

Título: El videojuego Age of Empires II como herramienta para pensar la cultura, la educación y la tecnología

Datos de autoras/es:

Vidarte, Pablo J. A. - joelvidarte014@gmail.com

Ramírez Gómez, Esteban D. - esteban.daniel.ramirez.gomez@gmail.com

Guillán Bosch, María I. - maisqui@gmail.com

Institución de pertenencia: Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (FADYCC) – Universidad Nacional del Nordeste (UNNE)

Eje temático 1: Reflexiones en torno a la educación con tecnologías en las Artes y la Cultura.

Resumen

El siguiente trabajo busca indagar en cómo el videojuego Age of Empires II (en adelante, AoE II) puede funcionar como herramienta promotora de nuevos aprendizajes, colaborar en el desarrollo de competencias y destrezas en el sujeto y posibilitar nuevas formas de relacionamiento con la cultura y la tecnología. A veinte años de su lanzamiento, el realismo gráfico que lo caracteriza, el manejo sencillo para el usuario y su bajo requerimiento técnico, el videolúdico objeto de este estudio puede abordarse como un dispositivo cultural (Sedeño, 2010; Aldegani & Cabañes Martínez 2022) complejo que favorece la socialización y, a su vez, considerarlo como una herramienta con potencial educativo. Desde esta perspectiva, a través de un enfoque cualitativo, el videojuego AoE II funge como instrumento para pensar la cultura, la educación y la tecnología; permite igualmente la comprensión e interpretación de la experiencia educativa del sujeto y partir de la participación directa de uno de los autores como jugador experimentado. Se analizarán tres dimensiones: la dimensión cultural, con la construcción de una identidad como jugador-historiador; la dimensión tecnológica, centrada en la adaptación a estilos de aprendizaje; y la dimensión educativa, que lo considera como artefacto lúdico que enriquece las prácticas pedagógicas.

Abstract

The following paper seeks to explore how the video game Age of Empires II (hereinafter, AoE II) can function as a tool that promotes new learning, contributes to the development of skills and competencies in the individual, and enables new ways of relating to culture and technology. Twenty years after its release, it is characterized by graphic realism, user-friendly operation, and low technical requirements, the video game object of this study can be approached as a complex cultural device (Sedeño, 2010; Aldegani & Cabañes Martínez, 2022) that fosters socialization and, at the same time, considered as a tool with educational potential. From this perspective, through a qualitative approach, the AoE II video game serves as an instrument to reflect on culture, education, and technology; it also allows the understanding and interpretation of the subject's educational experience and is based on the direct participation of one of the authors as an experienced player. Three dimensions will be analyzed: the cultural dimension, focused on the construction of an identity as a player-historian; the technological dimension, centered on adaptation to learning styles; and the educational dimension, which considers it as a ludic artifact that enriches pedagogical practices.

Palabras Clave/Key Words

Videojuego herramienta — Cultura – Educación y Tecnología

Video game tool — Culture – Education and Technology

Introducción

El siguiente trabajo busca indagar en cómo el videojuego Age of Empires II (en adelante, AoE II), puede funcionar como herramienta promotora de nuevos aprendizajes, colaborar en el desarrollo de competencias y destrezas en el sujeto y posibilitar nuevas formas de relacionamiento con la cultura y la tecnología. A veinte años de su lanzamiento, el videolúdico objeto de este estudio puede abordarse como

un dispositivo cultural (Sedeño, 2010; Aldegani & Cabañes Martínez, 2022) complejo que favorece la socialización y, a su vez, considerarlo como una herramienta con potencial educativo.

Objetivos

Objetivo general:

-Explorar el videojuego Age of Empires II como herramientas para pensar la cultura, la educación y la tecnología.

Objetivo específico:

- Describir las dimensiones cultural, educativa y tecnológica en el abordaje del videojuego Age of Empires II

Materiales y métodos:

Si se focaliza en los materiales que sustentan esta investigación, este trabajo, desde un enfoque cualitativo, se asienta en el abordaje del objeto de estudio Age of Empires II, como herramienta para pensar la cultura, la educación y la tecnología. De este modo, se busca la comprensión e interpretación (Gutiérrez Serrano, 2011) de la experiencia educativa del sujeto y se parte de la participación directa de uno de los autores como jugador. Así, se articula una mirada en torno a tres dimensiones: la cultura, la educación y la tecnología. A partir de estas aristas, se busca indagar en cómo los videojuegos operan como dispositivos culturales capaces de generar aprendizajes, identidad y prácticas sociales. En este marco, los videojuegos no solo se abordan como objeto de análisis, sino también como una práctica vivida, situada y relacional. Es decir, se focaliza en el videojuego como un disparador de aprendizajes, en tanto y en cuanto estos se realizan, se viven y se interpretan desde las vivencias del sujeto. De este modo, siguiendo a Gutiérrez Serrano (2011), la experiencia del sujeto es un elemento que aúna y centraliza la investigación sobre el objeto de estudio pues ella misma es parte intrínseca de ese mismo objeto de estudio. En esta línea, Sedeño, A. (2010) presenta a los videojuegos como movilizadores de competencias cognitivas, sociales y culturales desde una lógica participativa, donde el jugador no es un receptor pasivo, sino un agente activo en la construcción de significados. Estos “dispositivos culturales” devienen en espacios simbólicos que configuran discursos culturales desde lo digital, en los que los jugadores no sólo actúan, sino que habitan roles, historias y estructuras de sentido. La mecánica del juego activa una representación simbólica del pasado que habilita un vínculo con la memoria cultural, de allí que en palabras de la autora “son artefactos culturales que requieren y/o ayudan a desarrollar sets particulares de competencias y conocimientos”. Estos productos tecno-culturales se inscriben en un contexto, en un espacio y tiempo determinados, en una red de prácticas y sentidos compartidos por una comunidad, en definitiva, en una cultura. Giménez (2009), siguiendo a Clifford Geertz asume la cultura como un entramado de significados. Es en ese marco que los artefactos culturales – como los videojuegos– son formas objetivadas de sentido que se interiorizan mediante la experiencia y la interacción simbólica, contribuyendo a la configuración de identidades individuales y colectivas.

En cuanto a los métodos, se emplea la observación participante como técnica destinada a la recolección de datos. A esta, se suman otras fuentes complementarias tales como entrevistas semiestructuradas al jugador participante a lo largo de las diferentes sesiones, y las filmaciones de distintos momentos de la actividad lúdica, a fin de documentar la toma de decisiones estratégicas, la dinámica en la construcción de los aprendizajes, las reflexiones metacognitivas y los elementos simbólicos emergentes de la interacción del jugador en el espacio tecnolúdico.

Resultados y discusión

Si se focaliza en los resultados, provisorios pues aún el trabajo de investigación en curso se halla en sus primeras etapas, puede decirse, desde la perspectiva de Jerome Bruner (1997), que el aprendizaje se da en un entorno cultural, en forma activa y mediado por elementos simbólicos. Su visión culturalista permite situar la educación

como la puerta de acceso a las narrativas históricas de una comunidad, las pautas normativas que rigen la vida de sus ciudadanos y los elementos culturalmente indexados para esa comunidad. En este contexto, los videojuegos son artefactos simbólicos que condensan representaciones históricas, sociales, valores y creencias propios de una comunidad. Así, las ideas de Bruner permiten establecer puentes entre el objeto de estudio que centra este trabajo y la mirada culturalista que el autor propone. Para Bruner (1997), el conocimiento puede construirse de tres modos diferentes: enactivo: aprender haciendo, es decir, el sujeto aprende a través de la acción directa; icónico: aprender a través del uso de imágenes y mapas mentales; y simbólico, el aprendizaje se da a través del uso de datos y conceptos.

A partir de ello, puede observarse que el sujeto a través del videojuego, como artefacto semiótico cultural, activa el despliegue de habilidades y destrezas que se concretan en la construcción del conocimiento histórico, la administración del tiempo, de recursos humanos y materiales; a la vez el jugador fortalece el pensamiento estratégico, la anticipación, el razonamiento estratégico (Sedeño, 2010), ejercita la toma de decisiones bajo presión inserto en eventos de tensión lúdica, similar a la requerida en el juego del ajedrez.

Por otra parte, en línea con Sedeño (2010) que aborda el videojuego como espacio de cultura digital, pueden analizarse diferentes dimensiones en su abordaje:

- a. *La dimensión cultural*: que se centra en la construcción de una identidad como jugador-historiador, con sentido de pertenencia a comunidades digitales. Aquí opera la apropiación de narrativas históricas y culturales. De este modo, permiten la asunción por parte del jugador de identidades en la que se negocian significados colectivos (Sedeño, 2010).

En este sentido, el videojuego a través de las historias en las que el jugador participa activamente permite activar la memoria colectiva en la que los hitos significativos para una comunidad se enlazan con los relatos fundacionales. Así, la cultura se constituye en esa red de significados como la define Geertz, en Giménez (2009).

- b. *La dimensión tecnológica*, el videojuego AoE II, así como otras tecnologías, no son tecnologías de innovación por sí solas, sino que el valor está en la adaptación a diversos estilos de aprendizajes.

La tecnología aplicada a la enseñanza universitaria, desde la inclusión de herramientas digitales en línea, como murales colaborativos, gamificaciones, es un reto que en la actualidad demanda a docentes de todos los niveles. Pensar no solo en este videojuego, sino en otros, abre una posibilidad de transformar la experiencia de los aprendizajes, centrando su mirada en el alumno y no en el docente como modelos tradicionales educativos (Poveda-Pineda & Cifuentes-Medina, 2020). Diferentes estudios acerca de los videojuegos y su aplicación en el campo educativo, coinciden que pueden desarrollar competencias reflexivas, capacidad de táctica, razonamiento estratégico y agilidad mental, es así que “las tecnologías se entran en las diversas formas del pensamiento disciplinar, y su inclusión en las prácticas de la enseñanza potencia formas especializadas de construcción del conocimiento (Lion & Maggio, 2019, pág. 15).

- c. *La dimensión educativa*: el AoE II, así como otros videojuegos, no son solo objetos de disfrute recreativo, también son dispositivos culturales tal como lo señala Sedeño (2010) y que deben ser considerados como herramientas para potenciar lo educativo.

Las discusiones que se generan a partir de la concepción tradicional de enseñanza muestran lo acotado de este abordaje. Por ello, los resultados provisorios permiten tensionar el uso del videojuego como herramienta lúdica para confrontar las visiones más tradicionales de la enseñanza-aprendizaje. En esta misma línea, Edith Litwin (2005) plantea que los videojuegos introducen un nuevo estilo cognitivo basado en la exploración, la simulación, el ensayo y error, y la representación dinámica de fenómenos complejos. Lejos de limitarse al entretenimiento, ofrecen aprendizajes

significativos y transferibles a otros contextos. El AoE II y otros juegos en línea o dispositivos tecnológicos, invitan a advertir nuevos modelos cognitivos que superan la visión tradicional del aprendizaje. El ensayo y error, así como la exploración de entornos virtuales representados y creados en los videojuegos promueve agilidad mental razonamiento, la creación de estrategias las cuales son necesarios para avanzar en el juego (Sedeño, 2010). En el campo educativo, los videojuegos pueden ofrecer simulaciones, dinámica del espacio, gestionar civilizaciones, crear espacios, gestionar jugadores; así es que ofrecen múltiples variables que se ponen en juego en estos espacios virtuales. No solo promueven la interacción y el pensamiento reflexivo que conllevan sus acciones dentro del juego, fomentan aprendizajes que van más allá del enfoque tradicional de cómo aprender, incluso los jugadores tienden a memorizar áreas, contenidos y hasta personajes para generar estrategias de supervivencia para así avanzar hasta alcanzar el final del juego.

Conclusiones

Para concluir, este trabajo a través del abordaje del videojuego Age of Empires II como entramado cultural-tecnológico complejo busca ampliar el repertorio educativo a través de la utilización de herramientas no convencionales como este artefacto lúdico, lo que permite enriquecer las prácticas pedagógicas y explorar nuevas formas de transmisión del conocimiento. De este modo, los videojuegos se revelan como objetos socioculturales, pedagógicos y tecnológicos complejos, mediadores simbólicos en los que se entrelazan la cultura, la educación y la tecnología. Su inclusión en la educación abre un abanico de amplias posibilidades con la adecuada acción didáctica, para convertirse en una herramienta que fomente el pensamiento crítico y estratégico, que favorezca la comprensión de la realidad como un sistema tan complejo, multifacético y dinámico similar al mundo ludoficcional (Aldegani y Cabañes 2022) que se despliega en los videojuegos. Por otra parte, estos productos tecnolúdicos transforman al sujeto en un jugador proactivo, capaz de resolver problemas, con habilidades y destrezas transferibles a cualquier situación de la vida, imprescindibles más aún en un mundo en constante cambio.

Referencias bibliográficas:

- Aldegani, E., & Cabañes Martínez, E. (2022). El videojuego como dispositivo cultural. Diálogo con la Dra. Eurídice Cabañes Martínez. *E-Tramas*, (5), 71–83. Recuperado a partir de <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/50> (Original work published 31 de marzo de 2020)
- Ayén, F. (2010). Aprender Historia con el juego Age of Empires. *Proyecto Clio*.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Machado Grupo de Distribución.
- Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos. *Frontera Norte*, 7-32.
- Gutiérrez Serrano, N. G. (2011). Repensar la relación investigador - sujeto. Pautas para resignificar la investigación educativa. *Revista de Educación*, 13-38.
- Lion, C., & Maggio, M. (2019). Desafíos para la enseñanza universitaria en los escenarios digitales contemporáneos. Aportes desde la investigación. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10(1), 13-25.
- Litwin, E. (Compiladora). (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Poveda-Pineda, D. F., & Cifuentes-Medina, J. E. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. *Formación Universitaria*, 13(6), 95-104. doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Revista Científica de Educomunicación*, XVII (34), 183-189.