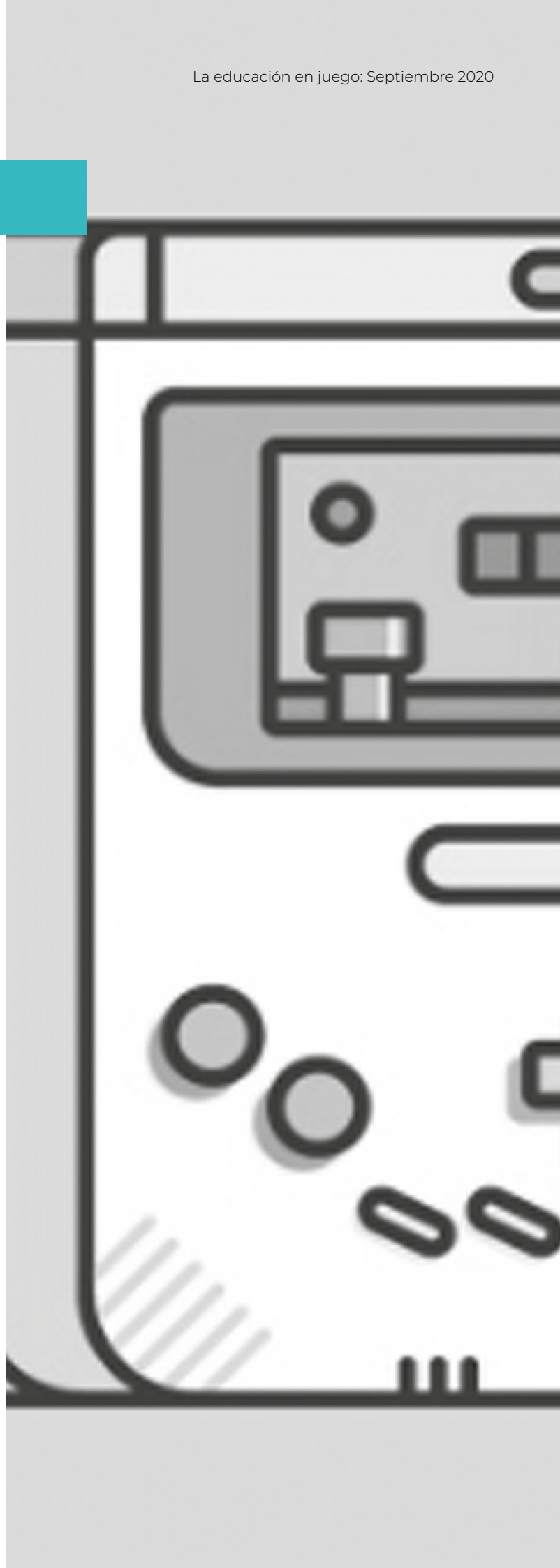




LA EDUCACIÓN EN JUEGO

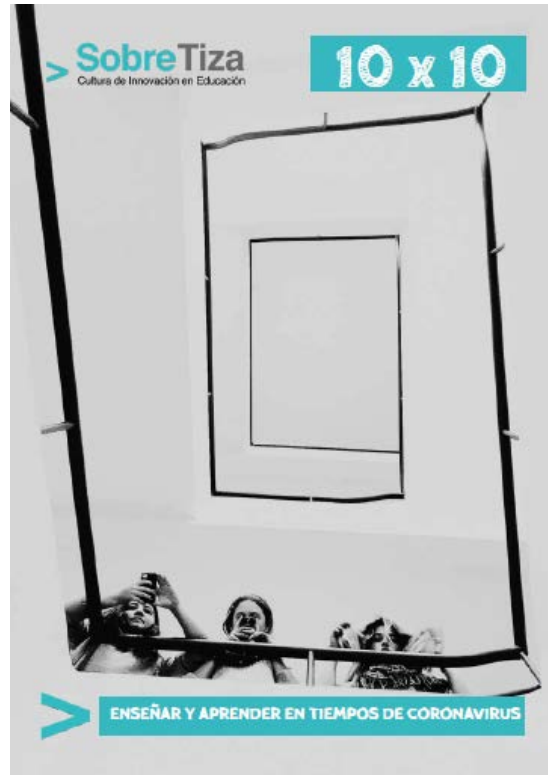
ÍNDICE

Editorial	04
Consejo asesor	05
Actualidad	07
La mirada global	12
Marco político	18
Mirada pedagógica	23
Protagonistas	26
Mapa de intereses	44
Créditos	63



DESCARGÁ TODOS LOS ESPECIALES DE LA COLECCIÓN SOBRE TIZA 10X10

HACIENDO [CLIC ACÁ.](#)





LA BATALLA POR LA ATENCIÓN

Autor: Lucas Esteban Delgado, fundador de Sobre Tiza
Ldelgado@sobretiza.com.ar

Cuando jugamos nos encontramos con otros, ya sea virtual o presencialmente. Por un momento borramos las barreras que nos diferencian, a veces la edad o la timidez, para sumergirnos en un universo lúdico, imaginario en el que diseñamos estrategias de colaboración, de competencia y de pensamiento para abordar los desafíos que propone el juego. Sin darnos cuenta, podemos pasar horas sentados en la mesa o frente a las pantallas. ¿Qué es lo que nos mantiene atentos a seguir jugando? ¿Por qué es mayor nuestra capacidad de atención en estos momentos que cuando estamos en la escuela (o también en el trabajo o la universidad)?

Las emociones y el nivel de involucramiento que logran los juegos, tanto digitales como analógicos -cuando los jugamos en serio- han sido tenidas en cuenta para pensar en cómo potenciar nuestras prácticas de enseñanza y de aprendizaje. Hoy, el avance de las tecnologías digitales permitió que proliferen nuevas propuestas de entretenimiento para todas las edades, pero que también aprenden de nosotros y nos mantienen atentos a la instancia de juego.

¿Puede la educación lograr el efecto de atención que obtienen los videojuegos? ¿Puede un videojuego o una plataforma gamificada ayudarnos a reducir la brecha de aprendizajes? Nos son pocos los intentos por incorporar dinámicas lúdicas, estrategias de gamificación, o de desarrollar videojuegos serios con el objetivo de aprender o de capacitarnos.

El crecimiento de las industrias creativas y de servicios basados en conocimiento en América Latina ha reforzado la necesidad de que estos juegos y propuestas, permitan desarrollar ciertas habilidades para pensar en los trabajos del futuro. La oferta de desarrollos y la ampliación de la comunidad de desarrolladores, artistas y actores involucrados, ha hecho que los videojuegos se conviertan en una industria multimillonaria a escala global.

No obstante, aún hay un largo camino para comprender cuáles son las metodologías que, a través del juego, permiten desarrollar habilidades, competencias y construir conocimientos. Nuestra atención es el tesoro de un negocio que aprende constantemente de nuestro modo de interactuar y de aprender. Para ganar este juego, necesitamos construir nuevas reglas.

CONSEJO ASESOR DE SOBRE TIZA 10X10

Sobre Tiza invitó a especialistas del campo educativo para que acompañen y aporten su mirada para enriquecer la propuesta de cada una de las entregas de la colección Sobre Tiza 10x10. Integrantes del consejo asesor:



Graciela Bertancud

Graciela Bertancud, presidenta de la Fundación Tomas Alva Edison de Mendoza. Fundadora del Colegio homónimo y de Probot School, la primera escuela de robótica del país. Pionera en la implementación del modelo 1 a 1 en la Argentina.



Dante Castillo Canales

Dante Castillo Canales, director de Políticas y Prácticas Innovadoras de SUMMA. Es sociólogo de la Universidad de Chile, magíster en Cultura y Sociedad de la London School of Economics and Political Science (LSE) y PhD(c) de la Universidad Diego Portales y Universidad Alberto Hurtado.



Mariana Maggio

Mariana Maggio. Doctora en Educación (UBA). Docente e investigadora de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, donde dirige la Maestría en Tecnología Educativa. Además, es Responsable de Programas Académicos de Microsoft Latinoamérica. Autora de los libros “Reinventar la clase en la universidad” y “Enriquecer la enseñanza” (Paidós), entre otros.



María Teresa Lugo

María Teresa Lugo, directora del Diploma de Posgrado en Planeamiento, Gestión y Evaluación de Proyectos y Políticas Educativas en Contextos Digitales de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Docente investigadora de la UNQ y consultora de organismos internacionales. Magister en Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación (Universidad Autónoma de Barcelona) y Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA).



Gabriel Brener

Gabriel Brener, profesor adjunto concursado de la Cátedra de “Conducción de las Instituciones Educativas” en la Licenciatura en Educación de la Universidad Nacional de Hurlingham. Profesor de la cátedra de Didáctica General del Profesorado en la Facultad de Filosofía y Letras de UBA, Profesor del Diploma Superior en Conducción Educativa del ISP J.V González. Es Licenciado en Educación por la UBA, Especialista en Gestión y Conducción del Sistema Educativo por FLACSO y Profesor de Enseñanza Primaria por Normal N° 4.



Silvia Bacher

Silvia Bacher, Periodista. Magister en Comunicación y Cultura (UBA). Lidera la asociación civil "Las Otras Voces. Comunicación para la Democracia". Conferencista invitada en congresos y seminarios sobre comunicación y educación en América y Europa. Ha escrito artículos para publicaciones académicas y de divulgación tanto nacionales como internacionales. Becaria de Salzburg Seminar, UNESCO Paris Eisenhower Fellowship. Autora de "Navegar entre culturas. Educación, Comunicación y Ciudadanía digital" y "Tatuados por los Medios, Dilemas de la Educación en la Era Digital" (Paidós).



Pablo Bongiovanni

Pablo Bongiovanni. Doctor en Educación, Profesor en Ciencias de la Educación, postulado en Tecnologías de la Información y Comunicación. Desde el año 2003 trabaja en temas de Tecnología Educativa, Comunicación y Medios Digitales. Se desempeña como asesor en Innovación Educativa para instituciones y profesionales. Es Docente en la Universidad Católica de Santa Fe, Universidad Nacional de Entre Ríos, Universidad de Concepción del Uruguay y el Instituto de Formación Docente, Fray Francisco de Paula Castañeda de Santa Fe.

//ADICRA



Asociación de Docentes de Informática
y Computación de la República Argentina

Impulsando la enseñanza de
#LaInformáticaComoMateria en todo el país

www.adicra.org.ar



VIDEOJUEGOS: CONQUISTANDO EL MUNDO DE A UN PIXEL A LA VEZ

Autor: Lucas Esteban Delgado

No hay dudas de que el juego y las dinámicas lúdicas son estrategias que potencian el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. No sucede lo mismo cuando se empieza a hablar de videojuegos y gamificación como herramientas educativas. ¿Pueden los videojuegos ayudarnos a enseñar y aprender? ¿Qué aspectos de su diseño y contenidos debemos tener en cuenta a la hora incorporarlos a nuestras prácticas?

El año pasado el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) publicó el libro [“Los videojuegos no son un juego”](#), con el objetivo de entender el potencial de

esta industria como negocio, el nuevo capítulo que cumplen los e-sports, el impacto que tienen en las mujeres y en las habilidades del futuro.

“Los videojuegos son una industria que ha sido capaz de incorporar tecnologías de punta para el sector del entretenimiento, pero además para otros más tradicionales como el de la educación y la salud. Los videojuegos llegaron para quedarse, porque son capaces de sobrepasar la industria del cine y las películas más taquilleras”, afirman los autores.

Para empezar, señalan que en América Latina y el Caribe, existen 397 millones de jugadores y que el 80% de ellos se concentra en México, Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela. Sumado a esto, la región se ha convertido en la segunda con mayor incremento en la industria, con un índice de crecimiento anual del 13,5%, comparable con el aumento de los servicios de procesamiento de datos en Estados Unidos. Uno de los aspectos que hacen posible este crecimiento es el talento latinoamericano. Al igual que en los servicios basados en el conocimiento, el sector de los videojuegos es altamente competitivo y demanda un cruce entre diferentes disciplinas como la tecnología y el arte.

“Los límites de la industria de los videojuegos se expanden desde el entretenimiento hasta convertirse en una herramienta educativa o para sensibilizar las problemáticas sociales. Los diferentes géneros de juegos, que van desde acción, aprendizaje, deportes y muchos más, reúnen a usuarios alrededor del mundo, generando millones de dólares, como es el caso de Argentina, que facturó un récord de 500 millones de dólares en 2016”, se especifica en el libro.



La industria de los videojuegos ha adquirido un rol fundamental para posicionar a América Latina como una “región naranja”, en referencia al conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual.

Para dar una idea de la escuela, podríamos mencionar que los videojuegos tienen un alcance de 2,3 mil millones de jugadores alrededor del mundo, y 234 millones de estos se encuentran hoy en América Latina. Muchos de ellos seguirán jugando para liberarse del estrés, pero la motivación para jugar es un fenómeno socioeconómico que es capaz de motivar a masas de diversos estratos sociales y edades, comparable con el del deporte.

Los videojuegos no sólo tienen un potencial enorme para crear una nueva cultura del uso y aplicación de cómo consumimos los videojuegos, sino también para traccionar cambios en otros campos, como por ejemplo el educativo. Sin ir más lejos, uno de los principales aspectos vinculados al crecimiento de la industria tiene que ver con el intercambio de conocimiento. Dada su especificidad, la cual es muy técnica y está compuesta por miles de personas para el desarrollo de sus contenidos. Generar espacios y alianzas para el aprendizaje de los mercados, la distribución, la internacionalización, localización y la demanda entre Asia y Estados Unidos, es una de las estrategias que no puede faltar en esta industria.

Desde hace unos años, comenzó a funcionar el Mercado de Industrias Culturales del Sur (MICSUR), el primer mercado de industrias culturales de Sudamérica en el que el sector de los videojuegos ha sido destacado. El Micsur propone espacios como ruedas de negocios, stands, showcases y seminarios orientados a la integración comercial de las naciones de Sudamérica en el ámbito de las industrias creativas y culturales. Cada país del Micsur participa a través de delegaciones de productores, compradores y vendedores del sector, incluidas delegaciones de compradores extrarregionales. En la Argentina, la convocatoria para formar parte de la delegación se hace a través del Ministerio de Cultura de la Nación.

Por otra parte, cada uno de los países fue organizando al sector en diferentes espacios locales y regionales. Por ejemplo: [Federación de Videojuegos de Latinoamérica \(Latam Federation\)](#), que está integrada por [ADVA](#) (Argentina), [BGD](#) (Bolivia); [Abra Games](#) (Brasil); [VG Chile](#) (Chile); [COVA](#) (Colombia); [ASODEV](#) (Costa Rica); [AVES](#) (El Salvador); [AMDV](#) (México); [CVA](#) (Perú); [IGDA Paraguay](#); y [CAVI](#) (Uruguay).

¿Enseñar y aprender con videojuegos?

En el libro publicado por el BID hay una sección dedicada especialmente al uso de videojuegos en el ámbito educativo. En este apartado, se evidencia que persiste el debate sobre los efectos del uso más o menos indiscriminado de la tecnología en el desarrollo de los niños y jóvenes.

Por un lado, debido al tiempo de uso de pantallas y dispositivos digitales, tanto en casa como en el aula. Por otro, sigue siendo limitada sobre los efectos de corto y largo plazos sobre la exposición a pantallas, y del grado de adicción más allá del aprendizaje que estos dispositivos, redes sociales y juegos generan en el usuario en una etapa de su vida particularmente sensible, porque se desarrolla en forma cognitiva y socioemocional.

Aprender jugando no es un concepto o una aproximación al aprendizaje novedosa. Hay bastante consenso sobre los beneficios del juego, en particular para niños pequeños. Lo que es más controvertido es el vehículo a través del cual se juega: ¿con o sin tecnología?, ¿conectado o desconectado?

“Es posible que estas herramientas generen ganancias en aprendizaje, pero igualmente que los daños superen esos beneficios. En todos los juegos los participantes tienen que aprender algo, como mínimo el conjunto de reglas de juego, para avanzar y terminar con éxito. Es posible enfocar este aprendizaje hacia los contenidos estructurados en los currículos educativos e involucrar el desarrollo de nuevas habilidades a través de la gamificación tecnológica”, se afirma en el libro del BID.

Para los autores de la publicación los sistemas educativos de América Latina pueden hacer frente a los desafíos del bajo rendimiento académico y el poco énfasis en el desarrollo de otras habilidades no tradicionales, a través del juego tecnológico como oportunidad para enfrentar con éxito los cambios actuales.

Es importante señalar que existen videojuegos con diferentes objetivos: entretener, educar, capacitar, entre otras. Existen “juegos serios” o “juegos activistas”, los que se refieren a los que tienen un propósito más allá del entretenimiento y el ocio, y que intentan transmitir algún tipo de mensaje al jugador, sea pedagógico, publicitario o ideológico.

Los llamados videojuegos “serios” o educativos pueden ser muy útiles para transmitir nuevos conocimientos, desde lengua, matemáticas y ciencias en la escuela, hasta idiomas extranjeros en adultos, o pueden ser herramientas seguras y baratas de entrenamiento para estudiantes de medicina y pilotos de avión. Los niños y la generación que ingresa hoy a la escuela secundaria o a la universidad crecieron con tecnología digital, videojuegos, animación y redes sociales. Por lo tanto, tiene sentido implementar entrenamiento de habilidades a través de los videojuegos y simulaciones, que proporcionan un método efectivo y atractivo de enseñanza a través de los entornos virtuales interactivos.

LA CULTURA EN JUEGO

Hoy en América Latina y el Caribe, se desarrollan juegos educativos y activistas para muchos propósitos, y entre ellos, la promoción de las culturas originarias y el aumento de conciencia sobre los problemas que enfrentan estos grupos a diario. Un aspecto relevante para pensar en la importancia de los videojuegos en educación tiene que ver con que incorporan elementos culturales de forma simple y divertida para introducirlos a un público internacional, y a la vez promover el turismo local, mostrando dentro de los juegos los elementos de patrimonio cultural y monumentos naturales de sus respectivos países.

Es por medio de los videojuegos que las culturas y pueblos originarios de América Latina y el Caribe encuentran un nuevo camino para la difusión y preservación de sus mitos, creencias, lenguas y estilos de vida. Además de utilizarlos para educar y difundir conceptos dentro de sus propias comunidades, los juegos interactivos ayudan a la difusión de la cultura indígena a públicos que jamás habrían alcanzado antes, presentando modos innovadores de conservar y expandir el conocimiento de estas culturas a nivel mundial.

Uno de los aspectos por los cuales los videojuegos están cobrando relevancia en el ámbito educativo es porque pueden influir en el comportamiento social de los individuos, al sugerir pautas sobre cómo deberían ser las interacciones con otros. Son frecuentes los videojuegos que tienen varios personajes que interactúan entre sí en el desarrollo del juego, o que motivan a los jugadores a desenvolverse en ambientes cooperativos o competitivos. A través de estas interacciones con otro jugador los usuarios podrían adquirir, desarrollar o mejorar habilidades como trabajo en equipo, comunicación o solidaridad.

¿Ayudan los videojuegos al desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y digitales? Ante esta pregunta, los autores del libro del BID afirman que diferentes contenidos y tipos de juegos de video

pueden incidir no solo en los comportamientos, sino asimismo en el desarrollo de las habilidades.

“Los individuos aprenden mientras se divierten, aumentando su compromiso con los procesos de formación. Por eso pueden ser una poderosa herramienta pedagógica para potenciar los aprendizajes no solo en contenidos tradicionales, sino en la formación de habilidades socioemocionales y digitales, clave para desenvolverse en las sociedades del siglo XXI. Algunos estudios han mostrado que los videojuegos tienen efectos positivos sobre la atención y la posibilidad de realizar tareas simultáneas. Igual pueden afectar positivamente el tiempo de reacción, la velocidad de procesamiento y reducir los niveles de estrés”, subrayan.

Las ciencias de la computación en el centro de la escena

Como señalamos en especiales anteriores de Sobre Tiza, en las últimas décadas se avanzó en la incorporación de infraestructura tecnológica (conectividad, laptops, tabletas o robots) pero también se han abierto a nuevos contenidos como la programación en los diseños curriculares escolares. Para los especialistas del BID estos procesos han cambiado no solo la forma de enseñar, sino además la forma de aprender y el contenido de ese aprendizaje.

“El sistema educativo tradicional se basa en gran medida en la enseñanza de reglas para aprender los diferentes contenidos: lenguaje, matemáticas, ciencias, etcétera, donde el objetivo es memorizar información y por tanto la repetición es una herramienta clave del aprendizaje. Las teorías alternativas de aprendizaje como la gamificación se enfocan en la capacidad intrínseca que tiene el individuo para motivarse y elegir un juego que le permitirá practicar y desarrollar ciertas habilidades porque sabe que se va a divertir. En este contexto, la combinación del juego con la tecnología hace que el videojuego y otras herramientas relacionadas como la realidad virtual, sean muy prometedoras para generar impactos positivos en el campo de la educación a bajo costo”, afirman.

Algunos de los países que han avanzado con éxito en esta integración son Australia, Corea, Estados Unidos, Finlandia, Inglaterra, Noruega o Suecia. En éstos la tecnología ha traído al aula la posibilidad de explorar nuevos contenidos, como el pensamiento computacional, y nuevas formas de aprender, como la gamificación, a través del desarrollo y uso de videojuegos. Los casos más emblemáticos dentro de la región son Uruguay y Argentina, que en 2018 incluyeron la alfabetización digital en la educación obligatoria. Recientemente, otros países como Chile también han incorporado el pensamiento computacional al currículo.

¿Pero qué tipos de juegos se están utilizando? En la publicación “Graduate XXI: Un mapa del futuro: Cincuenta innovaciones educativas en América Latina”, elaborado por Axel Rivas y Lucas Delgado para el BID, se recopilaron algunos de los videojuegos más conocidos: Local Heroes (México), Qranio (Brasil), Kokori (Chile), Shamanimals Fantastic Tales (Colombia), DragonBox (Noruega - Uruguay), Creápolis (Argentina). Todos éstos se han enfocado fundamentalmente en tres áreas: abandono escolar, enseñanza de contenidos tradicionales y desarrollo de habilidades no tradicionales.

Los sistemas educativos de la región tienen por tanto el doble reto de enseñar lo que ya enseñaban mejor y sumar nuevas habilidades como las digitales y las socioemocionales para que sus estudiantes adquieran las herramientas que necesitan para la vida. A

diferencia de las naciones que iniciaron sus reformas el siglo pasado, los países de la región tendrán que hacer frente a estos cambios en tiempos mucho más cortos.

Es allí donde se evidencia el aporte que pueden hacer las tecnologías digitales, sobre todo ante el avance de la penetración de la telefonía móvil. A través de estos medios se abre la posibilidad de introducir nuevas formas de enseñar y de aprender, y de llegar a poblaciones tradicionalmente excluidas a las que de otra manera sería poco viable llegar.

“En este contexto, los videojuegos pueden ser una de las soluciones innovadoras que permitan apoyar las tareas docentes y mejorar tanto el aprendizaje de conocimientos tradicionales como la adquisición de habilidades nuevas como la creatividad, el pensamiento estratégico, la flexibilidad o la empatía”, subrayan los autores de “Los videojuegos no son un juego”.

Para que un videojuego cumpla con estos objetivos, los especialistas del BID elaboraron un decálogo de principios para potenciar el impacto de los videojuegos en el desarrollo de habilidades

1. Desde el inicio: promover mayor diversidad entre los desarrolladores de videojuegos
2. Codiseñar el juego con el usuario, quien tiene que sentirse agente y no solo consumidor. Para ello, si es un juego educativo, es importante que el usuario sea consciente del propósito y objetivo de aprendizaje para que pueda activamente contribuir al mismo
3. Promover juegos cooperativos en lugar de competitivos
4. Limitar el tiempo de exposición.
5. Controlar el uso de videojuegos en línea para evitar generar dependencia y ansiedad en los jugadores por continuar en partidas que funcionan en continuo.
6. En juegos serios, explotar las herramientas lúdicas para maximizar su potencial de aprendizaje
7. Conectar las actividades de aprendizaje a un problema más complejo; las tareas tienen que ser reales y el entorno debe reflejar la complejidad del entorno en el que el estudiante tiene que ser capaz de funcionar cuando se cierra el ciclo de aprendizaje.
8. Adaptar el contenido y los mensajes a la edad de cada usuario, potenciando las ventanas de oportunidad para el desarrollo de cada tipo de habilidad.
9. En juegos lúdicos, pensar siempre en ellos como un instrumento para hacer bien (gaming for good); no incluir contenido que pueda inducir a comportamientos excluyentes, antisociales, agresivos o sexistas
10. En ambos tipos de juegos, tratar de incluir mensajes relacionados con desafíos actuales (por ejemplo, equidad, cambio climático, pobreza, discapacidad) que permitan crear conciencia o inducir cambios positivos en el comportamiento de los usuarios (por ejemplo, aumento de la empatía)



- ❖ **Instalación, despliegue de dominio y capacitación docente online.**
- ❖ Transformá la manera en la que los educadores y los alumnos innovan, aprenden y trabajan con las herramientas gratuitas y seguras de *G Suite for Education*, sin limitación de espacio en la nube.
- ❖ Infórmate sobre las herramientas y los recursos de Google que ayudan a profesores y alumnos a crear, colaborar y desarrollar habilidades digitales para el futuro.
- ❖ Averiguá cómo las soluciones de Google te permiten impulsar la investigación avanzada, los descubrimientos innovadores y las oportunidades de aprendizaje.
- ❖ Descubrí una amplia variedad de apps, actividades, planes de clase, herramientas de alfabetización digital y juegos para fomentar el aprendizaje en el aula con excursiones virtuales, clases sobre codificación y mucho más.
- ❖ Desarrollá habilidades en informática ayuda a los alumnos a prosperar en un mundo que cambia rápidamente.



Más experiencias en
www.aulasdigitales.com.ar



PLAY

DESAFÍO PLAY, EN BUSCA DE TESOROS EDUCATIVOS

Autor: Lucas Esteban Delgado.

En julio de este año, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) lanzó el [Desafío PLAY](#) para identificar las soluciones globales más innovadoras del sector educativo y de la Economía Creativa, como videojuegos, plataformas y productos digitales que usen la gamificación para el desarrollo, medición o certificación de habilidades cognitivas, socioemocionales o de función ejecutiva.

Esta iniciativa, liderada por los equipos de Educación e Innovación y Creatividad, se establece en el marco de la Iniciativa de Habilidades del Siglo XXI, liderada por el BID, que responde a los nuevos desafíos que enfrentan los estudiantes, moldeados por un entorno

extremadamente dinámico con un mercado laboral cambiante y sociedades cada vez más diversas.

Su intención es entender mejor los mecanismos de aprendizaje de las personas y también cómo se desarrollan las habilidades del siglo XXI, cómo se miden y qué efectos tienen a corto, mediano y largo plazo. El desafío PLAY premiará soluciones de videojuegos educativos, plataformas y productos digitales que usen la gamificación tanto para desarrollar estas habilidades como para medirlas o certificarlas.



Las propuestas deben presentarse antes del viernes, 11 de septiembre de 2020 cumpliendo con los siguientes requisitos de postulación. El BID evaluará la capacidad de las entidades proponentes para implementar los modelos innovadores propuestos, así como la efectividad y viabilidad de estos.

Aproximadamente 15 propuestas semifinalistas serán seleccionadas para participar en el evento final o Pitch Competition, que será transmitido en línea y donde un panel de jurados del BID elegirá al ganador. Las soluciones preseleccionadas serán consideradas dentro del proyecto de Habilidades del Siglo XXI, con la posibilidad de ser implementada en la región. Asimismo, la solución ganadora recibirá 10.000 USD para acelerar su solución e impacto en el sector educativo.

Con la intención de conocer más acerca de esta convocatoria, Sobre Tiza dialogó con Alejandra Luzardo, Especialista Líder de innovación BID, quien explicó que este desafío surgió luego de publicar el libro “Los videojuegos no son un juego”. En esa publicación se destacaron las 50 casas de desarrollo de Videojuegos más relevantes en América Latina. Si bien la publicación tenía más foco en la industria de videojuegos de entretenimiento, hubo un capítulo dedicado al trabajo en Educación, el cual elaboraron junto con Mercedes Mateo.

Este vínculo entre videojuegos y educación tuvo eco en la [Coalición de Habilidades Transversales del siglo XXI del BID](#), una asociación abierta y multisectorial establecida en octubre de 2019, que invita a organizaciones públicas y privadas interesadas a unirse a la iniciativa. Su objetivo es promover e impulsar los esfuerzos globales y aprovechar los

programas de formación de habilidades digitales y socioemocionales como una herramienta para transformar las vidas de las personas en toda la región. Ya cuenta con más de 30 socios.

“Este proyecto de habilidades del siglo xxi busca articular distintos sectores del ámbito público y privado con el fin de acompañar a los jóvenes y adolescentes de la región de un modo que les permita desarrollar las habilidades necesarias para este siglo. La intersección entre educación y videojuegos del desafío Play apunta en esa dirección”, señaló.


Este desafío pretende buscar soluciones, tanto videojuegos como plataformas que usan gamificación, para potenciar la educación. Pueden estar orientadas tanto al desarrollo de habilidades, como a áreas disciplinares o sectores creativos. *“La situación de la pandemia ha puesto en evidencia las posibilidades de este tipo de soluciones en toda la región y también de lo importante que es la cultura para el aprendizaje”,* afirmó Luzardo.

La especialista señaló que se trata de un desafío Global, porque pueden participar países de América Latina y el Caribe, pero también de los 48 países en los que el Banco tenga presencia. *“En América Latina y el Caribe tenemos más de 397 millones de jugadores de videojuegos, concentrados principalmente en México, Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela. A esto se suma que la educación en español será clave, debido a la expansión que ha tenido en otros países”,* explicó.

Si bien aún hay bastante desconocimiento en relación con cómo utilizar videojuegos con la educación, dado que predomina una mirada negativa de su uso, el mayor reto es poder demostrar que realmente se está aprendiendo algo de una manera sistemática y comprobable. *“Por esa razón, uno de los requisitos del desafío PLAY es tener evidencia de que sus metodologías funcionan, dado que el objetivo es que algunas de estas soluciones se puedan considerar para proyectos regionales”,* remarcó Luzardo.

Los videojuegos son tanto una oportunidad para la educación de los niños, pero también son herramientas útiles para aquellos adultos que necesiten formarse en diferentes habilidades o para el trabajo con adultos mayores. Es por eso que el desafío admite desarrollos que estén relacionadas con contenidos curriculares de la educación formal, como también a otros formatos y propuestas.

Según la especialista, tanto los videojuegos comerciales como los educativos tienen retos particulares para alcanzar la sostenibilidad. Por esa razón, desde el BID buscan unificar a América Latina como una región naranja, en la que participen diferentes actores, tanto públicos como privados.



POR QUÉ PUEDE SER BENEFICIOSO QUE LAS MUJERES JUEGUEN MÁS VIDEOJUEGOS

Autor: Candela Ahumada.

Aclaración: Esta nota fue publicada originalmente en el portal UNCiencia de la Universidad Nacional de Córdoba. Podés acceder haciendo [clic acá](#). Agradecemos a su autora por permitirnos compartirla con los lectores de Sobre Tiza.

La cantidad de mujeres gamers está aumentando en el mundo y, aunque no hay estadísticas oficiales, algunas estimaciones indican que ellas constituyen casi la mitad del total de jugadores. Pese a ello, el “universo” de los videojuegos continúa siendo terreno mayoritariamente masculino. Los equipos de las competiciones de deportes electrónicos (esports) están integrados mayormente por hombres, la industria de los videojuegos está controlada por hombres (las

mujeres representan solo el 11%) y la mayoría de los desarrolladores de videojuegos son hombres (del total, el 24% son mujeres), según el último informe bianual de la International Game Developers Association (2019).

En ese universo predominantemente masculino, las jugadoras no solo no son convocadas, sino que se las excluye de manera explícita. La campaña internacional My Game, My Name, impulsada por organización Wonder Women Tech, denuncia el tratamiento machista en el mundo de los videojuegos, donde las mujeres son discriminadas, violentadas y hostigadas, al punto de esconderse tras nicknames masculinos para evitar insultos y acoso on line.

Un estudio bianual (2018-2019) realizado por un equipo de investigación del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Tecnológicas (Conicet) y la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), en colaboración con la Universidad do Porto (Portugal), encontró diferencias significativas en el modo en que varones y mujeres se vinculan con los juegos electrónicos.

La investigación indaga acerca del potencial educativo y político percibido de los videojuegos, a partir de una encuesta realizada a 750 personas, que incluyó estudiantes, docentes, investigadores e investigadoras de universidades públicas y privadas de todo el país. Al relevar qué piensa la población consultada sobre el uso de estos dispositivos y las experiencias que tuvieron, surgieron marcadas diferencias según el género.

De acuerdo a las conclusiones, las mujeres juegan menos a los videogames (el 11% nunca jugó, mientras que solo 1,4% de varones nunca lo hizo), y las que lo hacen, le dedican menos de la mitad de horas semanales que sus pares masculinos. Mucho menos intentan aportar información en internet sobre estos dispositivos electrónicos.

También encontraron que tienen más actitudes negativas hacia su uso y, junto con ello, presentan niveles más bajos de actitudes positivas que sus pares varones. “Las mujeres piensan con más frecuencia que los videojuegos son una pérdida de tiempo, que llevan al aislamiento de las personas, o que contribuyen a sostener estereotipos negativos”, explica Débora Imhoff, psicóloga e investigadora del Instituto de Investigaciones Psicológicas (Conicet-UNC), y responsable del proyecto por Argentina.

La especialista advierte sobre las consecuencias de que las mujeres se relacionen menos con los videojuegos, y tengan hacia ellos más actitudes negativas. “Comparativamente, los varones aprenden más y adquieren mayor destreza y control de esa tecnología. Pero además, según diversos estudios, eso podría repercutir en la posibilidad de las mujeres para insertarse profesionalmente en este mundo, afectando sus oportunidades educacionales y profesionales”.

A la vez, ellas creen menos que los videojuegos tengan algún potencial educativo, ayuden a desarrollar competencias útiles, a adquirir aprendizajes (por ejemplo, mediante la resolución de problemas y la toma de decisiones que el juego requiere, y de modo reflexivo, a través del cuestionamiento de los procesos y las acciones promovidas en el juego) o, simplemente, que se trate de formas agradables de pasar el tiempo.

Observaron además diferencias marcadas en cuanto al tipo de juego elegido. Las mujeres optaron en mayor proporción por videojuegos casuales (Angry Birds, Plants vs Zombies, Bejeweled) y simuladores (The Sims, el más conocido). Mientras que los varones reportaron medias más altas en los de acción (Call of Duty), estrategia (Age of Empires), juegos de roles (Skyrim), MMORPG (multijugador en línea, como el World of Warcraft) y MOBA (multijugador de arena de batalla en línea, DOTA). Los registros arrojan también que ellos disfrutaban más de las instancias de competencia con otras personas a través de estos dispositivos.

Para Imhoff, quien dirige la Prosecretaría de Género, Diversidad y Feminismos de la Facultad de Psicología de la UNC, el escaso interés femenino por el universo gamer se relaciona con los modos objetivados y sexualizados, así como los roles secundarios en los que son representadas en estos juegos.

“Gran parte de las mujeres no se sienten identificadas con ese mundo, donde tienen un lugar marginal, de objeto hipersexualizado, y con narrativas que no nos representan. Eso nos deja fuera de un universo que, de acuerdo a la bibliografía, produce importantes beneficios cognitivos”, asegura.

En ese sentido, menciona que los videojuegos comerciales más difundidos podrían estar contribuyendo de forma seria a una socialización hacia la violencia de género, debido a que, en ellos, el papel de la mujer responde a un ideal pasivo y de subordinación, que exagera los atributos físicos pero muy pocas veces su inteligencia o capacidades, mientras que el de los hombres corresponde a una figura fuerte, que alcanza su rol dominante a través de la violencia.



Bootcamp, encuentro intensivo para el diseño y desarrollo de proyectos tecnológicos, realizado durante julio/agosto de 2019, por el grupo MetCba (Mujeres en Tecnología). Fotografía gentileza MetCba.

Habilidades asociadas a los videojuegos

Los estudios que han abordado los beneficios cognitivos asociados a estos dispositivos electrónicos señalan que su uso favorece el desarrollo de la capacidad de atención, la resolución de problemas, y la coordinación visomotora (permite integrar el procesamiento de la información visual con la motricidad fina), entre otras habilidades. Estos trabajos son relativamente recientes (por ejemplo, los de Choi (2020) y Blacker (2014) y otros autores), y la mayoría se concentra en los juegos de acción (disparo y aventura) en población joven masculina.

Los efectos cognitivos que producen los videojuegos fueron analizados en un estudio realizado en la Facultad de Psicología de la UNC y dirigido por el investigador Juan Carlos Godoy, sobre una muestra de adolescentes de ambos sexos de la ciudad de Córdoba.

El programa de entrenamiento cognitivo bajo el cual fue incluido el grupo de participantes estuvo centrado específicamente en los juegos de estrategia en tiempo real, y evidenció que ayudan a potenciar la capacidad de planificación estratégica de jugadores y jugadoras, así como la habilidad para la toma de decisiones.

Godoy marca algunas aperturas en relación a esta temática de estudio: "Hasta hace muy poco, buena parte de las investigaciones sobre videojuegos no consideraba trabajar con poblaciones de ambos sexos, y mucho menos con poblaciones LGBTQ+. Son nuevas posibilidades que están apareciendo en este campo", apunta, y agrega que la tendencia a nivel de investigación académica y de desarrollo de videogames es ampliar la representación femenina

y de otros colectivos, con el objetivo de visibilizar la diversidad de usuarios que existe en el mundo.

En esa línea de juegos más inclusivos se inscribe el Cyberpunk 2077, actualmente en desarrollo y que estará en el mercado en noviembre, que admite un alto nivel de caracterización de los personajes, permitiendo diseñar libremente identidades no binarias. A ello se suman los juegos de roles (The Elder Scrolls V: Skyrim, el más emblemático), que habilitan a los personajes asumir distintas personalidades y explorar otras identidades. Recientemente, The Last of Us 2 ha derribado estereotipos de la comunidad gamer al incursionar en la inclusión de un personaje LGBTQ+ en la narrativa del juego.

El enfoque de género llegó incluso a nivel de torneos de desarrollo de videojuegos. Hasta el 31 de agosto, se lleva a cabo la Women Game Jam 2020 – Argentina, una competencia internacional virtual en la que grupos de distintos países deben desarrollar prototipos de juegos electrónicos, bajo una misma temática. "Buscamos visibilizar el trabajo de mujeres y disidencias en el desarrollo de videojuegos, y promover la participación de las jugadoras", explica María Clara Cattaneo, integrante de la comisión directiva de Women in Games Argentina, una de las agrupaciones organizadoras del evento.

Para esta diseñadora gráfica UI de juegos electrónicos y artista 2D, es necesario "romper con el tabú de que los videojuegos son solo un lugar de varones", y destaca además el potencial de este espacio como campo laboral. "En Women in Games Argentina contamos con programadoras, diseñadoras, artistas, músicas, traductoras y abogadas. Tenemos una especialista en cada rol del desarrollo de videojuegos. Hay todo un espacio de trabajo para explotar", afirma.

Desde el colectivo Women In Games desarrollaron un padlet en el que sus integrantes fueron cargando los enlaces a los proyectos en los que han participado. Los invitamos a conocer a las mujeres que están impulsando el desarrollo de videojuegos desde la Argentina para el mundo.

padlet

Wig.Ar

Nuestros juegos | Suma todos los juegos en los que has participado

Project Alpha

Novela visual del género Otome, de ciencia ficción Feminista, creada por el grupo **Makemable producciones**

[Juego completo Google play](#)

El juego fue seleccionado como expositor en Expo eva 2019, Bit Bang fest 2019, Festgame 2018 (Mujeres en VG) y GameOn! El arte en Juego 2019. Finalista en Chile del concurso de proyectos escalables Incuba tu creatividad 2019, La Serena.

Basada en ciencia ficción futurista en un tiempo cercano, los jugadores interpretarán a Chovy, una chica de 18 años que busca cumplir sus sueños en un mundo virtual llamado Alpha.

Prisma y los 7 colores

[Demo jugable aquí](#)

[Sitio web del grupo aquí](#)

Prisma y los 7 colores es una novela visual apta para android y tablets, la cual enseñará a los niños a que el color no es una etiqueta. **Esta es una aplicación gratuita para niños donde deben leer y tomar decisiones, como los antiguos libros elige tu propia aventura.** (El juego está dibujado 100% a mano! Además este juego incorpora para los niños un personaje que habla en Quechua, cuyo personaje y su lengua fue trabajado y aportado a través de comunidades Peruanas que nos hicieron una traducción fiel para el personaje. Entrarás a una aplicación que cumple deseos, liberarás a un animalito extraño y chistoso,

AVA Tarot Card Game, Stardust (localización EN+LatAm ES)

<https://ava-game.com/>

AVA es un juego interactivo de puzzles con cartas de tarot sobre diversidad para plataformas móviles. Fue desarrollado por el estudio suizo Stardust, cuya fundadora es Tabea Iseli.

<http://www.stardust.ch/about/>

Participé del equipo de localización de inglés a español de Latinoamérica (español neutro).

Me llamo Yesica Terceros, soy traductora pública audiovisual EN+ES, evaluadora CELU y ANGLIA, correctora y editora de

publicado

Hogar - GGJ 2019

Un prototipo de videojuego estilo ficción interactiva. Cada encuadre es hace un nuevo camino y trae un nuevo recuerdo. Es una introspección.

Desarrollado durante la Global Game Jam 2019 por un grupo de amigos: Martina Barberesi, Lucas Cafiero, Joaqui Fernandez, Lu Malavolta y Gabi Pella.

[Demo Jugable ACA](#)

Carreras STEM y brecha digital

La participación marginal de las mujeres en el mundo de los juegos electrónicos termina por alimentar la brecha digital de género, referida a las desigualdades entre hombres y mujeres en términos de acceso, uso y habilidades para relacionarse con las Tecnología de la Información y Comunicación. Esta brecha se asocia también a la escasa presencia femenina en las disciplinas STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemática), altamente masculinizadas.

La fuerte brecha de género en estas carreras fue advertida en un estudio realizado por la ONU en 14 países del mundo, que menciona que uno de los principales motivos de esta disparidad es que el campo de la ciencia y la tecnología ha estado tradicionalmente asociado al género masculino.

A nivel mundial, las mujeres representan el 35% de los estudiantes universitarios matriculados en las disciplinas STEM, de acuerdo al informe de Unesco 2019 “Descifrar el código: la educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM)”.

A nivel de carreras de programación que dictan universidades e institutos del país, la presencia de las mujeres es muy baja (alcanza el 16,02% de las nuevas inscripciones), según un relevamiento realizado por la organización Chicas en Tecnología. En Córdoba, los registros siguen la misma tendencia: en la Licenciatura de Ciencias de Computación que dicta la UNC -Facultad de Matemática, Astronomía, Física y Computación- las estudiantes solo llegan al 18%, y son menos aun (casi 12%) las que finalmente se gradúan y obtienen su título universitario, surge del último Anuario Estadístico de esa casa.

Estas disparidades tienden a acentuar y marcar todavía más las desigualdades de género en las próximas

generaciones, si se considera que las carreras STEM constituyen “los empleos del futuro, la fuerza motriz de la innovación, y el crecimiento inclusivo”, señala el documento de ONU.

Imhoff indica que esta segregación es consecuencia de una serie de brechas que están presentes a lo largo de todo el ciclo de vida, particularmente desde la escolaridad, cuando se reproducen estereotipos de género que operan como determinantes al momento de decidir una carrera.

“Ya desde niñas, nos imponen una socialización con la tecnología diferente a los varones, y pese a los esfuerzos, las mujeres seguimos teniendo una participación muy pobre en las disciplinas científicas y tecnológicas. El uso de videojuegos podría acercarnos progresivamente a esas disciplinas. Además del potencial que tenemos para diversificar ese campo, aportando otras narrativas a los videojuegos, menos violentas y hegemónicas”, destaca.

La investigadora asegura que el actual contexto de la pandemia mundial tiene como efecto el agravamiento de la brecha digital de género, debido a que la crisis del COVID-19 obligó a virtualizar rápidamente diferentes dimensiones de la vida cotidiana, produciendo nuevos campos de exclusión para las mujeres. “El modo en que se está reconfigurando la sociedad y la nueva normalidad pospandemia indica que, para muchas rutinas diarias, la virtualidad será predominante”.

Teletrabajo, educación virtual, pago online de impuestos y servicios, compras digitales, telemedicina: son parte de las tareas cotidianas que se estructuran hacia ese horizonte digital. “Nosotras estamos en desventaja en ese campo, y con un montón de prejuicios y dificultades a la hora de relacionarnos con la tecnología. Los videojuegos pueden ayudar a zanjar la brecha en ese sentido”, cierra.

DATOS SOBRE EL ESTUDIO

Investigación | Videojuegos, educación y política: análisis del potencial educativo y movilizador de los videojuegos. Período: 2018-2019.

Géneros de los videojuegos comerciales indagados en el estudio | Casual (15.5%); RPG (13.7%); Estrategia (RTS) (11.6%); Acción (11%); MOBA (10.4%); Simuladores (9.5%); Aventura (8.4%); y MMORPG (7.2%). Por otra parte, fue muy bajo el nivel de participantes que dijo haber utilizado alguna vez los llamados juegos serios, diseñados con un objetivo educativo.

Equipo de Investigación | Leonardo Marengo, Matías Cena, Juan Carlos Godoy. Investigadora responsable: Dra. Débora Imhoff

Proyecto binacional realizado por el Instituto de Investigaciones Psicológicas (Conicet y UNC) de la Facultad de Psicología, en colaboración con la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación de la Universidad do Porto (Portugal). Con subsidio de la Fundación para la Ciencia y Tecnología, Ministerio de Educación y Ciencia de Portugal. Director: Dr. Pedro Daniel Ferreira (UPorto).

Instrumento y muestra | Encuesta realizada a 750 personas, de 18 a 74 años (estudiantes, investigadores/as y docentes de universidades públicas o privadas de Argentina), mediante muestreo no probabilístico. 52.5% fueron mujeres y 47.5% varones.

MARCO POLÍTICO



BELGRANO
BIT

CUANDO LA HISTORIA NOS INVITA A JUGAR Y APRENDER

Autor: Lucas Esteban Delgado.

En el 2020 se conmemoran 250 años del nacimiento y 200 años de la muerte de Manuel Belgrano. En ese marco, el equipo de contenidos y proyectos del portal Educ.ar, integrado por Martina Sominson, María Laura Costilla, Diego Dorado, Mayra Botta y Javier Ardouin, construyó el videojuego educativo que denominaron «Belgrano-Bit», cuyo propósito central es la formación, además del entretenimiento.

El desarrollo de contenidos digitales por parte de Educ.ar ha sido clave para el impulso de políticas digitales en educación en la Argentina y la región. Por esa razón, Sobre Tiza dialogó con el equipo para conocer por qué es importante que dentro de esa

oferta también se incluyan videojuegos educativos.

“A finales de la década del 2000, con la aparición de los teléfonos inteligentes y las redes sociales, la industria de videojuegos tuvo su mayor auge. Esto generó aperturas a un nuevo mercado de consumidores de videojuegos, caracterizados por un público masivo y muy diverso. En este contexto y desde entonces, desde Educ.ar nos interesa ofrecer propuestas que, a través de la socialización y el juego, faciliten la apropiación de saberes y el desarrollo de habilidades que permita a niños, niñas y jóvenes a ser sujetos activos y consumidores críticos en la sociedad del siglo XXI”, afirmaron.

Poco a poco son cada vez más los y las docentes que se animan a incluir videojuegos como parte de sus clases. Muchos videojuegos desarrollan una narrativa con elementos propios, pero también con muchos en común con los cuentos, las novelas, las series o películas.

¿Cuáles son las principales características y criterios que debe tener un videojuego educativo desarrollado por Educ.ar para poder ser presentado a la comunidad?

Nuestro enfoque se sitúa en la articulación entre lo teórico, el diseño y las experiencias de educación con videojuegos en distintos niveles del sistema educativo. Un videojuego educativo debe dejar alguna enseñanza, pero en primer lugar es un videojuego, lo cual implica que debe ser atractivo, divertido y desafiante. Una de las partes más difíciles del proceso es justamente encontrar el equilibrio entre los contenidos (en este caso de historia) y los demás componentes del juego para que no pierda esas características. El equipo de trabajo que participó detrás del desarrollo del videojuego estuvo conformado por profesionales de diversas áreas y disciplinas lo que permitió abordar el tema desde perspectivas que aportan con su polifonía, para comprender la complejidad y multidimensionalidad de un videojuego. Entre ellos se encuentran, desarrollador de software, diseñador 3D, diseñador gráfico, compositor de sonido y música, contenidista y tecnóloga educativa.

¿Cómo fue el proceso de producción para que este juego combine las dimensiones lúdica e histórica?

En primer lugar, decidimos adoptar una mecánica de videojuego conocida. Por eso optamos por hacer un videojuego clásico al estilo de WonderBoy o Mario Bros, para hacer más hincapié en los contenidos que en el desarrollo de un nuevo tipo de videojuego.

Luego se avanzó con la propuesta estética mediante la elaboración de gráficos pixel art y audio 8-bit. En paralelo comenzamos a pensar el contenido del guion y en aquellos momentos de la vida de Manuel Belgrano que nos interesaba destacar. Dado el volumen de información tuvimos que realizar una selección y priorizamos aquellos hechos biográficos e históricos que podían articularse con el videojuego tanto en términos de posibilidades del guion como de la jugabilidad que podía habilitar cada tema. Así fue como finalmente quedaron tres sucesos representados en los tres niveles de dificultad: Manuel Belgrano y el Iluminismo, la creación de la bandera y el éxodo jujeño. Además, los textos que incluimos fueron integrados como diálogos al comienzo y final de cada nivel. De este modo se introducen contenidos como parte de la dinámica del juego, ya que en estos diálogos están los objetivos que debe cumplir en cada nivel. Por último, la programación y el diseño de los niveles simplemente debía acompañar el desarrollo de la historia y ofrecer una experiencia de juego atractiva y desafiante.

¿Qué desafíos propone desarrollar videojuegos teniendo en cuenta las desigualdades en materia de conectividad y acceso a dispositivos que aún persisten

en el país? ¿Cómo los abordaron desde el diseño de Belgrano-BIT?

El estilo retro elegido permite que el videojuego tenga muy pocos requerimientos de sistema, pudiendo este correr en cualquier dispositivo con un navegador moderno. En cuanto a la accesibilidad, la plataforma Seguimos Educando no consume datos desde dispositivos móviles (telefonía celular), además se puede descargar para jugar sin necesidad de conexión a internet.

¿Realizan testeos o pruebas con alumnos de diferentes niveles, para conocer sus reacciones frente a este u otros videojuegos de su autoría?

En el 2010 —en el marco del Programa Conectar Igualdad y en colaboración con Pakapaka— se hizo el primer videojuego educativo diseñado íntegramente por el equipo del portal educ.ar, "Tráfico de Fauna", con código fuente "abierto" con la intención de servir de guía de referencia a las instituciones educativas del país. Dado que ese videojuego formaba parte de una plataforma más grande, se realizaron pruebas con docentes para evaluar, entre otras cosas, sobre el contenido, la navegabilidad y posibilidades de utilización del recurso que podría tener el videojuego y así poder hacer los ajustes necesarios previos a su lanzamiento. En cambio, con Belgrano Bit, se realizaron pruebas con estudiantes de distintas edades, que arrojaron datos interesantes, especialmente respecto a la jugabilidad y niveles de dificultad que permitieron ajustar el juego a su versión final.

Podés jugar Belgrano-BIT en este enlace: sobretiza.com.ar/belgranobit



EDUCACIÓN
STEAM



CONVERTÍ TU AULA

en un centro de **INNOVACIÓN
EDUCATIVA** y vanguardia
tecnológica.

ROBÓTICA
DRONES
PROGRAMACIÓN
IMPRESIÓN 3D



OFRECEMOS ■ PROPUESTA PEDAGÓGICA ■ EQUIPAMIENTO ■ PLATAFORMA ■ MOBILIARIO



www.educabot.org

AULA MAKER EDUCABOT

✉ info@educabot.org  [@educabot](https://www.instagram.com/educabot)  [@tallereducabot](https://www.facebook.com/tallereducabot)

¡Llevá tu escuela al próximo nivel!

POTENCIANDO LA CREATIVIDAD ARGENTINA

Autor: Lucas Esteban Delgado

Desde el Ministerio de Cultura de la Nación se creó el Mercado de Industrias Creativas de Argentina (MICA) con la intención de reunir a emprendedores de los seis sectores de las industrias creativas: artes escénicas, audiovisual, diseño, editorial, música, y videojuegos. Desde su creación, se ha convertido en un espacio de intercambio y de encuentro entre diferentes actores, que participan en rondas de negocios, capacitaciones, charlas y conferencias, y muestras en vivo de música y artes escénicas.

RED MICA es un programa de registro y fortalecimiento de mercados, ferias y festivales de todo el país, que tiene como objetivo visibilizar y potenciar un circuito de eventos culturales, conectándolos en una red de intercambio y trabajo asociativo. Asimismo, es la edición local del MICSUR, un encuentro regional que reúne a productores culturales de países del cono sur con el objetivo de mejorar y aumentar el intercambio comercial de

productos y servicios culturales a nivel regional.

Alejandro Iparraguirre, coordinador de Videojuegos del Ministerio de Cultura de la Nacional, dialogó con Sobre Tiza y aseguró que uno de los capítulos que se ha destacado dentro del MICA es el de videojuegos. “El MICA generó una comunidad muy amplia que hoy está pendiente de ese momento de encuentro entre referentes de la industria”, aseguró.

Por otra parte, señaló que uno de los principales aciertos a la hora de poner en marcha ese mercado fue que desde el Ministerio se convocó a cada uno de los sectores. De este modo, el sector público, el privado y la sociedad civil se encuentran para realizar diagnósticos por región, evaluar escenarios para la promoción de cada uno de los sectores, y también instancias de formación que apunten a la profesionalización de las industrias culturales.

Debido a la pandemia, este año el MICA se realizará en un formato digital, por lo que se están rediseñando las instancias y modelos de participación. “Si bien estamos pensando en la transmisión desde un lugar físico, estamos desarrollando una plataforma digital que permita presentar la diversidad de obras, desarrollos y propuestas de cada sector, y que además se combine con otras tecnologías disponibles. Estamos contemplando todas las realidades de quienes participan del MICA”, comentó.

Uno de los desafíos de la industria de los videojuegos es ser considerado como un sector, tanto por los actores que están involucrados, como también por los externos. Si bien esto fue mejorando con los años, aún existen vacancias en materia de marcos normativos y tributarios para el fomento del sector.

Por esa razón, cuentan con un plan sectorial que contempla un modelo de desarrollo de comunidades. Ese modelo es un circuito que incluye tres dimensiones: diagnóstico, game jams y formación (a modo de mentorías especializadas). A partir de este último, se van generando propuestas de formación y acompañamiento para fortalecer aspectos clave para el desarrollo del sector.

“Generar comunidades es un aspecto clave para la sostenibilidad del sector. También es importante trabajar en el proceso que hace que alguien se convierta de entusiasta a colaborador o a emprendedor. La idea es ayudar a quienes se incorporen a este sector a pasar de la informalidad a la formalidad. A esto se suma el desafío de que no sólo hace falta más gente en el sector, sino que

también que sean más profesionales”, explicó.

El otro desafío es el de fortalecer la difusión del sector, debido a que aún no es tan conocida la diversidad de disciplinas que participan en el desarrollo de un videojuego. “No se trata sólo de programar un juego, sino que además intervienen diseñadores, músicos, actores, y otros artistas que enriquecen la propuesta de un videojuego”, explicó Iparraguirre.

En ese marco de difusión, el rol del Estado es fundamental para mejorar las condiciones para el vínculo entre desarrolladores y publishers. De este modo, podrían avalarse modelos que reduzcan los riesgos para ambas partes, por ejemplo, estableciendo procesos calidad para los desarrollos.

“Desde el Ministerio siempre nos interesó el vínculo entre los videojuegos y la educación. Buscamos promover cada vez más diálogos con el Ministerio de Educación y el Consejo Federal de Educación para presentar los modelos que ya tenemos para trabajar en el ámbito educativo y poder dar respuestas a las necesidades educativas en relación con este sector”, destacó.

No obstante, Iparraguirre destacó que más allá de que existan videojuegos educativos, es fundamental pensar en el uso de videojuegos en entornos de aprendizajes. Esto se debe a que más allá de si un desarrollo tiene un objetivo pedagógico o no, es posible evaluar su aplicación en un objetivo educativo particular, por lo tanto, todos tienen un componente pedagógico.



**Aprende a enseñar
con las mejores
prácticas del mundo**

Ingresa a www.summaedu.org/plataforma y conoce cuáles son las prácticas pedagógicas más efectivas para mejorar el aprendizaje.



VIDEOJUEGOS, UNA APUESTA PARA “DESCORSETAR” EL CURRÍCULUM

Autor: Lucas Esteban Delgado

La investigación académica en torno al uso de videojuegos en educación es cada vez más amplia y se realiza tanto en espacios universitarios, como en colectivos de profesionales que han conformado grupos de discusión, de estudio e incluso de producción. El [Grupo Alfas](#) es uno de los más reconocidos en esta materia, principalmente por ser promotores de los Congresos y Simposios Internacionales de Videojuegos y Educación que se han desarrollado tanto en Argentina como en España.

Una de las referentes locales en esta materia, tanto desde la investigación como desde el desarrollo de videojuegos serios, es Carina Lion, Profesora Adjunta de Educación y Tecnologías e Informática y Educación, de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). En diálogo con Sobre Tiza, la autora y compiladora del libro [“Didácticas lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes](#)

[alternativos para enseñar y aprender”](#) destacó que incorporar videojuegos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje presenta diferentes desafíos.

“En primer lugar, implica un reconocimiento acerca de la necesidad de reconcebir las propias prácticas e ir más allá de una didáctica clásica y de una secuencia lineal progresiva (explicación-aplicación-verificación). Este tema no es menor. Vengo hace algún tiempo señalando que hace falta cierta “incomodidad creativa”; es decir, una visión acerca de que la enseñanza tiene que cambiar porque los modos en que aprendemos se han visto interpelados y tampoco son lineales. Tienden a ser pluricontextualizados, asociativos (más que comprensivos y jerárquicos) y “justo a tiempo” en relación con la ubicuidad que imprimen las tecnologías”, aseguró Lion.

En segundo lugar, incorporar videojuegos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje implica cambiar de foco o más bien “descorsetar” el currículum; comprender este currículum de manera diferente (priorizar contenidos relevantes, por ejemplo).

En tercer lugar, mencionó el desafío de diseñar trayectorias heterogéneas en el mismo grupo escolar. *“Los videojuegos tienen algo de desafíos y niveles que nos permiten romper con la lógica de dar a todos lo mismo y a la vez revisar procesos de equidad en términos no solo cognitivos sino también políticos”,* aseguró.

También afirmó que es conveniente diferenciar el proceso de introducir videojuegos en la enseñanza de la gamificación, la cual supone incorporar rasgos de los videojuegos como objeto de la cultura en las prácticas de enseñanza.

Lion afirmó que mirar los objetos de la cultura que motivan a niños, niñas y jóvenes es relevante para los educadores. En este sentido enumeró algunos rasgos de los videojuegos que resultan valiosos: *“Jugar videojuegos es algo “serio”; quienes juegan lo hacen concentrados; imperturbables respecto del “mundo exterior”. Juegan felices, entusiasmados/as. Tienen una atención distribuida en entornos y personas. Participan en comunidades de fans, aportan jugadas y muchas veces a la configuración y al desarrollo del mismo juego; co-creando propuestas. Estas iniciativas, esta curiosidad, este deseo de conocer y aprender representan, en mi opinión oportunidades muy valiosas”,* señaló.

“Hay pautas de convivencia, valores, pautas de comunicación y de relación que se construyen videojugando. Los videojuegos son motor de experiencias significativas; permiten que aflore el buen humor; nos permiten fortalecer la autoestima; reírnos de nuestras propias dificultades e inseguridades (bastante diferente de lo que a veces construimos en la escuela o en el sistema educativo). Asumimos riesgos en los cuales se aprende de los errores y generamos estrategias alternativas. Vamos “subiendo de nivel”, a medida que dominamos el anterior (también esta es una diferencia sustantiva respecto del sistema educativo formal). Plantean desafíos viables, cognitivamente realizables a la vez que interpeladores. Alientan la ilusión de que podemos ir avanzando en niveles de complejidad y permiten la concreción de logros”, continuó la académica.

Otro de los aprendizajes que traen los videojuegos tiene que ver con que aumentan el compromiso y la motivación para querer lograr superarse; la confianza en los propios logros, la autonomía y la

resolución de problemas. Para Lion, la narrativa lúdica es inmersiva, rompe ese relato lineal que se mencionó anteriormente, dado que se nutre de entornos y narrativas múltiples. *“Es fuente de imaginación; de hipotetización; de interacciones novedosas; de análisis crítico de interfaces; de flexibilidad de recorridos; sentido de la oportunidad; pensamiento estratégico, entre otros aportes que pueden generar los videojuegos como oportunidad”,* explicó.

¿Qué aspectos de la formación docente inicial cree que son necesarios revisar para poder trabajar, no solo con videojuegos, sino también narrativas transmedia que potencien los aprendizajes?

Me parece que todo lo que ayude a visitar la formación docente, ilumina. Creo que hay que considerar todos los aspectos en que las tecnologías digitales podrían contribuir a la transformación de la educación; a la revisión de los procesos formativos y de las concepciones del enseñar, del aprender; del evaluar; del conocer, etc. Mi opinión es que no alcanza con la curaduría de contenidos, es decir, enseñar a seleccionar recursos y fuentes valiosos. Es necesario generar una ciudadanía digital crítica en los/as mismos/as formadores para que comprendan el alcance y la complejidad de habitar escenarios atravesados profundamente por lo digital; escenarios en los que los algoritmos permean nuestra autonomía en la toma de decisiones, por ejemplo. Ya no se trata solo de la ruptura de la linealidad didáctica sino también de comprender qué sucede cuando se incluye inteligencia artificial en los dispositivos y nuestros intersticios críticos se ven limitados. En mi última publicación sobre Aprendizajes y tecnologías puse algunas ideas como las de plantear problemas reales y relevantes que no puedan resolverse a un “clic” de distancia ni con una aplicación que escanee lo planteado; promover la formulación de prácticas que articulen con aprendizajes que provienen del afuera (como los que se generan a través de videojuegos tal como lo que mencionaba antes) que aportan miradas, estrategias, vivencias muy valiosas para nuestro estudiantado; diseñar otras arquitecturas de aprendizaje entendiendo que se aprende en todo momento y lugar; romper el relato lineal a través de otras narrativas como las transmediáticas, que tejan plataformas, géneros y perspectivas e inviten a expandir creativamente cada punta de hilo de dichos relatos; poder diseñar trayectos diferenciados para aulas heterogéneas, entre otras. Creo que es posible, y hasta viable si pensamos estas transformaciones como colectivos; en colegialidad; trayendo experiencias que se vienen realizando en los diferentes puntos del país; desde docentes que se están esforzando mucho por cambiar sus prácticas; documentando buenas prácticas.

Hoy existe una oferta interesante de videojuegos que ofrece la posibilidad de crear consignas y explorar ese proceso de construcción de nuevos mundos con los estudiantes (Minecraft, por ejemplo). Pero en el afán de incorporarlos, podemos caer nuevamente en un uso escolar dentro de una secuencia lineal. ¿Qué tipo de prácticas de enseñanza cree que son las más adecuadas para poder abordar los aprendizajes emergentes?

Si domesticamos la tecnología, probablemente generemos prácticas clásicas. Los videojuegos tienen una lógica, tal como explicaba anteriormente. Cualquier intento de escolarizar esa lógica puede ser reduccionista. Yo mencionaba que algo que ocurre con los videojuegos es que promueven la imaginación; nos conectan con el placer de jugar; nos permiten experimentar y crear. Todo intento de usarlo aplicativamente: para secuencias didácticas que limiten; o para aprender solamente determinados contenidos; puede correr el riesgo de sacar lo propio y distintivo de los videojuegos. Y es un riesgo altísimo y no recomendable.

En su libro señala las diferencias entre los videojuegos serios y aquellos desarrollados para entretenimiento. ¿Qué aspectos debemos tener en cuenta para balancear la dimensión pedagógica con el carácter entretenido de la propuesta?

Yo me dedico al desarrollo de videojuegos serios porque tienen como finalidad formar, educar, capacitar y, como tecnóloga educativa, es una interface entre el juego, las tecnologías y la educación que me encanta. Los videojuegos que son para entretener, hay que “dejarlos ser”, como decía antes “no domesticarlos”. Son para momentos recreativos, de ocio, muy necesarios. Hoy con tanta pantalla en este contexto, aun así los chicos y las chicas ven en los juegos de entretenimiento o de e-sport un lugar para distraerse, competir en serio, para juntarse con amigos a analizar jugadas. Ahí conectan con el placer, el triunfo épico; y no están pensando en qué habilidades se ven fortalecidas por eso. Por eso me gusta la idea de capturar “rasgos” de los videojuegos para la innovación didáctica (en relación con la gamificación) o la construcción de videojuegos cuya finalidad es la educación. Pero son géneros diferentes y dejaría esa distinción porque sus propósitos difieren. En relación con lo pedagógico, conviene ir alternando las propuestas, conociendo a nuestro grupo de estudiantes; co-diseñando con ellos en función de intereses, trayectorias y realidades. Tampoco todo es gamificable. Hay que pensar cuáles son las mejores prácticas situadas. Todo un desafío en estos tiempos de pandemia, en donde también predomina el agotamiento y cansancio.

RAYUELA

VIERNES, 0 a 1 hs.

Silvia Bacher



89.9 FM RADIO
CON VOS
f @radioconvos899
radioconvos.com.ar

LO QUE “ELLOS” DICEN QUE APRENDEN

Autor: Rocío Bravo.

¿Puede un videojuego promover el desarrollo de habilidades y competencias en los alumnos? ¿Por qué juegan los chicos? ¿Aprenden? En la actualidad, las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana de niñas, niños y jóvenes, y tienen un rol cada vez más importante en su vida social. Sin embargo, en educación predominan modelos de enseñanza y aprendizaje que no han avanzado en esa misma dirección, incluso muchas instituciones prohíben el uso de celulares en el aula. Ante este contexto, dice Gustavo Trucco, Director de Educación de Mumuki, “los videojuegos y las plataformas gamificadas proponen un acercamiento distinto a los conocimientos, donde los estudiantes

interactúan en el proceso de una manera mucho más activa, permitida gracias a la interactividad”.

El aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta. “En este contexto de aislamiento social, donde la educación se trasladó de las aulas a los hogares, las plataformas gamificadas permiten a los estudiantes otra forma de experimentar el aprendizaje, ya que ayudan a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad o la sensación de dificultad”, agrega Trucco.

Según el vocero, con Mumuki los chicos y chicas aprenden sobre los conceptos más importantes de la programación centrándose en las bases generales y no en las tecnologías en particular al mismo tiempo que ejercitan distintas habilidades asociadas al Pensamiento Computacional: descomposición en subproblemas; identificación de patrones; representación de la información; nominación de conceptos; diseño de algoritmos; y aprendizaje a través del error.

El videojuego como herramienta para socializar

En medio de una situación global como la actual en la que el Covid-19 nos mantiene separados físicamente, los chicos encontraron en los juegos una forma de estar cerca de sus amigos. Hablamos con varios que juegan Call of Duty, Minecraft y Fortnite principalmente.

“Juego porque los días cada vez se hacen más aburridos. Jugando te sentís más cerca de tus amigos y se pasa más rápido la cuarentena”, dice Luca (11). Pero agrega: “si hoy pudiera estar jugando al fútbol con mis amigos jugaría a los videojuegos, pero mucho menos”. Joaquín (11) coincide con la idea de que le divierte jugar online con amigos.

Para Lucas (13), la sensación es la misma: *“Es divertido jugar con mis amigos, hablar con ellos. Siento que pierdo la noción del tiempo”. “Me atraen los gráficos y la historia que cuenta cada juego”, agregó. Manuel (10) también destaca la diversión que le generan los juegos y el tema del tiempo.*

Jairo (12) dice que le atraen los videojuegos que se pueden jugar en grupo porque le parecen más divertidos que los individuales. *“Me gustan porque es una manera estar conectado con mis amigos ahora desde que empezó cuarentena”. Sin embargo, cuenta: “a veces me hacen enojar. Me genera rabia que me maten de una manera injusta, por ejemplo, cuando juego Fortnite si estoy con la Play. Si estoy con la compu, juego a OSU y Minecraft. OSU es un juego de ritmo, de rapidez, y eso es lo que me gusta porque escucho música mientras voy jugando. De Minecraft me gustan varias cosas: una de ellas es que hay que poner tranquilidad y dedicación para que me salgan las cosas”, destaca.*

Qué aprenden

Desde HyperX aseguran que *“el mundo del gaming nos permite transportarnos a diferentes mundos y en momentos cuando esto no es posible, esta función se convierte en una gran ventaja. A través de los videojuegos podemos viajar a diferentes países y conocer diferentes culturas”. Según José Luis Fernández, Gerente de Tecnología para Kingston Technology Cono Sur, “hay juegos que se*

pueden usar para enseñar gestión de recursos, hay de supervivencia, de exploración y construcción en equipo”.

Hay juegos como Creed: Odyssey que permiten aprender, conocer y explorar la antigua Grecia. Este juego recrea de forma vívida el Grecia de hace miles de años por lo que es una gran herramienta para educar a los chicos. Algo parecido pasa con el Assassins Creed: Origins, que recrea el antiguo Egipto.

Minecraft es otro juego con amplio potencial educativo que está siendo utilizado por muchos docentes para chicos desde los 8 a los 18 años. Algunos lo usan para representar los conceptos geométricos en clases de matemáticas; para otros es un vehículo de creatividad que permite que los estudiantes construyan edificaciones como museos con exhibiciones virtuales. Y hay quienes lo usan para demostrar principios científicos, tales como el cambio climático y los efectos en el nivel del mar al observar los impactos que tienen sobre comunidades costeras en el juego. Al respecto, Lucas dice que con este juego aprendió que con *“arena se hace el vidrio”.* Jairo, agrega: *“Aprendo de minerales, aunque no es todo real, por ejemplo, la redstone no existe”.* Para Luca, este es un juego que aumenta la creatividad. *“Hay que ser inteligente, pero más que nada creativo”, reflexiona.*

Por su parte, la serie de juegos Civilization permite a quien lo juega convertirse en un personaje histórico y construir su propio imperio. El juego ofrece enseñanzas sobre cultura, religión y hasta estructuras políticas propias de cada periodo histórico al que corresponde dicha civilización. Skylines es un juego que modela el manejo de una ciudad y sirve para enseñar a los estudiantes cómo funcionan los diversos componentes de una comunidad.

También están los juegos que despiertan los reflejos de los chicos. *“En OSU y en Fortnite lo que se gana es habilidad y velocidad, eso es lo que se aprende”, dice Jairo. “En el Fortnite hay que pensar mucho y eso te da mejores reflejos”, complementa Luca.*

Aldo Villordo, Coach del equipo de UADE Esports, se refiere al League Of Legends (LoL) y asegura que, como todo deporte, *“nos enseña que el trabajo en equipo es un pilar fundamental; un equipo bien conformado y coordinado es mucho más fuerte que uno de jugadores extraordinarios con mentalidad individualista. Pero también se puede decir que nos da un espacio para poder mejorar ciertas habilidades: el procesamiento de información en fracciones de segundo, la elección de prioridades, el armado y ejecución de planes y, la más importante, entender las intenciones de tu oponente para adelantarse a las mismas”.*

Por último, los juegos en general son una gran herramienta para la enseñanza del idioma. “Mi hermano aprendió inglés jugando a los videojuegos y ahora va por el japonés”, dice Carolina. “Aprendo palabras en inglés que no sabía y que aparecen en la historia del juego”, cuenta Lucas. Lo mismo dice Manuel y agrega que no solo inglés, también se aprenden otros idiomas. “Porque me entretiene y quiero saber más de la historia del juego”.

Cintia es mamá de tres hijos. A los dos varones “que son más adictos”, dice, les tuvo que poner tiempos. “Al ser cada vez más inmersivos, más reales, contar historias y encontrarse con amigos en el mundo virtual y competir entre ellos, los chicos quieren pasar cada vez más tiempo jugando”. En términos de aprendizaje, “hay cosas de motricidad que implicaban algunos juegos sobre todo de deportes que notaba cuando ellos era más chicos que me parecen muy buenas. Ahora juegan otro tipo de juegos, más de estrategia o de guerra, entonces saben de armas,

por ejemplo. Algo también a destacar es que como juegan con chicos de otros países, muchas veces los escucho hablando en inglés o portugués”.

Luciana Vainstoc, Psicóloga Especialista en Gaming, “actualmente vivimos un distanciamiento físico no social, ya que aun podemos estar cerca a través del gaming, por ejemplo”. Para la especialista la angustia, la ansiedad y hasta la baja autoestima que pueden ser generadas por la incertidumbre que causa el COVID-19 requieren de una herramienta que nos ayude a poner la mente a trabajar, a ser creativos, a impulsar la toma de decisiones y a sentirnos productivos y es específicamente ahí donde los videojuegos tienen un efecto positivo.

Ahora bien, Luciana también aclara que es clave practicar la moderación en cuanto al gaming y que, aunque debe haber momentos de ocio también debe existir un balance con las obligaciones; y es en el equilibrio donde se encuentra la clave.



DO EPIC THINGS



“UN JUEGO NECESITA ACTUALIDAD, SER SOCIAL Y DESPERTAR CURIOSIDAD EN EL OTRO”

Autor: Rocío Bravo.

Etermax nació en 2009 con un claro objetivo: despertar curiosidad y fomentar los conocimientos de quienes juegan. Creadora de fenómenos globales como Preguntados y Apalabrados, sus juegos alcanzaron récords de descargas a nivel mundial (700 millones) y están disponibles en más de 180 países en 34 idiomas. En el primer semestre de 2020 ha incrementado más de 10% su nómina, contratando un nuevo colaborador cada dos días y va por más: con un equipo de más de 400 personas en 5 países, estima incorporar al menos 120 talentos antes de fin de año. Su

premisas: seguir innovando en cada juego. Sólo en el contexto de pandemia, ya lanzó cinco juegos y trabajan en otros dos.

Sobre Tiza dialogó en exclusiva con Ezequiel Mottillo, Creative director de la firma, sobre la actualidad de la empresa. Mottillo nos contó cómo es desarrollar videojuegos Argentina, cuáles son las tendencias y de la importancia de políticas públicas que fomenten las carreras de ingeniería, programación y tecnología.



¿Cómo empezó todo?

Etermax ya tiene diez años como compañía de videojuegos. Lo que siempre nos impulsó fue generar vínculos y fomentar conocimientos de nuestras audiencias. Tuvimos una primera experiencia con el juego Apalabrados con el que intentamos generar un juego al que nosotros quisiéramos jugar todos los mediodías cuando almorzamos. Lo que nos faltaba era poder jugar a ese juego de palabras entre nosotros, en nuestro idioma y también invitar a nuestra familia y amigos. Eso que pareció un ejercicio o un desafío interno, se terminó de concretar en un gran éxito como fue Apalabrados, que retumbó en varios mercados de la región, y que luego se hizo muy fuerte en Europa. La premisa fue trasladar ese juego a la mayor cantidad de idiomas posibles y conectar a la mayor cantidad de familias. Ahí fuimos aprendiendo sobre la marcha, al escuchar mucho a la audiencia. Nuestra industria tiene una particularidad que es el feedback. Podemos escuchar a los jugadores o usuarios que están del otro lado y estar constantemente generando mejoras en la aplicación o en un videojuego. Con Apalabrados tuvimos muy buena recepción de la audiencia española y eso nos llevó a abrir fronteras y mercados.

¿En qué momento entendieron que Apalabrados tenía mucho camino por delante?

Apalabrados tuvo más repercusión en España que en la Argentina. Incluso llegó a estar en tapa de diarios como El País porque, en una sesión sobre la educación española, escracharon a dos diputados que estaban jugando Apalabrados. Más allá de que para nosotros terminaba de ser una confirmación de que estábamos haciendo bien las cosas, en Argentina no despertaba. Con el tiempo fue mejorando el uso dentro de otros mercados de habla hispana. Al principio nos llamó la atención ser más visibles como compañía o como juego en otros territorios. Eso nos llevó a especializarnos en lo que llamamos la localización de un juego. La idea es hacer que el juego sea lo más global posible. Hoy

Apalabrados se juega en más de 14 idiomas. A partir de esta experiencia, todos nuestros juegos de palabras se publican por defecto en más de 10 idiomas. Esa experiencia nos llevó a seguir generando lo que llamamos “fábrica de palabras” en las que los usuarios sugerían palabras para incorporar al diccionario de Apalabrados. Ese fue el puntapié inicial para hacer la experiencia colaborativa. Esta propuesta decantó en nuestro mayor éxito que fue Preguntados, que era una propuesta más integradora. Preguntados es una plataforma colaborativa de conocimiento donde todos intentamos sumar algo de lo que sabemos para que otro pueda aprender entreteniéndose. Surgió en 2013, en un momento de esplendor en redes sociales. Hoy se puede jugar en más de 34 idiomas y está presente en mercados e los que era impensado llegar como Holanda, Turquía o India.

¿Cómo se sigue innovando después de un éxito como el de Preguntados?

La clave está en la investigación. De ese modo detectamos qué oportunidades hay, a qué plataformas podemos trasladar nuestras experiencias de juego, y cómo podemos fortalecer esa premisa de despertar curiosidad y fomentar conocimientos. Eso nos lleva a estar muy cerca de lo que se está cocinando en la industria. También nos guía lo que Google, Amazon o Facebook están tomando como camino. Así fue cómo, en esa exploración conjunta, nos animamos a desarrollar una versión de Preguntados adaptada para los asistentes de voz como Google Assistant y Amazon Alexa. La mecánica de juego es la misma, pero en otro soporte y es una experiencia mucho más compleja porque estás viendo, escuchando y participando. Esa exploración para llegar a trasladar nuestra experiencia a esos nuevos dispositivos nos abrió oportunidades de seguir incorporando información que no obteníamos desde los celulares de nuestras audiencias. Hoy podemos recibir contenidos sugerido por nuestra audiencia a través de los teléfonos o a través de dispositivos de voz. También nos llevó a trasladar nuestros conocimientos a una serie animada. A partir del feedback que teníamos de las familias, las casas, las aulas, y sobre todo de los docentes de Latinoamérica, quisimos fomentar la curiosidad, pero en una audiencia más joven. Por una cuestión de privacidad de los datos no sabíamos cuántos chicos menores de 12 años estaban jugando a nuestros juegos. Es por eso que nos decidimos a llevar nuestras pastillas de conocimientos a un formato de serie animada a la que llamamos Triviatopia. En cada episodio conviven nuestros seis personajes principales, que te invitan a compartir sus aventuras y a aprender sobre distintos temas: el calentamiento global, la contaminación de los océanos, cómo fue el Big Bang y muchas otras historias cortas, entretenidas y con un tono de comedia. Está disponible en forma gratuita en Youtube en tres idiomas - inglés, español y portugués. También en todo el hemisferio norte a través de Amazon Prime Video.

¿Consideran que los videojuegos y la serie ayudan a desarrollar de habilidades o conocimientos?

Lo que intentamos hacer con todos nuestros juegos es estimular el vocabulario y el desarrollo cognitivo de todos nuestros usuarios. A veces necesitamos de una audiencia lectora de más de 7 años que ya esté alfabetizada, pero también estamos explorando múltiples prototipos de juegos de palabras, de trivias, de acertijos para ser lo más amplio en cuanto a edades posibles. Esa es la premisa que nos permite diseñar el desafío de un juego. El vínculo social entre docentes-alumnos o chicos-adultos es lo más importante para conocer cómo mejorar nuestros juegos.

¿Y qué es lo que consideras que debe tener un juego para considerar que el contenido es educativo?

Creo que es un blend entre la actualidad y la parte lúdica. En esa amalgama radica nuestra principal fortaleza. También influye mucho si nuestro contenido no es actual, no es fresco, no gusta o está mal redactado. Eso lo aprendimos con nuestras primeras experiencias. Tampoco estuvimos exentos de problemas de bullying, de ortografía, de repetición de contenidos. A la fuerza tuvimos que aprender cómo depurar o generar, entre la comunidad y la tecnología, contenido de calidad. Creo que lo que más necesita un juego es actualidad y encontrar el modo de despertar la curiosidad de quienes lo juegan.

¿Cómo es desarrollar videojuegos en Argentina?

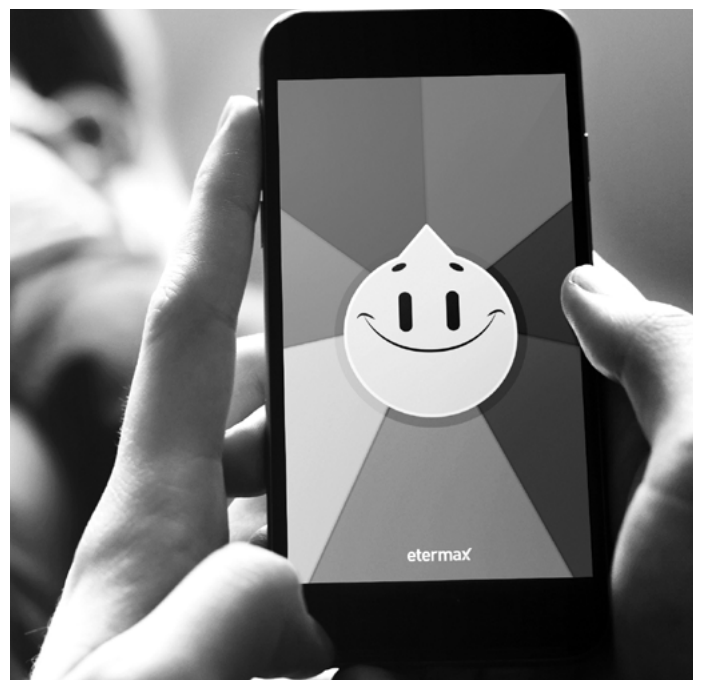
Más allá de no tener una escuela de gaming o videojuegos en la región, encontramos muchos desarrolladores curiosos que se animan a trabajar en la creación de videojuegos. Creo el mayor bloqueo que encuentra un emprendedor de videojuegos en Argentina es que falta teoría. No obstante, lo más importante es que hay que fallar, fallar mejor y fallar mejor constantemente para entender el proceso de producción de un juego y cómo se puede mejorar. Eso requiere del oído, de la escucha; no sólo de la audiencia, sino también brindar tu juego a otros publishers, otros compañeros de trabajo, con la familia, para poder tener el mayor feedback lo más temprano posible y hacer de ese juego una experiencia valiosa. En términos generales, hoy lo más difícil es que faltan instituciones y hay que crearlas. Dentro de los referentes de la región y de la Argentina se empieza a instrumentar una experiencia como la que se llevó a cabo con el Plan Ceibal de Uruguay, en la que se integró la parte pedagógica y educativa, con dinámicas lúdicas y un colectivo de desarrolladores de videojuegos. Esa experiencia y ese experimento es lo que falta para poder congeniar un poco esos dos ámbitos, acercar las partes pedagógicas y tecnológicas.

Etermax es una empresa que continuamente está necesitando recursos por la expansión que está teniendo en el mundo ¿es un problema esto que mencionas?

Sí, porque son muy pocos los ingenieros egresados que tenemos al año en Argentina. Sucede lo mismo en la región. A nosotros nos encantaría crecer más rápido, pero hay una falta de cantidad de talentos que no nos es posible contratar. Más allá de esa falta de ingenieros y de poder despertar la curiosidad de los estudiantes más temprano, también hay una oportunidad para poder acercar a todas las partes. Un videojuego puede involucrar a un lingüista, a un ingeniero, a un artista e incluso a un arquitecto. Creo que hay que seguir difundiendo que no sólo son ingenieros, sino que también necesitamos de perfiles como el de los sociólogos para entender a las audiencias mejor de lo que lo hacemos ahora.

¿En qué lugar se encuentra hoy Etermax y hacia dónde va?

Etermax se consolidó en estos últimos 10 años como experto en videojuegos sociales. Abrimos tres grandes áreas: gaming; in-game advertising, que es toda la publicidad que uno encuentra en los juegos; y el área de inteligencia artificial. Todo eso se hizo con grandes talentos nacionales y regionales que trabajan en cada uno de nuestros estudios. En todos éstos tratamos de combinar creatividad y tecnología para fomentar los conocimientos, el aprendizaje y el vocabulario a través de lo que son nuestras experiencias: juegos de palabras y de trivía. Con la división de gaming queremos amplificar el alcance de nuestros juegos a escala global. Nosotros hoy podemos dar soporte en más de 34 idiomas y nuestros juegos llegan a más de 150 millones de usuarios al año. Nos encantaría seguir sorteando fronteras para que sean muchísimos más.





EL ARTE EN JUEGO

Autor: Rocío Bravo.

En marzo del 2009 se inauguró la primera edición de [“Game ON! El arte en juego”](#), una exhibición que tiene el objetivo de explorar los cruces entre el arte y los videojuegos y de adentrarse en el incipiente universo de los artgames. Más de una década después, y habiendo transitado por los principales centros culturales de Buenos Aires, esta propuesta a logrado unir a toda una comunidad de artistas, tecnólogos, performers en una diversidad de acciones como gamejams, conferencias, workshops y ponencias.

En diálogo con **Sobre Tiza, María Luján Oulton**, directora y curadora de Game ON!, afirmó que todo inició un año antes, con la apertura de Objeto a, un espacio abierto a la exploración artística, en el que

las distintas disciplinas y estilos pudieran dialogar entre sí, sin carátulas, sin prejuicios ideológicos, en la libertad que es esencial al arte, sin ataduras conceptuales ni territoriales.

“En ese camino fue que aparece la combinación entre Arte y Tecnología, pero también empiezan a llegar propuestas vinculadas al desarrollo de videojuegos artísticos. En ese momento, aún no teníamos tantas certezas acerca de cómo podíamos abordar ese cruce. Por esa razón, se abrió una línea de investigación académica sobre qué es un videojuego artístico; no con la intención definir si son arte o no, sino de construir conocimiento a partir de ese cruce”, subrayó.

Hoy Game On! El Arte es uno de los principales festivales dentro de lo que son los Videojuegos artísticos, experimentales, instalaciones lúdicas interactivas. Es un universo de posibilidades que se abre desde la narrativa, la materialidad del juego, de quienes lo producen. También abre otras posibilidades de reflexión.

Uno de los principales cambios en estos años fue que ya no se discute más si los videojuegos pueden ser arte o no. *“Al inicio trabajamos con muchos desarrolladores que sentían que tenían que explicar por qué consideraban que sus videojuegos eran arte, pero también había otra línea que ya partía de ese reconocimiento y venía a la exhibición para conectarse con otros colegas. Así como hoy la concepción de los artgames es totalmente distinta, también fuimos modificando la propuesta de Game On!”*, comentó.

Uno de los grandes desafíos en materia de desarrollo de videojuegos artísticos es que conllevan transformaciones en todos los campos del arte que intervienen. Estas transformaciones dieron lugar a la creación de la GAIA, Game Art International Assembly. *“Lo interesante es que en los videojuegos artísticos e independientes tienen cada vez más presencia de artistas. Hay un mundo nuevo para experimentar, jugar y de romper los esquemas”*, destacó Oulton.

En esta línea de desarrollo, la Directora de Game ON! señaló que desde sus inicios trabajan de forma cercana con las universidades. Algunas incorporan el campo de los videojuegos dentro de disciplinas artísticas, pero también se está avanzando en el desarrollo de una multiplicidad de ofertas de grado y posgrado en esta materia, que hasta el momento se mantiene en el rango de tecnicaturas.

Uno de los principales desafíos en esta materia es que los equipos de trabajo van mutando con mucha frecuencia, para poder responder a convocatorias o trabajos para grandes estudios de afuera. La participación en el Mercado de Industrias Culturales de la Argentina ayudó a visibilizar la industria, pero aún existen grandes desafíos en materia de financiamiento para sostener los proyectos. *“Todavía estamos amparados en el campo del arte, por lo que aplicamos a mecenazgo y otro tipo de convocatorias, o también a través del partnership con empresas privadas”*, explicó Oulton.

“El mundo de los videojuegos es enorme. Y puntualmente en el caso de los artgames aún falta mucho para concientizar que también son una oportunidad para el desarrollo profesional. Es como pensar en Hollywood y Cannes, tienen públicos distintos. A veces se encuentran, pero no es tan frecuente”, ejemplificó.



CONCURSO DE INNOVACIÓN PARA LA JUSTICIA EDUCACIONAL EN AMÉRICA LATINA

BUSCAMOS: Innovaciones orientadas a ofrecer soluciones para cerrar **brechas educativas** en alguna de estas temáticas prioritarias.








Educación en contexto de privación de libertad, migrantes, pueblos originarios (educación intercultural bilingüe), necesidades educativas especiales, brechas de género, LGTBI+ (diversidad sexual e identidades de género), pobreza y exclusión socio-económica, ruralidad.

PREMIOS:

3 premios de \$10.000 USD para implementación + Apoyo técnico por parte de SUMMA (valorado en \$5.000 USD).

2 innovaciones serán pre-seleccionadas para ser presentadas por SUMMA al Global Trials Fund que lidera el Education Endowment Foundation (EEF), con el fin de ser sujetas a una evaluación de impacto.

FECHAS:

Postulación	Evaluación	Adjudicación
○	○	○
29/7/2020 al 21/9/2020	24/9/2020 al 08/10/2020	09/10/2020 al 21/10/2020

www.summaedu.org



EXPORTANDO DIVERSIÓN

Autor: Lucas Esteban Delgado.

El avance en la penetración de la telefonía móvil también generó una enorme oportunidad para el desarrollo de videojuegos, tanto de entretenimiento como educativos. En esta última línea trabaja [Papumba](#), una aplicación por suscripción creada por los argentinos Gonzalo Rodríguez, Pablo Capurro y Santiago Capurro que ya cuenta con cientos de propuestas para niños y niñas de 2 a 7 años. En diálogo con **Sobre Tiza**, **Pablo Capurro**, CEO de Papumba, nos comentó más acerca de cómo trabajan y desarrollan sus juegos:

¿Qué criterios tienen en cuenta a la hora de crear un nuevo juego?

Con la ayuda de diversos profesionales, sumados a un equipo experto en dinámicas de juego, iniciamos el desafío de crear cada una de las actividades en Papumba. Nos apoyamos en ellos para que nos orienten e inspiren, aportando las nociones psicopedagógicas tradicionales utilizadas para cada temática y/o habilidad a desarrollar, y en su adaptación a formatos digitales, lo que representa siempre el mayor desafío. Aunque nos hemos nutrido de diversas teorías y escuelas educativas, decidimos apoyarnos para matemáticas y lengua en los Estándares Académicos Fundamentales, utilizados en más de cuarenta estados de los Estados Unidos.

Sus juegos se utilizan en diferentes partes del mundo gracias a que están disponibles en varios idiomas, ¿existen adaptaciones de los juegos en función de los aspectos culturales de cada país?

Sí, existen adaptaciones y pensamos profundizar en ello mucho más en el futuro, con el objetivo de ser cada día más locales en los más de 100 países en que estamos presentes. Papumba cuenta con más de 500 actividades que se encuentran disponibles en 18 idiomas, con locuciones realizadas por talentos de voz nativos. Las traducciones requieren desde el inicio de un criterio diferencial para cada país o idioma, para ajustar interpretaciones y formas del habla. Buscamos que los niños vivan y sientan la experiencia de la manera más local posible. Para ello contamos con un staff de cerca de 40 colaboradores a nivel mundial, responsables de las traducciones y locuciones.

¿Cómo está conformado el equipo de desarrollo de estos juegos?

La producción de todos los juegos requiere de un abordaje multidisciplinario, desde asesores y especialistas en pedagogía infantil, hasta los perfiles más clásicos en la creación de juegos: diseñadores de experiencia de juego, dirección de arte, ilustradores, programadores, sonidistas, musicalizadores, líderes de

proyecto, localizadores (traducciones y locuciones), etc.

Uno de los aspectos que se señala con el uso de dispositivos es la pérdida o la falta de entrenamiento de la motricidad fina que la escritura a mano alzada aporta a los niños. No obstante, Papumba tiene una oferta que vincula alfabetización y motricidad. ¿De qué modo sus propuestas complementan actividades de aula o de alfabetización básica analógicas?

Entendemos a la tecnología como un aliado para la educación, que puede ser útil y eficiente para algunos objetivos pedagógicos, y compartimos la idea de que el juego es un aspecto fundamental durante la niñez. Papumba busca ser un complemento a la educación tradicional, ofreciendo propuestas educativas apoyadas en dinámicas de juego entretenidas para los niños. En nuestra app, los niños pueden practicar el trazado de letras, números y un sinfín de actividades que estimulan el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, y al funcionar como un juego, el incentivo a descubrir y explorar es constante. Por ello, tanto en nuestros juegos sobre el alfabeto, como con los de los números, y cualquier otra de las más de 500 actividades que ofrece nuestra aplicación, buscamos acercar a las familias una opción de calidad para el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas.

¡GRATIS PARA TODAS LAS ESCUELAS!

Aula 365

30.000+
CONTENIDOS EDUCATIVOS

educatina

Regístrate gratis en:
www.aprenderencasa.com.ar

The graphic features a central laptop displaying 'APRENDER EN CASA' with a house icon above and an open book below. To the left is a box with a heart icon and a robot-like character. To the right is a QR code. The background has blue wavy patterns and a yellow circle with 'Aula 365'. The text '¡GRATIS PARA TODAS LAS ESCUELAS!' is at the top, and '30.000+ CONTENIDOS EDUCATIVOS' is on the right. The 'educatina' logo is at the bottom left, and the registration information is at the bottom center.

CUANDO LA MENTE SE DIVIERTE Y APRENDE

Autor: Lucas Esteban Delgado.

El juego es uno de los recursos que utilizan diferentes profesionales de la salud y la educación para trabajar con niños y niñas. [Divermente](#) es un emprendimiento de juegos didácticos creado por un equipo de profesionales de la psicopedagogía, psicología, comunicación social y diseño gráfico, diseñados a partir de necesidades identificadas en el consultorio.

El objetivo es crear propuestas didácticas que sean significativas, divertidas y flexibles, al tiempo que potencian el aprendizaje de habilidades lingüísticas, matemáticas, ejecutivas y socio emocionales. Iniciaron en el 2011 produciendo juegos a pequeña escala y de manera artesanal. La buena recepción por parte de los profesionales que los utilizaron los llevó a avanzar con su propuesta.

Consultada por **Sobre Tiza, María Pujlas**, Licenciada en psicopedagogía y creadora de la línea de juegos Divermente, afirmó que uno de los principales aportes de los juegos analógicos para el campo de la psicopedagogía es que generan un clima distinto para trabajar con los chicos.

“Muchos chicos y chicas con dificultades de aprendizaje suelen tener sensaciones de frustración, ansiedad o resistencia frente a las tareas escolares, como respuesta a experiencias insatisfactorias en la escuela. Los juegos de mesa didácticos permiten desarrollar habilidades específicas (por ejemplo, funciones ejecutivas, lingüísticas, matemáticas, etc) de forma divertida y distendida en el consultorio”, señaló.

Por ejemplo, en una de las propuestas de Divermente llamada Cálculo Real, los participantes tienen que resolver situaciones problemáticas o cálculos mentales para avanzar casilleros y ganar. "Si los chicos tuvieran que realizar las mismas actividades en formato de actividad escolar, probablemente se resistirían y se aburrirían. Sin embargo, al proponer las actividades en el marco de un juego con un diseño atractivo, personajes graciosos, el intercambio con otra persona, la emoción que genera el azar cada vez que se tira el dado y la motivación por ganar, tiene un efecto totalmente distinto", agregó Pujlas.

A través del juego, los chicos que suelen quejarse de Matemática en la escuela terminan divirtiéndose y realizando un esfuerzo cognitivo importante para resolver los desafíos sin "ayuda" y ganar más puntos. "Es clave fortalecer estos espacios en los que se asocian las situaciones de aprendizaje con sensaciones de placer", destacó.

¿Qué características de los juegos son las más valoradas por los psicopedagogos?

Hay tres características clave para incluir juegos en el consultorio psicopedagógico. En primer lugar, tienen que estar correctamente graduados por edad y tener un nivel adecuado de dificultad para que sean desafiantes y generen aprendizaje; si son muy fáciles probablemente no promoverán el desarrollo de nuevas habilidades y si son muy difíciles pueden generar frustración. Es muy bueno cuando los juegos ofrecen una segunda oportunidad en la que, con un poco más de ayuda, se pueden ganar algunos puntos y continuar avanzando. En segundo lugar, tienen que estar especialmente diseñados para trabajar las habilidades específicas que se quieren desarrollar en el consultorio. Si bien todos los juegos involucran habilidades generales, es importante aprovechar el momento para desarrollar aquello que el chico necesita en particular. En tercer lugar, tienen que ser realmente divertidos. Si son simplemente actividades escolares enmascaradas que no generan motivación genuina, el juego no realiza ningún aporte diferencial.

Ante la proliferación de una oferta de entretenimiento y aprendizaje a través de medios digitales, ¿qué aspectos de los juegos analógicos siguen siendo relevantes y qué nuevos aportes traen los soportes digitales?

Los juegos de mesa se basan en la interacción activa con otros y es en los momentos de intercambio en los que los profesionales pueden intervenir para promover el aprendizaje. Si un paciente se equivoca, se aprovecha la oportunidad para reflexionar activamente sobre cómo solucionar el error y construir una respuesta correcta juntos, lo que promueve un aprendizaje real. Además, el hecho de que el adulto participe como un jugador más y no como un "supervisor del juego" genera otro tipo de relación. Si bien algunos juegos electrónicos permiten la participación de varias personas, generalmente son intercambios acotados.

Además, la mayoría de los juegos de varios jugadores están pensados para personas que no comparten el mismo espacio, por lo que pierden sentido para incluirse en el consultorio presencial. Sin embargo, los juegos digitales son parte de la vida de los chicos y es interesante incluirlos como herramienta de aprendizaje. También suman elementos atractivos como animación y música, lo que los vuelve más atractivos, y permiten incluir cientos de desafíos lo que genera mayor variedad. Para aprovechar lo mejor de los dos mundos, hace un tiempo nos propusimos desarrollar un juego digital llamado "[Mente Adivina Digital](#)". Tiene el mismo formato que un juego de mesa y requiere la interacción entre dos jugadores, ya que tienen que leer las consignas en voz alta para que el otro las resuelva y es el jugador el que decide si la respuesta de su compañero fue correcta o no. La diferencia es que incluye tres niveles en uno y permite sumar muchos más desafíos, además de que incluye animación y música que lo hacen más divertido.

cuentodigital
10 AÑOS

Escribí tu narración con recursos digitales y participá.
Podés usar hipervínculos, multimedia y programación entre otros recursos ;)

<p>Categorías</p> <ul style="list-style-type: none"> • General • Sub-20 	<p>Inscripción</p> <ul style="list-style-type: none"> • General: hasta el 25 de agosto • Sub-20: hasta el 8 de septiembre
<p>Premios General</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1° USD 2000 • 2° USD 1000 • 3° USD 500 • Órdenes de compra de tablets para el resto de antologados 	<p>Premios Sub-20</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orden de compra para una cámara deportiva • Menciones especiales Ashoka, ver bases.

[Inscribite aquí ▶](#)

www.premioitau.org **Itaú Fundación**

Cualquier contacto para solicitar que revele claves, o cualquier otra información confidencial, hecho por cualquier medio, en nombre de Fundación Itaú Argentina, debe ser considerado falso. Si recibiera un llamado o un e-mail solicitándole datos confidenciales, notifíquelo de inmediato a info@fundacionitau.org.ar El titular de los datos podrá en cualquier momento solicitar el retiro o bloqueo de su nombre de los bancos de datos a los que se refiere la Ley 25.220, Art. 27, Inc. 3, haciendo click aquí. En toda comunicación con fines de publicidad que se realice por correo, teléfono, correo electrónico, internet u otro medio a distancia a conchar, se deberá indicar, en forma expresa y destacada, la posibilidad del titular del dato de solicitar el retiro o bloqueo, total o parcial, de su nombre de la base de datos. A pedido del interesado, se deberá informar el nombre del responsable o usuario del banco de datos que proveyó la información (1° párrafo tercero del artículo 27 del Anexo I del Decreto N° 1550/01). // Fundación Itaú Argentina Educativa y Cultural (1° Comisario 1819166 - I.G.J.).

Este mensaje fue enviado a @xxxxxx
Para dejar de recibir nuestros mensajes hace clic acá
Itaú Itaú Argentina S.A., Victoria Cosampo 380, (C1112TJAE), C.A.B.A.



EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA LA CIUDADANÍA

Autor: Lucas Esteban Delgado.

“Muy buena, dinámica, entretenida”, “hay gente que no sabe de política y no le interesa, y ésto le permite que se puedan involucrar”, “pueden aprender sobre política y quizás descubrir habilidades, intereses o defectos de uno mismo”.

Estos son testimonios que no suelen abundar en la clase de Formación Ética y Ciudadana (materia que suele cambiar de nombre, pero no de pedagogía ni de contenido), pero sí es lo que reciben los educadores en SUMANDO Argentina. Se trata de una organización de la sociedad civil fundada por un grupo de jóvenes en el 2006 como parte de la estrategia de crecimiento del programa educativo “Demos, Construyendo una Ciudadanía Responsable”.

Poniendo foco en la desafección ciudadana, Demos se dirige a jóvenes de 15 años en adelante, y se desarrolla

gratuitamente en escuelas públicas, privadas, laicas y religiosas de la Argentina desde 2002. A la fecha, se realizaron 1083 experiencias con más de 29.849 participantes de Ciudad y Gran Buenos Aires, Chubut, Santa Fe, Misiones, Córdoba, Neuquén, Salta, Entre Ríos, Uruguay y Estados Unidos.

Verónica del Carril, responsable de Desarrollo Institucional de SUMANDO Argentina, explicó a Sobre Tiza que Demos es un programa educativo basado en el juego de roles y el debate que se propone incentivar la participación ciudadana responsable de la juventud en todo ámbito de incidencia (político, social, económico, y ambiental). Su estrategia lúdica y teatral desmitifica la educación ciudadana, la hace experiencial y significativa. Afronta el desafío de hacer atractivas la participación política y la responsabilidad ciudadana.

Demos se construye a partir de un storytelling que conecta a los jóvenes con la historia reciente de nuestro país. Cuenta con cuatro dimensiones:

- Simulación Política: Cada uno de los participantes personifica a un actor del escenario político, social o institucional de una Argentina de ficción. El grupo de jóvenes, alrededor de 20 participantes debe arribar a un consenso sobre un Presupuesto Nacional entendido como el marco definitorio de un perfil de país.
- Objetivo común: aprobar un nuevo proyecto de Ley de presupuesto será el objetivo general para todos los sectores, ya que, de no obtener un mínimo de consenso, se aplicará la Ley del año anterior, desatando un problema económico y político.
- Role-play: cada joven interpreta un personaje del escenario político-institucional argentino, recibiendo una Ficha de personaje con información exclusiva (objetivos de su personaje en la partida presupuestaria, medios de presión con los que cuenta, esquema de alianzas posible con otros sectores sociales) y un monto determinado de Puntos de poder (capacidad de influencia)
- Escenario: el aula se compartimenta en ambientes públicos (oficinas de actores públicos, pasillos de circulación y la mesa de la Opinión Pública) y privados (oficinas privadas de ciertos actores).

El juego se rige en 4h de simulación intensiva, con rondas de negociación, en las que los jóvenes recorren el espacio, negocian fondos, firman alianzas, mientras personifican a sus roles institucionales. Luego se llevan a cabo intervalos de discursos, en los que toman la palabra y postulan ante la Opinión Pública (grupo diverso sin puntos de poder, pero capacidad de interrogar a las figuras públicas) sus propuestas políticas y visiones de país). Existen, como en todo juego, comodines secretos que modifican la distribución de poder en el escenario político: la Huelga General, el Recurso de Amparo, un Préstamo de Emergencia.

El juego político

“Esta propuesta, que comenzó como una respuesta creativa y educativa a la crisis de representación política del 2001, está próxima a cumplir 20 años. Su vigencia se debe a que Demos logra que los jóvenes reflexionen y experimenten los desafíos de un proceso de negociación política. Ejercitan su capacidad de diálogo y respeto por el interés del otro, mientras exploran que el camino para la consolidación de una democracia (joven como la nuestra) supone una ciudadanía activa y crítica que controla las decisiones de gobierno y se involucra directamente en la construcción de lo público”, afirmó Del Carril.

Tan sólo en 2019, participaron más de 1.300 jóvenes, de los cuales el 61% consideró la propuesta “muy buena” y 35% “buena”, recomendándola a otros

estudiantes en un 98%. Relevando aprendizajes autoidentificados en 2019, el 52% indicó que a través de Demos cuenta que *“es difícil dejar contentos a todos los sectores con una misma decisión”,* y 28% relevó que *“el diálogo es necesario para lograr que las acciones políticas sean efectivas”,* mientras 8% manifestó que *“participar era más importante de lo que creía”* y 8% descubrió que *“cada uno debe asumir la responsabilidad sobre cada acción que realiza”.*

Del Carril afirmó que se encuentran desarrollando el programa Demos en su versión videojuego. Mientras avanzan en esa propuesta llevar una experiencia analógica al aula, en tiempos de virtualización de las interacciones sociales, y fuera de convenciones didácticas escolares, le sigue dando respiro y novedad a jóvenes en una Escuela Secundaria en crisis de sentido.

“La ficción, que nos aporta una cuota de libertad, parodia y posibilidad de un ‘otro yo’, desarticula conceptos abstractos como ‘participación ciudadana’. O como nos comparte un estudiante, ‘mientras los jóvenes se interioricen más en la política, mejor va a ser para que la opinión pública, tanto presente como futura, pueda participar y tomar sus propias decisiones’”, subrayó.




10 Y 11 DE OCTUBRE 2020 • CONGRESO 100% VIRTUAL

VI Congreso Internacional
DESPATOLOGIZAR
LAS DIFERENCIAS:
SOBRE IDENTIDADES, GÉNEROS Y SEXUALIDAD



17 de AGOSTO 2020 - Virtual y Gratuita
Jornada abierta sobre Abuso Sexual
Conferencia central: Dra Eva Giberti

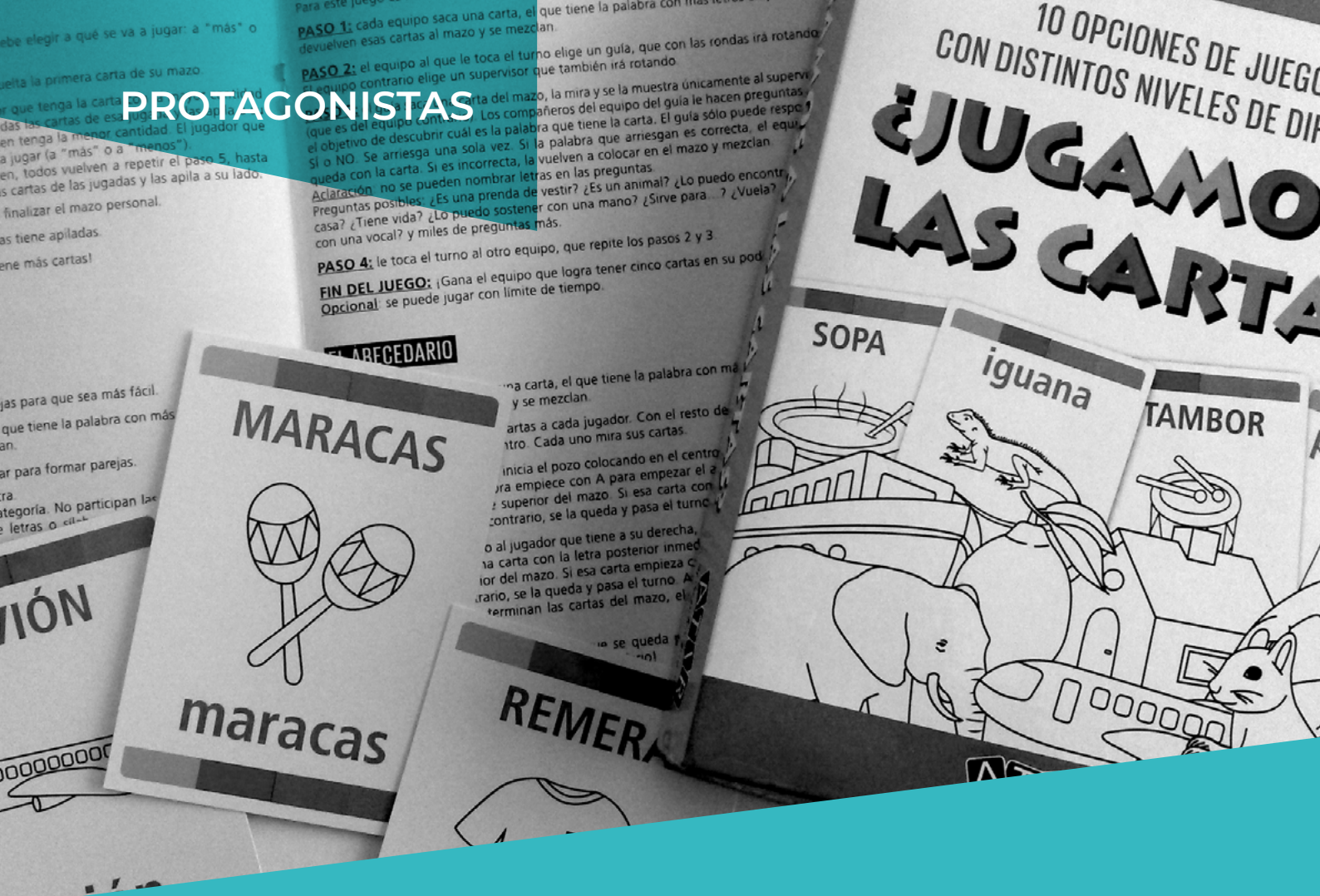
INFORMES E INSCRIPCIÓN

 WhatsApp: 1141711338

www.sociedadescomplejas.org


Fundación
SOCIEDADES
COMPLEJAS

PROTAGONISTAS



UNA PROPUESTA PARA APRENDER JUGANDO

Autor: Lucas Esteban Delgado.

Es sabido que una de las estrategias para promover el aprendizaje en niños y jóvenes –y también adultos- es la instancia del juego. Cada juego nos propone desafíos, conocer una dinámica compuesta de reglas, instrucciones, pero además nos presenta una serie de problemas a resolver para poder seguir avanzando. Algunos nos permiten desarrollar habilidades y competencias lógico-matemáticas, otros se enfocan en el trabajo en equipo y así existen una diversidad de dinámicas y propuestas lúdicas que acompañan a grandes y chicos en sus procesos de enseñanza y de aprendizaje.

En esta línea avanzó **Rita Marini**, psicopedagoga y fundadora de [ATIR Aprender Jugando](#), quien a partir de su experiencia profesional creó un juego de cartas para incentivar el desarrollo de distintas habilidades como atención, memoria, concentración, habilidades lógico-matemáticas (cálculo mental, suma, resta, multiplicación, fracción, par/impar, mayor/menor y seriación), funciones ejecutivas (anticipación, automonitoreo, memoria de trabajo, selección, aplicación de estrategias, flexibilidad y reversibilidad del pensamiento) e integración social.

¿Cuáles son los aportes de los juegos analógicos y digitales para el desarrollo cognitivo?

Desde ATIR Aprender jugando todos los juegos están pensados para incentivar el desarrollo de alguna habilidad cognitiva. Una de las diferencias entre los juegos analógicos y los digitales son los tiempos, la manera de jugar, la mirada hacia el otro. Aun en aquellos juegos digitales en los que juegas con otros, ese compartir es muy diferente que cuando lo hacemos con propuestas analógicas. Por eso es importante el equilibrio. Los tiempos más lentos del juego analógico son muy importantes, el tiempo de espera, de mirarse, de conversar, de vivir ese tiempo. Algo que tenemos en común con los videojuegos, es que nuestras propuestas tienen niveles. El mismo juego se puede ir complejizando para sumar nuevos desafíos al juego. Esta situación de pandemia hizo que muchas familias retomaran los juegos analógicos, aun cuando hay diferentes edades y formas de jugar un mismo juego. Nosotros tenemos propuestas que son flexibles, pero que permiten a la familia conectarse desde un lugar mucho más lúdico y relajado.

¿Cómo se diseñan estos juegos?

Los juegos nacen de pensar en cómo llevar una propuesta lúdica al aula. Es esos espacios en los creamos y diseñamos nuestras propuestas, siempre construimos en conjunto con los chicos. Ellos son

parte de ese diseño de las reglas y propuestas de juego.

¿Cómo pueden los docentes aprovechar estas propuestas?

El juego es algo muy serio cuando lo llevamos al aprendizaje. Ese aprendizaje obtenido a través del juego persiste mucho más. Hay que animarse desde la docencia a incorporar estas estrategias, por más que no siempre sepamos qué es lo que va a ocurrir con el juego. Esa mirada incierta que trae el juego invita a los docentes a ser guías en el proceso de aprendizaje. El desafío es hacer un cambio de mirada sobre el juego que tenemos los adultos. Muchos acuerdan en que el juego es importante para el aprendizaje, pero no lo ponen en práctica en sus aulas. Tanto los más chicos como a los adolescentes se entusiasman con las instancias de juego, pero hay que saber qué es lo que nos interesa lograr. Todas nuestras propuestas vinculan al juego con aprendizajes que están en los contenidos curriculares. Es importante que sepamos en qué instancia ese juego nos permite dar cuenta de los aprendizajes o abrir oportunidades para seguir aprendiendo. Nada se aprende sin emoción, es por eso que para que los docentes se conecten con el juego tienen que conectarse también con su actitud lúdica. Por eso creo que tiene que haber muchas más capacitaciones lúdicas para docentes.



MAPA DE INTERESES

Desde Sobre Tiza compartimos la base de datos en proceso de Videojuegos Argentinosm elaborada por [Juegos Argentinos](#). En su página web encontrarán más información acerca del estado de desarrollo de estas propuestas.

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
100 Vs 100		Publicado	Web + PC		
3D Skin Editor for Minecraft	QB9	Publicado	Android	✓	2016
80 Boxes	Shoor Games	En Desarrollo	PC	✓	2014
A Pajarito's Life		Publicado	Web + PC	✓	
A Rabbit Fable		Publicado	Web + PC	✓	
A sweet Speed	Bixel Studio	Publicado	IOS		2014
Agua Cero	Ludic Flame	Publicado	Android, iOS, Web, PC	✓	2015
Airo	Bixel Studio	En Desarrollo			
Aldebaraan	Shoor Games	En Desarrollo	Android	✓	2017
Alt-Play: Jason Rohrer's Anthology	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo DSi	✓	2010
AMD Adrenalina VR	5SEIS	Publicado	PC, Oculus Rift	✓	2017
Ameba Warfare	Heroes Studios	Publicado	Android, Web	✓	2015
Ancient Powers		Publicado	Web + PC	✓	
Animas	Ancient Fire	Publicado	PC	✓	2015
Apacheta	Escuela Da Vinci	Publicado	Web		2016
Apalabrados	Etermax S.A.	Publicado	Android, iOS	✓	2012
Are you puppet to me ?	Avix + Chulengo Interactive + Oso Zombie	Publicado	Web	✓	2014
Arealous Zone		Publicado	Web + PC		
Argentum Online		Publicado	PC	✓	2001
Armando the Bardo	David T. Marchand	Publicado	Web		2016
Art of Ink	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo DSi	✓	2010

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Atmosphir	Sabarasa Entertainment	Publicado	PC	✓	2009
Atrévete a Soñar	Sabarasa Entertainment	Publicado	Wii	✓	2011
Avantgarde	Agustín Perez Fernandez	Publicado	Web + PC		
Aventura Científica	Chimango Games	Publicado	Web	✓	2016
Aventura Subterránea	Chimango Games	Publicado	Web	✓	2015
Avery Cardoza's Chess	Sabarasa Entertainment	Terminado no publicado	PC		2005
Awesomest Battle in History	Purple Tree	Publicado	Web	✓	2015
BachesStreet	NyX Game Developers	Publicado	Android	✓	2017
Back Home	Killabunnies	Publicado	Web		2010
Balancity	MeNic Games	Publicado	PC	✓	2015
Baraja española 4 en 1	Gameloft Argentina. BAI	Publicado	2008		
Bartender Time	Image Campus	Publicado	Android, iOS, Windows Phone	✓	2015
Bastian Capítulo 1	sfmedia	Publicado	Android, IOS, Pc		2017
BeardyQuaky	NSANE	Publicado	PC		
Bearsketball	Purple Tree	Publicado	Web	✓	2016
Beelzeboy: The Long Hard Road Back To Hell		Publicado	Web + PC		
Best Park in the Universe	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS	✓	2013
Beto Juega	Beto la serie	Publicado	Android	✓	2014
Bezel	Onion Core	Cancelado	PC, Mac + Linux	✓	2014
Bicicletas: HOY	Videogamo	Publicado	Web	✓	
Bingo Crack	Etermax S.A.	Publicado	Android, iOS, Web	✓	2013
Blind Ninja	FECE	Publicado	PC		2018
Blink & Die	Sureksu	En desarrollo	VR	✓	2017
Blue Fire	Robi Studios	En desarrollo	Switch	✓	

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Blue Rider	Ravegan	Publicado	PC, PS4	✓	2016
Bot-Bot	5SEIS	Publicado	Android, iOS	✓	2017
Bouncy Kingdom	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS	✓	2015
Brutal Galaxy	Heroes Studios	En Desarrollo	Web	✓	2017
Bubba Time	Killabunnies	Publicado	Web	✓	2009
Bubble Shooter	Mario Bergonzelli - mobile apps & games	Publicado	Android		2016
Buccaneer's Quest	Tibba Games	Publicado	Android, PC, Web	✓	2015
Bug Bound	Sabarasa Entertainment	Publicado	Sifteo Cubes		2012
Bunch of heroes	NGD Studios	Publicado	PC	✓	2012
Bunnica en: Rescatando a Harold	Avix	Publicado	Web	✓	2016
Bunnica y el diamante maldito	Avix	Publicado	Web		2016
Bunny Bunny Boom		Publicado	Web + PC		
Burger Madness	C'entanni games studio	Beta Jugable	2015		
Caminante	W Studios	Publicado	PC	✓	2014
Candy Dash	MpForce	Publicado	Android, iOS, Facebook, Amazon	✓	2015
Cannons Warfare	Ghost Estudios	Publicado	Android	✓	2016
Carrot Planet	Cachipum	Publicado	Android	✓	2018
Carta Futbol Club	Widow Games	Publicado	Android	✓	2015
Cat Words	Alastaria	Publicado	Android	✓	2016
Catch the mouse	Mario Bergonzelli - mobile apps & games	Publicado	Android		2015
Cavern Tap	Mimic Game Studio	Publicado	Android	✓	2017
Champin's Quest	Joystin Games	Publicado	Android	✓	2014
Champions of Chaos 2	Epic Llama	Publicado	PC	✓	2015

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Champions of Regnum	NGD Studios	Publicado	PC, Mac y Linux	✓	2007
Cinquedeia	HopFrog	Suspendido		✓	2015
Circular	Nonsense Arts	Publicado	Android	✓	2014
Circus Heroes	OneEyeAnt	En Desarrollo	Android IOS	✓	2017
Click 'em Up! 2		Publicado	Web + PC	✓	
Cluster Lander		Publicado	Web/Flash	✓	2009
Code-Man	Crios Devs	Publicado	PC		2012
Color with Barney	QB9	Publicado	Android		2014
Colourless	Southern Games	Publicado	Android	✓	2014
Cosmic Kittens	QB9	Publicado	Android	✓	2016
Coward Benny	Why Not?	En Desarrollo	PC		2015
Craxs	Mario Bergonzelli - mobile apps & game	Publicado	Android		2015
Creápolis	Aula 365	Publicado	PC	✓	2014
Cthulhu Virtual Pet	Neurocreativa	Publicado	Android, iOS	✓	2015
Cthulhu Virtual Pet 2	Neurocreativa	Publicado	Android, iOS		2019
Cumbia Hero	LuxeTecnoGames	Publicado	Android	✓	2016
Dakara Online	Dakara Online	Publicado	Web		2014
Daktylos	Sempai Games	Publicado	Android	✓	2015
Dandelion	Mind Echoes	Publicado	PC		2015
Dante's Towers	OneEyeAnt	En Desarrollo	Andoird IOS	✓	2017
Darkestville Castle	Epic Llama	Publicado	PC	✓	2017
Dead Demons	Retsa Games	Publicado	Android, web	✓	
Desde sus ojos	Heroes Studios	Publicado	Android, Web		2015
Devils	Ravegan	Publicado	Android		
DigBunny and ClayDug	Heroes Studios	Publicado	Android		2014
Disaster Office	Nigiri Games	Publicado	Android	✓	2016
Disorder	Pauper Games	En Desarrollo	2014	✓	

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
DOBOTONE	Videogamo	Publicado	Arcade	✓	2015
Dog Mendonça + Pizza boy	Okam Studio	Publicado	PC + movil	✓	2014
DOGOS	OPQAM	Publicado	PC + consolas	✓	2016
Don't step on the crack	Avix	Publicado	Android + Web	✓	2016
Don't touch my mushrooms	Lebox Games	En Desarrollo	Android, IOS	✓	2015
Donde está el fernet	Osoapps	Publicado	Android		2015
Doors of the Mind: Inner Mysteries	QB9	Publicado	PC	✓	
Doorways: Holy Mountains of Flesh	Saibot Studios	Publicado	PC	✓	2016
Dracula's Nightmare	2 Players	Publicado	Android	✓	2015
Dragon Ninjas	MpForce	Publicado	Android, iOS, Facebook, Amazon	✓	2015
Dreadnought Sea	Fingers Games	Publicado	Android	✓	
Drop Alive	INVI Games	Publicado	PC	✓	2016
Eioioio	David T. Marchand	Publicado	Web		2012
El Beso		Publicado	Web + PC		
El Chavo	Sabarasa Entertainment	Terminado no publicado	Nintendo DS		2010
El Gatito	Game Ever Studio	Publicado	Android	✓	2014
El Papel	Killabunnies	Publicado	Web	✓	2014
El Regreso A Cucken		Publicado	Web + PC		
El Regreso A Cucken: Despertar		Publicado	Web + PC		
El Regreso de Psyphon	Purple Tree	Publicado	Web		2013
El Rock de tu vida	Grupo MDP	Publicado	2011		
El Tango de la Muerte	Hernán Smicht	Publicado	PC	✓	2018
Element Space	Sixth Vowel	Publicado	PC	✓	2019

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Elements	QB9	Publicado		✓	2008
EONIA	Geometric Bytes	En Desarrollo	PC	✓	2017
Ernesto	Ludomancy	En Desarrollo	PC + Mac	✓	2017
Esperanza Mia Juego Oficial	Chimango Games	Publicado	Mobile, PC, Android, iOS		2015
Estas castigado!	Random Games	Publicado	PC	✓	2015
Ethereal	Nonsense Arts	Publicado	PC	✓	2019
Exonauts	Regulus Interactive	Publicado	Android	✓	2015
Experta ART VR	5SEIS	Publicado	PC, Oculus Rift	✓	2017
Expiración	Hiperactiva Bit	Publicado	PC	✓	2018
Explosive Cats		Publicado	Web + PC		
Extreme Rally Raid	Punto Simu	En Desarrollo	Pc	✓	
Fade	Ravegan	Publicado	Android	✓	
Fallen: Protocolo A2P	Red Katana	Publicado	PC	✓	2014
Familiar	Yelomba	En Desarrollo	PC	✓	2018
Fidel Dungeon Crawler	Ludomancy	En Desarrollo	PC	✓	2017
Final Clash	Purple Tree	Publicado	Web		2015
Finding Sansao		En Desarrollo			
Finger Games London 2012	FingerWay	Publicado	iOS		2012
Finger Olympic	FingerWay	Publicado	iOS	✓	2011
Finger Toons Rio 2016	FingerWay	Publicado	iOS, Android	✓	2016
Finn and Jake Epic Quest	NGD Studios	Publicado	PC, Web	✓	2014
Fire Fire In Kittens Inc		Publicado	Web + PC		
Floyd's Sticker Jam	LemonChilli Games	Publicado	Android, IOS	✓	
FocuSEE	Ghost Estudios	En Desarrollo	Android		2016
Foosball	Yuisy (QB9 Entertainment)	Publicado	Android		2014
Forager	HopFrog	Publicado	PC	✓	2019

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Fp Juggler		Publicado	Web + PC	✓	
Freedom!		Publicado	Web + PC		
Fronteras de Independencia		En Desarrollo	PC		
Frosty em up	One Island	Publicado	Android		2015
FutbolTanks	Heroes Studios	Beta Jugable	Web		2014
Futbotón	Killabunnies	Publicado	Web		2012
Future Might	Team 8000	En Desarrollo	Android, PC, Web		
Galactic Champions	Purple Tree	Publicado	Web		2014
Galactic Empire	Leos Games	Publicado	Android, PC, Mac + Linux		2016
Geometrix	Image Campus	Publicado	Web		2016
Ghostly Quest	Image Campus	Publicado	iOS, Android, Windows Phone, Web	✓	2014
Glug	Mimic	Publicado	Android		2015
Goblin		Publicado	Web + PC		
Golazo!	Purple Tree	Publicado	Nintendo Switch	✓	2019
Gran salon de bingo	Java	En Desarrollo	Gameloft Argentina. BAI		
Grapey's Adventure	32 RAM STUDIO	Publicado	Android	✓	2017
Grasancrem	Heroes Studios	Publicado	Web		2015
Grudgeball: Enter the Chaosphere	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS		2015
Guitar legends	Gameloft Argentina. BAI	Publicado	Java	✓	2006
GYRO´S Journey	HD Games Studio	Publicado	Android		2016
h4ck It	Jengibre	Beta Jugable	Web		
Hansel y Gretel: Dulce Pesadilla	Image Campus	Publicado	Web	✓	2017
Hellbound	Saibot Studios	En Desarrollo	PS4, PC	✓	2019
Hermanas de Claro Largo	David T. Marchand	Publicado	Web		2016

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Heroes Central	Image Campus	Publicado	iOS, Android, Windows Phone, Web	✓	2014
Hidden: On the Trail of the Ancients	Lost Spell	Publicado	PC	✓	2015
Hidden: Primitive Essence	Lost Spell	Publicado	Web		2008
Hidden: The Untold	Lost Spell	En Desarrollo	PC		
Hold The Hype	Avix	Publicado	Web, Android	✓	2017
Hope	pc	En Desarrollo	Centanni games studio		
Horizon Riders	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo Wii	✓	2010
Huantar	Killabunnies	Publicado	Android	✓	2013
Human Motion	Precision Games	Publicado	PC	✓	2014
Hungry Hands	Image Campus	Publicado	iOS, Android, Windows Phone, Web	✓	2014
Hyper Solenoid		Publicado	Web + PC		
I Hate Castles	Ludonium	Publicado	web		2015
I Wish I Were The Moon	Ludomancy	Publicado	Web + PC		
Indie Ghost		Publicado	Web + PC		
Infinite Giraffe	Flaming Horse Games	Publicado	Android	✓	2015
Infinite Surfer	Chulengo Interactive	En Desarrollo	Android, iOS	✓	2017
Into the Light	Mind Echoes	En Desarrollo	PC, Mac, Linux	✓	2015
Janus 1995		Publicado	Web + PC		
Jerry Jumper Jelly	Pastafrola Soft	Publicado	Android		2014
Juanito: Arcade Mayhem	Game Ever Studio	Por ser publicado	iOs, Android	✓	2017
Kapsula	Beavl SRL	Publicado	Android		2015
Kbyte	Pulsatronic	En Desarrollo			2015
Kelvin and the Infamous Machine	Blyts	Publicado	PC		2016

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Kingdoms of Gridworld	Clairvoyance Games	Cancelado	PC	✓	2015
Klunk!	Combuit Interactive	Publicado	Web + PC		
Knight Age I	TMO Games	Publicado	Web/Flash		
Knight Age II	TMO Games	Publicado	Web/Flash		
Krypton Factor	Java	En Desarrollo	Gameloft Argentina. BAI		
La Caja	Luxe Tecno Games	Publicado	PC		2015
La Noche del Ensayo	Guillermo Crespi	Publicado	PC, Mac, iOS		2014
Laser Ball	Muisiú Games	En Desarrollo	Android, PC		2018
Learn English with Barney	QB9	Publicado	Android	✓	2014
Legatum	Crimson Ghost	En Desarrollo	PC		
LEGO: Spinjitzu Spinball	QB9	Publicado	Web	✓	2012
Leveling Hero	QB9	Publicado			
Life Spell	Image Campus	Publicado	Web	✓	2017
Lifo Harvester	Martin Cerdeira	En Desarrollo	PC		
Linked Worlds		En Desarrollo	Pc		2017
Little War: Shatter of Serenity	Mobile Co Studio	Publicado	Android		2015
Lookebox	TMO Games	Publicado	iOS		
Los cocaleros out of control	Crystal Blue	Publicado	Android		2015
Lucha Libre AAA: Héroes del Ring	Sabarasa Entertainment	Publicado	Wii, PSP	✓	2011
Lumberjill Lumberjack Run	Mulita Soft	Publicado	Android		2015
Machinam	UNTREF Media	En Desarrollo	Android, IOS	✓	
Machine Off Terram		Publicado	Web + PC		
Macumba	Killabunnies	Publicado	Web		2010
Maestro Escultor	mage Campus	Publicado	Web, Android, iOS, Windows Phone		2016

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Magnet Inc.	Ensolvers	Publicado	PC, Mac, Linux, Android, IOS		2018
Malvinas 2030	Sabarasa Entertainment	Publicado	PC	✓	1999
Manzana Misteriosa	Estudio Escabeche	En Desarrollo	PC, Mac, Linux, Android, IOS		
Marble Legends	UNTREF Media	En Desarrollo	Android, IOS	✓	2016
Master of Orion	NGD Studios	Publicado	Pc, Mac, Linux	✓	2016
Mate Kombat	Valkiria Studio		Android	✓	2017
Maze Slug	Coffee Games Studio	Publicado	Android. iOS		
Mazerat	Sureksu	Terminado		✓	2016
Mazes of Fate	Sabarasa Entertainment	Publicado	GBA	✓	2006
Mazes of Fate DS	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo DS	✓	2008
Mazes: Will of the Wisps	UNTREF Media	En Desarrollo	PC	✓	2017
Mazinger Z Dash Infinity	5SEIS	Publicado	Android, PC, Facebook Gameroom	✓	2018
McGlobin	Nonsense Arts	Publicado	Android	✓	2015
Mediegirl	Barracuda Games	En Desarrollo	Android, iOS	✓	
Messi Runner	QB9	Publicado	Android	✓	2016
Mezcladitos	Etermax S.A.	Publicado	Android, iOS, Web	✓	2013
Milu + yo	Ag@mesS	En Desarrollo	Android		2016
Mini Cube		Publicado	Web + PC		
Mirror Chip (Lyly)	arky750	En Desarrollo	Gameboy/Gameboy Color	✓	
Misshapen	BRUTO	En Desarrollo	PC	✓	
Missile Walker		Publicado	Web + PC		
Mixels Rush	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS		2015
Monigote Fantasy		Publicado	Web + PC		2014
Monigote Fantasy Saga	Bir Bros!	Publicado	PC	✓	
Monster Tumble	Nanbu GameStudio	En Desarrollo	Android	✓	
Moravec	Univ Di tella	Publicado	Andoid		2015

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Mosquito Desquite	Heroes Studios	Publicado	Android, Web		2014
Moveless Chess	Beavl SRL	Publicado	Android, Web	✓	2016
Mundo Gaturro	QB9	Publicado	Web	✓	2010
Mutatoons	Heroes Studios	Publicado	Android		2014
My Tower My Home	Shoor Games	Publicado	PC	✓	2015
NAVE	Videogamo	Publicado	Arcade	✓	2014
Neverends		Publicado	Web + PC		
Nightmare Colors	Rough Games	Publicado	Web + PC	✓	
Nine Witches			Xbox, Windows 10	✓	2017
Nobodies	Blyts	Publicado	PC + Android + iOS	✓	2019
Nosebound	Quarantine Interactive	Beta Jugable	PC	✓	2014
Nubarrón	Nastycloud	En Desarrollo	PC	✓	2020
Obey Me	Error 404 Game Studios	En Desarrollo	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch	✓	
Oda Al Pájaro		Publicado	Web + PC	✓	2014
Okhlos	Coffee Powered Machine	Publicado	PC	✓	2016
One Last Dot	Alter Bits Games	Publicado	Android	✓	2016
One Tower Challenge	Image Campus	Publicado	iOS, Android, Windows Phone, Web	✓	2014
Orange Adventure	Indio Games	Publicado	PC		2016
ORBITz	Rukis Productions	Publicado	Android		2018
Origen La bitacora	Heroes Studios	En Desarrollo	Web		
Other World	Jupitron	Publicado	Web + PC	✓	
Panda Vs Zombies	DxCo	Publicado	Android		2015
Panoramical	Fernando Ramallo + David Kanaga	Publicado	PC	✓	2015
Paper Airplane goes to space	PapaCorps	Publicado	Android		2014
Party Titans	Chimango Games	Publicado	Web		2016

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Patito Feo: El Juego Mas Bonito	QB9	Publicado	Consola	✓	2010
Paul Hero: End Polio Now	Crios Devs	Publicado	PC (web)	✓	2015
Penalty Hero	Nigiri Games	Publicado	Android		
Perfil de Riesgo: Casos Federales	Sabarasa Entertainment	Publicado	PC	✓	2008
Perico Pirata	99Uno	Publicado	Android	✓	2014
Perturbia	Imaginary Game Studio	En Desarrollo	PC	✓	2014
Pet Pirates	Big Foot	Publicado	Android	✓	2015
Pewma	Chimango Games	Publicado	Android	✓	2014
Phantom Gear	Bits Rule	En Desarrollo	Sega Genesis	✓	2019
Pichon	Crimson Ghost, VI Producciones	Publicado	PC + Android	✓	2015
Pixel Survivors		En Desarrollo			
Pixel: An Epic Adventure	Twisted Gaia Games	Publicado	Android		
Pizzagedon	Purple Tree	Publicado	Web	✓	2015
Plataforma	Santiago Aboy	Publicado	PC		2014
Plataforma Ultra	Santiago Aboy	En Desarrollo	PC		2014
PlayEnglish	QB9	Publicado			2010
Poker Chess Solitaire	BeavI SRL	En Desarrollo	Android, IOS	✓	2018
Polywings	Mariano Larronde	Publicado	PC + Mac + Linux	✓	2015
Poros		Publicado	Web + PC		
Pot Man	Gabriel Ruiz	Publicado	Android		2015
Preguntados	Etermax S.A.	Publicado	Android + iOS + Web	✓	2013
Preguntados X	Etermax S.A.	Publicado	Android, iOS	✓	2016
Primrose	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo DSi	✓	2010
Principito Jump	5SEIS	Publicado	Android	✓	2016
Project Alpha	Makenaide Producciones	Publicado	Android		2018

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Project Nightmares	NC	Publicado	Pc	✓	
Project Root	OPQAM	Publicado	PC + consolas	✓	2014
Protect The Town	Mate Devs	En Desarrollo	Android		2016
Protocol	Sabarasa Entertainment	Beta Jugable	consolas	✓	2011
Protöthea	Digital Builders	Publicado	PC		2005
Protöthea WiiWare	Digital Builders + Sabarasa Entertainment	Publicado	Wii	✓	2008
Péndulo Peronauta		Publicado	Web + PC		
Quadrakit	Killabunnies	En desarrollo	Android, iOS	✓	
Quantum Patrol	Lebox Games	Publicado	Web + Flash		2012
QUIMER-B	David T. Marchand	Publicado	Web		2014
Qv	PC	En Desarrollo			
R.A.F.A.	CEV	Publicado	PC	✓	
Rabbits For My Closet		Publicado	Web + PC		
Radical Something: ESCAPE	Videogamo	Publicado	Web		
Rapid Cat Leap		Publicado	Web + PC		
Reach for the stars	QB9	Publicado	Android, iOS	✓	2014
React!	Versatile Box	Publicado	PC + Android		2015
Rebel Fighters	Purple Tree	Publicado	Web		2014
Redneck Kentucky	Sabarasa Entertainment	Cancelado	Wii		2008
Regular Show battle of the Behemoth	Purple Tree	Publicado	Web	✓	2013
Regular Show Daredevil Danger	Purple Tree	Publicado	Web		2015
Regular Show Paint War	Purple Tree	Publicado	Web	✓	2013
Reinos Preguntados	Etermax S.A.	Publicado	Android, iOS	✓	2015

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Reversion Chapter 1: The Escape	3F Interactive	Publicado	PC	✓	2012
Reversion Chapter 2: The Meeting	3F Interactive	Publicado	PC	✓	2013
Reversion Chapter 3: The Return	3F Interactive	Publicado	PC	✓	2020
Rex Odyssey	Rocketo Punch	En Desarrollo	PC + consolas	✓	2017
RIN (Rest in Nightmare)	Blind Crow Games	En Desarrollo	PC + consolas	✓	2017
Rock and War	TMO Games	Publicado	Web + Flash		2011
Rock Legends	Red Katana	En Desarrollo		✓	2015
Rockstars of OOO	Purple Tree	Publicado	Web		2015
Routine		Publicado	Web + PC		
Royal Cats	Avix	Publicado	Web, Android	✓	2017
Rusher Dominance	Precision Games	Publicado	Android		2014
Ruthnar Battlegrounds	NaN Games	En Desarrollo	PC	✓	2019
Samurai Bamboo	Team Guazu	En Desarrollo	Android	✓	2017
Sandman	Heroes Studios	Publicado	Android, Web		2015
Save the Duck!	Image Campus	Publicado	Web		2016
Save the Turtles	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo DSi	✓	2010
Saw It	Image Campus	Publicado	iOS, Android, Windows Phone, Web	✓	2014
Selknam Defence	Bad Games	Publicado	PC	✓	2014
Separa VR	Municipalidad de Rosario	Publicado	Pc + Android	✓	2015
Sex & The City: Psychic Cocktail	Sabarasa Entertainment	Publicado	Sprint J2ME		2008
Shadow Brawlers	Team Guazu	Publicado	Steam	✓	2019
Shawy Adventures	Independiente		Windows, Mac, Linux, Android.	✓	
Siege Commander	Onion Core	Publicado	Android	✓	2015

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
SkateAdventure		En Desarrollo			
Skydoms	Etermax S.A. / Metrogames	Publicado	Android, iOS		2015
Skyrider	Magic Guiso	En Desarrollo	PC	✓	2017
Snake Eyes Dungeon	Alastaria + Tetabester	Publicado	Android, Web	✓	2016
Sobre Ruedas	Avix	Beta Jugable	Android		2014
Soccer Square		En Desarrollo			2016
Sokoban Carl	Mario Bergonzelli - mobile apps & games	Publicado	Android		
Sokojojo	Big Foot	En Desarrollo			2017
SOL705		Publicado	PC, Android, iOS	✓	2017
Soundtrack Attack	Purple Tree	Publicado	Android, IOS	✓	2016
SouthPark: Ass kicker	QB9	Publicado	Web	✓	2007
SouthPark: Double Bunny	QB9	Publicado	Web	✓	
SouthPark: Pandemic	QB9	Publicado	Web	✓	
Space Hamster	Avix	Beta Jugable	Android, Web		2013
Spacey Planets	HalfBattery	Publicado	Android	✓	2018
Spinfinite	Bacord Games	Publicado	Android		2017
SpongeBob Skate & Surf Roadtrip	Sabarasa Entertainment	Publicado	Nintendo DS	✓	2011
Squared	Tesla Digistudios	Publicado			2015
Starship Heroes	L2DGames		Android	✓	2017
Steampunkz s Zombies	C'entanni games studio	Publicado	Android		2014
Storyteller	Ludomancy	En Desarrollo	PC	✓	
Storyteller Prototype	Ludomancy	Publicado	Web + PC		
SubWay	Heroes Studios	Publicado	Web		2016
Sudoku Bingo	Alastaria	Publicado	Android		2014

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Super Arcade Machine	NKG Labs	Publicado			2015
Super Coati Hoarder	Xochitl	Publicado	Web		2018
Super Intergalactic Gang	Martin Cerdeira	Publicado	PC		2015
Super Jumping Finn	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS		2012
Super MagnetBall HD	Pixelated Gears	En Desarrollo			
Super Spaceship Wars	Zamaroth	Publicado			2015
Super-S		Publicado	Web + PC		
Survive Quest		Publicado	Web + PC		
Sweet Crasher	Image Campus	Publicado	Web		2016
Sweet Meat	OneEyeAnt	Publicado	Android IOS	✓	2016
Tacticaler	ilMare Games	Beta Jugable	PC	✓	2017
Tango: The Adventure Game	Gualicho	En Desarrollo	PC	✓	2018
Tap To The Future	Avix	Publicado	Web	✓	
Techno Puffer	Sempai Games	Publicado	Android		2015
Terror TURBO	Videogamo	Publicado	Android, IOS		
That Red Button	Alejandro Iglesias	Publicado		✓	2015
The Adventurer	Wolf & Rocks	En Desarrollo	Android		
The Adventures Of Daruma Boy, Chapter 1 Daruma Boy Vs. The World		Publicado	Web + PC		
The Age of Decadence	Iron Tower Studio	Publicado	PC	✓	2015
The Axe	Evil Guinea Pig	En Desarrollo	PC		
The Biumbis	3OGS	En Desarrollo	Gear VR		2016
The Black Heart	Andrés Borghi	Publicado	PC	✓	2015

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
The Cats Of Ulthar	Neurocreativa	En Desarrollo	PC	✓	
The Core	Curiosity Games	Publicado	Android	✓	2016
The Cubix Puzzle	Jarg Studios	Publicado	Android		2015
The dead astronaut's house	Shoor Games	En Desarrollo	PC	✓	
The Escapist	Backstab Games	En Desarrollo	PC, MAC	✓	2014
The Guardian	99Uno	Publicado			2014
The Hum	Totwise	En Desarrollo	PC	✓	2014
The Hum: Abductions	Totwise	En Desarrollo	PC	✓	2015
The Journey: Bob's Story	Double Thoughts Games	Publicado	PC	✓	2017
The Last	Vibi Games	En Desarrollo	PC + Android		2015
The Legend of Motomaro	Nigiri Games	En Desarrollo	Android		
The narrow path	Beavl SRL	Publicado	PC		2014
The Night Begins To Shine	Chimango Games	Publicado	Web		2016
The Recovery	W Studios	Publicado	Web + PC		2014
The Rise And Fall Of Mecha-Perón	Hierophant Games	Publicado	Web + PC		
The Road To Valhalla	Combuit Interactive	Publicado	Web + PC		2005
The Sandbox	Pixowl	Publicado	PC	✓	2014
The Sandbox Evolution	Pixowl	Publicado	PC, iOS, Android, Amazon	✓	2016
The Silver Key	Neurocreativa	En Desarrollo	PC		2015
The Tap Reign!	L2DGames	Publicado	Android	✓	
The Tin Soldier		Publicado	Web + PC		
The Trials	Ludomancy	En Desarrollo	Web		
Thumb Fighter	Avix	Publicado	Android, Web	✓	2015
Time Flies Atrapa Luciérnagas	Image Campus	Publicado	Web, Android, iOS, Windows Phone	✓	2017

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Tiny Planetz	Chronopio	Publicado	iOS		2012
Tinytopia	MeNic Games	En Desarrollo	PC	✓	
Today I Die	Ludomancy	Publicado	Web + PC		
Tom y Jerry: Brujos por accidente	Avix	Publicado	Web		2016
Tommy's Farm	KleeGS	Publicado	IOS	✓	2014
Tommy's Farm Lite	KleeGS	Publicado	IOS		2014
Tommy's House	KleeGS	Publicado	iOS	✓	2016
Top Farm	MpForce	Publicado	Android, iOS, Facebook, Amazon	✓	2015
Touch the Circle	Picklapp	Publicado	Android		2015
Tower Power	LemonChilli Games	En Desarrollo	Android, IOS		
Towergics	Red Katana	En Desarrollo			2015
Toxic Origin	Indie Level Studio	En Desarrollo			2014
Treasure Fetch with Finn and Jake	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS	✓	2014
Treasure Trek	HeavyBoat	Publicado	iOS		2014
Trials of Azra	Onion Core	Beta Jugable	PC, Mac, Linux	✓	2016
Trident's Wake	Bacus Studios	Publicado	PC	✓	2019
Trout!		Publicado	Web + PC		
Truco		Publicado	DOS	✓	1982
Tuku	Moon Valley Studio	En Desarrollo	Android, Windows		
Turn 2 Fight	QB9	Publicado	Web, Android		2014
Turn Right	Avix	Publicado	Web	✓	2017
Tutty Bugs	Mutanterama	Publicado			
U-Boats	Astra Game Studio	En Desarrollo	PC		
Unbelievaballs	Sabarasa Entertainment	Cancelado	Wii	✓	2009
Under The Clock Shadow		Publicado	Web + PC		

NOMBRE	ESTUDIO	ESTADO	PLATAFORMA	VIDEO	AÑO
Unveil	Particle Studios	En Desarrollo	PC		2015
Utaco		Publicado	Web + PC		
Venecia	Heroes Studios	Publicado	Web		2016
Vox populi Vox dei 2	Great Cogs	Publicado	PC	✓	2014
Vox Populi, Vox Dei		Publicado	Web + PC		2014
VRoom	Mantaray	En Desarrollo	PC	✓	2016
Whack a Robot	Those Guys Labs	Publicado	Android	✓	2014
Whack Wars	Big Foot	Publicado	Android	✓	2014
WHEELIE BIKE!	SUPERGAMES!	Publicado	Web		2018
When Acting as a Wave	David T. Marchand	Publicado	Web + PC		2014
Windy Day the game	Bacord Games	Publicado	Android		2018
Winter Fugitives	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS	✓	2015
Winter Fugitives 2: Chronicles	HeavyBoat	Publicado	Android, iOS	✓	2016
Wizards of Lezama	PapaCorps	Beta Jugable	PC, Web	✓	2017
X-DEAD	FingerWay	Publicado	iOS	✓	2015
You Must Hold On		Publicado	Web + PC		
Zambo	Nonsense Arts	Publicado	Android		2015
Zazchy	Tekio	Publicado	Android	✓	2015
Zeke & Luther Donut run	Three Melons	Publicado	web		2009
Zoombook - The Temple of Sun	QB9	Publicado	Pc		
Zwipe	Avix + Nonsense Arts	Publicado	Android		2015
Ñangapiry 86	Sun House	Publicado	PC + Android	✓	2014
Último Carnaval	Okam Studio	Publicado	Android + IOS	✓	2016
Úrquel, el dragón negro	David T. Marchand	Publicado	Web + PC		2012

Dirección Editorial
Lucas Esteban Delgado

Edición
Mariana Turiaci

Colaboraciones
Rocío Bravo

Diseño editorial
Elizabeth Torrilla

**Sobre Tiza**
Cultura de Innovación en Educación

Sobre Tiza es un espacio informativo y de intercambio de ideas sobre los procesos de transformación de la educación y la cultura en tiempos de lo digital.

Contacto: info@sobretiza.com.ar.

 **CIRCULACIONES**

Circulaciones es una consultora de comunicación integral y productora de los medios digitales Sobre Tiza y Business Trend. Brinda asesoramiento estratégico a organizaciones, emprendimientos y proyectos que necesiten difundir sus actividades y productos para que más personas los conozcan y valoren.

Contacto: hola@circulaciones.com.