

Presentación Segundas Jornadas de Agricultura Familiar

[TizaPapelByte](#) es un equipo interdisciplinario de investigación y desarrollo en materiales educativos, creado en Argentina en el año 2007. Actualmente trabajamos en el estudio de la potencialidad de los videojuegos como recursos para la enseñanza, buscando producir saberes sobre los modos de apropiación de las Nuevas Tecnologías en las aulas.

El propósito del proyecto es la producción de videojuegos para apoyar la enseñanza de temas curriculares vinculados con el desarrollo sostenible. Se concibe el proceso de producción de los videojuegos como materiales educativos que requieren necesariamente la suma de miradas y aportes de los diferentes sujetos en el momento de la enseñanza. Por esa razón, se desarrolla una línea de investigación y trabajo de campo en las escuelas.

Hemos desarrollado hasta el momento, con el aporte de la OEI, RELPE, FLACSO y otros organismos, cuatro videojuegos [Urgente Mensaje: el desafío de llegar](#), [El futuro de Villa Gironde](#), [Humanos Recursos](#), y [4Ha](#). Todos ellos buscan tender puentes, lúdicos pero que a la vez sirvan de punto de partida para la reflexión entre sucesos de la vida real/agenda contemporánea y los contenidos a desarrollar en el aula. Con los tres primeros se hicieron trabajos de campo en instituciones de todos los niveles educativos (primaria, media y terciaria) con el objetivo de evaluar su funcionamiento particular y obtener insumos para nuestra investigación acerca del recurso como material educativo.

En *Urgente Mensaje* se invita a los jóvenes a transformarse en mensajero que debe entregar productos en todo el mundo. En la interacción con las variables que el juego propone, será posible conocer algunas razones que explican la circulación de mercancías, ideas y finanzas en el mundo contemporáneo. Este videojuego ayuda a construir una imagen del espacio mundial en forma de red, superando visiones más tradicionales. El juego invita a "viajar" por el mundo tomando decisiones, sorteando obstáculos, haciendo uso de la tecnología disponible y cuidando al mismo tiempo el ambiente. El éxito del jugador dependerá en gran medida del modo en que pueda sopesar el costo ambiental de sus desplazamientos.

En *El futuro de Villa Gironde* se busca que el Videojuego se transforme en un disparador para abordar los debates en torno al aprovechamiento de los recursos naturales y abrir discusiones respecto de la participación ciudadana. El videojuego aborda la temática del Desarrollo Sustentable problematizando uno de los fenómenos que atravesaron el siglo XX, tanto en los países latinoamericanos como a nivel mundial: la creciente demanda de energía eléctrica y la construcción de represas como respuesta a dicha demanda, fenómeno de un enorme impacto en las últimas décadas y que ha sido actualmente puesto en discusión desde la perspectiva de la sustentabilidad.

Con *Humanos Recursos* se busca impulsar una reflexión en torno a las nuevas formas de esclavitud. El desafío del juego consiste en armar figuras que corresponden a formas de trabajo opresivas del pasado y del presente: la esclavitud, el trabajo ilegal, la servidumbre, la prostitución forzada. Palabras como amo, esclavo, trabajador ilegal, ¿pero qué significan realmente? Estas palabras adquieren nuevos sentidos, caras e historias particulares cuando los jugadores eligen variables como decidir el lugar donde vivís, protestar frente a las injusticias, disfrutar de tus hijos, tener una olla propia para

cocinar, o ir al baño sin pedir permiso para describir las relaciones entre amo y esclavo, entre proxeneta y prostituta, entre empresario y trabajador ilegal.

Nuestro último videojuego es *4Ha*. El juego consiste en asumir el rol de un pequeño productor agropecuario que debe, a partir de la sanción de una nueva legislación, pasar de un tipo de agricultura basada en un uso no sustentable del suelo a uno nuevo donde la rentabilidad debe combinarse con la sustentabilidad. En el juego el productor hortícola cuenta con el apoyo estatal que brinda conocimientos y ayuda financiera pero la producción final depende de sus decisiones al mismo tiempo que de factores climáticos, sociales y de mercado.

Este último juego es el que nos interesaría presentarles. Una posibilidad es presentar el relato de la experiencia de su elaboración, es decir la exposición de la memoria de su desarrollo en el cual no sólo nos interiorizamos de las formas que asume la producción a pequeña escala para el abastecimiento de productos frutihortícolas a los grandes centros urbanos y el estudio de las formas sustentables de la agricultura sino que también trabajamos asesorados por especialistas en el tema de la Cátedra Libre de Soberanía Alimentaria de la Facultad de Agronomía y Veterinaria de la Universidad de Buenos Aires que nos permitió acercarnos a experiencias reales en torno al tema. Otra posibilidad, no excluyente y complementaria de la anterior, es mostrarles el funcionamiento del juego que esta en una fase beta es decir jugable pero con algunos aspectos a mejorar con la intención de recibir comentarios y sugerencias por parte de los asistentes al congreso. Hemos comprobado con los juegos anteriores la importancia de “hacerlos correr” entre especialistas del tema para testarlos y recoger las impresiones para que nuestros videojuegos “sirvan” a la intención que inicialmente nos proponíamos.

Ante cualquier duda o consulta no dude en comunicarse con cualquier de nosotros a los mails que figuran mas abajo. Saludamos a ustedes atentamente esperando vernos en el Congreso.

Integrantes de TizaPapelByte

Analia Segal analiasegal@gmail.com

Roxana Perazza roxanaperazza@gmail.com

Piero Bona piero@tizapapelbyte.org

Vanina Estévez vae@telecentro.com.ar

Gustavo Álvarez gumalv@gmail.com