



Videojuegos como medios flow: experiencia en la escuela “Adolfo Perez Esquivel” de Olavarría.

Lic. Sergio Magallanes Facultad de Cs. Sociales (UNICEN) magallanes.sergio.a@gmail.com

Exequiel Alonso - Facultad de Cs. Sociales (UNICEN) - exealonso@gmail.com

Palabras claves: videojuegos- comunicación- educación- tecnología

En este trabajo presentamos un avance de datos y análisis exploratorios sobre el uso de los videojuegos como herramientas edu-comunicativas en los contextos aúlicos en la ciudad de Olavarría, en particular nos remitimos a la experiencia realizada en la Escuela Nacional pre-universitaria “Adolfo Perez Esquivel” de la

UNICEN.

Dicha investigación se enmarca dentro del programa de “Formación en Docencia, Investigación y Extensión para Estudiantes Avanzados” de la Facultad de Ciencias

Sociales, otorgada en julio de este año. La propuesta de trabajo presentada por la línea de investigación Mt&Cd (Mediaciones Tecnológicas Y Comunicación Digital) perteneciente al grupo de investigación ECCO, de dicha unidad académica, tiene como objetivo principal el análisis de los videojuegos como experiencia flow (Mihalyi Csikszentmihalyi) y sus posibilidades de ser utilizados como medios didácticos, entendidos éstos como el instrumento que tanto docentes como alumnos utilizan como estrategias educomunicativas en la producción de conocimiento.