



Actualidades Investigativas en Educación

ISSN: 1409-4703

ISSN: 1409-4703

Instituto de Investigación en Educación, Universidad de Costa Rica

Ponce Carrillo, René; Alarcón Pérez, Lilia Mercedes
Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior
Actualidades Investigativas en Educación, vol. 18, núm. 3, 2018, , pp. 1-16
Instituto de Investigación en Educación, Universidad de Costa Rica

DOI: 10.15517/aie.v18i3.34382

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44759784028>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org
UAEM

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior

Video game Minecraft as a resource for academic literacy in higher education

Volumen 18, Número 3
Setiembre-Diciembre
pp. 1-16

Este número se publica el 1 de setiembre de 2018

DOI: <https://doi.org/10.15517/aie.v18i3.34382>

René Ponce Carrillo
Lilia Mercedes Alarcón Pérez

Revista indexada en [REDALYC](#), [SCIELO](#)

Revista distribuida en las bases de datos:

[LATINDEX](#), [DOAJ](#), [REDIB](#), [IRESIE](#), [CLASE](#), [DIALNET](#), [SHERPA/ROMEO](#),
[QUALIS-CAPES](#), [MIAR](#)

Revista registrada en los directorios:

[ULRICH'S](#), [REDIE](#), [RINACE](#), [OEI](#), [MAESTROTECA](#), [PREAL](#), [CLACSO](#)



Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior

Video game Minecraft as a resource for academic literacy in higher education

René Ponce Carrillo¹
Lilia Mercedes Alarcón Pérez²

Resumen: Con el propósito de contribuir a la discusión educativa sobre alfabetización académica y literacidades, en este ensayo se presenta un argumento sobre el uso de entornos virtuales mediante videojuegos comerciales para desarrollar literacidades académicas en educación superior. Primeramente, planteamos una reflexión sobre el contexto que actualmente se vive, globalización y sociedades del conocimiento, y la importancia que, ante este, tienen el lenguaje, la lectura y la escritura. En seguida, se aborda el concepto de alfabetización académica en la educación superior, como un elemento clave para desarrollar, en los estudiantes de este nivel, su integración a las disciplinas que conforman su profesión, incorporando los entornos virtuales como escenarios importantes para el desarrollo de los géneros requeridos en el entorno institucional. Se propone el uso de Minecraft como entorno virtual para la alfabetización académica en la educación superior. Como conclusión al texto, se ofrecen reflexiones en torno a la importancia que las literacidades digitales tienen para la formación de estudiantes y ciudadanos del mundo, y con respecto al valor que existe en utilizar entornos virtuales mediante videojuegos como espacios para la escritura académica en la educación superior.

Palabras clave: alfabetización académica, videojuegos, entornos virtuales, educación superior

Abstract: In this essay we present an argument about the use of virtual environments to develop academic literacies in higher education. We first provide our thoughts on the globalized, knowledge driven context, and the importance than within it holds written language. Next, we go over the concept of academic writing in higher education, as a key element to develop the integration of students to the disciplines of their chosen professions. Lastly, we introduce the discussion of virtual environments as scenarios that can help bridge the distance between the students and the genres required in the institutional setting. The use of Minecraft as a virtual environment where to develop academic literacy in higher education is proposed. As closure for the text, two main reflections are wielded: one regarding the importance of digital literacies in the development of both students and citizens of the world; the other about the value and potency that exists in incorporating virtual environments through videogames as spaces for academic writing in higher education.

Keywords: academic literacy, video games, virtual environments, higher education

¹ Profesor de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. Dirección electrónica: reneponcecarrillo@gmail.com

² Profesora de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. Dirección electrónica: liliaap@hotmail.com

Ensayo recibido: 5 de diciembre, 2017

Enviado a corrección: 12 de julio, 2018

Aprobado: 13 de agosto, 2018

1. Introducción

Como educadores, tenemos claro que el fenómeno de la globalización es un hecho importante como contexto general que se impone en todos los ámbitos de la sociedad, y el educativo no es la excepción. Ante semejante impronta, se hace preciso reestructurar la oferta de educación y formación en términos suficientemente flexibles como para responder a los grandes retos del desarrollo tecnológico y de la construcción de sociedades del conocimiento, sin obviar la importancia de los entornos de convivencia locales, con sus propios procesos históricos, políticos y culturales de por medio.

En el mundo globalizado, la lectura y la escritura adquieren mayor relevancia y vigencia dado el acceso a la información que llega en múltiples formas a través de diferentes medios como la prensa, los libros, los informes e internet, con sus respectivas variantes (videos, blogs, sitios, wikis, redes sociales, etc.), este último, un medio cada vez más generalizado y de uso común por estudiantes, profesionales, amas de casa, trabajadores, niños y jóvenes.

Se puede afirmar que vemos la realidad a partir del lenguaje y es a partir del lenguaje que construimos el conocimiento del mundo. En imágenes y palabras leemos, descubrimos y reconocemos discursos propios y ajenos. En palabras hacemos el mundo, pues una vez que lo enunciamos, también nos transformamos en él, nos creamos en él (Bruner, 1988). Y es precisamente, a través de la adquisición, desarrollo y refinamiento de los códigos escriturales que se van concibiendo diversas posturas de lo que significa ser *letrado* para los seres humanos. Aun cuando la lectura y la escritura se han tratado de concebir como fenómenos independientes, consideraremos que forman parte de un mismo proceso: el de la lectoescritura inscrita en el continuo de las diversas comunidades que tejen la sociedad.

Siguiendo a Olson (1998, p. 16),

la importancia de la lectura y la escritura proviene, no tanto del hecho de que sirva como dispositivo mnemónico, sino más bien de su importante función epistemológica. La escritura no solo nos ayuda a recordar lo pensado y lo dicho, también nos invita a ver lo pensado y lo dicho de una manera diferente.

En su texto, *El mundo sobre el papel*, el autor se refiere particularmente al impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento. Afirma allí que nuestros procesos cognitivos se han ido modificando por el uso de la escritura a lo largo de la historia, de tal modo que la cultura escrita ha tenido efectos decisivos en el desarrollo de nuestros modos

de leer y describir el mundo, por tanto, en nuestro modo de actuar en él. La escritura transforma al individuo y su concepción del mundo.

Cassany (2009) ha sintetizado las perspectivas socioculturales de la lectoescritura a través del concepto de *prácticas letradas*. Estas discurren en un mundo que debe aprehenderse y desarrollarse mediante estrategias lingüísticas. Es, entonces, a través de diversos escenarios en que los hablantes adaptamos nuestras habilidades y experiencias cognitivas con respecto a la lectoescritura como mecanismo con el que participamos en el mundo.

Las instituciones de educación superior enfrentan por igual el enorme reto de acoger estudiantes reconociendo sus trayectorias formativas como lectores y escritores, y al mismo tiempo, enfrentarlos a los nuevos códigos que se requieren para participar en las culturas escritas de la organización académica y profesional de las disciplinas. Precisamente, se le ha llamado alfabetización académica al esfuerzo que realizan las instituciones de educación superior por crear condiciones de participación legítima de los estudiantes en las culturas escritas de sus disciplinas.

2. Alfabetización Académica

Abrimos el apartado con la aproximación que, en 2008, ofreció la Unesco sobre la alfabetización y la evidente transformación que el concepto presentaba a partir de las reflexiones sobre el aprendizaje a lo largo de la vida y de los contextos situados en los que se dan estos aprendizajes.

“El concepto de ‘alfabetizaciones situadas’ enfatiza la influencia del contexto social, cultural y político sobre la manera que las personas usan y adquieren los conceptos básicos de cálculo numérico, lectura y escritura” (Unesco, 2008, p.17).

De acuerdo con Carlino (2005), el concepto de alfabetización académica señala el conjunto de nociones y estrategias necesarias para participar en la cultura discursiva de las disciplinas, así como en las actividades de producción y análisis de textos requeridas para aprender en la educación superior. Apunta, de esta manera, a las prácticas de lenguaje y pensamiento propias del ámbito académico.

Desde la experiencia, es evidente que al llegar al nivel de educación superior, los estudiantes han leído solo de cierta forma ciertas obras, obras que son distintas a los textos y modos de leerlos exigidos en las asignaturas universitarias, o en caso de haberlo hecho, en la mayoría de los casos, no se han percatado de la postura de los distintos autores, de la

polémica entre ellos, de sus acuerdos y desacuerdos. En este contexto, la lectura se ha convertido en un acto mecánico, con escaso sentido y lógicamente con pobre comprensión, sin vínculo tangible con sus mundos de conocimiento y con el quehacer disciplinar cotidiano que se ejerce en el nivel superior.

A diferencia de concebir la lectura como una mera técnica o una habilidad que se adquiere de una vez y para siempre, debemos entenderla como una práctica social, una práctica que se lleva a cabo dentro de una determinada comunidad textual que difiere según el momento, la situación, los objetivos y el contenido de lo que se lee. Por ello, quien lee ha de modificar su forma de lectura en cada situación y a lo largo de la vida, según las comunidades lectoras en las que intenta participar escribiendo o creando contenidos mediante el texto y otros soportes.

Para Carlino (2005), no se trata solamente de que los estudiantes lleguen mal formados de sus estudios previos, se trata de que al ingresar a la formación superior se les exige un cambio en su identidad como pensadores y analizadores de textos. Los textos académicos que los alumnos han de leer, en este nivel educativo, y el cómo han de participar alrededor de estos, suelen ser derivados de textos científicos no escritos para ellos, sino para conocedores de las líneas de pensamiento y de las polémicas internas de cada campo de estudios. Son textos que dan por sabido lo que los estudiantes no saben. Asimismo, en la universidad se les suele exigir, pero poco enseñar a leer y escribir como miembros de las comunidades discursivas de sus respectivas disciplinas.

En este sentido, es muy cuestionable el supuesto de que la lectura sea una habilidad básica y transferible, adquirida de una vez y para siempre, que sirve para entender cualquier texto que caiga en nuestras manos. Existen diferentes modos de leer y comprender los escritos, modos que forman parte de diversas culturas lectoras y conviene mirar como cada disciplina posee su propio repertorio de géneros, que raramente se usará en otras disciplinas. Cada disciplina (e incluso, en parte, cada subdisciplina, dentro de un campo específico) tiene sus procedimientos particulares para construir, interpretar y usar los géneros. Estos se usan para fijar las características de la pertenencia a una disciplina, para determinar y validar los datos que puedan construir sus razonamientos apropiados y para hacer aportaciones substanciales al campo correspondiente. Todos estos factores contribuyen a establecer las formas típicas de pensar y comportarse dentro del marco de una disciplina o subdisciplina específica. (Bhatia, 2005, en Cassany, 2006)

Cada disciplina, cada grupo humano, cada momento histórico y cada situación comunicativa produce sus propios escritos. De acuerdo a las ideas de Bajtín (1998), las esferas o ámbitos de la actividad humana están todas relacionadas con el uso de la lengua que se lleva a cabo en forma de enunciados orales y escritos. Estos enunciados como frases y como textos reflejan las condiciones específicas de cada una de las esferas en su contenido temático, en su estilo verbal, en la selección de los recursos léxicos, fraseológicos y gramaticales de la lengua, y en su composición y estructuración; ese concierto de enunciados y textos concretos y singulares produce en cada esfera sus tipos relativamente estables de enunciados y textos, denominados por Bajtín como *géneros discursivos*.

El uso de la escritura realizado en cada disciplina es particular: tiene su propio repertorio de géneros, con estilo, estructura, conocimientos y funciones diferentes. De alguna manera, las formas que adopta esta escritura están imbricadas con la práctica profesional. Aprender a ser un buen profesional requiere aprender a ser un buen lector y escritor de los géneros de la disciplina correspondiente. En este argumento, sobre las maneras de organizarse a partir de los intereses temáticos o disciplinares, encuentran resonancia los planteamientos sobre marcos epistémicos esgrimidos por Shaffer (2006), quien sugiere pensar en los géneros de las disciplinas, con la posibilidad de modelar su uso en entornos legítimos de aprendizaje, mediante la modelación asistida por sistemas multimedia.

Shaffer (2006) reconoce los marcos epistémicos como prácticas valuadas positivamente por grupos y comunidades. Estos marcos están ontológica y epistemológicamente sustentados dentro de un campo o disciplina y se hacen visibles mediante los lenguajes (literacidades) empleados para comunicarse y crear contenidos y conocimientos dentro de dicho ámbito o disciplina. Estos lenguajes, a su vez, toman forma mediante géneros discursivos, combinaciones de códigos y símbolos usados en la construcción y comunicación (y administración) del conocimiento dentro de un campo social. Parafraseando a Shaffer, si la comprensión epistémica y las estructuras epistémicas forman el núcleo de las disciplinas o materias, como matemáticas, historia, física, literatura, entonces los marcos epistémicos son el principio organizador de las prácticas, no solo de las disciplinas, sino de los demás ámbitos de la actividad humana organizada.

Estos marcos son, entonces, las formas relevantes de organizarse alrededor de un objeto de interés, y tienen que ver con los modos y usos de lenguajes (géneros), embebidos en las prácticas características de una comunidad. Pueden reconocerse estos marcos epistémicos en las disciplinas como ejercicio profesional y académico, así como también en

otras prácticas al margen de la escuela, como la ciudadanía y los videojuegos. En virtud de que *solo se hace/sabe lo que se aprende y solo se aprende lo que se hace*, modelar mediante sistemas multimedia, escenarios de aprendizaje virtual, para quienes se están formando, constituye una condición de éxito para el empate intergeneracional de la pretensión formativa universitaria.

Es evidente que existe una confusión sobre promover y acompañar a los estudiantes hacia un aprendizaje autónomo y explicitar mínimamente las reglas de juego. La escritura académica en la universidad reta a los estudiantes a innovar significados y planes, a comenzar a formar identidades sobre las cuales construir trayectorias profesionales. Los estudiantes necesitan encontrar y valorar múltiples textos en conflicto, con conocimientos dispares para poder llegar a sus propias conclusiones, las cuales impulsen las discusiones y los proyectos. Enseñar lectura y escritura en la universidad es más que enseñar un paquete contenido de habilidades, es enseñar a los estudiantes cómo reclamar su lugar y llevar a cabo acciones significativas en los mundos dentro de los que están creciendo. Los profesores necesitan inventar los ambientes y las tareas que nutrirán la propia invención de los estudiantes como potentes escritores académicos y profesionales (Bazerman, 2015)

A partir de una revisión realizada por Matos (2010), de los aportes de Carlino (2003), Cassany (2008), Silva, (2007) y Caldera y Bermúdez (2007), nos permite reconocer el siguiente supuesto sobre la alfabetización académica:

La alfabetización académica es el conjunto de acciones institucionalizadas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de que participen de la cultura escrita de sus disciplinas mediante un grupo de estrategias planificadas desde una institución para intervenir en las prácticas de literacidad en todos los niveles.

Es claramente una propuesta de trabajo institucional que trasciende el trabajo individual de los académicos interesados en la enseñanza de la lengua escrita, y el de los estudiantes en general, acogiéndolos e impulsándolos transversal y longitudinalmente. Tal y como se intuye, para estos autores la acción institucional es la esencia de la Alfabetización Académica, sin obviar el papel determinante que desempeñan los docentes junto con los estudiantes en la diversidad de eventos letrados que componen el mundo académico de las disciplinas.

Es esencial que los estudiantes conozcan las convenciones de la nueva comunidad lectora para que aprendan a manejarse en ella. Para la inclusión a una nueva cultura, se

requiere que la persona se apropie de un lenguaje particular, de las normas, los valores y las formas institucionales de actuar, lo que implica compartir las acciones y representaciones en aras de la construcción de sentimientos de pertenencia y de identidad académica. Estos procesos complejos pueden llevarse a buen término en la medida en que se asume la importancia de visibilizar los géneros de las disciplinas y de posibilitar el acceso del estudiantado al ellos durante la formación.

Modelar mediante un escenario virtual un entorno para la escritura académica, abre la posibilidad de construir nuevos espacios discursivos multidireccionales, a la vez sincrónicos y asincrónicos, en donde realizar ejercicios formales de escritura potenciados por la naturaleza re escribible del entorno que lo virtual hace posible. Estos nuevos escenarios de aprendizaje virtual podrían constituir una condición de éxito frente al enclave intergeneracional de millones de jóvenes que buscan ingresar a la universidad.

3. Los videojuegos como estrategias didácticas para el desarrollo de la alfabetización académica

En este apartado asentamos junto con Revuelta y Guerra (2012) que los videojuegos han demostrado ser una ayuda especial en el tratamiento y la mejora de problemas educativos, físicos y psicológicos, además de que aportan al entrenamiento de todo tipo de habilidades. Resultan ser un medio educativo con el cual las personas se motivan, construyen aprendizajes significativos, adquieren contenidos en múltiples campos, adquieren coordinación y competitividad, y además, fortalecen habilidades psicomotrices como reflejos y percepción, las cuales cumplen un papel importante en el desarrollo de la persona.

Contreras y Contreras (2014, p. 1) plantean el uso de los videojuegos como una herramienta didáctica para el desarrollo de habilidades cognitivas, que son aquellas que se ponen en marcha para analizar y coordinar la información recibida mientras intervienen la transformación y la estructura de la memoria. Estas habilidades son las facilitadoras del conocimiento y operan directamente sobre la información al recoger, comprender, procesar y guardar información en la memoria, para, posteriormente, recuperarla y utilizarla dónde, cómo y cuándo convenga.

Se puede añadir que los videojuegos aumentan la capacidad de coordinación y la percepción espacial, y amplían nuestro campo de visión que afecta la lectura y el manejo eficiente en entornos 3D. Los videojuegos también fomentan la socialización, ya que actúan como instrumentos para la transmisión de pautas de comportamiento, valores y actitudes

favorables en ciertos contextos. De igual manera, mejoran los procesos cognitivos, tales como el razonamiento, la memoria y las habilidades sociales de interacción, especialmente, con los juegos de carácter estratégico (Bezanilla et al., 2014).

Prensky (2005) sostiene que es posible aprender muchas habilidades gracias a los juegos que él llama serios: colaboración, toma de decisiones bajo presión, asunción calculada de riesgos, pensamiento lateral y estratégico, persistencia y comportamiento ético. Según este autor, muchos juegos actuales requieren del aprendizaje de habilidades muy complejas y difíciles para lograr objetivos y que les serán muy útiles a los jugadores para vivir en el siglo XXI.

Para Gee (2003) la contribución potencial de los videojuegos para el aprendizaje es la idea de que los dominios semióticos son compartidos por grupos de personas que comparten conocimientos, habilidades, herramientas y recursos para formar sistemas complejos. Los estudiantes deben obtener recursos de otros miembros que les capaciten para resolver los problemas. Bajo esta óptica, en los contextos educativos formales, el alumno debe aprender no solo los significados de un dominio particular de conocimiento, sino que además debe pensar sobre el dominio a un nivel *meta*.

De la misma forma, los jugadores tienen que entender el significado de la gramática interna del diseño y la práctica social que determina la actividad de juego. Este punto de vista hace que los jugadores piensen acerca de los juegos como sistemas y espacios diseñados. El videojuego supone un conjunto de experiencias en las que el jugador participa desde una perspectiva concreta, es decir, la perspectiva del personaje que el jugador controla participando. Es importante desgranar estas ideas para clarificarles a los lectores lo que se quiere plantear. Los buenos videojuegos tienen efectos en el aprendizaje porque funcionan de modo coherente y consistente, como sistemas de prácticas legitimadas por un marco epistémico particular.

Es justamente esta posibilidad de articular marcos epistémicos concretos, en entornos físicos y virtuales de prácticas legítimas, lo que se rescata como base argumentativa, más que defender un tipo de videojuego u otro, o las temáticas de sus contenidos. Definitivamente no puede considerarse que los diversos tipos de videojuegos aportan los mismos aprendizajes ni de la misma forma, es justamente la capacidad de poder modificarlos lo que abre nuevas perspectivas de acoplamiento entre estos recursos y los propósitos de formación esgrimidos en la educación superior.

El videojuego sobre el que versa esta comunicación es Minecraft, un videojuego de supervivencia y construcción, originalmente diseñado para PC, disponible además en varias consolas caseras y portátiles como el Xbox 360 y One; PS3 y PS4; Wii U, Switch y Nintendo 3DS. Como puede comprobarse mediante una consulta en la versión académica del buscador Google, existen numerosas publicaciones sobre Minecraft como recurso para el aprendizaje en diversas disciplinas. No obstante, ninguna de estas publicaciones lo plantea desde la perspectiva de su uso para el desarrollo de géneros académicos o disciplinares. Existen interesantes propuestas de su uso para el aprendizaje de lenguajes de programación, Python y R, pero siguen sin ser planteamientos *ex profeso* pensados para la alfabetización académica en educación superior, Minecraft plantea un uso intensivo del pensamiento estratégico y creativo.

Cuando uno utiliza pensamiento estratégico, se arriesga inteligentemente porque tiene un objetivo a conseguir, porque pone en marcha una serie de actividades para conseguirlo y porque tiene capacidad para ir evaluando si ese objetivo se cumple, y en caso contrario, ir modificando sus acciones para lograr ese propósito. Entendidas de este modo, las estrategias de aprendizaje aparecen estrechamente relacionadas con la meta cognición, es decir, con la capacidad de conocer el propio conocimiento, de pensar sobre nuestra actuación, de planificarla, de evaluarla y de modificarla. Dichas estrategias permiten dirigir y regular nuestras acciones, como afirman Nisbett y Shucksmith (1987) constituyen la base de la realización de las tareas intelectuales. Minecraft presenta un entorno virtual que permite mirar los meta niveles del aprendizaje, no solo de su uso, sino de otras prácticas montadas sobre el entorno virtual.

Inclusive con todas las bondades hechas públicas en la literatura consultada y en la disponible, poco o nada ha sido escrito sobre el uso de entornos virtuales posibilitados por videojuegos comerciales como escenarios donde trabajar la escritura académica en la universidad. Es justo en ese ámbito en particular en donde nos gustaría hacer un aporte con esta reflexión.

4. ¿Y si vamos a un entorno virtual a escribir? Propuesta de diseño metodológico para una intervención

La proposición consiste en plantear el uso de un entorno virtual mediante un videojuego comercial (Minecraft) para construir escenarios alternativos y complementarios de escritura en la universidad. Minecraft es un juego cuyo género puede ser descrito como

SandBox o caja de arena, en donde los jugadores pueden modificar el entorno 3d en el que participan, creando espacios y situaciones completamente únicas y diferentes de las situaciones propuestas por el juego base. En el juego existe una paleta creativa en la cual los jugadores pueden elegir cientos de materiales para construir y reconstruir el espacio en donde se encuentran. Además de objetos para construir y decorar, en este entorno es posible echar mano de un objeto llamado *Quill* (Libreta o pluma) que le permite al jugador escribir un diario y guardarlo, ya sea para leerlo o compartirlo con algún otro jugador. Estos diarios pueden quedar protegidos contra escritura al firmarlos, y también es posible compartirlos antes de firmarlos para que alguien más pueda participar en su escritura.

En el juego es posible, además, colocar letreros, ya sea en el suelo o en algún muro y colocar mensajes cortos sobre ellos. Con estas dos características, es posible imaginar diversos escenarios que permitan realizar ejercicios didácticos para trabajar con la escritura y la lectura en un entorno universitario. Sin embargo, es posible incorporar *modificaciones* al juego que le otorgan aún más flexibilidad en cuanto a posibilidades para escribir. En este caso, se sugiere el uso de tres *mods*: *SignBoard*, *Holograms* y *WelcomeWarpSigns*.

SignBoard es una modificación que permite crear ventanas de texto flotante adjuntas a los letreros colocados. De esta forma, es posible hacer que, al mirar un letrero, aparezca junto a él una ventana de texto flotante que despliegue dos o más páginas de forma consecutiva, lo que da la posibilidad de recrear géneros académicos mediante esta modalidad de escritura.

Holograms es un *mod* que permite crear ventanas de texto flotante en cualquier lugar del entorno 3d, sin estar asociados a un letrero. De esta forma, es posible realizar escritura sobre el entorno, que aparece siempre visible (no requiere mirar a un letrero para que aparezca) y que abre la posibilidad de crear paletas de texto flotante con instrucciones, indicaciones, pistas, referencias, notas, guías o pautas para construir un ejercicio de escritura académica utilizando *SignPost* para recrear los géneros en cuestión.

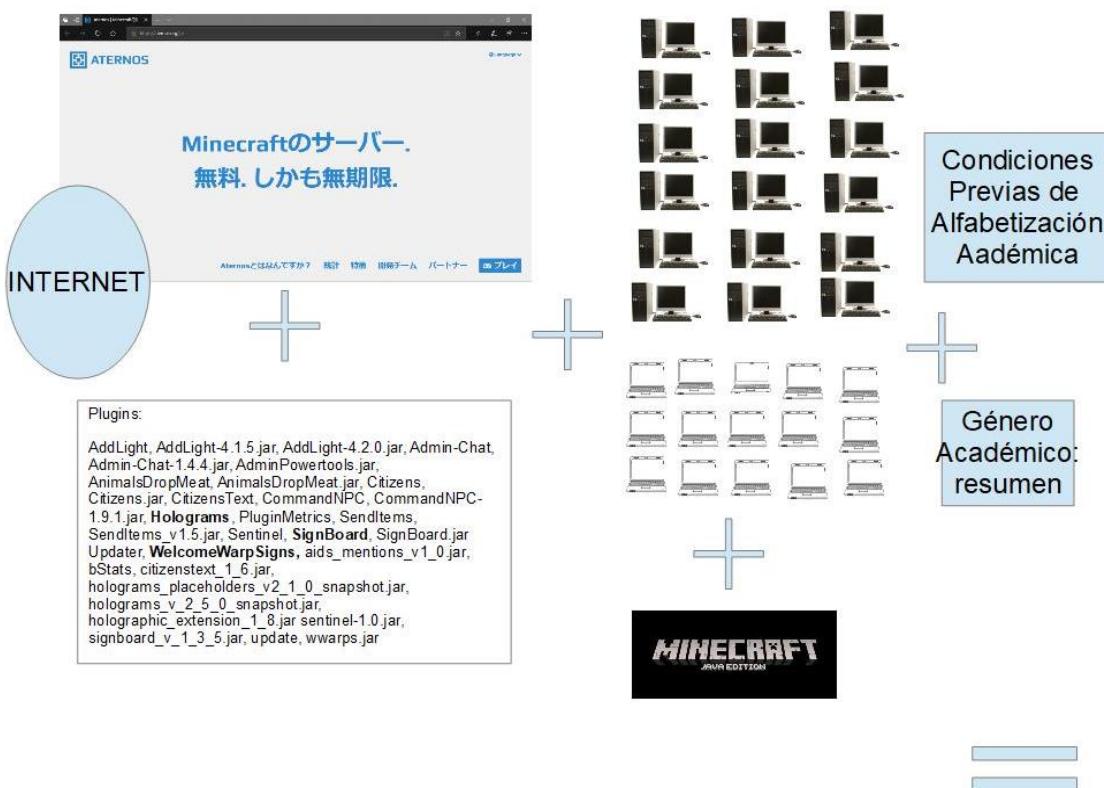
Por último, *WelcomeWarpSigns* es un *mod* que permite crear un letrero de teletransportación. De esta forma, el guía del ejercicio puede fácilmente crear un punto de teletransportación al que los estudiantes, al ingresar al mundo virtual, pueden referir para reubicarse en el lugar donde se realiza el ejercicio.

El uso de estos tres *plugins*, sumados al juego base, abre la posibilidad de contar con un entorno virtual flexibilizado a la medida, en donde es posible montar espacios de escritura, y en donde los estudiantes puedan recrear un género académico; por ejemplo: un

resumen a partir de un ensayo previamente escrito, explotando la versatilidad que un mundo digital de construcción colectiva permite para su publicación.

La intervención se asemeja a lo expresado en la figura 1.

Figura 1
Recursos en juego para la intervención



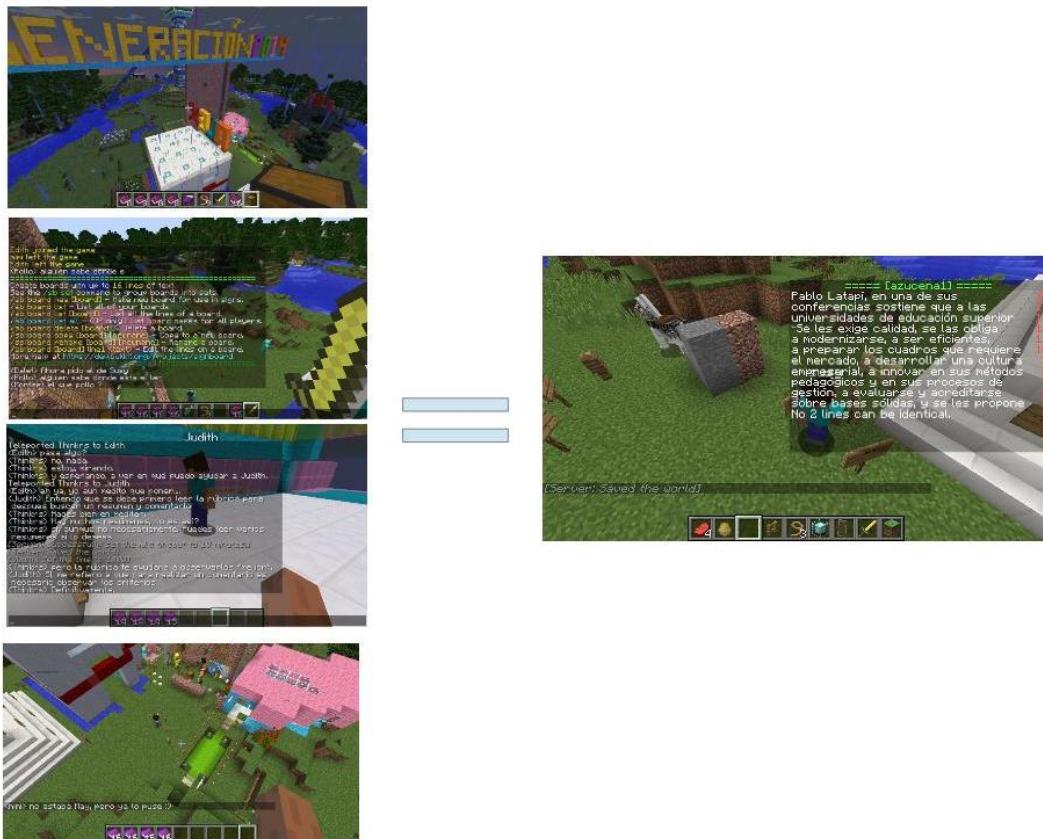
Fuente: Elaboración propia, 2017

El primer recurso visual describe brevemente la estrategia de montaje a partir de los recursos necesarios y disponibles para articular un ejercicio de esta naturaleza. Se requirió contar con acceso a internet y alojar una semilla de Minecraft en un servidor en la nube. Se utilizó Aternos.org, que es un servicio gratuito mediante colas de espera según demanda que, además, permite la instalación de *plugins* para modificar el entorno de Minecraft. Se indican, en la figura, los *plugins* utilizados en el diseño propuesto, y se indican con negritas los tres esenciales para el ejercicio de escritura. Se muestran, además, las 18 computadoras de escritorio y las 15 laptops que se habilitaron para poder ejecutar la versión Java de Minecraft, con ellas se conectarían a la semilla del servidor utilizado. Esta combinación de

factores, sumados a las condiciones de alfabetización académica previamente desarrolladas en la materia fueron las condiciones de éxito para la elaboración del ejercicio propuesto con un grupo real de estudiantes.

Figura 2

Mosaico de eventos letrados dentro de Minecraft



Fuente: elaboración propia a partir de un ejercicio de escritura académica con estudiantes universitarios, 2017.

La figura 2 contiene cuatro imágenes para evidenciar el entorno de colaboración y trabajo que los estudiantes pueden construir dentro de Minecraft, por cuanto espacio que permite la modificación del entorno por cuenta propia con la guía de un docente (primera foto de la izquierda). La segunda imagen contiene algunos de los comandos de escritura que fueron utilizados para construir los resúmenes académicos y adjuntarlos a los letreros (segunda foto de la izquierda). Igualmente, incluye las metaconversaciones sobre el propio ejercicio de escritura (tercera foto de la izquierda), así como la colaboración entre estudiantes, quienes reparan las averías que causan en las publicaciones ajenas (cuarta foto

de la izquierda). Finalmente, se presenta la muestra de una de las páginas de uno de los resúmenes que fue escrito y publicado en el entorno virtual (foto de la derecha).

5. Argumentos para la discusión

Como se ha mencionado anteriormente (el lector puede comprobarlo de primera mano en un navegador de internet), está ampliamente documentado el potencial educativo que recae en los videojuegos al ser sistemas multimedia de múltiples aprendizajes, y sobre Minecraft en particular, como herramienta de apoyo en entornos educativos. Las publicaciones sobre el uso de videojuegos, en general, y en particular, sobre Minecraft para el aprendizaje de diversos contenidos disciplinarios, son importantes referencias para repensar los escenarios que podemos confeccionar junto con los estudiantes, en la medida en la que hacemos posibles nuevos espacios en donde participar para aprender. La posibilidad de confeccionar un entorno virtual a partir de los objetivos de un currículo o programa es, sin duda, un punto a favor de su uso: poder adaptar el uso de un entorno virtual para consolidar sus propios objetivos de aprendizaje presenta para los gestores curriculares una oferta difícil de rechazar.

Y es que el desafío es ineludible. La diversidad de trayectorias formativas de miles de estudiantes con distintos registros de acceso y consumo cultural obliga a las instituciones educativas a plantear esfuerzos de alfabetización académica que garanticen la posibilidad de participación legítima de los estudiantes no solo desde las exigencias disciplinarias, sino a partir de los lenguajes que se han ido desarrollando paralelamente a la escuela. La contundencia de las redes, de lo digital y de los nuevos medios de información y comunicación le dan un carácter de urgencia a estas reflexiones. El histórico compromiso que la universidad tiene como institución que ha de recuperar y discutir, a partir de la cultura, se vuelve ahora la posibilidad de referir los videojuegos como potentes recursos para el aprendizaje y para la formación de profesionales en la era globalizada.

Se tienen entonces tres grandes grupos de supuestos generales: los que se refieren a la lectoescritura en la era globalizada, los que se refieren a la lectoescritura en la educación superior, y los que se refieren a los videojuegos (comerciales) como lenguaje que puede ser usado con fines educativos. Los supuestos sobre lectoescritura en la era globalizada y sobre alfabetización académica nos permiten reconocer que la escritura académica es una actividad que requiere del trabajo dedicado de los docentes acompañantes, en un marco de trabajo institucional que decanta hasta las aulas y que posibilita la participación de los

estudiantes en entornos legítimos de lectoescritura para el aprendizaje y el ejercicio de las disciplinas en el mundo globalizado.

Por su parte, los supuestos derivados de la literacidad de videojuegos nos permiten reconocer las diversas modalidades de aprendizaje y de organización colectiva que se están gestando a partir del uso de videojuegos como sistema cultural multimedia, y encontrar en estos, alternativas para incorporarlos en el trabajo académico y para incluirlos en la discusión científica. Para el caso particular de este ensayo, la pretensión es sugerir el uso de un videojuego comercial modificado para posibilitar la escritura académica y utilizarlo para realizar ejercicios de escritura formales con los estudiantes en la universidad.

6. Síntesis y reflexiones finales

Hoy en día, con la posibilidad de reafirmar la importancia del texto como género en la formación de personas y en la organización de las instituciones educativas, resulta imperativo reconocer el papel determinante que otros medios tienen en la formación y organización social de millones de personas con diferentes registros de consumo cultural. El paso de estas personas por las instituciones educativas no puede ser un ejercicio desprovisto de claridad sobre los retos que supone el encuentro entre los aprendizajes y conocimientos previos de los futuros estudiantes con los objetivos y mecanismos discursivos fincados en dichas instituciones.

Cabe preguntarse: ¿cómo serán los escenarios de lectura y escritura de los jóvenes del futuro? ¿Qué estamos en condiciones de hacer ahora para este encuentro que tendrán con su mañana letrado? ¿Cómo son hoy los escenarios de lectura y escritura que enfrentan nuestros estudiantes? Es innegable que, en ciertas condiciones de solvencia social y ante el advenimiento de lo digital, hoy, como nunca antes, se está expuesto a textos procedentes de todas partes. El escenario es sin duda afortunado, pero es también más complejo y poco homogéneo: se multiplican nuevas prácticas, lenguajes y medios que desembocan en nuevos escenarios locales y virtuales, en donde cada persona debe aprender cómo funcionan estos nuevos códigos para comunicarse y a través de los cuales circula la información.

Entonces ¿Qué utilidad pueden tener estos entornos virtuales para las universidades latinoamericanas? ¿Para qué articular alegóricamente la relación entre los videojuegos y las prácticas de literacidad académica? ¿Tiene algo que ver la lectura y la escritura con los videojuegos? Si se omiten las publicaciones de colegas citados, el ciudadano común sin

experiencia de primera mano, a simple vista podría pensar sobre los videojuegos como artefactos abismalmente distintos a los textos impresos y a las prácticas usualmente asociadas a lo educativo y al aprendizaje; y podrían a su vez ser pensados como dispositivos más cercanos a la televisión, como tecnología y medio (Postman, 1985), es decir, asumiendo que dada la existencia de una pantalla que transmite imágenes y una especie de control remoto, el rol del usuario es secundario o no está relacionado con los contenidos o con los significados. En realidad la experiencia de usarlos es una que es mucho más cercana a la lectura y escritura de literatura de ficción y no ficción fusionada con el arte gráfico y musical, parecido a la novela visual y al cómic, pero además animado/escrito sólo con la participación de un jugador que recurre fuertemente al intelecto y a la toma de decisiones para hacer suceder las cosas, como un actor de teatro que es, además, espectador de sí mismo y de otros; y que se distingue de la televisión como práctica que prescinde de cierta complejidad cognitiva en pro del entretenimiento (Postman, 1985).

Ante esta inusitada complejidad, se vuelve necesario plantear algunas precisiones y consideraciones adicionales que permitan a los lectores sensibilizarse con las complejidades y entrecrucos que esta tecnología tiene con sus propias prácticas profesionales y académicas de escritura. Existe, en los videojuegos, un paraje poco explorado a partir del cual podemos construir mejores escenarios para la escritura en la educación formal. Después de todo, fuera de esta, la gente ya lo está haciendo por su cuenta.

Las instituciones educativas enfrentan un reto gigante al apostar por la formación académica de millones de jóvenes. En este escenario, la alfabetización académica, como impulso claramente institucional de apoyo al ingreso y participación legítima de los estudiantes a las culturas escritas de sus disciplinas, juega un papel determinante para construir entornos de aprendizaje con pertinencia disciplinar y con congruencia sociocultural. Incorporar el paradigma digital en los proyectos institucionales de alfabetización puede fortalecer la organización académica en torno a las prácticas letradas de cada disciplina en la universidad.

7. Referencias

- Bajtín, Mijail. (1998). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI Editores.
- Bazerman, Charles. (2015). Creating Identities in an Intertextual World. In Alice Chik, Tracey Costley and Martha C. Pennington (Eds.), *Creativity and Discovery in the University Writing Class - A Teacher's Guide* (pp. 45-60). United Kingdom: Equinox eBooks Publishing.

- Bezanilla, María José, Arranz, Sonia, Rayón, Alex, Rubio, Isabel, Menchaca, Iratxe, Guenaga, Mariluz y Aguilar, Eduardo. (2014). Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio. *New Approaches in Educational Research*, 3(1), 44-54.
- Bruner, Jerome Seymour. (1988). Research currents: Life as narrative. *Language Arts*, 65(5), 574-583.
- Carlino, Paula. (2005). *Escribir, Leer y Aprender en la Universidad. Una Introducción a la Alfabetizarán Académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Cassany, Daniel. (2006). *Taller de Textos*. Barcelona: Paidós.
- Cassany, Daniel (comp.). (2009). *Para ser letrados. Voces y miradas sobre la lectura*. Barcelona: Paidós.
- Contreras, Eduardo y Contreras, Isis. (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, (12). Recuperado de <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDESECUNDARIO/article/viewFile/789/771>
- Gee, James Paul. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Matos, Milagros. (2010). Propuesta para asumir la alfabetización académica en la Universidad Nacional Abierta. *Una Investigación*, 2(3), 101-119.
- Nisbet, John y Shucksmith, Janet. (1987). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana.
- Olson, David. (1998). *El mundo sobre el papel: el impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Postman, Niel. (1985). *Amusing ourselves to death*. New York: Penguin Books.
- Prensky Marc. (2005). Listen to the natives. *Learning in the Digital Age*, 63(4), 8-13.
- Revuelta, Francisco y Guerra, Jorge. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia*, (33). Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/33>
- Shaffer, David. (2006). Epistemic frames for epistemic games. *Computers & Education*, 46(3), 223–234.
- Unesco. (2008). *El desafío mundial de la alfabetización*. Paris.