

**Proyecto de Investigación y Desarrollo de materiales en nuevas tecnologías,**

**Informe - Trabajo de Campo**

**Diciembre 2008**

*I. A modo de introducción*

En el presente informe se presentan y exponen las primeras indagaciones exploratorias sobre el uso de videojuegos en las aulas realizadas a lo largo del segundo cuatrimestre de este año en escuelas de gestión estatal y privada de la Ciudad de Buenos Aires y de la provincia de Buenos Aires.

Como primera aproximación al campo, constituye un insumo del trabajo para la investigación a realizarse en el 2009 con la puesta a prueba del prototipo de videojuego.

*Urgente: mensaje. El desafío de llegar*

Para esta etapa, primera en una línea de desarrollo, se definieron los siguientes objetivos:

1. Sensibilizar a las instituciones en torno al uso de videojuegos en el dispositivo de enseñanza.
2. Tomar contacto con maestros y profesores interesados en trabajar con videojuego como recurso educativo.
3. Acompañar a maestros y profesos en los momentos de “juego en el aula “de modo tal de registrar intercambios, preguntas y cuestiones vinculadas a determinados contenidos.
4. Realizar los ajustes necesarios para el trabajo de investigación 2009.

En el presente informe se describirán las:

- I. Definiciones iniciales del trabajo
- II. Características del material elegido para la puesta a prueba
- III. Condiciones particulares en las que, en cada caso, se desarrolló la experiencia de juego
- IV. Observaciones preliminares en torno al videojuego propuesto en función de las observaciones en clase y entrevistas a maestros
- V. Redefinición de las pautas de trabajo para el 2009

## *I. Definiciones iniciales del trabajo*

El carácter exploratorio de la tarea implicó determinar algunos requisitos indispensables para el abordaje del trabajo en las aulas:

- Seleccionar escuelas y maestros interesados en usar el videojuego en las aulas
- Cuidar que en dicha selección de escuelas estén representadas poblaciones de diverso perfil socioeconómico
- Escuchar y registrar las percepciones y actitudes previas al uso que tienen los maestros sobre este recurso
- Observar cómo juegan los niños/ jóvenes en las aulas
- Seleccionar un videojuego con “otros contenidos” a los que están acostumbrados los niños y jóvenes que permita la identificación de ciertos contenidos curriculares

## *II. Características del material elegido para la puesta a prueba*

Luego de un período de interacción y análisis de videojuegos diversos, se acordó que “Ayti: The cost of life” ([http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore\\_3142.html](http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore_3142.html)) ofrecía algunas características adecuadas para una puesta a prueba en la etapa exploratoria.

El juego se encuentra en el sitio Voices of Youth<sup>1</sup> de UNICEF. El objetivo de su desarrollo, según se comenta en el mismo sitio, fue crear un videojuego on line que permitiera comprender las condiciones de vida en Haití y las relaciones entre salud, educación y trabajo, enfatizando cómo la pobreza constituye un obstáculo para el acceso a la educación.

Ambientado en un área rural de Haití y el desafío consiste en lograr que la familia protagonista del juego logre aumentar su nivel de felicidad, salud y educación de acuerdo con el estándar de vida elegido.

---

<sup>1</sup> “Voices of Youth es un sitio en Internet creado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), destinado a los jóvenes que desean saber más, hacer más y opinar más acerca del mundo. Se trata de poner en contacto a niños y adolescentes de distintos países a fin de que exploren, opinen y actúen en cuestiones internacionales que son importantes para ellos y para crear un mundo apropiado a las necesidades de la infancia”. (Extraído de [http://www.unicef.org/voy/spanish/about/about\\_262.html](http://www.unicef.org/voy/spanish/about/about_262.html))

Los jugadores toman decisiones respecto al trabajo, a la educación y al consumo en un contexto predeterminado de condiciones, entre ellas las cuestiones ambientales.

Presenta, así, una situación de juego que constituye un recorte temático vinculado con el funcionamiento de una economía de subsistencia, tema que forma parte de los contenidos curriculares del área de Ciencias Sociales.

En el entorno de juego se pueden manipular ciertas variables que permitirían capturar el modelo propuesto para abordar un tema de cierta complejidad. Por otra parte, el dominio del juego puede traducirse en un conocimiento que puede ser explicado, verbalizado, argumentado.

### *III. Condiciones particulares en las que, en cada caso, se desarrolló la experiencia de juego*

Se concretaron cuatro encuentros de juego en tres establecimientos distintos. Los dos primeros se llevaron a cabo con alumnos de 7° grado de una escuela de gestión privada de clase media alta del barrio de Flores de la Ciudad de Buenos Aires. Los dos siguientes se realizaron en escuelas de gestión pública a la que asiste una población de nivel socioeconómico bajo: un encuentro se realizó con alumnos de 6° grado de una escuela primaria ZAP, de la Ciudad de Buenos Aires y el tercero con alumnos de 2° año de ESB de la Provincia de Buenos Aires. Cabe señalar que se buscaron tres realidades instituciones diferentes.

Previo a la sesión de juego, en todos los casos, se mantuvieron encuentros iniciales con cada docente: se realizaron entrevistas y se planificó el modo en que se realizaría la sesión de juego según las condiciones particulares (tiempos, docente a cargo de la actividad, pertinencia, en uno los casos posibles, con los temas tratados en el área de Sociales)

### *IV. Consideraciones preliminares en torno al videojuego propuesto en función de las observaciones en clase y entrevistas a maestros*

En las tres situaciones de puesta a prueba del juego, se previeron cuatro momentos de trabajo.

*Momento 1:* Presentación del juego y actividad exploratoria en pequeños grupos

*Momento 2:* Intercambio con grupo total para recapitular las principales características del juego transitadas y chequear la comprensión de la mecánica del juego.

*Momento 3:* Resolución del juego completo hasta cumplir todo el ciclo propuesto (hacer vivir a la familia durante las 4 temporadas de 4 años)

*Momento 4:* Puesta en común: En esta instancia el objetivo era generar la discusión a fin de que los grupos intercambiaran algunas cuestiones como:

- ¿Qué estrategia inicial decidieron tomar? (Salud, Dinero, Educación, Felicidad)
- ¿Qué decisiones tomaron con los miembros de la familia para cumplir el objetivo?
- ¿Qué estrategias usaron? (Por ejemplo: ¿combinaron trabajo y educación o enviaron a todos a trabajar? ¿Quiénes trabajaban y quiénes no?)
- ¿Por qué los padres tendrían que esforzarse para enviar a sus hijos a la escuela?
- ¿Qué grupos lograron que los chicos permanecieran en la escuela?
- ¿Qué obstáculos encontraron para lograr que continuaran con su educación? (Ídem sobre trabajo)
- ¿Qué similitudes y diferencias encuentran entre la situación planteada en el juego y la que se vive en nuestro país?
- ¿Por qué acceder a la educación parece ser todo un desafío en algunos países?
- ¿Qué factores facilitarían que los chicos del juego pudieran acceder a la educación?
- ¿Qué estrategia recomendarían a un compañero, para asegurarle el éxito en el juego?

#### **Escuela A:**

*Caracterización del establecimiento:* Escuela de gestión privada. Población de nivel socioeconómico medio-alto. Zona: Barrio de Flores, Ciudad de Buenos Aires.

*Grupo de alumnos:* 7° grado (Edad promedio: 12 años)

*Cantidad de alumnos:* 22

*Docente a cargo de la actividad:* Maestra de grado a cargo de Geografía.<sup>2</sup>

*Momento del año:* Mes de junio

*Desarrollo de la propuesta:* Se concretaron dos sesiones de juego de 40´

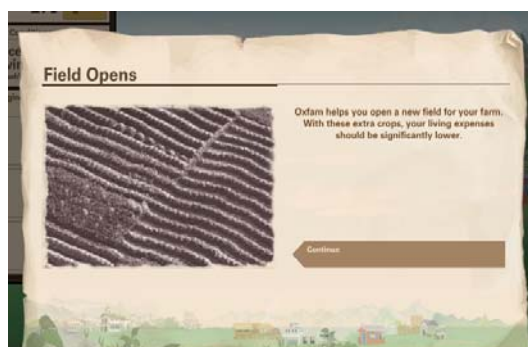
---

<sup>2</sup> En esta escuela en 7° grado funciona un programa de escuela intermedia en la que se propone un maestro referente del grupo más profesores de secundario por áreas. Es así como cuentan con un docente de Historia, otro de Matemática, etc.

*Observaciones registradas durante la sesión de juego:*

La propuesta de juego se realiza en el marco del tema “Globalización”, contenido que se estaba abordado en el área de Geografía en este curso. La docente a cargo del curso suele incorporar las nuevas tecnologías a la enseñanza de la materia a su cargo. Previo a la sesión de juego con los alumnos, investigó el juego y organizó algunos materiales impresos para los alumnos, materiales que entregó al finalizar las sesiones de juego. El primer encuentro con los alumnos con el material fue de aproximadamente una hora reloj. A los 20´ aproximadamente, todos los grupos manejaban el entorno con autonomía, tomando decisiones y resolviendo las situaciones que se presentaban, si bien se observaron diferencias en cuanto a las alternativas del juego identificadas por los grupos. Algunos, por ejemplo, no parecían haber advertido en esta primera sesión, la opción de abastecimiento (<Go to Store>) por lo que no incluyeron esa variable en las decisiones que tomaban en cada situación.

Por otra parte, el idioma utilizado en el juego – en esta escuela se utilizó la versión original en inglés- no pareció resultar un obstáculo para la interacción, si bien se observó que los alumnos salteaban sistemáticamente las pantallas que contenían información como las que aparecen al principio del juego o las que presentaban situaciones nuevas. En este sentido, los alumnos prácticamente no solicitaron información con respecto al vocabulario, si bien se observó que prácticamente no se detenían en textos más “largos” como el de las pantallas que informaban nuevas situaciones. (Ejemplo: Fig. 1)



En la lectura de estas pantallas, sí parecen considerar algunas palabras tomadas, generalmente, de los títulos.

Se observó, por otra parte, un sostenido nivel de atención, entusiasmo e intercambio entre los integrantes de cada grupo en relación con lo que iban accionando y observando en pantalla

Acerca de las estrategias utilizadas para obtener éxito en el juego, con unanimidad los alumnos priorizaron el obtener dinero.

Docente: *En el comienzo del juego hay que seleccionar una estrategia inicial. ¿Cuál eligieron ustedes?*

Todos: ¡Plata!

*(Todos se ríen por la coincidencia y contundencia de la respuesta)*

Alumno: Y bueno, es obvio

Alumnos: ¡Obvio!

*“Vos tenías que encontrar el balance, porque si los mandabas a trabajar muy duro mucho tiempo se morían, pero si no los mandabas a trabajar como era una familia pobre, no tenías plata para mandarlos a la escuela. (Nahuel)*

*“Era difícil hacerlos vivir” (Guido)*

Interrogados sobre si el juego les había resultado atractivo o interesante, los alumnos comentan:

*“Para mí está bueno porque yo, por ejemplo, que no vivo en esas condiciones, está bueno, porque el juego te muestra la realidad de esas familias y esas cosas y porque además me divertí porque tenés que llevar una vida y está bueno. No lo todos los juegos lo tienen”. (Federico)*

*“Está bueno porque es muy de la vida real, porque por ejemplo para comprar algo vos podías poner “go to store”. (Martín)*

*“Con el juego se puede aprender” (Nicolás)*

*“Vos sentías lo que sentían los personajes. Es como que si se morían te ponías triste, te ponías en el lugar de los hijos”. (Maxi)*

*“A mi me gustaba mantener a personas para que estén bien, para cuidarlos, digamos” (Micaela)*

*“Sirve para saber cómo son las condiciones de vida en las que viven esas personas”. (Matías)*

Vale preguntarse en qué medida la enunciación de las problemáticas de la pobreza podrían ser capturadas por niños de clase media alta simulando vivir en esas condiciones y qué aprendizajes podrían lograr aunque en sus respuestas aparecen algunas vinculaciones entre educación, sustento, condiciones de vida.

Docente: *¿Sirve de algo jugar al juego para entender algo?*

Alumno: *Ahora lo privilegiás.*

D: *¿Hace alguna diferencia saberlo de antes o saberlo después de jugarlo?*

A: *Es confirmarlo.*

D: *¿Qué más puede aportar?*

A: *Ver otra forma de vida.*

A: *Ver cómo viven en otra parte del mundo.*

A: *Ver la situación real.*

A: *La de los países pobres,*

A: *La de los países subdesarrollados.*

D: *¿Lo seguirían jugando?*

Varios: *¡Sí!*

D: *¿Y les parece que se puede aprovechar mejor antes de presentar el tema “globalización” o después?*

Varios: *¡Después!*

A: *Porque saber algo del tema te ayuda a entenderlo mejor.*

D: *Claro, porque habíamos visto una serie de conceptos: países desarrollados, subdesarrollados, economías de subsistencia, condiciones de vida, pobreza, un montón de conceptos que encajan justo.*

El comentario de la docente sobre el cierre de la clase pareciera abonar la idea de la potencialidad de este videojuego para la comprensión de la temática, aunque no se dispone de las ideas iniciales de los niños como para apreciar en qué medida se avanzó en la comprensión.

## **ESCUELA B**

*Caracterización del establecimiento:* Escuela de gestión pública del GCBA  
*Población* de nivel socioeconómico bajo. Zona: La Boca, Ciudad de Buenos Aires.

*Grupo de alumnos:* 6° grado (edad promedio: 11 años)

*Cantidad de alumnos:* 16

*Docente a cargo de la actividad:* Maestro de grado a cargo de las áreas de Prácticas del Lenguaje y Ciencias Sociales

*Momento del año:* Mes de noviembre

### *Desarrollo de la propuesta:*

En una de las entrevistas previa al encuentro, el docente del grado se presenta como un maestro interesado por la tecnología y su aplicación en el aula. Suele decir

que *“le encanta probar cuanta propuesta encuentre”* y siempre busca un espacio para trabajar con sus alumnos en contextos informáticos. En algún momento de la entrevista comenta: *“Soy medio kamikaze, voy y pruebo aunque no sepa tanto”*. Agrega que en general aprendió probando, y *“metiéndose”* en los programas, aunque también hizo cursos. Considera que las TICs son herramientas, enfatiza esta idea, y explica *“son para aplicar”, “son herramientas y punto”*. Acerca de los videojuegos manifiesta: *“No soy un fanático”, “me gustan algunos”, “conozco los Sims”, “en general, me atraen un tiempo y luego los dejo, pero todavía no caí en sus redes”*. Nunca utilizó recursos de esta naturaleza en sus clases *“pero no desecharía la idea de hacerlo”*.

Luego de un tiempo compartido de exploración con *“The cost of life”* anticipa:

*“Creo que con el juego los alumnos pueden ver a través del puntaje y las líneas de colores cómo van modificándose esas variables de salud y felicidad por ejemplo, y a partir de eso podrían reflexionar sobre las decisiones a tomar y cómo una variable entra en juego con la otra. Que no son cosas separadas”*.

*“Pensando en los contenidos pienso que ayudaría ver temas como: qué es una región geográfica, cuáles son los recursos naturales, cómo se forma una sociedad, cómo se forma una población... es más visible desde lo social aunque no sea Buenos Aires, ni Argentina. El juego aportaría a esos contenidos, tocaría alguno de esos temas. También se pondría pensar con ellos sobre la vulnerabilidad e inmovilidad social de ciertos sectores”*

Propone algunas sugerencias que haría para modificar al juego como ofrecer la posibilidad de que la familia pueda trabajar en la ciudad y alternar así con la vida en el campo. .

*“...sería bueno si tienen la posibilidad de migrar hacia otras zonas. Yo le agregaría esa posibilidad al juego.*

Se logró concretar un solo encuentro en una sesión de 1 hora reloj. Para esta fecha ya teníamos una versión del juego traducida al español; de todos modos, algunas partes del juego habían tenido que quedar en el idioma original por cuestiones de funcionamiento del programa. Para estas situaciones previmos entregar una traducción (impresa y digital) de las tres pantallas que habían quedado en inglés para que los alumnos pudieran consultar.



Se había previsto tener una segunda sesión de juego la semana siguiente para poder considerar un tiempo al intercambio, pero no se pudo concretar. (Fue esta época de paros docentes y luego se acercaba el cierre del año escolar). Es por esto que las observaciones corresponden solo a la primera sesión exploratoria.

*Observaciones registradas durante la sesión:*

Transcurridos 20' de juego los alumnos parecían dominar la mecánica, si bien no habían advertido algunas opciones que el mismo ofrecía como la posibilidad de realizar compras, lo mismo que el grupo anterior.

Durante el primer contacto con el juego algunos grupos realizaron una lectura detenida de la pantalla de presentación, incluso siguiendo con el dedo los textos, aunque lo allí expuesto se había anticipado oralmente. No sucedió lo mismo con las otras pantallas de texto que aparecían durante el transcurso de la jugada. En general, estas eran salteadas sin considerar si lo que allí se ofrecía presentaba algún cambio en las condiciones del juego. Para estas situaciones hubo que intervenir para que atendieran a la información suministrada, ya que las mismas presentaban eventos nuevos, a partir de los cuales había que tomar decisiones.

Las alternativas del juego eran vividas con manifestaciones diversas. Al no poder sortear las dificultades en el intento de superar las restricciones que aparecían para lograr mejorar las condiciones de vida de la familia, se presentaron muchas reacciones de enojo. Algunos decían: *“No puede ser, no puedo bajar las deudas”* e incluso hubo alguno que decidió por esto dejar de jugar un tiempo, aunque, al cabo de unos minutos, se reincorporó para volver con propuestas diferentes de resolución a las que habían planteado antes. Las estrategias desplegadas variaban entre priorizar la salud y el trabajo.

Observadora: *¿Qué eligieron como estrategia?*

Alumnos (varios): *Que trabajen todos*

Alumno A: *Pero igual a nosotros nos fue más o menos.*

Alumno B: *A nosotros bajó la deuda pero después subió.*

Docente: *¿Entonces?*

Alumno C: *¡Y bueno! Que vayan regulando.*

Se observó en algunos grupos que, aunque no lo explicitaran, priorizaban la salud, dado a que apenas bajaba el nivel de salud (aunque fueran niveles mínimos) eran

retirados del trabajo. Tal vez esto explique por qué en esta oportunidad los personajes no morían aunque las deudas fueron muchísimo mayores que en la experiencia de juego de la escuela A.

Alumno 1: (Al docente, luego de una discusión en el interior del grupo viendo que tenían deudas muy importantes y muy bajo nivel de satisfacción): *Profe, ¿Cómo se hace para que les suba la felicidad?*

Docente: ...

Rodrigo: *Están todos tristes... ¡Ya no sabemos qué hacer!*

Nicolás: *Encima suben las deudas.*

Rodrigo: *Y están resfriados y no tienen salud.*

Docente: *A ver, ¿y dónde se les ocurre que podrían estar mejor?*

Rodrigo: *Y lo que es mejor es mandarlos a todos a la escuela.*

Docente: *¿A todos a la escuela? ¿Por qué?*

Nicolás: *Y porque ahí por lo menos ahí van a tener mejor comunicación, se van a sentir más juntos.*

En otro grupo:

Observador (a un grupo, al observar que si bien todos los personajes estaban vivos el nivel de deuda era muy importante) *¿Qué van a hacer para bajar la deuda?*

Alumna: *Mandarlos a trabajar*

(Mueven a los personajes -padre y hermano mayor- hacia los lugares de trabajo pero no así a la madre a quien dejan ubicada en la casa)

Observador: *¿A la mamá nunca la mandaron a trabajar?*

Alumna: *No*

Observador *¿Por qué?*

Alumna: *Es que la mamá tiene que estar en la casa para recibir a los hijos y hacerles la leche.*

Terminada la sesión de juego varios alumnos se acercan para pedir la dirección del sitio para poder acceder al juego desde los locutorios que dicen frecuentar.

## **ESCUELA C:**

*Caracterización del establecimiento:* Escuela de gestión pública de la Provincia de Buenos Aires.

*Población de nivel socioeconómico bajo. Zona:* San Isidro, Provincia de Buenos Aires.

*Grupo de alumnos:* 2º año (edad promedio: 14 años)

*Cantidad de alumnos:* 10

*Docente a cargo de la actividad:* Profesor a cargo del área de Informática

*Momento del año: Mes de noviembre*

*Desarrollo de la propuesta:*

La entrevista inicial se mantuvo con el docente de informática quien, además de sus horarios fijos de clase para dictar la materia, dispone de un tiempo de trabajo para planificar actividades con otras áreas. Estaba prevista la intervención de la docente a cargo del área de Sociales pero en la fecha que se realizó el encuentro estaba de licencia por enfermedad.

Se decidió avanzar con la sesión de juego aún sin la presencia de la profesora de Sociales, dado que muchas veces es el docente del área de Informática quien promueve y desarrolla propuestas con otras disciplinas.

En la entrevista, el docente de informática comenta acerca de su función:

*“Mi trabajo también consiste buscarles (a los profesores) algún material para sus clases. Por ejemplo, una profesora de matemática del año pasado me pedía buscar algún graficador de funciones o la de inglés unos videos o el de Teatro que les enseñe a editar una banda sonora.*

*“El tema es integrar a los profesores al proceso. Lo que yo trato de lograr, lo que insisto con los profesores para que usen las computadoras, las nuevas tecnologías, busquen en Internet no es solo para nuestros chicos hoy y acá, sino para que ellos lo vean como parte de su dinámica de trabajo en su trabajo docente en cualquier lado”*

*“Muchos otros docentes tienen el espacio de Informática como un espacio normal, como un espacio ganado. Para otros no es un espacio de aprendizaje. Lo acotan al aula, a lo sumo la sala de video cada tanto”*

*“Están los temores del docente, frente a cómo conducir el aprendizaje en una situación nueva. Incluso la disposición de los chicos. Yo creo que algunos deben tener el temor, si no los puedo contener en un trabajo tradicional en el aula, menos en aula de informática”.*

Acerca de los videojuegos el docente manifiesta:

*“El juego (en la escuela) está disociado del aprendizaje.”*

*“Para mi la computadora es un elemento lúdico por más que muchos ahora lo ven como un electrodoméstico más, para mi es fundamentalmente un elemento lúdico”.*

*“El juego legitima ideologías pero uno también puede jugar por jugar”.*

*Observaciones durante la sesión:*

A los 30' aproximadamente de presentado el material los alumnos manejaban sin dificultades la mecánica del juego. Durante el transcurso del juego el docente intervino permanentemente pasando por los puestos de trabajo, interviniendo para atender dudas de los alumnos con respecto al funcionamiento del juego, para comentar los resultados que se iban obteniendo o para proponer caminos alternativos.

Los alumnos operaban con gran rapidez las distintas instancias que se presentaban y las pantallas de texto eran escasamente atendidas.

Algunas opciones del juego habían pasado inadvertidas hasta que el docente intervino para mostrar por ejemplo que podían elegir determinado estándar de vida y la posibilidad de consumo en el “store”.

Los momentos de puesta en común requirieron una fuerte intervención del docente y miembros del equipo para colaborar en la verbalización de las ideas que los alumnos tenían. Se observó, en este sentido, una dificultad importante para poder describir, explicar o argumentar con cierta fluidez ya sea las estrategias elegidas, los resultados a los arribaron y las reflexiones que a partir del juego se habían suscitado.

De todos modos, con la intervención continua del docente y los observadores, pero sobre todo intercambiando grupalmente, los alumnos pudieron confrontar ideas y dar cuenta, de alguna manera, de la interdependencia de las variables puestas en juego.

Docente: *¿Qué estrategia recomendarían a otro chico para que les vaya bien durante el juego?*

Alumno: *Que ponga dónde ir a trabajar... que va a ganar más plata.*

Alumno: *¡Eso! Yo los pongo a trabajar a todos. ¡Que no vagueen!*

Alumno: *Sí, yo también. Pero se fueron llorando todos como una nena. (Risas)*

Alumna: *Pero no se puede ser tan exagerado, porque hay trabajos en los que los explotan.*

Alumna: *Eso es explotación infantil*

Alumno: *Yo educaba a uno una temporada, a otro en otra temporada.*

Docente: *Claro, él iba variando a quién educaba en cada temporada. Y le fue muy bien.*

Alumna: *Pero tiene que estar bien de salud.*

Alumno: *Y sí. Yo cuando tienen 4 de salud los pongo a descansar.*

Alumna: *Hay que equilibrar educación y trabajo.*

Por otra parte, los alumnos logran, también en un intercambio grupal, reflexionar sobre los posibles aprendizajes o ideas que podrían suscitarse a partir del juego.

Observador: *Jugar a este juego, les hizo pensar algo diferente de lo que ustedes ya sabían de lo que podía ser una familia viviendo en estas condiciones.*

Alumno: *Te enseña muchas cosas.*

Observador: *Decís que te enseña, pero ¿qué?*

Alumno: *Y que los chicos no tienen que trabajar mucho.*

Alumno: *Podés aprender lo del trabajo infantil en Haití...*

Alumna: *Te enseña lo que es una familia: los gastos,*

Observador: *Pero ¿qué familia? porque este es un juego. ¿Encuentran alguna relación con alguna familia de algún otro lugar?*

Alumno: *Y... ¡de acá!, con los cartoneros*

Alumno: *Y también el Chaco, allá los chicos no tienen educación por trabajar. Además toman agua sucia.*

Consultados acerca de la propuesta del juego, tanto en forma como en contenido algunos alumnos proponen ponerles voz a los personajes.

Observador: *Si tuvieran la posibilidad de agregarle o sacarle algo al juego, ¿qué harían?*

Alumno: *¡Yo le agregaría que hablen!*

Varios: *¡Sí!, que hablen.*

Observador: *Si los personajes pudieran hablar, ¿Qué dirían?*

Alumno: *Lo que les pasa.*

Alumno: *Lo que quieren hacer.*

Por otra parte, se presentan los límites entre ficción y realidad puestos “en juego”

Observador: *¿Y si hubiera que sacarle algo?*

Alumno: *Yo le sacaría eso de que se mueran.*

Alumno: *Eso, que nunca se mueran.*

Docente: *Bueno, pero así, sería bien de ficción el juego.*

A modo de cierre.

El trabajo exploratorio parece confirmar algunas ideas sobre el potencial del recurso videojuego para propiciar determinados aprendizajes.

La posibilidad de “manipulación”, del poder hacer, de poner en acción, de mover, pareciera facilitar el que se creen ciertas condiciones sobre las cuales se puede comenzar a avanzar.

Dentro de un dispositivo de enseñanza determinado, se puede constituir en un recurso para trabajar las posibilidades/ estrategias para anticipar, tomar decisiones, poner a prueba, observar efectos y rever estrategias.

Está claro que el solo conocimiento del mecanismo del juego no genera aprendizajes. Ese “plus” de sentido no lo produce la mera interacción con el juego o con el grupo de pares. La necesidad de asegurar determinadas condiciones didácticas vinculadas con la intervención del docente para promover avances conceptuales a partir del registro de las ideas iniciales de los alumnos construye un requisito indispensable si se concibe al videojuego como un recurso educativo.

Los primeros momentos exploratorios permitirían instalar un problema, identificar algunas primeras representaciones acerca del modelo. El juego no es sólo un recurso sino que, sumado a todas las otras informaciones, relaciones, intervenciones, permite desplegar una temática y una forma de aproximación a los problemas que produce otros aprendizajes.

Creemos que el trabajo con los videojuegos tiene también otras potencialidades. Será cuestión de indagar y acompañar a instalar determinadas condiciones didácticas vinculadas a la intervención del docente a fin de colaborar para que los alumnos logren capturar el modelo que subyace al videojuego, interpelarlo, buscar relaciones y entender el recorte viendo también qué es lo que queda afuera y los límites del modelo: aquellas reglas que no están pero que se podrían crear, y los bordes entre ficción y realidad. Algunas de estas discusiones fueron introducidas en las conversaciones posteriores a la experiencia de juego en las clases observadas.

¿Cómo colaborar en post de estas cuestiones? ¿Qué tipo de intervenciones son posibles/deseables en cada caso? ¿Cómo recuperar las ideas que surgirán de la interacción? ¿Cómo generar mecanismos de apropiación de este recurso por parte de maestros y profesores? ¿Qué cambios en los rumbos de la capacitación docente habrá que tomar?

Estas son algunas preguntas que surgen a partir de una mirada superficial por las aulas. Sin embargo, abonan a algunos supuestos presentes en las ideas fuerzas presentadas en las líneas de investigación para el 2009. En países como la Argentina, desde hace décadas se viene sosteniendo y modernizando la infraestructura informática en las escuelas. Los niveles de inversión de los gobiernos en este rubro han ido en aumento de modo casi sistemático; en cambio, no se puede asegurar lo mismo en relación a la capacidad de apropiación y uso por parte de los docentes de “lo tecnológico”. También puede señalarse que existen pocas investigaciones que

identifiquen tanto los aspectos positivos de la alfabetización digital en las aulas como las dificultades presentes en el cuerpo docente para un uso habitual en las escuelas.

#### VI. *Redefinición de las pautas de trabajo para el 2009*

La posibilidad de establecer un encuadre de trabajo sostenido en el año con maestros y profesores, en el marco de la institución escuela, constituye un encuadre de la tarea para el próximo año y facilitará desarrollar los siguientes objetivos:

- *Poner a prueba el Videojuego Urgente: mensaje. El desafío de llegar en escuelas de la ciudad de Buenos Aires y en la provincia.*
- *Observar las modalidades de uso y aplicación del videojuego Urgente: mensaje. El desafío de llegar*
- *Organizar y sostener un espacio de trabajo y reflexión con maestros y profesores a cargo de grupo en relación a los videojuegos*
- *Observar la aplicación del videojuego en las aulas*
- *Sistematizar la información recogida a fin de revisar y complementar el prototipo elaborado por el equipo de producción y al mismo tiempo abonar*
- *Propiciar el armado de una red de trabajo interdisciplinario entre maestros y profesores y especialistas a fin de identificar obstáculos, potenciar facilitadores y propiciar la construcción de saberes en relación a dicha temática*
- *Identificar los nudos conflictivos presentes en las instituciones que obstaculizan la apropiación del videojuego como recurso*
- *Elaborar consideraciones pertinentes en relación a los procesos de capacitación de maestros y profesores en esta temáticas*
- *Elaborar consideraciones y sugerencias para los tomadores de decisiones a fin de hacer más eficiente el uso de los recursos presentes en las escuelas*