

El videojuego Age of Empires II como herramienta para pensar la cultura, la educación y la tecnología

The video game Age of Empires II as a tool for thinking about culture, education, and technology

PABLO JOEL ALEJANDRO VIDARTE¹ - ESTEBAN DANIEL RAMÍREZ GÓMEZ² - MARÍA ISABEL GUILLÁN³

¹Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (FADYCC) – Universidad Nacional del Nordeste (UNNE)

²Facultad de Humanidades- Universidad Nacional de Formosa

³Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura (FaCENA) - Universidad Nacional del Nordeste

joelvidarte014@gmail.com - esteban.daniel.ramirez.gomez@gmail.com - maisgui@gmail.com

RESUMEN

Palabras clave:

videojuego herramienta, cultura, educación y tecnología

El siguiente trabajo busca indagar en cómo el videojuego Age of Empires II (en adelante, AoE II) puede funcionar como herramienta promotora de nuevos aprendizajes, colaborar en el desarrollo de competencias y destrezas en el sujeto y posibilitar nuevas formas de relacionamiento con la cultura y la tecnología. A veinte años de su lanzamiento, el realismo gráfico que lo caracteriza, el manejo sencillo para el usuario y su bajo requerimiento técnico sustentan la vigencia de este artefacto lúdico. Estas cualidades lo convierten en un objeto de estudio para analizar la relación entre entretenimiento, aprendizaje y cultura digital. De este modo, el videolúdico objeto de este estudio puede abordarse como un dispositivo cultural

(Sedeño, 2010; Aldegani y Cabañes 2022) complejo que favorece la socialización y, a su vez, considerarlo como una herramienta con potencial educativo. Desde esta perspectiva, a través de un enfoque cualitativo, el videojuego AoE II funge como instrumento para pensar la cultura, la educación y la tecnología; permite igualmente la comprensión e interpretación de la experiencia educativa del sujeto y partir de la participación directa de uno de los autores como jugador experimentado. El estudio se enfoca en el análisis de tres dimensiones: la dimensión cultural, con la construcción de una identidad como jugador-historiador; la dimensión tecnológica, centrada en la adaptación a estilos de aprendizaje; y la dimensión educativa, que lo considera como artefacto lúdico que enriquece las prácticas pedagógicas.

ABSTRACT

The following paper seeks to explore how the video game Age of Empires II (hereinafter, AoE II) can function as a tool that promotes new learning, contributes to the development of skills and competencies in the individual, and enables new ways of relating to culture and technology. Twenty years after its release, Age of Empires II is characterized by its graphic realism, user-friendly operation, and modest technical requirements, which sustain its relevance. These qualities make it a subject of study for analyzing the relationship between entertainment, learning, and digital culture. In this way, the video game examined in this research can be approached as a complex cultural device (Sedeño, 2010; Aldegani & Cabañes, 2022) that fosters socialization and, at the same time, can be considered a tool with educational potential. From this perspective, through a qualitative approach, the AoE II video game serves as an instrument to reflect on culture, education, and technology; it also allows the understanding and interpretation of the subject's educational experience and is based on the direct participation of one of the authors as an experienced

Keywords:

*Video game tool,
Culture,
Education and
Technology*

player. Three dimensions will be analyzed: the cultural dimension, focused on the construction of an identity as a player-historian; the technological dimension, centered on adaptation to learning styles; and the educational dimension, which considers it as a ludic artifact that enriches pedagogical practices.

Introducción

A lo largo del artículo se analizarán diferentes dimensiones en el abordaje del videojuego: la dimensión cultural centrada en la construcción de una identidad como jugador-historiador, con sentido de pertenencia a comunidades digitales. La dimensión tecnológica, en el caso del videojuego AoE II, así como otras tecnologías, no son tecnologías de innovación por sí solas, sino que su valor reside en la adaptación a diversos estilos de aprendizajes. Finalmente, en relación a la dimensión educativa, el AoE II así como otros videojuegos trascienden el mero disfrute recreativo para ser comprendidos como verdaderos dispositivos culturales (Sedeño, 2010). En este sentido, deben ser considerados como herramientas con capacidad para potenciar procesos de aprendizajes significativos, a la vez que favorecen espacios de reflexión y producción de conocimiento por parte de los sujetos.

Fundamentación

Esta investigación se centra en indagar en el videojuego Age of Empires II como una herramienta que promueve el desarrollo de habilidades y capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales (Muriel & Crawford, 2023), el fortalecimiento de competencias estratégicas, la generación de aprendizajes significativos y nuevas formas de interacción del sujeto con la tecnología y la cultura. El trabajo se posiciona desde un enfoque cualitativo para comprender las experiencias, prácticas y significados que configuran la realidad del denominado jugador-historiador. Por ello, el concepto de 'dispositivo cultural', siguiendo los aportes de Sedeño (2010) y Aldegani & Cabañes Martínez (2022), se convierte en uno de los sustentos teóricos centrales en torno del cual avanza la investigación en curso. Desde estas premisas, el videojuego se erige en un espacio que favorece la socialización de los jugadores y, a su vez, deviene en una herramienta con potencial educativo en la que se enlazan dinámicas de interacción recreativa con aprendizajes significativos, en un contexto inmersivo en el cual el jugador crea, recrea y participa activamente. De esta manera, el AoE II se constituye en un poderoso instrumento lúdico para propiciar procesos de reflexión crítica en torno a la cultura, la educación y la tecnología.

Metodología

El presente trabajo, inscrito en un enfoque cualitativo, está centrado en la comprensión e interpretación (Gutiérrez Serrano, 2011) de la experiencia educativa del sujeto y a su vez, examina la participación directa de uno de los autores como jugador del videojuego Age of Empires II. Esto posibilita abordarlo también desde una mirada hermenéutica (Cifuentes Gil, 2011) en la búsqueda por comprender la realidad intersubjetivamente construida, asignar sentidos y fundamentalmente, la exploración del mundo simbólico creado por este videojuego. Así, en línea con Muriel & Crawford (2023), el trabajo que aquí se presenta, pretende “pensar en el videojuego como base o plataforma para entender la sociedad y su cultura como un conjunto de experiencias mediadas tecnológicamente”.

En este sentido, la investigación articula una mirada multifacética en torno a tres dimensiones: la cultura, la educación y la tecnología. A partir de estas aristas, se busca indagar en cómo los videojuegos, especialmente el AOE II, operan como dispositivos culturales capaces de generar aprendizaje, identidad y prácticas sociales. En este marco, los videojuegos no solo se abordan como objeto de análisis, sino también como una práctica vivida, situada y relacional. Es decir, se focaliza en el videojuego como un disparador de aprendizajes, en tanto y en cuanto estos se realizan, se viven y se interpretan desde las vivencias del sujeto. De este modo, siguiendo a Gutiérrez Serrano (2011), la experiencia del sujeto es un elemento que aúna y centraliza la investigación sobre el objeto de estudio pues ella misma es parte intrínseca de ese mismo objeto de estudio. En esta línea, Sedeño (2010) presenta los videojuegos como movilizadores de competencias cognitivas, sociales y culturales desde una lógica participativa, donde el jugador no es un receptor pasivo, sino un agente activo en la construcción de significados. Estos “dispositivos culturales” devienen en espacios simbólicos que configuran discursos culturales desde lo digital, en los que los jugadores no sólo actúan, sino que habitan roles, historias y estructuras de sentido. La mecánica del juego activa una representación simbólica del pasado que habilita un vínculo con la memoria cultural, de allí que en palabras de la autora “son artefactos culturales que requieren y/o ayudan a desarrollar sets particulares de competencias y conocimientos”. Estos productos tecno-culturales se inscriben en un contexto, en un espacio y tiempo determinados, en una red de prácticas y sentidos compartidos por una comunidad, en definitiva, en una cultura. Giménez (2009), siguiendo a Clifford Geertz asume la cultura como un entramado de significados. Es en ese marco que los artefactos culturales –como los videojuegos– son formas objetivadas de sentido que se interiorizan mediante la experiencia y la interacción simbólica, contribuyendo a la configuración de identidades individuales y colectivas.

Ahora bien, si la mirada analítica se focaliza en la historia del videojuego, la franquicia de Age of Empires fue lanzada en 1997; se encuentra dentro del género de los videojuegos de estrategia en tiempo real (RTS). El enfoque historicista que lo caracteriza propone una progresión por distintos períodos desde la Antigüedad hasta la Edad Moderna. La idea lúdica que subyace a ese enfoque es que el jugador recorra distintas épocas y diferentes civilizaciones, desde diferentes roles, mientras revive momentos históricos o grandes batallas a través de las campañas que ofrece. Es importante destacar que el juego puede desarrollarse de manera tanto cooperativa como individual, ya sea en la gestión de recursos, el avance tecnológico o bien, los enfrentamientos estratégicos.

Discusión de resultados

Desde la perspectiva de Jerome Bruner (1997), el aprendizaje se da en un entorno cultural, en forma activa y mediado por elementos simbólicos. Su visión culturalista permite situar la educación como la puerta de acceso a las narrativas históricas de una comunidad, las pautas normativas que rigen la vida de sus ciudadanos y los elementos culturalmente indexados para esa comunidad. En este contexto, los videojuegos son artefactos simbólicos que condensan representaciones históricas, sociales, valores y creencias propios de una comunidad. Así, las ideas de Bruner permiten establecer puentes entre el objeto de estudio que centra este trabajo y la mirada culturalista que el autor propone. Para Bruner (1997), el conocimiento puede construirse de tres modos diferentes: enactivo: aprender haciendo, es decir, el sujeto aprende a través de la acción directa; icónico: aprender a través del uso de imágenes y mapas mentales; y simbólico, el aprendizaje se da a través del uso de datos y conceptos.

A partir de ello, puede observarse que el sujeto a través del videojuego, como artefacto semiótico cultural, activa el despliegue de habilidades y destrezas que se concretan en la construcción del conocimiento histórico, la administración del tiempo, de recursos humanos y materiales; a la vez el jugador fortalece el pensamiento estratégico, la anticipación, el razonamiento estratégico (Sedeño, 2010), ejercita la toma de decisiones bajo presión inserto en eventos de tensión lúdica, similar a la requerida en el juego del ajedrez.

Por otra parte, en línea con Sedeño (2010) que aborda el videojuego como espacio de cultura digital, pueden analizarse diferentes dimensiones en su abordaje:

- a. *La dimensión cultural: que se centra en la construcción de una identidad como jugador-historiador, con sentido de pertenencia a comunidades digitales. Aquí opera la apropiación de narrativas históricas y culturales. De este modo, permiten la asunción por parte del jugador de identidades en la que se negocian significados colectivos (Sedeño, 2010).*

En este sentido, el videojuego a través de las historias en las que el jugador participa activamente permite activar la memoria colectiva en la que los hitos significativos para una comunidad se enlazan con los relatos fundacionales. El jugador deviene en un "historiador" al apropiarse de narrativas históricas y culturales que fortalecen su sentido de pertenencia a una comunidad digital de la que participa activamente. En este contexto, el videojuego se transforma en un espacio de construcción y negociación simbólica de significados colectivos que se reconfiguran constantemente, en línea con Sedeño (2010), en un proceso de socialización constante que trasciende lo recreativo. Los videojuegos, como señala Gee (2003, en Sedeño 2010), sitúan el sentido en un espacio multimodal, en el que se incorporan experiencias interactivas para resolver problemas y reflexionar sobre las complejidades de mundos imaginados y relaciones sociales, tanto reales como ficticias. En este contexto de cultura lúdica, el jugador se convierte en un prosumidor que busca intervenir y generar interactividad cultural (Marín-Suelves, Esnaola-Horacek & Donato, 2021). En este marco, el conocimiento se configura en una matriz de experiencias culturales compartidas, dinámicas e interactivas. El sujeto participante es convocado a resignificar sus experiencias y ser reconocido no solo como receptor sino como participante, autor e incluso agente en la producción colectiva de sentido. Así, la cultura se constituye, como se planteó en páginas anteriores, en esa red de significados definida por Geertz, en Giménez (2009).

- b. *La dimensión tecnológica: el videojuego AoE II, así como otras tecnologías, no son tecnologías de innovación por sí solas, sino que su valor reside en la adaptación a diversos estilos de aprendizajes.*

La incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los diferentes niveles educativos, desde la inclusión de herramientas digitales en línea como murales colaborativos o gamificaciones, constituye un reto significativo que en la actualidad interpela la práctica docente, especialmente en el ámbito universitario. Pensar para ello no solo en este videojuego, sino en otros, abre la posibilidad de transformar la experiencia de los aprendizajes al desplazar la mirada del docente hacia el alumno. Así se cuestionan los modelos educativos tradicionales más focalizados en el profesor para centrarse

en la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento (Poveda-Pineda & Cifuentes-Medina, 2020). Diferentes estudios acerca de los videojuegos y su aplicación en el campo educativo coinciden en que pueden desarrollar competencias reflexivas, capacidad de táctica, razonamiento estratégico y agilidad mental; es así que “las tecnologías se entran en las diversas formas del pensamiento disciplinar, y su inclusión en las prácticas de la enseñanza potencia formas especializadas de construcción del conocimiento (Lion & Maggio, 2019, pág. 15). Desde la Ecología del aprendizaje, el jugador se configura en un entorno donde el conocimiento compartido fomenta y desarrolla múltiples conexiones y fuentes de información lo que favorece un aprendizaje constante, continuo, dinámico y adaptable (Valenzuela Urra, Valdenegro Egozcue & Oliveros Castro, 2020). Ese jugador, como parte de la generación de nativos digitales, posee una alta adaptabilidad a los medios tecnológicos e interactúa de forma natural con los ambientes digitales y virtuales, en línea con Prensky (2010, en Valenzuela Urra, Valdenegro Egozcue & Oliveros Castro, 2020).

c. La dimensión educativa: el AoE II, así como otros videojuegos, no son solo objetos que trascienden el mero disfrute recreativo, también son dispositivos culturales tal como lo señala Sedeño (2010) y deben ser considerados como herramientas para potenciar lo educativo.

Esta dimensión permite abordar desde otra mirada el uso de los videojuegos al trascender la tradicional orientación hacia el ocio con la que habitualmente suelen asociarse para asumirlos, desde su eminente carácter interactivo, como potentes herramientas para favorecer el desarrollo de competencias cognitivas, el trabajo colaborativo y la negociación de significados en contextos de aprendizaje compartido. En esta misma línea, Edith Litwin (2005) plantea que los videojuegos introducen un nuevo estilo cognitivo basado en la exploración, la simulación, el ensayo y error, y la representación dinámica de fenómenos complejos. Lejos de limitarse al entretenimiento, ofrecen aprendizajes significativos y transferibles a otros contextos. El AoE II y otros juegos en línea o dispositivos tecnológicos invitan a detenerse en nuevos modelos cognitivos que superan la visión tradicional del aprendizaje. El ensayo y error, así como la exploración de entornos virtuales representados y creados en los videojuegos promueven la agilidad mental, el razonamiento o la creación de estrategias, imprescindibles para avanzar en el juego (Sedeño, 2010). En el campo educativo, los videojuegos pueden ofrecer simulaciones, dinámicas de planificación del espacio, gestionar civilizaciones, crear escenarios alternativos, administrar la participación de jugadores. De este modo, ofrecen múltiples variables que se ponen en juego en estos espacios virtuales, que trascienden el espíritu de ocio pasivo para

generar experiencias complejas en las que confluyen diversas dimensiones. No solo promueven la interacción y el pensamiento reflexivo que conllevan sus acciones dentro del juego, sino que fomentan aprendizajes que van más allá del enfoque tradicional centrado en el docente para focalizarse en un estudiante activo, gestor de su conocimiento. En esta experiencia inmersiva, los jugadores despliegan diferentes habilidades cognitivas que les permiten memorizar áreas, contenidos y hasta asumir roles a fin de desplegar estrategias de supervivencia para así avanzar hasta alcanzar el final del juego.

Conclusiones

Para concluir, este trabajo a través del abordaje del videojuego Age of Empires II como entramado cultural-tecnológico complejo busca ampliar el repertorio educativo a través de la utilización de herramientas no convencionales como este artefacto lúdico, lo que permite enriquecer las prácticas pedagógicas y explorar nuevas formas de transmisión del conocimiento. De este modo, los videojuegos se revelan como objetos socioculturales, pedagógicos y tecnológicos complejos, mediadores simbólicos en los que se entrelazan la cultura, la educación y la tecnología. Su inclusión en la educación abre un abanico de amplias posibilidades con la adecuada acción didáctica, para convertirse en una herramienta que fomente el pensamiento crítico y estratégico, que favorezca la comprensión de la realidad como un sistema tan complejo, multifacético y dinámico similar al mundo ludoficcional (Aldegani y Cabañes, 2022) que se despliega en los videojuegos. Por otra parte, estos productos tecnológicos transforman al sujeto en un jugador proactivo, capaz de resolver problemas, con habilidades y destrezas transferibles a cualquier situación de la vida, imprescindibles más aún en un mundo en constante cambio.

Referencias

- Aldegani, E., & Cabañes Martínez, E. (2022). El videojuego como dispositivo cultural. Diálogo con la Dra. Eurídice Cabañes Martínez. *E-Tramas*, (5), 71–83. Recuperado a partir de <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/50> (Original work published 31 de marzo de 2020)
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Machado Grupo de Distribución.
- Cifuentes Gil, R. M. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Buenos Aires: Noveduc.

- Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos. *Frontera Norte*, 7-32.
- Gutiérrez Serrano, N. G. (2011). Repensar la relación investigador - sujeto. Pautas para resignificar la investigación educativa. *Revista de Educación*, 13-38.
- Lion, C., & Maggio, M. (2019). Desafíos para la enseñanza universitaria en los escenarios digitales contemporáneos. Aportes desde la investigación. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10(1), 13-25.
- Litwin, E. (Compiladora). (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Marín-Suelves, D., Esnaola-Horacek, G., & Donato, D. (2022). Videojuegos y educación: Análisis de tendencias en investigación. *Revista Colombiana de Educación*, (84), 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12125>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2023). Los videojuegos como cultura: identidad y experiencia en el mundo actual. Colección Comunicación Lenguajes/ Ampersand Argentina
- Poveda-Pineda, D. F., & Cifuentes-Medina, J. E. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. *Formación Universitaria*, 13(6), 95-104. doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: Las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34), 183-189. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-18>
- Valenzuela Urra, C.; Valdenegro Egozcue, B. & Oliveros Castro, S (2020) Ecologías del aprendizaje y la contribución de las competencias informacionales: una reflexión teórica. Palabra Clave (La Plata), vol. 10, núm. 1, 2020. Universidad Nacional de La Plata, Argentina. DOI: <https://doi.org/10.24215/18539912e107>

Vidarte, Pablo Joel Alejandro

Estudiante avanzado de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo Cultural en la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura de la Universidad Nacional del Nordeste. Dentro de su formación se encuentra la asistencia a congresos científicos como asistente y ponente, así como también la asistencia y capacitación en cursos orientados a la educación, la tecnología y la cultura.

Ramírez Gómez, Esteban Daniel

Profesor Interino Simple en la cátedra de Comunicación y Cultura de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura de la Universidad Nacional del Nor-

deste. Profesor Concursado Ordinario Simple en la cátedra de Pedagogía de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura de la Universidad Nacional del Nordeste. Doctorando en Educación por la Universidad Nacional del Rosario. Especialista en Educación en Géneros y Sexualidades por la Universidad Nacional de La Plata. Licenciado en Ciencias de la Educación con formación en tecnologías educativas y Profesor en Ciencias de la Educación por la Universidad Nacional del Nordeste. Docente investigador categoría IV del Programa Nacional de Incentivos a Docentes Investigadores. Docente Investigador en los PI22N001: La gestión del patrimonio cultural-natural en el NEA argentino, en el marco de los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) y del PI22N004 Los efectos en la formación profesional, a partir de las primeras experiencias en Instituciones culturales y educativas, realizadas por estudiantes universitarios que cursan los primeros años.

Guillán, María Isabel

María Isabel Guillán es Profesora en Letras (Universidad Nacional del Nordeste) y Doctora en Lengua Española y Lingüística General por la Universidad Autónoma de Madrid- España, con estudios culturales aportados a través de la Especialización en Cultura, Sociedad y Desarrollo en América Latina, por la misma universidad.

Es docente investigadora Categoría III, de la Universidad Nacional del Nordeste (Resol. 924/16 C.S. UNNE). Docente universitaria, ordinaria en asignaturas de grado y dictante de cursos de posgrado de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (Universidad Nacional del Nordeste) y de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Formosa. Forma parte de grupos de investigación con proyectos acreditados por la Secretaría General de Ciencia y Técnica (UNNE), centrados en el patrimonio cultural y natural del NEA, en la dimensión ambiental-patrimonial y en el español regional; ha publicado artículos vinculados a tales áreas en diferentes revistas científicas. Ha elaborado y coordinado proyectos y actividades relacionados con las prácticas letradas en el ámbito académico.

Ha participado de distintas actividades científicas como expositora, coordinadora y asistente; igualmente ha desempeñado actividades como jurado evaluador de concursos públicos de antecedentes y oposición, de ponencias para eventos científicos y de artículos relacionados con estudios culturales y lingüísticos.

Dentro de sus actividades profesionales, ha sido miembro de la Carrera de Personal Técnico del CONICET, entre los años 2014 a 2017. Realizó actividades de gestión universitaria como coordinadora de programas de español como lengua extranjera y como representante de universidad ante organismos académicos.