

Borders, el videojuego que ayuda a pensar en las aulas la problemática de la migración

El seminario “Videojuegos en la enseñanza de las ciencias sociales”, propuesta que inició su cursado en agosto y que está destinada a docentes de nivel Secundario, plantea la posibilidad de reflexionar acerca de temas de la agenda contemporánea, como la producción sustentable de alimentos o los procesos migratorios, mediante el uso de diferentes recursos entre los que destacan los videojuegos.

La necesidad de los docentes de comprender las retóricas propias de estas producciones culturales y establecer diálogos fluidos con el mundo de la educación es imperiosa en el marco de una sociedad cada vez más conectada. Por eso, el seminario propone un acercamiento a problemáticas sociales y culturales de la actualidad pensando la manera de presentarlas en el aula desde los videojuegos.

Los procesos migratorios son uno de los temas de agenda elegidos por el seminario para reflexionar en las aulas; el objetivo de esta propuesta del seminario es pensar cómo abordar las múltiples relaciones sociales que se ponen en juego en el proceso migratorio, sus causas y consecuencias. Usar videojuegos es una forma de acercarse al tema, por ejemplo mediante uno que permite a los alumnos ser “protagonistas” del recorrido fronterizo que atraviesan los migrantes.

“El juego que utilizamos –*Borders*– propone ser un migrante de centroamérica que va a tratar de llegar a Estados Unidos. En varias secuencias de dos minutos el jugador puede comprender parte de la complejidad de ese proceso y los desafíos a

los que tiene que enfrentarse un migrante en esa tarea, en esa aventura de cruzar la frontera”, explica Jaime Piracón Fajardo, uno de los autores del seminario.

De esta manera, docentes y alumnos se ponen en la piel del viajero que cruza la frontera y se expone a los peligros y circunstancias que pueden acontecer durante la travesía. La acción es la protagonista de este viaje, ya que el jugador debe tomar decisiones de las cuales dependerá el éxito o el fracaso en la partida.

“Los videojuegos tienen una característica fundamental: están contruidos sobre una retórica de la acción. A diferencia de otros productos culturales, los videojuegos se enfocan en hacer cosas. En ese sentido demanda a los docentes aprender a leer esas acciones e incorporarlas en lo que nosotros llamamos una matriz de análisis de videojuegos, que te permite comprender cómo el diseñador del juego contruyó un modelo sobre una problemática, que es el objeto del videojuego”, profundiza Piracón Fajardo.

Así, los videojuegos toman protagonismo en las aulas convirtiéndose en auténticos dispositivos educativos desde los cuales se puede reflexionar, analizar y debatir en torno a problemáticas diversas de las ciencias sociales. Para el especialista, “los videojuegos son un producto cultural que todo el tiempo te propone hacer cosas. Son unos condensadores de experiencia que permiten, en tiempos muy cortos, vivir desde la perspectiva de un actor fenómenos sociales muy complejos”.

De esta manera, el aula puede ser escenario para propiciar el debate y la construcción de conocimiento colectivo a partir de la experiencia del juego y el reconocimiento de sus lenguajes. Pero Piracón Fajardo anticipa que cada aula es distinta y que no todos los juegos y tecnologías funcionan de igual manera: “Los videojuegos no van a salvar la educación. Hay una diversidad de situaciones dentro del aula que hacen que sea difícil predecir, con total certeza, qué va a pasar cuando ingrese un videojuego al aula. Es como cualquier recurso escolar, como cuando ponemos una película, un video, que no funciona igual en todos los grupos”. Por esto, remarca el autor, es importante que los docentes puedan estar capacitados en el uso de las TIC y que puedan reconocer, en cada caso, cuando un recurso puede resultar efectivo para abordar determinado tema.

Los alumnos, que han nacido junto a las tecnologías, pueden aportar al aula ideas innovadoras y recursos que implicar en el estudio. En ese marco, el autor plantea la manera en la que esos saberes enriquecen el proceso de aprendizaje: “Empieza a aparecer un saber de los chicos que, en algunos casos, es un saber que supera al saber del profe y eso está muy bueno. Se empiezan a generar unas dinámicas de diálogo desde otra perspectiva que habilita reflexiones y actitudes en los chicos que refrescan lo que pasa en el aula y le dan al docente otro tipo de herramientas para trabajar incluso los mismos temas que se vienen trabajando”.

La propuesta del seminario busca, en última instancia, que el docente pueda tomar contacto con recursos de entretenimiento propios de sus alumnos, como los videojuegos, y los reconfigure en las aulas con fines educativos para pensar fenómenos sociales complejos. En ese sentido, el conocimiento tecnológico que los docentes ya tienen puede servirles para aplicarlo en la enseñanza: “Muchos docentes usan videojuegos. Son *casual games*, como se les dice; emplean juegos muy sencillos para matar el tiempo. Todos hemos visto en los medios de transporte, en los colectivos, gente jugando. Pero, al mismo tiempo, es muy difícil que un adulto se considere *videojugador*. Uno de los desafíos es hacer que los docentes recuperen esas prácticas propias y las puedan poner al servicio de su labor docente, no sintiéndose desplazados”, concluye Jaime.

Sobre el autor

Jaime Piracón Fajardo es psicólogo por la Universidad Nacional de Colombia y Magíster en Ciencias Sociales por la FLACSO Argentina, su trabajo de tesis fue “El lujo de aburrirlos: Videojuegos en entornos escolares”. Se ha desempeñado como capacitador docente y contenidista en el Instituto Nacional de Formación Docente (INFD) en la Especialización de Educación y TIC. Ha publicado diferentes artículos y ponencias sobre las relaciones de las TIC en la escuela.

Cómo citar este material

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. (2018). *Borders, el videojuego que ayuda a pensar en las aulas la problemática de la migración*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia *Creative Commons* ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

