

Cuestiones para seguir pensando acerca de la incorporación de los videojuegos en el marco de una propuesta de enseñanza.

Informe realizado a partir del análisis de la propuesta del Seminario “*Los videojuegos como herramientas pedagógicas para trabajar temas de agenda contemporánea* “. ISEP, Ministerio de Educación. Córdoba 2017.

Roxana Perazza¹

A modo de introducción

El presente informe describe las principales características de la propuesta de seminario denominada “Los videojuegos como herramientas pedagógicas para trabajar temas de agenda contemporánea”: balances y desafíos al mismo tiempo que, las decisiones adoptadas por sus coordinadores. El eje estructurador del mismo se configuró a partir de la reconstrucción de la voz de los docentes participantes en la propuesta de formación de modo tal de acercar insumos a la hora de comprender las dificultades y los facilitadores para el uso del videojuego en contextos escolares.

La experiencia indica que los videojuegos pueden constituirse en un foco de análisis, un lente de aumento para observar y facilitar la comprensión y leer la compleja relación de los docentes con el uso de las TIC en las aulas.

A través del seminario, los docentes participantes se acercaron a determinados temas relacionados con la agenda contemporánea del área de ciencias sociales (migraciones y soberanía alimentaria) y para ello se seleccionaron, entre otras, diversas propuestas de videojuegos no comerciales. La selección de determinados contenidos curriculares provinciales para trabajar forma parte de las decisiones del equipo coordinador dado éste sólo concibe la inclusión de las TIC dentro de un contexto de enseñanza concreto.

¹ Este informe contó con la lectura y colaboración de Jaime Piracón y Analia Segal. Coordinador de contenidos y Coordinadora general del Seminario respectivamente.

Es decir, la incorporación de los videojuegos en las aulas de las escuelas secundarias cordobesas se planificó teniendo en cuenta lo que se espera que los alumnos de determinados años aprendan.

La dinámica del seminario se inscribió en las líneas pautadas desde el ISEP. Por lo tanto, hubo un trabajo de capacitación y formación de los tutores y el seminario se desarrolló en 3 sedes (Villa María, Río Cuarto, Córdoba Capital).

Acerca del informe

Con el objetivo sistematizar algunos aspectos presentes a lo largo del seminario, se han llevado a cabo doce entrevistas individuales a los profesores participantes del seminario, una entrevista grupal a los siete tutores a cargo del mismo y se ha incorporado la información recolectada a partir de la encuesta realizada por el Dep de Investigaciones del ISEP. Dicho equipo junto con los profesores a cargo del seminario son quienes han entrevistado y han observado las instancias presenciales.

Con el fin de ordenar la lectura del presente trabajo se han seleccionado algunos ejes a partir de los cuales leer la información recogida. Se han elegido los siguientes aspectos:

1. Motivos de la inscripción
2. Las relaciones de los docentes con los videojuegos
3. La propuesta de formación sobre videojuegos como herramienta pedagógica
4. Los videojuegos en el aula: cambios en las prácticas de enseñanza y en las relaciones con los alumnos
 - 4.1. Docentes, videojuegos y prácticas de la enseñanza.
 - 4.2. Descripción microexperiencia y trabajo final
 - 4.3. Las relaciones con los alumnos
5. Cuestiones para seguir pensando

1. Motivos de la inscripción.

Un buen número de inscriptos aseguró que su inscripción respondía a la profundización de los conocimientos y el crecimiento. *“me interesan que impacten de manera directa en mi actividad docente y que me ayude a incorporar nuevas herramientas o resignificar las estrategias en uso...”* *“una de las mayores inquietudes (...) es la de lograr desarrollar nuevas miradas y construcción de conocimientos en torno a las transformaciones y desafíos presentes en la actualidad...”*

En las entrevistas reconocieron que llegaron a la propuesta sin demasiada información respecto de las características del seminario, y que lo hicieron como fruto de las recomendaciones de equipos directivos, docentes y de la difusión del ISEP, o bien por la información recibida a través de correos electrónicos, WhatsApp, redes sociales, entre otras vías. En algunos casos *“les gustó el título”*, o bien estaban interesados por el tema de las TIC, de las computadoras.

Ahora bien, esta caracterización no impide advertir la existencia de participantes del *Seminario* que, como sí lo manifestaron en la encuesta, tienen un interés en el aprendizaje de los videojuegos como herramienta. De este modo aluden a sus expectativas: *“... está buena la temática, esto de los videojuegos dentro del ámbito áulico (...) Me parecía interesante unir una actividad que hago, con una actividad que hice durante toda la adolescencia. Que era una parte recreativa, pero ahora una parte lúdica, educativa...”*. En una dirección semejante, se pudo observar que algunos de los participantes ya utilizaban videojuegos en el aula *“... como yo estaba trabajando con videojuegos, porque se lo había prometido a los chicos el año anterior, dije “bueno, en esto me meto, porque quiero aprender...”*.

Para un alto porcentaje de docentes (más del 80%) era su primera experiencia de capacitación en le ISEP, aunque un 85 % ya tenía había cursado alguna instancia virtual.

A grandes rasgos, puede decirse que la mayoría de los educadores entrevistados no contaban con una experiencia previa respecto del uso de los videojuegos en su infancia y adolescencia. En algunos casos, hacen referencia a los prejuicios que les generaban este tipo de propuesta. Así, comenzar con un espacio de formación donde sobresale la presencia de la tecnología constituyó un desafío que, finalmente, resultó beneficioso para la práctica educativa.

2. Las relaciones de los docentes con los videojuegos

Algunos docentes participantes del *Seminario* reconocen prácticas anteriores con videojuegos y al mismo tiempo, recuerdan sus experiencias infantiles y actuales con los ellos “... *siempre jugué a los videojuegos,... en computadora, en celular... y de grande también, con mi hija. Me gusta...*” De manera similar, otros docentes reconocen cómo los videojuegos les marcó la vida “... *está buena la temática, esto de los videojuegos dentro del ámbito áulico. Personalmente por la edad que tengo, los videojuegos me marcaron mucho en mi vida, más que todo en la adolescencia...*” Claro que también existen docentes que se hallan familiarizados con los videojuegos debido a las prácticas que realizan sus hijos con este recurso.

Otro docente apunta a que específicamente en el seguimiento de un seminario en un entorno semi presencial, con una temática que inicialmente era desafiante “...*me posicionó en un terreno inquietante...avanzar en el cursado implicó superar instancias dilemáticas, hasta el planteo de continuar o no,...por suerte al caminar junto a otros docentes que experimentábamos desafíos similares y hasta el material lo pone sobre el tapete (mesa de trabajo)...muchas interrupciones que nos van empujando...*”

Desde el punto de vista de los tutores, también, la temática provocó distintas reacciones “...*cuando me convocaron, sentí mucha incertidumbre.*” “...*Después siento que hice un proceso con los cursantes. Pude ir abriendo puertas. Particularmente vi un quiebre potente en el texto de Sicart...*”

Otro afirmó que “*cuando me convocaron sentí que... ¿videojuegos?! ¡¡No!! ¡Yo no sé de eso!*” *Mis amigos tampoco juegan. Tuve una inseguridad grande.*

Miedo, (...) Pero siento que me cayeron las fichas en la cursada... Es un tema super complejo. Creo que he conseguido apropiarme de algunos de los sentidos del seminario. Estoy super enriquecido....”

En general, podemos pensar por las diferentes reacciones que encontramos tanto en docentes como en tutores por la inclusión de los videojuegos en entornos educativos es un asunto que inicialmente aparece como disruptivo, desconocido, al que muchas veces se acercan movidos por una curiosidad pero con mucha incertidumbre. No necesariamente porque desconozcan los videojuegos (muchos los conocen e incluso eran jugadores) o porque no tengan ninguna experiencia en la inclusión de TIC en el aula (como es el caso de los tutores) sino porque hay algo del maridaje entre videojuegos y escuela que va en contra del sentido común de lo que suele pasar en un aula.

Ciertamente, el *Seminario* implicó un cambio en la relación de los docentes con los videojuegos, abrió las posibilidades de experimentar, de jugar y de valorar este tipo de recurso para la enseñanza: *yo lo ponía en la evaluación, que me toca experimentar, jugar más yo...”*

3. La propuesta de formación sobre videojuegos como herramienta pedagógica

En líneas generales, los participantes del *Seminario* consideran que la propuesta de formación sobre videojuegos como herramienta pedagógica resultó atractiva y desafiante. A grandes rasgos, se puede advertir que los docentes se sorprendieron positivamente con los lineamientos generales de la propuesta. Valoran los aportes referidos al uso de esta herramienta pedagógica y las derivaciones que la utilización de este recurso trae aparejada en las prácticas de enseñanza. En los siguientes testimonios se da cuenta de los análisis que realizan docentes y tutores, desde distinta perspectivas:

“..... yo siento que no solo la escuela PROA, en todas las escuelas, estas cuestiones nuevas que no estamos ni acostumbrados como alumnos, ni como docentes, tenemos que enseñarles a los chicos. Que ellos pueden aprender de muchas maneras, no hay una sola forma que es darle la hoja y que hagan, no. Me parece que mostrándoles un video, o haciéndoles hacer un juego. Con este

taller aprenden muchísimo más que dándoles sólo los contenidos áulicos. Y el solo hecho de descontracturarlos del aula, a los chicos los predispone mejor...”

“...está bueno llevarse, no sólo el curso, sino que te aportan recursos, no sólo para la profesión, sino también para la vida... Me gustó un montón...” “...Me abrió la cabeza con respecto a otros juegos que yo no sabía que existían...”

“...Me parece una herramienta muy rica, en el sentido de que puedes plantear la problemática desde un lugar diferente...” “...el tema de los videojuegos, como es algo que no es común (...) hay que renovarse continuamente, y sobre todo en las tecnologías...”

De manera más específica, a los docentes les resultó satisfactorio cómo se planteó la secuencia pedagógica, la combinación entre el curso en sí mismo y, posteriormente, el trabajo en el aula. De este modo, se refieren a cómo se encadenaron los diversos momentos *del Seminario* “...ahora termino de entender por qué fue así. Primero esbozar, primero este formato, luego llevarlo al aula, las correcciones... Hoy está cerrando todo, tenía sentido todo este recorrido...” En una dirección semejante, aluden a interconexión entre las diferentes instancias y contenidos de la propuesta...” “... me gustó y me interesó mucho cómo se vinculó en las clases virtuales el tema, cómo se fue presentando.... primero se habló de los videojuegos, después de las ciencias sociales, de la complejidad y de las dificultades para generar juegos, para generar un modelo que represente las complejidades...” “... Me pareció fascinante (...) Porque primero te llevan por un lado, y después te llevan por el lado de tu disciplina. Entonces, ahí como que se entran a atar unos cabos que están muy buenos...”

La articulación entre las instancias virtuales y las presenciales es otro de los puntos señalado como positivo. Un acercamiento a las reflexiones sobre los encuentros presenciales nos permite entrever que resultó un espacio valorado por los docentes y tutores. Compartir, escuchar, intercambiar experiencias, conocer al tutor cara a cara, vislumbrar otras interpretaciones posibles, terminar de cerrar el tema son algunos de los componentes que más destacan de este ámbito. Estos testimonios reflejan diversas miradas sobre los

encuentros presenciales. “... a mí me gusta más lo presencial (...) Muchas veces en casa leemos el material y nosotros interpretamos de una forma y venimos, y el tutor o los compañeros, lo ven desde otro punto de vista, “mira, puede ser así”... Me aclara las ideas...”. Con la misma sintonía, otro de los participantes del *Seminario* presta particular atención a la relevancia que adquiere el encuentro “cara a cara...” “... me gustó que combinara lo virtual, pero que sí haya encuentros presenciales. Porque en estos encuentros presenciales es diferente encontrarte con una persona cara a cara y poder salvar tus dudas (...)”... “... El hecho de que los seminarios, los presenciales fuesen los sábados, aunque fue terrible tener que levantarse un sábado a la mañana para cursar, fue muy bueno porque si hubiese sido durante la semana a mí se me hubiese hecho bastante complicado poder asistir...”

Para otro docente “...Las clases presenciales deberían estar diseñadas en base a los materiales obligatorios y no así con los complementarios. Entiendo la inclusión de estos últimos, como opcionales según el interés de profundizar y no como contenidos de clases...”, mientras que para uno de los docentes encuestados debería haber “.....menos presenciales con más contenidos y actividades...”

Por otro lado, de acuerdo a lo dicho por los tutores “...muchos dejaron el seminario por no poder seguir los presenciales. Algunas personas activas en foros que luego no pudieron seguir por la cantidad de presenciales...” “...Quizás agarrar un sábado entero en vez de dos sábados por la mañana...” “..Una cosa que se me ocurrió es que los presenciales les sirvieron a los participantes para los juegos, para jugar. Que online es un pelmazo lo de los tutoriales. Les explicas en dos minutos, jugarlo un rato, etc. Se perdieron de usar algunos juegos por esas complicaciones. Quizás en los presenciales tomar una gran parte de juegos...”

Desde el punto de vista de los tutores, cada uno de los presenciales tuvo sus características... “...En el primero, nos juntaron las aulas y todos habían cambiado, así que hubo que ponerse de acuerdo entre las adaptaciones de todos y lo combinamos ahí. Segundo coordinado. El tercero libre e íntimo, cada uno con sus cursantes, se disfrutó....el tercero estuvo muy interesante, recién

ahí hicieron las presentaciones y empezaron a relacionar con los comentarios de foros, celulares, etc. porque en el primero no se hizo y además fue un espacio de intercambio entre tutores...”

También, otro tutor subrayó la necesidad de poner en discusión “... *la cantidad de presenciales, especialmente por el costo de moverse, pocos alumnos, pocas sedes, mucho movimiento. Por ahí primero y 2 podrían ir juntos. Tercero me parece inmodificable...”*

El armado de los presenciales por parte de los tutores les demandó varias instancias de trabajo (presenciales y por vía virtual) a través de la sala de profesores, encontraban diversos modos de discutir la propuesta y en contacto permanente con el coordinador de contenidos del seminario. Uno de ellos lo rescata del siguiente modo “.....*Super importante el diálogo que teníamos antes de los encuentros presenciales...”* en la entrevista grupal realizada, la mayoría de los tutores coinciden en la importancia de tener un tiempo de preparación y análisis de cada propuesta de cada presencial.

En los presenciales, se pudo observar el interés de los grupos por la propuesta. Los tres llevados a cabo, en distinta medida, actuaron como espacios en donde dirimir las dudas, aunque también se manifestaron las dificultades que se presentaron a la hora de sostenerlos.

Las dudas no solo se relacionaron con la “mecánica” de determinados juegos sino también, surgieron a partir de las discusiones y los intercambios con los compañeros producto de los distintos contenidos presentes en los videojuegos. Se han presenciado debates acerca las ideas implícitas y, las no tanto, que sustentaban las propuestas de juego brindadas por el seminario y al mismo tiempo, sobre ideas acerca de su implementación en las aulas.

Las dinámicas de los seminarios variaron: hubo momentos en donde se trabajaba con el grupo total, otros en subgrupos y en el último, cada docente debía presentar su propuesta de trabajo. Los espacios grupales favorecieron la puesta en común de la información y de experiencias lo cual ayudaron a alcanzar mayores niveles de comprensión para aquellos que habían tenido alguna dificultad.

También, fueron instancias valoradas en relación con la construcción de una matriz común para el análisis de los videojuegos (la identificación del problema, de las acciones, de las reglas, de las variables y de la información). Se percibió un clima de confianza donde se podía preguntar y repreguntar. Las referencias a posibles “transferencia a las aulas fue una constante en los tres encuentros. Los ejercicios resultaron claros en los dos primeros presenciales, se notó articulación entre los tutores y la presencia del coordinador de contenidos, figura tranquilizadora en cada uno de los presenciales.

En el último presencial, cada docente debía explicar a sus compañeros las características de su plan de trabajo con sus alumnos, los profesores expresaron qué se habían propuesto, cómo lo llevarían a cabo, qué cuestiones se dieron cuenta que era necesario cambiar, cuales pudieron y cuáles no. La puesta en común de distintas experiencias áulicas fue valorada por cada uno de los participantes y pusieron sobre el tapete las dificultades presentes en algunas instituciones escolares a la hora de implementar alguna actividad con el uso de las tics.

Como es de esperar, los participantes también aluden a cómo trascurrieron las instancias no presenciales. En algunos casos, ponen de relieve la accesibilidad de la plataforma y hacen referencia a que ésta constituye un componente facilitador de la propuesta, en tanto permite “bajar” el material de manera rápida y sencilla. De este modo dan a conocer una de las caracterizaciones que realizan sobre la plataforma: *“..... yo estoy acostumbrada a utilizar aulas virtuales, desde la facultad en adelante. En el colegio donde trabajo se usa el aula virtual, así que en eso no me resultó complicado o raro. En ese sentido no he tenido ningún inconveniente....”*

Casi el 80 % de los docentes encuestados valoraron positivamente la plataforma y la accesibilidad para navegarlas sin mayores inconvenientes. En otra dirección, mencionan las dificultades que han tenido que enfrentar en el acceso a la plataforma y los resultados que han obtenido como fruto de este esfuerzo: *“.....me costó al principio, porque había algo que era diferente... los*

foros... Me costó al principio la plataforma. Cuando ya le cacé la vuelta, está buenísimo, es mucho más dinámica...”

En el primer encuentro presencial, este tema salió en un buen número de grupos, se manifestó problemas de comunicación y que, a varios de los docentes participantes les constó el acceso a la plataforma y su manejo. Sugirieron alguna instancia de capacitación, un tutorial, que les indicara el acceso y uso de la plataforma. Hasta algunos de ellos insinuaron que muchos de los que dejaron el seminario, lo hicieron frente a las primeras dificultades con el acceso a la plataforma.

La aproximación a las instancias no presenciales también contempla una mirada sobre la participación en los Foros. Aunque los docentes admiten que no hubo una participación cuantiosa, igualmente valoran las posibilidades de diálogo que esta dinámica genera: *“...a mí me gustaban. Después me di cuenta que éramos poquitos los que estábamos en el aula, porque es una instancia en la cual se puede dialogar. Pero era como que era el único, me sentí medio solo...”*

Otro docente encuestado señaló que *“...me parece que los foros debería mantener un tiempo específico de apertura y cierre, sino se dispersa mucho el diálogo y no se produce el contacto necesario con los otros cursantes...”*. Para los tutores, la participación de los cursantes en los foros fue escasa y reconocen que a ellos les demandó mucho tiempo, estar allí, contestar preguntas y mantener esa vía de comunicación.

Las reflexiones de los tutores abren camino para otras vinculadas a los modos de posicionamiento docente en situaciones de formación virtual. Las preguntas formuladas, las dudas en relación a la construcción de sus intervenciones en la virtualidad/ presencialidad se inscriben en los interrogantes presentes en relación esta dinámica de formación a distancia. Otro aspecto que se suma es la fluctuante participación de los estudiantes en los foros, tema que se presenta en reiteradas ocasiones cuando trata de esta modalidad de trabajo.

Como parte de este análisis, puede advertirse que las consignas aportadas en el *Seminario* resultaron fáciles de comprender. No obstante, algunos docentes reconocen que se trata de orientaciones abiertas, lo que puede implicar una dificultad adicional debido a la presencia de cierto “formato” preestablecido que permea a los docentes en sus prácticas de enseñanza, junto con la necesidad de consultar al tutor “..... *fáciles de comprender. Por ahí hay consignas que están muy abiertas y uno no sabe... Por ahí son muy abiertas y me cuesta... y tuve que preguntarle a la tutora si estaba bien, si esto quería decir esto. ...*”

En relación a los contenidos del *Seminario*, los docentes hacen referencia a sus contribuciones y al interés que los temas propuestos despiertan. Los textos utilizados son considerados accesibles, con capacidad de generar nuevas interpelaciones y otros modos de pensar la realidad. En una dirección semejante, ponen de relieve la pertinencia que caracteriza a los materiales propuestos “... *los materiales me parecieron muy pertinentes para resolver las actividades que se necesitaban, no era un exceso de información y a su vez para el que quiere interesarse más en una temática en particular siempre estaba a disposición material complementario al obligatorio....*”. Por estos motivos, algunos docentes manifiestan la importancia de compartir, de difundir este tipo de materiales “... *me gustaría compartir, guardé mucho material, pude descargarlo y tenerlo porque me pareció muy productivo para compartir, para socializar por ahí con otros...*”

Los docentes encuestados caracterizan a los materiales como extensos y que les llevaba mucho tiempo leerlos dado los tiempos del trabajo docente. Aunque destacan el nivel de los mismos y la originalidad de autores y propuestas.

Con respecto a las clases y los materiales que han circulado, los docentes encuestados recuperaron las entrevistas realizadas, las fotografías, los videos y los videojuegos seleccionados. Valoraron las herramientas de la mesa de

trabajo y los textos seleccionados. Aunque, la mayoría describe como excesiva la cantidad de materiales.

Una mirada sobre el conjunto de la propuesta permite hacer visible dificultades asociadas con la amplitud e intensidad de la misma y con los efectos que estos rasgos pueden provocar en los participantes. En este marco, un docente apunta “... *esto de usar un video, con un videojuego, con un texto, con unas imágenes. Esta propuesta que es muy particular; yo he hecho seminarios, pero era un texto y un video... no tantas cosas Audiovisual, juego, texto, palabra, clase. Hay muchas cosas que se mezclan en el micro experiencia.* En esta dirección, otro docente advierte sobre la variedad de recursos que ofrecía el Seminario... “... *Lo que más me gustó del seminario es que había variedad de recursos, variedad de estudio porque había de todo; material bibliográfico, había video, había conferencias, había de todo. Y por otro lado, lo que más me gustó es que estuviera planteado desde lo lúdico también... Estar experimentando con un videojuego...*

En este sentido, un tema a considerar es el de los tiempos de cursada. En algunos casos manifiestan que aunque no son exagerados, resulta apremiante asistir a los presenciales, sobre todo cuando se tienen que trasladar a sedes muy distantes del lugar de residencia. En otros casos, las dificultades con el tiempo tuvieron que ver con los impedimentos para armar las actividades, escribir, formar una idea concreta “... *mucho tiempo. Fue muy intenso (...)* La lectura en sí era accesible, entendible; pero sobre todo para armar las actividades, para escribir, para formar una idea concreta y esperar que respondan las consignas que nos daban..” En contrapartida, otros participantes aportan una visión diferente respecto de los tiempos de cursada. “...*creo que con dos horas semanales se podía perfectamente, lo que pasa es que el período del año, las urgencias, todas las cuestiones hacen que uno vaya dejando, dejando para último. Llegaba el momento del presencial y ahí agarraba el apuro. Uno debe modificar esas cuestiones para poder seguir al día...*” De manera similar, otro docente hace referencia a sus dificultades personales para cumplir con la tarea “... *respecto al seminario, las primeras*

clases virtuales me dedicaba por lo menos una tarde a la semana para realizar la actividad y le ponía mucho empeño porque me gustaba. Pero después por cuestiones personales, por una actividad u otra... fui como retrasándome en las clases y hasta el punto que la tutora me decía si podía ir avanzando y bueno, fui avanzando lo más que pude. Ahí tuve que ir como a pasos agigantados, pero pude llegar a realizar la micro experiencia que creo que fue el objetivo principal del seminario y un objetivo personal para mí...”

Claro está que en estas diferentes instancias resultó clave el rol que asumieron los tutores, su presencia, su buena predisposición, las variadas ayudas que brindaron durante la cursada. En palabras de un docente “... *bien el acompañamiento de la tutora, eso estuvo muy bueno. He hecho otros cursos online, y nunca me ha pasado... una tutora tan meticulosa (...) Realmente los aportes son muy buenos, y decís: “estás trabajando y alguien se está tomando el tiempo de leer, pensar sobre eso...”*. O destacan “...*Rapidez del tutor para resolver dudas del grupo...”*

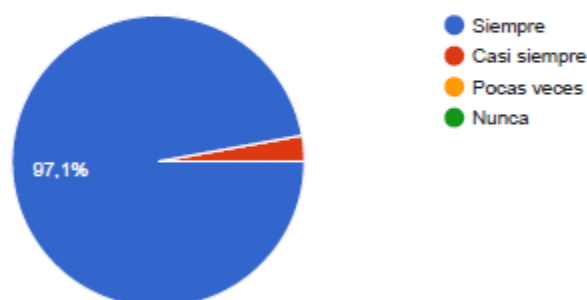
Un docente en la encuesta resume de este modo su experiencia “... *yo me inscribí en dos espacios de formación en esta plataforma pero además venía realizando otras capacitaciones y de repente el tiempo y los presenciales se empezaron a superponer, lo que me llevo a tener que tomar una determinación en esta plataforma, y sin intentar cuestionar la labor de los tutores, debo decir que el acompañamiento y la motivación que recibí en este curso en particular fueron determinantes a la hora d elegir con cual me quedaba, renunciando así al otro...”*

*Gráfico nro. 1. Acompañamiento por parte de los tutores.*²

² Gráfico extraído de Encuesta: Videojuegos en la enseñanza de temas de Agenda Contemporánea. Encuesta. Equipo ISEP, 2017.

En términos generales, ¿se sintió acompañado por el tutor en su recorrido por el módulo?

35 respuestas



Por su parte, **los tutores** al describir y ponderar sus actividades listaron un conjunto que comprenden desde la lectura de los foros, las devoluciones, la lectura de materiales, las devoluciones de intervenciones foros y de intervenciones individuales, instancias de juego individual, las distintas descargas y las instalaciones necesarias, las respuestas a las de consultas, el seguimiento de la cursada, la formulación de preguntas para el coordinador de contenidos, las cuestiones administrativas, la preparación de los presenciales hasta la participación en la sala de profesores. Por el otro lado, uno de los tutores entrevistados afirmó “... *que lo que le consumió más tiempo fue la intervención en los foros...porque no sabía muy bien en qué hacer hincapié. Mucho diálogo sobre la propuesta. Intercambio de miradas de las clases (aprendiendo el oficio de tutor en la propuesta)...*”

La lectura de los materiales (*largos y variados*) y las devoluciones personales fueron señaladas como las actividades que más tiempo les demandó.

Uno de ellos lo explica del siguiente modo “...*sentía que era fundamental entender bien el contenido para hacer la bajada, sobretudo porque no era un área de trabajo propia. Aunque no eran difíciles los materiales...*”

Otro aclara que “...*no me enamoré de los videojuegos. Le dedicaba tiempo a los contenidos por miedo a las preguntas teóricas. Mucho mensaje privado porque los demás tienen vergüenza de preguntar en público...*”

En términos generales, la mayoría de los tutores rescata el trabajo colectivo, la ida y vuelta con los compañeros y con el coordinador de contenidos, lo cual

les permitió la construcción de herramientas y llevar a cabo buenas experiencias de trabajo. Aunque, no dejan de reconocer la cantidad de tiempo que les llevó “...mucho tiempo y mucho trabajo, quizá más del que se habían imaginado...”

También, agregan que “...la cuestión técnica fue un problema online y lo presencial ayudo mucho. Quizás darle un espacio. Acordar los momentos del presencial para que nos e desfase el presencial con el virtual...”

Algunos de los docentes encuestados proponen *algunas sugerencias* a tener en cuenta en próximas formaciones. Una de ellas, pone de relieve la importancia de implementar videojuegos en diferentes áreas, de modo general “...me gustaría poder agregarle otra instancia de implementarlo pero no específico en un área, sino que sea algo general, que uno pueda aplicarlo. Más allá que después queda a criterio de cada uno como me pasó a mí, buscarle la vuelta... pero que sea un poco más amplio en ese sentido, que no esté enfocado en un área, sino que sea amplio para que cada uno desde su espacio pueda... Eso sí cambiaría. Me hubiera gustado crear un videojuego con una plataforma ya hecha, estilo los sims...”

Otra docente propone “...me parece que sería interesante que en la evaluación final (microexperiencia) no se limite el abanico de recursos que podemos incluir. Sería más enriquecedor y desafiante buscar otros recursos además de los sugeridos sobre la base de lo visto en el seminario y sobre todo mientras otro demanda que los videojuegos estén descargados, se me complicó hacerlo yo...”

“...Se ha hablado de lo técnico pues bien en las clases presenciales no se disponía de conectividad, no había internet: La versión para descargar de cada clase brinda solo una copia en pdf, no da la posibilidad de editar o contar con algo imprimible (más compacto) Algunos recursos como las mesas de trabajo solo son posibles con una conexión buena y estable a internet. La visualización del aula virtual es complicada en las netbooks...”

“...La comunicación inicial fue un poco complicada, el aviso sobre la clase presencial llegó sobre la fecha, se mejoró en las sucesivas...”

“...El repositorio en el drive ha sido muy buen recurso...”

“...Podría ser de gran aporte que puedan tratarse temas de otras áreas de estudio, no sólo ciencias sociales, historia y geografía, me parece que el seminario se puede trabajar desde distintos espacios, adaptarlos desde un enfoque más amplio para todos los campos educativos...”

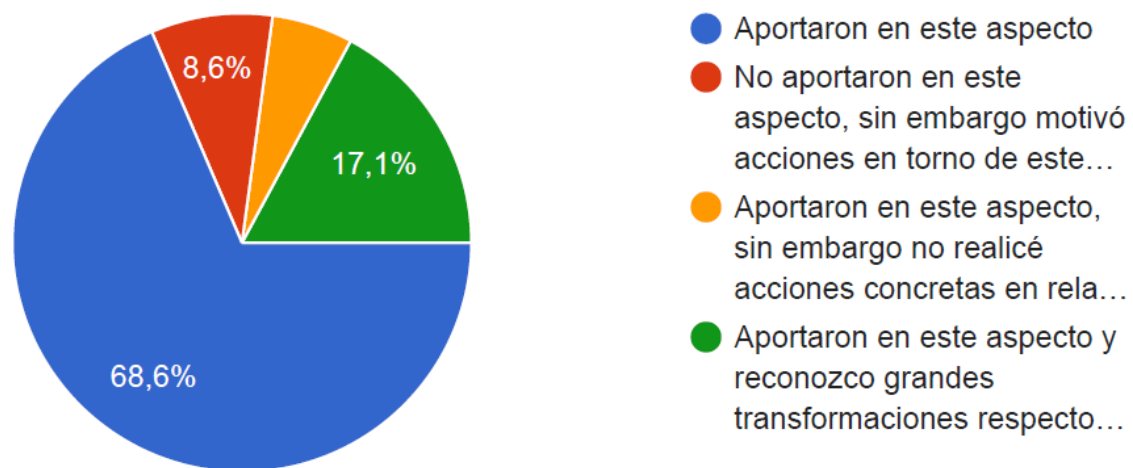
“...que las fechas de los presenciales estén al momento de empezar para que los alumnos se organicen para realizar una correcta cursada. Por otro lado, que queden claros los criterios de aprobación del seminario...”

Los **tutores**, por su parte, rescataron *“... lo del mural porque pueden leerse entre sí y funciona de manera más colaborativa y propone una variante en las formas de participar. No siempre vía el foro, muy bien el audio. Lo sintieron como diferente. Variar la manera de presentar el material...”*

Recorrimos diferentes puntos de vista sobre la dinámica del Seminario y sobre sus principales características. Por encima de los matices y diferencias que expresan los docentes y tutores respecto de los rasgos de esta propuesta, es posible pensar que resultó un espacio de aprendizaje significativo, en el que se pudieron llevar adelante procesos de apropiación y recreación de conocimientos acerca de estas nuevas herramientas pedagógicas y de los aportes que brindan las nuevas tecnologías para recrear las prácticas de enseñanza.

De acuerdo a las respuestas recogidas en la encuesta del ISEP, un buen porcentaje de docentes reconoce que la cursada del seminario, les facilitó reflexionar acerca de la experiencia docente con otros. Gráficamente³, se representaría del siguiente modo:

³ Gráfico extraído de la Encuesta: Videojuegos en la enseñanza de temas de Agenda Contemporánea. Encuesta. Equipo ISEP, 2017.



4. Los videojuegos en el aula: cambios en las prácticas de enseñanza y en las relaciones con los alumnos

4.1. Docentes, videojuegos y prácticas de la enseñanza.

Los docentes que participaron del *Seminario* dan cuenta de la importancia de disponer de videojuegos como un facilitador de la enseñanza y destacan cómo este tipo de herramientas allana el camino para el trabajo en el aula. Rescatan su función educativa, cualidad que aleja a este recurso de ser considerado como un “hobby” o como un juego “a secas”. De este modo lo expresan “...*que la tarea docente lleva esto, a implementar algo nuevo, a modificarlo, a sacarlo, a implementar otro recurso, este ir y venir de recursos; creo que la tarea docente es una tarea apasionante, una tarea de muchos cambios durante el año, es una tarea hermosa y tener un recurso más es importante y ayuda demasiado...*”

Los participantes reconocen que los temas planteados en los videojuegos propuestos en el *Seminario* los interpelaron de manera particular y aluden a la actualidad y al impacto emocional que estos contenidos generan. Estas palabras nos acercan una visión sobre los videojuegos propuestos “... *me parecieron, la verdad, interesantes... También fue todo un desafío comprender la dinámica de estos nuevos juegos que nunca había jugado,*

porque la mayoría está acostumbrado a jugar juegos comerciales que las mismas empresas imponen, y ver otros juegos alternativos de personas que lo hicieron de manera independiente (...) En eso también rescato que no se basaron en juegos impuestos por empresas o corporaciones, sino en juegos que fueron realizados por personas independientes. De manera similar, ponen de relieve que se trata de temas que cuestionan, que abren posibilidades de generar preguntas, debates: hubo una tensión en el momento de elegir porque son dos temáticas que me cuestionan mucho... la soberanía alimentaria y migración (...) Lo que buscábamos es que se interpelen, que ellos generen nuevas reglas; es más, salieron antes... “¿Dónde está el Estado? ¿Para qué lado mira? ¿Dónde está la gente que antes ayudaba tirándole comida?”... o “¿Por qué el juego no está de a dos o tres, que sería más fácil para ir cuidándose?”...

Sobre este trasfondo, hacen alusión a las implicancias que pueden derivarse a partir del tratamiento de temas de ciencias sociales a través de esta herramienta pedagógica “... nunca se me hubiera ocurrido. Nunca. Y sí lo hubiera pensado en cuando a Humanidades, cuestiones de derechos, pero en Ciencia Sociales...” De manera complementaria, dan a conocer cómo se adaptaron estos videos a las currículas, a la agenda de problemas contemporáneos “... excelentes. Porque así como decía que son de la agenda contemporánea, muy bien en el momento que estamos pasando... en el mundial, en el tema que a nosotros nos tocó que fueron las migraciones, y el tema de los alimentos. Perfecto, aparte se adaptan muy bien a las currículas. Las de 4º año, perfecto. Y si vos las querés dar en un 1º año, también lo podes dar...” Los docentes también llaman la atención sobre el modo en que los videojuegos llevan a repensar los temas de la agenda contemporánea “... me parecieron, la verdad, interesantes (...) Ver... los diagramas, las gráficas, la lógica, las reglas, las variables; porque te lleva a repensar muchas cuestiones de los problemas actuales...”

Un aspecto a considerar es que los videojuegos abren posibilidades para trabajar en ciencias sociales delimitando temas, más que a partir de una

secuencia didáctica. En palabras de un docente ”. *Venimos hablando con gente de las Ciencias Sociales el tema de los cursos, yo tengo 4º y 5º año, y ya no se puede trabajar más con una secuencia didáctica como se planificaba antes; tenés que trabajar sí o sí con temas. Temas que a lo mejor no tienen que ver unos con otros; o sea, son temas de actualidad. Que al fin y al cabo están directamente relacionadas con la currícula pero, es más, trabajarlo articuladamente (...)* Y si uno aporta, por ejemplo, el de Soberanía Alimentaria, con un tema como este, y vos lo estás trabajando en Biología... O sea, estás trabajando al tema desde diferentes áreas y no necesariamente tenés que estar repitiendo...”

Claro que estas visiones que acercan los docentes respecto de los temas planteados en los videojuegos no impide que, para algunos participantes, hubiera sido interesante que se incluyeran videojuegos comerciales, o bien, dicho de otro modo, aquellos que usan los chicos cotidianamente”.. *No conocía este tipo de videojuegos. Me hubiese gustado, a lo mejor, que se tomara algún videojuego que los chicos juegan en lo cotidiano y poder aprovechar... Ver que nos pueden proveer esos videojuegos en el aula. Porque estos videojuegos que vimos en el seminario están muy buenos para abordar en las temáticas pero no son juegos con los que los chicos estén en contacto. Me gustó, pero me hubiese gustado que se incluyera también lo más comercial...”*

Desde el punto de vista de los tutores entrevistados, salieron muy *enriquecidos en el pensamiento de la variedad de recursos, de la articulación con los objetivos. Es donde pusimos el eje. Tienen que pensar la pertinencia. Pensar desde el contenido y del contenido ir al recurso. Precisamente porque los docentes muchas veces van de lo que le gusta o no a los chicos. Y no en la intervención didáctica del docente. Noté dificultades de los docentes en la articulación, qué preguntas va a hacer en la actividad que piensan en clase, para qué, por qué...”* otro apunta que “...es un stop bueno para pensar las prácticas que los docentes no muchas veces tienen. Es una puerta de entrada para pensar de otra manera cómo llevar al aula los recursos...”

Al introducirnos en el desarrollo de las micro experiencias, los docentes plantean que algunos de los temas propuestos resultaron más accesibles que otros, como es el caso de migraciones, en tanto son múltiples las experiencias que se pueden trabajar con los alumnos debido a la “familiaridad” que ellos poseen con esta temática, a las relaciones que se pueden establecer con la vida cotidiana, o también por los debates que estos contenidos generan.

4.2. Descripción microexperiencia y trabajo final

Luego de desarrollar las unidades temáticas en las que se fundamentan teóricamente los dos temas de agenda contemporánea y se presentaron una serie de recursos a los docentes, se planteó como actividad el diseño de una microexperiencia de aula en la que a partir de la selección de uno de los temas propuestos, los docentes debían articular un videojuego con otro recurso para trabajar alguno de los conceptos que se habían desarrollado en el tema seleccionado.

La instancia de diseño fue concebida como un espacio de construcción más que como un espacio de evaluación. Es decir, que allí, los docentes comenzaron a elaborar una propuesta con múltiples intervenciones de los tutores en un trabajo constante de ida y vuelta entre sus escrituras y las anotaciones de los tutores. La idea central del trabajo fue poder dar cuenta de uno de los conceptos ejes de cada tema y desarrollarlo a partir de un par de recursos dados en una mesa de trabajo compuesta por videojuegos y recursos de diferente índole (audiovisuales, noticias, narraciones, documentales, fotografías, etc.). Dentro del trabajo fue fundamental que los docentes puedan explicitar un análisis detallado de los recursos seleccionados y así poder establecer qué aspectos les interesa subrayar y cómo se ponen en juego con el concepto central a trabajar.

Durante el proceso de ida y vuelta con los tutores, que en la presente edición significó por lo menos dos revisiones de cada una de las propuestas, se desarrolló el tercer encuentro presencial en el que se hace una “clínica de las microexperiencias”. Como ya se mencionó, a la manera de un ateneo cada docente puso en común su propuesta repensando las relaciones entre temas,

conceptos, currículo y recursos. Finalmente, en este presencial se propuso como cierre la construcción y registro de hipótesis de los docentes a propósito de lo que creen que va a pasar (y lo que no) durante la implementación en aula de la microexperiencia. Este proceso de construcción de hipótesis pretendió reforzar la idea de que la microexperiencia funciona como una prueba, un experimento que se pone en marcha esperando ciertos resultados que luego se analizarán en detalle.

Luego de aprobado el diseño por los tutores los docentes implementaron las microexperiencias con sus estudiantes. Fue muy importante durante la implementación levantar registros de lo que sucedía en el aula. Esos registros y las hipótesis construidas constituyeron la base para la realización del último trabajo en el que se propone un análisis de los registros en función de las hipótesis construidas anteriormente. Dicho análisis, además se construyó atravesando por algunas tensiones como las de jugador-estudiante, poder del docente, que son frecuentes a la hora de diseñar e implementar situaciones con videojuegos dentro de un aula.

“.. como tengo un curso que les encanta el debate... cada vez que tocamos un tema de esos, xenofobia, o todo lo relacionado a migraciones se armaba el debate (...) En Dean Funes, es una ciudad de aproximadamente 20.000 habitantes, y como en varias partes de la Argentina ha llegado gente africana, senegalés, keniana también, gente de Bolivia, chinos... algo que antes nunca... Y siempre que hablamos sobre migraciones salía el tema clásico de los chicos,: “sí bueno, pero ellos le vienen a robar el laburo a mi papá”, y empieza ahí la discusión ¿no? (...) Hubo un chico que se quejaba, y uno de los compañeros le dice: “Pero aquí hubiese sucedido como en Venezuela, el lío que hay que sucediera lo mismo y vos te tuvieras que ir de acá, ¿te gustaría ir a Estados Unidos y que te traten y opinen de vos como vos estás opinando ahora?”... Y ahí se quedó... Por eso, se armaban unos debates re lindos...

De acuerdo a los **tutores**, la matriz de análisis fue muy costosa, hubo muchas discusiones sobre cada cosa, pero sin duda los ayuda a entender los videojuegos. Quizá, de manera colectiva resultaría más sencilla.

A pesar de las dificultades resultó ser una herramienta *súper* interesante y potente para encontrar relaciones.

Cuando se exploran las dificultades que se plantearon al implementar videojuegos en el aula, los docentes ponen el acento en los problemas que acarrea la construcción de la “matriz”. Veamos cómo describen este escollo “... *la matriz es difícil. (..) porque yo creo que para aprender la matriz, no solamente la parte teórica... el problema es fácil, diferenciar entre las variables, las reglas, las acciones. Yo creo que primero es una teoría y después yo creo que la práctica, el trabajo en conjunto que hicimos. Porque ahí te abre mucho, tanto la tutora al explicar, más los compañeros que decían, más los análisis que hacíamos todos juntos.* En este marco, dan a conocer los problemas que surgían al trabajar con las “reglas”: *a mí me costaron las reglas. Eso fue lo que más costó... Cuando lo implementé con los chicos me arriesgué a que lo hicieran solos...*” Del mismo modo, aluden a la falta de experiencia con en el abordaje de la matriz como una de las razones que impidió una utilización más fluido de este recurso “... *está la complicación de distinguir una meta, de una variable. Y más en el curso. Es más, revolvieron tanto los chicos que hasta yo me empecé a confundir. Entonces, tenía que parar y hacer la revista del juego, “pasa esto, pasa lo otro”. Y creo que es la falta de experiencia porque era la primera vez que trabajaba de esa forma...*”. Claro que otros docentes describen una experiencia diferente con la matriz. Desde esta perspectiva, la misma es considerada como un recurso interesante que contribuye a explicitar mecanismos ya presentes en el trabajo con videojuegos “... *me pareció muy interesante, la matriz de análisis. Porque es algo que yo nunca había hecho de manera consciente, y que los chicos lo hacen de manera inconsciente porque ellos van jugando y tienen que saber cuáles son las reglas, cuáles son los objetivos, las variables... Hacerlo consciente y tomar al videojuego como un objeto de estudio en sí mismo, eso me pareció muy interesante...*” En una dirección semejante, aportan una visión

complementaria “... *la cuestión de la matriz por ejemplo, que la odié; pero me pareció una abstracción muy potente, muy interesante...*”

Respecto de la incidencia de los videojuegos en los procesos de enseñanza, la mayor parte de los docentes entrevistados reconocen que este recurso aporta elementos que contribuyen a cambiar la tarea del docente. En este testimonio se da a conocer una reflexión que permite entrever de qué se tratan estos cambios “... *uno como docente repite lo que tuvo como alumno, entonces, poder aprender estas cosas nuevas, que no las tuvimos como alumnos, nos ayuda a cambiar nuestra tarea de docente. Y poder cambiar ayuda a que los chicos puedan cambiar su mirada también. Entonces, a mí me ayudó (...) Creo que, por ejemplo, usar este tipo de recursos en las distintas secuencias a lo largo del año ayuda a que los chicos puedan trabajar de otra manera, y a nosotros ni hablar... si en algún tema uso un videojuego, si en otro tema uso el video, y si en otro tema uso el texto; por separado, más estirado en el tiempo, es muy productivo. Haber aprendido acá que todo se puede usar sirve para que yo lo pueda aplicar para todo el año...*”

Uno de los docentes encuestados señaló que “...*pensar la práctica docente desde el guion y como microexperiencia favoreció para replantear las unidades didácticas y la sucesión de contenidos de la planificación, con la implementación de unidades significativas que puedan concatenarse dentro de los distintos ejes temáticos, las propias secuencias didácticas...*”

Otro propuso “...*evitar las restricciones en la selección de recursos en la microexperiencia, poder aplicar lo aprendido utilizando otros recursos daría cuenta de una comprensión más acabada de lo estudiado y permitiría adecuar la microexperiencia a nuestro espacio curricular, tema y a los estudiantes en particular del grupo con el que trabajamos...*”

Frente a la necesidad de profundizar en los cambios que pueden realizarse en los procesos de enseñanza, reconocen a los juegos como un recurso innovador en la tarea docente y algunos docentes hacen referencia a cómo los videojuegos pueden convertirse en una alternativa que contribuya a mejorar ciertas

modalidades que, en ocasiones, funcionan de manera “mecánica” en la enseñanza tradicional. Así lo cuentan: *cuando tomé esta suplencia con los chicos en el secundario vi que ellos están acostumbrados a lo tradicional: o sea, el libro de preguntas, la guía, lo fotocopian y ellos hacen un “copia y pega” manuscrito ¿no es cierto? Y copian, memorizan, van a la evaluación y responden... o hacen machetes, copian... Yo vine con todo esto nuevo; o sea, como que hice un pos título en TIC, el proyecto de los juegos.*

Por sobre todo, aseguran que esta herramienta pedagógica les permitió cambiar la perspectiva en la enseñanza, incorporar cierta flexibilidad a la hora de ejercer la práctica docente. En este marco, reconocen la importancia de la planificación, pero también de estar abierto a un plan B. Así, puntualizan que la micro experiencia contribuyó a dejar una “puertita” para salirse de la planificación “... *está muy bien planificar, pero sí estar abierto al plan B, siempre, porque... yo planifiqué una clase y que luego, por la naturaleza del día, del cotidiano, fue hacia otro lado que por ahí yo me podría haber agobiado... A veces me siento muy desorganizada, porque no planifiqué el cierre de repente... luego se da un poco solo. Entonces, me viene a confirmar esto de tener cierta flexibilidad... y que la clase sea un intercambio, sea un encuentro... No es que “yo vengo acá a contarte lo que hay”... sino que vamos a ver qué pasa con esos contenidos; que eso lo puedo hacer porque tengo 15 alumnos, si tenés 30 como las compañeras, no. Pero creo que es muy interesante. Entonces, con la micro experiencia creo que ha sido una vez más eso. No fue exactamente la dinámica que yo planifiqué, pero se dio de otra manera y se dio bien...”*

En el marco de estas reflexiones, reconocen que no son sólo los “videojuegos”, sino que gracias a estas herramientas puede incorporar otra mirada, admitir la presencia de diferentes puntos de vista respecto de los temas y las estrategias de enseñanza. Estas palabras hacen referencia a los cambios que comienzan a experimentar los docentes que participaron del *Seminario*: “...*estaba muy contenta con este curso. Y de hecho hay recursos que se los iba a comentar, que lo he compartido con profesores... porque creo que está bueno, es otra mirada. No es sólo videojuegos, es otra mirada...*” Claro que incorporar

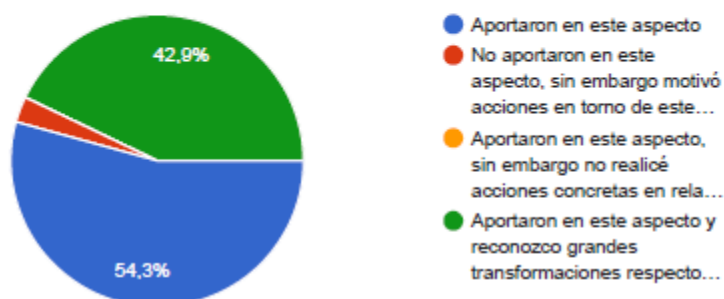
esta apertura no siempre es fácil y, por estos motivos, llaman la atención sobre dificultades propias de los modos de ejercer el rol docente “...se me complicó cuando tuvimos que hacer la experiencia, uno es estructurado...”

De acuerdo a uno de los docentes encuestados “... la incorporación de *recursos variados (videojuegos, videos, fotografías) dentro de una secuencia didáctica, que enriquecen la lectura de textos, y permiten profundizar en una temática particular...eso también abre las puertas al trabajo interdisciplinario....*”

De alguna manera, el gráfico nro. 3⁴ sintetiza las opiniones hasta aquí vertidas de acuerdo a este punto.

Mirar de otros modos las clases que doy.

35 respuestas



Lo cierto es que para algunos de los participantes del *Seminario* esta propuesta los puso frente a nuevos modos de pensar la planificación del año entrante. Así nos cuentan “... *de hecho, ya estoy pensando el año que viene, si logro tomar el espacio curricular de inglés, qué temas y qué videojuego buscar. Tuve que presentar una secuencia didáctica como propuesta de trabajo y ya anduve buscando a ver qué podía encontrar... Ya lo tengo en mente, el año que viene alguna secuencia voy a utilizar...*”

⁴ Encuesta: Videojuegos en la enseñanza de temas de Agenda Contemporánea. Encuesta. Equipo ISEP, 2017.

Según los **tutores**, muchos de los docentes han manifestado que algunos directores quieren replicar estas experiencias en sus escuelas, para contagiar a otros profesores

Al igual que con otros recursos de la enseñanza, el trabajo con videojuegos requiere de una preparación previa “... *si vamos a dar un juego, es como cuando vos presentas una película, o presentas un libro, tenés que conocer todo...*” De manera similar, destacan que para llevarlo al aula es necesario que pase por un “filtro” previo del docente para poder adaptarlo a lo que es el conocimiento cotidiano de los alumnos “... *a medida que iba transcurriendo el curso yo intenté llevar, de hecho llevé, algunas cuestiones que nos proponían a nosotros, a modo experimental... Y ahí me di cuenta que había que pasar por un filtro previo, algunos textos, incluso, de lo que es la producción de alimentos. Claro, o sea, una cosa es que lo aborde yo y otra los alumnos... Entonces, el aprendizaje fue eso, que necesitan pasar los textos y demás materiales, y como un filtro para adaptarlo a lo que es el conocimiento cotidiano de los chicos y demás...*”

Sobre este trasfondo, los docentes reconocen que existen obstáculos institucionales que pueden llegar a impedir el uso de este recurso y, a título de ejemplo, señalan que es necesario que el director esté al tanto de este tipo de trabajo para que no supongan “que los chicos se pasan la hora jugando”. Los obstáculos también hacen referencia a la falta de experiencia de los estudiantes para estudiar con este recurso, lo que implicó, en una escuela que los padres cuestionaran el uso de los videojuegos “...*les expliqué del curso que había hecho y de este que estaba realizando sobre videojuegos, y que todo eso lo que quiero volcar a los chicos... Y una mamá me sale con: “yo estuve googleando y las normas son del nivel universitario”... Sí, pero yo se lo puedo dar a los chicos de secundario, de primario; no los voy a exigir a nivel universitario, pero ellos van a ir con una base. Y bueno, después un papá dice: “Tiene razón... ahora pregunto una cosa...”*, estaba la directora también, que me apoyó... “¿Por qué si el profesor se capacita y eso lo transmite a nuestros

hijos, por qué el resto de los docentes no hacen lo mismo?”... Yo lo miro y le digo: “disculpe, papá, yo soy así, no sé el resto de los docentes... yo soy así y voy a seguir siendo así”... Y bueno, finalmente se convencieron, estuvieron todos de acuerdo (...) Y también, cuando comenté allá que estaba haciendo un curso sobre el uso de videojuegos, los papás dijeron: “¿qué? ¿Videojuegos?” Claro... porque ellos muchas veces ven a los chicos que están con el Counter, todos esos violentos... pero, incluso esos juegos...”

4.3. Las relaciones con los alumnos

Los docentes notan que con el uso de los videojuegos se pudieron experimentar cambios en las relaciones con los alumnos. Rescatan las posibilidades de encuentro, de apertura, de escucha “... fue potente (...) pero a veces está bien escuchar y salirse porque si no yo creo que no hay encuentro entre los chicos y nosotros. (...) Entonces, por eso puedo decir: bueno, no pasa nada, escucho a ver qué pasa con esto que te propongo.

Ciertamente, el *Seminario* contribuyó a variar algunos aspectos de las representaciones sociales sobre los adolescentes. De este modo hacen referencia a estos cambios “... claro, tener en cuenta esto, que son otros. No son nosotros hace un tiempo, son otros. Entonces desde ese lugar, darnos cuenta. Sí leen, pero leen de otra manera. Sí escriben, de otra forma. Pero bueno, a ver cómo encontramos un punto medio...” Con la misma sintonía, retratan situaciones que significaron una sorpresa positiva respecto de la apatía de ciertos adolescentes “... me sorprendió, los chicos que pudieron jugarlo en la micro experiencia, había varios chicos de esos que están siempre al fondo y son como plantitas que no hablan, no hacen nada; los miro y estaban con las netbooks... les digo: “¿Todo bien?”, “Sí, sí profe”, “¿les gusta el juego?”, “Sí, sí. Muy bueno”, O sea, por ahí tenían momentos de indisciplina pero estos chicos me sorprendieron (...) En los recursos tienen la explicación de cómo se juega, lo miraron y ahí nomás al ratito estaban... Tienen esa facilidad...”

Para un profesor del área artística “...*me hizo repensar las relaciones de poder entre alumno –profesor en el aula: tanto la educación artística como la ciudadanía y participación , se construyen como una red de saberes a partir de significados compartidos que no niegan la diversidad, ni los nuevos proceso de globalización sino que los reconoce e interpreta con una mirada crítica y comprometida que posibilitacaminos...la interdisciplinariedad entre los dos espacios curriculares nos ayudó como docentes ..*”

Al reconocer que los chicos “*son otros*”, se inicia y/o fortalece un camino para “*entablar las relaciones con los chicos desde otro lado*”. Veamos de qué se tratan estos cambios “...*otra cuestión que me viene ahora, entender que los chicos no es que no leen; leen otra cosa, leen de otra manera... Están en el mundo de otra manera. Capaz que están así sentados, acostados de una manera que teóricamente no es correcta, y están, y juegan, y participan, y les llega lo que les decís... y eso es algo que nos toca aprender....*”

Una docente encuestada señaló que una de las cuestiones que impactó sobre su práctica fue el “...*poder disfrutar del proceso de aprendizaje de mis estudiantes...*”

Claro que no todos los grupos reaccionan de la misma manera. Algunos chicos juegan más, otros menos, algunos sólo con recursos más simples, como con el celular “... *yo creo que la mayoría juega videojuegos. Hay que ver qué tipo de juegos. Hay algunos que juegan a cositas muy simples, con el teléfono, y otros que son más “gamers”; pero eso es un grupo más reducido...*” Otros alumnos manifiestan su sorpresa frente a este recurso: “... *¿y les gustaron?*”. Y decían: “*Esto ¿para qué es?*”... Claro, porque no entendían por qué un profesor venía con un videojuego... O bien, frente al mismo video, se hacen visibles diferentes respuestas: *lo que noté mucho es que en las diferentes experiencias que jugaron con el Mc Donald’s las reacciones fueron totalmente distintas... Es más, en el grupo que experimenté que era un grupo lindo, por eso elegí a ese grupo... lo tomaron con cierta distancia; mientras que a los otros chicos les encantó. A otros alumnos les costaba “pasar en limpio” lo que veían: si algo*

tiene más de dos páginas no lo leen... “¿Dónde está la respuestas?” te dicen. Entonces, sí, quizás hay que trabajar esto en todas las escuelas. Con el texto de producción de alimentos, lo llevé al aula antes de la micro experiencia y demás, y también trabajé con los videos de producción de alimentos, que el nivel de impacto fue muy bueno... pero les costaba como pasar en limpio eso que veían. Necesitaban bastante apoyo a la hora de pasar en limpio y conceptualizar esto... Ahí dije, no puedo traer directamente...” En paralelo, pueden notarse diferencias respecto del género de los adolescentes “... por lo general son los varones los que son más “gamers”... Pero habría que ver a qué se debe, qué cuestiones culturales se dan... También, me parece que en el diseño del videojuego más comercial, me parece que se apunta más a un tipo de población que a otra...”

La experiencia indica que en muchas ocasiones los alumnos suelen preguntar a los docentes qué deben hacer frente a un determinado videojuego como si ellos no dispusieran de herramientas. Intentan recuperar ciertas actitudes y posiciones desde el lugar esperado como estudiantes: le demandan al profesor determinadas indicaciones y pautas para poder cumplir con lo solicitado. Pareciera que “desconocen” u “olvidan en un primer momento” sus conocimientos y habilidades como jugadores que, los colocan en un lugar diferente. En el que sabe es el alumno y puede orientar al docente.

Como podemos observar, los docentes valoran los cambios por los que van transitando los alumnos: *la micro experiencia que llevé a cabo que era la de Migración, fue muy lindo ver cuando iban transitando el videojuego, experimentando, que iban ellos solos enlazando cuestiones; todo esto mientras jugaban... “¿Cómo cruzaban la frontera? Pero ¿por qué quieren cruzar la frontera?”... Lo enlazaban con cuestiones de límites, de frontera, por qué dejar el país de origen, con países en desarrollo. Como que no hacía falta que yo lo relacione, iban saliendo.* Esta me parece que tiene que ver con el vj como herramienta pedagógica

En el marco de estas reflexiones, los docentes dan cuenta de la importancia que adquiere este recurso para contar con un conjunto de alternativas que no contemplen únicamente a los libros y, por este camino, llegar de otro modo a los adolescentes “... *por esto de que hay chicos a quienes no les llegas con un libro... no les llegas con una novela, o una historia, o un texto común... Les llegas desde otro lugar. Tengo un estudiante que no trabaja nunca, pero nunca, y todas las clases: “Por favor, sentate. Por favor, sentate”... y esa clase, no es que sólo jugó con el videojuego, sino que completó las grillas de trabajo... Entonces, me parece que en ese sentido es... tanto en los que tenemos que pensar en el aula heterogénea; creo que una de las riquezas que propone el videojuego es esa... y otra, que son recursos culturales con los que ellos ya están familiarizados... entonces por ahí, lo que plantea una de mis compañeras, empezar a mirar los mismos videojuegos que ellos juegan y trabajarlos desde otro lugar. Eso me parece muy rico...”*

Ciertamente, el uso de los videojuegos en el aula produjo un conjunto de reflexiones en los docentes que abren paso a nuevas formas de pensar y analizar a los sujetos con los que trabajan y a los procesos de aprendizaje y de escolarización de los alumnos pertenecientes al nivel medio de enseñanza.

A la luz de lo dicho, se abren diversas derivaciones del trabajo con videojuegos en el aula y, en líneas generales, se hace visible que la tarea educativa con nuevos lenguajes incide favorablemente en los modos de enseñar y de pensar a los sujetos de la educación.

5. Cuestiones para seguir pensando

A lo largo de este trabajo pudimos conocer los procesos de apropiación y recreación de esta propuesta de formación, las representaciones, dudas y debates que se suscitan entre los docentes en relación al uso de los videojuegos y a la selección de determinados contenidos. Asimismo, identificamos aspectos

facilitadores de la propuesta del *Seminario*, como también aquéllos que resultaron problemáticos para el conocimiento y la apropiación de esta herramienta pedagógica.

En este marco, se exploraron los puntos de vista de los docentes en relación con los usos de los videojuegos en el aula y con el abordaje de temas presentes en la agenda de problemas contemporáneos. De este modo, se pudieron conocer los ecos que se produjeron en los docentes participantes del *Seminario* a partir de la implementación de este dispositivo en los procesos de enseñanza. Como hemos podido observar en este recorrido, se abrieron espacios que les permitieron transitar por vivencias de diferentes videojuegos, y cómo estas experiencias han contribuido a establecer diálogos entre los videojuegos y sus prácticas educativas. Camino que es necesario profundizar.

Sobre este trasfondo, se puede advertir que, para la gran mayoría de los docentes que participaron del *Seminario*, este primer acercamiento contribuyó a problematizar las prácticas de enseñanza. Un proceso que, pareciera, contempla nuevas aperturas y miradas, nuevos puntos de vista para encarar la tarea docente. Se trata de cambios en la perspectiva de la enseñanza que abrevan en la posibilidad de incorporar nuevos modos de pensar, de articular puntos de vista, de flexibilizar rutinas y posicionamientos estructurados y repetitivos. Una vía para abrirse, modificar planes y trabajar intelectualmente a partir de la complejidad que presentan las diferentes realidades que se abordan en las prácticas educativas. En otras palabras, caminos que conducen a elaborar alternativas a las modalidades mecánicas propias de la enseñanza tradicional (libros, preguntas, corte y pegue fotocopias). Ciertamente, la presencia de la lógica del juego facilitó este camino.

Desde la coordinación del Seminario, se había propuesto “conmover en los adolescentes”, por ejemplo a través de la circulación no solamente de videojuegos sino de producciones audiovisuales que no suelen encontrarse en los circuitos convencionales. Dichos movimientos se han hecho, pero en primer lugar, a los propios docentes, quienes explícitamente han valorado la

variedad de recursos. No sólo se hizo referencia a las propuestas de los realizadores “independientes” y su interés en la agenda contemporánea sino se hizo escasa referencia a la utilización de los llamados videojuegos comerciales.

Otra actividad que estuvo muy presente fue la experimentación, poner a prueba, la búsqueda de “mejor” estrategia, no sólo en relación al juego mismo sino al momento de pensar la propuesta de trabajo para con los alumnos. Buscar, probar, implementar, volver al punto de inicio, repensar las estrategias cuestiones dejadas de lado en el ámbito escolar, se tornaron necesarias a la hora de pensar la microexperiencia.

Con respecto a los temas planteados en los videojuegos, hemos visto sus aportes a la complejización de los fenómenos sociales y a la posibilidad de abordar debates contemporáneos que ya forman parte de la currícula. De los que se trata es de plantear estas problemáticas desde un lugar diferente, de interpelar enfoques y abrir paso a nuevos modos de pensar la realidad, con las preguntas, los debates y el impacto emocional que estas aperturas generan. En este marco, se pudo advertir cómo en el trabajo en clase se podían establecer vínculos entre estos temas y la vida cotidiana y, por este camino, abordar conocimientos que amplían la comprensión de la realidad social.

A grandes rasgos, el conocimiento de los videojuegos les brindó a los docentes herramientas para aproximarse a estas producciones culturales y establecer diálogos entre estos recursos y el mundo de la educación. Así, pudimos observar que los docentes han tomado contacto y se han involucrado con el uso de la tecnología en el aula y con nuevos lenguajes. Por estos motivos, dan cuenta de que, además de los libros, existe la necesidad de renovarse, trabajando con otras propuestas que permitan abordar determinados contenidos del cotidiano escolar a partir de estas nuevas herramientas pedagógicas.

Una aproximación al trabajo de los docentes con los estudiantes permite entrever que a partir de la implementación de los videojuegos se pudieron

experimentar algunos cambios en las representaciones sociales de los adolescentes y en las relaciones que establecen con ellos. Reconocen que se abrió una vía para producir otro tipo de encuentro entre docentes y alumnos, en tanto se ampliaron las miradas sobre sus diferentes comportamientos: “son otros”, “hacen, pero de otra forma”, “leen, pero otras cosas”. Advierten, también, que los estudiantes aprenden de muchas maneras y que, por lo tanto, pueden aprender mientras juegan: conceptualizan, preguntan, debaten, relacionan.

Por último, un telón de fondo que atraviesa a estas experiencias se vincula con la cultura institucional y con la dinámica que en las escuelas producen diferentes actores. Se trata de contextos y formatos escolares que suelen condicionar propuestas innovadoras y que, en el caso de las nuevas tecnologías, hallan un impedimento adicional vinculado con la necesidad de disponer de recursos apropiados para llevar adelante propuestas con nuevos lenguajes.

En fin, nuevas preguntas y desafíos que involucran a instituciones, actores y políticas públicas. Pareciera que de lo que se trata es de permear aulas e instituciones con formatos, recursos y lenguajes capaces de enriquecer la vida escolar y los procesos de enseñanza y aprendizaje que allí se producen.