

Almudena Sanz Perla



## Reseña literaria sobre...

# «Gamestar(t): pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos»

**E. Cabañes y M.<sup>a</sup> Rubio**

Madrid: Sello ArsGames, 2013, 162 págs. ISBN: 978-84-941493-0-6

Al margen de la pedagogía de la escuela tradicional, encontramos iniciativas que defienden unas pedagogías alternativas o libres a través de las cuales se enseña a los niños desde la libertad y la autogestión de su aprendizaje.

En este contexto nace la iniciativa Gamestar(t), promovida por Flavio Escribano, un profesor de academia que, debido a su situación de desempleo, se apunta como profesor de Informática en el Centro Cultural San Pedro de la Viña, donde conoce una realidad de jóvenes en riesgo de exclusión social con muchas carencias de motivación para el aprendizaje.

De aquí surge la creación de la Empresa ArsGames en el año 2008, cuya actividad se centraba en la impartición de charlas sobre la visión de los videojuegos desde distintas perspectivas. Debido al interés mostrado por los niños, deciden poner en marcha el proyecto Gamestar(t), relacionando los videojuegos con la pedagogía curricular y con la ayuda de Intermediae-Matadero.

Su principal objetivo era el de promover la integración social y la alfabetización digital de colectivos de jóvenes en riesgo de exclusión, empleando como elemento motivador los videojuegos.

La presente obra ha sido escrita por Eurídice Cabañes y María Rubio, coordinadoras del proyecto Gamestar(t), expertas en la innovación pedagógica a través de los videojuegos. Está compuesta por siete capítulos a través de los cuales analizan los componentes del proyecto, desde los principios

pedagógicos en los que se fundamenta, hasta la resolución de conflictos derivados del desarrollo de las distintas actividades.

El primer capítulo está dedicado al análisis de los principios pedagógicos en los que se basan los modelos de pedagogías libres, al mismo tiempo que analiza las dos tradiciones educativas, la esencialista y la existencialista. Esta última entiende la educación como la construcción del ser humano y es en la que se basan las pedagogías alternativas. Se presentan dos modelos existentes de escuelas libres: la Summerhill, en Inglaterra, y Paideia, en Mérida (España).

Los principios pedagógicos fundamentales son la educación integral, el antiautoritarismo, la autogestión pedagógica y el trabajo por proyectos.

En el segundo capítulo, las autoras detallan la importancia de los espacios a la hora del aprendizaje. En Gamestar(t), disponen de tres espacios diferenciados: la Asamblea, donde se reúnen y toman decisiones, que cuenta con un ambiente tranquilo e invita a la reflexión; la Lanzadera, en el que tienen lugar los momentos de juegos, y Artec, que es un espacio diseñado para la creación artística y la experimentación. Defienden que los elementos de los espacios ayudan a la realización de las distintas actividades.

El tercer capítulo está dedicado al papel que desempeñan los acompañantes en el proyecto Gamestar(t). Mientras que el profesor transmite los conocimientos, el acompañante sigue al alumno desde una posición de igualdad a lo largo del proceso de aprendizaje. Dentro de las funciones que tiene el acompañante se encuentran la afectividad, la gestión de conflictos y la escucha activa. El proyecto Gamestar(t) también cuenta con una guía de acompañamiento dinámica de 20 puntos, que van modificando y actualizando periódicamente.

El capítulo cuatro aborda el desarrollo de los proyectos como práctica de autogestión del aprendizaje. Los niños actúan con total libertad a la hora de realizar sus propios proyectos y no existe ningún problema si estos no llegan a finalizarse porque se hayan dado cuenta de que les interesa más otra actividad. A lo largo del capítulo se detallan cuatro proyectos llevados a cabo en las diferentes ediciones de Gamestar(t).

Al igual que en el capítulo anterior, en el quinto se ofrece una muestra de otra de las actividades realizadas en el proyecto: los talleres. Se analizan los talleres que han realizado y su constante evolución desde la primera edición en el año 2011. Al principio, el proyecto Gamestar(t) contaba con dos líneas de actuación; por un lado, como club de juegos, y por otro, como talleres. En la primera convocatoria del año 2011 se realizaron un total de siete talleres en un colegio de Madrid dentro del programa de actividades extraescolares. En cada taller se utilizaban los videojuegos para enseñar una determinada materia; por ejemplo, en «Historias de la historia» analizaban la evolución de la humanidad y la configuración de la geografía política. Otro de los talleres que realizaron se centraba en el planteamiento de si hay juegos que son diseñados para niños y niñas.

Las ediciones de Gamestar(t) no siguen una regla, sino que se van adaptando a las necesidades. Encontramos que hay ediciones con duración de varios meses y otras que abarcan los periodos vacacionales de los niños.

El penúltimo capítulo está centrado en la gestión de los conflictos que surgen entre los niños a lo largo de las sesiones. Muchos de los niños que llegan al proyecto se muestran agresivos debido a una falta de autoestima y confianza. Es por ello que, en todo momento, se trata de evitar la competitividad y están en contra de la meritocracia, ya que consideran que otorgar regalos o premios provoca situaciones de conflicto entre los participantes. Otro reflejo de organización horizontal, no directiva, es que las normas de convivencia se aprueban por consenso.

El séptimo capítulo se dedica a la tecnología, a los motivos que les han llevado a creer que los videojuegos son una herramienta apropiada para mejorar la alfabetización digital de los integrantes del proyecto. Como aspectos positivos de los videojuegos destacan la interactividad que permiten y el carácter lúdico que representan, al mismo tiempo que contribuyen al análisis de aspectos negativos que se reflejan en los mismos, como, por ejemplo, el sexismo y la agresividad.

En Gamestar(t) defienden que el *software* de licencia abierta permite a los niños desarrollar su creatividad elaborando sus propios videojuegos.

Al final de la obra encontramos un epílogo en el que las autoras realizan un balance de resultados de las ediciones celebradas de Gamestar(t) y en el que consideran el proyecto como una experiencia prototipo que puede servir para el desarrollo de iniciativas similares.

Se trata de una monografía muy completa que se enmarca dentro del ámbito de la gamificación aplicada al entorno de las escuelas alternativas. Gracias a la multitud de pautas y ejemplos que ofrece puede ser de gran utilidad para la planificación de actividades de nuevas tecnologías basadas en un modelo de pedagogías libres.

**Almudena Sanz Perla**

*Técnica de biblioteca de la  
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)*