino) queremos compartir con ustedes el cuento **La llave de Josefina, de Iris Rivera**.

Podés elegir leerlo, escucharlo o verlo, porque sin duda esta es una de las grandes potencialidades que nos permite la tecnología en la escuela: nos abre puertas a múltiples lenguajes y nos permite también producirlos.

- [Video](#) (Desde el minuto 6.10)
- [Cuento](#)
- [Libro digital producido por una escuela](#)
- [Audiocuento](#)

Dejamos la llave por aquí, ¿quién la agarra?

Bibliografía de referencia

Bruner, J. (2010). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.

Bruner, J. (1999). *La educación puerta de la cultura*. Madrid: Visor.

Buckingham, D. (2013). *La infancia materialista. Crecer en la cultura consumista*. Madrid: Morata.

Buckingham, D. (2015). *La evolución de la educación mediática en Reino Unido: algunas lecciones de la historia*. En Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado 82: 77-88 87 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5132142>. Consulta: 08.01.2020.

Carli, S. (comp.) (1999). *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Buenos Aires: Santillana

Carli, S. (comp.) (2006). *La cuestión de la infancia: entre la escuela, la calle y el shopping*. Buenos Aires: Paidós.

Duek, C. (2013). *Infancias entre pantallas. Las tecnologías y los chicos*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

Duek, C. (2014.). *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

Duek, C (2020). Charla infancias y pantallas disponible en <https://aulaabierta.info/clase-abierta-con-carolina-duek-infancias-y-pantallas/>

Maggio, M., Lion, C., Perosi, V., Jacobovich, J., Pinto, L., (2017). *#tecnoedu2016, Enseñanza universitaria en movimiento*. <https://www.yumpu.com/es/document/read/57217249/tecnoedu-2016>. Consultado 14/9/2019.

Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

Palladino, C. (2020). *Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación*: Tesis Maestría Tecnología Educativa, Universidad de Buenos Aires, disponible en <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/2924>

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York. McGraw-Hill.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York. McGraw-Hill.

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires: FCE.

Steinberg, Sh. y Kincheloe, J. (2000). *Cultura infantil y multinacionales*. Morata Madrid.

Zelmanovich, P. (2005). *Contra el desamparo*, en Dussel, I. y Finocchio, S. (comp). *Enseñar hoy*. Buenos Aires: FCE.

Créditos

Cómo citar este texto:

Fernández, M., Iturria, L., Palladino, C. & Weber, V. (2023). Clase Nro. 1. Infancias hoy, niños y niñas en la era del Caos. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Módulo 5: Infancias hoy. Niñas y niños en la era del caos

Clase 2. Museos virtuales como posibles experiencias transformadoras

En esta clase vamos a focalizar en el acceso digital a museos y patrimonio cultural. Elegimos este contenido como potente tendencia de abordaje de y para las infancias.

Proponemos irnos de excursión... una excursión que pretende recorrer y adentrarnos en diferentes museos focalizando en algunas de sus proyecciones y desarrollos en la virtualidad; valorando sus expansiones y extensiones a través de diferentes desarrollos digitales. En particular nos interesa acercarnos y explorar diferentes tipos de propuestas desde dos puntos de vista: como visitantes y como docentes. Atenderemos especialmente a lo que el museo ofrece y cómo aprovecharlo desde estos dos puntos de vista.

Y allá vamos, bienvenidos y bienvenidas a la excursión:



Punto de partida: Te invitamos a salir de excursión.

¿Alguna vez imaginaste que fuera posible visitar escenarios y/o piezas de patrimonio cultural de cualquier lugar del mundo sin moverte de tu casa? La virtualidad posibilita la extensión y expansión de los museos para llegar a donde no podrían llegar de otro modo, para acercar a públicos que pueden ser atraídos para concretar experiencias físicas, después de realizar visitas digitales. Esto vale también para acercar a nuestros niños y niñas al mundo de los museos.

Claro que junto con las posibilidades que ofrecen las visitas digitales, se abren grandes interrogantes acerca de las limitaciones que esas mismas visitas ofrece y el primero de los dilemas es si la experiencia de visita física es igual o equivalente a la experiencia virtual. Quienes hacemos esta clase consideramos que equiparar lo virtual frente a lo físico es un falso dilema. No se trata de reemplazar una forma por otra; evidentemente no es lo mismo ir al museo físico que recorrerlo desde una pantalla. Pero de lo que se trata es de ampliar posibilidades: llegar a museos a los que no se puede llegar de modo físico y para complementar experiencias allí donde sí se puede llegar, promoviendo y enriqueciendo vivencias en dos escenarios paralelos como son el físico y el virtual.

Además, este falso dilema es un debate actual no sólo con relación a los museos virtuales sino a la cultura contemporánea, a la incorporación de las tecnologías de nuestro tiempo en diferentes escenarios y escenas de la vida cotidiana y escolar. En el tiempo que estamos transitando, la virtualidad atraviesa la experiencia física, material. A diario experimentamos o conocemos formas en que lo digital nos ofrece, impone o expone a nuevas costumbres (que van desde subirse al colectivo o al tren con una SUBE, pagar con una tarjeta o desde el celular y visualizar los viajes realizados, comunicarnos para trabajar, dar una clase o celebrar un cumpleaños en una pandemia nunca imaginada). ¿Por qué, entonces, no explorar lo que son las visitas virtuales a museos?

No es que no interpretemos la diferencia, la complejidad, las dificultades, los riesgos que acarrea proponer la experiencia virtual o digital frente a la física, especialmente en las infancias. Sin embargo, en esta clase/módulo optamos por plantear el potencial de estas tecnologías para la enseñanza no contraponiendo lo físico con lo digital sino como complementarias (allí donde lo físico no es posible, allí donde lo virtual puede enriquecer la experiencia física). En este marco, focalizaremos en particular en el aprovechamiento de los museos en el mundo virtual como potentes escenarios de aprendizaje, teniendo en cuenta además que hoy todos los museos físicos cuentan con algún correlato virtual (sea esto sólo informativo o como extensión de su patrimonio o actividad)

Tres ejemplos que valen más que mil palabras. No dejes de perderte recorriendo estas propuestas. ¡Animate!

Si estuviéramos planificando un viaje a China, Egipto o Grecia, seguramente incluyamos en el recorrido visitas a los principales museos y monumentos históricos. Por ahora parece difícil viajar (no perdemos las esperanzas, pero mientras tanto...), ¿qué tal si podemos iniciar las visitas desde nuestra casa?

Agarrate fuerte a tu silla... Y elegí viajar. Proponemos que disfrutes de estas alternativas, que creemos pueden inspirarte para “viajar” y proyectar viajes de interés para tus alumnos y alumnas.



¿Qué tal un paseo por Egipto? Desde la pandemia abre de este modo particular sus tumbas para recorrerlas sin salir de casa.

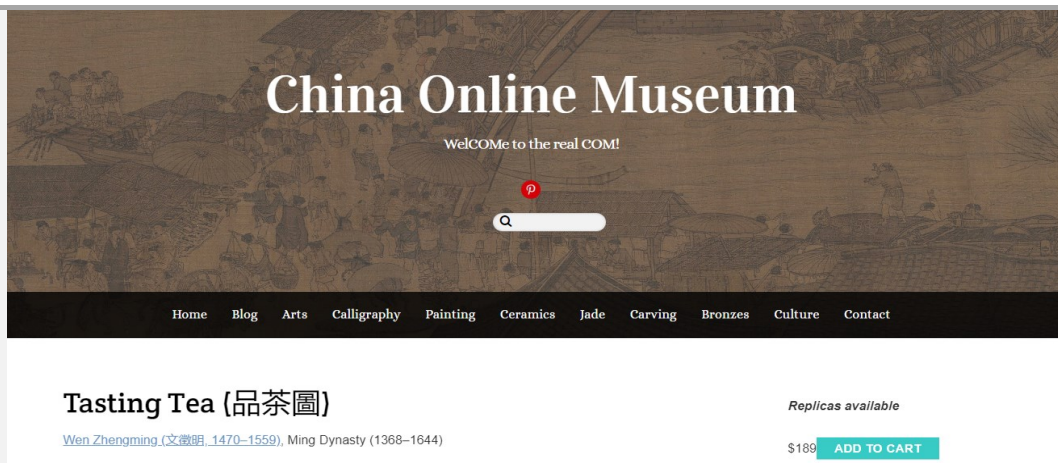
- Egipto: <https://alicanteout.com/yo-me-quedo-en-casa/egipto-tumbas-virtual/>

Las imágenes esféricas de la Acrópolis ateniense son tan sorprendentes que pareciera trasladarnos en tiempo y espacio.

- Grecia <https://www.acropolisvirtualtour.gr/>

Y la última propuesta... viajar a China.

- <https://espanol.cgtn.com/n/2020-02-07/DBfEEA/museos-en-china-usan-realidad-virtual-para-ofrecer-exhibiciones-en-linea-en-medio-de-epidemia/index.html>
- <http://39.104.142.130/html/public/zi/500yvr/bc726d2972a949c180c4f85216e6c5ea.html>
- <https://webapp.vizen.cn/backhome/index.html>



Si desean visitar el [Museo del Palacio de Beijing](#), uno de los monumentos más representativos de la capital de China, les recomendamos esta visita virtual para, sin salir de casa, poder disfrutar de la grandiosidad y belleza de este monumento, repleto de historia y parte fundamental del pasado de la cultura china.



Conocido como Gugong 故宫博物院 en la lengua china, se encuentra dentro de las murallas de la Ciudad Prohibida, la que fuera vivienda de lo emperadores chinos durante generaciones.

Construido en el S. XV, el conjunto cuenta con 980 edificios en un área de 72 hectáreas que albergan casi dos millones de [piezas de arte](#) que corresponden a la época imperial de China, a las dinastías Ming y Qing.

Disfruten de esta joya del arte chino:

https://pano.dpm.org.cn/gugong_pano/index.html



Pero antes de irnos de la Parada 1...

Parte 1/Foro Parada 1

Propuesta a)

Prepará una entrada compartiendo con tu grupo.

Contanos tu relación con los museos físicos. Si te sirve, podrías tomar en cuenta algunas de estas preguntas: ¿Sos visitante frecuente de museos o vas cada tanto? ¿Fuiste alguna vez a uno? ¿Tenés museos cercanos a tu domicilio? Si sos visitante, ¿cuándo los recorrés? ¿Vas a museos en vacaciones? ¿Qué tipo de museos te gustan? ¿Por qué te gusta visitar museos? ¿qué más te gustaría contarnos?

Propuesta b)

Los y las invitamos a reconocer museos físicos que se encuentren cercanos a la escuela en la que trabajan. ¿Cuáles son? ¿Sobre qué tema? ¿Qué patrimonio preservan, investigan y exponen? ¿Los conocemos? Como visitantes, ¿fueron alguna vez? Nuestros alumnos y alumnas, ¿los conocen? ¿El/ los museos, ofrecen visitas u organizan materiales y/o eventos valiosos para nuestro alumnado?

Te recomendamos para despedirnos de esta parada, acercarte a un museo cercano, recorrerlo físicamente.

¿Sabés o podés averiguar si ese museo físico que queda cerca de tu escuela tiene alguna propuesta en la virtualidad?

Parada 2: Pero... ¿Qué es un museo virtual?

En un sentido amplio entendemos a los museos virtuales como sitios web que constituyen entornos de aprendizaje vinculados al patrimonio cultural o natural, pueden tener o no un referente físico, y contribuyen a las funciones de conservación, exposición y divulgación —comunicación y educación— de los museos. Se construye a partir de sustitutos analíticos de los objetos expositivos (ya sea estos tangibles o intangibles) y son utilizados para presentar diferentes realidades, historias o perspectivas

a través de la imagen, otros soportes y sus colecciones. Se apoya, entonces, en la hipermedia, el hipertexto, la interactividad y la inmersión.

El museo virtual se apoya en las características de las tecnologías digitales; inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, interconexión, innovación, digitalización, influencia en los procesos, automatización, diversidad, apertura a diversos públicos, personalización (Gargallo, 2000: 17-24). Busca, genera y adquiere nuevos conocimientos sobre el patrimonio de la humanidad. Plantea nuevas formas de mostrar, transmitir y generar el conocimiento, por ello el museo virtual está en la búsqueda de interfaces cognitivas que potencien estas acciones.

El museo virtual puede ser en potencia imaginario, a partir de la idea de André Malraux (1965): el espacio sin espacio, el ciberespacio; lo subjetivo, en su definición y construcción; la portabilidad, posibilidad de ser “llevado” a muchos lugares, lo que indica que es itinerante. Es la posibilidad de albergar volúmenes indeterminados de obras y exhibiciones. No tiene límites espaciales, temporales y geográficos. Tiene una capacidad líquida y puede permear e interactuar con otros conocimientos o disciplinas.

No apuntamos aquí a caracterizar diferentes tipos de museos en la virtualidad. Nos referimos a museos de muy diverso tipo que pueden incluir una o varias de estas características.

- Desarrollados en o para la Web. Pueden ser propuestas simples o complejas que intentan analogar el contenido de museos físicos al escenario virtual. Por ejemplo, visitas 360 o diseños web que simulan edificios de museos.
- Museos virtuales pueden ser totalmente virtuales o ser complementos de museos físicos; pero suponen un diseño específico que sustituye los objetos o narraciones expositivas, para adecuarlo al mundo virtual.
- Despliegue de los museos en las redes sociales.

Encontramos en la actualidad museos de muy diversos temas, enfoques. También es importante saber que todos los museos físicos tienen su correlato virtual, aunque sea como espacio informativo. Resulta casi de más remarcar el potencial de los museos en la virtualidad por sus posibilidades de acceso: desde cualquier dispositivo con conexión a Internet en cualquier día y horario. Una gran ventaja para nuestro tiempo libre y para identificar propuestas potentes para los proyectos que

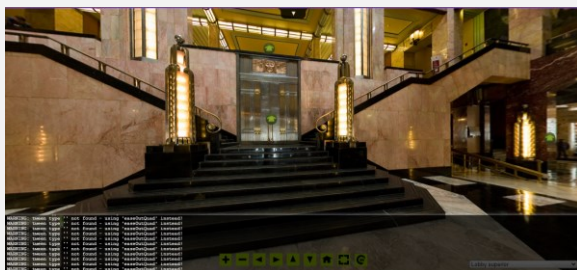
desarrollamos en nuestras aulas. ¡Jrnos de excursión, sin salir de la escuela: una manera alternativa de construir experiencias!



Recorridos sugeridos en la Parada 2

Recorrido del Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México:

<https://inba.gob.mx/sitios/recorridos-virtuales/palacio-de-bellas-artes/web/>



<https://visitavirtual.cultura.pe/recorridos/MSMCB/museo-sitio-manuel-chavez-ballon/index.html>

Recorridos virtuales de la Universidad nacional de Tres de Febrero:

<http://untref.edu.ar/muntref/es/recorridos-virtuales/>

“Las ventanas | Jorge Carrión | Cartas de amor a las ciudades”

Video ensayo de Jorge Carrion. Sobre el Museo del Prado sobre la pandemia:

<https://vimeo.com/732379797>

Museo Thyssen Bornemisza:

acceso <https://www.museothyssen.org/conectathyssen>

Bonus Track, por si querés seguir visitando:

- Museo Frida Kahlo (México):
https://www.museofridakahlo.org.mx/virtual/#tour_1
- Museo Banco Central (Argentina):
<https://www.bcra.gob.ar/Museo360/index.htm>
- Museo Güemes (Argentina): <https://museosdesalta.com/guemes/>
- Museo de la Paz-Guernika (España):
<https://www.youtube.com/watch?v=TdwSPmWaBPY&t=5s>
- Museo del Oro (Colombia):
<https://www.youtube.com/watch?v=Uldotulc4n4&t=46s>
- Museo de la Shoá (Argentina): <https://www.museodelholocausto.org.ar/360/>
- Colecciones de museos de Google Art and Culture:
<https://artsandculture.google.com/search?q=museos>

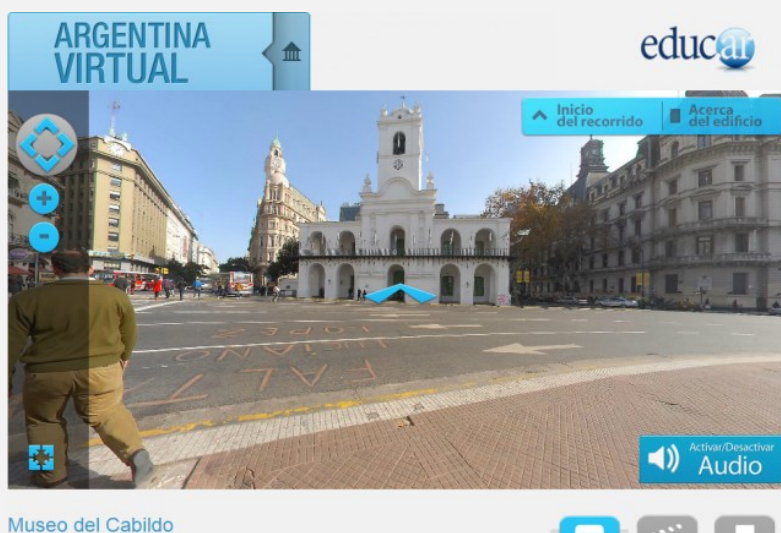


Imagen publicada en el sitio <https://www.entramar.mvl.edu.ar/>

Parada 3: Museos virtuales y redes sociales

Como sucedió en las instituciones escolares, los museos se vieron en la necesidad de reabrir sus puertas, de modos no físicos, en tiempos de aislamiento social de los años 2020 y 2021 causado por

la pandemia de la COVID 19. Si bien el uso de las redes sociales no fue producto de la pandemia, durante ese período se amplió el uso.

Esta experiencia se extendió más allá del período señalado y encuentra en ese entorno un potente aliado para la difusión de exposiciones permanentes y temporarias, la ampliación de públicos potenciales, y el desarrollo de actividades lúdicas entre otras muchas propuestas.



Parada 3

Propuesta a)

No te pierdas esta Nota... Te recomendamos acceder al menos a 3 de las propuestas expuestas.

- *Poco ortodoxos: los museos se mimetizan con las redes sociales y se aflojan el corset en la pandemia*, (octubre del año 2020) donde se presentan experiencias de la Galería Uffizi (Italia), el Museo de Arte Contemporáneo (CABA), el Museo de Arte Latinoamericano (CABA), entre otras.
<https://www.lanacion.com.ar/cultura/poco-ortodoxos-museos-se-mimetizan-redes-sociales-nid2484104/>

Propuesta b)

Para seguir proyectando el futuro de los museos. Compartimos esta nota para seguir pensando sobre estos temas:

- El bum de las exposiciones inmersivas: ¿nos hemos aburrido de los museos? (El País, Madrid, 19/12/22) <https://elpais.com/cultura/2022-12-19/el-boom-de-las-exposiciones-inmersivas-nos-hemos-aburrido-de-los-museos.html>

Parada 4: Algunas orientaciones

Además del aprovechamiento de nuestro tiempo libre para prepararnos para realizar buenas visitas que nos interesen y gusten por tema, estilos, formatos, por invitaciones de interacción y/o lúdicas;

proponemos algunas ideas para analizar las propuestas y trabajarlas como proyectos o como partes de proyectos con nuestras y nuestros estudiantes.

Algunas consideraciones a tener en cuenta para elegir una propuesta para nuestros y nuestras estudiantes:

1. ¿El museo elegido, ofrece una oportunidad para crear experiencias potentes de aprendizaje y/o disfrute? Este punto es central como base para los que siguen.
2. ¿El museo permite ampliar los límites de las propuestas educativas a las que se refiere? Ofrece recursos y perspectivas alternativas y variadas para aprender. Por ejemplo, ofrece videos, audios, guías de actividades, referencia a películas, etc.
3. El museo elegido, ¿promueve la construcción de aprendizajes. Se dispone de algún tipo de actividades e interacciones con los objetos que expone?
4. ¿Se promueve la colaboración entre pares, con docentes, con la familia y la comunidad?
5. ¿Se propician oportunidades para que los y las visitantes desplieguen su pensamiento crítico, sus emociones y relaciones sociales a través de juegos u otro tipo de actividades?
6. ¿La propuesta contribuye a la construcción de un relato, de narrativa en los procesos de aprendizaje que favorezca la construcción de sentido?
7. ¿Se incluye algún tipo de propuesta lúdica que potencie la propuesta porque la hace más accesible y/o atractiva?

Para complementar la mirada respecto a los museos virtuales, sería interesante identificar y construir aquello que creemos que puede ayudar a mediar, en el sentido de hacer más accesible, entre el museo y nuestros y nuestras estudiantes para que puedan entender, aprovechar y disfrutar de las recorridas. Esto puede ser desde actividades de anticipación, guías didácticas, vinculación con películas o cuentos, diseño de actividades de búsquedas, etc.

Antes de irte de la Parada 4...



Parada 4

Propuesta a)

Visita el *Google Art Project*.

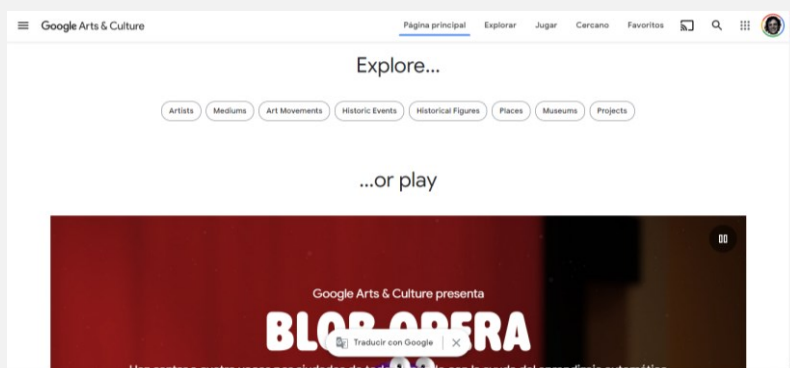
Se trata de un proyecto de colaboración con algunas de las instituciones de arte más aclamadas del mundo para que las y los usuarios puedan descubrir y contemplar obras de arte online con todo lujo de detalles.

En cooperación con más de 250 instituciones, incluye decenas de miles de obras de arte de más de 6.000 artistas, construidas con imágenes de altísima resolución de obras de arte famosas. Asimismo, implicó la creación de recorridos de 360º por las galerías con la tecnología de planos interiores de Street View. El proyecto se ha ido ampliando de forma espectacular desde su presentación. En la actualidad, hay más de 45.000 objetos disponibles en alta resolución.

<https://artsandculture.google.com/>

Perdete entre los diferentes tipos de propuestas. Entre ellas destacamos búsqueda por diferentes criterios:

- Artistas, museos, colores.
- Visitá la zona de juegos.



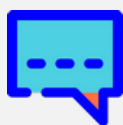
Parada 5: Reflexiones y actividad final

Nos gustaría que puedas leer esta última parada cuando hayas visitado al menos 5 de los museos virtuales y recursos derramados en las diferentes paradas de esta clase.

Quisiéramos compartir 5 ideas:

1. Los museos virtuales son potentes entornos de enseñanza y aprendizaje. Son escenarios en los que se generan (o pueden desplegarse) ricas experiencias de diverso tipo.
2. Los museos virtuales son una alternativa a las visitas físicas a los museos. No los reemplazan. Pueden complementarlos, hacerlos posibles y/o accesibles.
3. Los museos virtuales son una valiosa fuente de contenidos para abordar proyectos escolares o didácticos; introducir y/o profundizar temas de arte, de ciencias sociales, ciencias naturales, ciencias exactas. Se abordan cuestiones cercanas y lejanas, actuales e históricas, conocidas y desconocidas.
4. Muchos museos virtuales ofrecen juegos y propuestas lúdicas para acercarse a los contenidos que aborden. Incluyen gran riqueza de recursos de todo tipo: imágenes, audios, videos; vinculado de diferente modo en hipertextos.
5. Los museos virtuales son interesantes entornos, que (si se hace una buena selección) permiten una navegación segura en Internet.

Antes de irte de la parada 5: Final del recorrido



Compartí en el FORO todos o alguno de estos puntos:

1. Tu reflexión final para completar las nuestras;
2. un comentario sobre una visita que hayas hecho en esta clase en base a las recomendaciones;
3. un comentario sobre un museo virtual que hayas buscado y recorrido (URL y comentario).



Bonus track, por si querés seguir visitando...

- Museo Frida Kalho (México)
https://www.museofridakahlo.org.mx/virtual/#tour_1
- Museo Banco Central (Argentina)
<https://www.bcra.gob.ar/Museo360/index.htm>
- Museo Güemes (Argentina) <https://museosdesalta.com/guemes/>
- Museo de la Paz-Guernika (España)
<https://www.youtube.com/watch?v=TdwSPmWaBPY&t=5s>
- Museo del Oro (Colombia)
<https://www.youtube.com/watch?v=UIDotulc4n4&t=46s>
- Museo de la Shoá (Argentina): <https://www.museodelholocausto.org.ar/360/>
- Colecciones de museos de Google Art and Culture:
<https://artsandculture.google.com/search?q=museos>

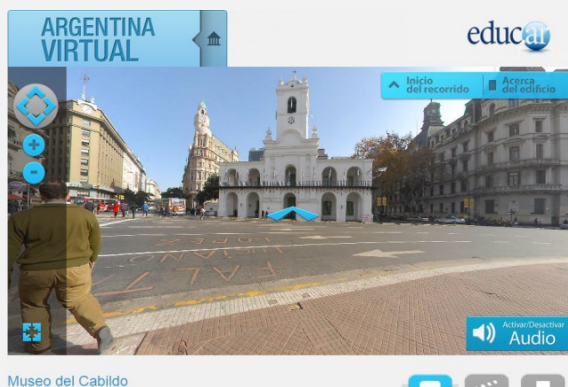


Imagen publicada en el sitio <https://www.entramar.mvl.edu.ar/>

Bibliografía de referencia

Elisondo, R. y Melgar, M. F. (2015). Museos y la Internet: contextos para la innovación. En *Innov. educ.* (Méx. DF) vol.15 no.68 México may./ago.

García Córdoba G. (2014). *Repensando el Museo Virtual: La creación de museos virtuales comunitarios* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México

Gargallo, B. (2000). *La integración de las nuevas tecnologías en los centros. Una aproximación multivariada*. Valencia: Ministerio de educación, cultura y deporte.

Regil, L. (2006). *Museos virtuales: entornos para el arte y la interactividad*. Revista Digital Universitaria, pp. 5, 6.

Flores, E. (2007). *Museo virtual: organización sistémica y heurística: Un modelo para la generación de museos virtuales*. Universidad Autónoma Metropolitana, México

Nordenstrom, J. (2023). *Museos y virtualidad: nuevas alternativas para descubrir y disfrutar del patrimonio*. En Curso Educación y museos. UNAHUR - Nuestra Escuela, INFOD, ME

Museos virtuales, espacios potentes para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Entrevista a Verónica Weber (2022). Disponible en: <https://www.redaccion.com.ar/museos-virtuales-recursos-educativos-gratis/>

Weber, V. (2007). *Nuevos escenarios en educación: Museos virtuales como espacios de aprendizaje informal*. EDUTEC. Disponible en: https://nanopdf.com/download/de-manera-creciente-internet-nos-acerca-a-una-nueva-realidad-los_pdf

Créditos

Autores:

Weber, V.; Fernández, M., Iturria, L. & Palladino, C.; (2023). Clase Nro. 2: Museos Virtuales como posibles experiencias transformadoras. Infancias hoy, niños y niñas en la era del Caos. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Módulo 5: Infancias hoy. Niñas y niños en la era del caos

Clase 3. Experiencias inmersivas: la fuerza de lo que experimentamos

Bienvenidas y bienvenidos a una nueva parada en nuestro viaje. Para empezar, les proponemos un ejercicio de imaginación: imaginen cómo sería poder visitar el antiguo Egipto, caminar por otro tiempo histórico, pisar las Islas Malvinas, viajar por el sistema digestivo. Esto que hasta hace poco tiempo nos resultaba impensable, hoy es parte de las posibilidades que abren las tecnologías: el mundo virtual y el mundo físico se articulan de distintos modos, permitiéndonos vivir experiencias que involucran muchos de nuestros sentidos.

Una vez más, encontrarán puertas en las que pueden asomarse, entrar y sumergirse en el universo que nos muestran. Elijan el orden en que quieren explorarlas, pero no se pierdan de conocerlas. Son experiencias inmersivas que incorporan distintas tecnologías: atravesando la puerta roja se encontrarán con dinosaurios que cobran vida a partir de la realidad virtual, experiencia desarrollada por el Museo de Historia Natural de Berlín. La puerta amarilla nos lleva a un viaje al interior del cuerpo humano, con tecnología que permite el desarrollo de imágenes de 360° (hoy disponible en varios teléfonos móviles). Por último, la puerta verde nos permite asomarnos a Experiencia Piazzolla, desarrollada por el Centro Cultural Kirchner.

¿Por cuál decidiste empezar?





¿Habías escuchado hablar de estas experiencias y/o tenido la oportunidad de visitarlas?
¿A qué puerta te asomaste? ¿Qué sensaciones te despertaron? ¿Conocés alguna otra?
Respondé haciendo [clic acá](#).

La inmersión es hoy una de las tendencias culturales que se hace presente en el mundo del arte, el entretenimiento, el marketing y de a poco, en la educación. Tal como trabajaron en el universo Reinención con Mariana Maggio (2022), estas tendencias inmersivas surgen como rasgo identitario que atraviesa las series de televisión y otras expresiones de la literatura y el cine contemporáneos, la publicidad y los juegos en línea (2022: 10). Su fuerza radica en las posibilidades que ofrece para conjugar narración y experiencia: las experiencias inmersivas, con mayor o menor nivel de desarrollo, nos permiten participar de historias que involucran nuestros sentidos, haciéndonos vivir experiencias en las que nos involucramos activamente.



“Desde el inicio de la cultura la narración forma parte de nuestra vida. Narramos para compartir vivencias, para ahuyentar miedos, para expresar opiniones, para establecer consensos. Narramos, en definitiva, para entender el mundo y para, a través de esos relatos, constituirnos como parte de una comunidad”.

Fuente: El abrojo. Educación y TIC. Disponible aquí: <https://www.elabrojo.org.uy/wp-content/uploads/2019/07/Narrativas-Trasmedia.pdf>

La masificación de internet genera nuevas formas de contar historias. Tal como expresa Frank Rose (2011), contar historias en internet incluye pensar en un público que quiere situarse en ella y habitar en ese mundo por medio de su imaginación, y empezar a interactuar a través de otros medios. Estas formas de narración promueven una forma de inmersión, un involucramiento personal con la historia, por eso cuando hablamos de experiencias inmersivas en educación nos referimos a esas situaciones, vivencias y aprendizajes que proponen esa profundidad e intensidad.

Posiblemente, al recorrer estas experiencias las encuentren alejadas de la realidad de las escuelas, y de la posibilidad de incluirlas en la enseñanza.



¿Cómo hacer para pensar en las propuestas de enseñanza cuando quizás la escuela no tiene conexión a internet, o no siempre disponemos de dispositivos en el aula? La propuesta de este módulo es en principio, invitarlas/os a conocer y disfrutar este tipo de experiencias en clave de recorrido personal.

Tal como lo explica Edith Litwin en el siguiente video, tiene una relevancia sustancial que las y los docentes sean usuarios, disfruten y experimenten con tecnologías.

https://www.youtube.com/watch?v%3DzD-mM_mzjPA%26ab_channel%3DEzequielLayana&sa=D&source=docs&ust=1681300877896091&usg=AOvVaw2nE4uKupYOCE8mxalBF0mY

En el módulo 4 se planteaba que existen múltiples posibilidades de pensar la expansión de la clase, que admiten distintos niveles de acceso tecnológico y diversas combinaciones para dislocar el tiempo y expandir el espacio. A muchas de estas experiencias virtuales se puede acceder simplemente con el celular de los y las docentes. Otras, se desarrollan en espacios físicos como museos, parques o centros de exposiciones. También existen un conjunto de aplicaciones y sitios gratuitos que nos permite generar nuestras propias experiencias de realidad aumentada. La invitación es conocerlas, explorarlas y más adelante, luego de apropiarnoslas, será el momento de proyectar el uso posible, adecuado a las propias aulas con estudiantes.

Realidad aumentada y realidad virtual: escenarios digitales que se expanden

La realidad virtual

En los últimos años la realidad virtual (RV) ha sido una de las tendencias inmersivas más difundidas. Permite recrear escenarios totalmente virtuales, y sumergirnos en una realidad recreada. Cuando

utilizamos realidad virtual tenemos la sensación de estar inmersos en otro entorno diferente al que estamos físicamente. Tal como plantea Baricco (2019), haciendo alusión a lo que sucede con los videojuegos, la inmersión es un estado de ánimo, una condición en la que uno se sumerge en el juego y olvida el mundo exterior. Es un sentimiento intenso, como un estado de trance, en el que el tiempo se detiene y todo lo demás desaparece.

Demos rienda suelta a la imaginación:

Los siguientes videos nos llevan al Museo de historia Natural de Berlín, donde a partir de la realidad virtual, sus visitantes pueden experimentar en primera persona la sensación de tener un dinosaurio caminando entre nosotros.



- [Dinosaurios cobran vida en Berlín gracias a la realidad virtual](#)
- [Bringing Giraffatitan DINOSAURS back to LIFE with 360 VR | Google Arts & Culture](#)



¿Qué posibilidades ves para la enseñanza? ¿Qué contenidos podrían resultar potentes para ser trabajados con este tipo de tecnologías? ¿Es viable algo así en tu escuela? ¿Hay algún lugar que disponga de este tipo de tecnología para visitar?

En la realidad virtual se requiere habitualmente de un visor que genera un efecto tridimensional que permite lograr esa sensación de estar inmersos en esos entornos recreados. Sin embargo, la

exploración de la realidad virtual puede recrearse con visores de cartón a muy bajo costo y ser utilizados con el propio celular.

Sentido y fascinación

Larry Cuban señala que la inclusión de tecnologías en los sistemas educativos se caracteriza por un ciclo que se reitera, que se inicia con la inclusión de una nueva tecnología que genera altas expectativas de transformación y termina con frustración (Cuban, 2001). El campo de la tecnología educativa ha estado atravesado históricamente por miradas aparentemente opuestas, pero con enormes coincidencias. Por un lado, nos encontramos con una concepción de las tecnologías como “varita mágica”, capaz de solucionar todos los problemas de la educación. A esto lo denominamos optimismo o fascinación tecnológica.

En contraposición con este enfoque, también nos encontramos con otro que postula que las tecnologías vienen a empeorar la situación y generar nuevos problemas. Es la posición que llamamos apocalíptica.

Lejos de pensar que las tecnologías (en este caso la realidad virtual, pero es válido para otras tendencias e innovaciones) por sí mismas pueden otorgar sentido a la enseñanza, la invitación es a pensar en propuestas pedagógicas que se entremen con las tecnologías, es decir, que su incorporación potencie e incluso hagan posibles experiencias de aprendizaje que de otro modo no tendrían lugar. Recuperamos aquí la idea de inclusión genuina de tecnologías (Maggio, 2012) que trabajamos con Mariana Maggio en la [Clase 1 del Módulo Tiempos de Reinención](#) (ver pp. 13 a 18). Nos interesa destacar estrategias que superen la fascinación inicial que puede provocar esta tecnología, para abrir paso a reflexionar sobre sus posibilidades para generar un aprendizaje inmersivo.

Tal como mencionamos al comienzo, enseñar involucra poder construir historias.

Les proponemos una última parada por el mundo de la realidad virtual: recorran la muestra [Pisar Malvinas](#). Esta muestra es sumamente interesante por varios motivos: fue desarrollada por estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín, como parte de su tesis de graduación. Al mismo tiempo, nos permite pisar un territorio entrañable para todas y todos los argentinos. Quienes estén por Buenos Aires, los y las invitamos a visitarlos.



Pisar Malvinas

Una experiencia sensorial inmersiva

Conocela accediendo a la web: <https://museomalvinas.cultura.gob.ar/experiencia-pisar-malvinas/> y mirando este breve

Video:

https://www.youtube.com/watch?v=wtJPVPSafzg&ab_channel=MinisteriodeCulturadelaNaci%C3%B3n



¿Qué posibilidades ves para la enseñanza? ¿Qué contenidos te parecen potentes para ser trabajados con este tipo de tecnologías? ¿Qué historia te gustaría vivir en una realidad virtual?

Rastreando sus orígenes

Si bien puede resultar novedoso hablar de realidad virtual (VR), los orígenes de esta tecnología parten de la visión estereoscópica. Ya por 1840, Sir Charles Wheatstone crea el estereoscopio, un aparato para poder ver imágenes tridimensionales. Este dispositivo constaba de grandes espejos que reflejaban dos imágenes ligeramente diferentes (una para cada ojo) que son capaces de recomponer una única imagen total tridimensional (anchura, altura y profundidad).



Fuente:

Alberto Constancio González. Fotografía estereoscópica de los festejos del centenario de la Revolución de Mayo. <https://oscarenfotos.com/2013/07/21/estereografia-la-promesa-pendiente/>

Este tipo de imágenes llegaron a utilizarse como material didáctico en las escuelas a comienzos del siglo XX.

Luego, Ivan Sutherland fue quien utilizó el concepto de realidad virtual, en donde la define como “una pantalla conectada a una computadora digital que nos da la oportunidad de familiarizarnos con conceptos no posibles en el mundo físico” (Sutherland, 1964, pp 506-508).

Conocer los orígenes nos ayuda a reconocer el recorrido de esta tecnología, analizar cómo se fueron complejizando los dispositivos y pensar en las posibilidades que tenemos para incluirlo en nuestra realidad escolar. Para ello, les proponemos visitar la **Valija de experiencias**, en donde encontrarán un espacio *Maker* con propuestas para crear sus propios visores de realidad virtual. Como dijimos anteriormente, la exploración de la realidad virtual no tiene que implicar una inversión económica enorme, podemos crear nuestros propios visores y utilizarlos con el celular.

Realidad Aumentada: las capas sobre la realidad

Cobo y Moravec (2011) definen la realidad aumentada como “la visualización directa o indirecta de elementos del mundo real combinados (o aumentados) con elementos virtuales generados por un ordenador, cuya fusión da lugar a una realidad mixta” (p. 105) La realidad aumentada crea capas

adicionales de información al mundo real, consiste en un entorno físico real enriquecido con contenidos digitales (Pérez-Segnini, 2012).



Acerquémonos a una experiencia sencilla: este video permite ver cómo un docente genera, a partir de un marcador de papel, una célula en 3D.⁴

[La célula con Quiver. Realidad aumentada](#)

Cada vez que escaneamos un código QR, en papel, y accedemos a un sitio web con información, estamos viviendo una experiencia de realidad aumentada. Actualmente, podemos encontrarnos con cartas de restaurante y folletos turísticos generados con realidad aumentada hasta museos que enriquecen la experiencia de sus visitantes a partir de las capas de información que podemos agregarle a lo que estamos viendo a través de acceder a un código, que puede acercarnos información en múltiples formatos: audio, video, texto. Incluso, artistas como Banksy han acompañado sus obras con códigos QR para hacer interactivo su mensaje de protesta.



Banksy y su graffiti de denuncia con código QR incluido

La imagen, que estaba acompañada de un código QR, el primero que incluye el artista callejero en alguna de sus obras, lleva a un vídeo en YouTube, en el que puede observarse a la policía utilizando gases lacrimógenos para desalojar un campamento de refugiados.

⁴ Invitamos a visionar el siguiente video en el que se muestra la diferencia entre realidad virtual, videos 360 y realidad aumentada, realizado por el Portal educ.ar <https://www.educ.ar/recursos/150465/diferencias-entre-realidad-virtual-videos-360-y-realidad-aumentada>



Fuente: banksy.co.uk

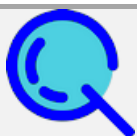
Escanea el código para acceder a esta experiencia de realidad aumentada.



Diseñar propuestas en las que incluimos la realidad aumentada puede ser una excelente oportunidad para expandir el aula.



¿Se imaginan cómo puede expandirse el conocimiento del patrimonio histórico de la ciudad en la que viven desde un proyecto escolar que use la realidad aumentada para contar más sobre los monumentos o nombres de las calles de la localidad que habitan las y los estudiantes? ¿Alguna vez pensaron en usar un código QR para expandir lo aprendido en el aula a partir de audios trabajados en clase?



Algunas experiencias que pueden inspirarnos a pensar nuestras propuestas:

Códigos QR invaden la Escuela 25 (CABA):

<http://integrar.bue.edu.ar/integrar/blog/articulo/codigos-qr-invaden-la-escuela-25-d-e-14/>

Webinar: La integración de los códigos QR en las actividades y proyectos colaborativos:

<https://www.webinar.org.ar/conferencias/integracion-codigos-qr-actividades-proyectos-colaborativos?page=3>

Uso del Merge Cube en el aula de Primaria:

<https://www.youtube.com/watch?v=IrkNNIQ9hGc>

Recorrido turístico por Bragado: <https://www.educ.ar/recursos/132292/estudiantes-disenaron-un-circuito-turistico-con-codigos-qr-para-recorrer-su-ciudad-desde-el-móvil>

Muchas veces nos gustaría compartir lo que hacemos en el aula con el resto de la comunidad educativa. El código Qr nos puede ayudar a expandir el aula en este sentido y en muchos otros.



Actividad electiva 1

Les proponemos grabar un breve audio o un video en el que describan qué propuesta de enseñanza inmersiva les gustaría implementar en sus clases: ¿a estudiantes de qué grado estaría dirigida? ¿Qué contenidos trabajarían? ¿Qué tecnología incluirían? ¿Se animan a generar un código QR que lleve a ese audio o video?

Encontrarán en este módulo la valija con las herramientas que les permitirá producirlos. Para acceder a ella, con la cámara de tu celular, accedé a este código QR⁵.



o siguiendo este [enlace](#)

Narrativa transmedia: historias que se expanden

Seguimos explorando tendencias culturales, en este caso la **Transmedia**. La transmedia no surge en el campo educativo, sino que se vincula a los campos de la publicidad, la comunicación y el mundo de las series. Por supuesto, permea distintos campos, entre ellos el educativo.

Vivimos en un mundo convergente y transmedia, aunque no siempre lo sepamos.

⁵ Si la cámara de tu celular no te permite ingresar directamente al QR, podés utilizar las siguientes aplicaciones para acceder. <https://www.educ.ar/recursos/131776/educapps-para-leer-codigos-qr>



Pero ¿qué es la transmedia? Escuchemos a dos de los principales teóricos que abordan este tema: [Henry Jenkins](#) y [Carlos Scolari](#) (referente argentino a nivel internacional).



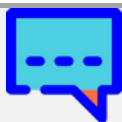
Nada mejor que conocer una buena historia transmedia para poder imaginar su fuerza y potencial. Veamos ahora esta versión transmedial (y actual) de [Cenicienta](#)

Como verán, seguimos poniendo el eje en las posibilidades que nos habilitan las tecnologías para construir y contar historias, en este caso historias que se arman en múltiples plataformas: redes sociales y sitios web pueden articularse con libros, expandirse, continuar, ramificarse.



En esta parada, les proponemos estos textos para ampliar los marcos conceptuales sobre narrativas transmedia:

- [Scolari, Narrativas transmedia nuevas formas de comunicar](#)
- [Molas Castells, La guerra de los mundos](#) (este texto es muy importante, porque trabaja sobre narrativas transmedia en educación)
- Por último, encontrarán una "[casoteca](#)" de propuestas transmedia. Les pedimos que las vean, las disfruten y profundicen en una de ellas.



Actividad Optativa

¿Cuál eligieron? ¿Por qué? ¿En qué plataformas se desarrolla la historia? ¿Qué lenguajes incluye: sonoro, audiovisual, escrito? Te invitamos a compartir tu recorrido en el foro *inmersión transmedia*.

Objetos culturales y lenguajes múltiples

Nos vamos acercando al final de nuestro recorrido. En nuestra última parada, una vez más, la invitación es a abrir puertas que nos acercan a experiencias e historias que se cuentan en diversos lenguajes y formatos. Vamos a centrarnos en la fuerza de lo sonoro, formato que se consolida como tendencia cultural.

Pueden empezar por donde quieran, pero es importante que recorran todas.

Busquen auriculares, preparen sus oídos y ¡a escuchar!



El crecimiento de las plataformas digitales como YouTube, Spotify, Twitch, TikTok permitieron que la creación de contenidos sea una posibilidad para millones de usuarios. Grabar hoy un video o un audio resultan accesibles en términos de costos y conocimientos técnicos requeridos. Actualmente, YouTube cuenta con más de 2.000 millones de usuarios/as y un 43% de ellos/as entre los 16 a 23 años siguen al menos a un *influencer* a través de YouTube⁶. En la actualidad, se suben más de 300 horas de video por minuto y se ven más de 5 billones de videos al día.

Algo similar sucede con plataformas de audio como Spotify, con más de 400 millones de usuarios/as y en continua expansión.

⁶ Ver informe completo en: <https://www.iebschool.com/blog/medios-sociales-mas-utilizadas-redes-sociales/>

En términos de Tofler (1980), Internet amplió nuestra condición de prosumidores: no solo consumimos contenidos digitales, sino que adaptamos, modificamos y producimos nuestros propios contenidos.



Alvin Tofler presenta su concepto de **prosumidor**

[Alvin Toffler explica qué es un prosumer](#)

Niños/as y adolescentes son protagonistas de este fenómeno global: *booktubers* (personas que comentan, recomiendan, analizan, y opinan sobre libros) y *tiktokers*, son verbos de reciente aparición que nos muestran el crecimiento de este fenómeno que forma parte de la cultura digital y que atraviesa, de diversos modos, a las infancias.



La consolidación de lo sonoro como tendencia cultural se ha dado de la mano de los podcast.⁷ ¿Qué es un podcast? [Escuchémoslo aquí.](#)



¿Qué plataformas usás? ¿Cuáles usan tus estudiantes? ¿Escuchás podcast?

Existen múltiples formas de incorporar el lenguaje sonoro en nuestras clases: la utilización de material producido por terceros (nos permite, por ejemplo, diversificar los modos de acceso a la información y acercar otras voces), la creación de materiales con nuestros/as estudiantes y la generación de proyectos de trabajo donde la creación de podcast y audios tenga un rol predominante.

⁷ Para ampliar información sobre podcast <https://www.educ.ar/recursos/156611/podcast-el-gran-potencial-de-la-narracion-sonora> y <https://docentes.unahur.edu.ar/project/podcast/>

Incorporar lo sonoro en las propuestas de enseñanza, permite, entre otras cosas, trabajar la oralidad y también la escritura, ya que la construcción de los podcast requiere guionar lo que va a decirse.



Actividad electiva 2

3, 2, 1 ¡Grabando!

Como cierre de esta estación, te invitamos a producir tu propio podcast. Elegí algunas de las siguientes opciones de producción:

- Producí un material para el desarrollo de un contenido, un tema, o una propuesta de clase.
- Producí con tus estudiantes. Te proponemos involucrar la voz de tus estudiantes en la construcción de un podcast sobre algún contenido. ¿Qué temas sería interesante construir con tus alumnos/as para ser escuchado?

Te dejamos algunas ideas solo a modo de sugerencia: hacer una entrevista, contar una historia, generar una píldora de información donde se explica detalladamente un contenido, recopilar las opiniones sobre un tema de debate, etc. No es necesario que el podcast tenga una gran producción, lo importante es pensar qué contar y cómo hacerlo, buscar una música que acompañe la narración y entrenar tonalidades de voz para cada momento. Te pedimos que sea un podcast breve, de no más de 5 minutos. Encontrarás ayuda en la valija de experiencias.



Actividad obligatoria

Como actividad obligatoria para esta clase te proponemos elegir entre la **actividad electiva 1** (grabar un audio o video en el que describan una propuesta inmersiva) o la **actividad electiva 2** (producir tu propio podcast).

Llegamos al final de esta estación. Como boleto de salida, les proponemos que se lleven:

- Una idea que les haya resultado novedosa y potente.
- Una experiencia que hayan disfrutado.
- Una posibilidad para enriquecer sus clases.
- Una idea para compartir y hacer crecer con colegas.

Seguimos andando, nos encontramos en la próxima y última parada.

Bibliografía de referencia

Cobo, C. y Moravec, J.W. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col.lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Univesitat de Barcelona. Disponible en <http://www.aprendizajeinvisible.com/es>

Cornara, F. (2020). *Producción de podcast educativos*. UNAHUR. Disponible en <https://docentes.unahur.edu.ar/project/podcast/>

Cuban, L. (2011). *The myth of failed school reform*. Education Next, 11(1), 78-84.

Litwin, E. (2004). *Prácticas con tecnologías*. En: Praxis Educativa. UNLPam. N°8. Disponible: <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis/article/view/491/422>

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Molas Castells, N. (2018). *La guerra de los mundos*. Barcelona: Editorial UOC.

Pérez-Segnini, I. (2012). *Realidad aumentada en la comunicación del Siglo XXI: ensayo sobre el conocimiento del mundo en una nueva escala de percepción tecnológica*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Rose, F. (2011). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Nueva York, Estados Unidos: W. W. Norton & Company.

Scolari, C. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*. Anuario AC/E de cultura digital. Disponible en línea: <https://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/flipbook/Anuario2014/Anuario2014.html>

(consultado el 16.04.23)

Sutherland, I. (1964). *The Ultimate Display* Disponible en <https://typeset.io/papers/the-ultimate-display-35zd3b9ucp>.

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá. Plaza & Janes. S.A. Editores.

Créditos

Iturria, L., Fernández, M., Palladino, C. & Weber, V. (2023). Clase Nro. 3: Experiencias inmersivas: la fuerza de lo que experimentamos. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0

Módulo 5: Infancias hoy: niñas y niños en la era del caos⁸

Clase 4: Abrir la puerta (y los portales) para ir a jugar

Continuamos este recorrido cruzando puertas y conociendo y revisitando objetos culturales contemporáneos. Y ahora, ya al final del camino y en la “puerta de salida”, nos adentraremos en los juegos y videojuegos.

Nos proponemos retomar algunos de los puntos que transitamos en la clase 4 del módulo *Claves y llaves para comprender los aprendizajes contemporáneos* y profundizar en aquellos elementos que nos lleven a abrir la caja negra de los videojuegos, considerando que configuran una de las tendencias culturales adoptadas a nivel global por niños y niñas.

Actualmente, los niños, niñas y jóvenes pasan varias horas al día videojugando, ya sea en consolas, PC o celulares, y estos forman parte de la vida cotidiana de las infancias y adolescencias en su tiempo de ocio. A su vez, son la puerta de entrada al mundo digital para la infancia.



Una encuesta de UNICEF del año 2016 en nuestro país revela que casi el 70 por ciento de los mayores de doce años videojuega, sin distinción de su origen social. Este dato es muy importante, porque permite pensarlos como un puente de diálogo y experiencia compartida, intercultural y lingüística. Información similar nos brinda la Encuesta Nacional de consumos culturales⁹ de nuestro país de 2017, que señala que más de la mitad de los jóvenes de entre 12 y 17 años videojuegan en diferentes soportes. Si bien estas encuestas no abarcan las edades de las infancias que mayormente habitan los primeros años de la escuela primaria, es una referencia para pensar los cambios a los que nos enfrentamos como docentes de esta era.

⁸ “Bienvenidos de vuelta al caos”, señaló Jesús Martín Barbero en una conferencia como signo de estos tiempos “no letrados”, el escritor utiliza el concepto de mutación, por la potencia de la transformación cultural, tecnológica y social que nos encontramos transitando como humanidad.

⁹ Disponible en https://www.cultura.gob.ar/nueva-encuesta-de-consumos-culturales_5682/

Los videojuegos en la era digital están cambiando la manera en que los niños, adolescentes y jóvenes conciben la realidad y constituyen, en tanto objetos culturales, formas de representar la realidad, con discursos y lenguajes específicos (Scolari, 2008; Lacasa, 2011).



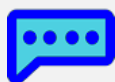
¿Sabés si tus estudiantes juegan con dispositivos o videojuegan? Si es así, ¿sabés a qué juegan? ¿Escuchás en tus clases o en el recreo comentarios de los chicos y chicas que den cuenta de sus juegos?

Graciela Esnaola Horacek, investigadora argentina pionera en las temáticas de educación y videojuegos, ha definido a los videojuegos como un “hipergénero artístico emergente con impacto en el desarrollo cognitivo, emocional, kinestésico que está interviniendo en la construcción de subjetividad en la generación gamer” (Esnaola Horacek, 2009).



Antes de continuar te proponemos elegir mentalmente un juego, cualquiera, el que más te guste a vos o tus estudiantes. Puede ser un juego de mesa, de patio o un videojuego.

Podemos identificar algunos rasgos característicos y definitorios del juego en general, que encontramos también en los videojuegos, dado que antes que nada es importante poder pensarlos como juegos (Frasca, 2011).



Si te animás, tratá de relacionar y buscar cada característica del juego que elegiste.

Si pudiste tomarte el tiempo de realizar la actividad anterior, seguramente identificaste algunos o varios de los elementos que se presentan a continuación:

Los juegos cuentan con:

- Una meta: objetivo que orienta la participación;

- reglas: limitan y organizan el juego y cómo se llega o no a la meta,
- un sistema de retroalimentación: puntaje, niveles, barra de progreso, etc., en el caso de los videojuegos suele ser en tiempo real;
- participación voluntaria: quien juega acepta voluntariamente la meta, las reglas.

Gonzalo Frasca (2009), afirma que es posible analizar al juego, los juguetes y los videojuegos desde tres dimensiones diferentes.



Te proponemos aquí continuar pensando en el juego que elegiste con estas dimensiones.

- La dimensión *playworld*: el mundo del juego en su sentido físico y material, los objetos y el espacio sobre el que se despliegan (tableros, fichas, diálogos, sonidos, cuerpo del jugador, gráficos, etcétera).
- La dimensión mecánica: las reglas del juego que organizan la experiencia de juego.
- La dimensión *playformance*: el juego es movimiento, implica tocar, hacer, moverse.

Estas dimensiones son potentes *anteojos* para dar cuenta de ciertas características de un juego: ¿Cómo son las imágenes que lo componen? ¿Son estereotipados en aspectos de género, por ejemplo? ¿Qué reglas lo organizan: es colaborativo o competitivo? ¿Propone desafíos valiosos para nuestras y nuestros estudiantes?

Las **dinámicas del juego** son lo que media entre las reglas de juego y la experiencia del jugador. Dependiendo de la misión y lo que se me permite hacer (las mecánicas del juego), puedo generar distintas dinámicas, por ejemplo: ganar recompensas u obtener diferentes logros, ganar estatus en el juego frente a otros jugadores, colaborar con otros/as, competir contra otros/as, etc. No siempre las dinámicas de los juegos pueden ser previsibles, ya que en muchas circunstancias la idea del programador fue generar ciertas interacciones y los jugadores terminan generando otras dinámicas

en la interacción con el juego. El componente dinámica es fundamental, ya que entra en contacto directo con la respuesta emocional de la o el jugador en su interacción con el sistema de juego.

Por último, y adentrándonos específicamente en los videojuegos, es importante señalar algunos aspectos que los caracterizan: **la narrativa y la inmersión**. Los videojuegos están contruidos sobre la base de una estructura que une y organiza acontecimientos, y que tiene, además, la capacidad de mostrar universos complejos. Los juegos y videojuegos tienen una historia, un relato, que en algunos géneros de videojuegos cobran mayor peso aún. Hay videojuegos que suceden en futuros distópicos, otros en laberintos, en épocas pasadas, en ciudades inverosímiles; todos cuentan alguna historia que nos invitan a vivir o ser parte de ella.

Los videojuegos son uno de los ejemplos que propone Rose (2011) para dar cuenta del concepto de inmersión abordado en la clase 3. Atravesar el *círculo mágico*¹⁰ hace referencia a la entrada al mundo lúdico, al clima propio del juego y el jugar. Dado que el juego es un tiempo y un espacio distinto de la realidad en el que nos adentramos.



Como cuando Alicia cruza las pequeñas puertas....

Jane Mc Gonigal señaló hace unos años que los videojuegos en la era digital están cambiando la manera en que los niños, adolescentes y jóvenes conciben la realidad y constituyen, en tanto objetos culturales, formas de representar la realidad, con discursos y lenguajes específicos. [En una emblemática charla TED \(2014\)](#) y en su libro¹¹, esta autora y diseñadora de videojuegos sostuvo que es posible aprovechar el poder de los juegos para *reinventarlo todo*. Teniendo en cuenta las horas diarias y la cantidad de personas que videojuegan a nivel mundial, así como las características de los videojuegos como tales, sería posible cambiar la realidad, dado que los jugadores son expertos en buscar soluciones, esforzarse por una meta y alimentar un sentido de comunidad. Todas estas habilidades contribuyen a “remendar” una realidad repleta de dificultades, en la que faltan las

¹⁰ Concepto elaborado por John Huizinga en su libro *Homo Ludens* (1938), primer teórico en abordar a comienzos del siglo XX el juego como una actividad cultural fundante para el ser humano.

¹¹ Mc Gonigal J, (2013) *Por qué los Videojuegos Pueden Mejorar tu Vida y Cambiar el Mundo*

motivaciones y sobran los problemas. Los videojuegos, afirma, provocan emociones positivas, dado que el juego es “la experiencia de fluir por excelencia”¹² (Mc Gonigal, 2013).



Actividad

Nivel 1: Indagar y jugar

Te proponemos construir entre quienes estamos realizando este recorrido un espacio colaborativo que dé cuenta de los intereses de nuestros niños y niñas. Por eso les propusimos días atrás completar [la siguiente encuesta](#) que hemos procesado con todas las respuestas obtenidas.

Nivel 2: Para pasar de nivel, nos animamos a jugar

Primer escalón_ Te proponemos ingresar al espacio del campus “Los chicos y las chicas nos cuentan de sus juegos y videojuegos”. Allí hemos registrado y volcado todas las respuestas obtenidas a lo largo de estos días en la encuesta anterior.

Una vez allí te invitamos a elegir alguno/os de los videojuegos o juegos en línea que nos mencionan las infancias y que volcaron tus colegas.

Segundo escalón_ En el dispositivo que tengas a disposición, nada más y nada menos, ¡comenzá a jugar!

Podés pedirle ayuda o jugar con tus estudiantes, tu hijo/a, sobrino/a, ahijado o alumno/a, primo/a, o por qué no, desafiarlo a juntar en conjunto.

Tercer escalón_ Luego de tu experiencia te invitamos a participar del diálogo en el foro “Los y las docentes jugamos” y que puedas compartir luego de jugar:

¿Conocías el videojuego? ¿Ya lo habías jugado? ¿Qué te llamó la atención? ¿Cómo te sentiste jugando? ¿Te surge alguna reflexión particular pensando en tus clases y tus estudiantes? ¿Podrías trabajar en tus clases con este videojuego? U otras que te surjan.

¹² “El fluir o flow es la sensación satisfactoria y estimulante que brinda el logro creativo”, la autora lo toma de Csikszentmihalyi.

Videojuegos y educación: La lúdica como línea de innovación educativa

Hace algunos años comenzaron a conocerse experiencias e investigaciones sobre la inclusión de videojuegos en la escuela. Aunque aún siguen siendo prácticas no masificadas.

Podemos encontrar experiencias tanto con juegos diseñados con fines educativos (denominados videojuegos serios) como juegos “comerciales” o no formales que son utilizados en clases (minecraft, por ejemplo).

De manera sintética podemos pensar que los juegos en línea y los videojuegos en educación son valiosos en tanto:



Se trata de una expresión de la cultura y es una puerta de entrada a la cultura y a la alfabetización digital; no es necesario enseñar a jugar (a jugar se aprende jugando); son objetos regidos por reglas (las diversas definiciones del juego coinciden en las reglas como una de sus características); dan un lugar relevante a la socialización y la colaboración; en el juego hay lugar para el error, para probar, experimentar y equivocarse, para probar hipótesis y ensayar “sin riesgos”; son herramientas para pensar y resolver problemas; cuenta con desafíos en escalada por medio de diferentes niveles crecientes de dificultad, complejos pero realizables.



¿Alguna vez incluiste videojuegos o juegos en línea en tus clases? ¿Conocés colegas que los hayan incluido?
De ser así, ¿cómo lo propusiste? ¿Qué sucedió en la clase? ¿Cómo elegiste el videojuego?

El relato de una investigación

Entre los años 2017 y 2020 realizamos una investigación en diferentes escuelas de Buenos Aires que incorporaron en sus propuestas de enseñanza juegos en línea o videojuegos. Las mismas eran llevadas adelante por docentes y directivos/as que reconocían que sus estudiantes son jugadoras y jugadores, dentro y fuera de la escuela. Es a partir de este reconocimiento, que generan propuestas de enseñanza que incluyen videojuegos y traen asociadas tensiones y /o transformaciones a los "núcleos duros", los aspectos propios y complejos de modificar del sistema educativo (Pinto, 2019) como son el tiempo, el espacio, el currículum, la evaluación y el rol del docente y del o la estudiante.

En los casos observados, los videojuegos no ingresan a la clase solo como una estrategia didáctica más (por ejemplo, una película para trabajar un contenido específico, o bien escuchar una canción, leer un cuento y luego realizar una actividad) o como un juego que al ser forzado por la didáctica pierde su esencia lúdica (por ejemplo, una lotería para aprender las tablas de multiplicar). La inclusión de la propuesta lúdica una vez que comienza modifica profundamente y da un nuevo sentido a la clase como tal. *Esta pasa a ser una clase ludificada*. Dado que la tensión, el bullicio, la alegría, la incertidumbre, el círculo mágico propios del mundo del juego aparecen en esta clase. Los chicos y chicas están concentrados/as, tensionados/as, conversan, se ríen, cantan y no paran de jugar. La "ludificación de la clase" trae aparejado un reposicionamiento del o la docente, que reconoce que no sabe todo, que se sorprende junto a sus estudiantes y que disfrutan en conjunto. Los y las estudiantes, por su parte, en ocasiones complejizan el juego con sus aportes y algunos de ellos y de ellas "portan máscaras" dado que logran posicionarse en un nuevo rol diferente al que suelen ocupar (chicos muy tímidos le enseñan a jugar a sus pares, por ejemplo).

Encontramos que la colaboración de diverso tipo aparece de manera recurrente como una característica de estas prácticas de enseñanza y de las interacciones que en las clases se despliegan. En estas clases la decisión docente de incluir videojuegos propician un tipo de dinámica grupal que en gran parte modifica el clima del aula.

Fuente: Palladino, C. (2020). *Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación.*

Docentes que se juegan

El rol docente en este tipo de clases se reconfigura, en tanto se ve posicionado en un lugar diferente del tradicional, sin embargo, sigue siendo relevante como en cualquier práctica de enseñanza. La elección del videojuego por parte del/la docente a partir de los objetivos planteados es nodal, así como la importancia de entender que los videojuegos pueden no responder de manera directa a cierto contenido curricular, y plantean, entonces, el desafío de abordajes multidisciplinares a la vez que pueden servir de base para múltiples actividades en tanto se trata de enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo.

Un videojuego en la clase puede ser valioso, por ejemplo, tanto por el tipo de habilidades que permite desplegar como por las temáticas que aborda en sí (por ejemplo, videojuegos sobre la época medieval).

A su vez, durante el momento de jugar el/la docente acompaña, diversifica y enriquece la propuesta.

“(...) el acompañamiento y la guía del profesorado, que tiene que incidir en la transformación de la experiencia de juego en una experiencia reflexiva” (Gros Salvat, 2009: 260).

Pero, ¿cualquier videojuego es valioso en una clase? ¿Cualquier clase con la mera inclusión de un videojuego se transforma en una clase inolvidable? Tal como hemos estado abordado en todos los módulos, la mera inclusión del VJ no modifica de manera relevante la propuesta “automáticamente”. Dependerá del tipo de juego elegido, del modo de articularlo con los contenidos a abordar, de cómo se invita y se recupera luego de jugar lo sucedido, de las múltiples intervenciones docentes, entre otros aspectos. Los videojuegos pueden generar propuestas de enseñanza potentes si se trata de experiencias bien diseñadas.

En este sentido, los videojuegos mantienen la analogía con otros objetos culturales, no es posible generalizar. Construir una idea respecto de las virtudes educativas equivaldría a hacerlo respecto de los libros o el cine, en general, sin especificar qué libros o qué películas.

Remix del universo inmersión

Quienes pudieron ir realizando las actividades y propuestas de las diferentes clases de este módulo a medida que la leían, habrán ido experimentando, pensando y compartiendo en y con diversos objetos culturales que consideramos relevantes para nuestros chicos y chicas pensando en las escuelas primarias.

Es posible pensar en la articulación de varias de estas tendencias generando una propuesta de enseñanza de un nuevo tipo pudiendo incorporar diferentes tecnologías y narrativas.

A partir de un contenido transversal o eje temático (el océano, o Egipto Antiguo, por ejemplo) podríamos vincular:

- una narrativa, una historia que invita a la inmersión;
- la lúdica como organizadora de la propuesta por medio de múltiples misiones que proponen a nuestras y nuestros estudiantes desafíos de distinto tipo (por ejemplo, un listado de signos a conseguir en distintas “estaciones” del espacio o con una dinámica de juego de una sala de escape como la [compartida en el encuentro sincrónico](#));
- una experiencia inmersiva física que puede abordarse junto al área de plástica se puede trabajar con la ambientación del espacio. Si lo tenemos en la escuela se puede proyectar con un cañón o con un viejo retroproyector de diapositivas el escenario físico;
- una incorporación de realidad aumentada por medio de códigos QR, u otros marcadores diversas vinculen al contenido a abordar;
- una inclusión de museos virtuales vinculados al tema o juegos en línea, por ejemplo, en computadora o dispositivos móviles, según lo que tengamos a disposición;
- que puede incluir entre sus misiones o desafíos actividades “reales” como encontrar en palanganas de arena como un arqueólogo piezas de Egipto con un qr que brinda información de la misma, o descubrir de qué animal son los sonidos del mar, o virtuales, como completar un mural en línea a partir de una consigna.

Sin duda se trata de una propuesta diseñada en colectivo y no en soledad, tal como hemos venido pensando a lo largo de estos meses.

Aquí encontramos una experiencia que puede ser [inspiradora](#)

¡Nos despedimos invitándoles a seguir jugando! ¡Y a disfrutar de jugar!

Actividades

Trabajo final

En este trabajo la invitación es a rememorar, seleccionar y luego poder compartir y expandir lo conocido con colegas de la propia escuela. Para hacerlo te proponemos:

- A. Elegir de todo lo recorrido de este módulo (los museos visitados, los videojuegos que exploraron, la experiencia de realidad virtual, etc.) aquellas experiencias que consideren más relevantes para compartir con sus colegas (sugerimos entre 10 y 15 experiencias como máximo). Armar de manera visual un recorrido u otro tipo de pieza gráfica que incluya url (direcciones web), algunas imágenes y una sintética explicación de por qué lo elegirían y recomendarían (por ejemplo, para tratar una temática, un concepto, para ampliar miradas, para conocer modos de representación alternativa, para alguna área disciplinar, para divertirse, entre otras). Puede tratarse de museos virtuales, propuestas inmersivas o transmedia, obras artísticas, lecturas, imágenes, videojuegos...

Es posible realizarlo en Canva, en Genially, en un documento de Google con enlaces, una presentación en línea, un mural de Padlet u otro que conozcas, también pueden ser alguna otra herramienta digital que elijas.

Recordá que contás con la [caja de herramientas en tu mochila](#) y la colaboración de tus tutores/tutoras. Podés elegir una herramienta conocida o explorar una nueva, pensalo en función de tus tiempos, intereses y posibilidades.

Una vez que tengas realizado el recorrido, te invitamos a generar un código QR para compartirlo con tus colegas, por ejemplo, para dejarlo en la sala de maestros, en la puerta de la escuela o donde quieras...

Compartí el qr también en el Mural Experiencias expandidas.

Para despedirnos, compartimos con ustedes un texto que nos inspira y emociona:

“Una historia es el campo de energía producido en el alma de uno de nosotros por la vibración inesperada de una tesela del mundo. Su génesis puede durar un instante o incubarse durante años. Su tiempo de germinación es un misterio.”

Alessandro Baricco, 2023

Hemos visitado diferentes puertas en este módulo que nos ha invitado a profundizar en tendencias culturales, a ser parte de historias y narraciones.

Bibliografía

Baricco Alessandro, (2023) *La vía de la narración*. Barcelona: Anagrama.

Brailovsky D, (2019a) *Pedagogía (entre paréntesis)*. Buenos Aires: Noveduc.

Esnaola Horacek G, (2016) *Videojuegos en aulas ludificadas: aportes para una pedagogía del edutainment*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Dussel, I. (2016a) “Los videojuegos como experiencia y como cultura”.

<http://www.eduforics.com/es/los-videojuegos-experiencia-cultura/> consultado 14/9/2019.

Dussel, I. (2016b). “El aprendizaje basado en videojuegos”.

<http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-videojuego> consultado 14/9/2019.

Gros Salvat, B. (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Lacasa, P. (2011) *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

Lion, C., Perosi V. (coord.) (2019) *Didácticas lúdicas con videojuegos educativos*. Buenos Aires: Noveduc.

Lion, C., Perosi, V. (2018) “Los videojuegos serios como escenarios para la construcción de experiencias”. Revista *e-educadores* <http://e-educadores.org/revista/> consultado el 25/9/2019.

Mc Gonigal, J. (2013) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Buenos Aires: Siglo XXI editores.

Molas Castells, N. (2018) *La guerra de los mundos. La narrativa transmedia en educación*. Barcelona: UOC Editorial.

Palladino, C. (2020). *Las prácticas de la enseñanza que incluyen videojuegos en la escuela primaria. Creaciones didácticas en la articulación entre la lúdica y las tecnologías de la información y la comunicación*: Tesis Maestría Tecnología Educativa, Universidad de Buenos Aires, disponible en <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/2924>

Pinto, L. (2019) *XIV Foro Latinoamericano de Educación Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI*. Buenos Aires: Santillana.

Sánchez Peris F., Esnaola Horacek G. (2014) “Los videojuegos en la educación”. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*. 3-1: 21-26. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4713248> consultado el 7/10 /2019.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat.

Segal, A. y otros (2012). *Videojuegos y enseñanza: una aproximación al tema*. Buenos Aires: Especialización docente de nivel superior en educación y TIC, Ministerio de Educación de la Nación.

Créditos

Fernández, M., Iturria, L., Palladino, C. & Weber, V. (2023). Clase Nro. 4: Abrir la puerta (y los portales) para ir a jugar. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)