

Los videojuegos en Arte y Comunicación Visual según la óptica de los estudiantes

El uso de formatos vinculados al tiempo libre en las clases curriculares es una realidad instalada y en ella, los videojuegos, tienen un lugar especial.

Este nuevo escenario educativo es una oportunidad para reflexionar, tanto desde el lugar del docente como del de los estudiantes.

En esta ocasión compartimos reflexiones de los estudiantes referidas a los siguientes aspectos:

- 1- Vínculos entre los videojuegos y la asignatura Arte y Comunicación Visual.
- 2- ¿Qué debe aprender el liceo de los videojuegos?
- 3- Puntos en común entre el liceo y los videojuegos

A continuación transcribimos en forma textual las opiniones de los estudiantes:

1- Vínculos videojuegos-Arte y Comunicación Visual

Ambos funcionan en base a la imaginación, sin imaginación ni ingenio, no veríamos ni crearíamos nada.

La comunicación visual tiene todo que ver con los videojuegos, ya que la parte más importante (para mí) de un videojuego es la parte gráfica.

La gran libertad de crear personajes, casa, edificios, etc. y a estos se le puede agregar toda la creatividad que uno tenga.

Realizar un trabajo y luego tenemos una recompensa (la nota).

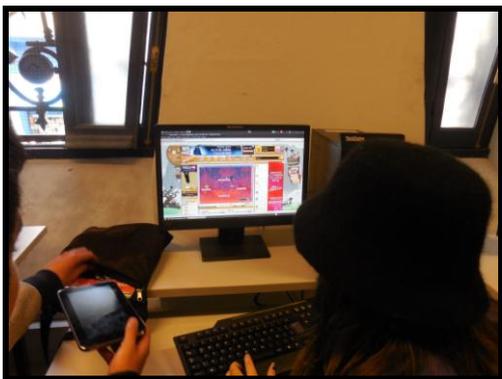
Con los videojuegos se usa mucho la imaginación al igual que para hacer una lámina.

Ambos requieren el mirar, el utilizar la imaginación o las ganas de querer jugar a crear algo.

Esta materia requiere constantemente de una imaginación para poder plantear

trabajos nuevos y es necesario estar constantemente trabajando para poder aprobarla, lo mismo que en un videojuego.

Vivimos en una realidad diferente a la que podemos tener fuera, podemos ser los mejores en el liceo o en los videojuegos o viceversa.



En los videojuegos hay gente que tiene más facilidad para jugar que otros y esto se ve claramente en esta materia o quizás yo lo veo más porque no tengo mucha facilidad.

Creo que los gráficos de los juegos (algunos muy complejos) se relacionan directamente con la materia.

Jugando, al igual que en clase se aprende.

Determinados tipos de juegos te exigen “sociabilizar” y en esta materia también el trabajo en grupo es algo importante.

Ambos son creados con el fin de transmitir algo.

Ambos plasman una idea desde cero para llegar a un producto final.

Ninguno es hecho al azar.

Los diseñadores de videojuegos son artistas que ejercen su arte en ese ámbito, creo que esta es la conexión entre arte y comunicación visual.

Los videojuegos tienen “un arte” en su interior ya que no cualquiera puede dedicarse a ello

Es querer transmitir a través de lo visual un mensaje.

El proceso artístico y el resultado final que siendo original y entretenido, entre otras cosas puede llegar a ser considerado una obra de arte.



Tiene que ver la imaginación y con transmitir cosas.

En mi opinión esta materia está relacionada con la parte creativa de los videojuegos ya que los videojuegos fueron diseñados por humanos, todo salió de la cabeza de alguien y hay que tener cierta creatividad para imaginar ese mundo, los personajes, los colores, etc.

2- ¿Qué debe aprender el liceo de los videojuegos?



Creo que algo que debería aprender el liceo es a atraernos más para que tengamos más ganas de seguir en esa misión (si fuera un videojuego), porque tenemos la recompensa de la nota y pasar de año, el futuro y todo eso pero tendrían que encontrar algo que a nosotros (la mayoría) nos atraiga más de estudiar.

Sería el método que utilizan los videojuegos para incentivar a las personas, creo que si en el liceo copiaran esta estrategia y cuando digo estrategia no me refiero al método en sí, sino en el hecho de incentivar a los jugadores que en este caso serían los alumnos.

Yo creo que el liceo tendría que ser más interactivo o algo que genere ganas de venir al liceo, como ganas de jugar al videojuego.

Porque a mí no me pasa, pero mucha gente a veces (nunca) tiene ganas de venir. Creo que tendríamos que generar una “adicción” a la clase (al liceo).

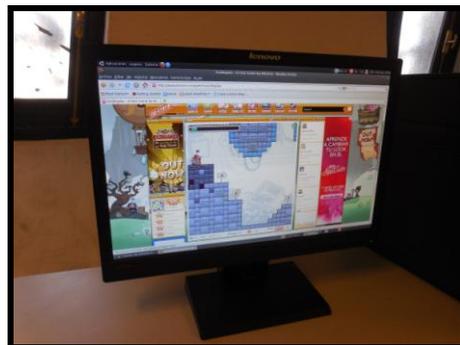
Creo que el liceo podría buscar cosas, formas más “entretenidas” de aprender o estudiar, para que a los alumnos les motive más concurrir al mismo, así como te dan ganas de jugar un videojuego.

En un juego cuando avanzas recibís bonificaciones como premio a tu avance, quizá el liceo tendría que motivar más.

El liceo debería saber que sus alumnos llevan parte de su vida jugando, que muchas veces le toma más que el estudio, que deberían saber que muchas veces sus alumnos utilizan este medio para evadir su realidad.

Creo que hoy en día los videojuegos están muy dentro y son parte de la vida de la mayoría de los jóvenes, quizá el liceo pueda adaptarlos a la educación como forma de enseñar ya que son atrapantes para los adolescentes.

El liceo debe aprender a motivar para que la gente siga “avanzando los niveles”.



Es hacer sentir seguro a la persona y recibir estímulos o incentivos que ayuden a

querer seguir estudiando.

El liceo debería generar mayores motivaciones y desafío al igual que ocurre en los videojuegos, igualmente siempre van a generar motivaciones diferentes ya que para lograr pasar un desafío liceal se necesita mayor esfuerzo físico-mental que el que se necesita para un videojuego.

Tal vez a darnos “goles” un poco más apreciables que generen una recompensa visualizable.

Cuando “me engancho” a jugar con algo es porque eso me “incentiva” a seguir de una u otra forma. A mí no me pasa pero hay gente que no se siente con ganas de seguir el liceo y por eso hay mucha deserción. Creo que estaría bueno crear un mecanismo para poder “llamar la atención” de los estudiantes.



La diversión y la dinámica.

Que muchas veces el jugar es una manera de motivar a alguien a hacer algo.

Que hay maneras entretenidas y didácticas de adquirir conocimientos, no siempre hay que mantener una estructura.

Tiene que aprender a poner más desafíos así los alumnos luchamos más para pasar todos los años.

Creo que el liceo necesita aprender de “fantasía” por decirlo de una manera, todos necesitamos jugar porque eso nos saca una sonrisa y por lo general en las instituciones se enseña más desde el punto de vista de la ciencia y no le dan tanta importancia a la “esencia” de las cosas, a una sonrisa.

A estimular más y a darle un tiempo distinto a cada uno.

A desarrollar un buen instinto en diferentes situaciones y a adaptarse para resolver los diferentes problemas de la vida.

A crear diferentes situaciones donde las personas puedan desarrollar sus lados de lógica, imaginación, intuición, etc.

A hacerlo más divertido y dinámico, no tan serio, aunque algunos profesores lo hagan divertido. Es mejor a veces aprender jugando.

A divertirse y a que no sea tan fácil ni tan difícil como para dejar.

3-Puntos en común entre el liceo y los videojuegos

El liceo es el lugar donde los alumnos se juntan, se amigan y se comunican entonces en esa comunicación se da el “contagio” de los videojuegos, porque yo creo que el factor sustancial de que tanta gente juegue es que se contagian las ganas.

El único punto en común que yo encuentro es que en ambos “mundos” es que tenemos la oportunidad de interactuar con otros seres.

En los dos tenemos que esforzarnos, dedicar tiempo para lograr nuestros objetivos. Generalmente hoy en día los adolescentes concurren al liceo para poder terminarlo, no con muchas ganas de aprender aunque seamos conscientes de que nos sirve. Esto se puede aplicar a los videojuegos en donde uno tiene un objetivo fijo tenés que ir sorteando obstáculos para lograrlo.

El liceo puede compararse con los juegos que son de superación, los que son individuales y de pasar niveles, como en la vida que vamos pasando de año. Perder el juego y tener que hacerlo nuevamente hasta poder pasar al otro, sería como dar un examen en el IAVA (que son re difíciles). Y a veces te cansas de no pasar de nivel y dejas el juego, lo mismo pasa con el liceo, te cansas porque no puedes pasar de año y abandonas el liceo.



A veces el alumno puede jugar un videojuego y notar ciertos detalles que luego se traspasan al liceo (en parte del programa de determinada materia) ej: historia, Edad Media, juego situado en el Medioevo, detalles, vestimenta, construcciones, etc).

Creo que si los hay porque por ejemplo en los juegos vas superando niveles y ganando vidas y esto te hace tener ganas de seguir jugando te incentiva a seguir, lo mismo en el liceo cuando por ejemplo salvas un examen. Otro punto de comparación es cuando por ejemplo al superar un nivel te dan un determinado puntaje y vos después tenés que autosuperar ese puntaje, eso puede ser comparable cuando en el liceo te ponen

notas por trabajos, escritos,

Los videojuegos implican perder/pasar tiempo en algo que te gusta, donde es otra realidad, que a veces esa realidad es mejor que la que uno tiene, donde se socializan con otras personas.

La persona se hace dependiente a ese juego y quiere estar todo el día jugando. Mientras que el liceo es un lugar real que lo que hace es enseñar a aspirar a que el futuro de los estudiantes sea bueno. Por eso creo que sí hay puntos en común, sería el de sociabilizar con otras personas.

Muchos de los videojuegos tienen como objetivo ir superando obstáculos con el fin de mejorar e ir avanzando y creo que esa es uno de los objetivos del liceo.

El liceo tiene conexión a nivel de los estudiantes “gamers” que pasan mucho tiempo de su vida en sus casas jugando, especialmente a los online, utiliza el espacio liceal que es en el que se puede conversar de sus avances en el juego.

A mí me parece en parte sí, ya que ciertos videojuegos poseen fines moralistas, como lo es transmitir valores al igual que lo hace el liceo como institución. Además de que ambos poseen una cierta organización, ambos implican de un cierto esfuerzo para

llegar a logros que obviamente no en igual medida. Otra característica a mi parecer, es que se requiere de una mínima o mayor conocimiento para realizar algo.

Pienso que sí ya que los videojuegos más allá de la distracción que te pueden causar a nivel general, todos tienen un objetivo y a veces una enseñanza (tanto como el liceo). Hay algunos videojuegos que aportan o resumen en un juego parte de la historia del mundo, literatura, religión, lógica, etc. Ejemplos: Call of duty: historia, Dantes Inferno: literatura- religión, Assassin Creed: historia-religión, Flow: lógica.

El momento de dirigirlo para el juego se precisa un creador el cual ponga un orden y lo dirija, lo mismo pasa con el liceo: se necesita de alguien que mantenga el orden y también lo dirija.



Un punto en común que encuentro es que en los dos se precisa cierta habilidad para hacer las cosas y si esa habilidad no se tiene se aprende, o sea que también las dos cosas te enseñan algo. También existen juegos de la realidad que también son juegos virtuales, de lógica, que te ayudan “a la cabeza” por llamarlo de una forma, como es el ajedrez.

Los puntos en común es que buscan enseñar o dar un mensaje que llevan a la persona por un camino, la diferencia es que los videojuegos producen satisfacción, placer o también seguridad a la persona.

Que en los dos “pasas de nivel”.

Sí, en los dos uno debe desenvolverse en un entorno y tomar decisiones.

Tanto en el liceo como en los videojuegos nos permiten agilizar y ejercitar la mente.

Son espacios donde la gente puede interactuar y aprender al mismo tiempo.

En los dos tenemos que emplear herramientas para poder superar sus niveles, es decir tenemos que pensar, estudiar, etc.



El liceo es una institución educativa y los videojuegos también enseñan algunas cosas, creo que todo nos enseña algo en la vida y que el ser humano debe “extraer” todo el jugo posible de las cosas, que siempre algo nos dejan.

En el liceo aunque a veces no parece también tenemos tiempo para entretenernos como por ejemplo este espacio de hoy.

Los videojuegos te estimulan el cerebro. Algunas te hacen usar la lógica, en algunas áreas y aspectos el liceo hace o trata al menos, de hacer lo mismo.

Ambos ayudan a desarrollar nuestras capacidades.

La concentración, la práctica y la enseñanza que llevan a cabo.

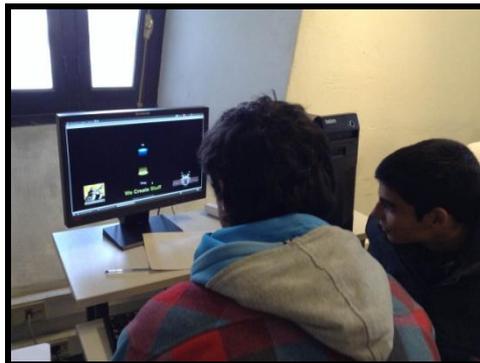
En el liceo tienes que pensar los problemas, trabajos que te piden y en el videojuego debes pensar también. En las dos cosas debes usar la lógica.

Muchos videojuegos te hacen pensar, usar la lógica, incluso poner en práctica conocimientos de cualquier tipo. Otros aspectos en común pueden ser en el sentido gráfico: similitud de la fachada de un liceo en el edificio de un juego, un juego de rol

donde seas alumno, etc.

En los videojuegos se tiene que usar mucho la lógica, usar símbolos, etc. cosas que generalmente se aprenden en los liceos.

En los dos te divertís. En los videojuegos te divertís jugando y en el liceo te divertís con tus amigos.



Sí, creo que existen, por ejemplo que tenemos que realizar un trabajo y luego tenemos una recompensa (la nota), también que vivimos en una realidad diferente a la que podemos tener fuera, podemos ser los mejores en el liceo o en los videojuegos y fuera de esto no, o viceversa.

Elisa Calle
@elisa_calle

Imágenes pertenecientes al autor

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