

## **Pokerelato de un dispositivo pedagógico en acción**

Autores:

Yesica Nuñez [yesi1903@gmail.com](mailto:yesi1903@gmail.com)

Johana Videla [johividela@hotmail.com](mailto:johividela@hotmail.com)

Lorena Duthil [duthilprofportugues@gmail.com](mailto:duthilprofportugues@gmail.com)

Marcos Ferro [ferromarcosjavier@gmail.com](mailto:ferromarcosjavier@gmail.com)

En la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones, un equipo de docentes, estudiantes y graduados, lleva adelante un proyecto de investigación denominado “CULTURA MULTIMEDIAL EN EDUCACIÓN. DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS EN ACCIÓN”, que tiene el objetivo de conocer cómo la cultura multimedial tensiona las prácticas de enseñanza y aprendizaje, mediante el diseño y puesta en marcha de dispositivos pedagógicos.

En el marco del festival transmedia denominado “MóvilFest”, un evento que convoca a miles de niños y jóvenes, mediante propuestas de Tecnología, Arte y Música, organizado por el programa Conozco Misiones, dependiente de Gobernación, se ejecutó el primer dispositivo pedagógico desarrollado por los integrantes de este proyecto. Esta propuesta permitió el abordaje de diferentes campos de conocimiento y, a su vez, explorar los procesos de aprendizaje que ocurren en situaciones de enseñanza potenciados por el uso de estos recursos multimediales.

La propuesta se basó en el videojuego de realidad aumentada “Pokémon Go”, que en el año 2016 estaba en pleno apogeo. Este juego consistía en desplazarse físicamente por las calles de la ciudad para encontrar y capturar los personajes de la saga Pokémon, escondidos en ubicaciones del mundo real, además, para poder capturar a estos personajes era necesario contar con pokebolas, que solo se podían conseguir en las pokeparadas, que se ubicaban en puntos geográficos de interés público, como iglesias, plazas o monumentos. La propia dinámica del juego promovía las reuniones físicas de los usuarios, y esto fue el disparador que llevó a pensar en este juego como un recurso posible de ser usado como parte de un dispositivo pedagógico a desarrollarse en el marco de ese evento.

Desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje es un proceso a través del cual la exploración conlleva a la construcción del conocimiento. Tal como señala Ausubel, “El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal”. Sin embargo, en la actualidad, muchas clases continúan centradas en la transmisión lineal de saberes, siguiendo la lógica disciplinar. En contraposición, inmersos en la red, los estudiantes están frente a pantallas conectados e interactuando con información y personas la mayor parte del tiempo, desarrollando nuevos estilos de habla y escritura. Estos “nuevos” escenarios interpelan al campo educativo, y obliga a reconfigurar los modos de vincularse con otros y con el saber, asimismo, de percibir y pensar el mundo. En este sentido, con el diseño del dispositivo pedagógico, se buscó explorar recursos y espacios que pudieran convertirse en potenciales generadores de situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de esta propuesta se estudió cuidadosamente el juego, lo que implicó que varios integrantes del proyecto empezaran a jugar con esta aplicación, a fin de comprender la lógica del juego. Más adelante, se realizó una exploración geográfica en las inmediaciones del lugar donde se desarrolló el evento, con el propósito de reconocer “pokeparadas” cercanas que pudieran ser usadas durante el desarrollo de la consigna y para evitar que los estudiantes se alejen demasiado del predio del evento, cabe recordar que en las pokeparadas, los jugadores podían reponer las “pokebolas”, necesarias para capturar los “pokemones”, y otros objetos valiosos.

El equipo, además, creó un grupo de facebook (@pokeFEST2016) en el que se postearon “poketips”, sugerencias para optimizar el juego, y los “pokedestinos” (nombre asignado a las pokeparadas seleccionadas que podían ir los estudiantes: “La estación”, “el Hospital Ramón Madariaga” o “Monumento San Roque”). En este espacio también se subieron tutoriales que presentaron de manera sintética la forma de uso de diferentes editores para la concreción de las actividades, tal como se observa a continuación:



**PokéFEST** ha compartido un enlace.

Publicado por Yesica Nuñez [?] · 7 de octubre de 2016 · 🌐

**COMO EDITAR EN Powerdirector |Android Tutorial| Dansubzero**

Hola gente de Youtube aqui Dansubzero con un nuevo vídeo para el canal esta vez les traigo...

YOUTUBE.COM

*Figura 1. Cómo editar en Power Director [2016]. Recuperado de <https://www.facebook.com/pokeFEST2016/>*

En el día del evento, se dispuso un stand, en el que los estudiantes debían registrarse para participar, aceptando con esto las bases y condiciones del desafío “pokefest”, en las que se explicitaba cuáles eran los criterios de evaluación para la premiación, con el primer puesto los participantes se llevaban 1 viaje en catamarán, 1 remera y 1 gorra para cada uno, en el segundo puesto, 1 remera y 1 gorra para cada uno y el tercero 1 remera para cada participante. Estos premios fueron aportados por la comisión organizadora del Evento.

Una vez registrados los participantes hacían girar una ruleta virtual (aplicación desarrollada por el mismo equipo) que indicaría un color (Amarillo, Azul y Rojo, en referencia a los grupos del juego PokémonGo), con esa información debía escanear el código QR impreso en un panel de color (se pusieron tres paneles, cada uno con uno de los colores de la ruleta), desde el que accedían a la consigna del desafío a superar. Cabe aclarar que el montaje y desarrollo de esta actividad estuvo a cargo de los mismos investigadores.

A continuación se transcriben esos desafíos:

### **Desafío Azul “Sabiduría”**

Hola, soy el Profesor Oak! ¿Listos para comenzar?

Lo primero que les sugiero es que se reúnan en equipos de por lo menos 3 y no más de 5 participantes y se tomen una selfie para inmortalizar el inicio de la aventura.

Es necesario que seleccionen uno de los Pokedestinos que aparece en el face @pokeFEST2016, elegidos para esta ocasión, en los que encontrarán una Pokeparada.

La llegada al Pokedestino debe ser registrada con una Selfie del equipo completo: recuerden que deben hacerlo de tal manera que yo pueda reconocer el lugar. No se preocupen, ahí también podrán recargar energía, obtener pokebolas y adquirir objetos.

Mientras van de un destino a otro intenten cazar la mayor cantidad de Pokemones posibles, valdrán mucho luego...

Toda gran aventura merece ser contada y por eso les propongo que al regresar recuperen las imágenes que fueron tomando a lo largo de la experiencia y armen un video, con la ayuda de alguna de las aplicaciones que les propongo. Recuerden, las fotos me deben permitir realizar

imaginariamente el recorrido hecho por el equipo y maravillarme con sus heroicas actividades realizadas (puntos de combate y objetos adquiridos) y con los míticos personajes capturados.

### **Desafío Amarillo “Instinto”**

Hola, soy el Profesor Oak ¿Listos para comenzar?

Lo primero que les sugiero es que se reúnan en equipos de por lo menos 3 y no más de 5 participantes y se tomen una selfie para inmortalizar el inicio de la aventura.

Es necesario que seleccionen uno de los Pokedestinos que aparece en el face @pokeFEST2016, elegidos para esta ocasión, en los que encontrarán una Pokeparada.

La llegada al Pokedestino debe ser registrada con una Selfie del equipo completo, recuerden que deben hacerlo de tal manera que pueda reconocer el lugar. No se preocupen, ahí también podrán obtener pokebolas y adquirir objetos.

Mientras van de un destino a otro intenten cazar la mayor cantidad de Pokemones posibles, valdrán mucho luego...

Toda gran aventura merece ser contada y por eso les propongo que al regresar armen un collage con las fotos que fueron tomando a lo largo de su viaje, y que me permita visualizar la historia que quieren contar. Maravíllenme con sus heroicas aventuras y criaturas capturadas.

Para que valore tu collage es necesario que esté editado con tu móvil y que la historia que éste cuente, incluya información del pokedestino, el promedio de los puntos de combate obtenidos (PC) e incluya diferentes personajes (por ejemplo alguno de ustedes y obligatoriamente algunos de los pokemones capturados).

### **Desafío Rojo “Valor”**

Hola, soy el Profesor Oak ¿Listos para comenzar?

Lo primero que les sugiero es que se reúnan en equipos de por lo menos 3 y no más de 5 participantes y se tomen una selfie para inmortalizar el inicio de la aventura.

Es necesario que seleccionen uno de los Pokedestinos que aparece en el face @pokeFEST2016, elegidos para esta ocasión, en los que encontrarán una Pokeparada.

La llegada al Pokedestino debe ser registrada con una Selfie del equipo completo, recuerden que deben hacerlo de tal manera que pueda reconocer el lugar. No se preocupen, ahí también podrán obtener pokebolas y adquirir objetos.

Mientras van de un destino a otro intenten cazar la mayor cantidad de Pokemones posibles, valdrán mucho luego...

Toda gran aventura merece ser contada y por eso les propongo que al regresar recuperen las imágenes que fueron tomando a lo largo de la experiencia y cuenten su aventura a través de una historieta. Recuerden, las fotos me deben permitir realizar imaginariamente el recorrido hecho por el equipo y maravillarme con sus heroicas actividades realizadas (puntos de combate y objetos adquiridos) y con los míticos personajes capturados.

Una vez que los participantes accedían al desafío tenían hasta las 18:00 hs., del día del evento, para cumplirlo. Para sumar puntos en el concurso se tenían en cuenta la cantidad de PC<sup>1</sup> obtenidos desde que iniciaron el desafío, el número de pokemones capturados (se accedía a estos datos desde el diario del jugador), la incorporación de datos históricos de las pokeparadas y pertinencia del producto final (video, historieta o collage).

A excepción de un grupo, que tuvo dificultades técnicas, todos los demás lograron superar el reto en tiempo y forma.

Con esta propuesta se buscó explorar y desarrollar nuevos recursos y convertir espacios no formales en potenciales generadores de situaciones de aprendizajes, influenciados y reconfigurados por las lógicas que presentan las TIC.

Desde la dimensión técnica, podemos enunciar que se ha logrado un primer dispositivo que siguiendo a Lourdes Guardía (2004)<sup>2</sup> respondió a las siguientes consideraciones de diseño de materiales multimediales, entre las que se encuentran:

- Determinación de los métodos y los soportes de distribución de la información.
- Conformación del equipo técnico y humano que se utilizará para la producción del material.

---

<sup>1</sup> Puntos de combate logrado, Las batallas eran los enfrentamientos entre pokemones de diferentes jugadores y se desarrollaban en los gimnasios. De camino a cualquiera de las pokeparadas seleccionadas por el equipo, había un gimnasio, por lo que los participantes podían “entrenar” sus pokemones en ellos. Además, cada pokémon capturado contaba con determinada cantidad de PC.

<sup>2</sup> Guárdia, Lourdes: *El diseño Formativo: Un Nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital* (2004)

- Definición de los estándares de calidad que seguirá el programa (referido a las características básicas que se utilizarán para el desarrollo y producción del material; características de los gráfico, forma de presentar los contenidos, elementos y estructura básica para la presentación y desarrollo de la información, etc.)
- Selección y determinación de la plataforma en la cual se ubicará el medio producido.
- Especificación del plan y temporalización del proyecto de diseño del material.

A raíz de la actividad descrita, y de los análisis realizados por el equipo de Investigación, se puede observar que se ha logrado:

- Elaborar una situación de enseñanza aprendizaje en un ámbito no formal.
- Poner en marcha el primer dispositivo pedagógico desarrollado por el equipo
- Aplicar y Evaluar los materiales utilizados.

Para este trabajo se hizo necesario analizar las derivaciones cognitivas de la utilización de estos recursos multimediales, indagando en las lógicas específicas de los distintos lenguajes para identificar su potencialidad educativa y sus competencias comunicativas, promoviendo una relectura de los escenarios en los que éstos se utilizan y ver si alguno de estos puede llegar a ser el escenario educativo, para construir estrategias de mediación y definir la pertinencia de la incorporación de estos recursos en función de los objetivos educativos de cada docente. En este sentido, se hace necesario considerar a los materiales multimediales no como objetos aislados sino como parte del dispositivo pedagógico.

## BIBLIOGRAFÍA

Guárdia, L. (2004). El diseño Formativo: Un Nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. RED - Revista de Educación a Distancia, Monográfico IV, julio, 2005, 1-14. ISSN: 1578-7680.