

Enseñar con videojuegos en Educación Secundaria

Introducción

En esta presentación se describirán experiencias educativas curriculares con uso de videojuegos, en la asignatura Comunicación Visual de Bachillerato, Educación Secundaria. También se plantean las actividades realizadas vinculadas con los contenidos programáticos y las conclusiones de estos tres años de trabajo. Los Bachilleratos en los que se trabajó son Científico y Artístico.

Con la intención de plantear un contrato docente en el cual el conocimiento sea compartido por los diferentes actores participantes de la situación de enseñanza–aprendizaje surge la idea de llevar un producto considerado para el tiempo libre al recinto de la educación formal.

Usar los medios y los videojuegos como herramientas cognitivas es una realidad que no se puede desaprovechar pues estos recursos se presentan como muy potentes y de gran impacto emocional en los estudiantes. La experiencia que ellos poseen, es un aporte muy enriquecedor para la actividad educativa.

Los videojuegos representan una experiencia cultural enriquecedora para los estudiantes y es un aporte muy considerable para la actividad educativa curricular, una oportunidad más para promover el filtrado de contenidos en internet y el pensamiento crítico. Permiten incorporar los conocimientos de los estudiantes en las multipantallas a las experiencias de clase y hacen que el aprendizaje invisible adquiera visibilidad y legitimación curricular. A la vez, nos brindan la oportunidad de invisibilizar las herramientas digitales. (al decir de Cobo y Moravec, 2011).

También vivir el aprendizaje en forma más protagónica y participativa teniendo como referencia las vivencias personales de dentro y de fuera del la institución educativa.

La vinculación entre herramientas digitales, videojuegos y las tradicionales técnicas de expresión plástica es la premisa del curso de Arte y Comunicación Visual, la sala de informática y el salón de clase serán los escenarios destinados para los aprendizajes e intercambios.

Educación Secundaria en el marco del Plan Ceibal

Uruguay está inmerso en el Plan Ceibal de Educación Primaria desde 2007. El Plan Ceibal, instaurado a nivel nacional por parte de la presidencia del país, promueve la inclusión digital e intenta disminuir la brecha digital, dentro del país y con relación a otros países. Con el objetivo a largo plazo de posibilitar más y mejor acceso a la información y herramientas de comunicación, en pro de la educación y la cultura.

Sostiene la convicción de que es necesaria una propuesta educativa que acompañe la inclusión de la tecnología en el aula, para maestros y para alumnos. También la participación familiar y social.

Mejorar la calidad educativa a través de la tecnología, promover la igualdad de oportunidades para todos los alumnos de educación primaria, desarrollar un espíritu crítico de la comunidad pedagógica, actualizar a los docentes, apropiarse de los contenidos digitales e involucrar a los padres son algunos de sus objetivos.

Los alumnos de Educación Primaria que a partir de 2007 han recibido desde su primer grado una XO (así se les llama a los notebooks especialmente diseñados y distribuidos gratuitamente) ya se encuentran en Educación Secundaria, por lo tanto se hacen extensibles esos objetivos y realidades al ámbito liceal.

El portal UruguayEduca www.uruguayeduca.edu.uy

El Portal Uruguay Educa tiene presencia virtual desde setiembre del 2008; es el portal de la ANEP y presenta recursos digitales educativos vinculados con todos los programas vigentes de todas las asignaturas de Enseñanza Secundaria Pública en el país, las cuales son obligatorias asimismo para la enseñanza privada.

Estos recursos se presentan en los siguientes formatos: textos, videos, imágenes, sitios, software, propuestas didácticas, juegos, presentaciones, artículos y sonidos. El portal está dirigido a la comunidad de docentes, a los estudiantes y a sus familias.

En lo que respecta al colectivo docente el objetivo principal del Portal Uruguay Educa, es brindarle soporte y ahorrarle tiempo de búsqueda en la preparación de sus materiales educativos para usar en las clases.

Este Portal está en continua construcción, lo que implica que todos los actores involucrados son de vital importancia en referencia a sus experiencias de uso. Por lo cual se incentiva a realizar comentarios, críticas y sugerencias; para esto se dispone de Miniforos y se puede compartir las experiencias realizadas y contribuir a acrecentar el material disponible a través de envíos vía correo electrónico a los contenidistas de cada asignatura, quienes aceptan o proponen ciertas mejorías en el material envidado.

Desde la Inspección de Arte y Comunicación Visual (máxima autoridad para el colectivo de profesores de Comunicación Visual a nivel nacional) se plantean diferentes acciones para fortalecer las capacidades de los docentes en su relación con las computadoras, por ejemplo: jornadas de capacitación con XO a cargo de especialistas que introducen a los docentes participantes en el uso de diferentes programas, charlas explicativas con ejercicios concretos de aula y XO, muestra de trabajos de estudiantes con la XO y charlas informativas explicando el Portal Uruguay Educa, donde se muestra cómo acceder y el tipo de recursos que contiene.

Arte y Comunicación Visual y videojuegos

Breve descripción de cada uno de los proyectos

- **2009 Los videojuegos como formatos cognitivos en la educación curricular**

Con el supuesto de que para continuar con el proceso de alfabetización digital y visual de los adolescentes es imprescindible considerar a los videojuegos como un elemento clave a trabajar, se los vinculará con el programa curricular de esta asignatura. El programa de 2º Bachillerato Diversificado Científico “apuesta a la comprensión de la forma y del espacio. Realizar un diseño, implica operar en el espacio o en el plano, utilizando el dibujo para la ideación y la comunicación del mismo. Estos dos elementos, espacio y forma, conforman decisivamente los ejes vertebradores de este programa, los que se trabajarán en forma escalonada desde la percepción, hasta la transformación de los mismos”.¹

Los videojuegos son considerados como una actividad para el tiempo libre y vincularlos con el espacio curricular de la clase, actúa como estrategia de inclusión pues brinda la posibilidad de aprovechar el caudal de conocimientos que los estudiantes poseen con respecto a ellos (gráficos, color, movimientos, giros, vistas aéreas, diferenciación de planos, sonidos, entre otros).

Este potencial educativo vinculado con los contenidos programáticos de 2º BD Científico, es el hilo conductor que guiará este proceso de trabajo. Los estudiantes usarán el lápiz 2B y el videojuego de los Sims con el objetivo de confrontar el formato papel con el formato digital, desentrañar los puntos en común y realizar lecturas de “otras realidades”.

En este sentido se aprovechará la relación que los estudiantes tienen hacia la computadora: como un socio en el aprendizaje; lo cual permite lograr una relación no jerárquica en la que los roles de profesor y alumno son borrosos o alterados. Esta

¹http://www.ces.edu.uy/ces/index.php?option=com_content&view=article&id=680&Itemid=74.

Accesado 17/X/09.

situación donde los conocimientos son compartidos y donde los alumnos poseen un dominio importante de algunas temáticas, resulta imprescindible para el momento educativo que estamos viviendo.²

- **2010 El regreso: TIC, dibujo y videojuegos**

Las herramientas informáticas, especialmente las de 3D, no suplantán sino que complementan y motivan la manipulación tangible de objetos en el aula, permiten la representación gráfica de percepciones, conocimiento e imaginación. Esta es la conclusión, pero al mismo tiempo punto de partida de la experiencia de Educación + TIC, que se realiza en la asignatura Arte y Comunicación Visual.

Esta propuesta de trabajo continúa con la experiencia iniciada en el año anterior de uso de los videojuegos como formatos cognitivos en la educación curricular, se los vincula con recursos digitales educativos, con programas informáticos y con los tradicionales elementos de dibujo (tabla, regla T, escuadras y lápiz). Se usará el videojuego Lincity.

Además del objetivo directo de relacionar TIC con el uso clásico de instrumentos de dibujo en el aula, la propuesta pretende introducir y capacitar a los estudiantes con los contenidos educativos del Portal Uruguay Educa.

Estos recursos digitales educativos tienen relación directa con los contenidos programáticos de 2º BD Científico, facilitan el aprendizaje significativo, rompen los “muros del aula” y enseñan a trabajar en forma colaborativa.³

- **2011 Hipermedia, arte y trabajo colaborativo**

El aprendizaje colaborativo y por proyectos es una de las premisas que en este año curricular 2011 orientan el curso de Arte y Comunicación en el Bachillerato de Arte y Expresión.

Otra de las consignas de trabajo es relacionar los videojuegos con las TIC, con los contenidos programáticos y con las técnicas tradicionales de expresión plástica (lápiz, papel, óleo pastel, témperas, etc), vincular contenidos educativos del Portal Uruguay Educa y operar en la plataforma virtual Edmodo.

El complemento de las herramientas informáticas permite incorporar los conocimientos de los estudiantes en las multipantallas a las experiencias de clase y rotar los líderes del conocimiento, haciendo que el aprendizaje invisible adquiera visibilidad y legitimación

curricular.

Se recurrirá a herramientas informáticas de internet para visualizar imágenes en 3D, editarlas, realizar encuestas en línea, visualizar obras de arte, recorrer museos en forma virtual, realizar presentaciones no lineales y relacionar cada tema del programa en forma hipermedia. Las herramientas que se usarán son videojuegos, Wallwisher, Google Art, Prezi, Edmodo, Asesoría on line en videojuegos, Sumo Paint, Wordle.

Objetivos comunes a los tres proyectos

- 1- Aprovechar el conocimiento que los estudiantes poseen a partir de sus experiencias con el uso de los videojuegos, introducirlos en el salón de clases y vincular el mundo de dentro con el de fuera del liceo.
- 2- Investigar sobre videojuegos en referencia a la sintaxis de la imagen para conocer sus diferentes componentes. Lograr una discriminación visual y espacial del amplio espectro de elementos que se despliegan en la pantalla, teniendo en cuenta que el estímulo auditivo y visual que contienen es muy potente.
- 3- Reflexionar sobre las características sociales (económicas, de género, ideológicos, de roles) representadas en los SIMS y el porqué. Una reflexión de este tipo ayuda a prevenir conductas de riesgo y a desarrollar responsabilidad personal y social.
- 4- Usar contenidos del portal Uruguay Educa vinculados con la asignatura, para introducir este formato digital como referencia cognoscitiva y para usar otros formatos expresivos de ejercitación.
- 5- Reflexionar sobre los temas que aborda Lincity: economía sustentable, economía renovable; ecología, contaminación, recursos naturales, que si bien no se vinculan directamente con la asignatura sí se vinculan con la problemática socio ambiental que estamos viviendo.
- 6- Recibir el aporte de diferentes actores sociales con influencia en los temas que se abordan en esta propuesta
- 7- Incentivar el trabajo colaborativo.
- 8- Conocer herramientas digitales y aprender a interactuar en plataformas, como forma de aproximación a la educación virtual y como complemento del quehacer en el aula.
- 9- Aprender a procesar la información disponible en la red y a filtrar contenidos.
- 10- Colaborar en la construcción del pensamiento a través de la narración (como en los videojuegos), pensando la historia como un sistema.

11- Relacionar el ambiente artístico montevideano y regional con los contenidos curriculares programáticos.

12- Aprovechar del juego la oportunidad que brinda para:

- ponerme en el lugar del otro
- buscar información para tener éxito en la actividad planteada
- contextualizar el conocimiento
- desafíos a “zona de desarrollo próximo” (Vigotsky)
- desafíos a “zona de desarrollo potencial” (Vigotsky)

Metas comunes a los tres proyectos

Se trabajó en base a contenidos actitudinales y a contenidos conceptuales referidos los programas vigentes para la asignatura.

Desarrollar contenidos actitudinales:

- aprender a seleccionar los estímulos auditivos y visuales de este entretenimiento
- discriminar la información en paralelo suministrada por el videojuego.
- tomar conciencia de los riesgos de adicción.
- incrementar la curiosidad que habilita a la investigación
- avanzar en la autoevaluación.
- concentración espacial
- pensamiento crítico
- organización de los elementos de un conjunto.
- vincular lo experiencial y sensible con lo racional y lo lógico.
- promover el uso de nuevas modalidades visuales e instrumentos de resolución de imágenes.
- continuar con el proceso de alfabetización visual
- reconocer y procesar diferentes códigos visuales
- fortalecer una actitud de trabajo independiente en el entorno de la clase
- desarrollar la argumentación verbal
- realizar investigaciones desde la realidad.

Desarrollar contenidos conceptuales:

- expresar correctamente volúmenes en espacios bi y tridimensionales

- resolver ejercicios sobre teoría de la luz (sombras)
- ejercitar croquis frontales y oblicuos.
- utilizar formatos digitales para la expresión de las formas y el espacio
- modificar figuras simples hacia formas más complejas
- realizar construcciones simultáneas de objetos
- creación de objetos en 3D

Plan de trabajo desarrollado

Secuencia de tareas en forma individual:

- familiarización con los Sims- LinCity
- desarrollo del juego.
- “captura” de la imagen de la pantalla mediante croquis (frontales y oblicuos)
- expresión en Proyecciones en tres planos de la casa construida.
- expresión en Perspectiva Isométrica de la casa.
- expresión de las sombras de la construcción lograda.
- secciones planas: paralelas y oblicuas.
- uso del programa Sketch-Up para realizar un planteo multimedia
- representación en tres dimensiones de la situación de juego final.
- croquis de la maqueta: lápiz blando.

En simultáneo con el desarrollo del trabajo de comunicación visual se creará un espacio de reflexión en torno a:

- estereotipos físicos
- esquema de valores
- relación mundo real-mundo de los Sims-LinCity.
- roles adjudicados a los Sims-LinCity por los estudiantes.

En forma de trabajo en equipos (3 o 4 estudiantes) para el proyecto de “Hipermedia, arte y trabajo colaborativo”

- uso de videojuegos
- uso de contenidos digitales del portal educativo
- uso de Edmodo como plataforma de información y de intercambio
- representaciones bidimensionales y tridimensionales, en papel y maquetas
- vinculación de diferentes formatos multimedias (videos, videojuegos, películas, imágenes)
- representación en tres dimensiones de la situación de juego final.
- investigación sobre el color
- realización de productos digitales realizados en la computadora

- collage con técnica mixta
- investigación y vinculación sobre un mismo tema en los diferentes formatos digitales
- producto multimedia que represente la propuesta de trabajo

Invitados en los proyectos

*Los videojuegos como formatos cognitivos en la educación curricular

- Elena Pazos. Profesora de Derecho. Realizó una dinámica con *comics*, para el análisis y discusión de los derechos humanos. Mediante trabajos en grupo con posterior puesta en común para luego poder extrapolar estos debates a la situación de los Sims.
- Enrique Aguerre. Artista contemporáneo en el área de video y entornos digitales. Presentó una actividad con *Processing*: información y ejemplos. Luego los estudiantes realizaron ejercicios usando este programa. En el Anexo 1 se explicitan las opiniones de los alumnos en referencia a esta actividad. (14/VII/09).

*El regreso: TIC, dibujo y videojuegos

En forma virtual, teleconferencia vía Skype:

- Carlos González Tardón: coordinador de Asesoría sobre Videojuegos. Psicólogo, especializado en el tema “adicción en los videojuegos”. España. Teleconferencia relacionada con la adicción a los videojuegos y conductas preventivas.
En Anexo 2 opiniones de los estudiantes sobre la teleconferencia (14/IX/10)

Asistió el siguiente especialista en forma presencial:

- Gonzalo Frasca. Doctor en Ludología, diseñador de videojuegos, catedrático de la ORT de la Licenciatura en Videojuegos y Animación, columnista en radio El Espectador en el programa En Perspectiva.
Realizó una charla sobre la industria del videojuego en Uruguay
En Anexo 3 opiniones de los estudiantes sobre la charla. (28/X/10).

Conclusiones

En relación a la asignatura Arte y Comunicación Visual:

- Se logró relacionar conocimientos de los videojuegos a conceptos de la asignatura: perspectiva, colores, planos, vistas, diseño, giros, matices.
- Se generó análisis y diálogos a partir de un bagaje de conocimientos que los estudiantes ya poseían (algunos desde muy temprana edad) y que al colectivizarlos y vincularlos con los contenidos curriculares permitieron tender un puente para unir la realidad de lo que “aprendí en mi tiempo libre” con lo que “aprendo en el liceo”.
- Se logró vincular a los videojuegos con videos, canciones, películas y obras de arte y percibir una visión global de expresión de hechos artísticos y de temas en diferentes formatos.
- El uso de los Sims en las clases actuó positivamente a la hora de motivar al grupo de estudiantes, por su carácter lúdico y como promotor de dinámicas en el relacionamiento de los estudiantes entre sí.
- Hubo intercambio de roles en cuanto a los líderes del conocimiento y “jugar” en parejas posibilitó intercambios, discusiones, confrontación de criterios y trabajo en equipo, situaciones que no impidieron arribar con éxito a la meta propuesta. (Ver anexo 4 con opiniones de los estudiantes).
- En referencia a si ayuda a mejorar habilidades específicas a la hora de plasmar ejercicios en el papel no se evidencian influencias fortalecedoras. Es necesario un tiempo de “nivelación” en cuanto a los conocimientos que debieron adquirir los estudiantes de 2º de Bachillerato en años anteriores para que todo el grupo partiera desde un mismo lugar, esto favorece el aprovechamiento de la experiencia en sí.
- Cada estudiante fue artífice de la idea para sus ejercicios en temas de dibujo técnico (perspectiva, proyecciones, sombras), en vez de ser suministrados por el docente.
- Se evitó la homogenización de los ejercicios: cada estudiante realizó uno diferente ideado en su situación de juego.
- Se desvinculó al error de su carga penalizadora y pasó a ser considerado una oportunidad para mejorar.

En relación a actitudes y comportamientos cotidianos:

- Se logró ver “más allá del videojuego” en relación a la importancia de la planificación de acciones y análisis de consecuencia-acción, como conceptos extrapolables tanto al ámbito curricular como al personal de los adolescentes
- Se generaron reflexiones sobre toma de conciencia, de la capacidad crítica y de autocontrol.
- Se reflexionó sobre las estrategias a poner en práctica para avanzar en el juego y cómo las puedo comunicar, de las reglas que cada videojuego tiene, es decir de los límites y de las estrategias (camino a seguir).
- La implementación de estrategias ante la frustración, relacionados con el juego pero extensivo al día a día.

En relación a la educación curricular

- La consideración de que los videojuegos “son una distracción” para la situación de enseñanza aprendizaje aparece ahora muy relativizada tanto para la institución educativa como para el cuerpo docente (que en una primera instancia tuvo una reacción de descreimiento).
- El cuerpo docente logró descubrir las conexiones de los videojuegos con las actividades de clase y pudo familiarizarse con este formato.
- Se discutió sobre la influencia de las acciones concretas humanas y sobre la contaminación ambiental, a partir del uso de Lincity.
- Se argumentó y reconoció el potencial comunicador del videojuego asimilándolo al de una película, incluso un libro ya que permitió “meterse” en la historia o personaje, en una realidad paralela con respecto a la cual se reside.
- Se redimensionó este formato en relación al caudal de conocimientos que es necesario poseer para lograr crear un videojuego (matemática, inglés, diseño, por ejemplo).

- Se concluye en que un videojuego es el producto de un trabajo en equipo donde todos deben escuchar a todos y donde la planificación es de fundamental importancia.
- Con respecto a las metas de estos proyectos comprobamos que se han cumplido y estas experiencias tienen un potencial que nos incentiva a continuar en esta línea de trabajo donde los videojuegos se presentan como aliados educativos.
- En palabras de un estudiante: *“Es una buena idea ya que sale de la monotonía de las clases, es bueno poder aprender jugando”*

Bibliografía consultada

Arsgames <http://www.arsgames.net/>

Asesoría on line sobre videojuegos. <http://www.asesoriavideojuegos.com/>

Balaguer Prestes, Roberto, 2002, "Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio". Fuente original: *Revista KAIROS* - Año 6 Nro 10, 2do. Semestre 2002. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=6>

Cobo, C y Moravec, J. Aprendizaje invisible, hacia una nueva ecología de la educación. Col leccio trasmedia XXI. PDF 2011

Docencia con videojuegos. <https://www.facebook.com/docencia.convideojuegos>

Eco,U. 1979. *Obra Abierta*. Barcelona: Editorial Ariel.

Esnaola, G. “Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos.” <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/Aprender+a+leer%5B1%5D.pdf>

Esnaola,G y Levis, D. Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a18_Videojuegos_en_redes_sociales_aprender_desde_experiencias_optimas.pdf

Estallo, Jaun Alberto. Psicopatología y videojuegos. 1997. <http://www.ub.es/personal/videoju.html>

Etcheverría, F. Videojuegos y Educación.

http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_4/a_31/31.html.

17/X/09*INTERACTION: Kids tend to experience computers as partners in learning.

García Fernández, Fernando. Videojuegos un análisis desde el punto de vista educativo. 2005. Civertice.com

http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

Gifford, B. (1991): The learning society: Serious play. Chronicle of Higher Education; 7

Gros Salvat, Begoña. "La dimensión socioeducativa de los videojuegos", Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Num.12, junio 2000.

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santos.htm>

Gros, B. (coord.) (1998). *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Editorial Desclee de Brouwer. Bilbao

Punset, Eduardo: "no me molestes mamá estoy aprendiendo"

[http://www.eduardpunset.es/7838/general/%C2%A1no-me-molestes-mama-estoy-](http://www.eduardpunset.es/7838/general/%C2%A1no-me-molestes-mama-estoy-aprendiendo)

[aprendiendo](http://www.eduardpunset.es/7838/general/%C2%A1no-me-molestes-mama-estoy-aprendiendo). Accesado Abril 2012

<http://flashforward00.blogspot.com/2009/12/nuevas-tecnologias-nuevas-formas-de.html>

Prensky, M. Nativos e Inmigrantes digitales <http://es.scribd.com/doc/38664692/MQT-Nativos-Digitales>

Reig, D. El caparazón.com <http://www.dreig.eu/caparazon/sobre-mi-2/>

Scolari, Carlos 2006 Desfasados, las formas de conocimiento que estamos perdiendo,

ganando y recuperando [http://es.scribd.com/doc/35420872/Desfasados-Carlos-Scolari-](http://es.scribd.com/doc/35420872/Desfasados-Carlos-Scolari-Articulo)

[Articulo](http://es.scribd.com/doc/35420872/Desfasados-Carlos-Scolari-Articulo)

Anexo 1. Opiniones recabadas el 14 de julio/ 2009 en referencia a la charla de Enrique Aguerre sobre Processing.

- una de las ideas principales y fundamentales obtenidas en la charla fue la de la existencia de otro lenguaje que no es un lenguaje cotidiano, sino el lenguaje que utiliza el programa para que nosotros le demos una función a través de la computadora.

- me pareció positivo que cada uno de nosotros tuvo la oportunidad de manejar

www.uruguayeduca.edu.uy

pág. 12

- este programa y de ver cada uno de lo que es capaz este programa.
- lo que resultó positivo fue que nos vino a enseñar algo nuevo para nosotros que quizás si no fuese sido así nunca nos hubiésemos enterado.
- aprendí cómo se crean ese tipo de animaciones.
- muy buena la charla, es muy difícil conseguir gente que desinteresadamente de una buena charla sobre un tema. Muy claro y se presentaron recursos interesantes para exponer.
- muy interesante, es bueno que se nos muestren herramientas que puedan ser útiles para nuestro futuro. Es ampliar nuestro conocimiento porque nos presentan programas como processing que son libres
- resultó una charla muy divertida y muy útil, en la cual nos mostró cómo sabiendo comunicarse con el ordenador se pueden crear muchas cosas.
- está bueno aprender a usar programas como esos, porque hoy en día todo se hace por computadora y en esa área hay mucho trabajo.
- me pareció una muy buena charla, ya que el programa presentado nos permite explorar lo que tiene que ver con el diseño, la interacción naturaleza sonido y las demás opciones que nos da el programa.
- la charla estuvo buena, fue dinámica, con intereses por parte del grupo pero con falta de tiempo.
- fue una charla interesante sobre una herramienta que no conocía, siempre es bueno conocer sobre herramientas nuevas más cuando se habla de temas informáticos. Me gustó la explicación y todo lo visual, si bien no hubo muchas preguntas a mi entender no fue por falta de interés, sino que al estar bien explicado fue muy fácil de entender.
- lo único que no me gustó fue que se me hizo corto.
- me hubiera gustado ver más ejemplos y algo del trabajo de Enrique.
- en general estuvo bien la charla aunque uno se podía perder y no entender. Pero entretenida, sobretodo la parte cuando mostró en la computadora las animaciones.
- las posibilidades artísticas que surgen a partir de elementos informáticos. También la posible conexión entre elementos de la naturaleza con programas informáticos que permiten la creación de un arte particular.

- los aspectos que habría que mejorar son que si hubiese otra charla tendría que ser más lento ya que había conceptos que no conocíamos.
- el lenguaje que utilizó en algunas partes era muy complicado, habían muchos términos que no conocíamos entonces nos perdíamos en la charla. Si bien los adolescentes conocemos mucho de computación tampoco estamos en un nivel tan avanzado.

Anexo 2: Teleconferencia realizada en el IAVA el 14 de setiembre de 2010 con Carlos Gonzalez Tardón, coordinador de Asesoría on line sobre videojuegos España. (*)

Dinámica de la misma:

Consultas al coordinador sobre la preocupación de los estudiantes en cuanto al uso de los videojuegos (estos aspectos fueron recabados en un cuestionario realizado por el docente del curso en clases previas):

- Te deja sombi.
- Produce trastornos de la realidad,
- Te concentrás tanto que te atrapa
- Muchas veces uno no cumple con sus obligaciones por jugar
- Te trauman la mente
- Distorsión de la realidad
- Alteran los nervios, son muy violentos
- Te hace perder tiempo valioso para estudiar

Posteriormente a sugerencia del Carlos G. Tardón usaron un videojuego (PONG) y luego de algunos minutos de uso se restableció el intercambio basándose en lo experimentado durante el juego.

Algunos de los temas conversados fueron los siguientes:

- conducta del jugador de videojuegos
- estrategias para evitar la adicción al videojuego
- potencial laboral
- industria económica
- uso educativo
- capacidades que desarrolla el videojuego

Para finalizar se les propuso usar un videojuego “serio”: Mc Donald videogame y que reflexionaran sobre la estrategia que propone y las acciones que se deben llevar a cabo durante el mismo.

Opiniones de los estudiantes:

- me gustó poder hablar con alguien que sabe del tema, fue dinámica la charla, me gustó la representación de las adicciones en gráficas y se explicó bien
- fue un tema interesante, didáctico, entretenido e innovador
- nos dimos cuenta que los videojuegos pueden ser muy adictivos pero también pueden usarse para enseñar y aprender. Tuvimos el punto de vista de un profesional en el tema que respondió nuestras dudas.
- algo que me gustó mucho al haber hablado con él fue que “mezclaba” el tema de los videojuegos con cosas cotidianas. También que al ser psicólogo se notó que no sólo nos hablaba desde el punto de vista informático, sino que iba más a lo que pasaba en nuestras cabezas
- aprendí cosas y me enteré de datos muy interesantes que no conocía
- en lo personal me gustó muchísimo, porque se hizo divertido, dinámico y es bueno que los que hablan lo hagan con mucha buena onda, tal como lo hizo. Aclaró muchas dudas y aportó mucho
- me pareció una charla interesante en la que aprendimos el cómo ayudar a nuestros amigos adictos y a uno mismo
- me pareció muy bueno contactarnos con una persona de otro país, para aprender cosas nuevas
- fue algo nuevo, fuera de la rutina de siempre
- tenemos el punto de vista de una persona experimentada y que vive en un país desarrollado con más tecnología. También está bueno que él nos diga cómo se ve Uruguay desde afuera
- es genial poder hablar con alguien que está tan lejos y que conozca bastante acerca del tema que estamos tratando. Carlos nos aportó un montón de datos y anécdotas además de mostrarnos otro punto de vista acerca de los vj (el económico). A pesar de que fue una charla de carácter pedagógico o por lo menos educacional, fue algo informal y para nada aburrida, estuvo bastante dinámica y se tocaron varios puntos

- creo que es interesante interactuar con otra persona al mismo tiempo que tratar distintos temas, es mejor que ver una charla ya grabada, además permite aclarar mayos cantidad de dudas.
- la encontré interesante y hasta me “contó” un dato nuevo: no sabía que la industria de los videojuegos cotizaba tanta plata
- se hizo dinámico, pudimos entender el tema además fue divertido
- fue un buen diálogo, fue productivo, interesante, tocó un tema muy actual y que está generando polémicas en toda el mundo
- el ver al interlocutor mientras hablás ayuda a la comunicación
- resultó interesante interactuar con alguien de otro país y que nos contara de cómo es el tema de los vj en ese país
- se trató a los vj desde un punto de vista que nunca lo había pensado

(*) Asesoría on line sobre el uso, consumo y efecto de los videojuegos en las personas de People & VIDEOGAMES. Es un servicio totalmente gratuito.

Carlos Gonzalez Tardón: Licenciado en Psicología. Prepara su tesis doctoral sobre “la inmersión en los videojuegos”, realiza trabajos de investigación y divulgación del impacto del uso del videojuego en el jugador y en la sociedad.

Como aspecto a mejorar de esta instancia se destaca la calidad y velocidad de la conexión de Internet.

Anexo 3: opiniones de los estudiantes sobre la charla “Videojuegos” presentada por Gonzalo Frasca. Coordinador de la Licenciatura en Animación y Videojuegos, ORT. Doctor en Videojuegos. Universidad de Dinamarca.

- “estuvo muy interesante la charla porque fue muy informativa y divertida. No sabía que había gente en Uruguay que se dedicara a realizar videojuegos.
- me pareció que Gonzalo es una persona bastante diferente a las demás pero también muy expresivo de sus opiniones e ideas. Me cayó bien y creo que es una persona que quiere cambiar muchas cosas.
- mostró como hay personas que se dedican a hacer proyectos importantes en Uruguay aunque no sean muy conocidos.
- me pareció súper interesante la charla, Gonzalo me pareció un tipo muy inteligente y creo que debe ser bueno en lo que hace, digo creo porque no sé mucho del tema videojuegos y no tengo los medios para juzgar su trabajo.
- me pareció excelente, la mentalidad del tipo me pareció buena, sana e inteligente.
- me encantó la charla. Aunque casi todas las cosas que dijo en un principio me chocaron (porque no es el típico discurso de educador), después de que dejé los prejuicios de lado me parecieron muy ciertos. Sinceramente no suelo jugar videojuegos pero me parece una profesión sumamente interesante. Lo que más me gustó fue la forma directa, sin rodeos en la que nos dijo lo que pensaba y sabía.
- nunca había conocido a alguien que hiciera videojuegos y pensaba que era algo más mecánico.
- no sabía que en Uruguay existía este tipo de empresas y realmente me impresionó cuanta cabeza hay que tener para crear un videojuego. Nunca me puse a pensar que detrás de un “simple” juego existía tanto trabajo y esfuerzo y menos que Uruguay realizara videojuegos para países tan importantes como Estados Unidos.
- la verdad que el tipo es un grosso. Me gustó que él juega videojuegos y me inspiró a seguir dibujando.
- está interesante. Cambió algunas formas de pensar que tenía. Me abrió la mente con algo que los adolescentes usan todos los días, a menudo suelo engancharme con esas cosas.

- Gonzalo me cayó muy bien porque es una persona abierta que escucha y es muy sociable, me genera gran admiración la actitud emprendedora que tuvo en cuanto a su trabajo a lo largo de su vida.”

Aspectos a mejorar:

- hubiera estado mejor si nos dejaba jugar a los juegos.
- para la próxima creo que tendría que haber más material para mostrar.
- hubiera estado bueno que trajera un juego hecho por él así podemos conocer mejor su trabajo.
- lo que mejoraría fue que dijera algo más sobre sus logros personales aparte de los estudios.
- no me gustó la crítica a algunas cosas como la literatura y no me gustó la forma de expresarse.
- lo que podría mejorar es que mostrara un poco más de su trabajo.
- lo que estaría bueno es hacer un taller

Anexo 4: opiniones de los estudiantes sobre el uso del videojuego los Sims

- “los Sims es un juego sexista y racista (el jardinero era moreno, el asistente que limpia los platos y el baño es una mujer y no un hombre, los policías y los bomberos –siendo los “buenos”- son blancos”.
- “me pareció que la exigencia nos sirvió para poder tener un año de mucho trabajo y dedicación”
- “ los Sims son discriminativos: si no tenés empleada no sos nada”
- “quizás podés hacer la casa con la que soñás en tu futuro”

- “parece que los Sims no tienen preocupaciones, viven aferrados a la rutina”
- “me sirvió para hacer croquis”
- “el curso me pareció interesante, aprendí cosas que nunca antes había visto. En particular, comunicación visual no me resulta interesante pero en este año el curso ha sido entretenido”
- “creo que es bueno que los profesores pongan las nuevas tecnologías al servicio de la educación”
- “el Sketch Up y los Sims hicieron las clases más entretenidas e interesantes y no se hizo tan monótono el año”
- “en cuanto al trabajo con los Sims y el Sketch Up me pareció interesante y divertido por ser una propuesta diferente”
- “los Sims es un juego que me encanta y el programa Sketch Up lo sigo usando hasta ahora en casa. Además fue un proyecto re innovador, nunca antes había hecho algo así en dibujo”
- “el trabajo con los Sims y Sketch Up fue una buena idea y creo que funcionó como la parte creativa del curso”

Elisa Calle

@eli_calle

Imágenes pertenecientes al autor

Licencia [Creative Commons Atribución Compartir Igual 4.0 \(CC BY-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)