

El aprendizaje en la era digital: apropiación de la experiencia lúdica

Anni Garza Lau

Aunque jugar es una actividad inherente al ser humano y su desarrollo, es evidente que un nuevo enfoque y atención sobre el juego han ido emergiendo en las últimas décadas. Como indica Eric Zimmerman en su *Manifiesto por un siglo lúdico*¹, la experiencia cobra importancia sobre los medios lineales principalmente debido a la forma en que la tecnología digital está reconfigurando nuestra manera de pensar y aprender. La cantidad de información y la velocidad con la que accedemos a ella sobrepasa las posibilidades que teníamos respecto a la misma hace unos 15 ó 20 años. Las generaciones más jóvenes han desarrollado estrategias de comunicación, formas de expresión y aprehensión de conocimiento que están sobrepasando en diversos aspectos los marcos de sistemas educativos convencionales. El objetivo de este texto es reflexionar sobre el papel que desempeña actualmente el juego en la vida cotidiana y el impacto que puede tener como herramienta para propiciar aprendizaje a través del pensamiento crítico.

El juego resulta esencial durante el desarrollo del ser humano, sobre todo en las primeras etapas de la vida. Varios investigadores en educación y psicología han incluso desarrollado términos como *aprendizaje a través del juego*². Sabemos que jugar es una forma de entender lo que nos rodea y quiénes somos, jugar nos permite comunicarnos con otros y aprender sobre las dinámicas sociales, simular y apropiarnos estructuras de la realidad sin sufrir sus consecuencias, usar nuestra imaginación, expresarnos, inventar reglas y conocer contextos y límites. En resumen, el juego es un instrumento que nos ayuda a emular la vida social, comprenderla e integrarnos en ella. Por estas razones incorporar juegos es común en el entorno escolar a nivel básico pero comienza a reducirse conforme la edad de los estudiantes incrementa. Esto se debe en parte a que los objetivos que se persiguen en la formación de adolescentes y adultos jóvenes está más enfocada en su inserción al entorno laboral. Para analizar lo que sucede en esta etapa tomemos en cuenta que la educación formal pretende determinar cuál es el conocimiento legítimo y que esto tiene repercusiones políticas, económicas, sociales y culturales³. El sistema utilizado actualmente viene de las reformas impulsadas principalmente en Estados Unidos en la década de los 80, en las que se promovía una educación orientada a la competitividad a través del desarrollo de habilidades que pudieran explotarse en una economía global y de alta tecnología⁴, es decir, una mano de obra más educada, flexible y altamente calificada. Hacia la década de los 90 esto cambió debido a que en esta época se reconoce que el conocimiento y la creatividad tienen un valor económico y cultural más alto que la manufactura o los productos físicos y la reestructuración económica se vuelca hacia las innovaciones tecnológicas y los medios de

¹ <http://kotaku.com/manifiesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

² *Learning through play*. Kahn y Wright (1980)

³ Ben Williamson. *The future of curriculum, school knowledge in the digital age* (McArthur Foundation, 2013)

⁴ Hugh Lauder, Michael Young, Harry Daniels, Maria Balarin y John Lowe. *Educating for the Knowledge Economy: Critical Perspectives* (Routledge, 2012)

comunicación. Como consecuencia, en el sistema educativo se pone un mayor énfasis en la producción de conocimiento, ideas e información, más que en bienes materiales⁵. A reserva de cómo se ha implementado este enfoque en cada país, e incluso en cada estado o escuela, podríamos decir que en América Latina estamos en un punto intermedio en el que la educación sigue siendo bastante lineal y orientada a que el estudiante encuentre trabajo en una empresa.

Independientemente de si los sistemas educativos implementados a partir de los modelos antes mencionados funcionaron en las décadas pasadas, a finales de los 90 comenzamos a sufrir un cambio innegable en todos los aspectos debido a la rápida expansión de la tecnología, principalmente con el uso de Internet. La gran cantidad de información acumulada y compartida, la inmediatez del acceso y la comunicación, así como la ubicuidad de los dispositivos tecnológicos provocó un proceso de cambio radical en la manera en la que las personas adquieren conocimiento y las formas en que lo usan. La Red se extiende a través de cientos de temas y objetos virtuales interconectados que además están en constante cambio. Este sistema dinámico se caracteriza por su multidimensionalidad, retroalimentación, conexiones, hibridez y complejidad. Transitar en ese espacio implica reconfigurar la mente, estar atento a muchas cosas al mismo tiempo, discriminar la información, organizarla, reinterpretarla, compartirla... en fin, es necesario desarrollar un pensamiento de tipo red que permita crear nuevas conexiones y entender cómo funcionan las ya existentes.

Si nos detenemos a pensar en la complejidad de lo que está sucediendo cada vez que usamos la computadora o el celular, resulta sorprendente lo fácil e intuitivo que es enviar un mensaje, descargar una aplicación o compartir un video, sin embargo, esta accesibilidad no es casual. Desde la segunda generación de computadoras (1956-1963) existía la preocupación por crear una interfaz que permitiera a los usuarios comunicarse de una manera más sencilla con los circuitos y procesos de la computadora. El uso de interfaz gráfica de usuario (GUI) se afianzó hacia los años 80 con la democratización del hardware y la creación de sistemas operativos más visuales. Pero el funcionamiento de estas interfaces comienza a modificarse hasta inicios de este siglo, principalmente por el lanzamiento de dispositivos móviles con conexión a internet como el iPhone, que además implementa una pantalla touch con operaciones de manera gestual.

Aunque existía desde finales del siglo XIX un interés particular de las empresas por encontrar maneras de generar lealtad en sus consumidores⁶, es hasta principios de los años 80 cuando autores, como por ejemplo Malone⁷, proponen que factores como el reto, la fantasía o la curiosidad son determinantes al generar experiencias que motivan a la gente a seguir participando/consumiendo. Por otro lado, la cantidad de consolas de videojuegos va en aumento en ese periodo y la gente comienza a asociar a la tecnología con el juego. Poco a poco los elementos que menciona Malone sobre el juego (y varios más) son incorporados

⁵ James Paul Gee, *Situated Learning and Literacy: A Critique of Traditional Schooling* (Routledge, 2004).

⁶ <https://edtechmagazine.com/higher/article/2014/07/brief-history-gamification-infographic>

⁷ Thomas Malone. What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games (Xerox Palo Alto Research Center, 1980).

en distintos productos y servicios en línea. La ludificación⁸ se extiende y para el año 2010 se forman simposios y empresas especializadas en la integración de elementos lúdicos en todo tipo de actividades: publicidad, principalmente ofreciendo opciones de competencia y comunicación con otros clientes/productos y en sitios web, volviéndolos más interactivos; en salud, con aplicaciones que buscan promover buenos hábitos a través de recordatorios y programas de ejercicio o alimentación; en entornos laborales, intentando mejorar la productividad y motivación de los empleados; y así, en otros contextos, los elementos del juego se van insertando para asegurar la participación activa del público.

La masificación del uso de teléfonos inteligentes y redes sociales durante la última década consolidó este modelo de consumo, principalmente por la gran dependencia que hemos desarrollado hacia estos dispositivos, pues han desplazado muchas otras herramientas (cámaras, mapas, correo, blocs de notas, etc), son fáciles de usar e implican cierta diversión. El hecho de que esta práctica se haya extendido tanto ha normalizado la forma lúdica en la que accedemos a la información. De hecho, las generaciones nacidas después del año 2000 no han conocido otra forma de aprendizaje, fueron expuestos a muy corta edad a tabletas y teléfonos inteligentes con juegos educativos y muchos otros tipos de aplicaciones. Si desde su nacimiento estas personas han desarrollado el pensamiento multinodal, en red, gestionado por ellos mismos, parece evidente que imponerles un sistema educativo en el que el aprendizaje viene de una sola fuente y sin espacio para la exploración, no tendrán una conexión real con el conocimiento impartido.

En este punto y entendiendo que el objetivo de la educación es promover una forma de pensamiento que permita a los estudiantes adaptarse en el futuro no sólo a la sociedad, sino a un complejo y cambiante mundo laboral, surge la pregunta de cómo podríamos adueñarnos de las estrategias de venta y consumo que han modificado las formas de aprehensión de la información, para generar metodologías que sean más eficientes en la enseñanza/aprendizaje escolar. Las características de los formatos digitales han provocado que muchos consumidores se vuelvan más activos: los productos consumidos, que son propuestos como ideas o conceptos fluidos, resultan apropiables para su extensión, recombinación e innovación⁹. Desde la creación de un *playlist* hasta la reedición de un video musical con recortes de varias fuentes, los medios digitales y las herramientas para su reestructuración (software para editar, foros para compartir, redes sociales en las cuales mostrar nuestra selección de información) promueven de una forma u otra la apropiación y mezcla en un contexto personal y creativo. Knobel y Lankshear¹⁰ incluso proponen que ésta será la nueva forma de escritura en el sentido de que “consiste en codificar textos para comunicar, intercambiar y negociar significados en varios contextos y prácticas sociales”. Muchas prácticas de remezcla de información digital, como *photoshopear*¹¹ para hacer

⁸ Gamification. Término acuñado por Nick Pelling que explica la integración de elementos de diseño de juegos en contextos originalmente no lúdicos.

⁹ Jerald Hughes y Karl Lang. *Transmutability: Digital Decontextualization, Manipulation, and Recontextualization as a New Source of Value in Production and Consumption of Culture Products* (Hawai, 2006)

¹⁰ Michele Knobel y Colin Lankshear. *Remix: la nueva escritura popular*. (2007)

¹¹ Hacer un collage digital con el programa Photoshop o uno similar.

memes, crear cortos a partir de videojuegos¹², la escritura de narraciones ficticias retomando personajes existentes, la creación de aplicaciones híbridas o mezclar música, requieren no sólo una capacidad de aprendizaje técnico autogestionado, ya sea de manera intuitiva o a través de tutoriales, sino que desarrollan la autocrítica (al compararse con otros o mostrarlos en comunidades) y la creatividad. Ésta última es uno de los elementos más importantes del juego, y me gustaría pensar que también del aprendizaje. Todo lo que entendemos o creamos depende de otros conocimientos o referencias. La creatividad es la capacidad de hacer conexiones entre conceptos o evidenciar los ya existentes y ésto sólo se puede hacer a partir de la imaginación, de la apreciación de otras perspectivas y la combinación simultánea de múltiples visiones¹³. Cuando entendemos o creamos algo, lo que sucede en nuestro cerebro es que dos ideas que estaban desconectadas de pronto se unen a partir del puente provocado por una tercera¹⁴. Se genera una sensación de sorpresa al reconfigurar nuestra mente con tan sólo haber asociado de manera lógica dos conceptos (una remezcla¹⁵).

La naturaleza de muchos juegos es plantear preguntas o retos que requieren emplear un pensamiento creativo para resolverlos. Es decir, pensar en cosas nuevas o de formas nuevas, es la habilidad de percibir patrones que no son obvios. Algunas personas nacen siendo creativas, pero en general el pensamiento creativo es algo que se puede mejorar con la práctica. Seguramente algunos estudiantes actualmente ejercitan este tipo de pensamiento a través de distintas actividades, pero hacerlo en el aula, a través de acertijos, por ejemplo, fortalece la relación del estudiante con el conocimiento aprendido.

La experiencia pesa mucho más en la memoria que la información adquirida de manera lineal. Cuando somos capaces de deducir por nuestra cuenta que A y B están relacionados a través de C, lo recordamos con mucha mayor facilidad, porque sabemos las causas que provocan esa relación. Esta misma estructura es el pensamiento de red, mencionado en un párrafo anterior, y en general, una de las razones por las cuales diversos espacios en Internet resultan tan adictivos: hay un reto, y si logramos resolverlo, tenemos la satisfacción de haber encontrado algo nuevo. ¿Qué diferencia habría entre el conocimiento adquirido a través de plataformas digitales y el originado en la escuela? Ciertamente mucho del contenido (quizás la mayoría) al que acceden adolescentes y adultos jóvenes actualmente no tiene una función práctica o ni siquiera positiva, se trata de simple entretenimiento. En internet hay mucha información relevante, científica, filosófica, social, pero el problema es que a pesar de ser accesible, no es lo que los jóvenes buscan. El ejemplo más claro sucede cuando se les pide hacer una tarea de investigación; simplemente copian y pegan lo primero que encuentran en el buscador. El reto real para la educación y la conformación de metodologías de aprendizaje no es que desarrollen únicamente el pensamiento creativo, sino que lo utilicen en combinación con el pensamiento crítico. Me refiero a la habilidad de pensar claramente y de manera racional, tomar decisiones objetivas sobre qué hacer o qué

¹² *Machinimas*. Con software de grabación de pantalla, los usuarios seleccionan o recrean animaciones de videojuegos para crear sus propias historias.

¹³ Kyna Leski. *The storm of creativity* (MIT Press, 2015)

¹⁴ Chris Crawford. *Interactive Storytelling* (New Riders, 2005)

¹⁵ Lawrence Lessig. *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy* (Penguin Press, 2008)

crear. Desafortunadamente mucha de la información absorbida por los estudiantes es básicamente basura. Opiniones no fundamentadas, noticias falsas o corrientes de pensamiento que los manipulan con facilidad para actuar de maneras que a veces son francamente absurdas. Cuestionar las soluciones propuestas al jugar, navegar por Internet o desarrollar alguna otra actividad, discriminar la información y generar curiosidad para que investiguen la fuente de cada cosa que absorben, es el objetivo final al implementar dinámicas lúdicas en el aula. No se trata de jugar como una forma de distraerlos o relajarlos, sino de diseñar juegos que cuestionen las decisiones que toman, llevándolos a razonar sobre las implicaciones y consecuencias¹⁶ que pensar o actuar de cierta manera conllevan y sobre todo de fomentar un constante ejercicio de cuestionamiento de la información que reciben.

El aprendizaje basado en juegos permite a los estudiantes tomar decisiones significativas dentro de espacios acotados con problemáticas que pueden abarcar lo visual, espacial y sonoro, y que proveen de retos que se deben resolver¹⁷. Generalmente se forman pequeños grupos en los que de manera colaborativa el conocimiento se construye a través de la recomposición de información que ya tienen. A través de este tipo de actividades se busca que los estudiantes desarrollen ciertas habilidades prácticas y que se involucren en un descubrimiento guiado. El objetivo que deben alcanzar representa un reto, pero debe estar al alcance de su mano resolverlo. A menudo este reto constituye un entorno ficticio, donde los participantes pueden desarrollar identidades virtuales y transcurrir en un contexto metafórico o fantasioso, asumiendo riesgos con consecuencias aminoradas. Para que esto suceda, los participantes deben interactuar entre ellos, comunicándose y creando lazos a través de los propósitos y prácticas en conjunto, desarrollando la resolución de problemas de manera colectiva.

Es importante tomar en cuenta que parte del pensamiento en red consiste en la libertad de poder hacer asociaciones inesperadas. Las disciplinas se pueden disolver con facilidad y un concepto que proviene de cierta ciencia puede aplicarse igualmente al arte. La interdisciplina y transdisciplina nos permiten entender el mundo de manera más integral, ya que incorporan el conocimiento como una unidad resultado de muchas perspectivas. Un objetivo así se alcanza a través de la negociación, co-construcción, integración, y la realización de trabajo por voluntad propia. No todos los elementos se desarrollarán en cada juego y los objetivos específicos del maestro, que más bien se convierte en un facilitador de la experiencia lúdica-colaborativa-cognitiva, serán distintos en cada ocasión. El diseño de este tipo de dinámicas requiere cierta práctica pero recomiendo comenzar por entablar un diálogo real y regulado (con reglas) con los participantes, sobre todo para conocer sus intereses e inquietudes. Aunque mencioné juegos para espacios reales, muchas de las actividades pueden tener que ver también con llevar a cabo tareas en el espacio virtual y retomar prácticas mencionadas en este texto. Es muy importante que tras llevar a cabo cada dinámica, se haga un intercambio grupal de la experiencia; qué fue difícil y qué aprendieron, si se sintieron incómodos en algún momento, cómo se podría mejorar la

¹⁶ <http://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766>

¹⁷ Marc I. Cicchino. *Using Game-Based Learning to foster critical thinking in student discourse*. (Interdisciplinary journal of problem-based learning, 2015)

dinámica o qué reglas propondrían. De esta manera es posible mejorar la dinámica y crear un entorno de horizontalidad y respeto con el grupo.

He revisado distintos aspectos que afectan las estructuras de aprendizaje y educación actualmente y a manera de conclusión afirmo que el juego no sólo tiene un papel trascendente en la forma de aprendizaje de las generaciones más jóvenes sino también en la vida cotidiana, sobre todo a nivel de formas de consumo de los productos digitales. Los objetivos de los modelos educativos implementados deben tomar en cuenta la realidad de los estudiantes en esta época y construir metodologías que les permitan desarrollar habilidades tales como el pensamiento creativo para ocupar un buen lugar en el entorno laboral del futuro. Propongo la utilización de dinámicas lúdicas en el aula no sólo para mejorar las capacidades sociales, creativas y de resolución de problemas en los estudiantes, sino también para involucrarlos de manera significativa con el conocimiento y fomentar el pensamiento crítico, de tal forma que discriminen el origen de la información y sientan curiosidad por hacer investigación o creación de manera más formal.