

**3ras. Jornadas Regionales de Alfabetización Informacional (ALFIN)  
16 al 18 de septiembre de 2015**

**Los videojuegos como herramientas para el**

**desarrollo de competencias informacionales**

Autoras: María Eugenia Leiva y María Inés Vilá

Universidad Nacional de General Sarmiento. Unidad de Biblioteca y Documentación (UByD)

**Resumen**

En las Bibliotecas que disponen de computadoras de uso público, es habitual encontrar una advertencia sobre lo que está permitido hacer y lo que no en esos equipos. Entre los "NO" suele figurar, en primer lugar, los juegos (en línea o en red).

De hecho, aun sin contar con esos letreros, ¿a quién de nosotros no se le ha erizado un poquito la piel al ver que algunos de los niños o jóvenes que pueblan la CompuSala, mirando atentamente el monitor, lejos de estar abocados a buscar información o a resolver una tarea escolar, están... jugando?

Ante esta situación, y tras lamentar -no pocas veces- el desperdicio de tiempo (por parte de los niños y jóvenes) y de recursos (por parte de la Biblioteca), comenzamos a preguntarnos si los videojuegos podrían ofrecer algo más que un rato de distracción y entretenimiento.

La sola observación de los jugadores nos llevó a los conceptos de gimnasia mental, abstracción, evaluación de opciones, ensayo y error, prueba de hipótesis, toma de decisiones, interactividad, estrategia...

¿Será posible transpolar las destrezas adquiridas a través de estos juegos a las competencias informacionales que aspiramos a desarrollar mediante los programas de ALFIN?

La revisión de la literatura sobre la materia, tanto desde las teorías del aprendizaje como desde la alfabetización informacional, nos permite concluir que los videojuegos constituyen una interesante herramienta para el desarrollo de aptitudes y destrezas coadyuvantes a la obtención de las competencias informacionales necesarias para la interacción en la sociedad actual.

Palabras claves: ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL – VIDEOJUEGOS – BIBLIOTECAS – DESARROLLO DE COMPETENCIAS INFORMACIONALES

## Introducción

En las Bibliotecas que disponen de computadoras de uso público, es habitual encontrar una advertencia sobre lo que está permitido hacer y lo que no en esos equipos. Entre los "NO" suele figurar, en primer lugar, los juegos (en línea o en red).

De hecho, aun sin contar con esos letreros, ¿a quién de nosotros no se le ha erizado un poquito la piel al ver que algunos de los niños o jóvenes que pueblan la CompuSala, mirando atentamente el monitor, lejos de estar abocados a buscar información o a resolver una tarea escolar,... están jugando?

Ante esta situación, y tras lamentar -no pocas veces- el desperdicio de tiempo (por parte de los niños y jóvenes) y de recursos (por parte de la Biblioteca), comenzamos a preguntarnos si los videojuegos podrían ofrecer algo más que un rato de distracción y entretenimiento

Para dar inicio a este trabajo es fundamental acercarnos al contexto social y tecnológico en el que nos encontramos. El análisis, o la inquietud que planteamos se genera a partir de situaciones que se evidencian en una biblioteca universitaria del conurbano bonaerense. Específicamente en la Biblioteca de la Universidad Nacional de General Sarmiento ubicada en la Localidad de Los Polvorines, partido de Malvinas Argentina.

A continuación se exponen algunas características de la Universidad y la biblioteca que consideramos preciso mencionar:

La UNGS, creada en 1993, adoptó como principio fundacional la vinculación entre la formación, la investigación crítica de los problemas que afectan a la sociedad, y la búsqueda de alternativas de acción para su superación. Se propone, por un lado, contribuir a la democratización de la enseñanza y al acceso al conocimiento por parte de todos los sectores de la sociedad, y, por otro, trabajar en la búsqueda de la excelencia académica. Ubicada en el segundo cordón del Conurbano Bonaerense, ha defendido que la educación superior, "pública y gratuita" es un derecho que debe ser garantizado; tal es así que en los últimos años esta concepción inclusiva ha sido su carta de presentación bajo el lema "*Estudiar es tu derecho, vení a la universidad pública*". La UNGS, como Institución de Educación Superior, propone también generar las condiciones necesarias para impulsar el desarrollo de la comunidad a la que pertenece y garantizar mediante la definición de políticas claras ese derecho tan proclamado que todavía hoy, en el siglo XXI necesita ser sostenido.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> De la Riba, Karina; Leiva, María Eugenia; Vilá, María Inés. (2015) Estudio empírico de la producción científica de la Universidad Nacional de General Sarmiento.

Cuenta con una biblioteca centralizada, la Unidad de Biblioteca o Documentación, más conocida como UByD, cuya misión<sup>2</sup> la proyectó como “centro de información de excelencia y vanguardia, de acceso público y gratuito, en el marco del Proyecto Institucional de la Universidad Nacional de General Sarmiento; brindando servicios de información de alta calidad”. Apoyando el desarrollo de la Universidad, dentro del marco institucional, la biblioteca realiza múltiples actividades para el acercamiento de la comunidad local a sus instalaciones y su acervo documental. Además, fortalece el vínculo con diversas bibliotecas y otras instituciones impulsando e integrando, entre otras cosas, redes de bibliotecas universitarias, públicas y populares.

Es sobre esta biblioteca que haremos referencia en el presente trabajo. La UByD se encuentra a por lo menos 30 cuadras de algún centro comercial, ya sea el de su localidad o la vecina más próxima. Este hecho, hace que la Universidad tome una relevancia para el barrio en el que está inserta y, por ende, las actividades que allí se realizan pasan a ser una de las principales fuentes de actividad académica y cultural de la zona.

Ahora bien, volviendo al tema que nos ocupa, sabemos que en la actualidad el acceso a la información supone una interacción del usuario, una participación activa en un ámbito que requiere la adquisición de competencias para relacionarse en un contexto multimedial que le permita no sólo la comprensión sino también la modificación de contenidos.

Los bibliotecarios trabajamos desde siempre en la interpretación de las necesidades de información del hipotético usuario. Revisamos y adaptamos las propuestas de la clásica “*formación de usuarios*” recorriendo aquellas instancias inevitables para lograr el tan ansiado encuentro en la autonomía de la búsqueda y la recuperación, entre el usuario y la información.

Claro está que en este recorrido las diferentes propuestas tenidas en cuenta para acercar a los potenciales lectores y usuarios de la UByD, estaban lejos de reconocer como tales a los consumidores de productos multimediales a los que hicimos mención en las líneas iniciales. Ese grupo, para el que sería preciso revisar y generar propuestas de Alfabetización Informacional, habita nuestros espacios..., aunque no precisamente haciendo uso de los recursos y servicios de información que esta gentil biblioteca gestiona. ¿Qué hacen entonces?.... Juegan. Sí, juegan. Juegan en internet, con videojuegos on-line, interactivos, conectados en red.

Cabe aclarar aquí que uno de los servicios que ofrece la UByD es el uso libre y gratuito de computadoras equipadas con paquete Office y Ubuntu, y con conexión a Internet. Estos equipos, ubicados en la CompuSala, están a disposición no sólo de estudiantes y docentes de la

---

<sup>2</sup> Quiénes somos. Universidad Nacional de General Sarmiento. [En línea] <[http://www.ungs.edu.ar/ms\\_ubyd/?page\\_id=222](http://www.ungs.edu.ar/ms_ubyd/?page_id=222)> [Consultado 20-01-2015].

Universidad, sino también de cualquier miembro de la comunidad local que desee buscar información o hacer trabajos escolares, entre otras posibilidades.

En los últimos tres años se evidenció un cambio en parte de la población que hacía uso del servicio: ya no eran solamente estudiantes de la UNGS; fue bajando la edad de quienes estaban interesados por esta propuesta y, además, venían en grupos.

Luego de varios meses de análisis en el que este cambio se acentuaba, fueron surgiendo reuniones de equipo específicamente dedicada a este fenómeno. ¿Cuáles fueron las primeras reacciones del equipo de la biblioteca, y qué fortalezas o debilidades fuimos encontrando en cada una de ellas?

- apagar las máquinas → surgía como la respuesta más inmediata, casi impulsiva, pero sólo resultaba una “solución momentánea”
- cortar la luz → de resultado tan efímero como el anterior, con el agravante de que se dejaba sin servicio a todos los usuarios que -a nuestro juicio- sí estaban haciendo un uso “correcto” de las computadoras
- explicar que esto es una biblioteca y que “en la biblioteca no se juega” → mostraba una clara contradicción con los propósitos de la UByD, con la proclamación de “la lectura por placer y el placer por la lectura”, así como con los objetivos en base a los cuales se creó -hace cerca de diez años- la colección de libros infanto-juvenil

Finalmente, optamos por dejar en libertad de acción a estos jóvenes usuarios, mientras comenzábamos a investigar acerca de las habilidades y competencias -si las hubiera- que podrían estar desarrollando mediante los videojuegos, y ponerlos en práctica mediante un proyecto ALFIN. Este parecía ser un camino por demás interesante..., pero requería de un trabajo teórico y una planificación a mediano plazo.

### **En qué pensamos cuando hablamos de videojuegos:**

Para dar comienzo a este recorrido resulta importante acercarse a algunas definiciones que nos permitan estar en contexto en función del tema que nos interesa.

El diccionario de la Real Academia Española (R.A.E.) define el término **videojuego** como: *dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador*; entendiéndolo por **juego** al *ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde*.

Si hablamos de “juego”, es ineludible remontarnos a Johan Huizinga (1872-1945), humanista holandés que estudió en profundidad este concepto, al que consideraba un fenómeno cultural, en

tanto era una forma más de manifestarse que tenía el ser humano, tan importante como su capacidad de pensamiento y su capacidad de trabajo.

Así, pues, Huizinga nos dice que el *homo ludens* está al mismo nivel que el *homo sapiens* y el *homo faber* en lo que respecta a la génesis, desarrollo y evolución de una cultura. Dice del juego que es una acción libre, que se desarrolla bajo un sentimiento de alegría, siguiendo reglas obligatorias que se aceptan voluntariamente.

Por otra parte, es interesante detenernos aquí para considerar las observaciones de Esnaola Horacek y Levis en torno a la palabra **juego**, que en inglés tiene dos acepciones posibles: en tanto verbo (*jugar*) se traduce **to play**; en tanto sustantivo (*el juego*), se traduce como **game**. Mientras *play* remite al concepto de *paideia*, actividad libre dirigida a la recreación o entretenimiento, desarrollada fundamentalmente por niños pequeños, *game* se relaciona con el término *ludus*, que hace referencia a actividades recreativas regladas, con objetivos y metas, ejercidas por niños mayores. En los videojuegos actuales, particularmente en los de simulación, estaría más presente el significado contenido en el vocablo *game* que en *play*.

Entre las características principales de los videojuegos, podemos mencionar (siguiendo a varios investigadores; entre ellos López Encabo, 2010; Sinde Martínez, 2015):

- como todo juego, constituye una actividad con reglas dirigida a la distracción o entretenimiento
- se sirven de la tecnología informática utilizando distintos soportes (cd-rom, cartuchos, on line),
- se basan en la interacción a tiempo real del jugador con la máquina
- la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual
- pueden ser utilizados en diferentes plataformas

Resulta interesante tener presente que el escenario o el contexto que ofrece el videojuego dió lugar a una re-definición del rol del espectador o lector. Se habla entonces del “espectador/lector” haciendo referencia a un rol que ya no es pasivo como el espectador de una película. Quien juega a los videojuegos interactúa con la tecnología y rompe con la linealidad de la lectura tradicional. Es posible, incluso, advertir en las definiciones de las TICs el lugar de la interacción humana haciendo referencia a una manera de “hacer las cosas” que supone una transversalidad de la tecnología.

Para Diego Levis, el videojuego es considerado una “obra cultural” que cuenta con su propio lenguaje y reglas que deberán ser acatadas si se pretende completar los diferentes niveles que cada obra ofrece. En este sentido, no se aleja de la definición de juego que ofrece la R.A.E., en

tanto *actividad con reglas para la distracción o entretenimiento*, y se enlaza también con el concepto de “fenómeno cultural” planteado por Huizinga.

Bustos Naulin y Guzmán Seguel (2009) enfatizan la **interactividad**: “*Si existe un documento multimedia interactivo por excelencia, aquel es el videojuego. En éste se integran y combinan diversos sistemas de signos formando un entorno digital interactivo (...) en donde el usuario o videojugador es el protagonista de la acción, encarnando la figura del personaje ficticio*”.

Retomamos aquí el binomio “espectador/lector”, que nos lleva al concepto de *cultura participativa* introducido por Henry Jenkins (citado en Lacasa et al, 2010). Este investigador señala que un grupo social desarrolla una cultura participativa cuando cualquier integrante de la comunidad puede interactuar con el colectivo (ser emisor y receptor de mensajes, aún a distancia, valiéndose de la tecnología), posibilidad que hasta no hace mucho era privativa de los profesionales de los mass media, y, a la vez -y esto no es menos importante- que todos sus integrantes consideran que sus aportes son importantes para la comunidad y tienen un sentimiento de respeto recíproco por las opiniones y creencias de los demás.

### **Competencias o destrezas desarrolladas por medio de los videojuegos:**

Es frecuente escuchar que la práctica de los videojuegos promueve conductas antisociales, adicción, pereza sedentarismo..., y otros cuantos disvalores. Incluso, dieron lugar a una nueva “enfermedad”: la **videohipertesia**<sup>3</sup>, cuya primera víctima conocida fue un chiquito italiano de 7 años (Francesco) que tuvo sus 15 minutos de fama apareciendo en las portadas de los periódicos en el año 1992, por haber estado frente a la pantalla de su “ordenador”... ¡más de 56 horas semanales!!! (tal era la cifra necesaria para ameritar ser portador del nuevo síndrome).

Ha habido muchas hipótesis -¡y cuántas más charlas de café!!!- dirigidas a sostener y difundir la mala influencia de internet y de los videojuegos sobre la salud psicofísica de los niños y los jóvenes. Sin embargo, no se conoce hasta el momento ningún estudio científico que avale las profecías de los detractores de los videojuegos, ni desde el punto de vista socioemocional e intelectual, ni de las actividades físicas y deportivas - Chahín Pinzón (2011), Licony y Carvalho (2007), entre otros-.

También se culpa a los videojuegos de inhibir el desarrollo de la fantasía y la imaginación de los jugadores, y de propender a que los niños “no hagan nada” porque interactúan en un mundo que se les da ya prefabricado. Muchos artículos contradicen estos postulados, fundando sus

---

<sup>3</sup> La hipertesia o hiperestesia provoca la percepción sensorial distorsionada: los estímulos táctiles (calor, frío, un pinchazo, etc.) se perciben de forma anormalmente intensa. Es un trastorno que se suele producir bajo los efectos de intoxicaciones severas, aunque también es propio de los desórdenes mentales severos.

conclusiones en estudios de campo e investigaciones socio-clínicas. Entre todos ellos, cabe destacar el extenso trabajo de Estallo Martí (1997), titulado *“Psicopatología y videojuegos”*.

Dice este autor que es común que *“los padres se horroricen de los hábitos de sus hijos”*: ahora, que vean TV y jueguen videojuegos; hace 30 á 40 años, les horrorizaba que leyeran historietas: y varias décadas atrás les producía el mismo efecto verlos leyendo una novela en lugar de un libro “serio” o consagrado por el tiempo...

Añade Estallo Martí -no sin ironía, claro está- que hay quienes creen que *“aquel juego que cuenta con el concurso de algo más que una caja de cartón y un pedazo de cuerda se halla exento de fantasía”*, y que *“para que un juego o juguete estimule la fantasía del niño no es necesario que aparente haber sido construido en la época de nuestros abuelos.”*

Por su parte, los videojuegos propenden al desarrollo de la fantasía (capacidad creativa de fabricar mundos imaginarios), estimulada por la misma situación del juego (que supone, según vimos antes, una actividad libre, recreativa, en un clima de alegría), sin limitaciones espaciales ni temporales, y permiten al jugador ser co-autor de la narrativa porque puede ir cambiándola a medida que avanza en el juego, según las decisiones que vaya tomando (Valderrama, 2012).

Así, vemos que mientras hay actividades diseñadas para que la persona sea mera espectadora de la fantasía que se despliega ante sí, algunos tipos de videojuegos (de simulación, de roles, de aventuras gráficas) invitan al jugador a involucrarse en la acción con su pensamiento fantasioso y creador.

Por citar algunos ejemplos, mencionamos dos de los juegos mas difundidos entre nuestros chicos:

**“Age of Empires”** → juego basado en elementos fantásticos e históricos de distintas civilizaciones: griega, romana, egipcia, china. El jugador tiene la “responsabilidad” de administrar el Imperio, interviniendo en la organización de la sociedad, la distribución de los recursos, las relaciones con poblaciones o imperios enemigos, etc. El juego permite que se enfrenten varios jugadores entre sí, sea a través de una red local o de internet.

**“Minecraft”** → videojuego independiente, de tipo “mundo abierto”. Los jugadores pueden realizar construcciones libres mediante cubos o bloques con texturas tridimensionales. Pueden explorar el entorno, recolectar recursos y crear objetos con distintas utilidades. Pueden combatir criaturas extrañas (llamadas *mobs*, en inglés) y competir con otros jugadores.

En los juegos recién mencionados, así como en otros de las mismas tipologías, los jugadores -sin darse cuenta- irán entrenando algunas destrezas valiosas para sus actividades ulteriores, sean

éstas escolares, académicas o laborales: atención focalizada, ensayo y error, formulación de hipótesis, táctica, estrategia, planificación, memoria, capacidad de análisis, organización, uso de lenguaje simbólico, planteo de problemas, búsqueda de soluciones, toma de decisiones en tiempo real...

Durante estos videojuegos de aventura y de simulación el jugador despliega distintas facetas de inteligencia, y surge el *pensamiento creativo y conectivo*. En éstos, además de los saberes abstractos, secuenciales y escritos -propios de la currícula escolar tradicional-, intervienen las emociones, los sentimientos y los impulsos (Gramigna y González Faraco, 2009). El desarrollo y entrenamiento de estas capacidades, por su parte, le permitirán reorganizar sus modelos cognitivos en función del entorno, ayudando también a mantener una mente ágil y un razonamiento flexible.

Desde otro punto de vista, varios autores coinciden en que los videojuegos permiten un modo de participación y socialización, de acuerdo a las capacidades de adaptación requeridas por una sociedad particular (Sedeño, 2010); incluso, se estarían convirtiendo en la principal forma de socialización en los países industrializados (Méndiz et al). Más aún, se considera que su práctica puede impactar en los procesos de construcción de competencias comunicativas, como también en la articulación de saberes y habilidades (Alfageme, 2002; Bustos Naulin, 2009; Sedeño, 2010; Valderrama, 2012).

Los videojuegos ofrecen también un grupo sociocultural de contacto: los videojugadores, o "gamers"<sup>4</sup> como dicen los muchachos de nuestro entorno, y desempeñan el rol que hasta no hace mucho cumplían los juguetes tradicionales en la socialización de los niños desde el punto de vista de la cultura lúdica (Sánchez i Peris, 2012).

De Kerkhove sugiere que los videojuegos podrían tener un propósito agregado, al que le es propio por definición, como podría ser el de ayudar a la introducción de la tecnología en la vida cotidiana. Esta es una de las posturas que nos motivó a pensar el desarrollo de nuestro próximo programa ALFIN, o simplemente desdemonizar esa actividad.

Tenemos hasta aquí, entonces una mirada que propone como posible el desarrollo de competencias relacionadas con el uso de las tecnologías pero que además, generan un aporte en la incidencia concreta para la resolución de problemas reales.

### **Reordenando ideas:**

---

<sup>4</sup> anglicismo usado para designar a los videojugadores



Si recordamos desde dónde partimos al iniciar este trabajo, un motivo de alegría significó encontrar afirmaciones como las siguientes:

- La utilización de juegos por parte de los sujetos no tiene por qué significar algo negativo.
- los videojuegos o juegos de ordenador suelen constituir, en muchas ocasiones, el primer contacto de un sujeto con la informática.

Estas dos afirmaciones planteaban un claro cambio de rumbo ante el panorama que se había presentado. Al inicio del trabajo partíamos de una mirada prejuiciosa según la cual los videojuegos eran reproductores de un conjunto de contravalores como puede ser la violencia, el aislamiento y la adicción. Al finalizar el recorrido bibliográfico comprendimos que quienes juegan en este entorno desarrollan “destrezas manipulativa y de agilidad de respuestas, habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, estrategias de solución de problemas, elementos de tipo perceptivo y deductivo o elementos mnésicos” (Alfageme, 2002). Los videojuegos pueden permitir el desarrollo de habilidades que no están estimuladas en la educación tradicional. Y aquí deberíamos destacar el potencial que tienen estos elementos al dar rienda libre a la imaginación del jugador o gamer.

Otras habilidades que se desarrollan con el uso de los videojuegos están relacionadas con el poder de concentración, ya que los chicos logran mantener la atención frente a la pantalla de manera prolongada.

Alfageme también reconoce el desarrollo de las siguientes habilidades:

- habilidades de asimilación y retención de la información.
- habilidades para la búsqueda de información, recuperación de información en sitios donde se alojan los juegos o bien donde expertos dejan explicaciones para avanzar distintos estadios de juego.
- habilidades organizativas relacionadas con las diferentes tareas que deben llevarse a cabo y requieren ser secuenciadas.
- habilidades analíticas. Calificación y selección de la información para avanzar en el juego.
- Habilidad para tomar decisiones y resolver problemas.

Para Etxeberría (2000) los videojuegos *“son un medio de aprendizaje atractivo y efectivo porque: permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espacio-temporales; facilitan el acceso a otros mundos y el intercambio; favorecen la repetición instantánea; permiten el dominio de habilidades; facilitan la interacción con otros sujetos de una manera no jerárquica; hay una claridad de objetivos, una tarea clara y concreta; favorecen un aumento de la atención y del autocontrol”*.

Del recorrido bibliográfico hemos aprendido que es preciso tener en cuenta que cada usuario tiene un comportamiento informacional. Podemos referirnos a diferentes segmentos, niños, jóvenes, adultos y entre estas categorías las diferencias respecto de las competencias con las que cuentan para el uso de objetos y recursos de aprendizajes (juegos, mapas, webs, tutoriales, video conferencias, plataformas de aprendizaje –tipo moodle-).

## Recalculando

Iniciamos este trabajo con la siguiente pregunta: ¿Será posible transpolar las destrezas adquiridas a través de estos juegos a las competencias informacionales que aspiramos a desarrollar mediante los programas de ALFIN?

Luego del recorrido teórico estamos en condiciones de responder afirmativamente esta pregunta.

Si recordamos aquí uno de los principios de la UNGS mencionados en la introducción veremos que la UNGS se propone *contribuir a la democratización de la enseñanza y al acceso al conocimiento por parte de todos los sectores de la sociedad*. Para garantizar el acceso a la información *por parte de todos los sectores de la sociedad*, entonces, debemos tener en cuenta las habilidades que tiene este segmento de usuarios, y potenciarlo para la adquisición de competencias informacionales.

Esto sin duda requiere tener en cuenta algunos detalles por parte de los Profesionales de la Información en el proceso que deberíamos comenzar para revertir el estadio inicial. En primera instancia:

- Contar con personal capacitado en manejo y conocimiento de Competencias Informáticas e Informacionales, con vocación. (Uribe Tirado, 2011).

A esta condición o característica consideramos que además debe conocer o reconocer las características del estudiante que recibirá este programa, es decir:

- Nacido digital
- En tanto jugador de videojuegos, cuenta con las habilidades informáticas (distinto sería el programa si estuviera enfocado a una población de adultos mayores).

En esta línea y desde la mirada del profesional, según el aporte de Uribe, no debemos olvidar las 3 bases para ALFIN: la información, las tecnologías y la pedagogía y la didáctica.

Ahora bien, nos preguntamos que se entiende por ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL, y cuáles son los cambios y las exigencias para hablar hoy de Alfabetización.

¿Alcanza con saber leer y escribir? No. Es preciso tener las competencias para poder interactuar con la información, en el soporte que se presente y según las características que esta manifieste e independientemente del medio en que nos llegue: medios de comunicación tradicional, según las nuevas tecnologías, etc. Se habla hoy de **multialfabetización**.

### **Adquisición de competencias profesionales: qué tener en cuenta:**

Somos nosotros los bibliotecarios quienes debemos reconocer y aprovechar las Competencias Informáticas ya desarrolladas en los gamers. Esto significa que en cualquier programa ALFIN probablemente se trabajará en un entorno conocido para nuestros usuarios o para este hipotético usuario.

Desde la mirada del Alfabetizador es preciso reconocer a este grupo de usuarios que ya cuenta con una serie de competencias consideradas informáticas (conocimientos, habilidades y actitudes que permiten el uso de la tecnología para el acceso a la información) y, a partir de éstas, corresponde focalizar la propuesta en el desarrollo de las “competencias informacionales” (conocimientos, habilidades y actitudes que permiten el uso de la información mediada por la tecnología que implica el proceso de búsqueda, selección, evaluación, producción y difusión de información) (Uribe Tirado y Castaño Muñoz, 2010).

La adquisición de estas competencias implica la anterior. Tener en cuenta que una serie de herramientas ya le son propias: aprovechar los foros, videos, tutoriales, *quiz* y secciones de *FAQ*. Claro está que debemos revisar, y quizá hasta revertir, nuestras prácticas tradicionales a la hora de pensar una estrategia como Alfabetizador Informacional.

### **Conclusión**

La revisión de la literatura sobre la materia, tanto desde las teorías del aprendizaje como desde la alfabetización informacional, nos permite concluir que los videojuegos constituyen una interesante herramienta para el desarrollo de aptitudes y destrezas coadyuvantes a la obtención de las competencias informacionales necesarias para la interacción en la sociedad actual.

Recordamos aquí que la UNESCO sostiene -desde su *Manifiesto sobre la biblioteca pública*<sup>5</sup> -, que entre las finalidades de las bibliotecas públicas están las de “*brindar posibilidades para un desarrollo personal creativo*” y “*estimular la imaginación y creatividad de los niños y jóvenes*”.

<sup>5</sup> Manifiesto de la UNESCO sobre la biblioteca pública [en línea], puntos 3 y 4  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001121/112122so.pdf>

En línea con estos enunciados, y convencidos ahora de los efectos positivos que puede generar en niños y jóvenes la práctica de los videojuegos -muy especialmente en lo referido al desarrollo de las competencias informacionales- asumimos en estas Jornadas el compromiso de incorporar a la colección de la UByD materiales de temática afín a los videojuegos que entusiasman a nuestros usuarios, y diseñar para ellos un plan de ALFIN juvenil, utilizando juegos on line, libros de ficción, obras de referencia y otras fuentes de información disponibles in situ o en forma remota.

No quisiéramos cerrar este trabajo sin transcribir otro postulado de la UNESCO que tiene íntima vinculación con nuestra tarea cotidiana y con el tema que nos ocupa en esta presentación: *“La alfabetización es un derecho humano fundamental y constituye la base del aprendizaje a lo largo de toda la vida. Por su capacidad de transformar la vida de las personas, la alfabetización resulta esencial para el desarrollo humano y social. Tanto para las personas y las familias como para las sociedades, es un instrumento que confiere autonomía con miras a mejorar la salud, el ingreso y la relación con el mundo”*<sup>6</sup>.

Desde el equipo de la UByD hacemos propios estos principios haciéndolos extensivos al concepto de **alfabetización informacional** (ALFIN). Sin lugar a dudas, la **ALFIN** *“es un instrumento que confiere autonomía con miras a mejorar la salud, el ingreso y la relación con el mundo”*.

---

<sup>6</sup> UNESCO. Alfabetización [en línea] <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/education-building-blocks/literacy/>

## Bibliografía

- Alfageme, B. y Sánchez Murcia, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19, 114-119
- Bustos Naulin, F. y Guzmán Seguel, J. (2009). Los videojuegos y el desarrollo de competencias de información. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información*, 51 [versión electrónica] <http://eprints.rclis.or>
- Bustos Naulin, F. y Guzmán Seguel, J. (2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información*, 54 [versión electrónica] <http://eprints.rclis.org>.
- De Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa editorial. 17-28
- Eснаоla Horacek, G.A. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, 9 (3), 48-68.
- Estallo Martí, J.A. (1997). *Psicopatología y videojuegos*. [versión electrónica] <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>.
- Etcheberria Balerdi, F. (2001). Videojuegos y educación. *Revista electrónica Teoría de la Educación*, 2. [versión electrónica] [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etcheberria.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etcheberria.htm).
- Godwin, P. (2006). Information literacy in the age of amateurs. How Google and Web 2.0 affect librarians support of information literacy. *Conference on Professional Information Resources Prague*, May 22-24, 2007.
- Hutchison, D. (2009). Video games: ideas for teaching and library media links. *School Library Media Activities Monthly*, vol. XXV, (7), 56-58
- Lacasa, P., García Pernía, M.R. y Herrero, D. (2011). Aprender en mundos digitales. *Revista Infancias Imágenes*, vol.10 (1), 74-83
- Levis, Diego (2003). Los videojuegos: un fenómeno de masas. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 184.
- Licona, A., Carvalho, D. (2007). Algunas reflexiones sobre los videojuegos. *Base de Datos AGIC-CREA*, 1.
- López Encabo, A. y Jerez, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego "Dragon Age: orígenes". *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, vol. XVIII, 36: 165-171.
- Méndiz, A. et al. (2008) Videojuegos y educación: revisión crítica de la investigación y la reflexión sobre la materia. [versión electrónica] <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>.
- Nakache, D., Pierri, C. (2010). Aprendizajes, prácticas y saberes infantiles mediados por juegos en pantallas. [versión electrónica] <http://www.aacademica.com/000-031/462>.
- Sánchez i Peris, F. y Esnaola Horacek, G. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia, el país de las aulas* 1, 21-26
- Santoveña Casal, S. (2011). La sociedad del conocimiento desde la multiculturalidad popular y los entornos virtuales de aprendizaje. *Foro de Educación*, 13, 155-169
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*, vol. XVII, 34, 183-189
- Sinde Martínez, J., Medrano Samaniego, C. y Martínez de Morentin, J. (2015). Transmisión de valores en adolescentes: un análisis con videojuegos. *Revista Latina de Comunicación Social*, 70, 230-251

Squire, K. y Steinkuehler, C. (2005). Meet the gamers: they research, teach, learn, and collaborate. So far, without libraries. Library Journal.

Uribe Tirado, A. (2012). Empleo de las tecnologías en los programas de alfabetización informacional. En Tarango, J., ed. Didáctica básica para la alfabetización informacional. Alfagrama, Buenos Aires.

Uribe Tirado, A. y Castaño-Muñoz, W. (2010). La formación en competencias informáticas e informacionales desde la Escuela Interamericana de Bibliotecología con una plataforma de e-learning. Experiencias y resultados. Hélice: Revista Venezolana de Ciencias de la Información, Vol. 2 (2) [versión electrónica] [http://www.cidtec.luz.edu.ve/ISSN\\_1856-9900](http://www.cidtec.luz.edu.ve/ISSN_1856-9900)

Valderrama Ramos, J.A. (2012) Los videojuegos: conectar alumnos para aprender. Sinectica, Revista electrónica de educación, 39

---

### **Sugerencia de cita estilo APA**

Leiva, M. E. y Vilá, M. I., (septiembre, 2015). Los videojuegos como herramientas para el desarrollo de competencias informacionales. Ponencia presentada en las Terceras Jornadas Regionales de Alfabetización Informacional, Buenos Aires.

