

# DIDÁCTICAS LÚDICAS CON VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Escenarios y horizontes alternativos  
para enseñar y aprender

**Carina Lion y Verónica Perosi  
(comps.)**



# **DIDÁCTICAS LÚDICAS CON VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS**

Lion, Carina

Didácticas lúdicas con videojuegos educativos : escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender / Carina Lion ; Verónica Perosi. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2019.

Libro digital, EPUB - (Gestión ; 16)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-538-683-9

1. Pedagogía. 2. Juegos Didácticos. 3. Diseño de Videojuegos. I. Perosi, Verónica II. Título  
CDD 370

Corrección de estilo: *Liliana Szwarcer*

Diseño e ilustración de cubierta: *Pablo Gastón Taborda*

Diagramación del interior: *Patricia Leguizamón*

Los editores adhieren al enfoque que sostiene la necesidad de revisar y ajustar el lenguaje para evitar un uso sexista que invisibiliza tanto a las mujeres como a otros géneros. No obstante, a los fines de hacer más amable la lectura, dejan constancia de que, hasta encontrar una forma más satisfactoria, utilizarán el masculino para los plurales y para generalizar profesiones y ocupaciones, así como en todo otro caso que el texto lo requiera.

1<sup>a</sup> edición impresa, noviembre de 2019

1<sup>a</sup> edición digital, diciembre de 2019

#### **noveduc libros**

© del Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico S.R.L.

Av. Corrientes 4345 (C1195AAC) Buenos Aires - Argentina

Tel.: (54 11) 5278-2200

E-mail: [contacto@noveduc.com](mailto:contacto@noveduc.com)

**[www.noveduc.com](http://www.noveduc.com)**

ISBN 978-987-538-683-9

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

**Carina Lion y Verónica Perosi**  
**(compiladoras)**

# **DIDÁCTICAS LÚDICAS CON VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS**

Escenarios y horizontes alternativos  
para enseñar y aprender



**Carina Lion.** Licenciada y profesora en Ciencias de la Educación. Especialista en formación de formadores y doctora en Educación (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Profesora adjunta de Educación y Tecnologías y de Informática y Educación (Ciencias de la Educación). Codirectora de proyecto UBACyT de investigación en el Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación (UBA). Fue directora de UBA XXI y del CITEP (Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía – UBA). Desarrolladora de videojuegos serios.

**Verónica Perosi.** Licenciada en Ciencias de la Educación y Magister en Didáctica (UBA). Maestra. Se desempeña como docente regular del Área de Tecnología Educativa del Departamento de Ciencias de la Educación. Tecnóloga Educativa de la maestría y carrera de Especialización en Tecnología Educativa. Investigadora del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación (UBA). Asesora en instituciones educativas de diferentes niveles y desarrolladora de videojuegos serios.

**Graciela A. Esnaola Horacek.** Doctora en Pedagogía y magíster por la Universidad de Valencia (España). Especialista en Educación on line (Universidad del Veneto, Italia), en la línea de innovación educativa y mediación tecnológica. Psicopedagoga. Docente del doctorado en la Universidad de Valencia y de posgrado en universidades europeas. Docente titular en UNTREF y UNTREF Virtual. Miembro de la Asociación Internacional ALFAS. Autora de numerosas publicaciones científicas. Invitada por universidades nacionales y extranjeras como asesora en tecnología educativa.

**Dolores Fleitas.** Licenciada en Ciencias de la Educación y profesora de Educación Inicial. Actualmente cursa la especialización de Tecnología Educativa (UBA). Coordinadora en la Escuela de Maestros (GCABA) en el área de nivel inicial, además coordina el Proyecto Giroscopio, una propuesta de evaluación para el aula de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa (UEICEE). Profesora de Educación Inicial y TIC en la Escuela Normal Superior N° 1. Se ha desempeñado como consultora en el Ministerio de Educación de la Nación, profesora de didáctica general (FFyL, UBA), docente en el nivel inicial y en diversos cursos virtuales.

**Lucía Gladkoff.** Licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires, y maestranda en Tecnología Educativa de la misma universidad. Tecnóloga educativa en el Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (UBA). Coordinadora en el área Buber Virtual de la Escuela Martín Buber. Docente en Didáctica y en Tecnología Educativa en carreras de grado y especializaciones de diversas unidades académicas de la Universidad de Buenos Aires. Investigadora en formación del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA).

# índice

<b>Agradecimientos .....</b>	7
<b>Introducción.....</b>	11
<b>■ Capítulo 1. Aprendizajes emergentes y enseñanzas disruptivas</b>	
<i>Carina Lion.....</i>	15
Experiencias expandidas .....	18
Articulaciones relevantes.....	19
Enseñanzas disruptivas.....	21
<b>■ Capítulo 2. Los videojuegos como puentes para enseñar y aprender en el Nivel Inicial</b>	
<i>Dolores Fleitas.....</i>	25
Los videojuegos como medio para enseñar y como contenido a aprender.....	31
¿Qué rasgos debe presentar un videojuego para que sea genuina su inclusión en la escuela? .....	33
La elección de los videojuegos: ¿qué mirar cuando elegimos un juego? .....	36
<b>■ Capítulo 3. Videojuegos en la escuela primaria: desafío pedagógico y creación didáctica</b>	
<i>Verónica Perosi y Lucía Gladkoff .....</i>	41

Tres lamas para analizar los videojuegos en la escuela primaria: rearticulaciones curriculares desafiantes, experimentaciones relevantes y propuestas de enseñanza emocionantes.....	43
El videojuego como motor de la creación didáctica.....	46
La última misión .....	50
 ■ <b>Capítulo 4. Playtesting detrás de <i>Black Mirror</i>: narrativas transmedia y pedagogía lúdica</b>	
<i>Graciela Esnaola</i> .....	53
Entrar al juego .....	54
 ■ <b>Capítulo 5. Emerging leaders. Liderazgo sustentable y creativo en sociedades emergentes</b>	
<i>Carina Lion y Verónica Perosi</i> .....	61
Imaginar un videojuego, programar un videojuego .....	62
El videojuego en su diseño .....	65
El videojuego en las aulas .....	69
 ■ <b>Capítulo 6. Líderes audaces. Videojuegos serios y entornos de educación no formal</b>	
<i>Carina Lion y Verónica Perosi</i> .....	73
Los videojuegos para la capacitación profesional: abrir un portal a nuevas posibilidades .....	74
Los ejes de un videojuego para la gestión y el liderazgo profesional ....	75
Idear un videojuego: un ejercicio de imaginación y concreción .....	77
Detrás de escena: cómo se piensa y desarrolla un videojuego serio .....	81
El detrás del detrás de escena: deconstrucciones críticas .....	83
 <b>Epílogo. <i>Carina Lion y Verónica Perosi</i></b> .....	85
 <b>Bibliografía</b> .....	89

## Agradecimientos

Este es un libro colectivo y esa descripción nos llena de emoción, porque creemos en la fuerza de hacer con otros. Recoge búsquedas y construcciones de diferentes personas, unidas por el goce de crear experiencias novedosas, arriesgadas, pero también comprometidas con los tiempos que nos toca vivir. Refleja el trabajo de grupos de personas que colaboran y codiseñan, y de grupos de instituciones que cotidianamente abren sus puertas para generar experiencias de nuevo tipo.

Queremos agradecer a las coautoras: Dolores, Graciela y Lucía, por ser generosas en sus relatos y construcciones. Compartimos largas horas de trabajo, el desvelo por la creación y el compromiso en la acción educativa. También a las escuelas y las instituciones que alojan con convicción el surgimiento de ideas y propuestas novedosas, que construyen diariamente marcos para creaciones pedagógicas de nuevo tipo.

Agradecemos profundamente a los equipos interdisciplinarios de trabajo constituidos por programadores, diseñadores, artistas, *game designers* y narradores. En particular, a la creativa Fernanda Perosi (Wooo), a los arriesgados y grandes jugadores Darío Georges, Agustín Pontura, Pelu y todo su equipo (Yaguar) y a los hermanos Santamarina. ¡Valoramos su profesionalidad y sus ganas de jugar con nosotras!

Expresamos nuestro agradecimiento a la editorial, por confiar en que este material representa una contribución valiosa y relevante. Y por apostar a un tema que nos apasiona profundamente (las relaciones entre los escenarios de juego y los escenarios educativos) e invitarnos a tomar un tiempo para una escritura interpretativa de las creaciones de videojuegos educativos que realizamos.

Agradecemos asimismo al #movamientotecnoedu, un colectivo que apuesta con fuerza a la revisión de las prácticas tradicionales y a la creación didáctica, un pilar de nuestra fuerza y la invitación constante a ser colegiadamente con otros.

Y, finalmente, agradecemos a nuestras familias, en especial a nuestros hijos/as con los que compartimos momentos de creación de videojuegos educativos y gozamos el simple gesto de jugar juntos.

