



TESIS DOCTORAL

ANEXOS

**PEDAGOGÍAS LÚDICAS DE INNOVACIÓN: BUENAS PRÁCTICAS
DE ENSEÑANZA CON JUEGOS DIGITALES**

MARÍA BEATRIZ DE ANSÓ

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

2017



TESIS DOCTORAL

ANEXOS

**PEDAGOGÍAS LÚDICAS DE INNOVACIÓN: BUENAS PRÁCTICAS DE
ENSEÑANZA CON JUEGOS DIGITALES**

MARÍA BEATRIZ DE ANSÓ

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Conformidad de los Directores:

Dra. ROCÍO YUSTE TOSINA

Dra. GRACIELA ESNAOLA HORACEK

2017

ANEXOS *de la Tesis*

Índice de Anexos

ÍNDICE DE TABLAS.....	2
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	2
1. ESTUDIO 1.....	3
1.1 AUTOEVALUACIÓN DE “BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS CON TIC	3
1.2 CUESTIONARIO: JUSTIFICACIÓN	4
<i>1.2.1 Modelo del Cuestionario implementado.....</i>	<i>11</i>
2. ESTUDIO 2.....	17
2.1 PROGRAMA DEL CURSO “VIDEOJUEGO: LA DIMENSIÓN LÚDICA DE LOS APRENDIZAJES”	17
2.2 ENTREVISTAS A DOCENTES	26
2.2.1 <i>Sujeto 1</i>	<i>26</i>
2.2.2 <i>Sujeto 2</i>	<i>56</i>
2.2.3 <i>Sujeto 3</i>	<i>61</i>
2.2.4 <i>Sujeto 4</i>	<i>75</i>
2.2.5 <i>Sujeto 5</i>	<i>87</i>
2.2.6 <i>Sujeto 6.....</i>	<i>96</i>
2.2.7 <i>Sujeto 7</i>	<i>107</i>
2.2.8 <i>Sujeto 8</i>	<i>118</i>
2.2.9 <i>Sujeto 9.....</i>	<i>128</i>
2.2.10 <i>Sujeto 10</i>	<i>131</i>
2.3 OBSERVACIÓN DE CLASES: REGISTRO DE DIÁLOGOS	135
2.3.1 <i>Transcripción y análisis de conversaciones</i>	<i>135</i>
2.4 EJEMPLO DE TRABAJO FINAL	148
2.4.1 <i>Proyecto de ludificación en Ciencias Sociales.....</i>	<i>148</i>
3. GRILLAS DE EVALUACIÓN.....	175
<i>FICHA DE EVALUACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DE VIDEOJUEGOS</i>	<i>175</i>
<i>EVALUACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DE VJS: MODELO BASADO EN COMPETENCIAS</i>	<i>176</i>
<i>INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE HABILIDADES DESARROLLADAS CON VJS.....</i>	<i>178</i>

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 <i>Autoevaluación de Buenas Prácticas educativas con TIC</i>	3
TABLA 2 <i>Ficha de evaluación psicopedagógica de Videojuegos.(Yuste 2012)</i>	175
TABLA 3 <i>Eval. psicopedagógica de VJs: Modelo basado en competencias (Yuste 2014)</i>	176
TABLA 4 <i>Instr.para Eval. Habilidades Desarrolladas con VJs (Del Moral y Villalustre, 2012)</i> ..	178

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<i>ILUSTRACIÓN 1: Resultados de entrevista sobre videojuego Faraón</i>	171
--	-----

1. Estudio 1

1.1 Autoevaluación de “Buenas prácticas educativas con TIC

Tabla 1 Autoevaluación de Buenas Prácticas educativas con TIC

Dimensión	Categoría	Nivel 1 No aceptable	Nivel 2 Poco satisfactorio	Nivel 3 Satisfactorio	Nivel 4 Excelente	Totales por dimensiones
Cognitiva	Aprendizajes significativos					
	Ampliación de conocimientos					
	Dificultades de aprendizaje					
	Aprendizajes autónomos					
Organizativa	Aprendizajes colaborativos					
	Interdisciplinariedad					
	Accesibilidad y mantenimiento					
Comunicativa	Comunicación multicanal					
	Redes sociales de aprendizaje					
Didáctica	Diseño curricular					
	Práctica de aula					
	Adaptación de materiales					
	Elaboración de materiales					
Tecnológica	Utilización de software libre					
	Adecuación a las necesidades de aprendizaje					
Totales por niveles						
TOTAL AUTOEVALUACIÓN						

Tabla extraída de Valverde, J. (Coord.) (2011, p. 107) *Docentes e-competentes*. Barcelona Editorial Octaedro. ISBN: 978-84-9921-159-6

1.2 Cuestionario: Justificación

Justificación de las preguntas del cuestionario.

Dimensión 1: Datos personales y socio-educativos

1. Sexo

La información referida al sexo nos resulta significativa para caracterizar y diferenciar las prácticas referidas a los modelos de enseñanza, y a los porcentajes de hombres y mujeres que desempeñan la función docente.

1. Edad

Este dato nos permite acceder a información sobre los niveles de capacitación en tecnología educativa en las distintas etapas de la carrera, considerando la formación docente y el perfeccionamiento voluntario u obligatorio a lo largo de su trayectoria profesional.

2. Máximo nivel de instrucción alcanzado

Es importante conocer el nivel de formación de los profesores en ejercicio, sus aspiraciones de capacitación, y la relación con su educación tecnológica y sus prácticas docentes.

3. Antigüedad en la docencia

La antigüedad en la docencia permite registrar si han sido alfabetizados tecnológicamente durante sus años de formación de grado, el perfeccionamiento pedagógico posterior y la incidencia de dicha capacitación en los modelos áulicos implementados.

4. Nivel educativo en que se desempeña

Es de interés conocer el nivel en el que se desempeñan los docentes encuestados y la cantidad y calidad de actividades mediadas por tecnologías digitales que se realizan conforme al nivel educativo.

5. Cargo/Función que ejerce

Nos interesa indagar acerca de los cargos o las funciones que ejercen los encuestados para obtener datos, desde el nivel de responsabilidad que tienen en sus lugares de trabajo, respecto de la toma de decisiones sobre la implementación de modelos pedagógicos mediados por tecnologías. Esto nos permite conocer saberes y opiniones que pueden favorecer o dificultar la implementación de TIC en general y videojuegos en particular conforme a las representaciones que expresan sobre su uso en educación.

En el cuestionario original se discriminaron roles de gestión en los equipos de conducción institucional: Director/Rector; Vicedirector/Regente que se unificaron en la tabulación final bajo la denominación de Gestión por considerar que dicha diferenciación no aportaba información significativa.

6. Área de su formación académica

Buscar información sobre las áreas disciplinares de la formación de grado de los docentes es relevante para analizar las facilidades o desventajas que presentan algunas áreas para incluir recursos digitales como mediadores de aprendizaje en las didácticas específicas.

Dada la gran variedad de materias afines, que conforman el diseño curricular de todas las modalidades y niveles del sistema educativo argentino, y cuyos marcos teóricos y conceptos estructurantes fundamentan las distintas disciplinas científicas, consideramos conveniente agrupar a las materias enumeradas en este ítem de la siguiente manera: Artística; Educación Física; Ciencias Exactas: Matemática ; Lengua y lenguas extranjeras ; Ciencias Naturales: Biología, Física, Química ; Ciencias Sociales y humanidades ; Técnicas: Informática .

La creciente producción de contenidos de todos los ámbitos del saber y del quehacer en formatos con mediación tecnológica interpela a los docentes a evaluar sus prácticas a la luz de los materiales y recursos que se ofrecen, y que exigen a la escuela la formación en las competencias requeridas por la sociedad digital. A partir de las matrices de pensamiento propias de la formación disciplinar de los docentes que respondieron este cuestionario,

queremos analizar la disposición expresa para reflexionar sobre los modelos pedagógicos que orientan sus prácticas y su flexibilidad para realizar experiencias de innovación. Nuestra hipótesis es que algunos obstáculos para implementar el uso de tecnologías digitales en las aulas se relacionan con la formación de grado y con resistencias asociadas a cuestiones disciplinares, etarias e incluso ideológicas y políticas. Estos datos nos ayudarán a dilucidar algunos obstáculos epistemológicos y epistemofílicos que dificultan o impiden su incorporación a la educación formal.

7. Trabajo en instituciones educativas de gestión estatal o privada

También indagamos acerca de la inserción de los profesores en el sistema educativo en las modalidades de gestión estatal o privada. Esto nos permite conocer el acceso de los docentes a ciertos programas de políticas públicas que llegaban a las escuelas de gestión estatal pero excluían a las de gestión privada. Por ejemplo el Programa Conectar Igualdad, (inspirado en el modelo One Laptop per Child, creado por Nicholas Negroponte, fundador y director del MIT Media Lab) fue creado por Decreto N° 459 del 6 de Abril de 2010. Era una política de estado creada con el objetivo de recuperar y valorizar la escuela pública y reducir las brechas digitales, educativas y sociales en el país. Como una política de inclusión digital de alcance federal, Conectar Igualdad distribuyó netbooks a todos los alumnos y docentes de las escuelas secundarias, de educación especial y de los institutos de formación docente de gestión estatal. El Programa entregó más de cinco millones y medio de computadoras portátiles, esto implica que los docentes, además de los alumnos, han recibido una netbook y tenían acceso a los cursos virtuales, voluntarios y gratuitos de capacitación digital. (“Conectar Igualdad,” n.d.). Es de destacar que la nueva gestión de gobierno a nivel nacional está desactivando las principales líneas de acción de este Programa (ámbito.com, 2016).

8. País

9. Provincia

10. Ciudad

Estos tres últimos datos nos parecen relevantes a fin de contextualizar en los diferentes espacios las respuestas obtenidas y detectar semejanzas y diferencias que puedan aportar elementos de análisis respecto de la formación docente o la cultura institucional en la cual se inscriben las prácticas mediadas por tecnologías.

Dimensión 2: Experiencia personal con videojuegos

12. Juega videojuegos

Un dato importante para reflexionar crítica y pedagógicamente sobre los recursos didácticos a incluir en las prácticas de aula es el conocimiento y la experiencia que los docentes hayan adquirido en el manejo experto de dichos recursos. Por ello es necesario saber si la información que recabamos se cimenta en meras opiniones o en vivencias videolúdicas que permiten inferir beneficios y perjuicios del uso de videojuegos en educación.

13. Nombre un videojuego que recuerde haber jugado.

Esta pregunta fue incluida a modo de control, para que se justifique y se pueda dar cuenta acerca de las respuestas positivas sobre experiencias con videojuegos.

14. Según su opinión, marque los aspectos positivos o los beneficios de jugar videojuegos.

En esta pregunta se busca saber la representación que tienen los docentes de los videojuegos, de forma independiente de si juegan o no. Por ello se interpela según su opinión y no según su experiencia. La imagen que han construido por lo leído o escuchado, o por lo que han visto observando jugadores en acción condiciona la idea que tienen sobre este objeto cultural y su posible inclusión en las aulas.

15. Según su criterio, marque las conductas negativas que generan los videojuegos.

Esta pregunta indaga los motivos que fundamentan opiniones desfavorables respecto del impacto negativo en la conducta de los videojugadores. La responden todos los docentes, con independencia de jugar o no jugar, ya que todos, más allá de tener experiencias inmersivas con videojuegos, forman opinión sobre los mismos. Y esta opinión condiciona su elección de videojuegos como recursos educativos.

Dimensión 3: Videojuegos y educación

15. En la etapa de su formación profesional, ¿recibió capacitación en el uso educativo de las TIC?

Se incluye esta pregunta a fin de conocer los niveles de educación en tecnologías digitales obtenida durante los años de formación profesional. Nuestra hipótesis es que la tecnología educativa aun no ocupa el espacio relevante que requiere la formación docente en competencias imprescindibles para el desempeño en el mundo contemporáneo.

16. Durante su trayectoria profesional, ¿recibió capacitación en tecnología educativa?

Consideramos que es importante discriminar los niveles de capacitación digital adquiridos durante la etapa de formación docente, es decir en el cursado de la carrera, y la actualización en habilidades tecnológicas a lo largo de su desempeño profesional. Esto nos permite conocer la relevancia otorgada por los planes de formación docente al desarrollo de competencias tecnológicas, y la respuesta voluntaria u obligatoria de los docentes a las propuestas de capacitación formal o informal, por parte de las instituciones educativas.

17. Indique los recursos virtuales que utiliza en sus prácticas pedagógicas

La inclusión de TIC en la educación como mediadoras de enseñanza y aprendizaje es una tendencia irreversible en los modelos pedagógicos vigentes. Conocer la cultura digital de los docentes implica no solo registrar opiniones e información sobre sus saberes teóricos en

tecnología educativa sino comprobar su nivel de aplicación práctica en las aulas. Por ello preguntamos qué recursos digitales utilizan en su trabajo habitual.

18. ¿Ha incluido videojuegos en sus prácticas áulicas?

Esta pregunta es específica en referencia a la selección de videojuegos como recurso didáctico y a su inclusión en prácticas áulicas. Nos interesa saber qué porcentaje de docentes que se capacitan en TIC eligen juegos digitales como mediadores de aprendizaje y en qué proporción, relacionados con otros recursos didácticos. También es una pregunta control ya que en la pregunta Nro 18 de este cuestionario se pide indicar los recursos virtuales que se utilizan en el aula y entre las opciones posibles figuran los videojuegos.

19. Si ha incluido videojuegos como recurso didáctico, indique con qué función:

Conociendo la cultura lúdica docente, nos interesa indagar en la toma de decisiones didácticas respecto de la elección de videojuegos como recursos facilitadores de experiencias de aprendizaje, y en caso afirmativo queremos saber con qué función se han utilizado.

20. ¿Tuvo dificultades para implementar actividades con videojuegos en el aula?

Nos interesa indagar las dificultades con que se enfrentan los docentes al implementar modelos pedagógicos mediados por juegos digitales, dimensionar la percepción que los docentes tienen sobre esas dificultades y tipificar los diferentes obstáculos que pueden malograr los esfuerzos por enriquecer tecnológicamente los procesos de enseñanza y aprendizaje.

21. Consigne las dificultades que encontró en la implementación de actividades videolúdicas.

Es importante indagar cómo perciben los docentes las posibilidades, los obstáculos o los impedimentos que encuentran en sus ámbitos laborales para la innovación en la escuela, ya que sus representaciones sobre modelos pedagógicos sumados a las dificultades que deben enfrentar para su implementación pueden condicionar sus decisiones curriculares.

22. ¿Cómo resultaron las evaluaciones de aprendizajes mediados por videojuegos, respecto del uso de otros recursos?

Un aspecto determinante para juzgar la inclusión de juegos digitales como herramienta didáctica es la evaluación de los aprendizajes mediados por videojuegos respecto del uso de otros recursos.

23. Desde su perspectiva, la utilización de videojuegos en educación favorece:

Al indagar sobre distintos aspectos de la cultura videolúdica, nos interesa conocer la opinión de los docentes respecto de las posibilidades que ofrecen los videojuegos cuando son incluidos como mediadores de aprendizaje. Esta pregunta la formulamos para todos los docentes, sean o no videojugadores; por ello se plantea desde la perspectiva de los docentes y no desde su experiencia, ya que queremos saber acerca de la representación que han construido sobre estos objetos digitales, ya sea a través de los discursos circulantes o mediante su propia actividad lúdica. Esta representación creemos que es condicionante respecto de sus decisiones curriculares, en cuanto a la selección de recursos didácticos y también en relación a la reflexión socio-crítica sobre los videojuegos como objetos culturales y pasibles por tanto de ser incorporados como objetos de conocimiento en el recorte de contenidos educativos.

24. En este espacio puede dejarnos un comentario ampliatorio

La última pregunta del cuestionario es abierta, para dar una oportunidad optativa a los docentes de expresarse libremente sobre los aspectos que no fueron considerados en las preguntas anteriores o bien a los que quieren ampliar sus apreciaciones, sus interpretaciones o percepciones sobre el tema que nos ocupa.

1.2.1 Modelo del Cuestionario implementado

Somos un grupo de investigadores de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, y estamos realizando un proyecto de investigación denominado "Inclusión digital y cultura lúdica. Nuevas formas de conocer, aprender, enseñar y evaluar" relacionado con el uso de videojuegos en educación. ¡Muchas gracias por su colaboración!

***Obligatorio**

Marcar con un click la opción correcta

1. Sexo *

Femenino

Masculino

2. Edad *

20-29 años

30-39 años

40-49 años

50 años o más

3. Máximo nivel de instrucción alcanzado *

Secundario

Técnico

Superior no universitario incompleto

Superior no universitario completo

Superior universitario incompleto

Superior universitario completo

Posgrado

4. Antigüedad en la docencia *

Menos de un año

1-5 años

6-10 años

11-15 años

Más de 15 años

5. Nivel educativo en que se desempeña *

Nivel Inicial

Nivel Primario

Nivel Secundario

Nivel Superior no universitario

Nivel Universitario

Otro:

6. Cargo/Función que ejerce *

Director/Rector

Vicedirector/Regente

Docente

Preceptor

Equipo de Orientación Escolar

Otro:

7. Área de su formación académica *

Naturales (Biología, Física, Química)

Sociales/Humanidades

Matemática

Lengua

Lenguas extranjeras

Artísticas

Técnicas

Contables

Informática

Educación Física

Prof. Inicial/Primaria

Otro:

8. Trabaja en instituciones educativas de gestión Estatal y/o Privada *

Estatal

Privada

9. País *

Tu respuesta

10. Provincia *

Tu respuesta

11. Ciudad *

12. ¿Juega Videojuegos? *

Mucho (más de 5 hs diarias)

Bastante (de 3 a 5 hs diarias)

Algo (de 1 a 3 hs diarias)

Poco (menos de 1 h diaria)

Nada

13. Nombre un videojuego que recuerde haber jugado. *

Tu respuesta

14. Según su opinión, marque los aspectos positivos o los beneficios de jugar videojuegos *

Ninguno

Entretenimiento

Socialización

Colaboración

Reflexión crítica

Toma de decisiones

Desarrollo creativo

Entrenamiento viso-motriz

Inteligencia emocional

Información/Conocimiento

Pensamiento estratégico y anticipatorio

Resolución de problemas

Habilidades tecnológicas

Otro:

15. Según su criterio, marque las conductas negativas que generan los videojuegos *

Ninguna

Violencia

Adicción

Pérdida de tiempo

Confusión entre fantasía y realidad

Aislamiento

Trastornos de sueño

Sustracción de tiempo de estudio

Otro:

16. ¿En la etapa de su formación profesional, recibió capacitación en el uso educativo de las TIC? *

No recibí ninguna capacitación digital

Recibí poca/insuficiente capacitación digital

Sí, recibí importante/adecuada capacitación digital

17. ¿Durante su trayectoria profesional, recibió capacitación en tecnología educativa? *

Sí, recibí capacitación en servicio.

Sí, recibí capacitación voluntaria.

No recibí capacitación digital

18. Indique los recursos virtuales que utiliza en sus prácticas pedagógicas *

Ninguno

Correo electrónico

Blogs

Utilidades de Google

Presentaciones multimediales/Videos

Plataformas educativas/colaborativas

Videojuegos

Foros

Redes sociales

Simuladores

Tutoriales

Videoconferencias/Streaming

Software específico

Aplicaciones de ofimática

Otro:

19. ¿Ha incluido videojuegos como recursos didácticos en sus prácticas áulicas? *

Muchos

Bastantes

Algunos

Pocos

Ninguno

20. Si ha incluido videojuegos como recurso didáctico, indique con qué función:

Motivación

Entretenimiento

Fuente de información/contenido

Experimentación

Instrucción/repaso

Refuerzo

Premio

Entrenamiento de habilidades procedimentales

Evaluación

Otro:

21. ¿Tuvo dificultades para implementar actividades con videojuegos en el aula?

Muchas

Bastantes

Algunas

Pocas

Ninguna

22. Consigne las dificultades que encontró en la implementación de actividades videolúdicas

Resistencia del equipo directivo

Resistencia de los profesores

Resistencia de las familias

Resistencia de los alumnos

Desconocimiento de la cultura lúdica

Problemas técnicos

Carencia de recursos tecnológicos

Conexión a Internet

Indisciplina/descontrol, desborde

Falta de formación en tecnología educativa

Dificultad para recuperar contenidos curriculares

Otro:

23. ¿Cómo resultaron las evaluaciones de aprendizajes mediados por videojuegos, respecto del uso de otros recursos?

Iguales

Superiores/excelentes

Muy buenas

Buenas

Regulares

Peores/Malas

24. Desde su perspectiva, qué aspectos del desarrollo favorece la utilización de videojuegos en educación? *

Los videojuegos no favorecen procesos de aprendizaje

el desarrollo cognitivo

El autoaprendizaje

El aprendizaje colaborativo

El pensamiento lateral

El desarrollo de inteligencias múltiples

La creatividad

La inteligencia emocional

El aprendizaje multicontextual (formal, informal, no formal)

Otro:

25. En este espacio puede dejarnos un comentario ampliatorio

Tu respuesta

2. Estudio 2

2.1 Programa del curso “Videojuego: la dimensión lúdica de los aprendizajes”

Programa del curso de capacitación docente



Videojuegos: la dimensión lúdica en los aprendizajes

“En el espacio lúdico los cuerpos se encuentran desde un espacio-tiempo situado que se acerca y se aleja en el diálogo de presencias vinculantes que posibilitan la generación del ‘espacio transicional’ en el que se desarrolla la capacidad simbólica como función del pensamiento” (Esnaola, 2006)

Presentación

Jugar es un espacio privilegiado para el aprendizaje y es una actividad eminentemente social. Esta posibilidad de encuentro creativo se acrecienta cuando la experiencia es compartida, allí aprendemos contenidos y aprendemos a colaborar, a relacionarnos con otros. De allí el valor educativo de los juegos que hoy toman el lenguaje de las tecnologías (los videojuegos) y de las redes sociales que han puesto de manifiesto el poder de esta necesidad humana: relacionarnos lúdicamente con otros. Por ello, los juegos en línea se han constituido en atracciones “casi” tan divertidas como jugar en la vida real. Señalando en particular el auge y la penetración en el consumo de videojuegos sostiene la *Adese* (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) que *“los videojuegos siguen*

siendo la primera industria de ocio audiovisual e interactivo, superando ampliamente en valor las cuotas registradas por el resto de industrias del sector (cine, DVD y música)" Afirmación corroborada por ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina) para avalar que esta realidad también se confirma en nuestro país, como hemos justificado desde el Primer Simposio Internacional de Videojuegos, desarrollado en Buenos Aires 2011.(<http://www.gamester.com.ar/>) y que actualmente, en el marco del MICSUR, ha destacado el interés y el lugar de la industria de desarrollo de videojuegos en Argentina (<http://sive2014.wordpress.com/>)

Si sostenemos que los juegos y juguetes nos “educan” en usos, costumbres y lecturas de la realidad que penetran nuestros esquemas de significado más allá de los contenidos explícitamente formulados desde las instituciones de educación formal (escuelas) y no formal (familias, grupos, medios masivos) ¿por qué no aprovechar sus múltiples posibilidades en la educación?

El interés que suscitan estas tecnologías es una evidencia que padres y educadores no podemos dejar al margen de nuestra tarea si es que nos preocupa formar a las jóvenes generaciones o, al menos, intervenir en alguna medida en la lectura de la realidad que están conformando.

Actualmente es innegable que las redes sociales tienen un papel muy importante en nuestra vida cotidiana: comentamos con los amigos en Facebook, nos informamos en Twitter, compartimos fotos en Flickr, contamos nuestras historias en blogs, etc... Y como son consumos ya socializados entre los jóvenes estas tendencias se incorporan a otras edades para el consumo: los niños y los adultos. En particular, si nuestra tarea es formar niños y jóvenes en el consumo de productos culturales, llegamos al tema de la *seguridad* y de los métodos para *proteger* a los niños y niñas de los posibles peligros que pueden entrañar las

redes sociales si no se sabe hacer un buen uso. Y como en todos los aspectos de la vida, la mejor manera de enseñarles es permitiendo que participen dentro de un *entorno seguro* donde poder practicar un uso correcto de estas herramientas. Un punto incuestionable para introducir estos “contenidos” en las aulas.

Y para poder evaluar las posibilidades, ventajas y riesgos de cada material educativo es que proponemos un espacio educativo, experimentando algunos de los videojuegos más interesantes para los jóvenes o bien para incluirlos en el mundo de las relaciones públicas.

Este curso virtual pretende ser una *instancia de formación* que brinde herramientas complejas para el análisis de los objetos culturales (en este caso particular, los videojuegos) como una nueva forma de acercamiento hacia la cultura.

Nos interesa trabajar directamente con los profesionales del juego para brindarles no sólo *justificaciones teóricas* sino también *orientaciones prácticas* sobre cómo introducir y aprovechar el gran potencial de los videojuegos en los espacios educativos.

Objetivos

- 1.- Describir las competencias de aprendizaje que promueven los videojuegos.
- 2.- Clasificar los videojuegos de acuerdo a la propuesta lúdica y a la narrativa aplicando criterios pedagógicos.
- 3.- Describir características de buenas prácticas en edutainment para el aprendizaje de competencias.
- 4.- Brindar estrategias para incluir videojuegos en diferentes ámbitos de la recreación, la formación y la terapéutica para distintas edades.

Contenidos

Módulo 1

A cultura del videojuego: dimensión lúdica de la vida del ciudadano del siglo XXI. Los videojuegos como objetos lúdicos de consumo. Caracterización de los sujetos/gamers. Los videojuegos y competencias de aprendizaje. Ludification /gamification: bases teóricas para clasificar propuestas lúdicas.

Módulo 2

Evolución de los videojuegos. Los soportes y los argumentos. Clasificaciones de los videojuegos existentes. Los “serious games” y algunas categorías posibles:

- *edutainment games* o juegos educativos. (referidos a contenidos curriculares)
- *advergaming* o juegos de crítica y denuncia social (promueven la crítica a partir del sarcasmo o la alternativa)
- *edumarket games* o juegos que pueden englobar diferentes categorías.(mini juegos)
- *newsgames* o juegos periodísticos. (promueven la información)
- *persuasive games* o juegos persuasivos. (con un mensaje implícito)
- *art games* o juegos que fomentan la creatividad artística,
- *games for health* o juegos para la salud (diseñados como terapia psicológica, entrenamiento cognitivo o para la rehabilitación física.)

Módulo 3

Del Edutainment al aprendizaje basado en juegos: el juego en el aprendizaje escolar.

Componentes psicopedagógicos en la inclusión de videojuegos en las aulas. Casos de “buenas prácticas” con inclusión de videojuegos. Herramienta de evaluación psicopedagógica de Videojuegos

Módulo 4:

Videojuegos en distintas edades y áreas de la recreación, la formación en juegos y prácticas terapéuticas. Selección de videojuegos para cada edad y evaluación de competencias. Diseño de proyectos con videojuegos.

Destinatarios: educadores, formadores de tiempo libre, ludotecarios, docentes hospitalarios, líderes de juventud, acompañantes terapéuticos, asistentes de adultos mayores, profesionales de la salud y quienes estén interesados en incluir el juego en las actividades de formación

Metodología

Todos los módulos se desarrollaran en formato virtual y con foros de interacción moderados por tutores, ofreciendo un marco teórico que promueva la reflexión y el análisis aplicado a videojuegos facilitadores del aprendizaje colaborativo.

Cada módulo cierra con una actividad de evaluación comprensiva, individual.

Bibliografía

Esnaola Horacek, Graciela y Revuelta Dominguez, Francisco (2013) *Videojuegos en redes sociales. Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Edit. Laertes

Esnaola, Graciela (2011) *Hacia una pedagogía lúdica incidental* (cap 9) en *Tecnologías educativas 2.0 Didáctica de los contenidos digitales*. Ángel San Martín Alonso y José Peirats Chacón. Edit Pearson.

Esnaola, Graciela y Levis, Diego (2010): “Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas” en colaboración con Graciela Esnaola Horacek, *Comunicación*, Nº 7, Vol.1, año 2010, PP. 265-279. Universidad de Sevilla. ISSN 1989-600X

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a18_Videojuegos_en_redes_sociales_a_prender_desde_experiencias_optimas.pdf

Esnaola Graciela (2009) *“Videojuegos “Teaching tech”: pedagogos de la convergencia global. La docilización del pensamiento a través del macrodiscurso cultural y la convergencia tecnológica”* en Monográfico sobre [“Convergencia tecnológica: la producción de pedagogías high tech”](#) Volumen 10 (1) – 2009 Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. (UNIVERSIDAD DE SALAMANCA) ISSN 1138-9737

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/MONOGRAFICO_CONVERGENCIA_TECNOLOGICA.pdf

Esnaola Graciela, Levis, Diego (2008) *La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje emocional* en Monográfico sobre "Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del “Homo Digitalis”." volumen 2008 - 9(3) Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. (UNIVERSIDAD DE SALAMANCA) Vol. 9. N°3. 2008 ISSN 1138-9737

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf

Esnaola, Graciela (2006) *La construcción del conocimiento en la cultura actual. ¿Qué narran los videojuegos?* (Edit Alfagrama)

Esnaola Horacek, Graciela (2004) *Tesis Doctoral: La construcción de la construcción social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela.* Publicado por el Servei de Publicacions de la Universitat de València. ISBN V-4621-2004/84-370-5464-8

Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ed Aljibe.

Gros,B (Coord) (2004) *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

Reig, Dolors *Las mejoras cognitivas y los videojuegos*. Publicado en su blog El caparazón

<http://www.dreig.eu/caparazon/2012/01/10/mejoras-cognitivas-videojuegos/>

Revuelta Dominguez Francisco (2011) *Videojuegos en redes sociales & elearning* en www.scopeo.usal.es/node/1975

Revuelta,F Perez Sanchez, Lourdes (2009) *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Editorial UOC.

Bibliografía de referencia internacional:

LAFRANCE, Jean Paul. (Traducción de PAELINK, Roselyn Paelink) *La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria*. Telos. 1995.

- ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) *Resultados Anuales 2004. Sector Videojuegos*. 2005.

- GARCÍA GUARDIA, María Luisa. *Videojuegos de género, el papel de la mujer en las nuevas tecnologías: análisis de Sims 2*. 2004

- REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio. *El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información*. Theoria. 2004.

- SELDEÑO VALDELLÓS, Ana María. *La componente visual del videojuego como herramienta educativa*. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. 2002.

- ESPINOSA BRILLA, Dina. *La tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos*. (Tesis doctoral) Universidad de Alicante. 2000.

- ESTALLO MARTÍ, Juan Alberto. *Videojuegos: Efectos psicológicos*. 1992.

Enlaces de interés:

<http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

<http://www.gamestudies.org/>

<http://www.game-research.com/>

<http://www.socialimpactgames.com/>

2.2: Entrevistas a Docentes

2.2.1 Sujeto 1

Sujeto 1: 29 años. Profesora de Historia. Cursando Seminario anual de tesis sobre Didáctica de la Historia y Nuevas Tecnologías para la Maestría en Historia de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.

E: ¿qué condiciones tenés en cuenta para diseñar una secuencia de enseñanza con TIC?

S1: Al respecto, primero, te quería comentar que aborde el tema en el contexto de seminario anual de tesis que estoy realizando sobre didáctica de la historia y nuevas tecnologías que está a cargo de la magister Radetich de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. A partir de esto me pongo a analizar más académicamente este tema, que ya lo venía manejando desde el 2012, cuando me recibí y empecé a ejercer. Pero digamos que la reflexión empezó este año.

A la hora de diseñar una secuencia siempre la idea es armar una nueva estrategia de enseñanza en historia, que es mi disciplina, y al momento de armar la secuencia sobre todo lo que tengo en cuenta es pensar una propuesta didáctica, sin olvidar a quienes está destinada, o sea cómo son las condiciones del grupo: sus dificultades, facilidades, edades, disciplina. Porque también hay un lineamiento que seguir, un curriculum. Básicamente eso, las características del grupo, si tienen o no problemas de atención, con qué tipos de temas se enganchan más, que en realidad en las primeras clases lo puedes llegar a determinar.

E: Bien, vos hablabas de las condiciones, ¿podes diferenciar las condiciones controlables y no controlables que influyen positivamente en la práctica?

S1: Sí, sin duda, las condiciones controlables si las podemos llamar así, pueden ser las que se tienen en cuenta a nivel materiales para estudiar, por ejemplo internet, netbooks, cuantos chicos vas a tener, a pesar del ausentismo es un fenómeno que se da cada vez más, pero esas son condiciones controlables en el sentido de esperables, las consignas también si se quiere, vas guiándolo vos, básicamente eso, todo lo demás no es controlable: el interés de los alumnos, consignas que se ven superadas. Me ha pasado de proponer un debate y terminar recibiendo videos documentales para apoyar la argumentación, entonces eso ya excedió mi control pero me encanto, lo deje que pase porque fue una condición no controlable pero totalmente positiva. Después están las no controlables negativas también, pero excede en cierta forma la posibilidad de uno. Y también lo no controlable como el horario rígido, el curriculum que dentro de todo lo podemos ir manejando, pero no es tan controlable.

E: Esas, además, ya son condiciones de la cultura institucional, ¿qué otro aspectos de la cultura institucional te parecen importantes o relevantes a la hora de evaluar la práctica?

S1: Y a mí me pasó este año, después de estar trabajando tres años en colegios privados, es encontrarme con realidades, chicos con muchísimos problemas de atención, comprensión, judiciales, personales, de todo tipo. Y eso sin duda condiciona la labor en forma negativa y también positiva, de las dos formas, depende como uno lo aborde y como uno lo quiera tomar. Pero hay que tenerlo en cuenta cuando son grupos con tanta complejidad, hay que tratar de informarse un poco sobre qué es lo que tiene en la cabeza cada uno, para ver cómo podés hacerles llegar la propuesta didáctica planeada.

E: Y en tu experiencia de prácticas con y sin TIC, ¿qué cosas te parecen relevantes a la hora de expresar las diferencias?

S1: Sin duda las experiencias que llevo a cabo con las TIC son muchos más enriquecedoras, manejas un lenguaje que a los chicos les resulta muchísimo más familiar y además les abre la puerta para poder ser mucho más creativos, por lo menos esto me paso a mí, como te contaba antes, les pedís un escrito en Word y terminan haciendo un video rapeando. Hay muchísimas más facetas que se pueden aprovechar con la computadora. Si no tienen PCs en su casa, utilizan la de algún amigo o en la escuela, es algo que se ve constantemente.

Todo lo que es TIC sirve para movilizarlos, ya de entrada cuando les decís que van a ver un video es una motivación y ya encarás la clase desde otro lugar. Es mucho más efectiva, se da más rápido, lo que querés explicar lo explicas más rápido con un video que hablando, digamos, para mí no hay forma de no implementar las TICs en el aula, tiene que ser la regla, no la excepción, ya hay una nueva cultura digital, que tiene que estar en el aula, yo lo trato de implementar, en la medida de lo posible, lo más que se pueda.

E: Vos hablas de la comprensión, ¿esto implica además un aprendizaje más significativo?

S1: Claro, las TICs amplían las posibilidades de producir aprendizaje, usas herramientas nuevas para ampliar el pensamiento, motivarlos a que sean creativos, recurrís a nociones de informática, si hay internet o si no ellos mismos se conectan con el celular, o desde sus casas, hay enormes posibilidades más creativas y conectivas también, que están en consonancia con lo que es el mundo globalizado en el que vivimos, que ellos van a tener que experimentar después en lo laboral.

E: Con estas características que vas expresando, ¿cómo podrías definir qué es una buena práctica de enseñanza con tic? Y luego específicamente con videos juegos.

S1: Para mí toda buena práctica de enseñanza parte de un docente que se entiende como facilitador, esa pedagogía de que los alumnos puedan desarrollar sus habilidades de forma independiente que se enseñen a sí mismos, esa idea de que el educador moviliza y no es el que tiene el saber único, si no que se pone a investigar a la par de ellos, por ejemplo, me paso que me pregunten cosas que quizás no vi en mi formación, que les llama la atención, que enriquece y te pones a la par de ellos a investigar y a guiarlos en ese nuevo conocimiento. Reconocer la autonomía de los sujetos a educarse, reconocer la voluntad, quizás hay temas que no interesan tanto, otros que sí y buscar eso para mí es una buena práctica, despertar el interés, la creatividad, la motivación, eso sería lo óptimo.

E: Es como actitudes, como elementos, ¿qué otros crees que constituyen una buena práctica?

S1: La experiencia, el aprendizaje en sí, que veas que los chicos aprenden, que les queda lo que vas tratando de llevarles a la clase, que lo apropian y lo transfieren a otros niveles. En historia, por ejemplo, comparar un proceso con otro, eso me parece una buena práctica, que logren hacer eso espontáneamente.

E: Desde la infraestructura, desde los recursos, desde la cultura institucional, la Dirección...

S1: Hay cosas que en mayor o menor medida también están determinando tu posibilidad de acción al respecto, tanto con los colegas, que muchas veces están como aislados y la usan

pero para hacer cosas que se hacían antes con la carpeta, por ejemplo, algo que leí de Begonia Gros, que decía se utilizan para lo mismo que antes, en vez de sacar la carpeta, sacan el power point, y no enriquece, no hay una nueva metodología. Muchas veces también a los directores les conviene más lo que se viene dando, no siempre, pero pasa. Lo que decía Begonia Gros es como la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que cambie la escuela. Por ejemplo en el aula hay un solo enchufe, y si estás trabajando dos horas con notebooks que se quedan sin carga, no las puedes cargar, etc.

E: ¿Me quieres narrar una experiencia de aula que consideres buena práctica con video juegos?

S1: Sí, la lleve a cabo entre septiembre y octubre en el marco del seminario de tesis que te contaba. Al principio tenía que elegir una estrategia con TICs pero después al ver las características de los chicos pensé que la forma más viable de acercarme a ellos y que sea exitosa es a través de video juegos. Me sentí presionada porque yo quería escribir mi tesis pero en el estado me tocó ir a un acto público y me tocó este grupo que eran alumnos de una escuela del conurbano, de Morón, en una zona bastante alejada del centro, zona de asentamiento, de barrios pobres, una escuela humilde, 19 o 20 alumnos había en mi curso, pero que vienen un 7 u 8, hay un nivel de ausentismo muy grande, muchos vienen solo para mantener la regularidad una o dos veces por trimestre, y cuando vienen descontrolan todo, son chicos que están al borde. A pocas cuadras está la sede de la barra brava de Morón. Los chicos están en esa órbita, lo que implica: crímenes, robos y ellos sufren todo eso más los problemas que tienen en sus casas que a veces te cuentan y son varios. También hay repitentes y otros que dejaron la escuela. Entonces, en este contexto me pareció que lo más viable era implementar videos juegos, y ahí empecé a investigar. Se me ocurrió usar un video

juego de estrategia, el faraón, sobre antiguo Egipto porque es un tema que se ve en Ciencias Sociales, de la curricula.

E: ¿Tienen el programa conectar igualdad?

S1: Si, en abril les dieron la computadora pero para septiembre ya había 8 aproximadamente que las tenían bloqueadas, así que usábamos las de la escuela. Yo se los facilitaba por USB porque es transferible el video juego, no pesa mucho. Y básicamente trata de la construcción y gestión de ciudades del antiguo Egipto. Yo tomo la etapa predinástica, o sea la anterior al surgimiento del estado y después vamos viendo cómo se va dando todo ese desarrollo hacia una sociedad estatal, donde ellos tenían que ir armando la ciudad desde las casas y las calles hasta los recursos alimenticios, sanitarios, productivos, industrias, infraestructura agrícola, comercial, económica. Pensé que iba a ser mucho más acotado y terminó siendo un análisis mucho mayor.

E: ¿Vos les diste los temas que iban a tener...?

S1: No, no di clases del antiguo Egipto, los chicos no tuvieron clases del tema. Si tuvieron una introducción con respecto a las pirámides, la película de La Momia, pero no di clase expositiva nunca, la idea era que se desayunen con el tema con el video juegos.

E: ¿Habían tenido alguna experiencia previa con video juegos en el aula?

S1: No, ellos son de primer año, o sea que recién ingresaban a la secundaria, y no solo no habían tenido experiencias con video juegos si no que ni siquiera usaban las computadoras al momento que propuse que las traigan.

E: ¿Pero son video jugadores?

S1: Mitad si y otros no, algunos chicos tenían consolas o solo juegos muy básicos. Las chicas en general, no. Pero no eran “gamers”, ya que las condiciones materiales no se los permitían tampoco.

E: ¿Cuál fue la primera reacción de los chicos cuando dijiste que en clase iban a trabajar con videojuegos?

S1: Se los dije mucho antes porque primero hice un pretest con un cuestionario bastante largo que no les gusto, pero cuando les decía que después iban a jugar, se ponían contentos y me ayudó a que lo completen. Se mostraban interesados y me preguntaban que juego íbamos a usar.

S1: El cuestionario era sobre la antigua Grecia. La idea era no dar clases sobre ese tema y explicarlo mientras desarrollan la actividad, lo mismo que el video juego, donde hacíamos trabajos en grupo con puestas en común y se hacían preguntas y así armamos la clase. Con el pretest las preguntas eran más tradicionales, lo que están acostumbrados a hacer que es cortar y pegar del texto, básicamente ubicar la pregunta. ¿Y venían con el libro y decían: profe es de acá hasta acá? marcando un párrafo de texto. No me deja de sorprender en mis pocos años de experiencia que estén tan acostumbrados a eso. Porque es algo que en la vida cotidiana no se

hace en lo absoluto, cuando uno charla con alguien, no pensás donde copiar la respuesta y ellos están sumamente acostumbrados a eso. Las preguntas de comprensión o análisis y comparación no las hicieron. La mayoría entregó el trabajo incompleto. Algunos escribían: no comprendí o si la pregunta decía “reflexionar acerca de...” me decían: no quiero reflexionar. Era un cuestionario de 20 preguntas y en promedio hicieron 2 por clase, en clases de dos horas, lo cual me pareció poco, pero en general trabajaban pero les costaba comprender.

E: Es muy fuerte lo que decís porque tiene que ver con un hábito establecido institucionalmente que se transforma en una representación de lo políticamente correcto que se supone que es lo que la escuela espera del aprendizaje pero que produce una brecha muy grande entre lo escolarizado y la vida real.

S1: Sí, a mí me sorprende mucho que estén tan acostumbrados.

E: Que no se revelen

S1: Sí y si los sacas de eso no saben ni lo quieren hacer

E: Por lo mismo que te decían, que no quieren reflexionar, porque seguramente es lo más fácil.

S1: Claro, ya tenés que apelar a otros mecanismos que no están acostumbrados y les cuesta mucho desde la lecto comprensión, hay chicos que no quieren leer en voz alta porque no saben leer bien.

E: Que contradicción, porque por un lado no quieren responder a actividades escolares que impliquen algún grado de complejidad y sin embargo en el video juego son capaces de resolver situaciones mucho más complejas pero con una motivación o pasión incluso, absolutamente diferente

S1: Sin duda, son cosas más complejas que el recorte y pegue y sin embargo no les generan complejidad, lo hacen sin darse cuenta. Y cuando les decía oralmente, daban por sentado que habían entendido el tema de estudio de antiguo Egipto predinástico. La complejidad que eso significaba. Básicamente, yo desarrollé la experiencia durante 6 clases, pero ya en la primera, a los 15 minutos, lograron la primer victoria, que yo había estado como 3 tardes para lograrlo. Lo que más genero desorden al principio fue la falta de winrar. Pero una vez que arrancaban, ese desorden inicial pasaba y se ponían todos a jugar, o sea que la primer clase ya tenían todos la primer victoria y mostrándome entusiasmados lo que habían logrado, a ninguno le tuve que explicar que hacer, el mismo juego tenia tutoriales, solo les di una introducción, pero lo fueron aprendiendo solos.

E: Y esa también fue tu primera victoria, el recuperar el placer de aprender de los chicos, ¿no?

S1: Sin duda, los chicos cantaban, se pusieron a arengar a los compañeros, una situación bastante inusual, me alegró un montón, a las bajas expectativas que yo llevaba, ya el primer día me fui con una sonrisa. Lo que me pasó siempre es que no querían terminar de jugar cuando había que apagar las compus, a pesar de que eran sesiones extensas de 2 horas. Lo que me pasó fue que la segunda clase faltaron muchos, eran 6 no más, asique hicimos dos equipos y se generó una competencia entre los dos. Me pasó que un chico que tiene muchos

problemas judiciales y personales hizo algo que me llamó mucho la atención, que fue llenar la ciudad de comisarias porque para el las comisarias eran lo más importante porque estaba lleno de delincuentes e hizo un paralelismo entre esa ciudad de antiguo Egipto y una villa de Morón. Según el, estaba armando una villa y en cuanto más gente tenía, más poder tenía la villa, entonces empezó a hacer un análisis de su realidad pero desde el antiguo Egipto, lo cual es una forma de acercarse a la historia partiendo de tu propia realidad para entender esa otra época. Y cuando llenó todo de comisarias, se llenó de deudas y tuvo que reiniciar la partida, que es otro tema, a muchos les pasaba que después estaban al tanto de la moneda de esa época y a ver cuánto podían gastar para no entrar en deudas, lo cual los llevo a hacer una planificación de gastos de manera informal y en qué cosas priorizar para gastar el dinero que tenían disponible. También me llamo la atención que ellos se iban dando cuenta de cosas como la crecida del rio Nilo, que la veían en vivo y en directo, yo no les conté nada, que con las crecidas sucesivas en la rivera fertilizaba la tierra y ahí podían poner las granjas de higos, o sea fue la misma dinámica del juegos que los llevo a descubrir y a comprender procesos que si yo se los explicaba de forma oral, probablemente hubieran quedado en la nada o en la memorización. Sobre todo porque son chicos que quizás nunca vieron un rio de desborde de este estilo, la mayoría no salieron del barrio nunca. Otra cosa que me sorprendió fue en una puesta en común en la cuarta clase y me di cuenta que fueron suficientes, seguí dos más como agradecimiento, porque se estaban divirtiendo tanto que la quise seguir, pero con esas 4 clases habían entendido la formación de una ciudad pre estatal y del paso hacia el estado. Empecé preguntando como había que armar una ciudad y todos respondieron a los gritos, como habían iniciado el juego, y de a poco fuimos armando en media hora, las cosas más importantes como casas o rutas, caminos. Llamó mucho la atención que decían cosas como que los pozos eran lo más importante porque si no la gente se muere. Quizás parece una obviedad desde acá pero ellos nunca las habían pensado en eso. El video juego les disparo

eso. La caza, la pesca y cuando llegamos al oro, hablamos de los impuestos. Yo nunca les mencioné nada relativo a eso, no esperaba que lo analicen porque es muy complejo el sistema tributario, pero ellos se dieron cuenta que al poner minas de oro les pedía el mismo juego que haya palacios, entonces yo pedí que me expliquen porque esa relación y ahí empezaron a analizar. El palacio era un banco donde iban a pagar los impuestos, que el oro le servía al faraón para construir la ciudad pero no a las personas que vivían ahí. Dijeron que era como un "pago fácil" para pagar impuestos.

E: O sea que hasta ese tipo de analogías, es impresionante las categorías cognitivas que van apareciendo.

S1: Sí, tal cual. Surgieron de ellos, yo no toque esos temas. Fue un análisis de ellos, porque el juego no habla de impuestos tampoco. Se dieron cuenta de todo esto solo jugando, yo solo me puse ahí para que se dieran cuenta lo que habían aprendido. No lo podían creer.

E: ¿Cómo registran ellos este tipo de aprendizaje? ¿Lo valoran como un aprendizaje legitimado en la escuela o simplemente se dieron cuenta y fue el placer de jugar? ¿Lo pudiste percibir?

S1: Yo creo que las dos cosas. Por ejemplo, en un momento en la puesta en común que te contaba, una de las chicas que iba ganando, se puso a ver el celular, entonces le dije que preste atención y me dijo no, justamente, yo ya entiendo todo, por eso no presto atención. Ahí todos la cargaban. Pero era verdad, todo lo que hablábamos ella ya lo había superado. Eran conscientes que ya sabían cosas desde el juego que eran sobre lo que yo daba clases, lo que trataba de explicar que ya no era necesario porque ya lo sabían, más allá de la dinámica del

juego, que manejaban o no, el tema, el contenido, ya lo sabían, y ellos me lo dijeron, tal es así que esa cuarta clase termino con aplausos, se aplaudían ellos mismos, les gusto que quede todo en el pizarrón los conocimientos que tenían. Tal es así que quisieron que lo presentemos en la feria anual de la escuela.

E: A medida que vos vas hablando, se me representan muchas ideas acerca de la construcción de ciudadanía que implica un juego de este tipo, que puede ser transversal, además, respecto de las áreas y que por otro lado tiene tanta fortaleza en cuanto al empoderamiento de los chicos, porque esto que vos decís: termine manejando una ciudad, implica también una cuestión de autoestima, que es impresionante, es muy fuerte.

S1: Yo los cargaba porque era justo época de las elecciones, creo de las PASO, y les decía: ahora saben más que muchos de los candidatos que se presentan, porque ustedes ya saben armar ciudades, ellos tienen la ciudad hecha. Les sorprendió a ellos más que a mí. Inclusive venían chicos de otras aulas que se escapaban para ver como jugábamos y me decían de video juegos que yo no conocía para que juguemos. Otra cosa es la religión, además de cuestiones no materiales pudieron ver como la religión politeísta, porque ellos tenían dificultades por parte de dioses que les daban castigos y vieron que eran muchos y se armaron discusiones en base a eso, al dios que se enoja y te derrumba todo, a la cosmovisión que tenían en el antiguo Egipto, que me parece que ya excede lo que yo podría explicarle en una clase tradicional. Ellos estaban convencidos de que si el dios se enojaba no venía el rio o se derrumbaba la casa, ellos vieron y entendieron esa cosmovisión.

E: Además, por lo que vos contas, la interfaz del juego es, no solo muy amigable si no también realista en el sentido de que ellos pudieron conocer cosas que en la vida real no conocen o no han visto, vos decías un río de esas características.

S1: Si, además no solamente es un espacio geográfico si no temporal absolutamente lejano, estamos hablando de miles y miles de años de antigüedad. A mí me sorprendió un montón, no pensé que se iban a enganchar tanto porque desde la gráfica es muy básico, no tiene gráficos realistas, el sonido es muy relajante, es música instrumental con instrumentos de la antigua Egipto, no es que tiene música de última moda, o sea no tiene nada que a priori te haga ver que es súper atractivo y sin embargo les encantó, varios me pidieron que se los pase a sus netbooks porque van a seguir jugando, por placer no por búsqueda de conocimientos. Y lo que yo me doy cuenta es que las consecuencias de este aprendizaje las van a ver los profes en los años que vienen, más allá de lo que yo vi ahora, porque los chicos entendieron muchas cosas sobre el acercamiento a la historia en sí, que es lo que se relaciona con lo de la ciudadanía que vos decís. O sea, ver que en esa época vivían hombres que iban caminando, ellos lo vieron ahí, aunque era un juego, se metieron en esa realidad.

E: Y respecto de tu rol sobre lo que son las características de una didáctica tradicional, ¿te sentiste cómoda? ¿Qué cambios hay en cuanto al rol docente en una metodología innovadora en videos juegos?

S1: Te puedo dar dos puntos de vista, uno general y uno desde la historia. Porque nosotros desde este seminario de tesis tenemos una visión particular también desde el aprendizaje con videos juegos de la historia. En principio desde el aprendizaje tradicional en comparación con los videos juegos, yo veo que la ventaja es que te da un entorno inmersivo, les saque fotos,

estaban los chicos metidos comiéndose el teclado, inmersos en ese mundo virtual, con una total identificación con los personajes, gritaban si se moría alguno o si tenían una catástrofe. Vivenciaban el antiguo Egipto, la peste, la crecida del Nilo, yo no se lo conté, lo vivenciaron y no creo que sea algo que se olviden o por lo menos al ser algo que vos viviste lo recordás, quizás no con total lujo de detalles pero lo van a tener en cuenta. Y sin duda, después, también las posibilidades de acción que brinda el video juego, los chicos comprenden más fácil, más rápido, yo no mediatizo si no que voy acompañando, no tengo que hablar dos horas para que entiendan un tema, no porque me moleste si no porque no sé si sirve ya a esta altura. Y también la creatividad, porque al ser un juego de estrategia, este puntualmente, ellos hacían la ciudad que querían, no les di indicaciones, no dije: ponga la plaza en el centro, por ej., hicieron algo aleatorio, cada uno distinto, a causa y efecto, ensayo y error, iban viendo cada uno que servía y sin duda cambiaron sus aptitudes y sus actitudes. La actitud hacia la escuela, de repente empezaron a venir más.

E: Eso es fantástico

S1: Si, y chicos que quizás vinieron una sola vez de esas 6 clases, vinieron y entendieron todo de entrada y después no vinieron más y después vinieron quizás a la 7ma clase cuando yo les propuse que hagan un relato y lo hicieron, contando que en esa clase que habían venido, hicieron una ciudad de tal característica. O sea le ganamos un poco a ese fantasma del ausentismo y qué hacer con esos chicos y como evaluarlos, funciona. Después les pedí escritos, como si fuera un diario del faraón, de como fueron haciendo la ciudad y ya te digo, desde los que vinieron a una clase a los que vinieron 6, todos supieron hacerlo. O sea tuvieron letra para contar.

E: Es muy impresionante lo que contas porque va mostrando muchas cosas que ayudan a entender cómo realmente el aprendizaje es diferente.

S1: Si, sin duda te da un tipo de entendimiento situado, como dicen algunos especialistas estadounidenses. O sea te pone en juego habilidades o roles que son inaccesibles de otro modo, no lo van a aprender en otro lugar que no sea en mundo virtual. Por lo menos no tan eficazmente.

E: Esta vivencia que habla de algo que ya se conoce ancestralmente pero que la escuela no se ha hecho cargo que ya creo que Confucio lo decía, ¿no? lo escuche y lo olvidé, lo vi y lo recordé, lo hice y los aprendí. Y que hoy en ese cono del aprendizaje de Edgard Dale expresa tan bien y donde vos hablabas del tema de la inmersión es como la forma de experiencia culmine de un aprendizaje significativo totalmente vivencial.

S1: Claro, lo que en ingles dicen learn by doing, aprender haciendo, vas desarrollando los conocimientos mientras vas haciendo, quizás en otras materias como matemática, más prácticas es más fácil, pero en historia es muy difícil. Y en torno a esto, también te abre otra faceta con respecto a los videos juegos y la historia que es con respecto a la disciplina en sí. Porque, que pasa con la historia, es una disciplina cerrada, ya está de ante mano sabido cual es el final, se cuenta desde el presente, es una historia del progreso, eurocéntrica, inclusive en la universidad y tradicional con un final ineludible que es la realidad, si te pones a pensar las narrativas siempre llevan a la verdadera historia, la verosimilitud, que a veces la hace muy aburrida también porque si les contas a los chicos las causas que llevaron a una consecuencia ya les estás contando todo el resultado final sin emotividad. A veces en primaria sí, pero en

secundaria no se apela a los amores y esa emotividad del cine, entonces, desde lo académico se hace muy difícil transferir, por así decirlo, compartir esos conocimientos

E: En la práctica, las diferentes líneas de interpretación histórica darían lugar a hacer debates interesantes, cuestionamientos, miradas contra fácticas.

S1: El tema es que las narrativas históricas no están adecuadas a lo que es la historia enseñada, sigue enseñando como si fueran historiadores a educar, con la verosimilitud, con lo que pasó, sin las preguntas como que hubieran pasado si Colón no llegaba o si los ingleses nos conquistaban. Esas son preguntas súper enriquecedoras que por lo general desde la academia o la facultad mismo es una mala palabra y sin embargo es súper aprovechable y eso en el video juego está.

E: Como si la historia fuese objetiva, la historia narrada académicamente

S1: Tal cual, y lo que más sirve es que en el video juegos de estrategia hay una contrafactualidad que permite abrir la mente a finales posibles, es decir a otras posibilidades de acción que rompe con esa linealidad, con esa causalidad cronológica.

E: Y ahí sí hay una riqueza enorme, me parece en la construcción de una matriz de aprendizaje que después se replica en la interpretación de cualquier otra realidad.

S1: Claro, sin duda, porque si vos ves que pudo haber sido distinto todo puede cambiar, incluso del futuro no hay nada inevitable, hay muchas cosas distintas que podrían haber sucedido, por un minuto podría haber cambiado toda la historia en cualquier momento, nada

es ineludible, no hay enlaces predestinados al progreso, es algo que se va dando, no es algo que está destinado y el futuro también está abierto al cambio. En ese sentido, hay una dimensión ciudadana, de formación ciudadana absoluta, comprometida, que otros docentes siempre nos cargan a los de historia, que siempre hablamos de política y en ese sentido si, si uno sabe que pudo haber sido distinta la historia y que puede cambiar el futuro porque no es inevitable. Vos haces una ciudad en tu jueguito, la hiciste distinta a la que fue en la historia pero es válida históricamente.

E: Además, que falta de concepto de política hay en general en la docencia en las distintas disciplinas porque, hablando o no hablando, siempre se hace política, porque justamente obviar ciertos temas también es una postura.

Pero bueno, vos decías cada uno hacía su ciudad, hubo alguna instancia de puesta en común de las diferencias, ¿de colaboración entre ellos o fue individual?

S1: No, colaboración absoluta, constantemente se iban chusmeando. En las transcripciones decían, por ejemplo, a una se le incendió la casa aunque había una estación de bomberos cerca. Entonces, todos fueron a ver porque le paso eso para que no les pase a ellos. A veces jugaban de a dos porque no hay muchas netbooks o si alguno se aburría porque le iba bien, ayudaba a otros que iban más atrasados, competían a ver quién tenía más habitantes, comparando las ciudades, viendo que tenían cada uno y que le podían agregar a las suyas. Yo no lo tomaba como variable el aprendizaje colaborativo, me centre en el aprendizaje en sí, si era colaborativo mejor, pero se dio y me sorprendió bastante porque no es un estilo de juego colaborativo, porque no había que superar pruebas o descifrar preguntas, era más de creatividad, pero se dio igual. Ellos se transformaban en jugadores pero también en narradores de su propia ciudad y recorrido. Eso desde la historia es un logro.

E: Pero también muy enriquecedor incluso, desde el punto de vista cognitivo, en cuanto a esto de la cognición distribuida, el hecho de que cada uno desde sus saberes pueda aportar y enriquecer, bueno, juntos sabemos más, ¿no?

S1: Si, se daban cuenta y por eso el día que hicimos la puesta en común final se pusieron a gritar y muy contentos sobre el tema porque se daban cuenta que entre todos sabían bastante.

E: Respecto de la evaluación, entonces, en lo que se refiere a evaluaciones tradicionales y lo que vos ahora puedes evaluar, por lo que veo entran además categorías que no se consideran en una evaluación tradicional, ¿cómo puedes caracterizar, entonces, una evaluación desde una experiencia innovadora?

S1: Bueno, en esta particularmente, la evalué, no con una evaluación tradicional, si no con un buen cuestionario a modo de entrevista que hacían con el nombre nada más, pero lo pedí solo para tener en cuenta quien lo hace y quien no, por el tema del ausentismo. Ahí les pregunte si comprendieron y explicaron el desarrollo del juego, por la reflexión y comparación de etapas, si estaban interesados en el juego, cómo fue el trabajo grupal e individual, si habían tenido que ser creativos, ya te digo, todo esto yo les dije que no iba a poner nota, de hecho algunos pusieron directamente no, no fui creativo. Después les pregunte si habían tenido que organizarse, armar estrategias, planes de trabajo en la construcción de la ciudad, resolución de problemas, si habían tenido dificultades, si las habían superado, si usaron internet para buscar pistas o algo y si les parecía que habían aprendido.

E: O sea que hicieron un trabajo de metacognición muy significativo más allá de los contenidos

S1: Claro, yo se los preguntaba así: comprendiste el tema trabajado, ¿que fue el antiguo Egipto? ellos tenían que poner sí o no, no eran desarrollo. Era que se pongan a pensar en el trabajo que hicimos si se daban esas cosas. Eso fue lo que yo fui evaluando, o sea nada que ver con lo que sería una evaluación porque si fuese tradicional no preguntas “¿vos comprendiste?” le pedís que te escriba qué paso o cómo se dio tal situación.

E: Claro, se va directamente al dato concreto a la información, no hay un análisis

S1: Y en este tipo de evaluación como era procesual, yo los vi ahí, después en la pregunta pueden poner que comprendió y yo vi que no entendió nada. Pero yo los iba viendo, fue más metacognitiva y que ellos mismos se autoevalúen, sin ánimo de poner nota ni nada, eso lo hice después.

E: Lo importante ahora es que si pudieron superar, por ejemplo, en un video juego los niveles, si hay resolución de problemas es porque tenían el contenido para solucionarlo, o sea el contenido ya está dado, desde la evaluación, obviamente que el contenido esta. Pero cuanto enriquece este otro proceso, esto suma y que tiene que tener en cuenta una evaluación de este tipo de metodología, porque una de las cuestiones serias que aparecía con las evaluaciones que se hacían de prácticas con tic era justamente que no se veían resultados mejores con las tic. Y una de las cuestiones esenciales era esta, que no se podían utilizar las mismas herramientas de evaluación en una clase tradicional que en una con tic. Pero cuando se

empiezan a pulir las evaluaciones para llegar a este nivel de búsqueda, de qué pasó realmente desde la cognición, me parece que hay un avance muy importante

S1: Claro, porque ahora yo por ejemplo, nos dijeron que hay que hacer la integradora. Yo no les puedo preguntar en la integradora en que año pasó tal o cual cosa, puse preguntas como cuál era el río principal o que expliquen algo. O sea pase los conceptos del videojuego a una evaluación tradicional, que no era mi idea hacerlo pero bueno, es lo que decíamos antes, es una variable no controlable porque tengo que tomar una evaluación de ese estilo. Lo que sí vimos es la religión y lo que hablábamos antes, pero no era mi idea, yo ya con evaluarlos procesualmente, verlos como trabajaban, como manejaban los conceptos y después de esta autoevaluación que ellos hicieron, ya está para mí. Y después, cuando encima me escribieron la historia, relatando en una carilla, cosa que me sorprendió porque no podían redactar una línea, en serio, no sabían, no podían. Y parece poco pero para ellos es un logro y contando como había sido el videojuego, qué había hecho el faraón, entonces para mí ya estaba evaluado.

E: ¿Y pudiste conversarlo con colegas de otras áreas y contar un poco, incluso para pensar proyectos comunes o transversales?

S1: Acá con los colegas, tengo el problema de que no los veo, porque voy pocas horas, sí nos cruzamos en las jornadas de capacitación, que por lo general hablan de cualquier cosa que suele estar muy alejado de lo que yo opino y pienso sobre el futuro a seguir y que tampoco se arman debates con respecto a eso, y como yo soy nueva en la escuela y probablemente no siga porque se termina el cargo el año que viene, no pude compartirlo, salvo con una compañera que está metida en el tema, da clases sobre nuevas tecnologías, está haciendo la

licenciatura también y está dando clases de comunicación a los chicos de 6to, que me hicieron una entrevista que subieron al facebook. A la directora le pregunté para pedirle permiso, le presenté el proyecto y no me dijo nada hasta hace unos días, que me pidió si se lo podía volver a mandar porque quiere que lo hagan otros docentes. Pero nos quedó todo ahí, muy a la pasada, no sé en que quedara eso. Yo siempre que puedo hablo pero no veo que estén abiertos a eso los docentes. Por ejemplo, en el facebook de la escuela apareció que estoy jugando con videojuegos, sin embargo ninguno de mis colegas se acercó a decirme nada. Ni que bueno, como hiciste...

E: Ni que malo, como se te ocurre venir a jugar a la escuela!

S1: Claro, tampoco quiero sacar el tema porque en una de esas me dicen “porque no das clases en vez de jugar con los chicos”. No estaría mal, cada uno opina lo que quiere, sé que muchos lo deben pensar. Estoy desde abril haciendo esto y nadie me dijo nada, ningún comentario. Y si la directora me dice que lo comparta lo haga con gusto.

E: Esa es la idea nuestra, que cada uno de ustedes se transforme en un agente multiplicador

S1: Sin duda, que se contagie, ahí ya entra en juego lo no controlable, la idea de cada profe, las ganas de innovar, también convengamos que hay una realidad material, el profe que tiene 20 hs titulares, se la pasa viajando x varios colegios, no conoce a sus colegas, vivimos una realidad complicada y casi nadie tiene 20 hs nada más. Yo en la medida de lo posible con los pocos que se me acercaron lo compartí y ahora en el curso que hago con vos también lo comparto. Pero bueno, la idea es seguirlo con nuevos juegos, ya me recomendaron uno que me gustó que lo voy a implementar.

E: Si una de estas colegas que dice “uy que bueno” te manifiesta interés en iniciar alguna prueba, ¿qué le aconsejarías como condiciones mínimas para poder hacer una experiencia de buena práctica con video juegos?

S1: Primero le diría que tenga en cuenta la edad de los chicos, porque a mí me paso que yo este juego lo pensé para chicos de 12 a 14 años, pero algunos eran repitentes y tenían más de 15 y no se engancharon tanto, porque la propia dinámica era muy aniñada quizás. También va en cada uno, eran chicos con muchos problemas, que vienen poco por trimestre, hay que tener en cuenta eso. Si tu grupo es todo así, de chicos de 18 años no podes jugar al faraón, por ejemplo. También las limitaciones y los beneficios, o sea si estos chicos hubieran sido chicos que sabían comprender textos y redactar fácilmente, seguramente hubiese buscado otro video juego pero busque uno más básico. Hay que tener en cuenta el grupo. Eso de la fotocopia eterna del manual Capeluz que se transfiere a todos los grupos que tenes de acá a que te jubiles me parece que no tiene mucho sentido con lo que se viene. El video juego no es transferible, quizás el año que viene no pueda usar este juego o tenga que hacer una sola sesión porque los chicos se cansaron. Lo más importante es el grupo. Y después si hay netbooks, computadoras. Si son gamers o no, no es determinante, por lo que yo vi.

E: Lo que estás diciendo tiene que ver con el análisis del video juego como un recurso educativo que en realidad es lo que se considera al seleccionar cualquier otro tipo de recurso, un libro o una película.

S1: Obviamente hay que analizar para qué lo voy a utilizar, lo que vos siempre decís en el curso, para qué lo vas a utilizar, como evaluación, como disparador o en el caso mío para

explicar el tema directamente y que ellos lo entiendan, de qué forma, con qué objetivos y ahí depende de que video juego vas a usar y con qué intensidad. Y después el aspecto lúdico, que son actividades intelectuales que no dejan de ser divertidas pero que son de reflexión y que vos buscas resultados y que hay ciertos factores que te van a ir llevando al razonamiento de los chicos o a la interiorización de lo que están jugando, que obviamente tenés que tener en cuenta a pesar de que sean cosas que quizás no controlas o exceden, como me paso a mí, mis expectativas, lo tenés que tener en cuenta. Por ejemplo, lo que te decía antes, no iba a evaluar el aprendizaje colaborativo pero surgió.

E: ¿Qué ideas crees que circulan en la cultura institucional en torno a la incorporación al aula de tics en general y de videojuegos en particular?

S1: La cultura institucional, no sabes si te van a decir que vaga que no da clases y juega con los chicos o te van a decir que bueno lo que hiciste lo quiero implementar, la mayoría por lo que veo estamos en una situación de comodidad o de aislamiento de los profes en la sala de profesores, quejándose de los pibes que fracasan, que son un desastre, pero ellos vienen hace 20 años, o 15 o 5, dando la misma fotocopia de capeluz. O sea los chicos vienen con problemas pero nosotros desde nuestra postura creo que tenemos también que buscar un poquito la vuelta, a pesar que hay problemas que te exceden. Entonces, contra la cultura institucional eso, lo que te decía antes de begonia gros, se usa la netbook con la pizarra electrónica para lo que antes se usaba la carpeta y el pizarrón, en vez de hacer el cuestionario en la carpeta, háganlo en word pero el cuestionario es el mismo. Eso se hace mucho o la mayoría ni usa las computadoras.

E: Hay cambio de herramientas pero no hay innovación en cuanto al modelo pedagógico, forma de aprender y la aplicación de conocimiento o transformación de información en conocimiento.

S1: Si, ya te digo, por lo que vi, no. Yo tengo poca experiencia porque arranque en el 2012 y me adecué a las características de cada institución porque me ha tocado ir trabajando en diferentes tipos de instituciones y en ninguna, en general, encontré una nueva implementación, al contrario, a veces en algunas privadas, querían que enseñes con su método o con su estilo, con su rutina que quizás ya en el estado no se da. Pero digamos que no hay un planteamiento de nuevas metodologías ni tampoco articulación entre materias. Y otra cosa que sí me pasó que me sorprendió mucho con respecto a la comunidad, es que cuando estaba imprimiendo las fotos, el hombre de la impresora, que era una persona común, que no está ligada a la educación, me empezó a preguntar, que vio a los chicos jugar como jugaban, características de la escuela, y me dijo te felicito que bueno lo que haces por los chicos, cuanta vocación. Y eso me sorprendió porque más allá del prejuicio de algunos, muchos ven que la salida está por acá, más allá de que el hombre no es de educación. Esa cultura institucional que excede la institución en sí, es la comunidad que vemos que es necesario se incorpore.

E: Y desde lo que sería el marco teórico para trabajar con estas tecnologías en el aula ¿recordás algo que te haya sorprendido? ¿Qué te parece cómo se van construyendo las teorías que fundamentan un poco estos cambios, que sensación tenés desde lo teórico?

S1: Yo ya había estado en contacto, por otro colegio en el que estuve, con la psiconeuroeducación. Desde ahí hay muchas cosas que me llamaron mucho la atención. Esto

de que las mismas zonas del cerebro que se ponen en acción para aprender también lo hacen para jugar, eso es impresionante. Estas haciendo las dos cosas a la vez, mejor todavía, de las dos formas lo vas a implementar. Esa vanguardia que todavía está muy en experimentación o en investigación, me parece súper importante. Y con respecto a todo lo demás, que es el bagaje, por ejemplo, que leí ducel, bruner bordeu que tienen más que ver con la cultura digital, leí bastante García, jansklini, tengo los escritos que iba leyendo, que a priori, los artefactos culturales moldean la cabeza de una forma distinta, hacen pensar a la persona de forma distinta, desde bagaje cultural y como forma de reproducción y producción. Después, también leímos por sugerencia de la profesora a Salomon, que el mismo te dice que hay mecanismos de metacognición que se dan solo a través de las propias tecnologías, o sea que la búsqueda de hipertextos, de metáforas, de comparaciones, lo lúdico y de más, que va moldeando la mente de una forma que hace abordar el conocimiento desde otro lado. Me fue sorprendiendo encontrarme con todo esto y me sorprende más que no lo tengan en cuenta en la formación docente.

E: Justo te iba a preguntar eso, ¿si en tu etapa de formación habías tenido ya conocimiento de estas cosas o como llegaste a la tecnología?

S1: Lo que es la formación docente en sí, no.

E: ¿Nada de nada? vos sos muy joven, hace poco que saliste de la universidad.

S1: No, nada de nada. sí, es así, terminé la didáctica especial en el año 2010 o 2011, o sea que hace poco relativamente.

E: Pero ya hacia años que había tecnología que estaba interpelando a la escuela.

S1: No, en la universidad lo que se hace es sugerir alguna película, alguna foto, algún museo, lo tradicional. Pero no desde un aspecto de lecturas de este tipo que te estoy mencionando. Esto lo estoy haciendo ahora pero no desde lo profesional netamente educativo, si desde la licenciatura que ya es un perfil de investigación histórica porque yo este seminario lo quise hacer en didáctica por motivación personal, pero podría haberlo hecho en historia argentina contemporánea o historia antigua, o sea es una especie de posgrado, es la licenciatura en didáctica de la historia pero podría haber sido de otra cosa y ahora me estoy desayunando todos estos temas, más en el otro recorrido que hice en el otro colegio de la psiconeuroeducación, pero lo que es la formación en sí, no, y por lo que he hablado con otros colegas, tampoco.

E: Lo cual está denotando una falencia grave del sistema.

S1: Gravísima, y si yo a eso te sumo que los egresados de la UBA no solo no somos reconocidos como egresados de instituto superiores de formación docente porque ni siquiera nos dan las computadoras del programa conectar igual, o sea para el sistema no somos estudiantes de profesorado porque no nos brindan el material, tardan años en dar el título. Las competencias que tiene nuestro título a pesar que es universitario es la misma que la de un docente que estudió en un terciario, y así un montón de falencias más que hacen al sistema y que yo leo como una falta de apoyo a la universidad pública. Tengo una compañera que está haciendo la tesis sobre este tema. Su director le dice que tiene mucha bronca.

E: Pero es muy interesante justamente que se pueda visibilizar una situación que es muy seria y que está trayendo problemas muy serios

S1: Y sí, porque además al docente que tiene muchos años de experiencia le resulta más fácil, a mí me resulta muy chocante llegar al aula y que nadie te lleve el apunte, y tener que dar un cuestionario guía como hace 10, 20 o 50 años atrás, me cuesta mucho, no lo hago en mi casa, no hago cuestionarios guías, yo me pongo con la computadora. Bueno, ahora estamos teniendo una conversación online, vivimos otra realidad, los chicos viven otra realidad. A mí la verdad me cuesta un montón, se está haciendo muy difícil porque es muy grande la brecha entre la realidad de la formación docente, lo que uno ve en las aulas y lo que debería ser.

E: Lo cual muestra falencias en la formación, también una actitud cómoda de parte de los docentes porque sin duda que modificar la práctica implica un esfuerzo, porque hay que sentarse a estudiar, hacer cursos, cambiar hasta la propia matriz de aprendizaje que se ha transformado mucho a lo largo de este último tiempo y todavía creo que nos falta mucho para que esto se aplique.

S1: Si, de ultima yo entiendo al docente que hace 20 años que está en ejercicio, pero el que recién empieza que venga con un formato que no condice con lo que se viene, lo que se encuentra en la escuela, eso es lo problemático, porque de última el que está finalizando su carrera, lo ganó con derecho y ya está. Que tampoco es justificable, porque tenemos una carrera que estas formando personas, es cuestión de ética, de moral. Yo siempre digo con ese criterio ponete un kiosco, porque si quieres quedarte cómodo haciendo siempre lo mismo, repitiendo los mismo ejercicios, las mismas cosas, los mismos cálculos, ponete un quiosco que va a ser más o menos siempre lo mismo, cuantos caramelos pedir, pero no formes gente.

E: Yo creo que una de las enormes riquezas de este tiempo que nos ha dado la tecnología es que el aula sea una ventana al mundo pero si la seguimos cerrando y no nos damos cuenta el mundo que nos toca vivir y para el cual estamos preparando a las nuevas generaciones la verdad que estamos actuando muy mal.

S1: Además también lo que te decía antes, echan culpas, la culpa la tiene el chico, la familia, el estado. O sea todos tenemos culpas pero, más allá de lo legal, que estamos cada vez más acorralados con el tema de los deberes legales y el abandono y un montón de cosas más, lo pedagógico que se está dejando cada vez más de lado, por lo menos lo que veo en lo estatal, el docente es de todo menos pedagogo. Tienes un montón de cosas en la cabeza, que no se golpee, que no te diga que el padre lo abusa o que no te diga tal cosa porque tienes que ir por la ley tal. Y dar la clase queda en segundo plano y eso es lo preocupante.

E: Bueno, quieres decir algo más, hay algo que te parece significativo que no puede pasar por alto en este tipo de experiencias o después de haber hecho una experiencia valiosa para vos y tan gratificante, ¿pensás que podés elaborar algo así como elementos propios de un modelo pedagógico basado en juegos que pueda ser replicable o que elementos tendría?

S1: Si obvio, replicable, yo lo hice muy acotado a mi disciplina que es lo que yo sé, no se me ocurre hacer este modelo a otra disciplina, ya sería inventar cosas, pero en cuanto a la historia esto que yo te contaba antes de la contrafactualidad, del video juego abierto, de los chicos contrayendo su propio conocimiento, del ensayo-error, de las vivencias del entorno inmersivo, del pensamiento deductivo-inductivo, las actitudes que toman los chicos frente al conocimiento, eso me parece que es parte de un modelo, el docente como facilitador, las

consignas flexibles, porque a veces también los chicos empiezan a decir “porque con esto no hago un video” y le dice que no, que hay que hacer solo una cosa, entonces la flexibilidad es importante también, y el interés que vas despertando en los chicos y me parece que si que es replicable. Todo es por algo, a mí me sirvió haber estado ante esta situación de suma desventaja de un grupo conflictivo y poderlo lograr igual. Supongo que en un grupo distinto, con menos dificultades de todo tipo se puede lograr mejor, lo querría ver, lo voy a seguir implementando en todos los contextos, pero sí, sin duda me parece que sí, a mí me sorprende que haya poca gente que está en esto, en la investigación y en la búsqueda de nuevas cosas y sin duda creo que es lo que se viene. Cuando les cuento a mi familia o a mis amigas lo que estoy haciendo les digo es lo que se viene. Para mí es lo que tendría que venir, pero no sé si es lo que se viene, ojala que si

E: Yo creo que ya se vino, en realidad, y estamos en la etapa de lograr que esto se vaya masificando, es una tendencia irreversible, como decíamos la otra vez no significa que el 100% va a utilizar este tipo de tecnologías en el aula a corto plazo porque ninguna tecnología ha logrado ese nivel de aceptación, pero sin duda está marcando una línea que no tiene marcha atrás. Así que para terminar, si fuera a manera de publicidad cómo darías un mensaje para animar a los docentes a utilizar este tipo de tecnologías en el aula, que le dirías?

S1: Un mensaje tipo demagógico, les diría que se puede lograr con el videojuego un aprendizaje fácil, rápido, eficiente, los chicos comprenden, no te molestan porque están en lo suyo(risas), es un ambiente inmersivo, se producen aprendizajes, llegan a manejar contenidos muchas veces elevados por lo que yo vi y no creo que haya desventajas, no hay forma de que falle, quizás son muy altas las expectativas de uno y en eso falla, pero en si el video juego no

creo que haya forma de que funcione mal. Está todo dado para probarlo y aplicarlo me parece.

E: Muy bien, asique que superen los temores y se animen.

S1: Si, sin duda, y los que estamos investigando esto que lo divulguemos más

E: Exacto, asique hay que registrar, hay que escribir, hay que publicar

S1: Si amuchemosnos (risas) si, ya quedo el contacto

E: Excelente Marisol, una alegría, te agradezco enormemente porque tengo un montón de elementos que me has pasado que nos van a servir para analizar y seguir armando una teoría que este fundamentada realmente en lo que se hace, en lo que se ve, en resultados y que nos ayude a divulgar también más académicamente esta linda experiencia.

S1: Si que en cierta forma es lo que estoy haciendo yo desde la historia asique es enriquecedor desde las dos partes, reflexionar sobre todas estas cosas, eso es lo más importante.

E: Te comprometemos a traer todo el material de la feria de los chicos.

S1: Si voy a filmar, sacar fotos. Para mi también eso es como una bola de nieve porque empezó siendo algo muy pequeño y ahora termina siendo más clases de lo que pensé, con

muchas más cosas y ahora abierto a la comunidad asique después te cuento, quizás hay más cosas para agregar.

E: Para que registres lo que dicen los chicos y lo que dicen los papas, los colegas y la dirección,

2.2.2 Sujeto 2

Sujeto 2: 28 años. Profesora de Historia. Cursando Seminario anual de tesis sobre Didáctica de la Historia y Nuevas Tecnologías para la Maestría en Historia de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Docente en Nivel Secundario.

S2: ...La campaña, algunos se les complica un poco mas otros, para otros es mas sencillo. Por lo que vi los varones tienen más habilidades que las chicas, no significa que las chicas no hayan estado entusiasmadas pero si los chicos al tener mas experiencia.

E: ¿vos crees que es porque las chicas juegan menos? o por lo menos, ¿a este tipo de juegos?

S2: Si, juegan menos, inclusive en la encuesta que hicimos antes de que empiecen a jugar creo que 3 chicas me pusieron que nunca habian jugado.

E: ¿y ahí jugaron?

S2: si, jugaron. Algunas con mas dificultad pero ensefguida lo podian resolver. y estaban estusiasmadas. y en la tercera les dije que vayan a la seccion combate frontal y que empiecen a jugar y que anoten en su diario de registro que recursos utilizaron, si avanzan de edad, si notaban cambios en las construcciones. como una forma de integrar contenidos que fuimos

viendo en el año, no fue para, tal vez en el caso de sol, ellos no sabían nada y a partir del juego empezaron a conocer conceptos, esto fue una integración de contenidos que ya habíamos visto en el año. y la verdad que salió bastante bien, algunos chicos me propusieron juegos.

E: ¿y que hiciste con eso?

S2: Ya no tenemos más tiempo, no tengo siempre disponible el aula, lo que si les dije por el juego age of empire les dije que no era obligatorio pero que les comenten a sus compañeros de que trata el juego y que sirva de disparador para que otros chicos que no lo conocen que lo implementen y empiecen a jugar y después tengo pensado para la evaluación integradora una consigna de relacionar con la temática del juego, que piensen que son desarrolladores de algún juego, bueno, la tengo que pensar todavía pero que este relacionado con esa temática. después de las actitudes de los chicos en general fue buena, el curso que es más revoltoso lo sigue siendo en la sala de informática pero no vi gente que diga no juego, en general se engancharon

E: ¿cuántos chicos son?

S2: son cursos chicos, 20 personas, 19 o 18. Pero no hubo mayor resistencia en el momento del juego, si el momento previo en un curso que son mayoría varones no querían ese juego pero después se engancharon, inclusive los que no conocían el juego ponían en la planilla muy bueno esto.

E: ¿cómo hiciste la planilla?

S2: No, fue una planilla muy parecida a la que me había pasado sol. que pusieran que es lo que iban haciendo, el objetivo, que vayan registrado lo que vayan haciendo

E: ¿cada uno tenía su computadora? ¿viste algún tipo de trabajo colaborativo?

S2: Sí, las computadoras eran personales. A pesar de que no era un juego online sí hubo trabajo colaborativo porque se paraban y se preguntaban dudas con el de al lado o si tenían algún problema otro los ayudaba a resolverlo, lamentablemente no pude registrar todo pero saqué fotos, algo pude grabar pero muy poquito, inclusive hacían críticas al juego, una chica me dijo que los aldeanos eran todos varones, después un chico me preguntó si un hombre podía matar a otro para comérselo, y ahí lo que nos dimos cuenta es que ellos ven hasta donde se pueden modificar las reglas de juegos pero las reglas morales también se pueden romper.

E: ¿y se podía o no?

S2: No, lo más probable es que no, si son de Estados Unidos seguro que no, lo que sí hicieron es que se empezaron a pasar la data entre ellos y empezaron a introducir autos por ejemplo en la edad de piedra, entonces a partir de eso les explique el concepto de anacronismo, lo que pasa en este colegio es que los chicos van siempre pero algunos faltan 15 días por se van de vacaciones a Miami o por ejemplo uno se reincorporó hoy y ya lo había jugado y en seguida empezó a armar trucos empezó a poner autos, después hay otro que tiene 15 años que empezó en agosto y cada tanto va al colegio y hoy fue y se reenganchó, dijo que lo conocía cuando yo creía que por tener 15 años no le iba a llamar la atención, no hubo confrontación, inclusive en una de las clases pensé que no íbamos a poder bajar a sala de informática por que en la hora anterior un chico había amenazado a otro con una tijera, estaba el curso bastante revolucionado, con respecto a la violencia. y yo pensaba tengo que bajar dos pisos, a ver si en ese interin pasa algo. justo había entrado la directora y más o menos los calmamos, bajaron a la sala, les di las indicaciones, empezaron a jugar y las dos personas que se habían peleado la hora anterior, se estaban pasando estrategias.

E: Entonces como sintetizarias características de una escuela tradicional frente a lo que vos hiciste y viste hoy, en cuanto al tipo de actividad, la reacción de los chicos, a la forma de aprender y de evaluar.

S2: A la forma de aprender queda comprobado que a través del juego aprenden más rápido, después la comparación con la forma tradicional, la motivación, la inmersión que tienen, el entusiasmo.

E: le estaba contando a ella que una de las chicas gritaba: “profe, profe nos atacan” o “profe construí esto”, o “me estoy quedando sin comida”.

S2: Aparte los chicos tienen un estímulo porque la clase tradicional se aburren, así, se les diluye la noción del tiempo, inclusive uno que tenía bastante habilidad para jugar me decía que rápido se pasa el tiempo haciendo esto

E: O sea que no solamente pasa eso sino que además lo pueden reconocer.

S2: Sí, inclusive nos pidieron el juego para jugar en su casa o me decían profe encontré este otro juego o me bajé el 2 o el 3, y esto no se hace en la clase tradicional, nadie te pide un libro del antiguo Egipto para leer en casa después, recomendaciones de otros juegos entre ellos, que me dijeron a mí.

E: Eso está bueno para armar trabajos prácticos de todo tipo, para recuperación o para actividad normal

S2: Sí, el tema es que fue la primera experiencia y si, hay un montón de cosas para ajustar, que sea una actividad de integración, porque teníamos que empaparnos de lectura, y también las vacaciones de invierno fueron fatales porque teníamos que estar con el trabajo, pero bueno,

hay cosas para corregir, también implementar un juego como disparador para aprendizaje de contenidos, como evaluación también podría ser esta fue una primera experiencia.

E: Quizás así el estilo de prácticos como trabajo domiciliario

S2: Sí, eso está bueno, lo pueden hacer en la casa. la idea es registrar, tener registro de la clase pero también está bueno mandarlos a jugar en la casa y darles alguna actividad, porque todo lo que le digas no lo hacen, los que pedis no lo traen, salvo esto que es jugar.

E: Claro, hay que probar

S2: Sí, este año ya es complicado pero el año que viene seguramente.

E: ¿Como forma de evaluar?

S2: Hacíamos puestas en común, porque sino no había devolución, así que hicimos una puesta en común oral, yo la transcribí porque hay frases de chicos que son increíbles, que si no saben el tema no lo pueden decir, entonces se nota que sabían, hablaban con propiedad

E: Sí, incluso algunos que les cuesta un poco pero juegan corregían a otros en términos del juego.

S2: Es que este es el mundo que están manejando, nacieron con esto, entonces es muy tedioso darles un libro.

E: Además lo ves, todo lo que pasa.

S2: Sí, cuando armaban el escenario me decían profe esto es como si fuera el río Nilo, ya hicieron relaciones entre una etapa y otra, la transferencia, bastante bien, que si no es muy difícil que lo hagan. Eso está buenísimo, poder ver esos niveles de comprensión, de

aplicación de abstracción en que momento se van dando que antes habia que esperar otros procesos.

E: ¿Quién mas?

S2: Yo estoy muy atrasada no se si voy a llegar, me cuesta elegir un juego aplicable a los contenidos que corresponden a un 5to. o 6to. año asi que estuvimos investigando un poco, hay páginas que son simuladores asi que me quedaria encontrar algún tema de los que quedan pendientes para enseñar, vi algo de vectores, pero ese particularmente no le encuentre la vuelta para que sea manejable por los alumnos, que se visualice bien, me parece que complica mas de lo que facilita. Para 5to. el tema de logaritmos, ver alguna aplicación hay de notas musicales, con la antigüedad de los fósiles por el carbono 14 pero falta todavia. Hay temas de estadísticas que sé que en el excel se puede hacer pero no lo se manejar todavia. Hay juegos de dados, que es muy sencillo, que uno elije la cantidad de dados que quieres tirar y se trabaja con la probabilidad.

2.2.3 Sujeto 3

Sujeto 3: 32 años. Profesora Nacional de Educación Física. Técnica en Recreación y Vida en la Naturaleza. Estudia la Licenciatura en Gestión Educativa en Untref y cursa en la UBA Ciencias de la Comunicación. Ejerce la docencia en la Escuela de Danzas Jorge Don y en el nivel secundario.

E: ¿Qué variables controlables y no controlables encontraste en el trabajo con video juegos en el aula?

S3: Primero lo controlable, lo que tengo en cuenta es que hay un programa que a los chicos les entrega una tecnología la cual yo, más allá de que me gusta la tecnología, estoy obligada

por la normativa también a hacer un trabajo con tecnología. Elegí videojuegos por una cuestión motivacional, porque uno sabe que ellos juegan. Y también porque tuve en cuenta estos programas televisivos que tienen un formato muy parecido al “Preguntados” que tienen mucho rating, yo entre por ese lado. Eso es lo que controlo. Lo que no, es si el chico, si bien después lo veo en la evaluación, si trajo el trabajo hecho en el celular si en la casa lo hace, no puedo ver eso, evalúa si está o no hecho a la hora de corregirlo. Otra cosa que no se controla es el grado de permisividad de los padres, muchas veces ellos les dicen que no hagan algo porque creen que nosotros lo negamos, hay una falla de comunicación, más en la que doy yo que es de dos horas semanales, iba solo esas dos horas a la semana a esa escuela. Otra cosa no controlable es lo que tardan las netbooks en que las venga a buscar el servicio técnico y las devuelvan. El programa está pero no acompañan directivos u otras materias. En el aula lo controlo y lo hago pero es muy difícil hacer algo interdisciplinario, lo cual me gustan mucho, siempre hablando de videojuegos. Hoy la normativa obliga a presentar un proyecto tic, en CABA, es así desde el 2015, pero los videojuegos todavía no, como yo doy educación física y anatomía funcional y biomecánica uso los videojuegos de salud porque a priori uno les cree, es algo positivo, aunque creo que todos son positivos aunque sea para hacer una crítica constructiva.

E: Ya me fuiste diciendo hasta dificultades que obstaculizan la práctica, ¿en qué difieren las prácticas de enseñanza con o son tic?

S3: La motivación es lo primero, los chicos creen que les estás haciendo un chiste o que va a durar una clase no mas y en realidad yo trabajé todo un cuatrimestre con esto, no siempre con la computadora porque armas las preguntas lamentablemente hasta te convierte en una profesora de Lengua y Literatura, la gran dificultad que tienen muchos para redactar, además las trivias educativas no es lo mismo que las comunes, hay que ser claro y no tienen que tener falacias ni negación, ni falacias de confusión.

E: Por lo que decís las prácticas con tic se transforman naturalmente en elementos de educación por competencias justamente por la complejidad que implica su uso y como transversalen a otras.

S3: Son interdisciplinarias y aunque una vez por semana, dos horas, es poco tiempo para poder resolver los problemas que van apareciendo, como esto de la gran problemática de

redacción a la hora de poder hacer una buena pregunta, me refiero a que sea clara la respuesta y no que deduzca entre dos, las que no son educativas tienden a confundir, en las educativas el chico tiene que aprender y no quedarse con una duda en la respuesta.

E: Viendo este tipo de actividades, ¿Qué entendés por buenas prácticas de enseñanza, cómo se caracterizan y qué elementos las constituyen?

S3: Primero uno tiene que estar dispuesto a aprender, porque cuando uno tiene un proyecto en la cabeza y te das cuenta que por ahí los chicos no están aún a la altura de poder responder ese proyecto, un mal docente, que lleve a cabo una mala práctica, abandonaría el proyecto, un buen docente va a buscar la manera: bajará el nivel del producto que pretendía, no me gusta llamarlo producto porque es muy económico, me refiero que tenía un montón de categorías de preguntas y opté por bajar el número de categorías y trabajar con esa parte de Lengua y Literatura que estaba faltando para que los chicos distinguan una pregunta educativa dentro de lo que es la gramática. Uno también aprende cuando enseña, que el proyecto sea realista, eso es una buena práctica.

E: ¿Creés que algún otro elemento tiene que intervenir?

S3: Para mí lo ideal es que haya otras competencias, me refiero a otras personas, poder trabajar interdisciplinariamente, que podamos ayudarnos, a mi me hubiese gustado que una profesora de Lengua y Literatura me ayudara, yo trabajé con lo mejor de lo que recordaba pero bueno uno cuando se aleja de ciertas cosas lleva mucho tiempo de investigación y la realidad que no tenemos tanto tiempo. El proyecto tendría que ser un proyecto escuela, y que cada uno haga un recorte de cada área pero debería ser un proyecto más grande para que funcione, para que sea exitoso, si no es como un ensayo en el aula que nadie se entero.

E: Teniendo en cuenta esos aspectos entonces contame brevemente una experiencia concreta de aula con videojuegos tratando de identificar esos elementos, que aspectos sentís que de esa experiencia son de buena práctica.

S3: Teníamos que ver la parte de anatomía funcional y biomecánica 1 en una escuela de danzas y me di cuenta que no había motivación, yo era nueva pero la profesora anterior los reprobaba a todos, los chicos ni leían los libros porque sabían que se la llevaban igual. Fue un

doble desafío porque sabía que iba a ser muy criticada por mis colegas porque ella les tomaba de memoria las inserciones musculares, que para mí no sirven demasiado. Lo que más sirve es la acción, que ella sepa que cuando hace un movimiento de la danza que músculos se están utilizando, así que primero fue motivar mucho. Busqué videos, videojuegos de salud, les pedí que se bajen el Preguntados, la mayoría lo hizo así que podía bajar un poco el nivel de estímulo y presentar un proyecto serio, que no siempre la clase va a ser divertida, esta bueno divertirse pero hay un momento que hay que ir más a la parte teórica, más en materias como esta. Pensé parte de las preguntas, le había puesto un estímulo de un mes, me llevo tiempo, eso retraso el proyecto pero en síntesis les mostré lo que era una trivía común en contraposición con una educativa, fuimos viendo experiencias, preguntas, juegos de trivía, también miramos las del Preguntados como educativas y tuvieron que empezar a armar las suyas. Y ahí fuimos corrigiendo preguntas que tenían falacias de negación o cuales eran confusas, o cuando dentro de la respuesta había algo que no era ilógico. Siempre tiene que estar la lógica y la realidad en la trivía educativa. Eso nos llevo más tiempo y el producto final fue que antes de subirlas al “Preguntados”, un menú donde se ponen 10 preguntas y después las suben a la aplicación, eso no lo pude controlar porque les tocan a cualquier persona. Pero la trivía y ese aprendizaje que era lo que buscaba, estuvo. Fue acompañado de toda una práctica porque les pregunté si tenían muñecas articuladas, las llevaron, trabajamos con el esqueleto, les hice llevar elásticos para que vean acciones musculares, no es como uno estudia de memoria, para que un músculo se achique se tienen que agrandar el de atrás y viceversa, el cuerpo es una máquina perfecta, no es que se contrae un músculo y el resto se queda del mismo tamaño. Y ahí fuimos metiendo mucho lenguaje que es lo que más cuesta en esta materia.

E: ¿Con qué edad trabajabas, que curso?

S3: Ese es un tema muy importante y para mí fue una problemática para el proyecto porque las escuelas de artística en CABA tienen el bachiller en un turno y en contra turno esta la parte artística. Entonces puedes tener una chica de 11 años en primero y otra de 15 porque empezó en la escuela más tarde o porque hace danza ahí y el bachillerato en otro lado, son grupos integrados. Lo que hice fue dividir por edades, no por lo biológico, si no por una cuestión de vocablos, porque en educación física se ven esquemas de danzas pero no la estricta, sino la gimnasia rítmica y deportiva.

E: ¿Entonces el contenido específicamente cuál era?

S3: La biomecánica de la danza, los movimientos gimnásticos y rítmicos femeninos. Lo que tienen que ver con el nacimiento de la danza clásica, contemporánea, mucho francés. Ellas tienen que saber que parte del cuerpo están moviendo, la diferencia de otra escuela es que ellas tienen que aprender que se mueve todo el cuerpo, cuando hacen un movimiento de danza no es solo mover un músculo, si no que el resto del cuerpo se tiene que estirar, se llama contracción excéntrica, es difícil para ellas manejar todo este nivel de lenguaje, por eso te decía que es una materia que sabían que se la llevaban, después tienen la segunda entonces se pone más difícil la cosa.

E: Antes que me olvide, decime tú título, edad y la escuela en la que trabajaste.

S3: Escuela de danzas Jorge Don, yo soy profesora Nacional de Educación Física y en el secundario una escuela parecida a esta, soy técnica en recreación y vida en la naturaleza. Ahora estoy estudiando la Licenciatura y cursando en la UBA Ciencias de la Comunicación.

E: Volviendo a la experiencia, ¿Cómo evaluaste la actividad? ¿Qué aspectos tenías en cuenta?

S3: La evaluación fue fuerte porque como te decía era una suplencia que se terminó. Lo que evaluó es el proceso, el proceso de la evaluación, como yo me adapté a la situación, fui redefiniendo los criterios. Con respecto a los primeros que pensé, no fue buena, pero como uno va trabajando y analizando la práctica, vas modificándolos, y fue muy positivo, lo que rescato primero es la motivación. Sabía lo que iba a encontrar porque fui preceptora de la escuela de enfrente. Sabía como eran los profesores, lo que se decía de ellos, sabía con lo que me encontraba, eso fue positivo para mí, creo que para los chicos también. Algo que no te dije es que la directora estaba como supervisora y me pidió ver mi clase, estaba muy contenta con lo que había escuchado de pasillo, de lo que hacía, lo que se comentaba era que es más fácil aprobarla conmigo entonces venían muchas chicas que querían cursarla conmigo, al final no fue tan fácil aprobarla, cuando hubo que evaluar si esos juegos sirvieron para aprender no todas les resultó lo fácil que creyeron. Pero creo que dentro de todos los criterios que me fui poniendo fue más positivo que negativo, porque ellas realmente estaban interesadas, se venían con las muñecas, los elásticos. Te dabas cuenta que entendían de su

cuerpo, empezaban a corporizar lo que iban aprendiendo, de hecho hubo clases que las hacíamos con juegos, no con videojuegos, salíamos cantando y bailando y analizábamos las partes que estábamos moviendo. Había una respuesta que me interesaba, no que sepan de memoria inserciones si no qué músculo se contrae y cual se extiende para favorecer esa contracción, cual es el movimiento voluntario y cual es involuntario, era lo que quería evaluar, mis criterios, la diferencia con la otra profesora, mi evaluación era que ellas internalicen, comprendan, acomoden y asimilen y no que repitan de memoria.

E: ¿En qué crees entonces que se diferencia el aprendizaje tradicional del basado en juegos?

S3: Primero habría que ver si el tradicional es siempre aprendizaje, eso para mí fue un lema. No sé muy bien tampoco que imaginario le podemos dar a lo tradicional, yo ya vengo de una generación, de la época del constructivismo, pero creo que es mejor cuando podemos utilizar múltiples inteligencias, cuando yo estudiaba, que en segundo fue este gran cambio en pedagogías educativas, en primero año había una profesora que daba estudio dirigido, era psicóloga y nos decía que la memoria es selectiva, que si aprendías algo olvidabas lo otro, ahí está la diferencia entre el aprendizaje tradicional y el otro. No es una caja que uno llena y se agota, uno va siendo selectivo con lo que va olvidando y aprende todo el tiempo, no es que se tiene que sentar en su casa y repetir mil veces lo mismo, hay otras memorias, fotográfica, corpórea, muy importante en educación física y hay un montón de inteligencias que están ahí que antes no eran tenidas en cuenta, quizás antes había una receta que les funcionaba a todos los maestros pero ahora si bien puedes presentar tu experiencia, ya todos sabemos hoy que no puedes aplicarla como una receta, tenés que ver los intereses de tu grupo, las necesidades, la motivación, la escuela, porque no todas proponen lo mismo. Antes era lo mismo una de otra, como mucho te decían que una era mejor que la otra por la acumulación de saberes, pero generalmente la educación tradicional llenaba una persona de palabras, hoy se exponen a críticas, se pregunta, se repregunta, creo que ahí se investiga mas. De lo que me cuenta mi mamá también, se pasaban el libro y lo usaban 20 años, ya no pasa eso.

E: ¿Qué tenés en cuenta a la hora de seleccionar recursos educativos?

S3: No selecciono recursos, trato de que ellas los busquen, tengo mi aula virtual, subo material que me parece serio, porque en internet además de que no está todo, no todo es confiable, lo que me parece como docente especialista es que les doy ciertas cosas que me

parecen útiles. Les propongo que busquen recursos y ahí discutimos cuan serio es, tratamos de aprender sobre el elemento. El celular lo tienen, la netbook, hay que insistir mucho porque al colegio no la llevan, hay que pedirles que descarguen fotos o videos porque no anda internet del colegio a veces. Pero con el celular ya tienen muchas cosas, fotos, graban audios, cada uno tiene su tecnología y eso resuelve bastante.

E: Ahora pensando en los videojuegos en particular como recursos educativos, ¿Qué elementos evalúas en este recurso o que creés que hay que mirar para usarlos en el aula?

S3: Hay una diferencia entre herramientas y recursos, con los celulares están en un mismo lugar, pero si no tenes un piso tecnológico en el colegio, se complica. Los recursos en cuanto a videojuego de salud los selecciono yo y les digo que busquen. Lo que tengo en cuenta es que sean videojuegos de salud para educación física, por el momento estoy trabajando con eso, para este proyecto que te comentaba.

E: ¿Cómo se llama el juego?, ¿Me podés dar algunos ejemplos? ¿Cómo los buscabas?

S3: Eran todos de aparatos, según sistemas, circulatorio, pulmonar, no me acuerdo el nombre de memoria, era en inglés. Y ponía videojuegos en salud y me fijo si me parece serio y que me sirva para lo que necesito, porque te puede aparecer cualquier cosa. Lo que note es que al no tener tanta diferencia de edad con mis alumnas, toda la parte aeróbica no está siendo entrenada en educación física entonces les hacía entrar en calor, dar tres vueltas manzanas y terminaban muy cansadas. A mitad de año las tuve que llevar a un torneo, un solo equipo de 7 jugadoras, no tenían recambio y al primer partido quedaron agotadas, entonces empecé a trabajar un test muy viejo y no recomendaban el que se llama test de Cooper, le hice algunas variantes para que lo puedan hacer. Y a partir de ahí empezamos a hablar del aparato respiratorio, circulatorio y por eso salió el videojuego en salud, lo traían en la netbook, lo veíamos y buscábamos que sea serio, que no tenga errores. Lo importante es aprender a pensar, que no todo está bien. El tema de trabajar con video juegos es conflictivo en las escuelas.

E: ¿Qué repercusión tienen tus actividades en tus colegas o en el equipo directivo, la mirada que tienen sobre lo que haces?

S3: En realidad es poco objetivo y muy objetivo porque este año soy la nueva, entonces eran muchas críticas por eso, por estar a prueba. Encima sos nueva y venís con todo esto, cuando los demás están muy cómodos en su trabajo es complicado. El jefe de departamento un día me mando a decir que cierre el grupo de whatsapp que habíamos armado para estas cosas, compartir videos, hacer preguntas, y lo tuve que cerrar porque no podes luchar en contra de un directivo. Hay que aprender que uno no siempre puede. Asique por parte de los directivos no era bueno, continué con el trabajo en aula pero tuve que cerrar ese grupo, donde había comunicación directa, me mandaban mensajes para decirme que encontraron cosas, me mandaban programas. No se deben haber enterado de la muestra de videojuegos de salud.

E: A veces en las escuelas es mejor pedir perdón que pedir permiso.

S3: Lo que pasa es que hay un doble mensaje en esto, hay gente más grande, que está cansada que no sabe, que no tiene ganas de aprender porque tiene ganas de descansar, entiendo que es otra generación y después tenés la gente joven que por ahí no tiene el amor por su trabajo, que lo ve como eso nada más y no le gusta que haya alguien que trabaje de mas, que pueda llegar a decir un directivo mira lo que hace tu compañera, ¿Porqué no lo haces vos? la verdad que recibí críticas de ambos lados. Soy respetuosa, si viene una bajada que me dice esto no, bueno, buscaré otras cosas, es difícil convivir con videojuegos porque si muestro al directivo un videojuego de salud a cualquiera le va a parecer serio pero si quiero jugar a uno que una mujer con su sexualidad es violentada, para mi esta buenísimo pero es difícil sacar a una persona de su estructura, lleva más tiempo.

E: En ese sentido estas convencida por lo que me contás del impacto que pueden producir los videojuegos en el aula, beneficiosos y en el sentido de motivación, desde tu área. ¿Como ves los videojuegos desde otras áreas?, ¿Porque además sos jugadora?.

S3: Siempre me acuerdo que mis tíos me decían que tengo un problema que es pensar demasiado. Entrás en ese vicio de jugar por jugar, podes analizar estas cosas, hay un juego que la heroína es una mujer pero tiene nombre de hombre, hay una escena donde la empujan de atrás y después aparece con la ropa rota. Después hablándolo con amigos de mi hermano y otros chicos, les preguntaba y nadie se daba cuenta de nada sin embargo yo estaba convencida que era una violación, un abuso a una mujer y cuando les digo me miran con desconfianza pero enseguida lo analizan y se dan cuenta. Para mi es necesario esto, no hay

que jugar solamente, hay que pensarlo. No solo a nivel educativo. Al momento del juego hay que tener reflejo y asimilados los movimientos, pero hay otras maneras de entender porque si no se confunde, el juego con la vida real. Está bien clara esa diferencia.

E: En tus secuencias de enseñanza ¿Planteas estos distintos momentos del juego y de recuperación de la experiencia de juego a través de actividades de meta cognición posteriores?

S3: Sí, más que nada porque el problema que tiene por lo menos en esta escuela, no es en todas, nosotros tenemos una hora un día y otro día otra, entonces no alcanza para mucho porque ya la entrada en calor es media hora. Al final hacemos una ronda, vuelven a la calma y ahí lo vemos. Es muy informal, es hablado, pero siempre les pregunto a que juegan, porque a mi no me interesa darles recetas, me interesa cual es el nivel de análisis que ellos pueden llegar a hacer, a veces una buena pregunta vale más que una conclusión, porque la idea es que ellos sean críticos. Son chicas de Constitución, que viven esas situaciones todo el tiempo, situaciones de abuso, una chica estuvo 72 horas desaparecida. Tengo el pie para hablar, no trabajo con chicas de una clase bien, por el contrario. Mi idea es poder trabajar un poco mas de género y educación y usar este tipo de recursos. Con la directora anterior me daba cuenta que no se podía, no se puede hablar de algo banalizándolo, era una directora suplente que no quería problemas, ahora viene la nueva titular, tengo la esperanza de poder armar un proyecto que tenga que ver con eso. Muchas veces pasa que los varones que se quedan por esperar a la novia, está muy metido la cultura de fútbol, de videojuego y me vienen a hablar mucho porque los cargo y ven que soy mujer y tengo otros pensamientos y muchas chicas me piden que hagamos yoga y charlemos.

E: ¿Podes enumerar algunas de las ideas que circulan en la cultura institucional respecto de la incorporación de TIC en general en la escuela o de videojuegos en particular?

S3: ¿Que es más trabajo?, que los chicos no van a jugar a la escuela si no a aprender, tenes gente que le parece interesante, que se capacitan, si piden muchas capacitaciones y creo que están en lo correcto. Que las computadoras la usan los padres, que los chicos no las llevan, que el piso tecnológico no funciona, que no van los técnicos.

E: Todo esto es negativo.

S3: Sí, yo lo veo como positivo, a la gente que le parece interesante se capacite, que juegue, es difícil con la vida diaria sentarse a jugar. En videojuegos nada, en mi escuela, la única que trabaja soy yo y no lo saben, no tengo nada positivo ni negativo para decirte, de TIC sí.

E: Pensando en general lo que es tu experiencia y lo que sería analizar esto de modificar las prácticas de enseñanza aprendiendo a incluir recursos motivadores ¿quierés agregar algo?

S3: Sí, yo lo que pienso es que sería bueno que se encarguen en las escuelas de la parte pedagógica además de la técnica, en las que tienen red. Esta muy fragmentado, yo se que quizás es difícil pero sería interesante que exista una figura que pueda aunar el perfil técnico con el pedagógico, que se puedan hacer proyectos “escuela”. En una de las escuelas que trabajaba lo hizo, tuvimos que hacer un proyecto que se vincule una cantidad de porcentaje docente, y de ahí las frases que te decía, es más trabajo. Eso sería ideal, que no se siga fragmentando, que se unan las cosas en un proyecto, es muy interesante. Es más difícil con los profes de educación física porque estamos más aislados del resto. Antes había lo que se llamaba plan mejora institucional para estos proyectos, lo armabas con las escuelas y los profes que tenían ganas cobraban más horas, cumplían el horario y hacían proyectos muy interesantes.

E: Para terminar, si una colega o compañera se siente interesada o curiosa y te pregunta por dónde empezar, ¿Qué le dirías?

S3: Por ella misma, ya está motivada. Primero pensar en los chicos, pasa esto por mi experiencia que tengo, uno arma el proyecto y es de uno, no para los chicos, entonces ver que les gusta, que les interesa y hace que te de seguridad. En una de las capacitaciones hablábamos con una profesora que decía que le gustaría pero no se animaba, no entendía, entonces bueno, no lo hagas con videojuegos si consideras que no entiendes, no podés, no tenes tiempo, podés probar con otra cosa. Una profesora de danza que le costaba mucho, una mujer grande y estaba muy preocupada por los casos de bulling y anorexia y armo un musical de frutas y verduras. No era de tecnología, pero después lo filmaron, lo grabaron, lo mandaron a integrar, la tecnología a veces es mas el miedo o el ideario de que es tecnología que la realidad, la tecnología es todo, el lápiz era una tecnología. Lo que le diría es eso. Primero esta bueno buscar. Que empiece solo y convence a la gente, a los docentes, cuando

ven que tu proyecto esta bueno, que los chicos se entusiasman, que no padeces la clase, se empiezan a interesar. Cuando me voy de la escuela vuelve el interino y estaba re contento, me dijo que las chicas se iban re contentas después de tener mi materia a la segunda parte, y bueno, le mande todo lo que habíamos hecho. Le regale mi proyecto y el lo usa hoy en día. Uno no se da cuenta la magnitud que puede tener. Puede ser contagioso o que tengan miedo de acercarse.

S2: La campaña, algunos se les complica un poco mas otros, para otros es mas sencillo. Por lo que vi los varones tienen más habilidades que las chicas, no significa que las chicas no hayan estado entusiasmadas pero si los chicos al tener mas experiencia.

E: ¿Vos crees que es por que las chicas juegan menos a este tipo de juegos?

S3: Si, juegan menos, inclusive en la encuesta que hicimos antes de que empiecen a jugar creo que 3 chicas me pusieron que nunca habian jugado.

E: ¿Y ahi jugaron?

S3: Si, jugaron, algunas con mas dificultad pero enseguida lo podian resolver y estaban entusiasmadas y en la tercera les dije que vayan a la seccion combate frontal y que empiecen a jugar y que anoten en su diario de registro que recursos utilizaron, si avanzan de edad, si notaban cambios en las construcciones, como una forma de integrar contenidos que fuimos viendo en el año, no fue para, tal vez en el caso de sol, ellos no sabian nada y a partir del juego empezaron a conocer conceptos, esto fue una integracion de contenidos que ya habiamos visto en el año y la verdad que salio bastante bien, algunos chicos me propusieron juegos.

E: ¿Y que hiciste con eso?

S3: Ya no teniamos mas tiempo, no tengo siempre disponible el aula, lo que si les dije por el juego age of empire les dije que no era obligatorio pero que les comenten a sus compañeros de que trata el juego y que sirva de disparador para que otros chicos que no lo conocen que lo implementen y empiecen a jugar y despues tengo pensado para la evaluacion integradora una consigna de relacionar con la tematica del juego, que piensen que son desarrolladores de algún juego bueno, la tengo que pensar todavia pero que este relacionado con esa temática.

Después de las actitudes de los chicos en general fue buena, el curso que es el más revoltoso lo sigue siendo en la sala de informática pero no vi gente que diga no juego, en general se engancharon.

E: ¿Cuántos chicos son?

S3: Son cursos chicos, 20 personas, 19 o 18, pero no hubo mayor resistencia en el momento del juego, si el momento previo en un curso que son mayoría varones no querían ese juego pero después se engancharon, inclusive los que no conocían el juego ponían en la planilla muy bueno esto.

E: ¿Cómo hiciste la planilla?

S3: No, fue una planilla muy parecida a la que me había pasado Sol que pusieran que es lo que iban haciendo, el objetivo, que vayan registrado lo que vayan haciendo

E: ¿Cada uno tenía su computadora? ¿Viste algún tipo de trabajo colaborativo?

S3: Si, las computadoras eran personales. A pesar de que no era un juego online si hubo trabajo colaborativo, porque se paraban y se preguntaban dudas con el de al lado o si tenían algún problema otro los ayudaba a resolverlo. Lamentablemente no pude registrar todo pero saqué fotos, algo pude grabar pero muy poquito, inclusive hacían críticas al juego, una chica me dijo que los aldeanos eran todos varones, después un chico me preguntó si un hombre podía matar a otro para comérselo y ahí lo que nos dimos cuenta es que ellos ven hasta donde se pueden modificar las reglas de juegos pero las reglas morales también se pueden romper.

E: ¿Y se podía o no?

S3: No, lo más probable es que no, si son de EEUU seguro que no. Lo que si hicieron es que se empezaron a pasar la data entre ellos y empezaron a introducir autos por ejemplo en la edad de piedra, entonces a partir de eso les explique el concepto de anacronismo. Lo que pasa en este colegio es que los chicos van siempre pero algunos faltan 15 días por que se van de vacaciones a Miami o por ejemplo uno se reincorporo hoy y ya lo había jugado y en seguida empezó a armar trucos empezó a poner autos, después hay otro que tiene 15 años que

empezo en agosto y cada tanto va al colegio y hoy fue y se re engancho, dijo que lo conocia cuando yo creia que por tener 15 años no le iba a llamar la atencion. No hubo confrontacion, inclusive en una de las clases pense que no ibamos a poder bajar a sala de informatica porque en la hora anterior un chico habia amenazado a otro con una tijera, estaba el curso bastante revolucionado, con respecto a la violencia y yo pensaba tengo que bajar dos pisos, a ver si en ese interin pasa algo, justo habia entrado la directora y mas o menos los calmamos, bajaron a la sala, les di las indicaciones, empezaron a jugar y las dos personas que se habian peleado la hora anterior, se estaban pasando estrategias.

E: Entonces como sintetizarias características de una escuela tradicional frente a lo que vos hiciste y viste hoy, en cuanto al tipo de actividad, la reaccion de los chicos, a la forma de aprender y de evaluar.

S3: A la forma de aprender queda comprobado que a traves del juego aprenden mas rápido, despúes la comparación con la forma tradicional, la motivación, la inmersión que tienen, el entusiasmo.

S2: Le estaba contando a ella que una de las chicas gritaba profe profe nos atacan o profe construi esto, o me estoy quedando sin comida.

S3: Aparte los chicos tienen un estímulo porque en la clase tradicional se aburren. Así, se les diluye la noción del tiempo, inclusive uno que tenia bastante habilidad para jugar me decia que rápido se pasa el tiempo haciendo esto, o sea que no solamente pasa eso si no que además lo pueden reconocer.

S2: Si, inclusive nos pidieron el juego para jugar en su casa o me decian profe encuentre este otro juego o me baje el 2 o el 3.

S3: Y esto no se hace en la clase tradicional, nadie te pide un libro del antiguo Egipto para leer en casa, despúes recomendaciones de otros juegos entre ellos, que me dijeron a mi, eso esta bueno apra armar trabajos practicos de todo tipo, para recuperación o para actividad normal

S2: Si, el tema es que fue la primera experiencia y si, hay un montón de cosas para ajustar, que sea una actividad de integración, porque teníamos que empaparnos de lectura, y también las vacaciones de invierno fueron fatales porque teníamos que estar con el trabajo, pero bueno, hay cosas para corregir, también implementar un juego como disparador para aprendizaje de contenidos, como evaluación también podría ser, esta fue una primera experiencia.

E: Quizas así el estilo de prácticos como trabajo domiciliario

S3: Si, eso está bueno, lo pueden hacer en la casa. la idea es registrar, tener registro de la clase pero tb está bueno mandarlos a jugar en la casa y darles alguna actividad, porque todo lo que le digas no lo hacen, los que pedis no lo traen, salvo esto que es jugar.

E: Claro, hay que probar

S3: Si, este año ya es complicado pero el año que viene seguramente.

E: ¿Cómo forma de evaluar?

S3: hacíamos puestas en común, porque si no no había devolución, así que hicimos una puesta en común oral. Yo la transcribí, porque hay clases de chicos que son increíbles, que si no saben el tema no lo pueden decir, entonces se nota que sabían, hablaban con propiedad, si incluso algunos que les cuesra un poco pero juegan corregían a otros en términos del juego. Es que este es el mundo que están manejando, nacieron con esto, entonces es muy tedioso darles un libro.

E: Además lo ves, todo lo que pasa.

S3: Si, cuando armaban el escenario me decían profe esto es como si fuera el río Nilo, ya hicieron relaciones entre una etapa y otra, la transferencia, bastante bien, que si no es muy difícil que lo hagan.

eso está buenísimo, poder ver esos niveles de comprensión, de aplicación de abstracción en que momento se van dando que antes había que esperar otros procesos.

E: ¿Quién mas?

S3: yo estoy muy atrasada no se si voy a llegar, me cuesta elegir un juego aplicable a los contenidos que corresponden a un 5to o 6to año así que estuvimos investigando un poco, hay páginas que son simuladores así que me quedaría encontrar algún tema de los que quedan pendientes para enseñar, vi algo de vectores, pero ese particularmente no le encuentre la vuelta para que sea manejable por los alumnos que se visualice bien, me parece que complica mas que facilita. para 5to el tema de logaritmos ver alguna aplicación, hay de notas musicales, con la antigüedad de los fósiles por el carbono 14, pero falta todavía. Hay temas de estadísticas que se que en el excel se puede hacer pero no lo se manejar todavía. Hay juegos de dados, que es muy sensillo, que uno elije la cantidad de dados que quieres tirar y se trabaja con la probabilidad.

2.2.4 Sujeto 4

<p>Sujeto 4: 40 años. Licenciada en Gestión Educativa. Doctoranda por Untref. Profesora de Matemática. Profesora de Informática. Docente en Nivel Superior.</p>
--

E: ¿Qué condiciones tenés en cuenta a la hora de diseñar una intervención con videojuegos? ¿Podes considerar cuales son las condiciones controlables y las no controlables para elaborar un diseño de intervención con TIC o con videojuegos?

S4: Por un lado, las características de la clase, del grupo. Por otro lado el equipamiento con el que uno cuenta, ya sea la cantidad de máquinas, la conectividad o la disposición a su vez del uso de salas, porque puedo hacerlo con netbooks en los dos trabajos o lo puedo hacer en sala en los dos trabajos. En la escuela media, el tema del uso de la sala es un obstáculo y no es controlable, en cambio la universidad puede surgir algún imprevisto pero es algo controlable. Más allá de que están asignados el uso de los distintos laboratorios a los distintos espacios curriculares, también uno puede solicitar el uso en el caso que este ocupado por algún evento. Pero en la escuela media no es controlable el uso de la sala de informática, no es controlable

tener conectividad. No es controlable que los alumnos, más allá que tienen sus netbooks, puedan acceder a blogspot, que es donde tengo registrado mi blog con el repositorio. También dentro del factor alumnos, no es controlable que si uno hace una actividad que lleve más de un día, esos dos días que uno tiene diseñada la actividad estén presentes los mismos alumnos, uno no puede controlar la continuidad.

E: ¿Qué otros obstáculos además de específicamente los de infraestructura o recursos tecnológicos encontrás en las instituciones a la hora de hacer intervenciones con TIC? ¿Y en que difieren estas intervenciones con o sin TIC?

S4: Hoy como docente, el uso de TIC o videojuegos, los obstáculos que encuentro además de la conectividad, la infraestructura y la continuidad de los alumnos, es que cuando uno quiere realizar alguna actividad que vincule varios recursos uno supone, por ejemplo, yo en media doy en 4to año matemática y después en la universidad, que los chicos manejan algunas herramientas básicas y no tienen el dominio, entonces ahí ya se pasa más a enseñar el uso de la herramienta que el conocimiento que uno quería aplicar.

E: O sea que la heterogeneidad en la capacitación digital de los chicos.

S4: Creo que María Teresa Lugo es la que hace mención a la diferencia del uso de la manipulación de la tecnología. Yo creo que hay uso bueno o regular pero no hay manipulación. Otra cosa que también el año pasado en los dos ámbitos, en media y en la universidad que para mí era algo natural el uso de correo como medio de comunicación, aviso, notificación, etc. y los alumnos a raíz de usar tanto el celular con el whatsapp no hacen uso diario del correo electrónico. Eso fue un obstáculo porque yo capaz les mandaba un mail diciendo traten de abrir esto y familiarizarse con tal juego o recurso y como no abrían el mail llegábamos a la clase y estaban abriendo el mail, encontrándose con el recurso. Como en la escuela media el año pasado se complicó el tema de entrar a blogspot les mandaba los juegos que quería que utilicen por el correo. Me llamo mucho la atención, también encontrar en la universidad muchos alumnos que no tienen correo. En la escuela media no me parece tan raro, porque son más adolescentes. Pero en la universidad me sorprendió que no haya un uso efectivo del correo electrónico.

E: ¿En qué otras cosas se diferencian el trabajo con o sin TIC?

S4: El tema de la ubicuidad con TIC creo que es la diferencia mayor, con TIC uno llega a todos y puede atender a todos y se ve más el ritmo que cada uno puede ir desarrollando. Sin TIC me parece que es el modelo anterior. Más allá de que uno recorre y eso, pero el proceso que hace el alumno con TIC se puede percibir más que sin el uso de TIC. Más allá de eso, hay otra motivación cuando uno le da la máquina a cuando uno le hace trabajar directamente en papel.

E: ¿Teniendo en cuenta todas estas cuestiones, como podés definir una buena práctica de enseñanza con TIC o que elementos crees que la caracterizan como se constituye una buena práctica de enseñanza con TIC?

S4: Primero, una buena práctica de enseñanza para mí, ¿cuando me doy cuenta que una práctica es buena? Cuando yo veo que el alumno aprende, me puede demostrar o devolverme lo que yo a su vez le transmití. Cuando me di cuenta que el chico aprendió. Y cuando digo aprender es más amplio que aprender un contenido, es decir cuando en una clase yo puedo evidenciar que el alumno adquirió algún tipo de conocimiento. Eso para mí es una buena práctica de enseñanza. Es decir yo le transmití algo, el aprendió y me devuelve algo de lo aprendido, verbalizado o no. Y con TIC, más allá de las competencias parciales que uno puede ir viendo clase a clase, creo que del proceso que va realizando, una buena práctica de enseñanza con TIC es, por ejemplo, en la elaboración de un producto final, cuando uno ve la convergencia, además yo doy matemática, cuando uno ve la convergencia de las capacidades netamente matemáticas, puedes hacer un juego a través de la utilización de otros recursos, entonces es así cuando ya esto de la transversalidad de la TIC te pone en evidencia, el chico tiene que hacer muchas cosas y aprende, más allá de un contenido matemático, que volviendo a una pregunta anterior, creo que un obstáculo y una condición principal es mostrarle al alumno desde el inicio que es lo que se va a hacer y a donde se quiere llegar. Bueno vamos a hacer esto, a hacer tal cosa y darle los fundamentos de por qué. Creo que eso allana o intenta allanar algunos obstáculos que se presentan porque cuando el alumno aprende matemática con la computadora, no cree que está aprendiendo entonces si uno muestra las condiciones o los requerimientos que va a hacer y da las justificaciones o sea los propósitos de tal propuesta, esos obstáculos que se van presentando o que el chico considera que no está aprendiendo, también lo va a seguir pensando pero capaz en un grado menor. Otra condición también estoy pensando ahora con respecto a esto es que cuando uno no da informática si no

otras materias a partir de los contenidos en forma transversal incluyendo la informática, algo bueno es mostrarle al alumno las cosas, las competencias que va adquiriendo o que se van a adquirir paso a paso. Y acá vuelvo a lo que dije antes del uso y la manipulación, hay un uso de la tecnología sin saber lo que se está aprendiendo cuando se la utiliza. Y tengo mucha experiencia con TIC, con videojuego, con todo, que cuando uno al alumno le va diciendo vos al hacer esto aprendiste tal cosa, el alumno se sorprende, es decir creo que, dentro de los propósitos y de las condiciones, verbalizar, poner en palabras, todos los procesos que se van haciendo.

E: Me puedes contar sintéticamente una buena práctica de enseñanza con videojuegos donde puedas ir reconociendo cuales fueron los momentos del diseño de intervención con videojuegos y como lo evaluaste.

S4: Bueno, cuando aplique el proyecto de enseñar ecuación de la recta determinada por dos puntos con videojuegos en 4to año de una escuela nocturna con chicos con alta vulnerabilidad, gente que viene de muchos fracasos escolares. Y fue una buena práctica con videojuegos porque es un tema que dándolo en forma tradicional tardaría mas o menos 3 clases, en una clase logre que, a través del juego, los chicos elaboren la ecuación de una recta. Y como digo en este ida y vuelta, más allá de vivenciar el proceso, cuando lograron hacer la ecuación de la recta, para mí fue todo un logro por varios motivos, primero porque uno fue el que se dio cuenta como la hacía, ese a su vez le explico a los compañeros, tuve una intervención de guía orientándolos como lo podían hacer y después de 80 minutos, más allá que jugaron y que no pasaron muchos niveles, aunque para mí el objetivo era que hagan la ecuación de la recta, la mayoría pudo llegar a hacerla. Por eso creo que fue una buena práctica porque dije que jueguen, que vean como eso, después de última pasamos al pizarrón pero al final no fue necesario para que entiendan.

E: ¿Jugaron en el aula? ¿Sabían cuál era el objetivo? ¿Diste alguna consigna?

S4: El juego la da consigna, hay que matar cucarachas que caminan en un plano y uno tiene que ver la ecuación de la trayectoria por donde caminan las cucarachas. Dentro de los momentos como diseñé la actividad o la unidad, primero vino un momento que en forma tradicional, en pizarrón y usando la computadora para graficar, recordamos que era una función lineal y como se graficaba una recta. Lo hicimos en papel y usando software. En eso

estuvimos 3 clases, practicando, viendo los distintos tipos de rectas, todos supuestamente saberes previos pero partiendo de la base, tenía dos chicos que hacían 2 años que no estaban escolarizados y una señora que hacía 15 años había dejado en 3er. año. El resto si venían año a año. Entonces dentro de los saberes previos vimos que era una recta, como se gráfica y demás y después me metí en el tema de 4to. año que es ecuación de una recta determinada por dos puntos. Y fui directo al juego. Les di el juego, lo abrieron en sus computadoras, ellos sabían desde la clase anterior que iban a jugar en la clase siguiente, por eso todos trajeron la computadora. Entonces, lo que les explique era que tenían que saber las ecuaciones de las rectas por donde caminaban las cucarachas, esa fue toda la consigna. Este juego va trabajando en forma gradual entonces las primeras trayectorias coincidían con lo que yo había practicado anteriormente, el tema fue cuando tuvieron que hacerlo con dos puntos desconocidos que era el tema principal y que pasaba. Iban perdiendo pero en esos momentos yo los iba orientando en lo que iban viendo en el juego, más allá de que no sacaban la trayectoria. Uno se da cuenta como lo hace, entonces gana y cuando uno mata las cucarachas el juego aplaude. Se daban cuenta que estaba ganando entonces uno empieza a decirle al resto como hacerlo y lo fuimos orientando y fue saliendo. Después del juego a la clase siguiente jugamos un rato más, ya ahí les decía que usen un papel, se daban cuenta como lo planteaba el compañero en forma oral, entonces ya hacían planteos en papel y ya daban la respuesta. Se enojaban bastante cuando el tiempo les consumía y no podían ver la respuesta. Usé el juego porque diseñamos como un librito digital con todas las actividades que íbamos haciendo, entonces yo los dividí en grupos de a dos y el juego tiene 24 o 26 niveles, así que cada uno tenía 4 niveles y tenían que hacer en sus cuadernos las ecuaciones que se iban generando en el juego y el desarrollo en papel de como sacaban la ecuación y después eso lo pasamos a un Word e hicimos un librito digital. Después cuando ya tuvieron que hacer la producción en papel, el juego fue el insumo de la consigna del ejercicio, antes daba los puntos y ellos sacaban la ecuación, ahora fue buscar los puntos que ves en la computadora y sacá la ecuación. Después di una explicación más tradicional de cómo se hacían las cosas y ellos tenían la opción de sacar la ecuación como lo había explicado su compañero, que también era correcto, o por sistema de ecuaciones que era una forma más tradicional. Después de que hicimos la producción del libro, que ahí también yo les di una guía donde decía, por ejemplo, el grupo uno tenía que escribir una teoría o una definición de tal función, o sea todos los grupos tenían que elaborar algo teórico y la resolución práctica a partir del juego y la evaluación fue a partir de lo mismo que ellos habían producido, es decir agarrábamos el librito digital, yo me senté al lado de cada uno y le decía “bueno, acá el grupo tal puso que

reconoció en el juego estos dos puntos y ahí el ejercicio está resuelto, bueno anotate estos dos puntos y quiero ver cómo fue que hicieron para hacer esa ecuación”. Fue una evaluación, más allá de que han escrito algunas cosas que yo quería ver, fue una evaluación más oral que otra cosa.

E: De alguna manera, como sintetizando algunos aspectos del proceso, algunas cosas que aparecen muy claras son la motivación de los chicos, el trabajo colaborativo, el tema del diálogo permanente teoría-práctica de la aplicación, la metacognición.

S4: Es más, el libro digital se hizo en un google docs totalmente colaborativo. Yo armé la estructura del documento en un Word y les decía que tenían que hacer por grupos. Con este grupo, más allá de que son de la especialidad informática, les tuve que explicar cómo se trabaja con google docs.

E: O sea que van complementando permanentemente lo que son contenidos curriculares de área con competencias tecnológicas. Esto me llamo la atención de la reducción del tiempo de comprensión y la facilidad de aplicación de lo aprendido.

S4: Totalmente. Fue en una clase, tenía ya tema terminado. Después obviamente todo lleva su profundización pero el entender cómo se hacía a mí me llevó 80 minutos. Hay que pensar que esta temática, ya sea en escuela diurna o nocturna, es un eje que lleva un mes de trabajo, en cualquier lado. Y bueno, lleva su tiempo hacer porque hay que aplicar sistema de ecuaciones y todo, lleva su tiempo. Acá, más allá de que me tome el mes para hacerlo o más, pero incluí otras cosas que antes no había incluido en estas prácticas.

E: ¿En qué sentido ves que cambia la modalidad de evaluación al trabajar en este caso con videojuegos o cuales serían los elementos que hay que tener en cuenta para evaluar procesos de aprendizaje con videojuegos?

S4: Yo cuando empecé, dentro de las condiciones dije también tener en cuenta el grupo clase, esta actividad la realice más o menos con 15 o 17 alumnos, no sé cómo me hubiese funcionado esta actividad, porque fue totalmente con un docente guía orientador, bien uno a uno, no sé si se podría haber llevado a cabo igual con un grupo de 40. He trabajado otras temáticas con grupos de 30 chicos y, más allá que uno va caminando, ya el proceso es

distinto porque uno no lo lleva tanto. Y por eso digo la evaluación después con 15 alumnos lo pude manejar de esta forma, con una evaluación oral más de defensa, más allá que en algún momento yo me siento con ellos y vienen con una hoja, que pasa a ser escrito, pero bueno, esto es matemática. Pero en este caso fue de defensa y oral a partir de la herramienta que a mí me dio el juego. Estoy pensando ahora otras cosas que hice, en otra práctica por ejemplo, con respecto a la evaluación, cuando hice lo de ciudadanía, participación y derechos que los chicos hicieron un juego de trivia, ahí si la evaluación considero que fue también muy buena porque nosotros expusimos las distintas trivias, las proyectamos y ahí eran 35 chicos más o menos, en un primer año. Las proyectamos con un cañón y las pusimos en juego. Entonces iban contestando oralmente también las respuestas a cada trivia, es decir que si yo tengo que decir como es mi experiencia de evaluar cosas con videojuegos, hoy por hoy todas las experiencias fueron de defensa oral de lo que habían producido.

E: Que también esto es una diferencia con las evaluaciones tradicionales, quizás porque hasta los objetivos son diferentes, o sea se aprende diferente, se evalúa diferente porque además los aprendizajes son básicamente distintos. Creo que en este sentido podemos hablar realmente de un aprendizaje significativo.

S4: Nosotros en “Ciudadanía, participación y derecho”, que algunos hicieron cosas con mindcraft incluso, pero cuando hicimos con el recurso educaplay, los chicos elaboraban las preguntas y las opciones, que eso nos llevó un trabajo transversal que hicimos con la profesora de derecho, de lengua y el profesor de historia. Cuando se hace la puesta en común, fue la antesala a la evaluación tradicional. Después vimos nosotros que los chicos utilizaron toda es batería de preguntas, esas trivias que eran un montón, para estudiar para la prueba y habían manifestado que ya no iban a tener que estudiar para la prueba a partir de todo lo que se había ejercitado porque fue un trabajo, fue muy similar a lo de matemática, es tanta la producción anterior que al momento de la evaluación esta ya pasa a ser una actividad más digamos.

E: Que interesante que es eso porque ahí sí que se corre el aprendizaje meramente memorístico tradicional a un trabajo prácticamente de evaluación continua, incluso, mas autoevaluación, porque los chicos van viendo todo el tiempo lo que están aprendiendo y les resulta desde las relaciones que establecen, pero esencialmente desde la práctica un aprendizaje más integral.

S4: Sí, totalmente. Nosotros con el de “Ciudadanía, participación y derecho”, que también considero que fue una buena práctica, más allá del proceso ese día que decidimos y que les dijimos a los alumnos que íbamos a hacer una puesta en común y que ellos iban a tener que responder las preguntas y que les iba a servir de repaso para después la evaluación tradicional, nosotros vimos que todo lo que habíamos trabajado tuvo todos sus frutos, porque hasta nosotros trabajamos mucho con los alumnos, cómo tenían que formular las preguntas, que el otro las tenía que entender y cuando había preguntas que no estaban bien formuladas ellos mismos decían eso no se entiende o eso quiere decir otra cosa. Porque más allá de que nosotros éramos 4 docentes, estuvimos mucho atrás de ellos, hubo cosas que dejamos con errores justamente para ver qué pasaba con esto, al momento de que ellos vean su evaluación. Esa evaluación fue muy buena, con otras profesoras decíamos ya no es ni necesario tomar una prueba formal, es más la prueba tradicional se les tomo, no como antes la tomaba ella, si no a partir de análisis de casos porque ya veíamos que la teoría fue aplicada, ella iba anotando, los chicos después le preguntaban “¿Cuánto me pusiste en el oral?” que tampoco fue un oral tradicional, estábamos proyectando en un cañón y decíamos “bueno, ¿Quién responde esta pregunta?, a ver responde vos” y así.

E: Estaba pensando, no sé si lo hicieron explícito pero esto fue transversal a prácticas del lenguaje y lengua, esto del trabajo en la lengua oral, del análisis aún sin saberlo pero de la pragmática, de la semántica. Una cuestión muy integral del uso de la lengua.

S4: Sí, ahí participo Lengua, Educación Cívica y el profesor de Historia. Ahí yo estaba en el equipo de conducción del colegio, fui la que guié todo esto, desde lo tecnológico.

E: Realmente es un proyecto integral y que bueno también desde tu función pero que importante se torna el tema de la gestión institucional.

S4: Totalmente. A mí me paso que un grupo de chicos sabía usar mindcraft, entonces se les ocurrió hacer la Constitución Nacional y deambular por dentro, entonces cada parte de la constitución, que a su vez era una réplica de la ciudad de los niños, era una pregunta para avanzar. Claro, se venía el día de la entrega y ellos tenían cosas para definir, para mostrarme y un día de semana hicimos un Skype. Los chicos eran de primer año, usamos el canal de google, no Skype, así nos podíamos capturar las computadoras. Estaban 4 chicos que eran 4

varones, yo los estaba orientando y había una mamá que me decía no puedo creer lo que está pasando.

E: ¿Justo antes de que lo digas, pensaba cual fue la reacción de los padres cuando veían estas actividades?

S4: Claro, un día a la tarde, no en el ámbito de la escuela y la mamá me decía “hace 15 días que están con esto solamente, yo no entiendo nada pero que más yo quiero que estén haciendo cosas para el colegio. Yo venía a ver porque hace un rato lo escuche a Simón que le decía a otro chico por teléfono “vamos a conectarnos porque se va a conectar Galli.” Y yo dije “cómo se va a conectar Galli?” “si, vamos a chatear con Galli” dijo Simón.

E: Esto sí que es revolucionario en el rol docente, que tendrá también sus resistencias a nivel institucional por ejemplo, hay lugares donde esto provoca ciertos temores.

S4: Yo vuelvo a las condiciones, a los obstáculos que hablábamos, creo que hoy un gran obstáculo es la percepción que tiene algunas personas con respecto al uso de la tecnología y que se puede aprender con ella, en general y más con los videojuegos. No hay esta asociación de que se puede hacer, que se puede aprender, ni en los grandes ni en los chicos.

E: Gaby, pasando al tema de la selección de recursos para un diseño de aula, ¿Qué elementos tenés en cuenta a la hora de seleccionar cualquier tipo de recurso y en particular que tenés en cuenta cuando seleccionas videojuegos?

S4: En la selección de recursos volvemos a lo anterior, algo que yo me fijo es en tener conectividad, me gusta trabajar online, uso mucho eso, hasta para los graficadores de funciones. Además, en forma colaborativa, uso mucho google drive, google docs. Creo que me da otro tipo de conexión y si, algo que está en muchos textos y que estoy totalmente de acuerdo con eso, no utilizo cualquier recurso, utilizo o selecciono los recursos para determinados fines que yo necesito, me tomo el trabajo de buscar que juego me va a servir para tal cosa. Me lleva muchísimo tiempo pero bueno. El otro día hablaba con una compañera de matemática que quería enseñar fracciones creo en noveno año. Yo le dije “vamos a ver algo tipo Mario Bross”, y ella me dice “que ves en Mario Bross” y le digo, “mira así no veo nada, pero nosotras podemos inventar algo.” Y bueno, eso trato de hacer,

quizás para mí un juego es algo común y no tiene nada y capaz uno juega y tiene que tratar de ver. A mí no me interesa el juego completo, después que jueguen y prueben, pero yo capaz con dos pantallas puedo inventar un problema. Eso es algo que me lleva mucho tiempo, obviamente, buscar y además para matemática no hay tanto, pero trato en función del propósito que tengo, de buscar la herramienta.

E: Pensaba, te irás haciendo tu propia carpeta de recursos, porque además del tema, ¿Qué otras cosas miras, por ejemplo, interfaz, o formas de narrativa? ¿Cosas que puedan motivar?

S4: Para mí materia, por ejemplo, que doy en media, trato de buscar que las interfaces no sean muy infantiles. Ya es todo un tema por el juego en sí que ya creen que no están aprendiendo, no puedo poner algo infantil. Vuelvo a esto, creo que en la selección de los juegos que yo hago, trato de descubrir contenidos que estén explícitos o que estén implícitos o que invente el ejercicio a través del juego. Hay un montón de cosas, por ejemplo, con esto de que van ganando las moneditas, quiero hacer algo este año con respecto a esto.

E: ¿Te referis a la monetización en los juegos?

S4: No, los arcade en general, cuando uno gana créditos o van restando vidas, estuve buscando mucho en estos días. Matemáticamente eso es generar una fórmula muy sencilla, $(n+1)$ o $(n-1)$ entonces les voy a hacer jugar algo tipo Mario, que genere eso. Vi uno que tiene florcitas, frutitas, que va generando cosas. Los voy a hacer jugar a eso con el objetivo que vayan viendo que va pasando con el contador. Justamente en algebra, que es un gran tema que ahora con los nuevos diseños curriculares, esta mucho en la generación de fórmulas, mostrarles que detrás de los videojuegos hay este tema de fórmulas y de cosas y demás. Es muy poquito lo que pido pero aunque sea yo digo, hay que leer los juegos y que hay atrás, le decía a una profesora el otro día. Si un chico esta 5 y 10 minutos jugando el Mario Bross por ejemplo, y después de un rato va viendo lo que va haciendo, llega a la conclusión que cada vez que agarra una moneda suma uno, o cuando pierde una vida, resta uno o cuando algunas frutitas dice más 50, gana 50 puntos. Para mí el objetivo esta cumplido, pero bueno, en mi asignatura vas más al contenido, capaz en otras materias da para más, pero a mí me cuesta. De historia por ejemplo se pueden sacar muchas más cosas, o lengua o geografía. Yo miro mucho el juego porque con matemática es más difícil.

E: ¿Estas en realidad afirmando entonces que crees que los videojuegos se pueden adaptar como recurso educativo prácticamente a todas las disciplinas?

S4: Yo estoy convencida. A ver, está la mano del docente, las condiciones de las que hablamos antes, el juego no me da la propuesta pedagógica, tiene que haber un docente que haga un diseño. Cuando yo les dije a mis compañeras con Mario Bross vamos a enseñar funciones, empezó a ver Mario Bross y no veía las fracciones y yo le decía “bueno, inventemos la actividad”. Pero bueno, lleva su tiempo. Yo lo que hice con Angry birds, juegan, ven los movimientos, les hago cambiar cosas, pero mi objetivo es que saquen una fórmula, que saquen lápiz y papel, imprimís la pantalla y haces las cosas, volvés a lo tradicional desde otro punto de vista.

E: Desde toda tu experiencia en distintos niveles incluso, ¿Cuáles son las ideas que ves que circulan en torno a la incorporación de tecnología en las aulas, a nivel de la cultura institucional? Porque vos estas trabajando con esto, convencida de la potencialidad de estos recursos para la enseñanza y el aprendizaje pero en tu entorno y desde la cultura institucional, ¿Qué ideas circulan?

S4: Estoy convencida de la potencialidad de las TICs pero que por sí solas no hacen nada si no hay un trabajo del docente. Si a un chico le pongo una computadora enfrente sola, el chico podrá manipularla, podrá usarla pero sin el docente atrás las TICs no sirven para nada.

E: Perdón Gaby, ¿Estas cuestionando las experiencias de Sugata Mitra de la pared?

S4: ¿Por qué?

E: Porque viste que el pone pantallas en las paredes en la calle y espera a ver qué pasa con los chicos y, según el, hasta aprenden inglés para poder trabajar con esas pantallas.

S4: Si le doy una computadora a un chico puede entrar a google, a esto, pero no tiene dimensión de lo que está aprendiendo y creo que ahí está la mano del docente para guiarlo. Cuando yo hice una práctica en lengua con los chicos de 2do. año jugamos a Alicia en el país de las maravillas, que era buscar objetos, una tontera el juego, ellos estaban enojados porque el tiempo que se terminaba y no los encontraban. Entonces empezaban de nuevo y decían

“¿Cómo esto puede ser tan difícil?” y le decíamos “¿Te parece difícil encontrar un objeto?”. Entonces esta actividad tan sencilla, donde el objetivo del juego era otro, nos sirvió para mostrarles todas las competencias que iban adquiriendo al buscar esto. Es más, los chicos se sorprendían cuando les decíamos todas las cosas que estaban puestas en juego. Creo que eso es importante porque si no qué decía el chico: jugué al juego de Alicia en el país de las maravillas, busque los objetos, se enojaban porque no pasaban, pero ¿Por qué no explicarles que es lo que aprenden? Me pasa con mis sobrinos, les digo “¿Me decís que haces con la play?” ¡no tienen idea! les digo “déjame ver las estadísticas” y me dicen “no tía porque sigo jugando”. Para mí así no sirve, yo en eso todavía tengo resabios, el profesor los tiene que tentar, les tiene que decir lo que están aprendiendo, les tiene que explicar. Y esto va con respecto a los docentes, que piensan que por el hecho de usar una computadora y ni siquiera explicarle al chico están usando la tecnología. Si, la están usando, pero así no tiene ningún fin. Pienso que, en la franja de los docentes hasta 30 años puedo decir no saben mucho como usar tecnología, la usan pero saben poco. Entre 40 y 50 usan menos y le depositan la computadora al alumno enfrente para que la use. Y los mayores de 50 hay una resistencia total. Y sumado a ello, el docente está muy acostumbrado a repetir siempre las mismas prácticas y el hecho de usar la computadora le hace redefinir sus prácticas entonces no las usan. Trabajé en una escuela donde de 2do. a 5to. año, los alumnos tienen su propia netbook, les pasa de todo, se les rompe, se la olvidan pero seguro hay computadoras en el aula y si yo voy a ver en un día común cuantos docentes están utilizando las computadoras, puedo decir que de 22 divisiones, por día, se deben usar como mucho en 3 aulas las computadoras. Y ahí el recurso está.

E: En función de todo esto que venias explicando, sobre cuál es el rol docente, ¿cómo podrías sintetizar el rol docente con pleno uso de tecnología? ¿Cuáles son las cosas en las que efectivamente cambia, como sintetizarías entonces en que se modifica en rol docente hoy?

S4: Creo que hoy el rol docente, deja de ser el centro de la escena el docente y esta perfecta la mediación entre el contenido, el alumno y el docente y en el medio están las TICs. Hoy ya no es más uno arriba y todos abajo, es como si fuese un triángulo donde en el centro están las TICs como mediación. Y hay vinculaciones con todo. Digo todo esto y doy clase en forma tradicional también, creo que hay cosas y más en mi materia que se necesita el lápiz y el papel, más allá de la computadora. También tengo muchas cosas que vencer frente a esto. Por ejemplo, quiero que el chico sepa graficar una función, más allá que lo haga con la

computadora, pero es una herramienta. Les comentaba a los de la universidad, antes para ver cómo se desplazaba una función, los alumnos tenían que graficar 10 funciones para ver los desplazamientos, y hasta hace poco yo lo hacía así. Hoy para ver ese tema, les digo abran la computadora, el programa, grafiquen esto y saquen conclusiones. Es una gran avance pero pienso que el gran avance es si llegamos a la mediación. Y otra cosa importantísima también es el otro tipo de vinculación que se establece con el alumno. Y volviendo a la pregunta anterior no puedo generalizar, pero vamos a decir que a la mayoría de los docentes no les agrada mucho esta vinculación con el alumno a través de la tecnología.

E: Muchas gracias Gaby. Sobre esta temática en general, incluso sobre lo que vos también estas profundizando en tus investigaciones, te parece que hay algún aspecto que no conversamos, ¿quisieras agregar algo?

S4: No, creo que me gustaría es una divulgación mayor de que se puede aprender con los videojuegos. Que no es solamente perder el tiempo, algunos lo hacen, pero creo que falta, en general con las TICs, ver si los chicos se dan cuenta por ejemplo decirles si se dan cuenta las habilidades que están adquiriendo cuando googlean, que están validando, bueno creo que eso mismo falta con respecto a los videojuegos. El otro día leí un tweet del ministro de educación Bullrich que no me acuerdo a quien le twiteo, que le comento que su hijo estaba aprendiendo a sumar con un videojuego. Más allá de aprender a sumar, a leer, un idioma, ¿qué más hay detrás que no se está viendo? Creo eso, falta mucha difusión.

E: Muchas gracias Gaby. Me parece muy valiosos como aporte porque tenés mucha experiencia y muy interesante y una mirada más crítica y más de análisis de lo que se está haciendo.

2.2.5 Sujeto 5

Sujeto 5: 26 años. Profesora de Arte. Docente en Nivel Primario.

E: Hola Maira, contame qué condiciones tenes en cuenta para diseñar una secuencia de enseñanza con TIC o con videojuegos? ¿Qué elementos tenés en cuenta?

S5: Y yo no lo pude relacionar tanto, creo que de todos soy la que menos hizo, no porque no quise si no por otras cuestiones, pero tengo en cuenta varias cosas, en primer lugar en los chicos ver que les interesa, después, antes de saber el videojuego yo lo pensaba hacer con los dibujos animados.

E: Aclárame ¿Con qué edad trabajas, con qué grado?

S5: 4to, 5to y 6to y tengo primero también. A partir de eso yo lo intentaba encaminar, mi experiencia son 6 meses, mucho no tengo. Y este curso lo hice con los chicos de 4to, 5to y 6to, con los tres trabajé en dos escuelas diferentes. Lo que tendría en cuenta es eso, porque no lo pude plasmar, lo que yo pensaba con lo que a ellos les gusta. Yo pensaba con los dibujitos animados. En segundo lugar, como se ponen ellos, si yo tengo algo pensado y a ellos no les interesa entonces yo le tengo que buscar la vuelta. Los cursos que tengo son muy terribles entonces tengo poca experiencia. No tan solo con el videojuego si no en general.

E: ¿Podés diferenciar condiciones controlables de las no controlables que influyen positivamente en la experiencia con los chicos en el aula en sí al trabajar con tecnología?

S5: Con tecnología no pude porque nunca tuve las computadoras en las dos escuelas entonces esa pregunta puntual no te lo puedo responder.

E: Bueno entonces en una experiencia didáctica cualquiera, que aspectos son controlables y cuales no son controlables pero influyen positivamente en el aula.

S5: No sé como lo puedo explicar, no entiendo la pregunta.

E: Digo si vos pensas en el grupo de chicos, en la familia de las cuales vienen, en la institución desde lo que son las decisiones de dirección por ejemplo, a lo que es la cultura institucional, los demás docentes, el tema de los recursos materiales de la escuela, todos esos factores, cuales intervienen positivamente, cuáles son controlables por vos y cuales no pero te influyen también.

S5: Tengo más negativa que positiva. En lo negativa porque estoy en una escuela que el directivo no ayuda.

E: ¿Por qué motivos?

S5: Porque, por ejemplo, un curso son los más terribles y quizás yo tendría que tener más apoyo de la institución, pero no, yo puedo llevarles todo para que ellos trabajen pero si no tengo un poco la autoridad de ellos quizás a mí se me escapa de las manos.

E: ¿Qué te parece que sería el apoyo que te tendría que dar la institución y no te da?

S5: En ese curso, es el único que yo tengo largo. No hay interés, del personal tampoco, entonces, por ejemplo, hice una suplencia de 5 semanas, las chicas de 4to. no saben usar la regla. Entonces uno dice ¿dónde está el interés de la escuela? de cómo están aprendiendo los chicos. No importa ningún recurso así. A la directora yo le pedí el papel de cuantos chicos hay o en que situación se encuentra la escuela y no lo tienen entonces es una escuela que es muy al aire, necesita mucho más del docente que del directivo. ¡Es algo loco!

E: ¿O sea que una de las cosas que falta es compromiso?

S5: Mucho compromiso, yo a los chicos les llevo materiales a todos cuando trabajan, de los cuales tengo un problema también negativo, de que faltan mucho, nunca tengo siempre a los chicos, siempre faltan, entonces el que hizo no vino y el que no hizo vino, entonces es algo loco que me pasa ahí. Y positivo son dos o tres que sienten el apoyo del profesor y se interesan o uno le da la vuelta y veo que me vean más como compañera.

E: Y aún en ese contexto difícil que estas contando, ¿Qué es para vos una buena práctica de enseñanza?

S5: En primer lugar para mí sería bueno que tengan un enfoque o yo encontrarle un enfoque a ellos porque si yo no encuentro un enfoque no les puedo enseñar nada, va mas allá, partamos de un enfoque, del escucharnos, es algo muy abierto el problema que yo tengo, no hay un enlace.

E: O sea que te cuesta llegar a los chicos ¿Por qué ellos tienen alguna incapacidad para expresarse?

S5: Sí, por ejemplo, hay unos más terrible que tienen maestras especiales, entonces ellos como no quieren trabajar van e incitar a otros a pelear entonces si ellos no tienen interés total, “yo paso”, o si no te preguntan “¿por qué esto es plástica?” la asimetría por ejemplo y enseñar algo tonto durante un mes, que se repite más de un lado que del otro, y un mes y medio le estoy dedicando a eso y llegue el martes pasado y no lo sabían responder. Entonces es una frustración porque le di tanto empeño y no le encontré la vuelta. No sé si será porque recién empiezo o porque me tocó un curso complicado pero les di lo mejor de mí pero no hay forma. Encima se me reveló uno, me decía “así como le contesté yo, así hay que contestarle” entonces no bajé los brazos, yo sigo pero no encuentro el enlace.

E: ¿Crees qué, por ejemplo, la tecnología podría ser un mediador que facilite esa relación?

S5: Sí, yo creo que sí, la computadora está ahí, ellos se van a quedar quietos y me da bronca porque están bloqueadas, no pude hacer nada para que se desbloquee. Entonces como te digo, buscar algo de interés, yo pensaba con dibujitos pero ya que está la computadora lo que más hacen es jugar. Está bien, yo elegí un juego porque no se jugar videojuegos pero una vez que ya tenga el arranque, buscaría uno que a ellos les guste, que los tenga sentados y creo que son los más chicos los que, si tendrían computadora, más aprenderían.

E: Pensando en esto de alguna intervención con tecnología, que sería un modelo más innovador, ¿qué diferencia ves entre una clase tradicional y un aprendizaje basado por ejemplo en juegos?

S5: Yo hice trabajo en una sola clase, con los chicos, ellos me dibujaban el Guernica del cubismo de Picasso. Y dibujaban personas normales, al final el mural que hicimos fue el Guernica, no de cubismo. Yo les mostraba imágenes de la cara y ellos hicieron un mural real o sea que la consigna en sí del cubismo no se entendió, pero trabajamos otras cosas, entonces con el videojuego los chicos aprendieron que el cubismo es totalmente diferente. Ellos pudieron captar en dos horas, y yo a ellos les enseñé en 3 semanas.

E: Es muy importante lo que decís, una conclusión concreta que vos viste en aulas que hay una percepción compleja más rápida a partir de algún video juego que en una clase tradicional.

S5: Por eso cuando vos me preguntaste si las compus están en el aula te dije que si, porque ellos se interesan más y uno se tiene que poner a la par de ellos.

E: ¿Por qué creés que están bloqueadas las compus en la escuela?

S5: Yo creo que no hay interés de parte de toda la escuela. Supuestamente había una maestra que había hecho el curso para desbloquearlas y no lo hizo, siento que es una escuela que no tira para los chicos. No puede ser que los chicos de 4to. no sabían usar la regla. Y las maestras me decían “viste como les cuesta usar la regla, les tendrían que haber enseñado en primero” y yo les quería decís “vos los tuviste todo el año”, entonces es pelear con ella o dedicarme directamente a los chicos, porque quería que otra maestra de 4to. les enseñe cosas navideñas y de que me sirve a mí que ellos aprendan cosas navideñas si no saben usar la regla, entonces yo miro desde mi poca experiencia como los puedo ayudar a ellos, vimos abstracción para implementar que ellos midan los rectángulos, los cuadrados, lo llevo a la parte de plástica pero para mí ninguna maestra tiene el empeño de que los chicos aprendan, porque estos chicos de 5to. les digo tengo que poner notas, 5 o 6 van a desaprobado, “bueno esos déjamelos en blanco para la semana que viene” porque no los puedes desaprobado, yo ahí me quedo parada porque si tienen que desaprobado hay que desaprobado porque tienen que aprender. Estoy en una escuela muy equivocada para mí. Se me hace difícil con los chicos y con el directivo. La directora es divina pero en el momento de actuar lo divino no sirve.

E: Y por ejemplo, ¿qué elementos tenes en cuenta cuando vas a seleccionar un recurso educativo, sea una TIC o un videojuego u otro elemento?

S5: Yo primero, como tuve licencias cortas, buscaba cosas que podía integrar, y quizás el mismo recurso no funcionaba igual. En uno ya sabía que no podían compartir otros si. Una actividad por ejemplo, era de hacer un dibujo y cambiarla con un compañero y en otro se enojaban entonces no podía hacer esa actividad. Si la maestra realmente tiene el agrado de enseñar y los chicos aprender va por buena camino. Yo no tengo tanta experiencia pero bueno.

E: A partir de un curso como este, ¿Qué cosas te llamaron la atención o te impactaron? ¿Qué crees que puede cambiar en la práctica docente?

S5: Creo que mi trabajo es el más pobre de todos pero porque lo que no tengo es cancha no porque no quiera, el uso de la computadora lo pude adquirir ahora porque trabajo.

E: Es un paso importantísimo el que has dado.

S5: Si, estuve a punto de no venir

E: ¿Porque por lo que contás no hay nadie en tu escuela que esté trabajando en esto, o sea vos hiciste un curso, compraste la máquina, sentís que cambiaste que tenes un futuro por delante?

S5: Si como te dije cambié yo, porque no tenía nada en casa más que la tele, en cuanto a tecnología porque eso pensé en dibujitos, porque se puede trabajar mucho, hay muchos de historia como Cuzco. Entones dije yo me tengo que insertar en la tecnología era esto o me busco otra carrera y segundo esto es el futuro. Entonces si la herramienta de hoy es la tecnología, es la única que puede haberle gustado usar.

E: ¿Qué le dirías a una maestra que no trabaja con tecnología? ¿Qué consejo le darías? ¿Por dónde empezar?

S5: Yo les comente de este curso y me dijeron “que bueno” pero no tienen el interés. Primero les mostraría una experiencia, antes y después, porque que si uno no muestra es solo hablar y no les va a llegar nada

E: ¿Querés agregar algo? ¿Contar alguna experiencia particular que te haya impactado?

S5: Que el curso me enseñó mucho, crecí mucho en estos tres meses con la tecnología. Yo decía bueno, no tendré el título, no tendré los puntos, pero me llevo la experiencia, quizás porque tengo un año muy complicado. Yo decía “no se para que hice el curso si no está en mi cabeza”, me llamo la atención el videojuego, no sé porque pero me paso eso y hoy estoy acá, pero me hizo cambiar a mí. Creo que el año que viene lo probaría eso. Pero sé que cuando

tenga la mente tranquila voy a investigar más la computadora, ponerme a jugar más y ahí va a salir lo que soy yo.

E: Qué bueno lo que estás diciendo

S5: Por ejemplo, una chica mostro un trabajo espectacular y muy sencillo.

E: Es valiosísimo lo que vos hiciste. Vos lo acabas de contar, porque a vos te abrió la cabeza, te dieron ganas de hacer cosas, descubriste algo por delante que te pone en un camino distinto.

S5: Pero no estoy al nivel.

E: No importa, es tu camino, cada uno tiene que hacer su camino, las chicas habrán empezado antes, tuvieron otra experiencia, tienen más años de formación, vos sos más joven, lo importante es tu decisión de hacer algo por modificar porque en todo caso comparate con las profesoras y maestras que están en tu escuela que no han hecho nada.

S5: Esa es la impotencia que yo tengo.

E: No al contrario esa es tu potencia.

S5: Es que yo no tengo los recursos.

E: Están tu cabeza, tu capacidad de generarlos, mira lo que hiciste formándote ahora, comprando tu máquina, haciendo la experiencia con los chicos.

S5: Quizás tengo ideas pero a veces no sé cómo llevarlas a cabo, capaz que eso me lo va a dar la experiencia pero es la impotencia que yo tengo

E: Vos recién empezas, hace 3 meses. Es fantástico lo que estás haciendo.

S5: Pero me da impotencia porque ya te digo, usaban la regla para hacer una raya no más, no sabían usarla, el que la usaba empezaba a pedir desde el borde o a partir del uno y van a pasar

a quinto grado. Les decía medí 5 y median 3,5. Yo me encuentro desde el nivel más alto al más bajo.

E: Vos después podrás ver cómo trabajar con otros sectores pero en principio en el aula estas vos y con tus ideas, con tu fuerzas, con tus ganas de trabajar con los chicos, con tu mirada de cuáles son tus necesidades, esa es tu fortaleza.

S5: Yo te digo, yo hice el trabajo, no es lo mejor pero es lo que pude

E: Es tu primer acercamiento y eso es lo que vale, poder reconocer que acá hay una potencialidad para trabajar y que estas empezando a abrir.

S5: Primero tengo que explorar yo

E: Y eso es lo que estás haciendo

S5: Creo que cuando lo haga me voy a acercar más a los chicos y más a los más rebeldes. Creo que los voy a tener más cerca de mí a ellos. Y me da bronca este quinto y digo claro porque ellos no se interesan en plástica y encima te cuestionan, te enfrentan y puedo encaminarlos por este lado y está guardado en un cuarto. No hay interés.

E: Vos ahora tenes una herramienta para despertar ese interés

S5: El año que viene no los tengo a estos chicos

E: Sí, pero esta herramienta ya es tuya, con los grupos que estés vas a poder trabajar.

S5: Si pero no los voy a tener. Y son chicos que no los puedo encaminar

E: Vas a tener otros

S5: Sí, pero ¿Y ellos?

E: Dios sabe a quienes va a poner en su camino, vos hiciste lo mejor que pudiste mientras estuviste con ellos.

S5: Ayer se me revelo uno, y solo pensaba en irme pero me quede y los enfrente. Porque no tienen la culpa de ser ellos.

E: Ya vas a ir encontrando tu propia fortaleza para dar lo mejor que tenes que es un montón y además recursos concretos porque yo te escuchaba y se me iban ocurriendo cosas y pensaba esta chica tiene tanta creatividad y tantas ganas, por ejemplo, hay recorridos virtuales por museos, que es fantástico porque los podes llevar a los chicos a lugares donde quizás nunca vayan a ir.

S5: Por eso te digo, necesito un montón de cosas pero lo primero que hice fue comprar la computadora.

E: Seguramente vas a encontrar cada vez más posibilidades de crear desde ese lugar y crear cosas nuevas que a los chicos les va a hacer bien

S5: Me gustaría trabajar en una escuela nueva que esto que creo que el directivo tiene más disposiciones, no llegan las computadoras pero se puede. Y a este director le digo necesito ayuda con Elio y me dijo si quiere salir que salga dejalo.

E: Bueno vos ahí llegaste para poner otra mirada, otra actitud, se fiel a vos misma y a esa riqueza que tenes para ayudar a esos chicos desde otro lugar.

S5: Si lo tengo que hacer el curso encantada porque voy a tener más experiencia y voy a conocer a otras personas pero como te digo, el futuro mal o bien es esto. Si no entiendo eso, dejo el título de lado y me voy a hacer otra cosa. Pero primero me tengo que formar yo y entender la computadora. Mis amigas me ayudan con cosas que no sé.

E: Pero es maravilloso lo que has aprendido y vas a seguir dando porque ahora tenes más herramientas, asique fuerza, ánimo que vas muy bien.

S5: Quizás no es con tantas palabras lo mío, es sencillo pero porque te soy sincera este año fue un poco complicado

E: Empezando porque empezaste a trabajar en otro nivel, con chicos pequeños, con carencias culturales graves donde siempre es más complejo llegar y poder construir con esa dificultad

S5: Por eso te decía, trabajé el video juego en los tres cursos de segundo ciclo, lo complete, en dos escuelas distintas y en los tres, aunque hubo diferencias, llegaron al mismo punto, los tres los entendieron y uno de los dibujos que más me gusta es de 4to., de los más chicos, porque tiene un estilo particular y es un chico de 4to., lo puse primero. No puse todo, pero me gusto ponerlo de las dos escuelas para que vean que el videojuego llega al punto que yo quería con distintas condiciones

E: Y lo lograste

S5: Lo logre, el trabajo sirvió, a ellos les gusto y vi el interés de los tres cursos porque tenía que pasar la lista de calificación y no la pude pasar porque me distraían con preguntas del juego. Asi que les explique y me dejaron pero ellos se levantaban y me preguntaban a mí.

E: ¿Querés agregar algo?

S5: -Gracias, hubo cosas muy lindas, en lo principal mi cabeza y en segundo las ganas que veo que mis compañeras, tienen el mismo objetivo que yo

E: Gracias a vos que pusiste mucha energía. Ahí está el camino, hay que andarlo.

2.2.6 Sujero 6

<p>Sujeto 6: 54 años. Profesora para Enseñanza Preescolar y Primaria. Licenciada en Gestión Educativa en Unfref. Directora de Nivel Inicial de un colegio privado de Ciudad de Buenos Aires. Tiene 31 años de antigüedad en la docencia.</p>

E: Primero decime cuales son tus titulos, que cargo estas desempeñando y en que nivel, asi te voy caracterizando.

S6: Los titulos, por un lado, profesora para ensenanza preescolar y primaria y licenciatura en gestion educativa de la UNTREF, el cargo ahora es directora nivel inicial de un colegio privado de capital federal.

E: ¿Cuantos años de antigüedad tenes?

S6: En el trabajo tengo 31 años y en el cargo 1.

E: ¿Cuanto hace que estas trabajando con TIC en la escuela?.

S6: hace 10 años aproximadamente. Empece a llevar la computadora al jardin.

E: En ese momento era simplemente una inquietud tuya porque no habia ninguna decision institucilnal al respecto.

S6: No, yo ya habia hecho una experiencia con computadoras cuando me recibí, con la antiguas computadoras, que eran las primeras en el año 1987, habia hecho experiencias en una escuela que recién incorporaban las máquinas y recién después en 2005 empiezo a trabajar poniendo la computadora dentro de mi sala en el jardín, no porque la escuela me obligara, porque ya en ese momento habia una sala de computacion pero la directora no me dejaba usarla por si rompíamos las máquinas, por eso llevaba las mias.

E: ¿Qué condiciones tenes en cuenta hoy día para diseñar una secuencia o enseñanza con tecnología?

S6: ¿Qué tipo de condiciones?

E: Tanto del grupo como de infraestructura, propias pedagógicas.

S6: Del grupo, yo trabajo con chicos muy chiquitos, mas de una vez hay chicos que no estan cerca de la tecnología todavia, aunque cada vez esa condición se achica más porque el que no jugo con el celular, lo hizo con la tablet o la computadora del papá o la propia porque el nivel del colegio en el que estoy, la computadora es propia directamente, en cuanto lo edilicio, con una computadora me arreglo, si hay un gabinete u otro tipo de tecnologías, una pantalla digital, un canon se usan, pero con una computadora podemos hacer muchas cosas y en lo pedagógico, las ganas, con eso haces todo.

E: ¿Qué condiciones sentis que son controlables cuando se diseña una actividad con TIC y cuáles no son controlables que influyan positivamente la experiencia?

S6: Yo empezaria por las no controlables que son tener conexión o no, vos podés creer tener la conexión y justo ese dia se cayó y la perdiste, las controlables son, de repente tener dispositivos de almacenamiento que te solucionen el tema, vos tenés que primero, cuando vos queres proyectar una actividad, tenes que ver todas las alternativas, sabemos que la conexión puede fallar, entonces preparate, lleva pendrive, CD's, lo que me pueda servir de alternativa, eso es mas controlable.

E: En ese sentido entonces son las dificultades que obstaculizan de alguna manera la enseñanza con TIC cuando estas cosas no estan, y en que difieren las prácticas de enseñanza con o sin TIC?

S6: yo creo que las TIC lo que hace es ampliar mucho el abanico, sin TIC todos lo podemos hacer y lo hicimos, pero con TIC aumenta la probabilidad de conocimiento y experiencia que el chico puede hacer, ya te digo, no es que yo no pueda enseñar sin TIC pero que me aumenta y me facilita muchos casos si, me amplian el margen, la segunda es lo motivacional, los chicos estas tan acostumbrados y tienen tantas ganas y si uno les sabe preparar para que esto sea fuente de conocimiento, yo creo que hay que aprovechar.

E: ¿Qué entendes por buenas prácticas de enseñanzas en general y con TIC?

S6: En general, las buenas prácticas, hacer que el chico pueda construir su aprendizaje lo mejor posible a través de los elementos que yo le pueda ir brindando para hacerlo y si yo le

quiero agregar con TIC es de esas herramientas que tienen les sirvan como apoyo a esta conjunción.

E: ¿Cuáles serían entonces los pilares que caracterizan las buenas prácticas?

S6: Los pilares creo que tienen que ver con una buena planificación, buena motivación, que pasa por una motivación propia, no puedo motivar a nadie si yo no estoy primero motivado por esa práctica, a mi no me interesa, no creo que le interese al chico, la buena selección de los contenidos que voy a utilizar y una buena evaluación de lo que hago para poder retroalimentar toda esa práctica, constantemente ver si por el camino que estoy yendo es el correcto y si tengo que variar, lo cambio.

E: Se que tenés un montón de buenas prácticas con videojuegos, ¿me podés relatar alguna con los elementos que vos sentis que la hicieron una práctica exitosa?.

S6: En el congreso yo nombre la que a mi mas me gustaba, una fue sobre el espacio, hicieron un juego en ese momento que a ellos los motivaba mucho y se engancharon y aprendieron mucho a través de jugar con ese, dentro de la sala, de hecho me he encontrado con madres que decían se acordaban todavía los chicos los planetas

E: ¿Cuál era el juego?

S6: El autobus magico a través del sistema solar, es un juego de Microsoft que ahora no se puede usar porque es para plataforma de 32 bits y con los nuevos sistemas operativos no corre, ese juego me dio mucho placer usarlo y lo use muy motivacionalmente y en el desarrollo me gusto mucho, y otro ya no tan educativo, ese era un juego educativo, cuando trabaje expresiones y emociones, las expresiones del rostro y las emociones, trabaje con hacer caras de un tipico juego que uno encuentra por internet para formar caras con distintos elementos, boca, ceja, nariz, y eso les gusto mucho para identificar las partes de la cara o de identificar caras de tristeza o alegria y para hablar de emociones que fue una de las unidades que trabaje

E: ¿Cómo armabas el diseño de clase? ¿Había una consigna, tiempos de juego, compartian sus producciones?

S6: En general no trabajaba a partir del juego, con el del sistema solar si, primero fuimos a la pantalla digital con la que contaba el jardín y jugaban en la pantalla para saber como era, y a partir de eso después se trabajaba en la sala, estaba diseñado así el trabajo, hemos trabajado mucho en la pantalla y después los llevaba a la sala de informática para que trabajen que tampoco tenían hora de informática, la robaba cuando había un lugar, como estaba en el mismo edificio, por eso tampoco podía ser sistemático porque tenía que encontrar el momento, en el otro caso trabajé con este juego en la sala con mi computadora donde los chicos podían usarla, nos sentábamos en ronda y venían de a uno, mas dificultoso pero como estaba colgado en el blog el juego, ellos lo usaban en casa, entonces a partir de eso trabajábamos en el aula y era otra alternativa.

E: ¿Cuándo terminabas como evaluabas esa actividad? ¿Tenías criterios particulares? ¿Instrumentos?

S6: No necesariamente la actividad la evaluaba, lo que si a veces cuando llegaba preguntaba a que planeta fuiste, a que jugaste, que te acordás, que hiciste, pero cerraba ahí, porque en realidad era parte de la unidad, lo que se evaluaba después era que había llegado hasta el nene en general, porque era esto más la lámina, expresión corporal de los movimientos de la tierra, había muchas cosas que se evaluaban en general, a partir de lo que uno veía a donde habían llegado, a veces terminábamos con una actividad en el cuaderno, cosas así no es tan sistemático, mucho era observación de lo que cada uno hacía.

E: ¿En que crees entonces que se diferencia el aprendizaje tradicional con el basado en juegos y en que medida estos recursos lúdicos influyen en la mejora del aprendizaje?

S6: Tiene que ver mucho con lo motivacional, donde el chico juega desde otro lado, en el jardín es todo juego, en este caso es una motivación extra porque es un recurso que ellos usan previamente y a veces no se esperan que lo usen en el jardín entonces también es un poco orientar eso que hacemos diariamente como una costumbre, bueno yo a partir de ahí puedo aprender algo, creo que lo motivacional es la diferencia mayor que puedo encontrar con el aprendizaje tradicional, mejoran el aprendizaje porque cuando uno trabaja con la imagen del juego y entonces el chico como que lo que viene a través de la imagen lo recibe mejor que si lo mío hubiera sido una enseñanza a través de la palabra nomás, les queda el recuerdo de la

imagen, de lo que yo hice en tal parte, y buscarlo en esa imagen muchas veces puede llegar a asimilarlo de una manera mejor que si fuese solo por la palabra y la imagen con el movimiento que implica el juego porque también la imagen es a través de una lámina pero no lo implicas al nene, pero en el juego el nene se mete y eso es mucho más valioso a la hora de asimilación que algo plano o una palabra, la cultura de la imagen, la palabra es mucho mas difícil de hacer concentrar, se concentra mejor en lo que juega que lo que le puedo decir.

E: Lo que pasa que vos estas en un nivel que se basa en el juego para el aprendizaje en todas sus formas por eso quizás trabajar con recursos videolúdicos específicamente te permite ver quizás algún otro aspecto o categoría respecto del aprendizaje que no se da con el juego tradicional, por ejemplo en lo emocional, lo social, ¿podés ver alguna diferencia?

S6: De repente en lo social primero que cuando ellos juegan primero con nosotros, en la casa o en la sala de informatica, ellos no tienen un uno a uno, generalmente es en grupo, entonces ahí tienen otro tipo de juegos, tienen que aprender el compartir, tienen que aprender los turnos, respetar lo que quiere el otro, eso es muy interesante, eso también es educación, ellos están acostumbrados al uno en una pantalla, pero en el jardín ellos tienen que aprender esta parte colaborativa cuando tienen que jugar, eso creo que sería un aspecto que yo tomaría importante.

E: ¿Los videojuegos que cosas aportan respecto al juego tradicional?

S6: Yo creo que el aporte es ese, que lo puede dar el juego pero está muy marcado en el juego con videojuegos, en la parte como uno la usa, porque si cada uno tuviera su computadora sería muy enfrascado en sí mismo, individualista, yo lo que siento es que en el nivel inicial no hay tanta diferencia con otros niveles, como vos me dijiste antes, como lo nuestro es todo juego, jugar con videojuegos es una manera nueva o distinta de jugar, entonces hay juegos de ronda, de expresiones, matemática, con dados, cartas y hay videojuegos, no me va a hacer tanta diferencia porque vivimos jugando.

E: ¿Y cuando seleccionas videojuegos como recurso educativo, que elementos tenés en cuenta?

S6: Primero tiene que tener la temática que estoy trabajando, mirar un video juego y ver si va con lo que estoy trabajando, el jardín es muy libre en cuanto a la búsqueda de contenido, no tenemos planificación anual obligatoria, mientras trabajemos los contenidos que son necesarios para la edad no importa a través de que podemos ser muy libres, a veces pasa que estoy jugando un juego y pienso que bueno para hacerlo con los chicos cuando hablo de animales, por ejemplo y me lanzo a buscarlo y de ahí en más planifico todo al rededor, no siempre busco un videojuego para hacer un tema que estoy viendo o voy a ver, a veces es al reves, el juego me invita a ver un tema. se dan las dos cosas según los temas, me paso con los angry birds que un día empece a averiguar y trabajamos con los pájaros, no yo, pero hice que lo hagas, y después vimos un museo de ciencias naturales donde están los pajaros que vimos en el juego. siempre complementar, siempre es una parte.

E: Además estabas haciendo referencia a una cosa que me parece muy importante: profundizar un poquito que es la relación de los docentes con los recursos, ¿Qué habilidades tienen que tener los docentes para usar videojuegos en el aula?

S6: Primero ser jugadores, si no sos jugar es muy difícil, porque tenes que empezar a adquirir habilidades que quizás tenes en jugar, hoy en día creo que somos cada vez más los gamers porque en la redes sociales te hacen gamers te guste o no, pero para mí la primera es esa, es que a vos te guste jugar o por lo menos sepas como y que haya jugado el juego, no puedes mostrarle un juego a los chicos que no sabes como sigue o a donde va, quizás tenés un hijo o familiar que juegue, podés verlo jugar, pero tenés que implicarte.

E: y que además me parece que es mucho más que la habilidad tecnológica, también la actitud lúdica, el disfrutar.

S6: Exactamente, yo puedo no saber como jugar pero puedo poner el juego y jugarlo, es lo que le pasa a los chicos, si los pones a hacer un word o hacer una computadora no saben hacerlo, saben poner el juego no más, la lúdica es lo primero.

E: ¿Creés que los videojuegos son recursos adaptables a los diseños curriculares de distintas disciplinas y distintos niveles?

S6: Si, para mi son muy adaptables, lo que uno tiene que saber es encontrar el contenido del videojuego, cuando lo encuentras lo adaptas a cualquier cosa, creo que no hay videojuego que no le puedas sacar provecho, a todos si los puedes mirar más allá, algo le vas a encontrar.

E: Y que opinión tenés respecto de videojuegos comerciales y educativos a la hora de seleccionarlos como recursos didácticos?

S6: En mi nivel, no hay mucha diferencia, se enganchan con cualquier juego, la diferencia es la cantidad de tiempo que ellos están implicados porque si es muy sencillo estan dos minutos y se aburren, en general, en otros niveles, el videojuego comercial es más atrapante, el chico cuando lee que es para enseñarles algo, se le acabo el interés, es como que para ellos no puede haber un correlato entre educación y video juegos, siempre digo que es como paka paka, tiene unas cosas hermosas, pero cuando ven que les quiere enseñar algo se van a tom y Jerry, esa es una contra muy grande, ellos ponen esa barrera. Hay que meterse en el mundo de ellos, en el jardín no pasa, con tal de jugar, se engancha, a mi no me gustan muchos los juegos didácticos porque no me parecen ni de calidad, son repetidos, hasta conductistas te diría, estoy en contra de esas cosas, ellos juegan pero si de ahí sacan algo no te se decir porque no me sirve que el juego en la hora de computación sea así, para mi es repetitivo, hacer lo mismo que hacía en el papel en un juego en la computadora. Si les das a elegir a ellos no se que elegirían, de más grandes, de 4 o 5 capaz elijan el comercial también. Me paso con chicos de 4 años pidiéndome el mindcraft por sus hermanos mayores, nunca se los pude dar porque no sabia jugar y no podía darlo así, pero que por ahí hasta la torta de cumpleaños es de mindcraft.

E: Significa entonces que hay una actitud lúdica fundamental que los lleva a elegir juegos aún con alto nivel de dificultad siempre y cuando no perciban el tema educativo por detrás sin embargo para los chicos seleccionando estos juegos difíciles pero de todas maneras eligiendo simplemente por el placer de jugar, ¿Qué aspectos aprenden aunque ellos no lo busquen ni lo quieran concientemente? ¿En algún momento son concientes de aprendizajes realizados en situaciones lúdicas independientemente de que los hayan percibido en su momento como educables? ¿Podés recuperar en los chicos aprendizajes que ellos repitan o reconozcan después de haber jugado?

S6: Si, yo creo que si, si fue tu objetivo y los orientaste hacia eso creo que lo pueden recuperar, sos vos la que tienen que ver como lo recupera, no te va a decir "construí esto" si vos no lo motivaste para que lo digan, si vos lo ponés en situación de análisis, creo que si pueden sacar los aprendizajes, eso con todos los juegos, no solo los videojuegos, nosotros por el nivel trabajamos solo con juegos, si vos lo haces hacer una construcción, ellos no te van a decir lo que aprenden pero si los guías, te va a explicar lo que aprendió.

E: ¿Que ideas circulan en la cultura institucional respecto del tema de tecnología en las aulas y en particular de videojuegos?

S6: Y depende de la gestión, creo que cada vez esta mas insertado, la gente se da mas cuenta y lo mismo las instituciones, que no pueden quedar afuera, entonces las resistencias cada vez son menores, se dan cuenta que el mundo esta todo tecnologizado, se nos han metido tanto que hasta el que no usaba la tecnología hoy lo hace, de alguna manera, cada vez esa barrera esta como mas abierta, falta un montón, mucha gente cree que "eso si pero hasta por ahi, mejor lo tradicional, era mas fácil o lo sabia usar y esto es muy difícil y no se donde me meto, no voy a aprender mucho mas" pero esta más fluido, cada vez más, y creo que por otro lado, depende de la gestión, que tiene que ponerse un poco mas dura, en el sentido de que vos te resistis pero lo tenes que hacer igual, porque si seguimos asi no va a entrar nunca del todo, es tanta la resistencia que si no obligas de alguna manera no lo vas a lograr, hay que tirar a la piletta a la gente para que aprenda a nadar.

E: Frente a una institucion que tenga o no una politica ya de inclusion tecnológica, ¿Qué es lo que pedis en primer lugar? ¿En que aspectos hacés incapie para poder implementar un proyecto de inclusión?

S6: Primero que me den facilidad de uso de la tecnología, que no tenga que haber muchos trámites para usar el cañon, por ejemplo que se facilite y que me apoyen y tenga amplia libertad de poder trabajar con lo que voy a hacer, por supuesto voy a presentar un proyecto pero que no pongan palos en la rueda, a veces te coartan lo que vos quieres por cosas como lo que pueden opinar los padres y terminas diciendo mejor no hago nada si no me ayudas, eso para mi son cosas fundamentales, tener amplia libertad y posibilidades de acceso relativamente fáciles a la tecnología.

E: ¿Y eso respecto a la infraestructura y decisiones institucionales, y respecto de competencias docentes?

S6: Un poco de competencia tecnologica tenes que tener, porque si no vas muerto, que sería la fundamental a la hora de trabajar con videojuegos, la competencia lúdica es lo primero y mas simportante también, si no juego, es difícil hacer jugar a los demás.

E: Para ir cerrando lo que es un diseño de inclusión de videojuegos específicamente ne el aula y considerando lo que serían buenas prácticas de enseñanza con videojuegos, ¿Se te ocurre algún otro aspecto que hay que tener en cuenta a la hora de planificar o capacitar a los docentes o de armar proyectos institucionales? ¿Cuales son los elementos básicos de un diseño con videojuegos en el aula, que no nos podemos olvidar?

S6: Creo que más o menos te fui dando. tengo que estar dispuesta al juego, que contenidos quiero sacar del videojuego, como cierre de que me va a servir, tener muy claro contenidos y el videojuego para saber de donde sacarlo y como estructurar toda la actividad a partir de ese videojuego, tengo que tener los elementos tecnológicos necesarios: la sala, el aula de informática, que puedan acceder, mostrando el videojuego no, tienen que jugar, tengo que buscaer todos los canales necesarios para que le chico juegue tanto aca como en su casa y pueda el ir conociendo, el maestro tiene que haber jugado el videojuego para saber hasta donde puede llegar y como orientar todo esa planificación hacia el contenido que tiene.

E: Y recién decías lo del blog, porque ahí hay otro tema importante que es la familia, porque hablabamos de la cultura institucional, ¿Qué dicen los padres respecto de estas experiencias?

S6: En general el papá esta muy a favor porque como en el jardín todo es juego, que jueguen con la tablet en casa o la computadora, a ellos por un lado les beneficia, así que en general hay menos resistencia en casa que en la escuela, creo que para ellos mismos, si saben que el juego se lo di yo, piensan que es educativo, entonces tiene mayor aceptación, dicen por lo menos si juegan que sea algo educativo. En genera no tenes problemas con los papás, aceptan enseguida y hasta se enganchan ellos mismo y cuando ven que el nene a partir del juego aprende o les dicen cosas que tienen que ver con el videojuego se ponen mas contentos todavía no hay resistencia salvo que sean papás anti-tecnologia, pero como son padres jovenes es muy raro.

E: ¿Hay algo que creas que es interesante agregar? ¿Qué recuerdes como algo significativo sobre el tema?

S6: No, creo que mas o menos te fui diciendo toda la experiencia, no hay mucho mas.

E: ¿Qué futuro le ves entonces a los videojuegos en educación?

S6: Les veo futuro, el asunto es que se animen, hay que impulsar todo hay que seguir impulsando a las generaciones viejas y a las jóvenes, que hay que entusiasmarlas porque no saben lo que se puede llegar a hacer, uno de los cursos que dimos de videojuegos, me acuerdo que una de las chicas se quedo pensando tenias razón cuantos contenidos hay en un videojuego, que fue lo que a mi me maravillo también cuando aprendi a ver mas allá, ver que el videojuego tiene algo mas y hay que aprender a sacar eso, si no hay alguien que te abre la mente, si no te dicen ves que en el angrybirds podés trabajar palancas, pájaros, colores, etc, piensas es cierto, solo que nunca lo vi, porque en el juego jugas no lo ves, ese es el asunto aprender a ver mas allá, es como leer un cuento y le sacas el contenido mas allá del cuento, es lo mismo. y ahora me causa mucha gracia porque cuando juego un videojuego nuevo ya no lo hago inocentemente como antes, ya pienso que puedo aprender, que puedo enseñar a través de esto.

E: Que bueno eso, y además recién cuando te escuchaba pensaba en que importante también fomentar entre los compañeros el trabajo colaborativo en este sentido porque la docencia tradicionalmente ha sido una actividad muy individual, cada uno en su aula, cerraba la puerta y hacia lo que le parecia que era bueno, sin embargo hoy día no solo desde lo pedagógico en general, no solo por lo que implica el aprendizaje por proyectos que requiere saberes si no incluso desde la fundamentación teórica, la necesidad de lo colaborativo, cuanto tenes que hacer todavía en ese sentido, si queremos enseñar habilidades sociales y colaborativas a los chicos no podemos no hacerlo entre nosotros.

S6: Si, yo lo veo ahora que estoy en la gestión, estoy metida en hacer esto, me paso a fin de año, cuando hicimos la evaluacion les dije cada una me va a decir una experiencia de trabajo y se lo va a contar a los demás, como lo hizo, ustedes tienen que aprender de ustedes mismos es lo que hacen los medicos, yo los comparo mucho, el medico lo publica, lo da en el ateneo,

nosotros como docentes tenemos que hacer eso, publicar, hacer ateneos, hablar cada uno de sus prácticas, aprendes tanto y están ricos, todo lo que hacemos cada uno que siempre se guarda dentro del aula y nadie sabía lo que hacíamos y hay muchas cosas que creo que es importantísimo.

E: Muchas gracias María Rosa, ya se lo valiosas que son tus experiencias, que tienes escritas varias y ya te voy a ir contando cuantos elementos en común van apareciendo en otras entrevistas y creo que van a salir cosas muy lindas para ir encontrando modelos pedagógicos que nos sirvan y nos faciliten la tarea a medida que vayamos encontrando más fundamentos para seguir con estas pedagogías lúdicas.

2.2.7 Sujeto 7

Sujeto 7: 39 años. Profesora de Informática. Preceptora de nivel Secundario
--

E: ¿Qué condiciones tienes en cuenta para diseñar una secuencia de enseñanza con TIC en general o con video juegos en particular?

S7: El problema es que lo mío es todo TIC, es informática. A pesar de que me parecía que en informática se podían aplicar video juegos más fácilmente me pasó lo contrario, no encontré todavía ningún juego que pueda aplicar a un tema de informática, juego en sí, ya hecho, con las normas ISO. Tampoco no probé todos, me faltan muchos todavía. Agarre la Xbox que nunca la agarro porque me pone nerviosa, me pongo toda dura, salto. Pasa que a los hombres les cuesta menos porque los relaja, pero a mí me pone más tensa.

E: ¿Por autoexigencia es eso?

S7: Porque me frustra. Porque me matan enseguida, es mucha práctica, muchas horas y yo no aguanto muchas horas juntas, cosas que los alumnos sí, están horas y horas y días. Y bueno, estoy intentando adentrarme un poco más en los juegos. Lo que hice yo es hacer que ellos hagan un juego, que creen sus propios juegos.

E: ¿Podés diferenciar condiciones controlables y no controlables que influyen positivamente en la práctica? Condiciones de todo orden, institucionales, culturales de la institución o tecnológicas, de recursos, de actitud.

S7: Yo estoy trabajando en una escuela privada como preceptora y de vez en cuando cubro bachecitos de profesores cuando faltan y las últimas clases que di, que fueron pocas porque hace poco empecé en la docencia, fueron en un curso de mujeres. Es una escuela mixta pero antes era sólo de mujeres, incorporaron a los varones pero hay más mujeres que varones. Y separan la parte de informática en contra turno, los hombres que son 4, tienen una clase para ellos y hay otra para mujeres. A mí me tocó 5to mujeres.

E: ¿Con qué criterio se hizo esa división?

S7: No sé, la verdad, hace poco que estoy ahí. Cuestión que estas chicas que me tocaron son más tranquilas y se puede trabajar muy bien con ellas y a nivel institucional no me vienen a cuestionar nada. Saben que voy y les enseño a que hagan un juego. O sea todavía no le presenté este proyecto al director ya que soy suplente, entonces no lo veo todavía conveniente. Hay una planificación, de la cual yo me salí. Pero tampoco me van a decir nada, no hay problema por eso. Yo creo que no porque es una escuela bastante abierta a esas cosas, flexible.

E: ¿Qué dificultades obstaculizan procesos de enseñanza con TIC, en tu experiencia? ¿O en qué difieren las prácticas de enseñanza con y sin TIC?

S7: No sé qué tipo de dificultad te puedo decir porque yo tengo sólo TIC, lo que yo veo en el aula es falta de atención, tenemos recursos, computadoras, internet.

E: ¿Cuántas máquinas hay?

S7: Hay 14 máquinas más o menos. Y no se usan todas porque son grupos chiquitos que usan 4 o 5 y otros que usan todas pero la mayoría son de a 3 o 4 personas por máquina. Porque también hay grupos numerosos, de 30 o 40. También me ha pasado que tuve suplencias de primer año, fui variando los años. Tuve un primero, un segundo, cuarto, quinto. El año pasado sin saber esto de videojuegos, indirectamente yo me interese por enseñar diferente,

como algo más divertido, entonces estaba enseñando hardware y software, tenía que dar mucha teoría y los chicos no les gusta la teoría, quieren estar en la compu y ni siquiera están haciendo los trabajos, están en internet o en otra cosa, entonces al terminar de dar la teoría propuse hacer una computadora humana, lo encontré en youtube, yo siempre busco recursos en internet. Era de un profesor argentino que después de enseñarles a los chicos qué era el hardware y software los llevó a una sala de videos, una cinta, marcó espacios, les puso cartelitos a los chicos, la rom, la ram, teclado, mouse, cada uno era una parte, memoria, periféricos, y él era el usuario. Los chicos se ponían de una manera y él era el usuario, prendía la compu y hacía todo el proceso interno de la computadora. En eso resumió todo lo que enseñó. Haciendo los movimientos, todos los pasos de la computadora.

E: Excelente, dramatizo todo el proceso.

S7: Yo lo hice en dos días, estuve estudiando un montón y lo hicimos. Como ese día faltaron muchos a una le dije que haga de teclado, mouse y monitor. Era multifunción. Y les gustó, a pensar de que era un grupo bastante revoltoso. Un par no entendieron porque no prestaron atención porque era muy difícil integrarlos, porque estaban todo el tiempo molestando.

E: ¿Qué entendés desde estas experiencias como buena práctica de enseñanza? ¿Cómo se caracteriza, qué elementos la constituyen?

S7: Para mí enseñar bien es buscar cada vez mejores recursos, innovar todo el tiempo, no quedarse en lo mismo, en dar todos los años el mismo tema porque me aburriría yo también, es así. Y para mí cuando un alumno de este grupo, de 30, 26 me prestaron atención y 4 no, me parece un logro bastante acertado. Igual traté de hablar con estos 4 pero bueno, no hubo caso. Igual tuve 6 clases con ellos, no todo el año, puede ser que lo logren en algún momento, con más tiempo.

E: ¿Me querés narrar alguna experiencia de aula que consideres buena práctica con TIC o videojuego?

S7: Lo que voy a presentar hoy gracias a este curso que me abrió la cabeza en buscar cosas para implementar en el aula. Busqué por internet a ver qué videojuego podía encontrar pero no encontré nada. Entonces pensé qué puedo hacer con lo que enseño yo, informática, power

point, word, excel. Busqué video juegos con cada uno de los que te nombré, hasta con excel hay. Son más complicados, hay que analizarlos más, son más de programación y yo no sé. encontré muchos videos en youtube de power point explicativos de cómo se hacen juegos y me pareció muy interesante uno que me pareció muy fácil para empezar, del preguntados y con estas chicas de 5to mujeres, que eran un grupo más accesible, se interesaban por todo, entonces lo implementé ahí. Les di las instrucciones, que busquen preguntas y respuestas en internet con 3 posibilidades de respuestas, les expliqué el mecanismo y en lo que tenían de clase hicieron 2 o 3 preguntas, en 40 minutos. Eso me ayudó a determinar cuánto tiempo necesitan. Mi idea era que se pasen por mail o pen drive y todos jueguen con todos. Sin decirles eso porque no tenía tiempo, se levantaron ellas mismas y fueron a otras máquinas a jugar. Se sintieron más orgullosas de lo que hicieron, las incentivó.

E: Sintieron que era un producción propia valiosa

S7: Hay algunas que no les gusta las TIC's, están con el celular todo el día, no les gusta el word, el excel,

E: Quizás no les gustan algunas funciones que tienen que ver más con el aprendizaje, con la escuela

S7: No usan el word, están todo el día en facebook, o twitter o instagram o el celular, ¿Para qué van a usar el Word? Más que eso no saben manejar. Mandan un mail o un whatsapp.

E: ¿Cómo evaluás entonces esa experiencia? ¿Qué categorías o aspectos tenés en cuenta para evaluar esa experiencia como de buena práctica con TIC?

S7: En sí, el interés del alumno. De ver que todas en esa clase todas las alumnas se levantaron a hacer el juego del otro grupo y yo lo vi, fue muy satisfactorio, porque lo que busqué y me interesó a mí también les interesó a ellas y logré en ellas algo diferente.

E: Por otro lado, lo que decías, algo colaborativo porque salió de ellas el compartir o ir a ver lo que otras habían hecho. Después me decías desde lo emocional y lo relacionado con vos.

S7: Bueno, lo que te contaba es que al ser preceptora es diferente el trato porque estoy todos los días, las 4 hs todo el tiempo, soy el medio entre directivos y familia y alumnos, estoy en el medio de todo eso y en los recreos queriendo buscar más juegos les pregunté a los chicos: ¿ustedes qué videojuegos conocen? y uno que tiene un canal de youtube me dice, porque le pregunté qué videojuegos puedo usar para dar clase de informática y ese me dice “puede ser el destiny porque trata de tecnología, vi una presentación pero no lo jugué. Trata de tecnología futurista pero es todo de guerra, o sea es lo mismo pero la temática principal es tecnología futurista, quizás algún día me sienta y lo juegue y me sirva.

E: ¿En qué crees que se diferencia el aprendizaje tradicional del aprendizaje basado en juegos?

S7: Hoy en día el tradicional para los chicos es aburrido. En mi secundario tenía que estudiar sí o sí sea divertido o aburrido, y ellos también, pero ya no tanto, nacen con el celular en la mano o la computadora, hay que adaptarse a eso.

E: ¿Qué elementos evaluás para seleccionar recursos educativos en general?

S7: En mi materia todo lo que encuentro me sirve porque enseño informática entonces todo lo de internet me sirve.

E: Incluso lo que en apariencia no es bueno digamos, por lo menos sirve para formar conciencia responsable en el uso

S7: Cuando enseñaba excel a los chicos les decía algún día este programa nos puede ayudar en el trabajo para una base de datos, para eso se usa mucho el Excel, en empresas, para un currículum, les va a servir, los trataba de interesar. Que lo que les doy les va a servir en un futuro. Porque hay chicos que dicen ¿para qué sirven las matemáticas? y piensan lo mismo de informática entonces busco trabajos que les sirvan en la vida por ejemplo un currículum vitae es fundamental.

E: No sé si viste que hay circulando un video juego para presentar currículum vitae. En realidad es un formato para presentar currículum hecho con la estética de un video juego, está muy interesante.

S7: Yo descubrí el poptun que es un power point divertido, con animación, música, es más lo usamos en mi grupo del capacyt, para una presentación. Gracias a que abrí mi cabeza en este curso empecé a buscar otros recursos, no siempre lo mismo.

E: Y además una cosa muy interesante es que vos también incorporas lo que dan los chicos, yo creo que en esto consiste el formar comunidades de aprendientes, hoy día estamos todos aprendiendo, esto de preguntarle a los chicos qué juegan, contame qué podemos ver, eso también es sumamente valioso porque es legitimar lo que hacen los chicos y recuperarlo para aprender, es decir para darle más sentido desde lo pedagógico a lo que ellos ya manejan.

S7: Y más allá del aprendizaje generar un acercamiento con ellos. Sienten que los entienden, que alguien entra en su mundo y no todos los docentes son así, revalorizar eso.

E: ¿Qué aspectos crees que es necesario considerar para incluir videojuegos como recurso educativo? Desde los alumnos, docentes, padres, la escuela.

S7: La escuela obviamente que tiene que estar de acuerdo con lo que querés hacer de implementar videojuegos. Presentar un proyecto. Con la familia se podría aplicar el modo, para informar, para que vean productos. Los alumnos como siempre interesarlos en todo, en crear sus propios juegos, empezar a crear con ellos.

E: Desde lo tecnológico, ¿Qué es indispensable?

S7: En la escuela, las máquinas, hay muchas escuelas que no tienen. Se puede dar teoría pero se necesita la práctica también. Quizás con los celulares también, no retar a los chicos.

E: ¿Crees que los videojuegos son recursos adaptables a los diseños curriculares de distintas disciplinas por lo que has visto?

S7: Sí, lo vi. Es más cuando le pregunté a un chico qué juegos puedo aplicar para informática me dice hay uno para historia que se llama Age of empires. Yo no sabía que se podía ver cosas reales de la historia y el chico lo sabe pero nunca lo aplicó en nada porque no tuvo un docente que lo ayude. Yo creo que divirtiéndose aprenden mucho más.

E: Eso que acabas de decir es maravilloso. Es el recuperar de la experiencia, algo que desde lo arcaico sabemos porque hemos aprendido las cosas fundamentales de la vida jugando en nuestros primeros 5 años de vida hemos construido los pilares de lo que somos y sin embargo eso la escuela lo había perdido, entonces recuperar para el aprendizaje el placer de aprender es algo fundamental.

S7: Lo difícil es que yo veo que algunos alumnos son muy duros en el sentido del comportamiento. Por ejemplo si viene una profesora mucho más divertida que es diferente hay veces que los alumnos la toman como que no se va a enojar, entonces los límites hay alguno que no los respetan. Y también siendo preceptora estoy aprendiendo, yo hablo mucho con los chicos me cuentan cosas de su vida pero también tengo que hacer el deber de adulto, decir “baja los pies de ahí”, etc., entonces hay algunos que confunden esa confianza, es complicado.

E: ¿Podes identificar las ideas que circulan desde la cultura institucional en torno a la incorporación al aula de tic en general o de videojuegos en particular?

S7: En esta escuela lo que me llamó mucho la atención es que, en construcción y ciudadanía en 4to año, hicieron un proyecto acerca de las adicciones, el alcohol y drogas, hicieron un video que pusieron en los pasillos en televisores, en otro piso pusieron una serie de fotos de chicos por ejemplo uno encadenado tomando. Sin querer aplicaron ties: hicieron un video, fotografías, me llamo mucho la atención y los directivos orgullosos también de ver a sus alumnos exponiendo lo que estaban haciendo.

E: ¿Y los chicos qué reacción tenían con eso? ¿Cómo lo vivieron como producción?

S7: La verdad no hablé con ellos pero se notó mucho el esfuerzo, el trabajo

E: ¿Y los demás cómo reaccionaron con esa producción?

S7: Los demás, nada, mirando toda la producción que hacían. Escuche más del lado de preceptoría, más que del lado de ellos, sorprendidos para bien por lo que habían hecho. Del lado de los alumnos, yo estoy en el primer piso que esta 1, 2 y 3ro y arriba están 4 y 5to, son como dos mundos.

E: Y entre los profesores, ¿vos podés ver qué porcentaje están a favor y usan efectivamente, y qué porcentaje rechazan definitivamente el uso de TIC? ¿O los que están fluctuando?

S7: Mi experiencia en esta escuela, en la última, no vi muchos aplicando TIC's. Uno o dos. A toda la escuela llamó la atención por eso, porque hicieron videos. Más de eso no vi, veo muchos afiches, escrituras, muy tradicional, es una escuela muy tradicional. Y hay profes sí que aplican. Por ejemplo nunca vi una profe que venga a preceptoría de historia o geografía a pedir las compus o dejar que los chicos usen el celular.

E: ¿Hay también discurso en ese sentido en contra, cuestionando el uso de las TIC? Porque capaz no lo usan ni dicen nada

S7: No porque en general son personas mayores, eso es un problema también, hay chicas jóvenes también pero tampoco lo aplican. El porcentaje de profesores son de hace 10 o 20 años

E: Siguen siendo tradicionales aunque recién salgan del profesorado

S7: He visto profesores poner todos los bancos en el medio y para explicar las fases de la luna, les dio una pelotita y empezó a recorrer el lugar.

E: Eso fue lo más que pudo hacer

S7: Después muchos afiches, cosas lindas también, son recursos, pero las TIC no son las computadoras solamente.

E: ¿O sea que ningún tipo de herramienta?

S7: Tecnológica no. Quizás subiendo al segundo piso vi a una profesora que me dio una idea que ya tenía igual. Proyectar un video en la pared para los chicos. Eso me encanta. Ese cuarto año cuando tuve esas 6 clases, lleve mi netbook y después de las explicaciones les pasaba videos con dibujitos y les re gustó, les divirtió, como para sintetizar, tenían que ver con el tema que habían visto. Los chicos me decían de la profesora tal, yo no tengo mucho léxico digamos, yo hablo así. Y ellos me decían “la profe habla muy difícil y no la entendemos, hay cosas que las puede decir más simple”. Yo estudiaba para cada clase porque como te decía hace poco estoy y no estudie un profesorado, les explicaba así como una forma más amena y nada, les gusto también.

E: Respecto de las experiencia que has hecho con tic como las evalúas en referencia a lo que es un modelo tradicional? ¿Con qué evaluas el aprendizaje, con qué tipo de herramientas o de modalidades de trabajo?

S7: Por ejemplo, estas chicas de quinto las evalué, les dije ¿qué herramientas usas?, autoformas, hipervínculos. Sin querer ellos estaban aprendiendo todo eso. Una vez realizado el trabajo paso máquina por máquina a ver si terminaron y que me muestren, les corrijo si falta algo o lo que se equivocaron. Esa es la forma de evaluar mía. Como te digo soy profe suplente, estuve en otra escuela, también de 4 o 5 clases, son chicos bastante complicados, un curso de 33 chicos que era un descontrol. Hice lo que pude, no? Eran pocas clases, tenía que cerrar las notas asique les hice hacer un trabajo en la compu de simbología, les proyecté un video del buen uso de las redes sociales, de cómo cuidarse, proteger las fotos, no chatear con personas extrañas, el uso responsable. Ya que ellos no querían prestar atención los llevé a la sala de computadoras que por suerte es una buena sala y les puse el video, se quedaron callados mirando, en vez de hablarles yo, lo hice con el video. Después hicieron un trabajo en máquina y me lo tenían que presentar y ahí yo ponía la nota.

E: ¿Sentís que trabajaron mejor, que comprendieron el tema?

S7: Sí, igual es un tema común para ellos, cotidiano.

E: Sí, pero el tema de haber naturalizado una experiencia con redes sociales no significa que puedan hacer un análisis crítico de esa actividad.

S7: Sí, en realidad tenían que hacer un video acerca del ciber bullying o discriminación.

E: ¿Ellos tenían que hacerlo?

S7: No, no llegaron, hicieron un power point. Pero yo les llevé un archivo a cada máquina con una música y una serie de imágenes, ellos tenían que completar. Les daba un texto, ellos tenían que pasarlo, ponerle imágenes y música y agregarle además si querían algo. Lo que me pareció gracioso fue que la música se escuchaba de todas las máquinas y me volvieron loca, venían a mostrarme, a pedirme opinión, estaban trabajando concentrados. Como siempre hay distraídos, además es una escuela que tienen integrados, tuve una chica con problemas de aprendizaje y me hacía mamarrachos y yo no podía prestarle atención a ella todo el tiempo. Yo le decía que lo que hacía estaba bien, trate de incentivarla. Después tuve una chica con ataques de pánico que no podía entrar al aula porque era muy cerrado, se quedaba en la escalera. Al ser pocas clases no puedo hacer nada. Y lo primero que hice al entrar a ese curso, yo entre temblando porque era mi primer curso grande, vino una preceptora, les dijo "ella es la suplente" y se pararon todos y me aplaudieron, después de eso me relajé un poco. Y lo primero que hice fue que pongan en una hoja qué piensan de la escuela, que cambiarían, que piensas de tu forma de aprender, como para conocerlos. Y me dijeron "¿qué tiene que ver con computación?" Y les dije "yo quiero conocerlos primero". Y en pocas clases algo los conocí y ahí me di cuenta los tipos de grupos, que están los que hacen todo, los que no hacen nada, los que les cuesta.

E: ¿Y en ese lugar sentís que las TIC son una herramienta valiosa de intervención?

S7: Tienen sus ventajas y desventajas. Los celulares, en todas las escuelas vi que están todo el tiempo con el teléfono, es muy difícil sacárselo, se pelean por whatsapp

E: Un tema importante entonces es la formación en el uso responsable de esas tecnologías

S7: Es muy difícil, yo creo que las redes sociales hoy en día hicieron que los chicos tengan más conflictos entre ellos porque se suben fotos al facebook, se insultan, capaz ni se conocen y se enfrentan por facebook y pasa de ahí a la realidad porque se miran mal y ya se pelean. Es más, ahora hace un par de meses una chica me dijo que una de segundo le mandó una cosa, la llamé a la chica y le pregunté qué hacía con el celular y me dijo que la profesora la dejaba

tener el celular y que pensó que no tenía señal así que no le iba a llegar. Le pregunté si la conocía a la chica y me dijo que no, ¿entonces por qué la insultas? Es una complicación, puede ser una herramienta en alguna clase pero los profesores al no utilizarlo se ponen a escuchar música, con el whatsapp y eso perjudica.

E: ¿Qué les dirías a un docente que piensa en intervenir en aula con TIC en general o con videojuegos, qué le aconsejarías?

S7: Se empieza jugando, buscando en internet, indagando a los chicos, por ejemplo mi hijo que le digo si me enseña a jugar. Se pueden aplicar, no sé si todo el año o en todas las clases pero en un eje central o para empezar un tema, sí.

E: Y para sintetizar tu experiencia en este curso, ¿qué dirías?

S7: Me sirvió mucho, las experiencias de ustedes, de mis compañeras, fue un trabajo colaborativo también, escuchar a mis compañeras diciendo “me acerqué al alumno a preguntarle qué estaba jugando” y dije yo también lo puedo hacer. Yo me acerqué en el recreo a los chicos a preguntarle a qué juegan, qué puedo hacer yo, qué me aconsejan y ellos me ayudaban. Los fui anotando, viendo los trailers. Me enseñó mucho este curso. Me abrió mucho la cabeza. Es un desafío. Yo podría tranquilamente sentarme y dar una clase tradicional, me voy a mi casa y ya está, no hago más nada pero me gusta innovar, los chicos tienen incorporada la tecnología y quizás se sientan a hacer un trabajo en word y no les interesa entonces busco la manera que se interesen a través del video juego se puede. Ya encontrare el mío

E: Para terminar, ¿Un riesgo y un beneficio de los videojuegos que te haya impactado?

S7: Un riesgo, que en el aula se la pasen jugando y no les interese el tema. Y un beneficio, lo contrario, que jueguen y que después dejen el juego y apliquen el tema que les vas a dar.

2.2.8 Sujeto 8

Sujeto 8: 61 años. Master en Videojuegos y Educación por la Universidad de Valencia. Especialización de la UBA en Tecnología Educativa. Especialización de Virtual Educa en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Diplomatura de Flacso en Ciencias Sociales con Mención en Tecnología. Profesora de Informática. 15 años de antigüedad en la docencia.

E: ¿Que antigüedad en la docencia tenés?

S8: 15 años

E: Te desempeñas en nivel medio y superior, ¿Qué formación específica tenés en tecnología educativa?

S8: Profesora de base, de informática. Y la especialización de la UBA en tecnología educativa, la de virtual educa en entornos virtuales de aprendizaje y la diplomatura de flaxo en ciencias sociales con título en convención en tecnología.

E: Actualmente trabajas en áreas de tecnología en general, pero específicamente en video juegos, o sea te dedicas a todo un poco. Yendo al tema video juegos que beneficios, en principio, reconoces como propios del uso de videojuegos en educación?

S8: La conexión que se puede hacer con temas curriculares y como los anima a buscar información. Cuando le pregunto a ellos qué les pasó con algún juego, cuándo lo empezaron a jugar, y cuestiones que estaban en el juego las fueron a averiguar por afuera por varios motivos. Primero porque no lo conocían o no se acordaban o no lo habían visto en la escuela, y otros para ver si había similitud con la parte histórica

E: O sea que pueden relacionar por un lado los contenidos ya adquiridos pero además les llama la atención el dispositivo que les resulta mucho más motivador buscar información desde una pantalla que desde el diccionario

S8: Muchos, animados por el juego, salieron a buscar información que no tenían. Y otros fueron a ver si la información que daba el videojuego era cierta.

E: Hacían un análisis contra fáctico. Qué otro beneficio?

S8: Respecto a la toma de decisiones, el trabajar con el error. Si perdieron el juego vuelven a empezar y no les cuesta, no les duele.

E: Y en cuanto a conductas negativas, que pudiste ver?

S8: En realidad algunos que de pronto jugaban muchas horas, pero este año estoy haciendo los análisis como hice el año pasado, de para que usen el juego, e incluí otras preguntas, primero los hago buscar en las normas peyi. Y saben lo que es pero no lo tenían presente, como que no le daban importancia. Recuerdan los dibujos pero no le prestaban atención.

E: O sea que se va generando un uso ms responsable, mas consiente

S8: Uno de los chicos jugaba a un juego, no recuerdo cual, que era para mayores, lo jugaba a los 6 años con un primo y era un juego para adultos porque es violento. Y estaba muy fascinado, un chico muy particular, muy tímido, retraído, a mi me preocupa que no lo tomen para el cachetazo. Me decía que jugaba mucho tiempo a este juego en particular con 6 años. Y cuando buscamos las normas peyi y las srb le dije que hubiese pasado si tu familia hubiera visto esto y me dijo que no lo dejarían jugar. Pero me da la sensación que es un chico que está muy solo, los padres trabajan.

E: Teniendo en cuenta esto desde la escuela cuales son las condiciones que hay que crear para que no se generen por ejemplo conductas negativas?

S8: Primero, que tomen consciencia de la calificación, igual es como que la cuestión prohibida es una transgresión, típica de la adolescencia. Lo que me parece es que mediado

con un dialogo familiar, una cuestión de interesarse por lo que juegan, a ver que juegan los docentes y la familia, de esta situación. Yo les hago ver el tema de que ellos piensen al revés como lo pueden usar en la escuela, para que contenido curricular se pueden vincular.

E: Esto por ejemplo, ¿Lo haces a partir de juegos libres?

S8: Lo que estamos haciendo es analizando un videojuego que haya jugado cada uno, tienen que ser diferentes.

E: ¿Con alguna evaluación particular?

S8: Les doy una consigna que tiene que ver con analizar las mecánicas, dinámicas, estética, plataformas, objetivos. Lo que hacen es buscar las normas. Pero además les pido que lo hagan en un formato que no sea copiar y pegar, no me tiene que aburrir, que usen autoformas, cuadro, una presentación, me lo tienen que vender, me tienen que convencer de las bondades de ese juego, que la presentación cuide esa forma. De hecho el que copia y pega, no usa palabras claves, no arma una presentación, lo desapruedo.

E: ¿Cómo toman eso?

S8: Y primero no les gusta, me siento al lado y hago que me duermo, les digo que ni loca leo todo esto. Entonces les digo que lo sinteticen, que no copien y peguen, que me llame la atención y que me den ganas de jugar. Y después, ellos trabajan el tema de la accesibilidad, que tienen que tener la imagen para que el documento que van a subir a la web tenga todos los cuidados que tienen que ver con la accesibilidad, ósea los fondos, las letras, las imágenes con el texto alternativo, cuidado con las fuentes, si ponen tablas que aclaren que contenidos tiene.

E: ¿Esto desde que materia lo trabajas?

S8: Desde informática.

E: ¿En qué año lo trabajas?

S8: Tercer año.

E: Vos tenés los otros cursos, ¿Hay una secuenciación de contenidos para llegar a ese tipo de producción en tercero?

S8: En realidad tengo un tercero, que fue el que programo el Carmen San Diego en primero que ahora están en tercero y tengo el otro tercero que no lo tuve en primero ni en segundo y estamos ahí. Los voy a hacer programar pero tomando un análisis que hace en homoludence escolaris que habla de un producto que se llama inanimada Alicia, que es un relato transmedia que se puede leer o leer y jugar, ellos van a hacer la segunda, lo novedoso que espero es que lo van a programar en algo que la escuela no usa para eso que es el Power Point, con eventos, animaciones, va a ser una secuencia, aunque no sea un lenguaje de programación.

E: Este tipo de producciones que vos utilizas como evaluaciones, ¿Qué criterios tenés en cuenta a la hora de evaluar o de armar el tipo de evaluación y qué resultados ves de este tipo de evaluación respecto de otras formas más tradicionales?

S8: Tienen que atenerse a la consigna, cuando armo la propuesta les explico y les estoy muy encima para que entiendan que es lo que quiero. En otras cuestiones, el paso posterior a esto va a ser lo de transmedia. Lo que me armo es una grilla para organizarme. Es más fácil después, la pienso y cuando tengo que empezar a evaluar me rijo por ella y hago las adaptaciones y los agregados y comentarios para cada caso.

E: En el caso específico de videojuegos, ¿con qué función específica los usas, además de aprender a programar y desarrollar?

S8: Me centro más en la programación, no tanto en el uso del videojuego en sí, lo que intento es darle a conocer como asesora de tecnología en la escuela, darle a conocer a los profesores otras herramientas que ellos pueden tener y utilizar, por ejemplo el de historia u otras asignaturas, el tema de la narración, para trabajar los contenidos desde lengua. Hice un trabajo para el Master que era el análisis de un juego que es una historia de la primera guerra mundial. El tema de la elaboración de la narración, o sea a la profesora de lengua le doy un videojuego en el cual la narrativa propone un trabajo diferente.

E: O sea que podes hacer trabajos transversales con distintas áreas donde se trabajan los contenidos desde el área y ustedes hacen la producción.

S8: Claro, porque por ejemplo, esto de la narrativa transmedia, si yo la quisiera pasar por Skype, cuál es la consigna, yo lo estoy trabajando con los chicos en lengua, que están haciendo la narrativa, la están trabajando en Google Drive. A mí me pasan el material ya listo para empezar a trabajarlo, pero no trabajo la narrativa, para eso va a venir aprobado desde el área específica. Después los chicos en este trabajo tienen una instancia previa, de elaboración de lo que es la narración y cuál es la consigna. Una vez que esto está listo, ellos lo aprueban entonces yo pienso formatos de equipo, porque tengo equipos de fotografía, de diseño, el audio, está organizado, todavía no están designados, falta que terminen los profes de aprobar estas cosas porque les mandaron correcciones.

E: Yendo un poco más atrás, en un proyecto de este tipo, en el comienzo cómo lo diseñás? cuando decís este año vamos a trabajar con esto, seleccionas el tipo de programa, las consignas de los trabajos? cómo haces ese diseño para después saber si hay que armar equipos, qué contenidos previos hay que tener, cómo coordinas después la actividad durante el desarrollo del proyecto? voy al diseño en sí de qué es trabajar con tecnología desde esta mirada.

S8: Primero, investigación, lectura, mucho material. Y ver cosas que puedan ser originales. Por ejemplo el Carmen San Diego, me pareció una buena propuesta para hacerlo interdisciplinario, me basé en ese conocimiento porque lo jugaba, desde mi experiencia de gamer. En el caso de Alicia transmedia fue por la lectura de material hacia la descripción de esta producción, la empecé a mirar y se me ocurren muchas cosas. Entonces me comunico con una docente del área de lengua, que es la que me acompaña en estas cosas, la entusiasme y nos pusimos a ver como implementarlo. Para esto también va a haber grillas para el producto final, pero hay una aproximación de como lo delinee, como lo presento en la escuela. Porque cuando esta a nivel proyecto, uno no lo detalla. Tenemos las instancias de armado. Siempre el tema del trabajo en equipo es complejo porque tenés de forma desigual. Este año lo que voy a llevar a cabo es una herramienta que es como si fuese una rúbrica personal. Una autoevaluación de los aportes al trabajo, es hacer una meta cognición de su aporte.

E: Vos al proponer el trabajo, tenés que considerar por ejemplo, que competencias mínimas tienen respecto de lo que se quiere hacer, lo que han visto con vos o con otro profesor. El tema, por ejemplo, de las herramientas informáticas, si yo los pongo a hacer un Power Point, si no tienen esto de que los estoy presionando para que hagan cosas diferentes, es copiar y pegar. No tiene sentido. Para eso pongan imágenes en un Word y listo. Me pasó trabajando con el presi y yo tenía una hora que estaba sin alumnos y vinieron a mostrarle al profesor el presi y yo los sería matar, delante del profesor no dije nada. El es de literatura, no usa mucho la tecnología. Cuando se fue, les dije que lo que hicieron fue un desastre. Hubieran hecho un Word. Están a un paso de la universidad, no digan que yo se los enseñe. Porque en cuarto año lo tienen que hacer en su casa, yo les doy los lineamientos y les digo que me pasen los links que los voy viendo, lo presentan en forma oral, lo tienen que exponer con la profesora de lengua y conmigo. Y les damos con un caño.

S8: Que bueno eso, porque además obviamente hay también una decisión institucional de apoyar este tipo de transversalidad porque implica sobre posición de horas o alguien que trabaja de mas. En realidad ahora nos pasa con el club de ideas, nos metimos en eso, tipo TEDx con oradores y café concert, le tuvimos que poner horas, ir días que no teníamos que trabajar, todos nos acomodamos los horarios.

E: Hay un esfuerzo grande.

S8: Lo que hacemos ahora es que los chicos organicen el break.

E: Como para definir de alguna manera buenas prácticas de enseñanza con video juegos?

S8: Primero, decidí trabajar con esto porque me pareció que era una buena forma. Se dieron muchas cosas. Cuando estábamos armando esto, yo casualmente, voy a hacer una compra, mi marido me tenía que pasar a buscar y mientras esperaba veo un libro que se llama 50 crímenes para resolver, que usando la lógica se pueden resolver, describen un escenario, hay un inspector que llega a la escena del crimen y después de observar determinadas cosas dice el culpable es fulano, vos tenés que darte cuenta como llego a esa conclusión. Es muy acotado y no son cosas complejas, no es un pensamiento superior, perfectamente se puede trabajar en la escuela secundaria. En lo que es esta propuesta de Alicia transmedia, ella es una

adolescente que tiene un padre que es ingeniero en petróleo y su madre es artista plástica, por el padre va viviendo en distintos países por un tiempo. Nosotros vamos a tomar por capítulo, el cuarto que es Alicia en Rusia, tiene juego y lectura. Hay una situación conflictiva, está el tema de la adolescente en sí que estudia en la casa y tiene una primera posibilidad de ir a una escuela normal y se ve frustrada por esto de que los chicos se quejan de que van a la escuela, pero el no ir también es malo. Después hay una situación por la cual el padre se tiene que ir de Rusia y abandonar todo, donde se toca el tema de los refugiados, es como que convergen diferentes situaciones que lo trabajo la profesora de lengua. Hay muchos escenarios.

E: Lo que hacen es recrear algunos elementos dados y los adaptan a situaciones de otro contexto. Ellos tienen los materiales online?

S8: En un grupo de Facebook. Tienen que presentar una situación. Trabajan también en el Drive en firma grupal. Que serían los guiones, que tienen acceso los profesores para corregir. El profesor puede ir viendo el proceso pero ellos tiene una fecha de entrega, lo tienen que escribir y dárselo. Pero digamos que pueden hacer el seguimiento. Usan una cuenta única, genérica y trabajan con codificación de colores, cada una participa en la construcción del relato con un color. Vos vas viendo cómo van haciendo el trabajo a partir de los colores. Se sabe quien participó y quien no, porque el tema es que el que usa una cuenta de Gmail, se olvidan, se les cerró. Esto me solucionó bastante estos temas. El texto es muy acotado y tiene muchas imágenes, queremos que trabajen de forma similar, las imágenes tienen que estar intervenidas.

E: Este trabajo es grupal pero hay muchos grupos trabajando sobre lo mismo.

S8: Cada grupo tiene un relato y en el interior del grupo hay quienes se ocupan de la imagen otros del sonido. Va a estar distribuido de acuerdo a lo que se sientan ellos más cómodos. Siempre lo que hacemos es que cada uno elija en que va a participar. Todavía no vi los relatos, que es lo que ellos toman de donde transcurre la historia para que obtengan la fotografía, que tomen algún tipo de lugar. Nosotros cuidamos también el tema de las licencias.

E: Las imágenes las bajan o las toman ellos?

S8: En realidad las tienen que tomar ellos, pero si de pronto van a usar una provincia y no tienen fotografía, depende cual es, saco fotos al paisaje y si les sirve se las doy. La idea es que ellos sean dueños de su derecho de autor y si no, que lo saquen con licencia. Yo tengo armado un blog de recursos, que es el software que nosotros usamos y tienen acceso a ese banco de datos. Porque es lo que vamos viendo, voy agregando herramientas en los cinco años y ellos las manejan muchas y otras que van a trabajar. También pueden entrar los docentes. Les digo que si ellos pensaron algo original que no está ahí, alguna herramienta, que me digan y lo vemos juntos. Ahora por ejemplo, tuvieron que hacer juegos de dos niveles de física, con contenidos del área. La profesora los organizó en grupos de cuatro, dos hacen movimientos rectilíneos uniformes, dos niveles por juego, aplicando esto y otro movimiento rectilíneo uniforme variado. Y fueron pocos los que me consultaron con dudas entonces les pregunté si les sirvió la experiencia del año pasado y me dijeron que si. Que al principio les costó pero que hicieron sus redes de vuelta y les salió. Las consultas que tuve fue por alguna estupidez, un código que no les sumaba puntos y era porque habían fijado a cero el contador y lo habían puesto en un ciclo de repetición por siempre. Pero eran errores de distracción.

E: O sea que ellos lo que hicieron fue utilizar herramientas que ya conocían aplicándolas a otras áreas y a producciones diferentes.

S8: Siempre con un juego. Eso fue lo que propuso la profesora, un juego en scratch. Con esos mismos chicos yo programe un juego en otro programa. Hicieron un trabajo en Excel, programaron un juego en Excel sobre mujeres del bicentenario, podían ser científicas, artistas. Y programaron una suerte de juego en el que si pones el nombre correcto de la mujer bicentenario sumas puntos. Es programación condicional. Lo trabajan en una segunda hoja que bloquean, ocultan, para que no la veas. Lo que ves es la captura de pantalla y un link para acceder al juego. Y lo tenés que descargar.

En el de scratch les hago hacer una ficha, en la cual ellos capturan pantalla de los códigos y tienen que explicar que hace eso, como funciona.

E: Respecto de lo metodológico digamos, das la consigna, están siempre todos trabajando en sala y hacen también trabajo en equipo, colaborativo o de consulta, pero además utilizan otro tipo de material, por ejemplo, tienen manuales, tutoriales, los buscan ellos, se los das vos? cómo es el tema del acceso de información que necesitan para resolver cada actividad?

S8: En el caso de scrach hay material que yo les doy y después ellos buscan. Las dos cosas. Y en Excel en realidad también, pero es la aplicación de las fórmulas que ya vieron. Les muestro la propuesta mía de que es lo que quiero que hagan, les muestro el producto terminado, no ven las fórmulas, esas las trabajamos entre todos.

E: Y en ese sentido, las diferencias de avances, como las manejas? supongo que siempre hay gente que va mas rápido.

S8: El que deduce la fórmula que va en el caso de Excel se gana un sándwich y después se ayudan entre ellos.

E: ¿Y al final siempre logran los resultados?

S8: Sí, con más ayuda algunos pero no es que muestro los mejores, publicamos todos en el blog. Habrá mejores y peores pero toda la producción se publica.

E: Tratando de encontrar algunos lineamientos comunes, una buena práctica de enseñanza en este caso, en informática o con alguna herramientas en particular tiene que ver en primer lugar con la creatividad del docente, porque ahí está tu búsqueda, tu mirada sobre los recursos que se pueden llevar al aula y con qué utilidad.

S8: La formación docente, las ganas de investigar, la investigación sobre recursos y propuestas.

E: Ellos por ejemplo ¿Suelen traer algún recurso que no se había trabajado en aula o propuesta diferentes?

S8: Los chicos, a veces sucede pero es todo un tema porque se quejan de que siempre hacen lo mismo. Yo les doy la libertad de usar la creatividad, los animo a que si encuentran una mejor forma de resolver algo como yo se los estoy enseñando bienvenido sea. Si haces lo mismo de una forma diferente, hazlo, no hay que hacerlo tal cual. Por ejemplo en el caso que te digo de presentar el videojuego no les muestro algo hecho, los dejo que cada uno haga un diseño diferente porque si no los limito, les digo no me pongas un cuadro de texto y me llenas de texto, eso no lo quiero. Al principio cuesta que entiendan, porque están acostumbrados a que les des pautado todo.

E: Porque no es lo que piden la mayoría de los docentes.

S8: No. Siempre es subraye con el lápiz rojos, no, subraya con el que quieras. Me pasa que, yo trabajo mucho sobre cuaderno, hay cuestiones teóricas que tengo como pre armadas que ellos tienen que ir completando, tipo cuadernillo pero electrónico, entonces le digo que lo personalicen.

E: ¿Cómo manejan esas cosas? ¿Tienen carpeta personal? ¿Está compartido?

S8: Hay un servidor y cada uno tiene su carpeta como parte de las prácticas, tienen que tener su pen drive, hago back up cada vez que se van, ese tipo de cosas sí las cuidamos. Ya con los grandes no te pasa, pero con primer año sobre todo vienen acostumbrados a que en informática no se trabaja en serio. Yo les digo no es el cyber. Estoy trabajando con 38 pibes en edición de audio. Están haciendo con el celular una entrevista a adultos mayores y les hacen preguntas que tienen que ver con que uso tenían de la tecnología a los 13 años, sobre qué televisión veían, qué programas, cómo se comunicaban, como hacían para llegar a un lugar que no conocían. Y lo tenían que presentar. Les damos tips como que lleven impresas las preguntas, que se las lean antes, que lo preparen, así no tienen que editar tanto cuando lo bajan a la computadora, le ponen música de fondo y lo subían. Junto con una línea de tiempo comparando las respuestas con lo que usas ahora, subiendo fotos de cada objeto que nombraban. Después los mandé a buscar una tapa de diario e intervenirla, sin que yo me dé cuenta que lo editaron y poner en primera plana entrevista a fulano con foto del objeto que buscaron y dos líneas que acompañen la foto.

E: Pero implica un montón de competencias

S8: Claro, yo desde primer año que los tengo así

E: Y para cerrar hacen ferias en la escuela o algo para que los demás, las familias, vean las producciones.

S8: En realidad todo está en el blog

E: ¿Y quienes pueden acceder?

S8: Todos los que quiera, son totalmente abiertos. Solo los comentarios, no por los chicos si no por links que aparecían.

E: ¿Y la evaluación de los chicos es buena?

S8: Cuando les pregunto si hablan con sus compañeros a ver que aprenden ellos lo primero que dicen es nada que ver, que en otros colegios no hacen tantas cosas. Primero se quejan. Uno me dijo gracias por enseñarme scrach. Ellos saben que no los querés desaprobar, saben que si se llevan la materia es porque copiaron y pegaron. No hay una evaluación que tengas que memorizar algo, yo quiero que sepas hacer.

E: Totalmente porque son competencias de todo tipo, tecnológicas, relacionales, comunicacionales.

S8: De que me sirve que memorices donde están los comandos, lo tenés que hacer. Usamos también el Open Office, no es solo Word. Tienen que superar el pánico cuando te dicen que abras una herramienta que no es la que soles usar. Sea cual sea el dispositivo, tenés que saber que los iconos con iguales. Y estoy pensando en que hagan alguna bitácora, que registren lo que hacen para que aprendan y para que después lo vean.

E: Bueno Marisa muchas gracias

2.2.9 Sujeto 9

<p>Sujeto 9: Entrevista grupal y puesta en común de experiencias de aula con uso de videojuegos como recurso didáctico. Curso de capacitación en ludificación de aprendizajes.</p>

S1: La consigna era que uno o dos se queden jugando mostrándole a la gente como se jugaba y se re entusiasmaron los chicos, tal es así que vinieron un grupo de folclore a bailar y les tuve que decir que lo corten porque estaban jugando a los jueguitos, para que no se pierdan el show. Les saqué fotos a todos. Las chicas que iban a llevar la maqueta se le rompió en el camino porque vinieron caminando como 20 cuadras porque había paro de colectivos. Los directivos fueron pero ni se acercaron, no dijeron nada. Se acercaron chicos del colegio pero así por arriba, algunos padres y una preceptora que le gusto mucho, hablamos del grupo, de los juegos, les pregunto cosas a ellos de cómo jugar pero no sabían explicarles la temática del juego, distinto a lo que paso en la clase cuando les di la guía. Y también se acercó una profesora de biología que es una señora grande y me dijo: ¿qué están haciendo acá? Y le dije jugamos con videojuegos y me dijo ah no, yo soy anti tecnología. Y me preguntó ¿cómo jugaste? y le digo los chicos tienen computadoras, ¿no sabias?. No hay excusas, la edad no importa. En la feria se aprovecho bastante, me agradecieron que fuera, era la única de primer año que fue. No me lo pagaron, fui de onda y como un agradecimiento a los chicos porque, pero había profesores que si tenían que trabajar en otra escuela, les daba certificado la directora, prefirieron ir a trabajar a otras escuelas que ayudar y apoyar a los chicos, no hicieron ningún proyecto. Por suerte armamos lo del video juego porque si no los chicos de primero ni existían. Yo lo pongo en la fundamentación, los chicos van a la escuela a existir porque no existen para los docentes, si no ponían los afiches, en la escuela tampoco existían. Los padres les pegan a los chicos. Si no pueden estar bien en la escuela les parece raro, les da miedo. Había cursos que tenían muchas cosas en la feria, el otro primero había hecho maderas pintadas con mafalda, pero este primero no existía, literalmente.

E: Lo importante es que los chicos hayan sentido que ese es su espacio y que puedan poner en palabras que les gusto el trabajo, que fue valioso. Que hayan ido ya es importantísimo

S1: A mi me sorprendió eso, pensé que no iban a venir y hasta fueron caminando con 35 grados, se quedaron. Les dije a los chicos que no voy a estar el año que viene pero ya les quedo la experiencia de haber participado en la feria, ojala el año que viene si nadie les propone hacer algo, que lo digan ellos.

S2: En mi caso lo que estuve haciendo estas semanas fue, dentro de la prueba integradora agregarles una consigna en la que tenían que hacer de cuenta que eran desarrolladores de video juegos y que hagan la narrativa de un video juego con la temática de la antigua roma, estuve corrigiendo y bastante bien. Ellos hicieron el guion de un video juego con los

contenidos que habían visto, distinto al que jugaron. Algunos tomaron como guía el age of empires que es el juego que jugamos en clase.

E: Acá hay muchas cosas interesantes, primero una evaluación muy diferente, la innovación

S2: En ese sentido sí, se lo di para que hagan en sus casas tipo parcial domiciliario y yo lo unía a la prueba. Son de primer año de sociales los chicos y por ahora vienen bastante bien

E: Es muy interesante para empezar a pensar que herramientas de evaluación vamos a usar porque se vio que cuando se usan las mismas herramientas tradicionales en experiencias pedagógicas innovadoras no dan buenos resultados. Lo cual nos tienen que hacer abrir los ojos, porque cuando se trabaja en la misma línea tradicional da un resultado determinado pero cuando se usan recursos innovadores, cualquier tipo de tic pero con herramientas tradicionales no son buenos o mejores que los tradicionales, entonces hay que empezar a trabajar es en elaborar instrumentos de evaluación que respondan a lo que son los recursos.

S2: Claro, yo les dije que los iba a evaluar en la creatividad, la redacción, argumentación, que utilicen datos propios que vimos. Se hizo sobre Egipto. Hubo chicos que escribieron varias hojas, hicieron caratulas, salió muy bien. Se quedaron enganchados, me hicieron recomendaciones. Después en la jornada docente les explique más o menos, mi experiencia y algunos me dijeron que bien y otros me dijeron que era complicado, más que nada por las trabas que te pone sobre todo la institución.

S1: Lo que note con la muestra es que los docentes prefieren no preguntar porque por ej la directora me dijo que le gusto lo que hice, entonces que iba a hablar con el profesor de historia y después me lo cruce, que se quedo mirando la muestra y me dijo sí, está bien y se fue. No me pregunto nada, no quiso ni saber.

S2: A mí me paso lo mismo, y eso que son dos colegios distintos, uno público, otro privado, de clase media. Uno me dijo yo soy más a la antigua, podría implementar juegos de mesa. Solo para mostrar a las familias. Yo le mostré lo que estoy haciendo pero no se enganchó para nada.

S1: Quizás una estrategia posible, porque se repite en todas las experiencias, es el interés de los propios chicos por la calidad de las producciones, que amplían la consigna, acá no les decís nada y vienen con algo más. Ese interés renovado por la calidad de lo que producen es lo que hay que comentar con otros profesores más que el método por el cual llegas, decís

como hacer para que te presenten un trabajo así? Esto escribe un chico de primer año, como hago para que lo haga siempre.

E: ¿Como podrías sintetizar lo que vos viste respecto de cosas positivas o negativas que tendrás en cuenta para más adelante?

S2: Positiva es la predisposición de los chicos, aunque al principio les costo, después cumplieron con las consignas, hubo buen clima. Tenía miedo de que no se concentren o les cueste y no, salió todo bien. Con lo negativo me faltó tiempo. Haciendo un balance fue más positivo.

2.2.10 Sujeto 10

Sujeto 10: 27 años. Profesora de Matemática. Docente en Nivel Secundario.

S10: Ayer hice la implementación, el dilema era que video juego usar para matemática mas que nada para encontrar un juego acorde a lo que uno estaba dando, me era muy difícil encontrar uno que se adapte. Estaba en cuarto año y había un par de chicos que no trabajan porque ya se la llevan, tengo que estar siempre pendiente de ellos porque molestan y se distraen. En esa clase estaban entretenidos con el celular en su mundo, pero sin molestar, nos sabía si decirles que guarden el celular o dejarlos porque estaban tranquilos. Entonces me acerco y me dicen que estaban jugando a un juego de futbol que estaba muy bueno y cuando veo la pantalla tenían una tabla con los jugadores y unos números, les pregunte que eran y me decían que eran las habilidades de los jugadores. Se reían y me decían ¿profe querés jugar? Asi que les pregunte como se llamaba el juego y me lo pasaron. Apenas llegué a mi casa lo empecé a jugar. Le pedí a mi marido que me lo explique porque no se de futbol y a él le encanto también. Con sexto año estaba viendo estadísticas y justo en el juego podes participar de un torneo, ponerle el nombre a tu equipo, hacer remeras, etc, y a medida que vas jugando podes comprar jugadores como Messi, Mascherano. Me di cuenta que podía hacer cambios, veía que tenía mi plantel de mis jugadores y cada uno tiene un numero que indica el rendimiento que tienen, a medida que se van cansando baja el rendimiento y podes cambiarlos por suplentes. Ahí pensé en hacer algo de combinatoria, calcule la secuencia y dije hay 7 jugadores suplentes y el director técnico puede hacer 3 cambios, entonces les dije

cuantas maneras posibles hay de seleccionar tres jugadores de esos 7 suplentes, tuvieron que usar combinatorias, ahí lo aplicaron perfecto. Después hicimos conceptos básicos, población, muestra, datos, variables. Supongamos que uno quiere analizar cuál es la estatura de todos los jugadores de todos los equipos de todo el campeonato, dar ejemplos de población, muestra, etc. En población dijeron que son todos los jugadores, en la muestra por lo general cada uno eligió a su equipo, eligieron el dato que se va a analizar, que tipo de variable es, etc. Esa fue la primera actividad. Otra fue que ellos analizaran con una tabla el rendimiento de su equipo y calcularan promedio de rendimiento de sus jugadores, tendencia central. Y tenían que recolectar esos datos pero del curso, lleve un afiche, lo pegamos y cada uno tenía que escribir sobre su equipo. Fue hermoso porque necesitaban los datos de sus compañeros. Y había una chica que les decía apúrense que necesito sus datos de rendimiento. Para motivarlos yo estuve jugando y les dije si querían que les pase mis promedios, que eran re bajos asique se reían. Y con ese análisis pudieron ver que, por ejemplo, Demian que es medio flojo para trabajar, tuvo el mejor promedio de rendimiento de su equipo y estaba re contento. Después les pedí una conclusión de lo que hicimos. Dijeron que les gusto haber jugado, me dieron consejos, como que se jueguen mas en clase, me preguntaron si había más juegos para matemática. Mi temor era que las chicas no se engancharan pero no, se re engancharon. Me llamo la atención que se quedaran en el recreo, les intereso tanto que se quedaron y chicos que les cuesta trabajar y prestar atención, estuvieron toda la clase sin problema.

S2: A mi me costó porque no hay computadoras en la escuela. Pero hice un juego de Picasso casero, copie todo, los rostros, la nariz, dibujada y le saque fotocopias y les mostré que era el movimiento cubista y el libro de Picasso, yo quería que ellos jueguen con las caras. Ya había trabajado con el Guernica pero los chicos no lo llevaban al cubismo, entonces les dije que dibujen un rostro y le pongan una cara, una nariz y que no importa la posición porque Picasso jugaba con eso. Eran chicos de quinto y sexto y les gustó la actividad. Entendieron la consigna cosas que cuando les explique lo del Guernica, lo llevaban a algo real.

E: O sea que vos usaste el juego Picasso para mostrar las imágenes y después ellos tenían que recomponer lo que habían visto.

S10: Yo lo copie tal cual el juego, en la compu tienen mas herramientas, puedes girar la cara, poner color. Les dije que elijan un rostro, y que logren encerrar uno, salvo los ojos que se podían poner dos diferentes, y ahí sí vi que era cubismo. Y les dije que usen toda la hoja, que no lo hagan chico. Uno me pregunto si podía hacer dos. Hay algunos que van más al realismo

pero otros son muy cubistas. Creo que ellos lo entendieron, pudieron jugar. Obvio que el juego es diferente, les di el enlace para que jueguen en su casa. Para el fondo les deje revistas para que no sean todos iguales y que puedan elegir. Para mi la conclusión fue positiva, porque creo que el cuadro mas cubista es el Guernica, los rostros, como se cuelgan, y trabaje la violencia en el curso mas conflictivo que tengo. Y busque en la página del estado como trabajar el Guernica. Porque Picasso de tantos diarios que vio se impacto con los imágenes de la guerra entonces fue pintando el Guernica por partes. Yo busque recortes de cosas actuales que pasan de violencia y fue todo un debate. Un chico me dijo que el marido tiene derecho de pegarle a su mujer, fue fuerte. Asique hicimos un mural con afiches, pero los dibujos no eran cubistas. Lo deje porque el tema fue la violencia. Y acá si, fue bien cubista.

S2: Siempre decimos que la mejor tecnología es la pedagogía, hay que usar el recurso cuando va a enriquecer la práctica. Para los chicos, mas de esa edad.

S10: Yo hace un mes que agarre la computadora. Iba a dejar le curso porque no entiendo nada ni juego.

S2: Yo también empecé hace poco por el seminario y se me ocurrió juegos porque pensé en el alumno, en que son chicos y es mejor el juego que usar cine u otro recurso.

S10: Yo me voy contenta porque me siento motivada, pienso en que juegos puedo usar. Antes no tenia ni idea que se usaban juegos en el aula.

S2: Nadie sabía que había tanta producción, es muy nuevo.

E: Por eso incentivamos que ustedes produzcan.

S2: Yo se lo comenté a mis compañeras y nadie vino. Y dije bueno, que sea lo que tenga que ser, pero tengo que aprender de tecnologías. No se jugar a nada, me están ayudando a aprender.

S10: Muchos de esos dibujos se pueden mostrar y hablar de los problemas que tienen los chicos, si llevo el material de violencia, es para analizar. Quinto grado y no saben leer, tienen muchos problemas, son un grupo de riesgo. Les pregunte que es para ellos la violencia, y dijeron los tiros, la sangre. Asique busque al Guernica que es lo mismo que pensó Picasso. Nadie se banca a ese curso, yo estoy resistiendo y trato de ayudarlos. Cuando trabaje simetría hicimos un laberinto en acetato para que pasen la bolita, tipo pacman. Me costó porque no traían los materiales, fue como un mes y medio en total.

S2: Pude probar con un juego de sumas. Al revés de estos chicos están acostumbrados a todo, se aburren de todo. Hay que ver como hace uno para que se interesen porque no saben sumar. Entonces lleve un juego de monstruitos que toman verduras y las va sumando. Hay uno que con lápiz y papel no pudo aprender a sumar y mientras todos se aburrían de ese juego y pasaban a otros más difíciles, el seguía intentando y así aprendió a sumar. Como era muy difícil para la maestra encargarse porque tiene 33 chicos, cuando quedo él solito con el juego pudo hacerlo bien. Estábamos en una sala de informática, los puse de a grupos y me decían que no tenían ganas porque matemática es aburrida, pero con esto del monstruito se entretuvieron y lo que hacían era sumar, no era un chico que tenía que hacer cuentas o con lápiz y papel. Además tienen recompensa con estrellitas y como querían eso, jugaban mas entusiasmados. Lo que me sorprendió, es que de tener nenes chiquitos que jugas por jugar aunque estés aprendiendo, en nenes mas grandes pudieron lograr cosas tan impresionantes con los juegos. Uno piensa que es para chicos más chicos, para el abecedario pero ellos pueden aprender a escribir. Ellos no se dan cuenta que aprenden, piensan que juegan por jugar y quieren eso. Y como obstáculos, son muchos chicos 33 y las diferencias entre ellos. Algunos en 5 minutos ya lo terminaron y tienen más habilidad con la computadora, bajan juegos nuevos. Para mí fue totalmente positivo, la utilización del recurso a nivel pedagógico para tener un paralelismo a lo que se quiere enseñar curricularmente, si estamos en suma buscamos uno, si es lengua será otro y así. Y con respecto a la metodología tradicional, ellos no se dan cuenta que están aprendiendo, están jugando. Entonces no lo ven como una tarea como la que se llevan a casa. Como ellos nacieron con la tecnología no ponen esa barrera, aprenden más fácil. Hicieron como 10 sumas. Para evaluarlo, me falta plasmar eso, como llevar a una planificación el avance de cada chico, hay que buscar las herramientas. Lo que yo se que saben y lo hacen bien, listo. Yo me aboque a los casos problemáticos que quería que aprendieran.

S10: Desde la casa se ve que los papas siguen controlando mucho la actividad del cuaderno, si no lo tienen parece que no hicieron nada, tiene que quedar un registro de lo que hacen y aprenden.

S2: En la planificación, en mi cuaderno yo anoto el nombre del juego pero no a los papas.

S10: Esa información debe llegar rápido a la casa, los chicos lo cuenta, hay que ver qué, porque dicen estuvimos jugando toda la hora.

E: ¿Y qué pasa si te equivocas en las sumas?

S2: Si lo hace mal se queda ahí la pantalla. Si lo hace bien le dan estrellitas.

S10: Yo quiero agregar la actitud de esta escuela nueva. Cuando le comente al director y le pregunte sobre las compus me dijo que esta bueno que lo implementes porque si no las computadoras son de adorno, estaría bueno que todos hagan algo. Lo destaco.

2.3 Observación de clases: Registro de diálogos

2.3.1 Transcripción y análisis de conversaciones

Registro de la docente entrevistada Sujeto 1 durante sesiones de juego

Fecha: Septiembre/Octubre 2015

SESION 1.

SECUENCIA 1:

A: ¿Ahora hay que poner a las personas? (*dirigiéndose a la profesora*)

Pr: No, las personas van a ir solas... (*Acercándose al grupo y observando la pantalla de juego*) pero tenés que ponerle una ruta. Porque si no hay una calle no pueden llegar. Y cuantas más minas de oro pongan tengan en cuenta que más oro va a obtener.

B: Y si pero se nos acaban los cosos, los D.B. esos... (*Señalando la pantalla, la zona en amarillo donde se registran los "Deben" disponibles, unidad de peso fundamental en el antiguo Egipto que permitía medir el valor de algunos productos expresado en debenes de oro o plata.*)

Pr: Bueno pero vayan poniendo las rutas así empiezan a producir...

A: No, ahora no podemos poner nada más.

B: Sí, quiero hacer rutas.

Pr: Claro armen las rutas así llegan ahí los trabajadores, mirá andá a la mina, conectala.

(Señalando la pantalla)

B: Ahí va una... *(Moviendo el cursor de la netbook con ambas manos)*

A: Poné mas casas cerca también...

Los alumnos comienzan a tener en cuenta la cantidad de dinero disponible, aún cuando este no está delimitado como tal claramente. Ven como importante la necesidad de producir oro y buscan las soluciones al problema de por qué las minas no comienzan a producir. Reconocen la importancia de tener casas cerca, para que se establezcan los obreros de las minas.

SECUENCIA 2:

C: Profe, dice fuego en la aldea.

Pr: Y entonces a quién llaman para que se termine el fuego.

C: A los bomberos... Y pero ¿Cómo lo hacemos?

D: Ahí, ahí está *(señalando a la pantalla, el ítem para central de bomberos)*

C: *(luego de ubicar la central, gritando)* ¡¿Qué hace?! ¡Profe se quema!

D: Un camino, ahora poné un camino. ¡Ponéselo cerca, ahí arriba! *(señalando la pantalla)*

C: ¡No, se quema! ¡No!

D: ¡Ahhh! *(agarrándose la cabeza)*

A: *(A los gritos desde otro grupo)* ¡Poné los bomberos! ¡¿No pusiste bomberos?!

E: ¡Ahí ahí! *(señalando la pantalla)*

C: Sí está puesto es lo marrón. ¡¿Profe como hago esto?! Se quemó todo ya... *(Sonriendo)*

Pr: Y bueno si, poné bastantes centrales de bomberos... ¿Qué pasa Gonzalo?

(Dirigiéndose a A, que se acerca para ver desde otro grupo)

A: Quiero ver, por si nos pasa a nosotros.

El grupo se encuentra con una dificultad, a lo que consulta a la profesora. Pero ante la ineficacia de la solución (poner central de bomberos) buscan otras respuesta (ponerles caminos cerca, poner más cantidad de centrales). Un alumno de otro grupo los pretende ayudar, pero luego al ver que su solución no ayudó se acerca para ver cómo resolverlo de otro modo en el caso de que le pase a su grupo también.

SESIÓN 2.

SECUENCIA 3

A: Hey profe, mire mi país, está re bueno, los de allá son todos tarados (*refiriéndose al otro grupo*)

Pr: A ver... (*Acercándose y mirando la pantalla*) ¡Qué bueno!

A: Es una re villa, no ve que acá están todos los negros de Castillo (*señalando la pantalla*) y este polvo de acá son los de Isidro Casanova...

(...)

A: ¡Profe, profe! ¡Mirá, 500 villa de Morón!

(...)

B: no, ya hay un montón... ¡Profe mire cuantas comisarias que pone!

Pr: ¿Por qué ponés tantas comisarías?

A: Porque está lleno de delincuentes, es la Villa Palito, venden droga...

Pr: Estamos en el antiguo Egipto, es del antiguo Egipto el jueguito.

A: Bueno... venden porro, venden cannabis. (...) estamos en enero en el año 8000 antes de Cristo.

(...)

B: ¡Tenemos un logro! ¡Mil personas!

A: Mirá: Casanova, Morón, Casanova, Morón. Vamos Morón. (*Señalando alternativamente a su grupo y al otro*).

El alumno A, líder “negativo” del curso, repetidor con problemas familiares y judiciales, proyecta en el videojuego la realidad socioeconómica que a él le resulta conocida y cotidiana. Es consciente de que se desarrolla el juego en otra época, a la que le atribuye características parecidas a la actualidad. A la vez genera una competencia por el número de habitantes, que relaciona población con poder de su “villa”.

SECUENCIA 4

A: (*leyendo un mensaje del juego*) Su estado está en riesgo... pero una deuda puede transformar a su familia...

B: ¡No tenemos más plata! (*interrumpiendo y dirigiéndose a la profesora*)

Pr: ¿Y, entonces?

A: Apagamos la computadora y listo...

Pr: Bueno, o pueden volver a jugar otra partida... (*La profesora se acerca al grupo*)

A: Hice una banda de villa.

Pr: Y se quedaron sin plata... ¿Y ya no pueden hacer más nada?

A: No.

Pr: Y entonces ¿qué van a hacer?

A: Se termina el juego, borro todo y me pongo a jugar al Counter (*Refiriéndose al Videojuego de disparos de modo multijugador*)

Pr: Y si volvés a jugar la última parte y no gastás tanta plata en otras cosas como por ejemplo la comisaría...

A: Noo, la comisaría sirve.

Pr: ¿Ustedes sabían que se gastaba plata en poner cosas? (*A lo que el grupo responde que no con la cabeza*)

(...)

El modelo de ciudad plagada de comisarias que habían planeado imposibilita continuar jugando por las deudas. Ante la sugerencia de la docente de reiniciar el último nivel el alumno A se niega a continuar y los otros dos alumnos insisten a seguir jugando, con otras dos netbooks distintas porque el alumno A retiene su computadora y no quiere continuar la actividad.

SESIÓN 3

SECUENCIA 5

A: Profé. Está todo lleno de cosas y no podemos hacer las granjas y todo eso...

B: Y los cosos de higos... Y no lo podemos despejar al terreno este, no ves (*moviendo el cursor por la pantalla*)... es todo pasto. (...) Teníamos que hacer el granero y llenarlo de higos y acá dice algo...

A: Acá se hacen los higos me parece (*señalando la pantalla, las orillas del río*)

C: Ahí está el trigo mirá (*dice señalando la pantalla, el alumno es de otro grupo y se acercó a ver*)

B: Acá, granja de higos...

Pr: Bueno ¿Dónde se hace?

B: Se hace en un terreno desp... Aaaaah! (*dice con tono de comprensión, al ver que se liberaron tierras porque bajó el río y se puede ubicar la granja allí*)

Pr: Ahí está, se hace sobre el terreno que cuando crece el río lo tapa, ¿entienden?

Frente a la necesidad de ubicar granjas de higos, los alumnos se encuentran con la crecida del río Nilo, el ciclo agrícola, los depósitos de limo, etc. La misma dinámica del juego los lleva al descubrimiento y la comprensión.

SESIÓN 4

SECUENCIA 6

Puesta en común sobre lo jugado hasta ese momento. La profesora va anotando en el pizarrón lo que los alumnos van enumerando, y elaborando un análisis de cada elemento que surge.

Pr: Bueno vamos a repasar los pasos que fuimos siguiendo en el juego para construir nuestra ciudad. ¿Con qué comienza el juego? ¿Qué es lo que ponen?

Varios alumnos: ¡Casas! ¡Cabañas! ¡Pozos! ¡Rutas! ¡Malabares! ¡Oro!

Pr: Muy bien, vamos de a poco. Casas ¿y esto para qué?

Varios alumnos: Para que vivan...

Pr: Bien, para que la gente venga a vivir, se establezca en la ciudad. ¿Qué más?

Varios alumnos: ¡Carreteras! ¡Caminos! ¡Calles! Para que vengan, que puedan caminar.

A: Algunos caminan por cualquier parte.

Pr: Muy bien, caminos, para que la gente llegue y pueda circular, es verdad algunos andan fuera de los caminos, pero si no hay calles no llegan. Todo había que ponerlo frente a una calle. Bien, y ahora ¿Qué más?

A: ¡Pozos de agua!

Pr: ¡Bien! ¿Para qué?

A: Para que no se mueran, no se puede vivir más de tres días sin agua. Necesitan tomar agua sino no vienen.

Pr: Muy bien, ¿tres días?, ¿no es menos?

A: No, son tres días sin agua y sin comida se puede aguantar más.

Pr: Bien, entonces ahí pasamos al próximo paso, conseguir comida, ¿Qué había que hacer?

Varios alumnos: ¡Hay que cazar! ¡Pescar! ¡Juntar avestruces!

Pr: bien, entonces ponemos centros de caza, y los lugares donde se elaboraba la carne, el cuero y se vendía...

B: ¡Bazares! Ahí llevaban los avestruces y les sacan las plumas y eso...

C: Y arquitectos, porque se derrumbaban sino.

B: ¡Las minas de oro! Para tener más oro.

Pr: Perfecto, las minas entonces nos dan el dinero que necesitamos para construir la ciudad...

A: ¡Pero el oro no era lo más importante!

D: los malabaristas, los quioscos de malabaristas, las escuelas.

Pr: Bien, bueno los malabares fueron una forma de entretenimiento muy antigua, los quioscos que aparecen en el juego son como centros de malabares, donde la gente iba a entretenerse en realidad. (...) Entonces el oro no era lo más importante, sino los pozos, la caza, el entretenimiento...

Varios alumnos: La plaza, estatuas, palacios

Pr: ¿Qué se hacía en el palacio?

E: Se llevaba el oro ahí

Pr: Ahí está, las minas de oro ni bien las ponían te pedían un palacio ¿Por qué?

A: Era como una deuda que tenías que pagar... es como ahora que te vienen los impuestos

E: el banco

Pr: Perfecto, entonces el palacio organizaba lo que es oro y también los impuestos, era como una especie de banco.

C: Un pago fácil

A: El oro no te servía a vos como plata, para las pulguitas las personas que vivían acá en el pueblo a ellos les servía, a vos no te servía.

Pr: Claro, no, porque vos tenés en cuenta que como decíamos antes no comés oro, no tomás oro, no vivís en oro, se centraban en cosas materiales. Y acá las chicas que llegaron al tercer nivel

E: ¡Granjas de higos! ¡Jardines!

Pr: cuéntenos un poco cómo eran las granjas de higos, dónde se ponían

E: En el río, cuando bajaba el río las teníamos que poner ahí, y también cruces de barcos.

Pr: Bien, que crecía el río eso ya lo vimos cuando hicimos el afiche, ¿recuerdan?

A: cuando bajaba el río dejaba como trigo, pantano o algo así y cuando sube el río se lo lleva

Pr: claro cuando sube el río fertilizaba esas tierras, tomaban agua para los cultivos

E: pero tomaban mucha agua

Pr: Pero si no tenían esa agua no vivían recuerden que era todo un desierto. (*Comentarios y charlas*) Chicas ustedes son las que ganaron y no están prestando atención.

E: Porque ya sabemos todo. (*Risas de los compañeros*)

Pr: ¿Jugas a los juguetitos muy seguido?

E: No, en mi casa no juego

Pr: Bueno habían dicho para pasar al otro lado del río necesitan...

Varios alumnos: un muelle, un puerto, un puente

Pr: Lo importante entonces era cargar las embarcaciones y cruzar, ¿Con qué cosas las cargaban?

Varios alumnos: Oro, comida, cerámica

Pr: Cerámica, eso es importante, ¿Qué necesitaban para hacer cerámica?

C: Barro

Pr: Bien, los pozos de arcilla, recuerdan. Y qué más necesitan

C: cocinarlas, el fuego

Pr: Perfecto necesitan entonces hornos para cocinar la arcilla, que alcancen los 1200 grados. Bueno hasta acá, con lo que hicimos hoy, ¿Qué podríamos decir? ¿Estaríamos entonces en condiciones de entender como arrancar una ciudad?

Varios alumnos: los caminos, las casas, para que venga gente de otros lados, el agua, los pozos, el alcohol.

Pr: El alcohol venía después (*risas*) de hecho los egipcios consumían cerveza, que al ser fermento era más confiable que tomar el agua del río que estaba contaminada.

En la puesta en común se evidenció que las cuatro sesiones fueron suficientes para que los alumnos internalicen y reflexionen sobre las principales características de la formación de una ciudad pre-estatal. Inclusive, reconocieron y asimilaron cuestiones complejas como son la tributación, el rol del palacio, las características geomorfológicas del suelo de la región, la exportación, entre otros. La intervención de la docente permitió cohesionar los conocimientos dispersos y agregarle sentido a lo que ellos venían experimentando de forma individual o en pequeños grupos.

SESIÓN 5

SECUENCIA 7

A: Tenemos que construir escuelas y quioscos de malabares.

Pr: Bueno, a ver si lo pueden superar hoy.

A: pero mirá lo que dice (*Abriendo la ventana del supervisor del juego*) producimos suficiente para 400 personas...

Pr: ¿Cuántas personas tienen?

A: Mmm no, no sé.

Pr: Dice “Consumimos más de lo que producimos”, esto ¿Qué significa?

A: Que tengo que poner más alimentos

B: Producir más comida

Las alumnas no podían avanzar del nivel dos, y utilizan el supervisor del juego que les presenta censos y estadísticas, con informes escritos y gráficos sobre el desarrollo de la ciudad. Estos datos son claves para superar los niveles, y distinguieron que era necesario aumentar la producción.

SECUENCIA 8

C: (*Dirigiéndose a la profesora a los gritos*) ¡¿Dónde ponemos la industria?!

Pr: ¡Ya pueden hacer industria! ¿Qué industria quieren hacer?

D: Ésta (*señalando la pantalla*)

C: La de lo... ¡La cerámica!

Pr: Bueno vayan leyendo a ver donde la pueden poner.

C: ¡Sí! Ya sabemos, si ya lo pasamos este nivel.

Las alumnas identifican con entusiasmo la importancia de haber desbloqueado la industria y poder ponerla en funcionamiento. Al haber tenido que reiniciar el nivel, ya “saben” cuáles son los pasos a seguir (cómo poner la industria alfarera en funcionamiento, dónde ubicarla, qué requerimientos necesita, etc.)

SECUENCIA 9

E: ¡Mirá profe el mapa de Egipto! (*Rotando la netbook para mostrarle a la profesora un mapa de pantalla completa del antiguo Egipto con sus ciudades marcadas*)

Pr: ¡Qué bien! ¿Cómo consiguieron entrar al mapa?

E: Magia (*Sonriendo*)

F: Magia

Pr: ¿Y Ustedes en qué ciudad están?

F: Ahí, en ésta (*señalando con el dedo una ciudad del noreste*)

Al no poder reconstruir el mecanismo cognitivo que los llevo a desbloquear y acceder al mapa, y al ser los únicos que lo han logrado hasta el momento, ambos participantes del grupo lo atribuyen a la “Magia”. Al mismo tiempo logran ubicar el “mundo” por ellos construido en un contexto geográfico temporal mayor.

SECUENCIA 10

G: ¡No, no! ¡No puedo hacer esto! (*a los gritos, con la mirada en la pantalla*)

Pr: (*Acercándose al grupo*) ¿Qué pasó?

G: ¡Se derrumbaron! (*señalando con el cursor las zonas derrumbadas*)

C: (*desde otro grupo, gritando en tono de burla*) ¡Ah! ¡Ah! ¡Qué feo se les está muriendo la gente a Agustín!

Pr: ¿Por qué se derrumbaron?

H: No sé.

Pr: ¿Qué necesitan para que no se derrumben?

G: Y, constructores, esa cosa...

C: (*Gritando desde otro grupo*) Los arquitectos

Pr: ¿No se los habían puesto cerca?

G, H: (sin despegar la vista de la pantalla ambos responden que no con la cabeza)

Pr: Bueno acuérdense para que no pase eso.

Simultáneamente en otro grupo:

D: Poné caminito para que pasen (*señalando la pantalla*)

C: Tengo que poner esto porque si no se nos va a derrumbar como a ellos. (*Ubicando central de arquitectos*)

D: (*Risas*)

C: ¡Acá! (*Aparece una ventana con un mensaje y una imagen, lo lee*) “Osiris está disgustado” ¿Disgustado?

D: ¿El dios?

C: “A menos que hagas algo para aplacarlo el señor de riada del Nilo castigará esta ciudad por falta de vocación y la riada...” en dificultad... (*Refiriéndose a su compañera para que lo anote, miran a la profesora dubitativamente*)

Pr: ¿No pusiste nada de religión?

C, D: ¡Ah! (*Con tono de comprensión, volviendo la vista y las manos a la netbook*)

D: Ahí fijate, qué más (*señalando la pantalla, mostrando un mensaje*)

C: ¡Pero ¿qué más quiere este dios, que le hagamos todo para él?! Se enojó porque no pusimos iglesias...

D: Templos (*Corrigiéndola*)

Pr: ¿Y qué pasa si se enoja el dios?

C: Nos va a derrumbar todo...

El segundo grupo distingue la solución al problema del primer grupo, e intenta prevenir que les ocurra. Pero mientras están ocupados en eso, les surge otra dificultad imprevista

relacionada a la religión. En unos momentos logran entender el rol que tenían los dioses en la cosmovisión del antiguo Egipto, y toman consciencia de que su disgusto puede accionar sobre lo material, sobre las construcciones, el curso del río y la vida de la gente. Luego lo comparten con sus compañeros.

SECUENCIA 11

C: ¡Profe! Hay epidemia en nuestro...

PR: ¿Y entonces? ¿Qué tenés que poner para que se cure la gente?

C: Santuarios

I: ¡Un hospital!

C: Pero no aparece acá...

F: si, te aparece un enfermero o algo así... (*Gritando desde otro grupo, se levanta para señalarles en dónde encontrarlo*)

C: No. No hay... Mejor un santuario, para que vayan a rezar para que se vaya la peste.

Continuando con la cosmovisión religiosa de la secuencia anterior, en ésta distinguen la importancia de los templos y santuarios para que el dios interceda frente a una peste. Lo evalúan más importante que el propio establecimiento sanitario, el “hospital”.

2.4 Ejemplo de Trabajo Final

2.4.1 Proyecto de ludificación en Ciencias Sociales



Curso Videojuegos y educación

**LA UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA EN
CIENCIAS SOCIALES. UN ABORDAJE DESDE LA DIMENSIÓN
LÚDICA DEL APRENDIZAJE**

DOCENTE ENTREVISTADA SUJETO 1

Profesora de Enseñanza Media y Superior en Historia.

NOVIEMBRE DE 2015

FUNDAMENTOS DIDÁCTICOS:

“Enseñar no es transferir contenidos de su cabeza a la cabeza de los alumnos. Enseñar es posibilitar que los alumnos desarrollen su curiosidad...”¹

El estudiante de Ciencias Sociales e Historia en estas primeras décadas del siglo XXI tiene a su alcance multiplicidad de recursos con los cuales encarar el trabajo en el aula. Internet permite el acceso a miles de fotografías, mapas, películas, fuentes históricas y literatura relacionados a cada tema. Durante los últimos años tanto a nivel mundial como en nuestro país se han implementado proyectos 1:1, una maquina por alumno. Esta situación en crecimiento comienza a establecer una base tecnológica de alcance global; sin embargo, en el plano pedagógico aún queda mucho camino por recorrer sobre los alcances y adecuaciones necesarios para la introducción y aprovechamientos de las TICs en las aulas.

De manera que el presente proyecto va a verse comprometido en trascender la idea del docente como mero transmisor, e incluir a los alumnos mostrándoles sus posibilidades de construcción educativa. Este también es un paso que implica un replanteo del rol docente. Inclusive, esta perspectiva permite una gran articulación de materiales y temas diversos que abran la reflexión y tensionen a las nuevas generaciones y a la sociedad en su conjunto. Partiendo de un eje temático que interpele al estudiante a la reflexión, la articulación de procesos y la participación activa, podemos generar un tipo de educación más inclusiva que permita comprender cómo estimular una sed de conocimiento, de qué forma incrementar un fondo social de conocimiento articulado, que tanto profesores como estudiantes puedan compartir.

Todo lo anterior supone que la enseñanza debe convertirse en un proceso continuo de aprendizaje con respecto a la toma de decisiones por parte del alumno que trata de acceder a la información. Esto implica elementos ya conocidos derivados de las *“Muchas caras del*

¹ Freire, Paulo. El grito manso. Siglo XXI Argentino. 2003. Pp.46.

constructivismo”², de una construcción individual y colectiva diferente del conocimiento. Un conocimiento que se adquiere interactuando con otras personas y con el conocimiento en sí. El sujeto debe prepararse para interpretar y comprender la información (sea como se presente) analizándola, construyendo conclusiones fundamentadas por consenso y transformarla en una nueva información cuando debe construir nuevos mensajes. Y en todo este proceso las TICs tienen y tendrán un papel fundamental.

La responsabilidad es social. Implica capacidad de ver y resistir ese imaginario social que estigmatiza a los jóvenes y los limita, los paraliza. A partir de interpelarlos con lenguajes más cercanos a los suyos, que le hablen de temas que tensionan su vida, que generen nuevas búsquedas de conocimiento. En este sentido el trabajo con videojuegos que incorporen las TICs constituye una forma imprescindible de encarar las aulas del siglo XXI. Como señala Radetich *“La importancia del videojuego en entornos de aprendizaje está relacionada con la dinámica propia porque el videojuego propone la interacción con un universo simbólico pleno de relaciones con objetos y sujetos útiles para el aprendizaje”*³. El docente puede entonces aprovechar los videojuegos como un material educativo para aprender un contenido curricular específico, a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo⁴. El videojuego implica el *“Learn by doing”*⁵, es decir, el desarrollo de valores, conocimientos y puesta en práctica que no acredita la educación formal. También aporta motivación y un mayor acercamiento de los alumnos a las realidades estudiadas⁶. Como señalan Esnaola y

² Perkins, D. “The many faces of constructivism” en Asociación for supervisión and curriculum development, Educational Leadership. Noviembre 1999. <http://www.wou.edu/~girodm/library/Perkins.pdf>

³ Radetich, L. (2014) *Los videojuegos en la enseñanza de las ciencias sociales y la historia*, en Congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación. ISBN: 978-84-7666-210-6 Artículo 1693

⁴ Gros Salvat, B. *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. En Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, ISSN 1989-600X, N°. 7, 2009 , págs. 251-264.

⁵ Williamson Shaffer, D; Squire, K. R.; Halverson, R. y Gee, J. P. “Video Games and the Future of Learning,” Phi Delta Kappan, Vol. 87, No. 02 (October 2005): pp. 104-111

⁶ Squire, K. D. *Changing The Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?*. University of Wisconsin-Madison Academic ADL Co-Lab.

Levis “*La propuesta lúdica y el relato que se despliega en estos particulares entornos interactivos constituyen un espacio cultural simbólico privilegiado de simulación y construcción de la dinámica de las interacciones sociales y afectivas*”⁷. Por todo esto, en el caso puntual de las clases de Ciencias Sociales e Historia, el uso del videojuego de estrategia adquiere una especial relevancia. El “final abierto” y la multiplicidad de desenlaces posibles permite abordar un tipo de Historia distinta, que deja de ser inevitable. Y sin duda es mucho más “atractiva” que la historia académica de los manuales escolares. La ucronía permite a los docentes abordar el pasado en las aulas desde una postura crítica y reflexiva⁸.

Somos conscientes de las dificultades y limitaciones que están teniendo lugar en las escuelas para generar ambientes propicios para este tipo de aprendizaje por inmersión (horarios rígidos, currículum amplio, tiempos de evaluación distintos, etc.). Sin embargo sostenemos que “*las TICs le proponen hoy a la escuela la posibilidad de producir aprendizajes, usar herramientas de pensamiento, ejercitar la creatividad y recurrir a almacenes de información*”⁹. Abriendo de este modo enormes posibilidades creativas y conectivas, en un mundo globalizado e inmediateista. E incluso interviniendo en procesos cognitivos propios del desarrollo de la mente.¹⁰

DESTINATARIOS, LOCALIZACIÓN FÍSICA Y TEMPORAL: E.S.B N° 32, partido de Morón, Provincia de Buenos Aires, República Argentina. En el aula de clases de Ciencias

⁷ ESNAOLA HORACEK, Graciela A. y LEVIS, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. En SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis” [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, n° 3. Universidad de Salamanca
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf

⁸ Pelegrín, J. “La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica”, en Proyecto CLIO, 36. (2010). ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>

⁹ Dussel, Inés y Quevedo, Luis A., *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. VI Foro Latinoamericano de Educación. Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital, Documento Básico, Fundación Santillana, Año 2010.

¹⁰ Salomon, G. Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente. Universidad de Arizona

Sociales del curso 1°C turno tarde, entre los meses de septiembre y octubre del ciclo lectivo 2015.

CONTEXTO INSTITUCIONAL Y ÁULICO

La E.S.B. N° 32 fue creada en noviembre de 2005 luego de la sanción de la Resolución Provincial 1045 del mismo año, pero ya desde años anteriores existía como tercer ciclo de EGB de la actual Escuela Primaria N° 57; desarrollando las funciones en un pequeño edificio de cuatro aulas, que anteriormente funcionaba como mercado barrial. Ubicada en el Partido de Morón, en el barrio Agüero, posee una matrícula de alrededor de 200 alumnos, distribuidos en tres turnos¹¹. Viviendo en asentamientos, en barrios muy humildes, *“la escuela para los chicos es mucho más que una escuela”*¹². Jóvenes con familias pobres que se sostienen en su mayoría a través de trabajos precarios y planes sociales. Conviviendo con la pobreza, las adicciones, con la delincuencia y sufriendo las consecuencias. La “barrabrava de Morón” con “cede” a pocas cuadras, con su órbita de narcotráfico e “influencias”. *“Jóvenes al borde”*¹³ del sistema económico social, de la sociedad, de la categoría de “ciudadano consumidor”, al borde de sus propias vidas. Familias con problemas de subsistencia, chicos que tienen que trabajar, padres encarcelados y fallecidos, hermanos cooptados por la droga. En medio de esta triste realidad, la escuela se constituye como un espacio para salir de esa posición de sometimiento o resignación en la que se encuentran. Por ejemplo, la institución forma parte del Plan de Mejoras Institucional, desde el cual se busca brindar apoyo escolar para revertir las altas tasas de deserción y repitencia.

Pero esta posición institucional se convierte en un duro reto, en medio del rechazo o desconfianza de los jóvenes, docentes “cansados”, pedagogía anquilosada y trabajos

¹¹ ACUERDO INSTITUCIONAL DE CONVIVENCIA. E.S.B. N° 32, Distrito Morón. Provincia de Buenos Aires. 2013

¹² Birgin, A. y Dustchatzky, S. *¿Dónde está la escuela?* Bs. As. Flacso-Manantial. 2001. Cap 1

¹³ Reguillo cruz, R. *Emergencias de culturas juveniles. Estrategias de desencanto*. Bs.As. ed. Norma. 2000. “Jóvenes al Borde. Por una política de la representación”

repetitivos que contrastan con el siglo de la tecnología, las medidas expulsivas frente a la política de inclusión de la institución, son todos ejes problemáticos entre los que dirime esta escuela bonaerense, como tantas otras.

Convencidos de que el primer paso para superar la exclusión que aqueja a estos jóvenes es incluirlos en prácticas en las cuales ellos puedan sentirse libres, valorados en sus ideas y personas. Y en esto la escuela es el único faro, la luz guía que les abre las puertas, las mentes, les permite creer que ellos pueden y deben construir una nueva realidad. La importancia de la escuela puesta en brindar *“herramientas para defender sus derechos, para luchar por lo que les corresponde, para seguir, para continuar...”*¹⁴. Lo cual nos lleva a un punto de reflexión en el que tendríamos que plantearnos la necesidad de desarrollar un proyecto pedagógico que contemple la construcción de planificaciones nuevas y diferentes que incluyan las TICs. La preocupación por la *“inclusión digital”*¹⁵ en este sentido tiene que ver con *“reducir la brecha entre sectores sociales y entre generaciones en el acceso y el uso que se hace de las nuevas tecnologías (...) para garantizar el acceso a los sectores más postergados de la población”*¹⁶. Y en este sentido resulta indispensable analizar desde la práctica educativa cómo las TICs pueden apoyar y facilitar el aprendizaje.

El curso de 1°C cuenta con 18 alumnos, seis de los cuales ha repetido el año una o dos veces. De manera que las edades oscilan entre los 12 y los 15 años de edad. Una característica del curso que llama la atención y que dificulta el desarrollo y evaluación de actividades es el alto nivel de ausentismo. Teniendo como promedio una clase habitual no más de 10 alumnos, en una semana con dos clases ninguno o pocos alumnos asisten a ambas.

A pesar de esto el grupo en general trabaja bien en clase, aunque con varias dificultades sobre todo en la comprensión y resolución de consignas sencillas. Suelen sentirse “cómodos” con las consignas de “copia y pega”, donde solamente tienen que “ubicar” la respuesta en el

¹⁴ Birgin, A. y Dustchatzky, S. Op.cit.

¹⁵ Dussel, Inés y Quevedo, Luis A. Op. Cit.

¹⁶ Idem. P. 11.

texto, para lo cual no es necesario comprenderlo. No manifiestan recordar temas trabajados luego de una o dos semanas, y los profesores prefieren no tomar evaluaciones escritas de las materias. No traen nunca los materiales solicitados (mapas, afiches, trabajos, etc.). Y si bien se les entregó en el mes de abril las netbooks del plan Conectar Igualdad, sólo dos alumnos las tenían en funcionamiento para septiembre. El resto las tenía bloqueadas o rotas. Hay tres alumnos judicializados por problemas familiares y penales. Dos de ellos con sugerencia de diagnóstico y tratamiento profesional. Estos tres alumnos, repetidores, de 15 años, no concurren habitualmente a la escuela sino que asisten aleatoriamente una o dos clases al mes, sólo para mantener la calidad de alumno regular. Exceptuando estos casos el grupo no presenta problemas de conducta graves.

OBJETIVOS:

Objetivos generales:

- Establecer la influencia de la utilización de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Ciencias Sociales.
- Mejorar la eficacia de los procesos de enseñanza y aprendizaje, potenciando la actividad del educando, la interacción con el docente y con sus pares y la comprensión de los contenidos del currículum desde una concepción constructivista.
- Potenciar las actividades cognitivas enriqueciendo el campo perceptual y las operaciones de procesamiento de la información. Fortalecer el "aprender a pensar".
- Fomentar las capacidades de los alumnos y docentes en los procesos de enseñanza y de aprendizaje a partir de la utilización de TICs.

Objetivos específicos:

Que los alumnos/as logren:

- Delinear estrategias consensuadas para lograr un fin determinado.

- Analizar los factores de desarrollo de las sociedades creando conclusiones fundamentadas.
- Motivar a los alumnos para la adquisición de habilidades en el manejo de la información.
- Poner en práctica habilidades cognitivas particulares: interpretar, relacionar, identificar y jerarquizar información, formular hipótesis que requieran contenidos específicos.
- Comprender diversas formas de organización espacial, política, económica, social y cultural creadas por el ser humano a través de determinados momentos de la Historia universal.
- Relacionar los distintos procesos históricos entre sí y con la actualidad.
- Extraer conclusiones a partir del juicio crítico personal fundamentado.
- Reconocer los valores humanos predominantes en las diversas culturas.
- Conocer las características generales del estudio de espacios geográficos, en un determinado contexto histórico.

ESTRATEGIA DIFERENTE

Faraón es un videojuego de estrategia clásico, con un estilo similar al de SimCity ambientado en el Antiguo Egipto, creado por Impressions Games y publicado por Sierra Entertainment para Microsoft Windows. Se trata de la construcción y la gestión de asentamientos y ciudades en el Antiguo Egipto. El objetivo principal del juego es crear una ciudad próspera, suministrada favorablemente de recursos alimenticios, sanitarios y productivos para que la población esté en un estado óptimo. El juego tiene en cuenta industrias, infraestructura comercial, complejos religiosos, administración estatal, salud y un complejo sistema agrícola basado en la inundación anual del Nilo. Las viviendas se

actualizan de nivel dependiendo los progresos de la ciudad, que avanzará a un nivel económico mayor cuando todos los requisitos determinados se cumplan sostenidamente. Permitiendo así que la historia de una dinastía se desenlace. Los jugadores pueden seguir precisamente la historia de la familia en el trono a través de cinco periodos: Predinástico, Arcaico, Imperio Antiguo, Imperio Medio e Imperio Nuevo. Cada uno tiene cinco misiones y para poder avanzarlas se debe seguir con los objetivos especificados, haciéndose más difícil de lograr a medida que avancen los periodos. Cada una de las misiones individuales tienen una puntuación relativa, de acuerdo a como ha logrado cumplir los objetivos el jugador. La intención para el desarrollo del presente proyecto es realizar un recorte que alcance sólo los dos primeros periodos, que son los que tienen que ver con la transición hacia la formación de una sociedad estatal.

Con la utilización del videojuego *Faraón*, proponemos:

- resolver situaciones problemáticas simuladas poniendo en acción habilidades importantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- Junto con el aspecto lúdico, se llevarán a cabo actividades intelectuales que favorecen la reflexión sobre la obtención de resultados y la comprensión del porqué de la influencia en mayor o menor grado de ciertos factores (razonamiento e interiorización de las acciones).
- Si una meta o nivel no puede superarse porque no se logran los objetivos, entonces se puede volver a retomarlo desde el principio y corregir las estrategias utilizadas anteriormente. Poniendo en juego de este modo la creatividad y la relación causa-efecto / ensayo-error. Incursionando de esta forma en el pensamiento deductivo-inductivo.
- De acuerdo a ciertos parámetros y a la estrategia elegida, se debe decidir qué acción tomar para alcanzar un determinado objetivo. Los márgenes se acotan a la situación planteada con un número de posibilidades de resolución enmarcados dentro de una realidad virtual que simula la realidad histórica abordada.

- Permitiendo asimismo planificar actividades, organizar una estrategia para conseguir el objetivo propuesto estructurando los pasos a seguir.

- Y en este sentido es importante la toma de decisiones; como se trabajará en grupo, la participación entre los miembros favorece la actitud de resolver situaciones por consenso. Entrando en juego el aprendizaje colaborativo y las técnicas de mediación y resolución de conflictos.

Por todo esto, consideramos que *“La ventaja que proporcionan los entornos inmersivos, propios de los mundos virtuales, es que se logra una fuerte identificación con los personajes, por la inmersión en el medio y las posibilidades de acción que nos brindan los videojuegos”*¹⁷. Docente y alumnos mejorarán de este modo su relación con las nuevas tecnologías aplicándolas en el desarrollo de contenidos conceptuales y procedimentales del área de Ciencias Sociales. Comenzarán a interactuar con las TICs que serán aplicadas para la resolución de problemas en forma creativa modificando positivamente sus conocimientos, aptitudes y actitudes hacia el trabajo escolar y hacia la escuela porque el desarrollo de los temas dependerá de la guía de los docentes pero, en mayor medida, de la creatividad de los alumnos analizando los datos procesados por una computadora.

PLAN DE ACTIVIDADES:

En principio, se realizó un diagnóstico de los conocimientos previos de los estudiantes acerca de la selección de contenidos puntuales a trabajar, dentro del diseño curricular de las Ciencias Sociales para Primer año de Escuela Secundaria Básica¹⁸. Una vez iniciado, la primera clase fue de carácter introductorio, donde el docente orienta a los alumnos sobre las reglas básicas procedimentales del videojuego y se introduce el tema. Se explicitan también

¹⁷ Radetich, L. 2014 Op. Cit. Pp. 4.

¹⁸ Diseño Curricular para la Educación Secundaria: 1º año ESB . 2a ed. - La Plata: Dir. General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2006.

los objetivos y metas a lograr y se explican los procedimientos de evaluación y autoevaluación.

Luego, se da inicio al juego, organizados en parejas. Se propone:

En el menú, seleccionar “crear una familia”. Poniéndole nombre, se le da inicio a su historia desde el período predinástico. Comienza con un mapa del terreno donde se debe ir construyendo la ciudad y sus relaciones con los vecinos. Se debe planificar dónde ubicar las zonas residenciales, comerciales, vertederos, bombeo de agua, cotos de caza, bazares, graneros, etc. Planificar el presupuesto inicial, los impuestos y las ordenanzas. Durante el desarrollo del juego se deben leer los textos, noticias y los objetivos que vayan apareciendo en la pantalla que darán información para analizarla y tomar las decisiones.

En paralelo los alumnos van escribiendo una historia de la familia que representan, contando sus logros a lo largo del tiempo, a manera de bitácora.

Se proponen además dos alternativas de análisis, reflexión e intercambio entre docente-alumnos y entre pares: Durante el juego de manera constante con el seguimiento del docente. Y además cada dos clases semanales interactuando con el juego, realizar una clase conjunta con el fin de ir analizando las problemáticas planteadas y especificando conclusiones. En estas últimas los alumnos y el profesor intercambian impresiones acerca de la marcha del juego, sus estrategias, los resultados, los por qué de ellos, las conclusiones y síntesis explicativas. Se pueden realizar esquemas en los que consten las variables sociales detectadas y, si se jerarquizan, los por qué la importancia e influencia de cada una.

Al finalizar cada sesión, el grupo guarda la partida para poder iniciar desde el nivel alcanzado. La actividad tiene una extensión final de seis clases.

RECURSOS NECESARIOS:

a.- Materiales:

Netbooks del Programa Conectar Igualdad para la Escuela Secundaria en la República Argentina.

Cámara filmadora y fotográfica.

Pizarrón y tizas.

b.- Hipermediales

“*Faraón*”: Videojuego portable facilitado por el docente en soporte USB.

Guía de juego: <http://guidesarchive.ign.com/guides/12061/pg000005.html>

Webs archivadas de las compañías:

<http://web.archive.org/web/20020328091545/http://www.impressionsgames.com>

<http://www.sierra.com/>

Página de Videojuego faraón:

http://web.archive.org/web/20020201233442/http://www.pharaoh1.com/info_walkthrough.shtml

c.- Humanos:

El proyecto está dirigido por la docente del área de Ciencias Sociales e implementado por ésta. Más la asistencia, eventualmente y de ser necesaria, de un docente investigador que ayude en la tarea de registro y sistematización de la experiencia.

EVALUACIÓN:

¿Cómo se evaluará?

A lo largo del proyecto la evaluación es de carácter formativo, continuo e integral: es evaluada la participación en clase de los alumnos, la disposición y las intervenciones en el trabajo en grupo y la puesta en común posterior.

Se evalúa el desarrollo del proyecto con el método procesual mediante la observación diaria, corrección de trabajos solicitados, espíritu de colaboración, esfuerzo, interés de los actores intervinientes y adquisición de conocimientos. A efectos de lo cual se confecciona una planilla por día de trabajo que permite al docente investigador llevar un efectivo registro.

Tanto docente como estudiantes realizan autoevaluaciones periódicas y una autoevaluación al finalizar el proyecto, para autoevaluar la intervención pedagógica uno, y otros para reflexionar sobre sus aprendizajes, los problemas que se le presentan para adquirirlos y sus posibles soluciones.

¿Qué se evalúa?

- Seguimiento del trabajo cotidiano del alumno a lo largo del período evaluado: desempeño, esfuerzo, participación y dedicación.
- Utilización de vocabulario específico de la materia a la hora de expresarse oralmente y por escrito.
- Capacidad crítica en abordaje y comprensión de procesos históricos y en la interpretación del desarrollo del juego.
- Apropiación, procesamiento y aplicación de lo aprendido mediante la realización de las diferentes actividades propuestas.

Propuesta de seguimiento:

Se toman como registros los trabajos personales y grupales de los estudiantes, autoevaluaciones de los alumnos, intercambios orales entre docentes y alumnos, cuadernos de notas del docente investigador.

Asimismo, se realiza una observación directa del trabajo en el aula. Los trabajos son guiados por la docente de Ciencias Sociales procurando en todo momento la libre producción de propuestas para permitir el desarrollo creativo.

La información final tendrá un gran valor para el Establecimiento con el fin de evaluar su acción y planificación con vistas a la realización de futuros proyectos puliendo la didáctica y metodología aplicadas en el presente.

“JUGAMOS APRENDIENDO Y APRENDEMOS JUGANDO”¹⁹:

De los resultados de la experiencia podemos sacar varias conclusiones, dependiendo del foco que se haga en cada tema que surgió de la praxis.

En principio, cabe resaltar la sorpresa ante la motivación e interés que suscitó el videojuego. Desde la gráfica básica, bastante esquemática y poco realista, y el sonido relajante, con canciones instrumentales egipcias, el videojuego no presentaba nada que a priori resultara de gran atractivo a los chicos. Sin embargo los “atrapó” y les gustó mucho.

Así mismo, podemos señalar una clara diferencia entre las clases con utilización de videojuegos y las clases “tradicionales”. Tanto por el desarrollo, las dificultades que se presentaron, el tipo de evaluación y sus resultados fueron cuantitativa y cualitativamente distintos.

Durante el desarrollo de la experiencia con Faraón hemos observado que:

- **El docente paso a tener un rol de “facilitador”**, no de expositor de contenidos sino de guía en una búsqueda de aprendizaje.
- **La motivación, el interés y la atención** fueron constantes en el desarrollo de las clases. Lo notable es que no disminuyeron, aún cuando se presentaron problemas técnicos que impidieron guardar las partidas o cuándo el propio desenlace del juego hacía necesario reiniciar un nivel.
- **El clima es de total inmersión**, se suceden conversaciones dentro de los grupos sobre las actividades. Se consultan entre los distintos grupos sobre la cantidad de habitantes o de

¹⁹ Título de uno de los afiches presentados por los alumnos de 1°C en la muestra anual, presentando el trabajo con el videojuego Faraón.

dinero. Festejan los logros a viva voz, y comparten su preocupación frente a los problemas que se les iban presentando a sus ciudades.

- Se dio cuenta de un tipo de **aprendizaje colaborativo**: Los alumnos conversaban y discutían continuamente entre sí todo el tiempo de la actividad. Se van turnando el uso de la netbook y la toma de registro. Aunque algunos alumnos presentan cierta timidez y otros toman el comando del juego por más tiempo, en general las decisiones se van consensuando. Todo el tiempo hacen comentarios respecto al contenido. Se establecieron colaboraciones con los grupos más próximos para superar objetivos o realizar alguna acción. Se brindaron información sin problemas, y algunos incluso se levantaban del lugar o interactuaban para ver cómo van los otros grupos. En algunos casos, los grupos entraron en una especie de competencia por ver quién logra mayor población, dándose así la interacción para conocer el avance de los otros grupos.

- Las posibilidades de acción desde el proceso de enseñanza- aprendizaje son variadas e importantísimas. Con el videojuego observamos que **los chicos aprenden de manera más rápida, más “fácil”, y poniendo en juego su experiencia y creatividad.**

- Cabe agregar que en el desarrollo del proyecto **se vieron superadas dos grandes dificultades que se presentan en las clases “tradicionales”. Por un lado el alto ausentismo.** El videojuego, con su trama sencilla y sus niveles de dificultad gradual no impidió que aquellos alumnos que se habían ausentado en clases anteriores puedan insertarse sin problemas en el hilo de la experiencia. Inclusive se dio el caso de alumnos que habiendo asistido a una o dos clases han podido entregar la actividad final sin problemas.

- Otra gran dificultad que se presentó **fue la presencia de alumnos que no tenían interés en la materia ni en permanecer en la escuela.** Estos tres alumnos que tienen actitud tomada respecto a las clases de las materias en general, generan un clima de desorden, desconcentrando a sus compañeros, con gritos, bromas, golpes, sentándose en los bancos para

escuchar música o jugar otros videojuegos. Lo que habitualmente generaría un problema importante, durante la experiencia con videojuegos en general no afectaron demasiado ni en el orden ni el clima de trabajo habitual. Si bien algunos alumnos se ven más dispersos, ya que son el foco de bromas y conversaciones indeseadas por parte de los estudiantes en cuestión, el resto de los alumnos juegan con motivación las dos horas de clase.

- Los chicos pudieron aprehender cuestiones relacionadas al acercamiento a la historia en sí a partir de que fue una actividad altamente inmersiva. Pudieron ver con sus propios ojos las personas construyendo casas y graneros, la tributación en los palacios, las crecidas del río Nilo. Lo vieron y lo vivieron “en vivo y en directo” como una realidad, a pesar de que era una situación simulada, lúdica. **Se dio una total identificación con los personajes, expresaban emociones a los gritos, “vivenciando” el Antiguo Egipto. Brindando sin duda un tipo de entendimiento de la historia “situado”, que va más allá de la mera narración. Poniendo en juego habilidades y roles que son inaccesibles de otro modo que no sea a través de un mundo virtual.**

- Pensado como un tipo de trabajo no guiado, en el que el docente no da ninguna indicación, y al ser un videojuego de estrategia se dio libre camino a **la creatividad**. Cada grupo realizaba la ciudad que quería, de manera aleatoria. A causa/efecto, ensayo/error, iban viendo las utilidades y planificando estrategias que sirvieran para lograr los objetivos. Se abre la posibilidad de estudiar Historia mediante el “Learn by doing”, cambiando de este modo sus aptitudes y sus actitudes frente a la disciplina.

- El videojuego de estrategia cuenta con un elemento importante para el aprendizaje de la Historia, la contra-factualidad, que permite abrir la mente a otras posibilidades de acción. La ciudad que los alumnos reconstruían en el videojuego era distinta a las ciudades “reales” del antiguo Egipto pero es válida para la historia enseñada. Rompe con la linealidad, con la causalidad cronológica del pasado, abriendo el futuro al cambio. Los alumnos se convertían

en jugadores y narradores de la propia historia. De ahí la concepción de construcción ciudadana.

Con respecto al aprendizaje de contenidos puntuales, en base a las observaciones de las clases y la transcripción de ciertas conversaciones se desprenden varias conclusiones:

- Los alumnos desde la primera sesión comienzan a planificar, a idear estrategias, a tener en cuenta la cantidad de dinero disponible, aún cuando este no está delimitado como tal claramente. Ven como importante la necesidad de producir oro y buscan las soluciones al problema de por qué las minas no comienzan a producir. Reconocen la importancia de tener casas cerca, para que se establezcan los obreros de las minas.

- En el transcurso de las sesiones se dan casos sobresalientes de internalización de contenidos. Como por ejemplo el caso de líder “negativo” del curso, repetidor con problemas familiares y judiciales, que proyecta en el videojuego la realidad socioeconómica que a él le resulta conocida y cotidiana. Es consciente de que se desarrolla el juego en otra época, a la que le atribuye características parecidas a la actualidad (según él la percibe, repleta de comisarías y de delincuentes, por ejemplo). A la vez genera una competencia por el número de habitantes, relacionando población con poder de su “villa”.

A: Hey profe, mire mi país, está re bueno

Profesora: A ver... (Acercándose y mirando la pantalla) ¡Qué bueno!

A: Es una re villa, no ve que acá están todos los negros de Castillo (señalando la pantalla) y este polvo de acá son los de Isidro Casanova...

(...)

B: no, ya hay un montón... ¡Profe mire cuantas comisarias que pone!

Pr: ¿Por qué ponés tantas comisarías?

A: Porque está lleno de delincuentes, es la Villa Palito, venden droga...

Pr: Estamos en el antiguo Egipto, es del antiguo Egipto el jueguito.

A: Bueno... venden porro, venden cannabis. (...) estamos en enero en el año 8000 antes de Cristo.

- La misma dinámica del juego los lleva al descubrimiento y la comprensión de ciertos contenidos.

Frente a la necesidad de ubicar granjas de higos los alumnos se encuentran con la crecida del río Nilo, el ciclo agrícola, los depósitos de limo, etc.

A: Profe. Está todo lleno de cosas y no podemos hacer las granjas y todo eso...

B: Y los cosos de higos... Y no lo podemos despejar al terreno este, no ves (moviendo el cursor por la pantalla)... es todo pasto. (...) Teníamos que hacer el granero y llenarlo de higos y acá dice algo...

A: Acá se hacen los higos me parece (señalando la pantalla, las orillas del río)

C: Ahí está el trigo mirá (dice señalando la pantalla, el alumno es de otro grupo y se acercó a ver)

B: Acá, granja de higos...

Pr: Bueno ¿Dónde se hace?

B: Se hace en un terreno desp... Aaaah! (dice con tono de comprensión, al ver que se liberaron tierras porque bajó el río y se puede ubicar la granja allí)

Pr: Ahí está, se hace sobre el terreno que cuando crece el río lo tapa, ¿entienden?

Una dificultad imprevista relacionada a la religión les permite entender el rol que tenían los dioses en la cosmovisión del antiguo Egipto, y toman consciencia de que su disgusto puede accionar sobre lo material, sobre las construcciones, el curso del río y la vida de la gente.

C: ¡Acá! (Aparece una ventana con un mensaje y una imagen, lo lee) “Osiris está disgustado”

¿Disgustado?

D: ¿El dios?

C: “A menos que hagas algo para aplacarlo el señor de riada del Nilo castigará esta ciudad por falta de vocación y la riada...” en dificultad... (Refiriéndose a su compañera para que lo anote, miran a la profesora dubitativamente)

Pr: ¿No pusiste nada de religión?

C, D: ¡Ah! (Con tono de comprensión, volviendo la vista y las manos a la netbook)

D: Ahí fijate, qué más (señalando la pantalla, mostrando un mensaje)

C: ¡Pero ¿qué más quiere este dios, que le hagamos todo para él?! Se enojó porque no pusimos iglesias...

D: Templos (Corrigiéndola)

Pr: ¿Y qué pasa si se enoja el dios?

C: Nos va a derrumbar todo...

- En la puesta en común se evidenció que las primeras cuatro sesiones fueron suficientes para que los alumnos internalicen y reflexionen sobre las principales características de la formación de una ciudad pre-estatal. Inclusive, reconocieron y asimilaron cuestiones complejas como son la tributación, el rol del palacio, las características geomorfológicas del suelo de la región, la exportación, la religión politeísta, entre otros. La intervención de la docente permitió cohesionar los conocimientos dispersos y agregarle sentido a lo que ellos venían experimentando de forma individual o en pequeños grupos. Los alumnos tienen la percepción de saber los contenidos de la clase. El clima es de alegría por lo logrado y expresión compartiendo lo entendido.

Pr: Bueno vamos a repasar los pasos que fuimos siguiendo en el juego para construir nuestra ciudad. ¿Con qué comienza el juego? ¿Qué es lo que ponen?

Varios alumnos: ¡Casas! ¡Cabañas! ¡Pozos! ¡Rutas! ¡Malabares! ¡Oro!

Pr: Muy bien, vamos de a poco. Casas ¿y esto para qué?

Varios alumnos: Para que vivan...

Pr: Bien, para que la gente venga a vivir, se establezca en la ciudad. ¿Qué más?

Varios alumnos: ¡Carreteras! ¡Caminos! ¡Calles! Para que vengan, que puedan caminar.

A: Algunos caminan por cualquier parte.

Pr: Muy bien, caminos, para que la gente llegue y pueda circular, es verdad algunos andan fuera de los caminos, pero si no hay calles no llegan. Todo había que ponerlo frente a una calle. Bien, y ahora ¿Qué más?

A: ¡Pozos de agua!

Pr: ¡Bien! ¿Para qué?

A: Para que no se mueran, no se puede vivir más de tres días sin agua. Necesitan tomar agua sino no vienen.

(...)

B: ¡Las minas de oro! Para tener más oro.

Pr: Perfecto, las minas entonces nos dan el dinero que necesitamos para construir la ciudad...

A: ¡Pero el oro no era lo más importante!

D: los malabaristas, los quioscos de malabaristas, las escuelas.

Pr: Bien, bueno los malabares fueron una forma de entretenimiento muy antigua, los quioscos que aparecen en el juego son como centros de malabares, donde la gente iba a entretenerse en realidad. (...) Entonces el oro no era lo más importante, sino los pozos, la caza, el entretenimiento...

Varios alumnos: La plaza, estatuas, palacios

Pr: ¿Qué se hacía en el palacio?

E: Se llevaba el oro ahí

Pr: Ahí está, las minas de oro ni bien las ponían te pedían un palacio ¿Por qué?

A: Era como una deuda que tenías que pagar... es como ahora que te vienen los impuestos

E: el banco

Pr: Perfecto, entonces el palacio organizaba lo que es oro y también los impuestos, era como una especie de banco.

C: Un pago fácil

A: El oro no te servía a vos como plata, para las pulguitas las personas que vivían acá en el pueblo a ellos les servía, a vos no te servía.

(...)

E: ¡Granjas de higos! ¡Jardines!

Pr: cuéntenos un poco cómo eran las granjas de higos, dónde se ponían

E: En el río, cuando bajaba el río las teníamos que poner ahí, y también cruces de barcos.

A: cuando bajaba el río dejaba como trigo, pantano o algo así y cuando sube el río se lo lleva

Pr: claro cuando sube el río fertilizaba esas tierras, tomaban agua para los cultivos

E: pero tomaban mucha agua

Pr: Pero si no tenían esa agua no vivían recuerden que era todo un desierto. (Comentarios y charlas) ¡Chicas ustedes son las que ganaron y no están prestando atención!

E: Porque ya sabemos todo. (Risas de los compañeros)

(...)

Consideraciones finales: hacia una evaluación meta cognitiva.

Dada las características diferentes de la estrategia de enseñanza-aprendizaje propuesta en el presente proyecto, fue necesario avanzar hacia otro tipo de proceso de evaluación que amplió inclusive al procesual.

Por un lado, se les pidió un trabajo creativo en el que tenían que narrar su propia experiencia con el videojuego, en primera persona, “como si” fueran un faraón que narra cómo construyó una ciudad egipcia. Los resultados fueron por demás alentadores:

- Todos los alumnos que participaron activamente en el proyecto (aunque sea jugando una o dos clases) pudieron reponer con más o menos detalles el proceso de construcción de una ciudad egipcia, haciendo análisis de utilidad e importancia de cada elemento que iban nombrando.

- La extensión no fue menos de una carilla en ningún caso, a pesar de que era libre, no había ningún requisito de extensión mencionado por la docente.

- En la lectura de los trabajos la docente pudo comprobar de forma personal con cada alumno cómo y con qué complejidad se dio el aprendizaje en cada caso.

Por otro lado, se les pidió a los alumnos que reflexionen sobre su propia práctica con el videojuego, a partir de una entrevista-cuestionario. Donde se les pedía que respondan afirmativa o negativamente según sus propias apreciaciones sobre el trabajo con Faraón. Poniéndose en juego entonces un tipo de evaluación metacognitiva, en la que ellos mismos toman conciencia de lo aprendido y de la forma en que “*aprendimos jugando*”. De las entrevistas se desprenden los siguientes resultados (ver gráfico):

- Fueron mayormente positivas las respuestas a las preguntas referentes al interés, la utilidad, la sensación de aprendizaje, la autoevaluación, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la creatividad, la atención, la organización, la utilización del tiempo, la comparación, la reflexión y la explicación.

- En las dos preguntas referidas al trabajo en grupo y a la comprensión del tema trabajado todas las respuestas coincidieron afirmativamente.
- Sólo hubo mayoría de respuestas negativas en las dos preguntas que ponen en juego procesos más ligados a las clases tradicionales: el trabajo individual y la “ubicación” de respuestas en un texto.

Por último, ante una sugerencia de la profesora de participar de la feria de fin de año del colegio los chicos propusieron mostrar el trabajo con Faraón, elaboraron afiches donde expusieron con gran motivación y alegría todo lo que habían “vivido” en el juego. Algunos elaboraron dibujos (por orden de importancia) de casas, palacios, minas de oro y otros elementos que aparecían en las sesiones. Otros eligieron elementos de su economía, religión o sociedad. La docente les facilitó fotos de la experiencia con las que elaboraron otra cartulina. El día de la muestra, incluso, una alumna se ofreció a llevar su netbook con el juego en funcionamiento para mostrarlo a aquellos interesados. Si bien se mostraron tímidos de expresar verbalmente a otros lo experimentado con el juego, la mera exposición de los afiches y la asistencia mayoritaria a la feria (a pesar de no ser obligatoria) fue un logro cualitativo. Sobre todo teniendo en cuenta que fue el único material expuesto por el curso en todas las materias.

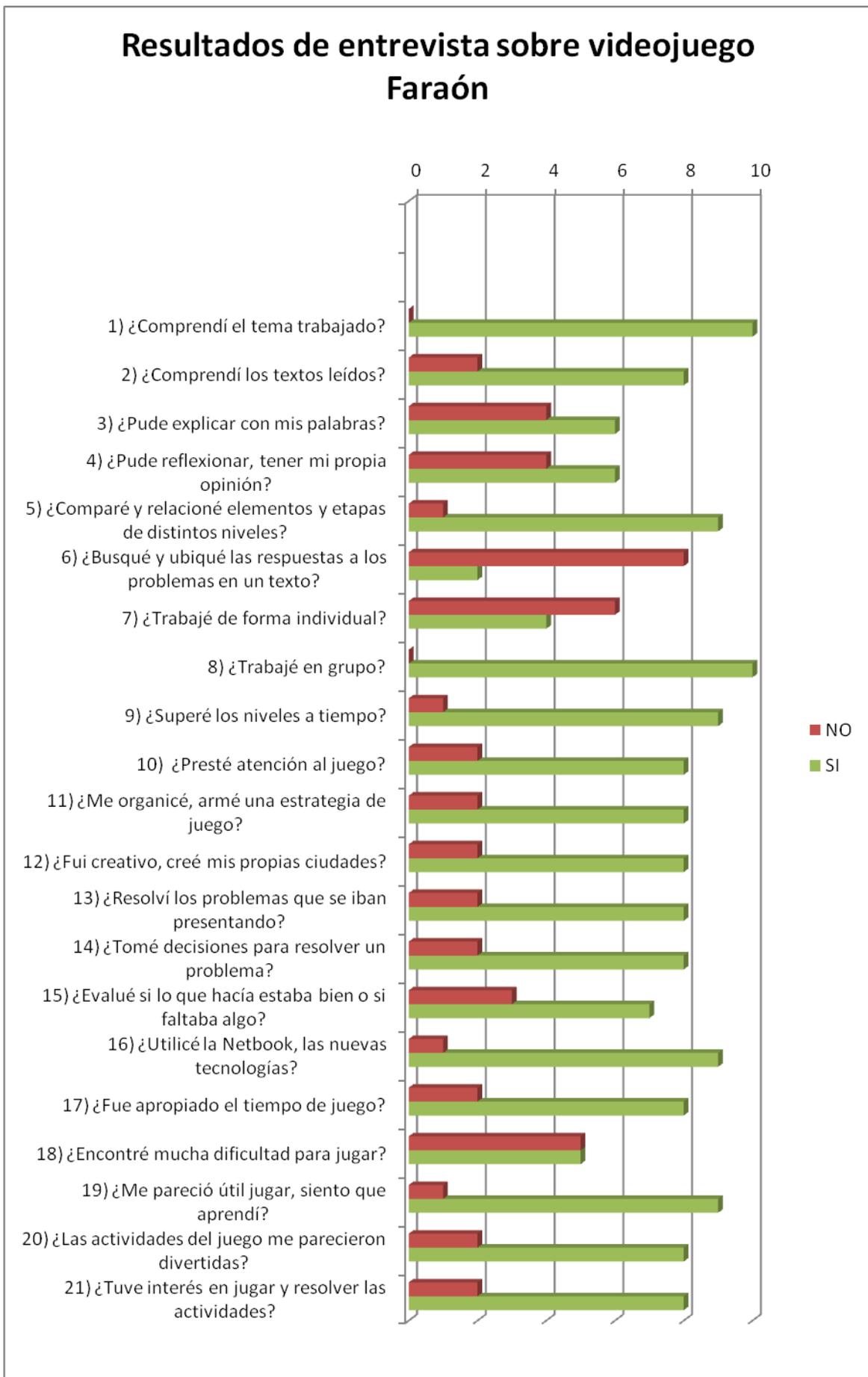


Ilustración 1: Resultados de entrevista sobre videojuego Faraón

BIBLIOGRAFÍA:

- “Aportes para el desarrollo curricular: Historia. Orientaciones para la planificación de la enseñanza”. G.C.B.A. Ministerio de Educación. P. 11.
- ACUERDO INSTITUCIONAL DE CONVIVENCIA. E.S.B. N° 32, Distrito Morón. Provincia de Buenos Aires. 2013
- Berardi Bifo, F. (2007) “Generación post-alfabética” en Generación Post-Alfa. Patologías e imaginarios en el semicapitalismo. Ediciones Tinta Limón.
- Birgin, A. y Dustchatzky, S. *¿Dónde está la escuela?* Bs. As. Flacso-Manantial. 2001. Cap 1
- Bourdieu, P y Gross, F. “*Principios para una reflexión sobre los contenidos de la enseñanza*”. En Revista de Educación. Madrid. MEC. N°292. 1990
- Diseño Curricular para la Educación Secundaria: 1° año ESB. Dir. General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, - 2a ed. - La Plata: 2006.
- Dussel, I., Brito, A. y Nuñez, P. (2007) *Más allá de la crisis. Visión de alumnos y profesores de la escuela secundaria argentina*. Fundación Santillana. Cap. 1.
- ESNAOLA HORACEK, Graciela A. y LEVIS, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. En SÁNCHEZ i PERIS, Francisc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis” [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, n° 3. Universidad de Salamanca http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf
- Finocchio, S. *Prácticas de los jóvenes de hoy (y fantasmas de los adultos de ayer)* en Cuadernos Adenauer, vol. 2, Río de Janeiro, 2007.
- Freire P. *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI. Buenos Aires. 2009.
- Freire, P. *El grito manso*. Siglo XXI. Buenos Aires. 2003

- Gros Salvat, B. Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. En Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, ISSN 1989-600X, N°. 7, 2009, págs. 251-264.
- Gros Salvat, B y Garrido Miranda, J. *¿Con el dedo en la pantalla? el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares.* En Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, ISSN-e 1138-9737, Vol. 9, N°. 3, 2008 (Ejemplar dedicado a: Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo digitalis")
- Hannaford, C. *Aprender moviendo el cuerpo.* Pax México. México. 2008.
- Meirieu, F. *Frankestein educador.* Barcelona. Alertes. 1998
- Pelegrín, J. “La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica”, en Proyecto CLIO, 36. (2010). ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>
- Perkins, D. “*The many faces of constructivism*” en Association for supervision and curriculum development, Educational Leadership. Noviembre 1999. <http://www.wou.edu/~girodm/library/Perkins.pdf>
- Probe, C. Y Soriano, E. “*Estrategias para la enseñanza. ¿Qué hacer y cómo promover mejores aprendizajes?*” En Revista Novedades Educativas N° 149. Año 15. Bs. As. 2003.
- Radetich, L. *Los videojuegos en la enseñanza de las ciencias sociales y la historia, en Congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación.* ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 1693. (2014)
- Reguillo cruz, R. *Emergencias de culturas juveniles. Estrategias de desencanto.* Bs.As. ed. Norma. 2000. “Jóvenes al Borde. Por una política de la representación”
- Salomon, G. *Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente.* Universidad de Arizona.

- Squire, Kurt (2006) From content to context: videogames as design experience, en Educational Researcher, Vol.35 No8 pp. 1929 (noviembre de 2006)
- Tiramonti, G. (2004) *La trama de la desigualdad educativa. Mutaciones recientes de la escuela media*. Buenos Aires, Manantial. Cap. 1 y cap. 6.
- Williamson Shaffer, D; Squire, K. R.; Halverson, R. y Gee, J. P. “Video Games and the Future of Learning,” Phi DeltaKappan, Vol. 87, No. 02 (October 2005): pp. 104-111

3. GRILLAS DE EVALUACIÓN

Tabla 2 Ficha de evaluación psicopedagógica de Videojuegos

DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y FORMAL DE LA APLICACIÓN	Nombre	
	Plataforma (Desde qué dispositivo se juega: PC, Play Station, etc)	
	Url	
	Logo	
	Autoría (Compañía desarrolladora)	
	Tipo (Juegos de rol, sociales, o de habilidades)	
	Descripción de mecánica y narrativa del juego	
	Edad de los destinatarios	
DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS MOTIVACIONALES	Interfaz (Nivel de complejidad, dinámica, estética)	
	Significatividad (Intereses del usuario)	
	Personalización (Posibilidad de customizar)	
	Retroalimentación (Incentivo para acceder a niveles superiores)	
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Conocimientos que debe tener el docente	
	Conocimientos que debe tener el discente	
ACCESIBILIDAD	Tags. (Etiquetas de recomendación conforme a normas PEGI)	
	Información. (Formas de acceder al juego, foros)	
DESCRIPCIÓN PSICOPEDAGÓGICA	Competencias Curriculares (Contenidos curriculares relacionados)	
	Habilidades Digitales. (Habilidades tecnológicas que desarrolla)	

Tabla elaborada por Yuste (2012)

3.2

Tabla 3 Evaluación psicopedagógica de videojuegos: Modelo basado en competencias

DATOS DEL JUGADOR							
Sexo	Mujer			Hombre			
Edad							
País							
Formación	Básica	Formación Profesional			Universitaria		
Consideras que tu práctica de videojuegos se realiza	A diario	1 vez por semana	1 vez al mes	1 vez cada 3 meses	1 vez cada 6 meses	1 vez cada 12 meses	
¿Cuál es el motivo por el que juegas a videojuegos?							
DATOS DEL VIDEOJUEGO							
Título del videojuego							
Tipología del videojuego	Disparos	Bate y pelota	Plataformas	Rompecabeza	Laberintos	Rol	Estrategia en tiempo real
	Carreras	Deportes	Acción en primera persona	Rol multijugador masivos en línea	Versiones educativas de juegos de mesa	Aventuras gráficas	Otros
¿El videojuego permite interaccionar con otros jugadores?							
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA DESCRIPTIVA							
La interfaz gráfica del videojuego es atractiva	1	2	3	4	5		
La estructura narrativa del videojuego es coherente y fácil de seguir	1	2	3	4	5		
La ambientación musical del videojuego es atractiva	1	2	3	4	5		
El videojuego incluye animaciones 3D y recursos cinematográficos	1	2	3	4	5		
El videojuego se puede personalizar en función de características individuales del jugador	1	2	3	4	5		
La duración y el ritmo del videojuego se adapta a cada jugador	1	2	3	4	5		
¿Algún aspecto más a señalar de la dimensión tecnológica descriptiva del videojuego?							
DIMENSIÓN COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL							
La temática del juego tiene que ver con tu vida personal	1	2	3	4	5		
La temática del juego tiene que ver con tu vida familiar	1	2	3	4	5		
El videojuego desarrolla experiencias de tu interés	1	2	3	4	5		

En función de la percepción que tienes sobre tus posibilidades, puede optar por distintos niveles de dificultad	1	2	3	4	5
¿Crees que tus capacidades respecto al videojuego varían a lo largo de los distintos niveles o etapas?	1	2	3	4	5
El videojuego promueve que tengas que tomar decisiones	1	2	3	4	5
El videojuego promueve tu responsabilidad individual	1	2	3	4	5
¿Algún aspecto más a señalar de la dimensión competencia autonomía e iniciativa personal?					
DIMENSIÓN COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA					
El videojuego promueve la participación social	1	2	3	4	5
El videojuego favorece la comunicación con otros jugadores	1	2	3	4	5
Un videojuego de estas características puede ser beneficioso para la mejora de tu entorno	1	2	3	4	5
El videojuego favorece la adquisición de habilidades sociales	1	2	3	4	5
El videojuego se desarrolla en un entorno cultural similar al tuyo	1	2	3	4	5
¿Algún aspecto más a señalar de la dimensión competencia social y ciudadana?					
DIMENSIÓN COMPETENCIA APRENDER A APRENDER					
El videojuego te permite ir avanzando de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades	1	2	3	4	5
El videojuego te permite planificar las partidas en función de tus necesidades	1	2	3	4	5
El videojuego depende de tu esfuerzo individual	1	2	3	4	5
El videojuego te permite aprender de tus propios errores	1	2	3	4	5
¿Algún aspecto más a señalar de la competencia de aprender a aprender?					
DIMENSIÓN COMPETENCIA DIGITAL					
Incluye una Interacción y Feedback (respuesta) constante que impiden la sensación de "estar perdido"	1	2	3	4	5
El videojuego te permite buscar, obtener, procesar y comunicar información	1	2	3	4	5
El videojuego te permite aplicar lo aprendido a cualquier otra aplicación tecnológica	1	2	3	4	5
¿Algún aspecto más a señalar de la competencia digital?					

Tabla elaborada por Yuste (2014)

3.3

Tabla 4 Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos

Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos (IE- HADEVI) (Del Moral y Villalustre, 2012)			
1.- HABILIDADES PSICOMOTRICES	<i>Baja</i>	<i>Media</i>	<i>Alta</i>
- Ejercicio de viso-motricidad			
- Entrenamiento de la lateralidad			
- Discriminación y organización espacial			
2.- HABILIDADES DE ASIMILACIÓN Y RETENCIÓN DE INFORMACIÓN:			
- Potenciación de la atención			
- Ejercitación de la memoria			
- Organización y asociación de datos e información presentada			
3.- HABILIDADES DE BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN:			
- Invitación a la búsqueda de información			
- Síntesis de información			
- Análisis de datos			
4.- HABILIDADES ORGANIZATIVAS:			

- Establecimiento de planes			
- Organización de recursos			
- Temporalización de eventos			
5.- HABILIDADES CREATIVAS:			
- Generación de ideas, hipótesis y predicciones			
- Desarrollo del razonamiento inductivo			
- Enunciación de normas a partir de casos concretos			
6.- HABILIDADES ANALÍTICAS:			
- Evaluación de ideas e hipótesis			
- Desarrollo del razonamiento deductivo			
- Aplicación de normas generales para avanzar			
7.- HABILIDADES PARA LA TOMA DE DECISIONES:			
- Identificación de alternativas posibles			
- Adopción de criterios efectivos			
- Selección de la opción más válida			
8.- HABILIDADES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:			
- Realización de operaciones o cálculos			
- Ejecución pautada de órdenes o misiones			

- Ejercicio del pensamiento heurístico (acierto/error)			
9.- HABILIDADES METACOGNITIVAS:			
- Revisión y/o autoevaluación de la propia ejecución			
- Adquisición de prácticas para el éxito			
- Aprendizaje a partir de los errores y fracasos			
10.- HABILIDADES INTERPERSONALES			
- Participación en proyectos grupales y colaborativas			
- Entrenamiento de la capacidad de liderazgo			
- Capacidad crítica			
11.- OBSERVACIONES			

Tabla elaborada por Del Moral y Villalustre (2012)