

# Taller Extracurricular 2022

## Videojuegos

Dinámica de equipos, exploración vocacional, educación y gamificación.

Carrera Ciencias de la Comunicación Social  
Facultad de Ciencias Sociales  
Universidad de Buenos Aires

**1. Modalidad del taller:** debido a la emergencia por COVID19 se trata de un taller abierto online destinado a estudiantes de grado, graduados/as y docentes de la Carrera de Ciencias de la Comunicación.

**2. Carga horaria:** 8 horas reloj de dictado, distribuidas en 4 encuentros.

**3. Cuatrimestre de dictado, día y horario:** El dictado se realizará durante el segundo cuatrimestre de 2022, en cuatro encuentros semanales, los días lunes 5, 12, 19 y 26 en el horario de 19 a 21.

#### **4. Cuerpo Docente**

Alejandro Iparraguirre [aleiparraguirre@gmail.com](mailto:aleiparraguirre@gmail.com)

Luis "Chino" Sanjurjo [elchinosanjurjo@gmail.com](mailto:elchinosanjurjo@gmail.com)

Fernando González Ojeda [fergonzalezojeda@gmail.com](mailto:fergonzalezojeda@gmail.com)

**5. Destinatarios:** el taller consiste en encuentros autoconclusivos con formato de casos para trabajar en equipos hacia el conocimiento holístico de los videojuegos desde particularidades y condiciones del desarrollo hasta su aplicación y uso en distintos sectores. Está destinado a aquellos estudiantes, graduados/as y docentes de Ciencias de la Comunicación que deseen enriquecer su formación en el tema de videojuegos desde una perspectiva interna de un equipo de desarrollo hasta su aplicación como canal de comunicación, expresión, investigación y transmisión de conocimientos.

#### **6. Objetivos generales del taller**

Desarrollar en los participantes las aptitudes necesarias para analizar los videojuegos y profundizar en aspectos generales de su desarrollo y aplicación, en un campo holístico que trasciende el entretenimiento y encarna, a través de sus diversas disciplinas involucradas en el desarrollo, potencial en la comunicación, expresión, investigación y transmisión de conocimientos.

Dichas aptitudes permitirán a los alumnos enriquecer su formación académica y ampliar el espectro de conocimientos para futuras investigaciones en ciencias de la comunicación de un tema que cada vez resulta más significativo, así como elaborar sus tesinas de grado.

## 7. Objetivos específicos del taller

- Reconocer y desarrollar los distintos roles que forman parte de un equipo, profundizando en tipos de liderazgo y modelos de producción cooperativos.
- Explorar los distintos niveles y estadios de la exploración vocacional a través de la autoevaluación identificando las inteligencias múltiples.
- Comprender las características y el potencial de los videojuegos para su implementación en ámbitos no lúdicos.
- Desarrollar la capacidad de implementación de los juegos y videojuegos en espacios de aprendizaje.

## 8. Introducción a la materia

Introducirse al mundo de los videojuegos y su cultura supone mucho más que el mero entretenimiento de jugarlos. Desde el desarrollo podemos inferir una cantidad inusitada de disciplinas y saberes combinados para su diseño y producción. Este ecosistema complejo de disciplinas tiene un punto en común que denota organización, empatía y colaboración entre involucrados. Casi como niños jugando con juguetes e imponiéndose reglas a cada instante el diseño lúdico se enriquece del trabajo involucrado y cooperativo de quienes deciden libremente participar de la aventura de crear juegos.

El uso de técnicas lúdicas en ámbitos no lúdicos trasciende hoy a las organizaciones y el marketing, ubicándose en la cotidianeidad de la sociedad tendemos a transformar nuestras actividades como juegos de la realidad respondiendo a una de las primeras actividades naturales del ser humano.

Parafraseando a la Dra. Graciela Esnaola en su trabajo titulado “Aprendizaje, pedagogías lúdicas y cognición distribuida. Análisis de formatos pedagógicos” escrito para el Congreso Internacional de Educación y Videojuegos del año 2015 los formatos en grupos de aprendizaje para el diseño de videojuegos proponen espacios ligados al aprendizaje colectivo y contextualizado. Habida cuenta que sus continuidades y discontinuidades con la lógica escolar tradicional, resultan vías factibles para instituir otras miradas y prácticas posibles, favorecedoras de aprendizajes significativos. A partir del análisis de diversos casos exploramos características posibles y enriquecidas de un modelo lúdico de aprendizaje.

El taller tiene como objetivo explorar internamente las particularidades del desarrollo en el vínculo y la comunicación interna de un equipo y su aplicación en ámbitos que acostumbran el uso de técnicas lúdicas en sus ecosistemas con énfasis en el aporte a la pedagogía.

## 9. Programa Analítico

**Encuentro 1** - Caso de supervivencia. Habilidades blandas. Dinámica de equipo. Liderazgo. Gestión de equipos de desarrollo de videojuegos.

**Encuentro 2** - Sesión de juego Alex Holmes. Inteligencias múltiples. Exploración vocacional. Evaluación. Disciplinas del desarrollo de videojuegos.

**Encuentro 3** - Caso de gamificación. Uso de técnicas lúdicas. Diseño de juegos. Sistemas de análisis de videojuegos.

**Encuentro 4** - Caso de educación y videojuegos. Modelo pedagógico social. Motivación, evaluación y didácticas de clase.

**10. Metodología de enseñanza:**

Encuentros virtuales de trabajo grupal sobre metodología de casos con debates generales. Se va a utilizar como metodología pedagógica la construcción colectiva del saber dinamizando el conocimiento de todos los participantes para lograr enriquecimiento, experiencia y contenidos cooperativos.

**11. Régimen de certificación:**

La asistencia será online, abierta y libre. Como requisitos de regularidad se exigirá una asistencia mínima de 3 encuentros y la entrega de la resolución y puesta en común de casos.

Se entregarán certificados.

**12. Bibliografía recomendada**

Gardner, H. (1995). Inteligencias múltiples

Swink, S. (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann Publishers.

Graciela Esnaola (2015) III Congreso Internacional de Educación y Videojuegos

"Aprendizaje, pedagogías lúdicas y cognición distribuida. Análisis de formatos pedagógicos"

Alejandro Iparraguirre (2019) "El eje z de la comunicación en la industria lúdica emergente"

<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/67>