

Pensar la ética de la educación en el escenario de las nuevas transformaciones sociales

Díaz Javier, Catino Magali, Gómez Noelia Soledad
Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas (LINTI)
Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata
La Plata, Argentina
jdiaz@unlp.edu.ar, magali.catino@presi.unlp.edu.ar, sgomez@info.unlp.edu.ar

Resumen — En este trabajo se propone conocer la naturaleza del proceso educativo y sus características específicas respecto del impacto que genera en el desarrollo del proceso social y cultural, para repensar la condición ética y humana de la educación en pos de la transformación de los sujetos y sus mundos. Es el escenario actual, donde las formas de la educación y sus implicancias entran en tensión con las transformaciones culturales y sociales de una era tecnológica, en constante movimiento y desarrollo. Se recuperarán aquí algunas de las experiencias del LINTI que plantean en su desarrollo la pregunta por la ética de la educación y su pertinencia en este contexto de posmodernidad, para el abordaje de videojuegos como estrategias lúdicas desde donde pensar problemáticas actuales.

Palabras Clave — Educación; Ética; Pedagogía; Transformaciones.

I. INTRODUCCIÓN

Pensando los procesos educativos muchas veces nos encontramos preocupados por las maneras en que debiéramos enseñar, problematizando una y otra vez la mejor forma de trabajar un contenido. También nos detenemos en aquello que consideramos se debe enseñar y que los sujetos deben aprender, porque creemos que en eso que se transmite, se transporta algo que se constituye como valioso para un momento histórico y político específico. Por supuesto estas situaciones son parte de nuestro quehacer como educadores, más aun en un contexto donde lo “valioso” aparece cada vez más efímero producto del desarrollo tecnológico y las nuevas lógicas de producción de sentido que propone la conectividad. En este contexto de “liquidez”¹, son frecuentes las propuestas que albergan como objetivos de la educación, el desarrollo de habilidades y capacidades críticas, la motivación de procesos reflexivos y de innovación para la creación. Todas estas concepciones aparecen como emergentes, pensadas como horizontes del trabajo educativo, para la formación de un sujeto con capacidad crítica frente a los embates del desarrollo tecnológico y los desafíos que propone la “aldea global” [1]. Ahora bien, la recuperación de

la pregunta sobre la ética de la educación es la que nos interesa profundizar en este trabajo, la pregunta sobre el para qué de la educación, pensado más allá de un contenido o una modalidad, abordada en su potencialidad transformadora. A partir del armado de relaciones analíticas se pretende reconocer que las ideas emergentes para trabajar la motivación, la innovación y la creatividad en las prácticas educativas guardan relación con la concepción amplia de la educación que reconoce su condición ética y desde allí su relación con el conocimiento y las tecnologías.

II. PERSPECTIVAS PEDAGOGICAS

Las teorías críticas propositivas del campo de la pedagogía van a recuperar la fuerza transformadora de la educación como horizonte posible de modificación de subjetiva, social y cultural, de la cual esa educación es parte. Este enfoque viene acompañado de una concepción dialéctica del proceso educativo [2], que entiende que la educación, la sociedad y la cultura se constituyen en un proceso de múltiples condicionamientos donde el sujeto es motor y centro de dicho proceso.

Para trabajar sobre este terreno movedizo que es la relación educación-cultura sociedad es necesario comprender las funciones específicas de la educación como punto de partida de la configuración de nuevos procesos y de nuevos campos de subjetividades.

La educación como proceso dialéctico contiene dos procesos que acontecen de manera imbricada, uno de ellos reproduce las lógicas de conservación de una cultura, asegurando la transmisión de los contenidos valiosos para una sociedad. El otro proceso impulsa la renovación de aquello que aparece como instituyente, producto del movimiento entre subjetivación-objetivación que cada sujeto implicado en la situación educativa logre desarrollar. Estos dos elementos son constituyentes e inherentes al fenómeno educativo y representan las funciones de conservación y transformación, de las condiciones subjetivas, materiales y simbólicas de una época.

Dicha concepción reconoce que es la sociedad la que condiciona desde múltiples dimensiones a la educación en una relación que es también dialéctica. Ahora bien ¿qué implicancias

¹ Recuperando el concepto de modernidad Liquida, desarrollado por Sygmunt Bauman.

tiene pensar en estos procesos en el escenario de las transformaciones culturales actuales?

En relación a las dos funciones de la educación podemos leer un componente ético que se pone en tensión al interior de las mismas, que tiene que ver con lo que se conserva y lo que se transforma en términos de producción social de sentidos. Dado que la educación interviene en la formación de la condición humana de la época. El contexto de transformaciones culturales nos pone ante la situación de definir estas preguntas atravesadas por la condición ética de la educación, ese para qué, que pone en tensión una idea de sujeto, y la relación de ese sujeto con el mundo. Es aquí donde, la humanidad de la educación, se hace más evidente, cuando somos conscientes de la incompletud del sujeto, y del carácter ontológico de nuestra tarea como educadores. Las transformaciones culturales de nuestra época, han alterado de manera profunda las formas en que nos relacionamos con el conocimiento, su producción y el uso que hacemos de esos saberes. En este marco las formas en que se produce conocimiento han generado un nuevo campo de tensiones epistemológicas que obligan a revisar lo que es socialmente “valioso” transmitir en este escenario.

En esta línea, resulta importante poder reflexionar sobre los desarrollos de las didácticas específicas relacionadas con los diversos campos de conocimiento, así como sus derivaciones concretas para la enseñanza. Se hace referencia aquí a una dimensión insoslayable de trabajo con el conocimiento, pero entendiendo a la docencia como una práctica social y a las propuestas de enseñanza como proyecto político cultural.

Interrogar a los proyectos de formación en cualquier campo disciplinar en sus sentidos, prácticas y finalidades, supone situarse en un modo de comprender los procesos de constitución de subjetividad. Desde este lugar se asume una perspectiva histórica y relacional respecto de las propuestas pedagógicas y de la conformación del campo académico y científico ya que “resulta fundamental para comprender que en la definición de lo que se constituye en objeto de transmisión cultural, o del tipo de sujeto que se intenta formar, intervienen fuerzas y actores sociales que confrontan para asegurar sus propios significados, intereses, visiones. Los procesos educativos son, centralmente, un espacio de lucha y conflicto por proyectos político culturales diferenciados” [3].

III. JUEGOS SERIOS Y APLICACIONES GAMIFICADAS

Nos situamos en el contexto de las transformaciones culturales asumiendo que sus múltiples condicionamientos sobre las prácticas sociales resultan innegables, por ende las prácticas educativas no están aisladas de esta de tensión. La gran preocupación que nos atraviesa, ante los movimientos culturales es como captar la atención de los estudiantes, como centrar su interés por las temáticas y contenidos escolares, como promover procesos de formación que los preparen para la vida en este escenario.

Descubrimos que muchas veces son los estudiantes, quienes nos enseñan cómo resolver esto y que las condiciones de transformación han permitido flexibilizar los espacios áulicos posibilitando que los procesos innovadores y de creación

redefinan nuestras prácticas docentes, a partir de las inquietudes propuestas por los jóvenes.

Por lo general los juegos se presentan como una manera agradable y divertida de pasar el tiempo, de conectarse y entretenerse. Pero, son cada vez más las experiencias con juegos que persiguen fines educativos, de aprendizaje o socialización, por mencionar algunos. Los denominados juegos serios, son juegos que tienen una finalidad educativa, de entrenamiento o de información y están cuidadosamente pensados para tal fin (David Michael, 2006). Este término se ha usado desde la década de los 60 por Clark Abt, para hacer referencia a juegos que simulaban eventos de la Primera Guerra Mundial recreando las estrategias de guerra dentro de las aulas. Los juegos serios, son un efectivo método de enseñanza y aprendizaje para estudiantes de todas las edades en muchas situaciones, son altamente motivantes, y comunican de manera muy eficiente los conceptos y hechos del mundo real. Los juegos serios suelen ofrecer “representaciones dramáticas” del problema que se está estudiando, permitiendo a los jugadores asumir papeles realistas, donde enfrenten los problemas, formulen estrategias, tomen decisiones y obtengan una respuesta rápida a las consecuencias de sus acciones. Son muchas las experiencias entorno a este tipo de juegos y su eficacia en relación a las prácticas educativas con videojuegos tiene que ver con el tipo de interpelación que estos desarrollos generan en los sujetos. Mencionamos antes los múltiples condicionamientos culturales y sociales en el ámbito educativo, poniendo en el centro de la escena a los sujetos de la educación, es entonces que no podemos desconocer que los jóvenes (sujetos centrales de estos procesos) son quienes constituyen su subjetividad en mediación, y esa mediación es cada vez más tecnológica. Con lo cual, el lenguaje audiovisual del videojuego forma parte de su cotidianeidad, constituye una zona de seguridad, que muchas veces no resulta así en el caso de los docentes.

Los videojuegos utilizan diversos medios y lenguajes, como audios, gráficos y efectos, para enviar un mensaje, enseñar una lección, o proveer una experiencia. La capacidad de modificar el escenario para asegurar que este logre una proximidad a la experiencia de lo real es clave para el éxito de un juego serio, aunque muchas veces este proceso puede aparecer caricaturizado o *gamificado* condicionado por otros factores como la edad de los destinatarios (es el caso de experiencias pensadas para nivel inicial o primario). En la actualidad los videojuegos proveen a los jugadores habilidades y destrezas propias de la época, sus diseños intentan transmitir la cultura digital, promueven el desarrollo de actitudes vinculadas al aprendizaje de nuevas prácticas de trabajo en ambientes y entornos virtuales. En otras palabras, jugar con videojuegos ayuda a incorporar una perspectiva de relación con los objetos tecnológicos, generando una ventaja en comparación con las personas que no juegan videojuegos. Por otra parte, participar en el videojuego pone a los jugadores en relación con otros y con la comunidad que se forma en el entorno del juego, se añaden por tanto, pautas de relación y convivencia (Gee, 2004).

A continuación se seleccionan algunos ejemplos de juegos serios y aplicaciones *gamificada* que son trabajos desarrollados en el LINTI, y que dan cuenta de la recuperación de la cuestión ética en términos pedagógicos. Las cuatro propuestas aquí



señaladas refieren a tesis de estudiantes de la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

a. *mTagATune*²

Es una aplicación móvil para etiquetar música basada en la tesis de *TagATune* [4]. Este trabajo implementa el concepto de Game With A Purpose (GWAP) [5] que define a los juegos con un propósito concreto en temáticas de relevancia como lo son: seguridad, visión por computadora, búsquedas en Internet, accesibilidad en Internet en los que se aplican las ideas de "Human Computing"[6] en referencia a las cosas que los humanos pueden computar. Las personas mientras juegan resuelven problemas que las computadoras aún no pueden resolver. Aquí un componente que recupera la condición humana de ciertos procesos y que la computadora no puede aún abordar, situación que responde en cierto modo la pregunta respecto del para qué. La relación con la ética en este trabajo está asociada a una característica específica y es que son juegos "voluntarios" donde los participantes colaboran para resolver un problema, en este caso cada jugador etiqueta un fragmento de música y luego se combinan todas las contribuciones en buscadores de música en línea. Entendiendo la condición de reconocimiento de la alteridad social de la constitución subjetiva y de mundo, así como de incompletud. *TagATune* fue desarrollado entre 2009 y 2010 y en aquel contexto aportó la novedad de implementar GWAP sobre teléfonos móviles, brindando a las personas la posibilidad de acceder a los juegos en todo momento y lugar, haciendo que la cantidad de gente que juega sea cada vez mayor y, por ende, las horas dedicadas al juego. Con esto se consigue aumentar la cantidad de datos procesados, aprovechando de mejor manera el tiempo que las personas le dedican a jugar (Díaz J. et al, 2011).

b. *Raíces*³

Esta propuesta consiste en un videojuego de plataforma embebido en redes sociales, destinado a niños y niñas en edad escolar, cuyo objetivo es transmitir la cultura de los pueblos originarios de Argentina, RAICES requiere que el videojugador consiga superar un nivel para acceder a otro, por lo que es ideal para introducir conocimientos específicos entre niveles, como en este caso, donde se intenta concientizar sobre las problemáticas de los pueblos originarios, además de dar visibilidad a su cultura (Díaz J., 2013). Este desarrollo parte de una cuestión ética que problematiza la historia oficial presente en el relato de los manuales tradicionales, para que los estudiantes descubran la otra historia, la de nuestros pueblos originarios. Fue pensado y desarrollado para niños de escuela de primaria por lo que fue caricaturizado y sus contenidos

son abordados en cada uno de los desafíos que los personajes deben afrontar en cada uno de los niveles.

c. *e-Quino*⁴

Es un juego inmersivo en 3D que se enfoca en la inmersión sensorial a través del desarrollo del arte y la inmersión imaginativa por medio de la recreación del ambiente ecuestre. *e-Quino* está destinado a niños y jóvenes portadores de diferentes discapacidades, entre ellas TEA (Trastornos del Espectro Austista), síndrome de down, parálisis cerebral, entre otros. Este juego permite identificar al videojugador con el área de la realidad representada y de esta forma afianzar las nociones de la actividad que realizan los sujetos en la pista real de equitación, compensando de manera virtual, la distancia entre cada encuentroclase (Queiruga C. et al, 2016). La direccionalidad de esta propuesta fundamenta su condición ética, en tanto se trata de prácticas educativas mediadas, en este caso por el videojuego, que promueven y refuerzan la integración de los sujetos con estos trastornos.

d. *WhatsINFO*⁵

Es una aplicación móvil gamificada que acompaña y alienta la comunicación y participación de los ingresantes de la Facultad de Informática de la UNLP durante su trayecto en el curso de ingreso. Esta aplicación, recupera condiciones de sociabilidad y características de gamificación sin ser un videojuego, abordando una problemática común y compleja que tiene que ver con la inserción a la vida universitaria. *WhatsINFO* (Kimura I. et al, 2015) fue probada con un grupo de ingresantes de la Facultad de Informática durante el curso de ingreso 2014, arrojando resultados alentadores que permiten pensar su incorporación durante esta primera etapa de estudiante universitario. Aquí el para qué es la retención de los estudiantes, a partir de la contención y apoyo, un fin que es ético y que intenta trabajar condiciones de la subjetividad de los jóvenes que llegan a la universidad y que en el cambio que eso provoca muchas veces terminan por abandonar la formación.

En síntesis, la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el uso cotidiano de las redes sociales en todos los ámbitos y la cantidad de horas diarias que los sujetos pasan jugando debe ser utilizado/aprovechado para el abordaje de otros procesos específicos por ejemplo los educativos. La capacidad de interpelación que tienen los videojuegos es posible en este contexto y muy probablemente sean una situación cada vez más común en las aulas, y en este sentido la pedagogía deberá intentar hacer los esfuerzos por leer estos procesos y recuperar la importancia del trabajo desde una direccionalidad

² Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/4029/Tesis.pdf?sequence=3>

³ Disponible en: Raices.linti.unlp.edu.ar

⁴ Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/47081>

⁵ Disponible en: http://www.linti.unlp.edu.ar/juegos_serios

ética y política, que promueva un enfoque de la criticidad y no del tecnicismo para pensar educación y videojuegos.

IV. PENSAR EN CLAVE EDUCATIVA

Si la educación es entonces, el proceso por el cual se conservan los saberes legitimados socialmente pero a su vez la potencia para modificarlos, la apuesta debe ser la apropiación de los saberes que contribuyen a la reconfiguración de un escenario de justicia e igualdad social. La pregunta ética que recorre este trabajo es la pregunta por el para qué de toda esta problemática educativa, que hoy en día nos desafía, y que tiene que ver con la formación de un “sujeto protagonista” en los términos que lo define Hugo Zemelman [7]. No es otro más que el sujeto, quien puede desarmar las lógicas de un mundo atravesado por el consumo que genera cada vez más diferencias y que hace que el territorio de lo compartido, de la articulación del lazo en términos sociales y colectivos, sea cada vez más difuso.

En una contemporaneidad moderna las preguntas por los saberes legítimos estaban sostenidas por un orden hegemónico tanto desde el punto de vista de los estados nación como por el orden económico capitalista de producción. De ahí que dicha legitimidad permitía lograr una mayor proximidad de isomorfismo entre los sentidos de la educación y los sentidos de lo social y cultural, sobre todo en los dispositivos de mediación legitimados como el escolar. Pero frente a un mundo que habita desde su cotidianeidad descentrada profundas transformaciones la pregunta ética por el para qué, y qué transmitir pierde especificidad y tensiona profundamente la posible proximidad entre órdenes instituyentes fragmentados y dispersos.

En el caso de los videojuegos su contribución en las prácticas educativas, constituye un desafío ético político en torno al debate respecto de para qué su utilización. Esta pregunta pedagógica no puede ser pensada por fuera del desarrollo y debe entenderse como constitutiva de la idea.

V. CONCLUSIONES

Las preguntas y concepciones sobre la educación que fueron desarrollados en este trabajo intentan abrir el debate pedagógico en el escenario de las transformaciones actuales, recuperando la condición ética. A modo de conclusión aparecen algunos ejes/problema que acompañan el análisis realizado y se proponen como espacios para seguir complejizando el fenómeno educativo, en su relación con la sociedad y la cultura.

Un primer eje lo constituye el desafío de proteger la naturaleza humana y humanitaria de la educación. Entendemos que las futuras formas de la educación, seguirán siendo esfuerzos con orientación humana, pero será cada vez más necesario abordar las discusiones sobre cómo se resuelven las tensiones entre los intereses y las necesidades humanas en la era de la tecnología y las múltiples subjetividades. Pensarlo desde las transformaciones culturales, implica el reconocimiento de cómo las tecnologías digitales, han modificado las formas en que se genera y circulan los conocimientos. Las tecnologías de la conectividad, se presentan como desafío en este sentido, en tanto constituyen nuevos modos de producción de cultura [8], recuperar la pregunta por el conocimiento, su producción y los

espacios legitimados para ello, es también un tema de debate respecto de cómo la educación es parte de todo ello.

Recuperar la pregunta ética de la educación como fundamento de las propuestas educativas con videojuegos o sin ellos, aceptar que la transmisión de saberes y conocimientos no se realiza en forma mecánica y no puede pensarse en términos aplicacionistas, implica necesariamente una reconstrucción por parte de los sujetos de la educación, quienes objetivan y subjetivan los procesos de producción cultural en función de sus propios proyectos.

Por último pensar la educación como acogimiento, recuperando a Merieu tenemos la responsabilidad de pensar a la educación como “un movimiento, un acompañar, un acto nunca acabado que consiste en hacer sitio al que llega y ofrecer los medios para ocuparlo”[9], tenemos la obligación ética de hacer un lugar en la producción social y cultural para aquellos que llegan, para aquellos que deben ser parte activa de la producción de conocimiento, más allá de las técnicas y de los contenidos socialmente legitimados por una época.

VI. REFERENCES

- [1] McLuhan, Marshall & Powers, B.R. - La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación en el siglo XXI. Ed. Gedisa. Barcelona, 1995.
- [2] Nassif, R. (1982) Teoría de la educación, Cincel-Kapelusz, Madrid. [3] Morandi, G. Mariani, E. Iotti, A. “Transformaciones en un escenario de restitución del derecho a la educación” Revista Tram[p]as 75 Congreso de comunicación/educación Desafíos en tiempos de restitución de lo público Mayo/Junio 2013.
- [4] Edith Law, Luis Von Ahn, Roger Dannenberg y Mike Crawford, "Tagatune: un juego para la música y el sonido Anotación ". En las Actas de la 8ª Conferencia sobre información musical Retrieval, Viena, Crawford, Austria, 2007.
- [5] Luis Von Ahn, "Games with a purpose". In IEEE Computer Magazine, June 2006. Pages 96-98.
- [6] Luis Von Ahn, "Human computation". In K-CAP '07, Proceedings of the 4th international conference on Knowledge capture, 2007.
- [7] Zemelman, Hugo, Dieterich, H. y otros (1999) Fin del capitalismo global. Edit.21 SRL México. "La historia se hace desde la cotidianeidad".
- [8] Van Dijck, J. (2016) La cultura de la Conectividad. Una historia crítica de las redes sociales. Edit. Siglo Veintiuno editores. Buenos Aires.
- [9] Meirieu, P. (1998). Frankenstein educador. Editorial Alertes, Barcelona. Capítulo "A mitad De recorrido por una verdadera revolución copernicana"
- [10] Pérez Gómez, Á. (2002). "Las funciones sociales de la escuela: de la reproducción a la reconstrucción crítica del conocimiento y la experiencia". En Comprender y transformar la enseñanza. 10ma. Ediciones Morata.
- [11] Mèlich, J. C. (2000). La educación como acontecimiento ético. Editorial Paidós, Buenos Aires. Introducción.
- [12] Apple, M. (1996). "Prefacio y capítulo 1 "Educación, identidad y patatas fritas baratas". En: Política cultural y educación. Buenos Aires: Ediciones Morata.
- [13] Gee, James Paul. 2004. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Andalucía, España, Aljibe : s.n., 2004.
- [14] David Michael, Sande Chen. 2006. Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Boston : Thomson Course Technology., 2006.
- [15] Díaz Javier, Queiruga Claudia, Ferrareso Alejandro, Larghi José Luis (2011) "mTagATune: mobile TagATune". 10th International Conference on Mobile Business (ICMB 2011). ISBN: 978-1-4577-0497-0. Editorial: IEEE Society. Páginas: 331 – 339.



- [16] Kimura Isabel, Brown Barnetche Matías, Queiruga Claudia, Díaz Javier (2015). "WhatsINFO: a Gamified Mobile Application Promoting the Integration of Computer Science School Freshmen to the UNLP". XXI Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2015). IV Workshop de Innovación en Educación en Informática (WIED). Junín, Argentina, octubre. ISBN 978-987-3724-37-4, p. 926935. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/50544>.
- [17] Queiruga Claudia, Díaz Javier, Arce Tomás. "eQUINO: a videogame that complements equine-assisted therapies and activities for persons with disabilities" EDULEARN 16 (8th annual International Conference on Education and New Learning Technologies) realizado en Barcelona, España, los días 4, 5 y 6 de julio de 2016. ISBN: 978-84-608-8860-4 / ISSN: 2340-1117. doi: 10.21125/edulearn.2016.p.1912-1924

[18] .

