



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

APRENDER CON VIDEOJUEGOS, UNA NUEVA ALTERNATIVA



REFERENCIA: **6MMG112**

La sociedad digital



Aprender con videojuegos, una nueva alternativa

Manuel Crespo. CAEU-OEI. AECID. Con el objetivo de explorar nuevas plataformas para dinamizar la enseñanza en las escuelas, *TizaPapelByte* ya cuenta en su haber con una serie de materiales que combinan interactividad y contenidos curriculares. El proyecto es de origen argentino y nació en 2008, cuando se reunieron por primera vez los investigadores y desarrolladores que hoy conforman el grupo de trabajo. *TizaPapelByte* está integrado por profesionales de distintas disciplinas y se propone crear una colección de materiales educativos que se convierta en una alternativa válida a la hora de preparar una clase.

Hasta ahora el equipo ha presentado dos videojuegos de profundidad, estructura y temáticas diferentes. El primero de ellos, *Urgente mensaje*, ya ha sido experimentado en distintas aulas. El juego plantea un escenario futurista, más precisamente anclado en 2025. La acción gira alrededor de un mensajero que debe tomar una serie de decisiones acerca de los medios de transporte que va a utilizar para entregar sus recados. A medida que el personaje va cumpliendo objetivos, en el camino se le van presentando nuevas alternativas. El propósito del juego es avanzar a partir de un buen equilibrio entre los costos de transporte, el daño ambiental que puede generar en sus desplazamientos y el tiempo de viaje. Aunque cronológicamente el juego transcurre en el futuro, los medios de circulación y las situaciones son reconocibles en el mundo contemporáneo: el jugador traslada desde personas hasta antorchas olímpicas, pasando por bolsas de semillas transgénicas. Para el diseño de las distintas secuencias del videojuego, el equipo de trabajo contó con el asesoramiento de un geógrafo. Esto permitió que los movimientos espaciales del jugador se sustentaran en modelos verosímiles.



La primera experiencia de aplicación se realizó durante 2009 en ocho escuelas de Capital Federal y de la provincia de Buenos Aires. Cuatro de ellas eran instituciones de educación primaria y las otras de enseñanza media, donde el videojuego fue ofrecido a alumnos de entre 14 y 15 años. El material se implementó en el marco de una clase, con dos o tres chicos por computadora, lo que para el equipo de trabajo resultó sumamente interesante, ya que por grupo se generaba un rico debate acerca de qué caminos debían seguir en la pantalla.

La trama del segundo juego, bautizado *Villa Gironde*, ocurre en una ciudad que está a punto de ser relocalizada, acción sobre la que los habitantes deben decidir si están de acuerdo o no. De acuerdo con los miembros de *Tiza, Papel Byte*, el videojuego pone en tensión temas como el desarrollo sustentable, la noción de progreso, la participación ciudadana, las tradiciones culturales y el arraigamiento. Como en el juego anterior, la realidad sirve de basamento para permitir el desenvolvimiento de la acción: en el interior del juego hay referencias directas a relocalizaciones que tuvieron lugar en la Argentina y en otros lugares del mundo, durante los últimos 20 ó 30 años. La principal innovación consiste en que este segundo juego ya trabaja en red, con espacio para hasta 12 jugadores. El tiempo de experiencia de *Villa Gironde* es más corto que el de *Urgente mensaje*: mientras que el primer producto dura 40 minutos, el segundo puede resolverse en menos tiempo y el profesor puede definir el tiempo que quiere hacer durar la partida. Ambos videojuegos fueron creados para ser aplicados dentro de los parámetros de una clase, con énfasis en el trabajo de recuperación conceptual que debe seguir a la experiencia: la plataforma dispone de una carpeta de trabajo que el docente puede utilizar al dar por terminada la simulación.

Respecto al trabajo de campo, este año el equipo está trabajando junto a dos escuelas, con el propósito de realizar un acompañamiento en profundidad. Se trata de escuelas medias, una ubicada en la ciudad de Buenos Aires y la otra en la provincia homónima. La implementación incluye a coordinadores de proyectos de Ciencias Sociales e Informática y a alumnos provenientes de institutos de formación docente. El objetivo del equipo de trabajo de *TizaPapelByte* es acompañarlos en el proceso de planificación y uso de *Villa Gironde*. También se está llevando a cabo una remodelación del sitio web del proyecto, con la intención de ofrecer un espacio virtual de intercambio con docentes que están experimentando con los materiales. En la plataforma también se encuentra disponible un documento sobre la implementación llevada a cabo el año pasado.



El trabajo de TizaPapel/Byte cuenta con el apoyo de la **Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)**, la **Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)**, la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) y la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). La coordinación general del proyecto del proyecto está a cargo de Analía Segal, Roxana Perazza e Inés Dussel integran el equipo de investigación y desarrollo junto a otras cinco personas. A continuación sigue la entrevista que se les realizó a estas tres profesionales, quienes conversaron sobre las ventajas del trabajo interdisciplinario, la situación actual de la escuela, las reacciones de los alumnos y los maestros al ponerse en contacto con los nuevos materiales, las potencialidades educativas de los videojuegos y el futuro del proyecto, entre otros temas.

PREGUNTA: ¿Cómo se conformó el equipo de trabajo?

ANALÍA SEGAL: Yo vengo del campo de la formación docente, Inés del campo de la investigación académica y Roxana del ámbito de la gestión pública. Más allá de las trayectorias de cada una, hay tres niveles de interés que nos cruzan en este trabajo: la mirada de la política hacia las escuelas, la mirada sobre los nuevos lenguajes y la mirada sobre la innovación en lo que respecta a nuevos materiales.

ROXANA PERAZZA: También nos cruza el deseo de trabajar juntas, cosa que para mí no es menor, aunque es verdad que el equipo surge de estos tres cruces, los tres importantes. El grupo más amplio también surgió de una conformación sumamente heterogénea. Esto es vital porque acá se están buscando respuestas a la problemática educativa a partir de un número de disciplinas distintas, no sólo apelando a la pedagogía. La pedagogía por sí sola no ha podido satisfacer varias preguntas, o mejor dicho: no ha podido generar respuestas solamente buscándolas dentro de sí. En el equipo más amplio hay diseñadores, por ejemplo, que no han tenido ningún contacto con el ámbito pedagógico, como Piero Bona, que es el responsable del desarrollo del software, y traen a la mesa otras preguntas y otras respuestas, lo cual es muy positivo.

P: La idea general es que los videojuegos son puro entretenimiento. ¿Por qué tomarlos, entonces, como plataforma de un proyecto educativo?

AS: A mí me interesaba la posibilidad que permiten los videojuegos de generar entornos complejos. En algunos tipos de videojuegos, la simulación supone el esfuerzo de lograr el planteo de un sistema de funcionamiento en el que el usuario debe interactuar con distintas variables. Nuestra expectativa es que en esa interacción se produzca un tipo de comprensión diferente al que se produce en trabajos con materiales educativos más convencionales. Hay algo en los videojuegos que tiene que ver con encontrarse en un mundo nuevo, tomar decisiones, elegir caminos. Ahí hay una veta que queremos aprovechar.

INÉS DUSSEL: Otro motivo que nos reunió en este proyecto fue la intención de resolver una serie de preguntas: qué es la escuela hoy, cómo se da actualmente la interacción entre la escuela y los otros modos de educación. Ninguna de las tres es escolarista a ultranza. Creemos que la escuela es una forma muy válida de transmisión del conocimiento, pero también nos parece que está bien considerar otras metodologías. Esto no quiere decir que no valoremos la escuela. Por el contrario: ante cierto discurso anti-escolar, nosotros preferimos preguntarnos cómo se puede innovar desde el interior de la escuela, que sigue siendo una institución social y cultural muy importante. Por eso esta decisión de utilizar los videojuegos como un modo de interacción. Uno supone que hay todo un circuito de aprendizaje muy poderoso que está sucediendo fuera de la escuela. La intención es ver si eso se puede llevar al aula. Al principio había cuestiones que nos hacían algo de ruido: el hecho de que el formato clásico del videojuego tiene que ver con ganar, por ejemplo. Dentro del ámbito escolar eso debe ser distinto: primero el alumno debe aprender. Hay cuestiones éticas, políticas y de conocimiento en juego. Acá no da lo mismo ganar de cualquier manera e incluso ganar no puede ser el primer objetivo. Estudiamos los videojuegos con sus reglas, con sus estructuras, y de ahí fuimos discerniendo que era lo que permitían hacer en la escuela y qué era lo que no permitían, cómo se puede aprender con los videojuegos y también cómo desde la escuela se puede plantear una discusión acerca de los videojuegos comerciales. A partir de todo esto se puede enseñar a los alumnos a trabajar con los medios audiovisuales o a leer esos medios de una manera constructiva. Las películas son otro ejemplo de esto: no necesariamente en la escuela se tienen que pasar las películas que se ven en el cine o en la televisión. Se pueden mostrar cosas que no se ven fuera del aula. La escuela puede pelear en ese terreno. Pelear en el buen sentido, es decir, no pelearse sino provocar un enriquecimiento a partir del debate. Esto es algo importante para nosotros y está atado a lo que queremos hacer con los videojuegos. Creemos que es posible producir videojuegos educativos, por más que esto parezca una contradicción, y estamos tratando de hacerlo sin dejar de ser conscientes de que hay algunos límites. Cierta forma de los videojuegos choca con parte de la estructura escolar, tanto para bien como para mal. O sea, hay elementos que no nos gustan demasiado de la estructura escolar y hay otros que no nos gustan de los videojuegos.

AS: La idea del proyecto es producir una colección en la cual vayamos probando distintas alternativas para la educación formal. De alguna manera, es poner a prueba cuánto soporta el videojuego en lo formativo. Tal vez en un par de años descubramos que no podemos llamar a esto un videojuego; entonces la colección pasará a

ser un material interactivo. Por el momento estamos explorando un formato que abre muchas posibilidades. Y lo estamos haciendo bajo ciertas condiciones.

P: ¿Qué resultados han arrojado las primeras experiencias?

AS: En general hay una especie de sorpresa frente a las pautas que plantea el videojuego, que no son exactamente las esperables. Los chicos empiezan respondiendo como si la velocidad fuera un elemento importante para ganar, algo que en este caso no es así. De hecho, con el transcurso de la experiencia empiezan a entender que el tiempo de respuesta no es lo que lleva a ganar, sino justamente que el tiempo es una variable que está en relación con otras igual de importantes, entre ellas el costo ambiental o el precio de desplazamiento. Ahí se produce un reacomodamiento por parte de los alumnos en lo que tiene que ver con aquello que piensan que es un videojuego. Hay otra cuestión que se desprende de este último punto. Todo el tiempo los alumnos piden un alto nivel de interactividad. Nosotros graduamos eso. La dosis de interactividad varía según la zona del juego: hay momentos en los que la interactividad es más intensa y otros en los que esa intensidad disminuye.

ID: Esto se dio especialmente en el primer videojuego desarrollado, que tuvo que cargar con todos los costos de ser justamente el primero. En el segundo ya hay una mayor interactividad en la pantalla y una mayor velocidad. La primera experiencia nos permitió leer en los chicos determinadas actitudes frente a este nuevo material y a partir de ahí comenzamos a tomar una serie de decisiones. Por más que los chicos tenían ciertas demandas, en ningún momento perdimos la noción de que estamos desarrollando un proyecto hecho por y para la escuela.

RP: De todas maneras, la recepción del videojuego en general fue positiva, más allá de que a veces los chicos le pedían al videojuego que hiciera cosas que no estaba diseñado para hacer. De hecho, al término de la experiencia muchos grupos quisieron saber dónde se podía encontrar el juego en Internet para seguir probándolo.

P: ¿De qué manera aparece insertado el factor “conocimiento” en el videojuego? ¿El material fue diseñado para que se lo aplique en algún área en particular?

ID: En los materiales hay contenidos curriculares. Nuestra intención es que desde los videojuegos se comuniquen contenidos que están presentes en los programas de la educación primaria y la educación media. El primer juego fue utilizado en materias de ciencias sociales. En las escuelas primarias lo aplicaron profesores de Historia. Hubiese sido interesante anclarlo también en cursos de Geografía, pero en la experiencia inaugural eso no se pudo hacer.

P: ¿Cuál fue el rol del maestro en la aplicación del videojuego?

AS: Los maestros se hicieron cargo de la gestión del material dentro del aula. En varios se notó el entusiasmo. Habíamos previsto seriamente la posibilidad de toparnos con maestros que fueran jugadores habituales de videojuegos. En los casos en los que sí eran maestros jugadores, nos ayudó porque sabían de qué se trataba el proyecto y mostraron mucho interés. Algunos hasta nos dijeron: “Suerte que el juego no me deja ganar, porque lo único que yo quiero cuando estoy jugando es ganar”. Esto tiene que ver con lo que decíamos antes.

RP: En ese sentido, pensando en niveles ya más masivos, es positivo que no necesitemos maestros jugadores para probar el videojuego en el aula. Todavía hoy, por la edad media de los maestros, los videojuegos siguen estando mayoritariamente fuera de su “mundo”. Pero eso no es necesariamente un impedimento. Los problemas aparecen por otro lado, no porque tal maestro juegue en su tiempo libre o porque aquel otro sepa menos de videojuegos.

ID: En el marco de la primera experiencia, algunos pudieron aprovechar mejor el material y otros tal vez no tanto, pero igual es un dato muy importante que ninguno haya pedido acompañamiento para pensar la clase. Nuestra propuesta en principio fue flexible. Supongo que este año haremos una propuesta más encuadrada dentro de los términos de trabajo que necesitamos alcanzar.

RP: Desde el punto de vista institucional, es muy costoso para un maestro organizar la clase para que los alumnos jueguen un videojuego. El equipamiento en sí hoy no es el mayor obstáculo, pero sí es problemático todo lo que está alrededor de él: desde encontrar la llave del aula de computación y pautar una hora con el auxiliar del laboratorio hasta que en todas las máquinas funcione Internet. Hay un montón de variables que el maestro debería tener bajo control o, por lo menos, concebir como dificultades que entorpecen la entrada del material en el aula.

AS: Queremos ayudar al maestro a planificar las clases. Nuestros videojuegos van a tener una serie de enlaces a distintos materiales para que los docentes puedan acercarse al contenido y pensar la clase desde otro ángulo. Nos parece la mejor manera de propiciar que se vean algunas de las prácticas existentes y se incorporen otras nuevas.

P: ¿En qué sentido se profundizó la experiencia en el segundo juego?

AS: Para empezar es un juego en red. A cada jugador se le asigna un personaje que tiene una postura ya tomada, a favor o en contra de ser relocalizado. El objetivo del juego consiste en convencer a los otros jugadores de que asuman la postura que a uno le tocó en suerte. El jugador debe circular por instituciones de poder que están desperdigadas por la ciudad e ir recopilando argumentos útiles para persuadir a los otros. Como la acción se produce en simultáneo, en el transcurso del juego se va gestando un circuito de negociaciones. O sea que el juego genera un debate, aunque no se trata de un debate verbal: es más bien una escena de trabajo en la que se produce una circulación de argumentos a favor y en contra de un tema determinado.

ID: Es un juego colectivo. En comparación con el anterior, ahora estamos ofreciendo una estética más cercana al género de los juegos masivos. Este nuevo material nos permite promover la discusión de estrategias de aprendizaje con el otro. Eso está explicitado en las reglas del videojuego. Es una manera de empezar a generar una cultura participativa y apuntar a un conocimiento que se edifique colectivamente.

P: ¿Cómo fue la experiencia de indagar en el mundo de los videojuegos?

AS: Bueno, los programadores del equipo son expertos jugadores y trajeron a la mesa posibilidades que tenían que ver con géneros de videojuegos ya consolidados. Hubo un primer momento en el desarrollo que estuvo dedicado a estudiar temáticas y ponerlas en relación con distintos tipos de videojuego. Fue un trabajo de ida y vuelta, en el que jugó un gran papel la problemática del diseño.

RP: También hubo que tomar decisiones de un orden mucho más conceptual. Está el tema de la primera y la tercera persona, por ejemplo. Supongamos que se inicia el desarrollo de un juego sobre la esclavitud. ¿En qué lugar debe ponerse el jugador? Cualquier decisión generaría una serie de problemas. Uno no puede jugar a que es un esclavo. No es posible llegar a sentir lo que debe haber sentido alguien privado de su libertad. Ahora bien, si uno elige la tercera persona, puede parecer que uno está de acuerdo con la situación de la esclavitud. Es una cuestión que entraña complicaciones éticas y pedagógicas: de qué se va a hablar, hacia dónde se quiere llevar al jugador.

P: ¿Cuál es el futuro de este proyecto?

AS: Nuestra idea es que esté disponible para más gente y que produzca, en la medida que vaya creciendo la difusión del material, estas discusiones que nos interesan: discusiones en el aula y en las salas de maestros. Queremos seguir explorando y creando juegos desde esta perspectiva.

ID: El mundo está viviendo un momento de profunda transformación cultural y tecnológica. Nuestra meta es ubicarnos en ese mapa y ver cómo ayudar en este proceso, no solamente teorizando sino también produciendo. Para llegar a entender una tecnología o un medio, es indispensable adentrarse en él y averiguar cuáles son los géneros disponibles, cuáles son sus reglas, qué importancia tienen elementos como el ritmo o la musicalización en un videojuego. Es decir: cómo un montón de decisiones de orden técnico pueden influir en la experiencia de aprendizaje. Haber experimentado un proceso de producción genera mucha riqueza para el análisis teórico.



Compártelo



[Inicio](#)



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Ficha de catalogación

Título:	Aprender con videojuegos, una nueva alternativa	
Autor:	Manuel Crespo	
Fuente:	<i>Proyecto Iberoamericano de Divulgación científica (OEI-AECID)</i>	
Resumen:	TizaPapelByte es el nombre de un proyecto en el que se diseñan videojuegos con fines educativos. Se trata de aprovechar el potencial motivador y lúdico de los videojuegos para ponerlo al servicio de propósitos educativos, como la toma de decisiones y el aprendizaje de la participación en temas como los medios de transporte o los problemas ambientales. El impacto escolar de estos videojuegos ha sido estudiado en varios centros educativos de Argentina.	
Fecha de publicación:	06/2010	
Formato	☐	Noticia
	☒	Reportaje
	☐	Entrevista
	☐	Artículo de opinión
Contenedor:	☐	1. Los retos de la salud y la alimentación
	☐	2. Los desafíos ambientales
	☐	3. Las nuevas fronteras de la materia y la energía
	☐	4. La conquista del espacio
	☐	5. El hábitat humano
	☒	6. La sociedad digital
	☐	7. Otros temas de cultura científica
Referencia:	6MMG112	



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Propuesta didáctica
Actividades para el alumnado

1. Señala cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas y cuáles falsas teniendo en cuenta lo que se dice en el texto sobre el uso educativo de los videojuegos:

1. <i>TizaPapelByte</i> es un proyecto argentino en el que un grupo de profesionales diseñan materiales educativos que combinan interactividad y contenidos curriculares.	V	F
2. <i>Urgente Mensaje</i> es un videojuego relacionado con el transporte que se sitúa en un escenario futuro que no tiene ninguna relación reconocible con los problemas del mundo actual.	V	F
3. Los videojuegos de <i>TizaPapelByte</i> se experimentan con alumnos en instituciones educativas.	V	F
4. <i>Villa Gironde</i> es otro videojuego en el que se trabaja en red en relación con un proceso de toma de decisiones sobre una relocalización urbana.	V	F
5. Las responsables de <i>TizaPapelByte</i> son profesionales procedentes del campo de la creación de videojuegos.	V	F
6. La ventaja que ofrecen los videojuegos para la educación es que siempre crean entornos de gran simplicidad.	V	F
7. Tomar decisiones y elegir caminos es algo propio de los videojuegos que puede tener un gran aprovechamiento desde un punto de vista educativo.	V	F
8. Para las responsables de <i>TizaPapelByte</i> el concepto de videojuego educativo supone una contradicción insalvable.	V	F
9. Ninguno de los maestros que utilizaron los videojuegos de <i>TizaPapelByte</i> había tenido antes experiencias como jugador de videojuegos.	V	F
10. En alguno de estos videojuegos se manejan argumentos con los que se ha negociado con otros participantes.	V	F

2. Haz un resumen del texto para que alguien que no lo haya leído pueda saber tres cosas:

- En qué consiste el proyecto *TizaPapelByte*
- De qué tratan *Villa Gironde* y *Urgente Mensaje* y en qué se diferencian.
- Qué opinan las autoras de este proyecto sobre el valor educativo de los videojuegos.

3. ¿Utilizas videojuegos? ¿Cuánto tiempo (al día, a la semana...) les dedicas? ¿Cuánto tiempo le dedican tus amigos?

4. ¿Hay algún videojuego que te guste especialmente? ¿En qué consiste? ¿Qué es lo que lo hace más atractivo?

5. ¿Crees que los videojuegos deben estar siempre diseñados para que el jugador pueda ganar en ellos? ¿Por qué?

6. ¿Crees que los videojuegos pueden tener usos educativos? ¿Es bueno que sea así?

7. ¿Se pueden aprender valores relacionados con la participación cívica utilizando videojuegos?

8. Imagina que las responsables de *TizaPapelByte* te pidieran ideas para diseñar un nuevo videojuego. Intenta ser lo más preciso que puedas y no olvides dos cosas: que ellas se dedican a la educación y que el videojuego debería ser usado por jóvenes como tú.

9. Sobre cada frase de la siguiente quiniela señala tu postura de acuerdo, desacuerdo o duda. Selecciona dos o tres frases de la quiniela que te parezcan destacables (estés o no de acuerdo con lo que dicen) y redacta un comentario sobre ellas.

Quiniela sobre los videojuegos y la educación			
1. Jugar con videojuegos es perder el tiempo.	1	X	2
2. Los profesores no juegan con videojuegos.	1	X	2
3. Los videojuegos incorporan determinados valores.	1	X	2
4. Para jugar bien con videojuegos hay que esforzarse y ser tenaz.	1	X	2
5. Se juega con videojuegos porque se quiere ganar.	1	X	2
6. Todos los juegos estimulan el aprendizaje de quienes participan en ellos.	1	X	2
7. Todos los videojuegos podrían ser educativos.	1	X	2
8. Todos los videojuegos deberían ser educativos.	1	X	2
9. La educación podría ser como un juego.	1	X	2
10. La educación debería ser como un juego.	1	X	2

1: De acuerdo; **X:** En duda; **2:** En desacuerdo



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Propuesta didáctica
Sugerencias para el profesorado

- De entre las actividades propuestas conviene elegir cuáles se adaptan mejor al grupo y a sus intereses. En todo caso, antes de proponer la realización de las actividades se recomienda una lectura atenta del texto.
- La actividad 1 facilita el análisis del contenido del texto. Su revisión permitirá aclararlo y resolver posibles dudas. La actividad 2 se centra en algunos de los aspectos más relevantes del contenido del reportaje. La actividad 3 plantea una pequeña indagación sobre los propios hábitos y los de los amigos en relación con el uso de los videojuegos. La actividad 4 sugiere analizar las características de algún videojuego que resulte particularmente interesante. Las actividades 5, 6 y 7 proponen una reflexión sobre el carácter general de los videojuegos y su posible uso educativo. En la actividad 8 se sugiere proponer las características que debería tener un videojuego que pudiera ser utilizado también en el ámbito educativo. La actividad 9 plantea cuestiones valorativas que pueden generar cierta controversia en relación con esos temas.
- Aunque las actividades propuestas están redactadas para ser realizadas individualmente, varias de ellas son especialmente propicias para ser discutidas y desarrolladas en equipo o incluso para promover un debate abierto con toda la clase. Es especialmente interesante, en este sentido, compartir los trabajos sobre las actividades 3 y 8.
- Podría ser oportuno registrar algunos de los comentarios y las respuestas que aparecen en el aula en torno a las actividades 8 y 9. Tales apreciaciones pueden ser útiles para entender las percepciones que los jóvenes tienen sobre los videojuegos y sus posibles relaciones con la educación.