



# En una galaxia muy, muy lejana... ¿o no tan lejana?

## El despertar de la fuerza entre el ámbito educativo formal y otros contextos de aprendizaje

Mariana Luzuriaga . Estudiante de la carrera de Ciencias de la Educación . [marianaluzuriaga8@gmail.com](mailto:marianaluzuriaga8@gmail.com)

### Introducción

Durante una jornada escolar Mariana cursa cinco materias distintas: geografía, historia, física, arte y literatura. En el transcurso de cinco horas su mente viaja por los ríos de la Mesopotamia y por la civilización egipcia, a través las propiedades de la materia, por el arte renacentista y finaliza en los cuentos más memorables de Borges. Agotada, llega a su casa. Almuerza mientras mira un capítulo de su serie favorita, *The Clone Wars*, que pertenece al universo expandido canónico de la famosa historia de *Star Wars*. Al terminar surge un debate con su hermano mayor acerca de cómo respondieron los distintos personajes al problema central del capítulo. Cada uno expone su posición argumentando con uñas y dientes las distintas teorías posibles, además incluyen en sus análisis la evolución de los personajes, la articulación con lo que venía sucediendo en temporadas anteriores y futuros escenarios posibles. Luego, Mariana se conecta online con tres amigas para jugar al videojuego llamado *Star Wars: Battlefront* donde conforman un equipo. Mientras transcurre el juego necesitan la ayuda de otros equipos que son parte de la misma *comunidad gamer*. Entre dichos equipos se ayudan y colaboran mutuamente para ir superando los distintos desafíos que se les presenta. Antes de comenzar con las tareas escolares revisa los bocetos que estuvo creando la última semana. Dibujos caricaturescos de sus personajes favoritos y de otros nuevos imaginados por ella, los cuales podrían

ser grandes aliados de la trama. Una vez que termina se despiden de la galaxia, toma las cinco carpetas distintas de cada materia y comienza a realizar las diferentes tareas escolares.

Es muy curioso que existan ciertos temas que logran desvelarnos, que penetran de forma tan profunda en la mente —y por qué no también, muchas veces en el alma— que uno puede pasarse horas, días, o toda la vida dedicándose a eso. Algunos los llaman intereses, otros, pasiones. En mi caso hay dos temáticas bien particulares que siempre están dando vueltas por mi cabeza generando que quiera saber más sobre ellas. Mis dos grandes universos: la educación y *Star Wars*. A veces paso mucho tiempo preguntándome acerca de las problemáticas educativas actuales, analizando mi accionar docente y pensando nuevas estrategias de enseñanza. Mucho tiempo de mi vida estudiando, cursando nuevas materias y actualizando mis saberes mediante cursos. Otros días puedo estar horas y horas —y muchas más horas también— leyendo acerca de los nuevos personajes de la serie de *Star Wars: The Bad Batch*, investigando sobre su relación con personajes ya existentes e imaginando nuevas teorías posibles. Cuando me sumerjo en ambas aventuras de exploración me encuentro con muchas dudas, sorpresas, nuevas ideas y también con nuevos cuestionamientos. Pero de algo estoy muy segura: en ese proceso estoy aprendiendo.

Existen múltiples conceptos acerca de lo que significa aprender. ¿Qué es aprendizaje y qué no? ¿Cuándo y cómo aprendemos? Quisiera partir del concepto de aprendizaje como un proceso que transcurre durante toda la vida y que está integrado a todos los contextos de nuestra cotidianeidad. Aprendemos en la escuela, en la universidad, en los ámbitos educativos considerados formales, pero también aprendemos en otros espacios. Y es fundamental reconocerlos como contextos de aprendizaje y considerar su importancia en la construcción y divulgación de conocimiento. Tradicionalmente el ámbito educativo formal fue y sigue siendo considerado el espacio de aprendizaje por excelencia. Por ello es necesario pensar en nuevos escenarios posibles tal como propone Nuria Molas Castells (2018)<sup>1</sup>. Estos escenarios son atravesados por las posibilidades técnicas de los medios y una concepción ubicua, compleja y amplia de los aprendizajes.

Los distintos ámbitos educativos formales como espacios de acceso, construcción y divulgación de conocimiento poseen una fuerza innegable. Es por ello que considero necesario revalorizar dichos espacios, incorporar nuevas líneas de acción y alternativas posibles que posibiliten la articulación entre las formas clásicas de aprendizaje y nuevos formatos potenciales y significativos. No se trata de valorar los contextos en términos de superioridad

<sup>1</sup> Pedagoga y Doctora en Educación y Sociedad especialista en educación digital, alfabetizaciones digitales y narrativas transmedia en educación.

ni de desprestigiar espacios de la cultura dominante, pero sí en reconocer que la misma organización del conocimiento nos ha llevado a valorar con mayor o menor grado los contextos y sus aprendizajes (Rodríguez Illera, 2018). Uno de los mayores desafíos actuales consiste en identificar y habilitar intersecciones posibles que logren superar la distancia que existe actualmente entre ellos. En este sentido me propongo repensar el lugar de los contextos de esparcimiento como motores de aprendizajes y analizar su articulación con los espacios educativos formales, considerando la incorporación de elementos tradicionalmente asociados al entretenimiento a partir de la base de mi gran querido universo de *Star Wars* y mi experiencia como fiel explorador del mismo. Ojalá que la fuerza nos acompañe...

### En búsqueda de expansión, pero... ¿qué expandimos?

En este último tiempo aprendí mucho sobre el universo expandido de *Star Wars*. ¿Por qué se lo denomina expandido? Porque el material contenido allí amplía y continúa las historias contadas en las películas, y añade muchas otras. Se presentan nuevos personajes y tramas a través de distintos formatos como novelas, series y videojuegos, por ejemplo. Esta idea de expansión generó

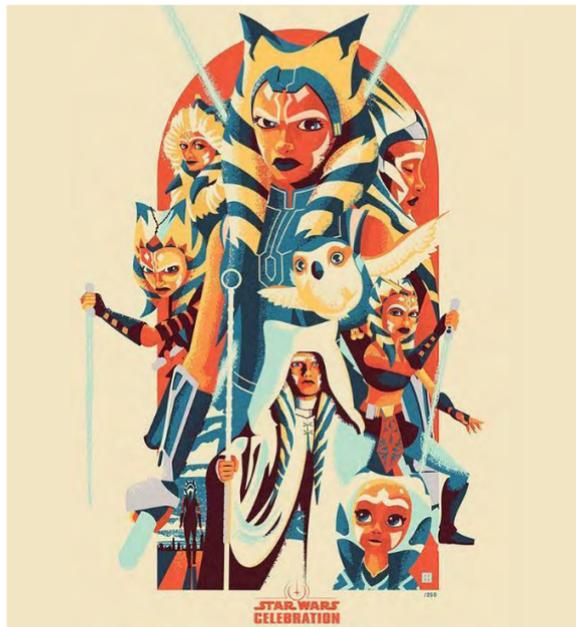
que me preguntara si las instituciones educativas formales amplían sus historias, sus propuestas, sus contenidos de alguna manera. Considerando una clasificación tradicional de los contextos de aprendizaje podemos tomar los conceptos de Philip H. Coombs (1972) retomados por el pedagogo español Jaume Trilla (1985),<sup>2</sup> quien distingue tres modos de identificación educativa: la educación formal, la no formal y la informal. En este caso podríamos pensar que los ámbitos educativos no formales son una forma de expandir las propuestas de los espacios formales ya que, siguiendo las ideas del autor, surgen para ampliar y atenuar las carencias de la educación formal en el ámbito laboral y de ocio teniendo lugar en diversos espacios lúdicos, pero organizados. Complementan y actualizan la educación formal tomando algunos aspectos organizativos y metodológicos de dicho ámbito donde los principales agentes son profesionales de la educación. Como docente del área de educación física y recreación puedo reconocer la importancia y el valor de los ámbitos educativos no formales. Pero, aun así, seguiríamos basándonos en una perspectiva institucionalizada de los aprendizajes, tomando como ejes centrales los contenidos y métodos del ámbito formal. Entonces, ¿allí termina la expansión? Partiendo de esta pregunta vamos a

<sup>2</sup> Se trata de una categorización tradicional y bastante obsoleta ya problematizada por los mismos autores, por su insuficiencia clasificatoria y por otros distintos del campo educativo que proponen otros abordajes, pero que todavía perdura y sigue vigente en el ideario de ciertas prácticas educativas actuales de manera implícita y explícita en el accionar docente.

adentrarnos un poco más en la galaxia dado que puede ser que en este viaje nos sorprendamos con nuevas ideas.

Hace unos meses me sumergí por completo en la serie *The Clone Wars* la cual provocó un momento bisagra, un antes y un después, en torno a mi relación con la historia de *Star Wars* y que, a mi entender, presenta el mejor personaje de todo el universo: Ahsoka Tano. No paré de preguntarme acerca de por qué no aprovecharon el potencial del personaje y su historia para incluirla en alguna de las nuevas películas.<sup>3</sup> Esto último resonó de forma muy poderosa en mi mente especialmente cuando empecé a relacionarlo con lo que muchas veces sucede en las instituciones educativas. En muchas ocasiones se dejan los elementos lúdicos, los medios digitales, las nuevas plataformas, las narrativas transmedia, las historias exorbitantes –como toda la saga de *Star Wars*– para ser explorados y utilizados por fuera de los espacios formales. Muchos elementos, formas de organización y vivencias características de los contextos de ocio y entretenimiento, que son muy potentes y significativos para los estudiantes, no se aprovechan de la mejor manera posible por las instituciones educativas. Algunos de ellos son utilizados, forman parte de las planificaciones y las propuestas escolares, pero de una forma complementaria y, más bien, accesoria.

<sup>3</sup> Considerando que la serie es parte del universo canónico actual de la saga.



"Ahsoka". Dibujo de un fan, Danny Haas, para el Show de Arte de la Celebración de Star Wars 2020 (<https://www.starwars.com/news/star-wars-celebration-2020-art-show-revealed-exclusive>).

Estas reflexiones nos llevan a la definición del último modo de identificación de la educación: los espacios de educación informal. En estos contextos el aprendizaje está basado en la experiencia situada, se arraiga en una concepción lúdica y no organizada considerando sistemas de valores orientados a la persona. El aprendizaje es libre y espontáneo donde el sujeto es quien, a partir de su interés y preocupación, lo desencadena. (Trilla, 1985). Estos son los espacios que habitamos constantemente en nuestro día a día y en los que, de manera muy diferente, adquirimos nuevos conocimientos, los ponemos en práctica, nos equivocamos y vivenciamos procesos de aprendizaje poderosos que muchas veces pasan desapercibidos. Dentro de los contextos de educación informal se encuentran los espacios de ocio y entretenimiento, incluyendo las distintas experiencias que ofrece el universo de *Star Wars*. Cuando se piensan posibles articulaciones entre los espacios formales y estos contextos de aprendizajes informales frecuentemente se intenta adaptar los contextos informales hacia las instituciones educativas, pero manteniendo a estas últimas en una posición central. El gran desafío consiste en expandir nuestra idea de expansión, permitirnos ampliar nuestra noción de lo que significa aprender y valorar saberes que no son los que tradicionalmente se enseñan en las instituciones educativas. Me gusta mucho la idea que propone Molas Castells (2018) en base a la expansión

en torno a las oportunidades de aprendizaje que pone el foco en abandonar el concepto de aprender únicamente ligado con institucionalización e intencionalidad. Se trata de entender las prácticas más allá de los contextos en las que surgen poniendo atención en la vida de los aprendizajes y considerando las transiciones entre los distintos espacios.

Teniendo en cuenta el recorrido transitado hasta aquí un paso importante en este viaje que comenzamos podría consistir en alejarnos de las clasificaciones tan rígidas acerca de los contextos de aprendizaje y de lo que le corresponde a cada uno de ellos. No vamos a centrarnos en la expansión del espacio educativo formal, sino que nos focalizaremos en la *expansión de las oportunidades de aprendizaje* que se incrementa a medida que posibilitamos el movimiento por diferentes sitios y contextos. Es necesario priorizar en el aprendizaje en sí mismo, en la importancia de su desarrollo, su significación y su integración más allá del contexto en el que surja. Un gran desafío para las instituciones educativas formales.

### Un universo de oportunidades de aprendizaje

Continuamos este viaje de exploración adentrándonos un poco en los espacios de entretenimiento y ocio que generan procesos de aprendizajes valiosos. En esta línea vamos a zambullirnos en algunas de las experiencias que ofrece el universo de *Star Wars*.

Se pueden mencionar infinitas vivencias posibles en relación a su trama. Desde películas, series, libros y videojuegos hasta juegos específicos en parques de diversiones y colecciones de muñecos. Una de las particularidades que despierta mi interés en torno al universo de *Star Wars* es que atraviesa a muchas generaciones siendo interpelada de diferente manera, pero sin perder su pasión tan característica. Partiendo de mi experiencia dentro de la multiplicidad de propuestas inmersivas de ocio dentro de este universo puedo mencionar varias experiencias valiosas.

La historia de *Star Wars* es principalmente reconocida por las tres trilogías de películas que transcurren en épocas bastante diferentes considerando tanto lo que le sucede a la trama y a los personajes como la producción y dirección de las mismas. De las nueve películas oficiales se pueden rescatar muchísimos elementos para analizar y relacionar en torno a lo educativo. Características de los personajes, sus historias de vida, por qué actúan de cierta manera, los planos espaciales y las características propias de cada planeta, los paisajes, los miedos que se ponen en juego, las leyes físicas que se plasman en la galaxia, la música que marca momentos épicos, la evolución de los efectos especiales y muchísimos más. Pero lo que me resulta más relevante es lo que sucede con nosotros, los espectadores, a medida que la trama avanza y nos atraviesa. La historia va transcurriendo, cambiando y *nosotros también*. Teniendo en cuenta mis intere-

ses particulares al mirar las películas —una y otra vez— siempre acabo deteniéndome en la historia de los *Jedi*, estos personajes tan distintos que conforman una orden única y atraviesan problemas y tramas muy dispares. Me detengo en ellos porque al sumergirme en la historia, y considerando las tramas de las tres trilogías, noto que muchos de los problemas que se desencadenan suceden por errores provenientes de ellos. Pensar en por qué actúan de cierta manera y por qué defienden algunos ideales que generan consecuencias negativas en muchos personajes me lleva a analizar desde otra perspectiva lo que sucede en las películas. Puedo estar horas reflexionando acerca de esto, enojándome con los personajes e imaginando otras soluciones posibles. Estos pensamientos se enriquecieron muchísimo más cuando me encontré con la serie *The Clone Wars*. Allí amplían la historia de la primera y segunda película profundizando mucho más en la evolución de los personajes, y dejando en claro por qué sucede toda esa serie de desastres en la tercera película. El año pasado, navegando en las redes, me encontré con una serie de historias de Instagram realizadas por Mariana Maggio (2020), doctora en Educación y docente de nuestra facultad abocada al área de la tecnología educativa, donde explicaba el carácter inmersivo que poseen algunas series. Ella mencionaba que algunas tramas nos despiertan una pasión desmedida por entender lo que sucede y puedo identificarme completamente

con ese sentimiento. Estas reflexiones que voy construyendo van mutando y enriqueciéndose a medida que voy descubriendo nuevas historias, pero, sobre todo, atraviesan mi vida haciéndome pensar sobre los valores, los miedos, los ideales que se ponen en juego y cómo eso repercute en mí. Ya aquí pueden vislumbrarse saberes y aprendizajes en el tablero... ¿Y allí termina todo? No, ahí *recién comienza la travesía*.

Si me preguntasen qué es lo que más valoro y disfruto de sumergirme en el universo de *Star Wars*, y que es un elemento característico de los espacios de entretenimiento, no dudaría en contestar acerca del carácter colectivo y de comunidad que se genera. Muchas veces nuestras propias ideas quedan para nosotros, pero en otras ocasiones sucede que esos pensamientos se comparten, se nutren de otras opiniones, de nuevas reflexiones a partir de búsquedas en sitios web y plataformas interactivas. Henry Jenkins (2009), profesor de Comunicación especialista en medios y cultura popular, define el lugar de los espectadores con la categoría de fan. Ya no somos simples espectadores que consumimos las experiencias que nos ofrecen y cerramos el telón allí, sino que nos convertimos en nuevas comunidades de conocimiento donde los miembros estamos unidos a través de la producción mutua y el intercambio recíproco

de ideas. Nos une el placer de saber e intercambiar conocimientos acerca de la historia y la trama de la saga. Un claro ejemplo se plasma en la creación de la *Wookieepedia* (*Star Wars Wiki* en español) donde se puede encontrar infinita información acerca de la saga. La misma página aclara que no posee dueño y que es mantenida y actualizada por los *Wookieepedians*,<sup>4</sup> los fans.



Comunidad de fans en la celebración de *Star Wars* en 2015 en Anaheim, California.

Otra experiencia que se cruzó en mi camino de muy grata sorpresa y adicionó una gran pizca de entretenimiento a mis momentos de ocio son los *podcasts*. Puedo volver a escuchar

4 Wookieepedia: About. Recuperado de <https://starwars.fandom.com/wiki/Wookieepedia:About>

infinitas veces los episodios de *Es una trampa*,<sup>5</sup> programa creado por dos periodistas fanáticos de la saga que narran lo que sucede en las nueve películas y en otras series, añadiendo una gran cuota de humor e ideas creativas a sus análisis. Además interactúan con nosotros al habilitar espacios para que comentemos, enviemos nuestras propias opiniones y producciones artísticas que fueron inspiradas en la saga, y mucho más. Conuerdo completamente con la idea de Jenkins en que somos una comunidad que aprende, nos sentimos unidos a otros por el deseo de intercambiar y construir en colaboración. Molas Castells (2018) también defiende la idea de que en estos entornos de ocio existen espacios de expresión y de creación que incluyen producciones por parte de los usuarios, y que gozan del reconocimiento y seguimiento por parte de comunidades y audiencias amplias.

No puedo dejar de mencionar otra actividad que se volvió una gran compañía entre tanta rutina: los *streams* en Twitch. Uno de mis canales favoritos se llama *Cámara en mano*,<sup>6</sup> especialmente la sección donde el conductor reacciona a nuevos episo-

dios de series estreno entre las que se encuentra *The Bad Batch*<sup>7</sup> analizando lo que va sucediendo y debatiendo con otros invitados y con nosotros, los oyentes, acerca de futuros escenarios posibles. También publica videos en YouTube en los que resume todas las novedades y sorpresas de los capítulos. Lo que más aprecio de esta experiencia es que no solo interactuamos con el creador del canal, sino que en distintas plataformas se produce una red de fieles seguidores que nos comentamos y nos relacionamos sin conocernos realmente, pero que compartimos un interés —o pasión— en común. Y siempre estamos en búsqueda de conocer y aprender más. Una verdadera comunidad.

Me gustaría destacar otra propuesta inmersiva de la saga, la cual atraviesa a muchas edades distintas. Se trata del increíble mundo de los videojuegos. El universo de *Star Wars* ofrece una cantidad numerosa de videojuegos. Quisiera detenerme en dos de ellos: *Jedi Fallen Order*<sup>8</sup> y *Battlefront*. Del primer videojuego me impactó una de las opiniones que leí en internet de uno de sus jugadores. En la definición de la experiencia comentó que:

5 Radio Posta (Banchero, Luciano y Sargenti, Fiorella). (2015-2020). Es una trampa [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/o1bVpuWY76nrec8K65DGvX>

6 *Cámara en Mano*. (n.d) Inicio [Canal de Twitch] <https://www.twitch.tv/search?term=camaraenmano>

7 *Cámara en Mano* (9 de mayo de 2021). *The Bad Batch*: Análisis Capítulo 1 y 2 | *Star Wars* se expande y ¿vale la pena? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=plXf3fGeKo>

8 Véase <https://www.ea.com/es-es/games/starwars/jedi-fallen-order>

Aparecen niveles nuevos, uno atrás del otro, que dejan una sensación eterna de potencial y te invita a imaginar de mil maneras cómo se desarrollará la siguiente parte de la historia. Los mismos incontables niveles llenos de secretos y cosas nuevas por descubrir, que te permiten darle cincuenta vueltas al mismo mapa sin aburrirte y siempre encontrando algo nuevo. No voy a decir nada de la banda sonora, adelante, cómpralo ya y escúchala por tu cuenta.<sup>9</sup>

Esta experiencia refleja una de las características esenciales de los videojuegos: el desafío de dominar un nivel y pasar otro teniendo que tomar decisiones en el transcurso del juego, promoviendo así la autonomía. Otro juego muy interesante es *Battlefront* donde lo valioso está puesto en el juego colaborativo, es decir, en grupos. Deben trabajar en equipo y, muchas veces, también necesitan la ayuda de otros jugadores. Se generan colaboraciones muy interesantes. Jugar es posibilidad, es transformar lo cotidiano (Huizinga, 2000) al habilitar espacios de imaginación y creatividad. Es muy importante reconocer al juego como una construcción que genera espacio de decisión y autonomía.

Llegamos a la última parada de este trayecto donde viajamos por un universo de oportunidades de aprendizaje in-

sertas en los espacios de entretenimiento. Y es nada más ni nada menos que el mundo de la literatura. Actualmente estoy completamente sumergida en la lectura de *Luz de los Jedi* que es una de las novelas de la nueva colección de libros llamada *The High Republic*. Lo increíble de esa nueva serie de novelas es que se sitúan muchos años antes de los eventos de la primera película, por lo cual encontraron un espacio inhabitado todavía y le dieron vida a través de la historia de nuevos personajes y de novedosas tramas. Un espacio vacío ahora habitado por la imaginación y la creatividad de toda una comunidad.

Si colocáramos un mapa del recorrido que realizamos recién por este universo de experiencias de entretenimiento podríamos reconocer muchos saberes e infinidad de habilidades que se ponen en práctica y tienen un fuerte componente educativo. Conocimientos que van desde la toma de decisiones, el trabajo grupal, el desarrollo de la empatía, la reflexión e indagación acerca de alternativas de resoluciones a los problemas, habilidades digitales específicas y alfabetización digital hasta prácticas de lectura y escritura, entre varios otros. Muchos aprendizajes que no suelen ser considerados como tal, sino que son naturalizados y subestimados. Un eje que caracteriza a todas estas experiencias y oportunidades de aprendizaje es

<sup>9</sup> Comentario de Rodríguez Perdomo, M. (diciembre de 2020) en las opiniones de Google del videojuego.

que están atravesadas intensamente por el componente emocional. Los que nos sumergimos en estas propuestas somos interpelados por ellas profundamente. También se pone en juego nuestra motivación que nos implica de manera cognitiva, social y emocionalmente. En mi caso, cuando pienso en la serie *The Mandalorian* no exagero si digo que me salvó de mucha de la angustia y la incertidumbre que atravesaba por causa del contexto de pandemia y encierro. Durante el 2020 esta serie fue mi gran escape constante y no solo al momento de ver los capítulos, sino también al sumergirme en su historia y viajar por varias de las experiencias que trataban sobre ella. Porque hoy no somos simples espectadores, estamos inmersos en una cultura de la participación (Molas Castells, 2018) donde somos usuarios activos que eligen qué ver, cuándo y dónde. A la vez crean contenido, comentan en las redes, participan en foros y muchas otras experiencias posibles.

### La unión de dos fuerzas poderosas: this is the way<sup>10</sup>

Teniendo en cuenta el recorrido del viaje hasta ahora podemos constatar que los espacios de entretenimiento también son grandes oportunidades de aprendizaje, pero ahora llegó el momento de dirigirnos hacia nuestro destino final: los ámbitos

educativos formales. ¿Es posible lograr la fusión entre dos contextos tan potentes?

La educación formal ocupa un lugar fundamental en el desarrollo de cualquier persona tanto cognitiva, social como emocionalmente. En las escuelas nos formamos, socializamos con otros y *aprendemos*. Quisiera destacar la importancia del rol y de las funciones de las instituciones educativas. Si de algo estoy segura es que las escuelas son espacios en donde el foco está puesto en construir. Construir vínculos entre las personas, identidades, conocimientos que se retroalimentan de otros constantemente, espacios que posibiliten la expresión, entre muchos otros. Siempre me gustó la frase que el pedagogo Paulo Freire (1993) brindó en una entrevista que refiere a que "la fortaleza de la escuela está en su debilidad. Como no puede todo, puede algo. Algo históricamente posible ahora o posible el día de mañana." Y ese *algo* tiene el potencial de ser realmente significativo y transformador para los estudiantes, posibilitando la creación de múltiples experiencias educativas valiosas. Es por ello que considero fundamental la articulación de los espacios educativos formales con otros contextos de aprendizaje. Para revalorar, reafirmar y seguir construyendo de la forma más enriquecedora y poderosa posible, ese *algo* que tanto puede.

<sup>10</sup> "Este es el camino", en referencia a la famosa frase de la serie "The Mandalorian".

Es primordial que las instituciones educativas formales favorezcan enseñanzas que busquen ser relevantes para los estudiantes teniendo en cuenta las tendencias latentes y experimentando con ellas. No podemos construir un muro que divida de forma tan exponencial lo que sucede dentro y fuera de la escuela. Como docentes tenemos que saber qué pasa en la realidad mientras nuestras clases tienen lugar. Una idea muy valiosa es desarrollada por Maggio (2018), quien menciona la importancia de tomar los objetos culturales contemporáneos e inspirarnos en ellos, capturar rasgos didácticos para la reconstrucción de prácticas educativas. Los espacios formales pueden aprovechar las potencialidades de las plataformas –Twitch, YouTube, Spotify– para crear experiencias educativas. Considerar que las prácticas y los productos mediáticos, como los videojuegos, pueden ser útiles para el aprendizaje de contenidos o el desarrollo de competencias más allá de lo estructuralmente formal. La incorporación de materiales y elementos tradicionalmente asociados al entretenimiento o a entornos de ocio puede generar un gran aumento en la motivación de los estudiantes.

Existen diversas estrategias para incorporar elementos y experiencias referidas al entretenimiento dentro de los espacios formales. Se pueden plantear propuestas que incluyan la vivencia

con videojuegos reales dentro de la escuela o la simulación e invención de alguno de ellos a través de problemas y desafíos que deban resolver. Allí se puede replicar la idea de trabajo en equipo que tienen los videojuegos, ir superando niveles cada vez más difíciles, pero principalmente también se puede poner en juego la habilidad de la toma de decisiones como elegir a qué jugar, a que desafiarse. Actualmente existen experiencias de videojuegos educativos que presentan actividades lúdicas e inmersivas en el proceso de aprendizaje.<sup>11</sup> Una de las intersecciones posibles entre las instituciones educativas y los espacios de ocio pueden generarse a partir de propuestas que incluyan resoluciones de problemas significativos para los alumnos, que abarquen también elementos del mundo del entretenimiento. Partiendo de una trama y de un problema dentro de la historia de *Star Wars* se puede desarrollar el análisis de un caso particular: pensar por qué actuaron de cierta manera o imaginar otras soluciones. Otro elemento potente para ser desarrollado en clases se basa en la creación de personajes alternativos a la trama, justificar la elección en base a por qué creen que puede ser útil y transformador. De este modo nuestra imaginación puede volar y fomentar así nuestra creatividad. Otro eje podría desarrollarse a través de la creación de una producción artística concreta al

<sup>11</sup> Véase <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yaguar.Matenautas> y <https://www.facebook.com/Matenautas-110323907955712>.

elegir ciertos personajes, paisajes o emociones como base de la experiencia. Se trata de imaginar posibles escenarios dentro de la escuela. Podemos tomar las narrativas y/o los formatos de estas experiencias para crear propuestas valiosas. Tomar la narrativa, el relato de las historias que convergen, en este caso, en el universo de *Star Wars* tiene una fuerza y un potencial muy grande. Frank Rose (2011), docente y escritor estadounidense dedicado al mundo de la cultura digital, menciona la importancia de considerar el impacto emocional de las historias al volver a contarlas y habitarlas yendo hacia niveles de mayor profundidad e involucramiento en primera persona. Se trata de construir colaborativamente y habitar una historia que todos queremos vivir. Y eso produce que tengamos ganas de seguir aprendiendo.

Una de las vías más atractivas para habilitar las intersecciones entre los contextos de aprendizaje en torno a la planificación es la organización de trabajos por proyectos interdisciplinarios donde se involucren procesos de resolución de problemas o se tenga en cuenta una necesidad que sea real o significativa para los estudiantes. Construir conocimiento al poner en práctica las experiencias previas de los contextos de ocio y tomar decisiones que permitan actuar en situaciones reales o lo más parecidas posibles a la vida real (Molas Castells, 2018). Partir de aprendizajes basados en problemas o en retos ofreciendo

oportunidades para nuevos aprendizajes donde el estudiante esté atravesado por la motivación de adquirir nuevos saberes o de perfeccionar sus habilidades poniendo el foco en el alumno. Incluir formas de cultura popular diferenciadas a las del universo académico y crear la sensación de estar siempre jugando. Las instituciones educativas formales necesitan crear espacios donde se utilicen los recursos existentes para finalidades diferentes a las que se espera. Las experiencias de entretenimiento antes mencionadas pueden ser socialmente transferidas a través de actividades. Y una característica muy importante de estas es su base en el aprendizaje activo donde los procesos se organizan a través de la experimentación y la experiencia.

Aclarando un poco el recorrido de este último tramo podemos considerar que una de las formas de articular los contextos de esparcimiento y los ámbitos educativos formales se basa en la incorporación de elementos, experiencias y características propias del mundo del entretenimiento en las propuestas educativas. Ahora propongo que nos desafíemos un poco más como si estuviéramos eligiendo jugar un nivel más complicado en nuestro videojuego galáctico. Los ejemplos antes mencionados hicieron referencia a la inclusión de nuevas propuestas dentro de las instituciones educativas, pero el camino más valioso de esta travesía lo podemos encontrar cuando permitimos una convergencia entre los contextos llevando a la educación

formal actividades y temas de la vida cotidiana y de los espacios de entretenimiento, y quitando el aprendizaje formal de su zona de confort del aula haciéndolo así útil en otros contextos. Generamos entonces un cruce de los límites permitiendo el salto y la interrelación de un contexto a otro. Pensar actividades que tengan continuidad en los diferentes contextos, centrarse en los aprendizajes y en sus oportunidades de expansión más allá del lugar en el que ocurran. Plantear propuestas que involucren los medios y plataformas utilizadas en el tiempo de ocio y que sean puestas en práctica tanto dentro como fuera de las instituciones. En el exterior de estas la información se busca en internet, se consultan tutoriales, videos de YouTube y se utilizan foros o *blogs* para responder las inquietudes de los estudiantes. Estos son recursos muy valiosos para considerar al momento de crear propuestas educativas. Un gran desafío consiste en dejar de asimilar los contextos con ciertos medios y recursos. El foco debe ponerse en el aprendizaje y este se produce en cualquier lugar. También es importante considerar la influencia de los medios en la construcción de estos aprendizajes. Un ejemplo de estas propuestas puede reflejarse en los proyectos que se basan en la narrativa transmedia.<sup>12</sup>



"La Fuerza nos une". Dibujo de un fan, Joey Spiotto para la celebración de Star Wars en 2019, Chicago.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Véase #Orson80: <https://sites.google.com/view/orson80/p%C3%A1gina-principal>

<sup>13</sup> "El mundo de *Star Wars* me ha inspirado desde que era un niño y quise reunir ese amor de la infancia en esta ilustración inspirada en su historia". Spiotto. <https://www.starwars.com/news/official-star-wars-celebration-chicago-art-revealed>

Y finalmente llegamos al último destino del recorrido. Podemos ver la luz de un sable brillando a lo lejos que nos advierte acerca de una fuerza en búsqueda de ser explorada y utilizada. Ya vimos que los contextos de entretenimiento e interés pueden ser grandes generadores de oportunidades de aprendizajes. También pudimos vislumbrar cómo estas propuestas pueden incorporarse a actividades educativas en instituciones formales y adoptar algunos de los rasgos de sus formatos y/o narrativas. Además nos permitimos repensar los límites rígidos de los contextos de conocimiento, habilitar propuestas que puedan viajar de un contexto a otro y se centren en el aprendizaje. Pero todavía queda el paso final, que en realidad es el *inicio*, para que todo esto sea posible y realmente valioso.

El gran desafío que considero que tienen los espacios de educación formal se basa en, por un lado, reconocer y valorar a los contextos de ocio y entretenimiento como espacios donde se producen aprendizaje y, por otro lado, en mayor medida, en animarse a descubrir otros mundos posibles y otros modos de aprender. No se trata de asumirlo exclusivamente desde la teoría que acompaña un discurso inspirador de innovación, incorporación de nuevas tecnologías y punto final, sino que se trata de crear espacios en donde los estudiantes puedan compartir y explicitar estas experiencias tan valiosas de entretenimiento en las que muchas veces los aprendizajes quedan escondidos

o subestimados. El objetivo es lograr exteriorizar todos los procesos que se involucran, los conocimientos y habilidades que se ponen en juego. No basta con reconocer solo las experiencias que creemos que puedan ser valiosas para cierta área o contenido en particular o aprovechar una plataforma interactiva que puede ser útil en la planificación. Tenemos que *escuchar* a los estudiantes y permitirnos descubrir infinitas experiencias de aprendizaje nuevas. Las propuestas de entretenimiento son infinitas, pueden encontrarse en múltiples formatos y con lógicas completamente diferentes. Estas experiencias pueden dar lugar a enseñanzas realmente poderosas (Maggio, 2018). En los ámbitos educativos formales, a través de conversaciones distendidas con los estudiantes o de actividades más sistemáticas, se pueden conocer infinitas experiencias de ocio. Y una propuesta más interesante aún se basa en la exploración de estas propuestas de entretenimiento por parte de los docentes. Romper los muros de las escuelas, ir hacia donde están los estudiantes, explorar sus intereses, vivenciar estas experiencias. Expandir así también nuestra idea de enseñanza mientras experimentamos nuevas oportunidades de aprendizaje.

Durante el 2020 cuando terminaba de dar clases por Zoom con mis alumnos de cuarto grado surgieron comentarios de ellos en el chat acerca de que iban a conectarse a una hora específica para jugar juntos al *Minecraft*. Fue el incentivo que necesi-

taba para volver a sumergirme en el mundo de los videojuegos y a todos los aprendizajes valiosos que lo rodean. Es necesario mantener un verdadero diálogo con los estudiantes, asumir la educación dialógica de la que tanto nos habló Paulo Freire, situarnos en una pedagogía de la pregunta que nos despierte curiosidad y nos incentive a la creación. Quisiera cerrar con una frase que me interpela profundamente y es válida para cualquier situación de aprendizaje y contexto: “aprender no tiene que ser antagónico a pasar un buen rato” (Molas Castells, 2018: 120). El primer paso consiste en animarnos a dar un salto hacia nuevos universos. ▲

## BIBLIOGRAFÍA

- Castells, N. (2018). *La guerra de los mundos. La narrativa transmedia en educación*. UOC.
- Freire, P. (1993). La construcción de la escuela democrática en el sistema de enseñanza pública en Freire, P. (2015). *Pedagogía de los sueños posibles. Por qué docentes y alumnos necesitan reinventarse en cada momento de la historia*. Siglo XXI.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Alianza.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Paidós.
- Rodríguez Illera, J. L. (2015). *Los contextos y sus aprendizajes. Temps de educación*. Universidad de Barcelona.
- Rose, F. (2011). *The art of immersion: how the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*. W.W. Norton & Company.
- Soule, C. (2021). *Star Wars: The High Republic. Luz de los Jedi*. Planeta.
- Trilla, J. (1985). La educación formal, no formal e informal. Trilla, J., de la Torre, S., Millán, M. D., Fortuny, M., Puig, J. M., y Raventós, F. (coords.). *Textos de pedagogía: conceptos y tendencias en las ciencias de la educación*. Promociones y Publicaciones Universitarias.

## FUENTES ELECTRÓNICAS

- Banchero, L., y Sargenti, F. (Anfitriones). (2015-2020). Es una trampa [Podcast de Spotify]. En Posta (Productor). [https://open.spotify.com/show/o\]bVpuWY76nrec8K65DGvX](https://open.spotify.com/show/o]bVpuWY76nrec8K65DGvX)
- Cámara en Mano. (n.d) [Canal de Twitch]. <https://www.twitch.tv/search?term=camaraenmanoyt>
- Cámara en Mano. (n.d.). [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/c/CamaraenMano>
- Cámara en Mano (9 de mayo de 2021). *The Bad Batch: Análisis Capítulo 1 y 2 | Star Wars se expande y, ¿vale la pena?* [Video de YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=vplXf3fGeKo>
- Favreau, J. (Creador) (2019-2021). *The Mandalorian* [Serie de televisión]. Lucasfilm, Fairview Entertainment, Golem Creations.
- Filoni, D. (Creador) (2021). *Star Wars: The Bad Batch* [Serie de television]. Lucasfilm Animation.
- Lucas, G. (Creador) (2008-2020). *Star Wars: The Clone Wars* [Serie de televisión]. Lucasfilm Animation.
- Maggio, M. [@marianabmaggio] (2020). #13Series [Historia destacada]. Obtenido en mayo de 2020. [https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2hoOjE3ODUoODgzODA2OTU4NDQx?story\\_media\\_id=2302074707987544283\\_730014463&utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2hoOjE3ODUoODgzODA2OTU4NDQx?story_media_id=2302074707987544283_730014463&utm_medium=copy_link)
- Star Wars: Battlefront (2015). (Versión para computadora) [Videojuego]. EA Digital Illusions CE.
- Star Wars Jedi: Fallen Order (2019). (Versión para PlayStation 4) [Videojuego]. Respawn Entertainment.
- Wookieepedia (s.f). Recuperado de <https://starwars.fandom.com/wiki/Wookieepedia>