

Videojuegos en clase

El abrir las puertas del salón de clase a los videojuegos implica que, muchas veces, los estudiantes saben más que el profesor. Esto representa un aporte sumamente enriquecedor y un elemento fundamental para planificar y reorientar las acciones pedagógicas.

En base a estas interacciones e inquietudes planteadas, se decidió convocar a dos profesionales de la industria de los videojuegos: Ana Valdés y Gonzalo Frasca, con la intención de intercambiar saberes y experiencias del mundo de los videojuegos.

El mismo se realizó en el Instituto IAVA, con dos grupos de estudiantes de 2° Bachillerato de Arte y Expresión. Se reproducen en forma textual, los comentarios de los estudiantes:



Primero que nada siempre está bueno tratar directamente con profesionales de esta clase. Yo tengo dos opiniones respecto a los videojuegos: no subestimo a los que los idean porque hay que tener mucha imaginación constructiva por así decirlo, como

para crear mundos virtuales pero no justifico para nada a las personas que se pasan horas jugando.

Es un tema muy interesante para nosotros ya que vivimos con ello a diario. Tocamos muchos temas, pudimos hablar de todo un poco y todos pudimos dar nuestra opinión y eso estuvo genial.

Era un tema que está muy presente en la vida de los adolescentes hoy en día y desde la infancia. Fue muy interactivo y tomó muchas áreas.

En la charla observé otra persona fuera de lo común, fuera del “estereotipo” común. Muy interesante también hacernos ver la otra parte de los juegos además de la violencia.

Muy divertida e interesante. A mí me gustan los videojuegos y ta me interesó mucho. Me hubiera gustado que fuera más organizado el tema de la participación nuestra: hablábamos todos arriba del otro.

Lo que me gustó es que el señor que hablaba se dirigía hacia nosotros con el mismo vocabulario que usamos nosotros los adolescentes, lo demás de la charla me gustó, fue interesante y divertida.

Me pareció buena y entretenida, estaría bueno un micrófono porque a veces no se escuchaba bien.

Me pareció provechosa e interesante, ya que es un tema que nunca había tenido posibilidad de discutir en clase (y mucho menos con los protagonistas, los mismos creadores de los videojuegos). Fue un buen momento de intercambio y me sirvió para descubrir y ver otras perspectivas de los videojuegos y no verlos siempre como algo “malo y adictivo”.

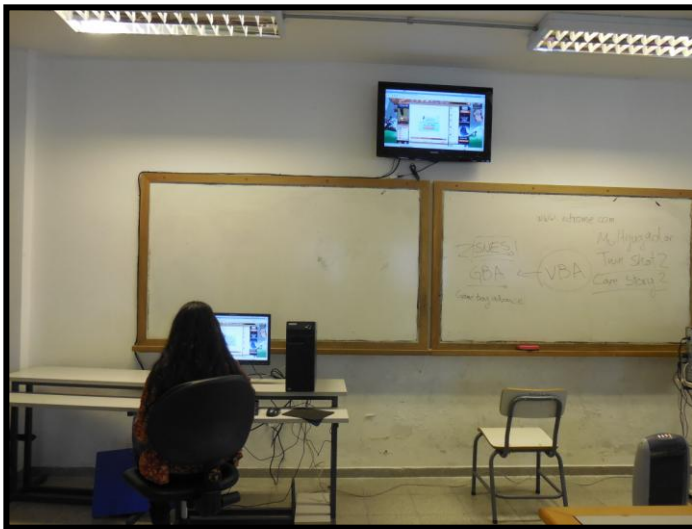
La visita de Ana y Gonzalo me pareció una buena oportunidad para escuchar y apreciar distintas opiniones acerca de los videojuegos. Aunque el tema nunca fue una de mis prioridades y no me sentí ni me siento identificada, es bueno poder abrir la cabeza para cosas que aunque no se relacionen con uno mismo, sí hay gente que se siente identificada y poder entender personas con mentalidades y pensamientos sobre ese tema.

Aprecio mucho que hayan venido ya que es bueno que gente experta y profesional esté interesada en hablarle a los jóvenes y abrirles la cabeza.

También aprendí mucho y adquirí mucha información de la que no estaba al tanto. Me enteré de muchas cosas que hasta el momento no sabía y escuchando a Gonzalo y Ana me surgió otra idea, otro panorama. Ana mostró una visión muy positiva e innovadora, en cuanto a Gonzalo me pareció muy interesante su punto de vista y me llamaron la atención sus anécdotas, sus historias y todas las cosas que nos contó.

La charla fue muy amena, se logró entender la finalidad de los videojuegos y las distintas partes de ello. Conocimos la interna de lo que conocemos.

Muchos de sus comentarios hicieron que muchas personas, incluyéndome, nos sintiéramos identificados.



Me gustó mucho la charla no solo por el tema a tratar sino que se respetaron las diferentes opiniones y se preguntó y contestó con mucho respeto también.

También me gustó que Gonzalo Frasca y Ana Valdés tuvieran diferentes “trabajos” relacionados a los videojuegos porque eso me hizo ver algo más panorámico del tema.

Me pareció que Gonzalo fue más específico al responder y al hacer comentarios y noté que Ana mencionaba contextos históricos y anécdotas de los juegos para ayudarnos a tener ideas/imágenes al respecto.

Me gustó el objetivo general que tenía la visita ya que te permitía opinar sobre los videojuegos con personas que saben muchísimo del tema debido a que trabajan con ellos pero desde distintos puntos.

A mí, particularmente, los videojuegos no me gustan pero me resultó interesante la charla y el ambiente se hizo muy agradable, ya que ellos mostraron otra forma de ver los videojuegos.

La charla para mí no fue interesante debido a que no me parecen atractivos los videojuegos y lo que tiene relación a eso. Además que muchas veces no se escuchaba o no se entendía bien lo que estaban hablando.

Me pareció una charla interesante y entretenida no solo por la temática sino porque

nos hablaban de una forma natural para nosotros, usando expresiones que habitualmente usamos. Fue bueno enfrentarse a diferentes visiones y aspectos sobre los videojuegos que tal vez no teníamos idea y no asociábamos como la relación que puede haber entre ellos y la antropología.

A mi parecer la charla en general fue interesante y llevadera al punto de que cuando me di cuenta estaba terminando, los puntos de vista de ambos fueron muy interesantes.

El uso de vocabulario técnico básico hizo que la charla fuera informativa y a la vez entretenida ya que no estaba cargada de conocimientos que desconociéramos.

Me pareció muy interesante y curioso que Ana Valdés, una antropóloga se encuentre estudiando este tipo de temas, ya que para mí son caminos totalmente opuestos.

Me gustó mucho la charla y el tema principal y con lo que más me quedo es que no siempre hay que guiarse por el común denominador o de los preconceptos que nos pueden surgir.

En general la charla me pareció muy productiva, me considero bastante ignorante con respecto al tema de la informática y los videojuegos. Por lo tanto, el que Gonzalo haya concurrido y participado de la charla me ayudó a entender varios aspectos de este mundo cibernético. Uno de ellos fue el cómo se hacen, en cuánto tiempo y para qué se hacen estos juegos.

Me gustó que se creara un buen ambiente donde el que quería podía expresar su opinión y dialogar con los demás. Espero que se repitan situaciones como esta porque valen la pena.

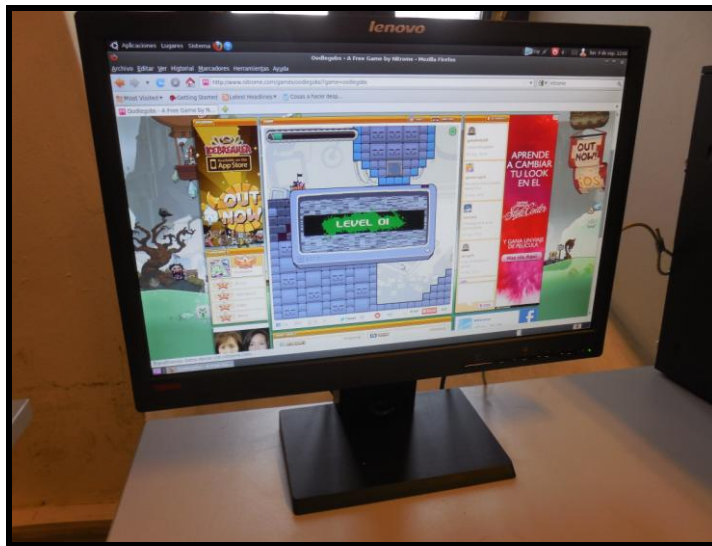
Sentí que ella (Ana) lo hace de vocación y que es muy inteligente a la hora de pensar.

La charla me pareció que estuvo buena, al menos a mí me pareció interesante e incluso me sorprendió que fuera así ya que siendo sincera previamente pensaba que no iba a ser de mi interés o que no me iba a gustar.

La conclusión que saqué es que a pesar de las diversas opiniones creo que todos jugamos y que es necesario porque es una forma de distraerse y entretenerse. Obviamente todo tiene un límite y la adicción no es buena pero un rato me parece genial.

Ana y Gonzalo se entusiasman hablando de su profesión y de los juegos y eso me hizo pensar que para ellos realmente no fue una pérdida de tiempo venir a hablar de lo que hacen porque de verdad les gusta y quieren compartir con nosotros.

Fue más comunicativa que informativa ya que trataban de mostrar sus puntos de vista a una “público” que no estaba acostumbrado a sus trabajos



Esa impresión de que una mujer como ella haya jugado varios videojuegos a uno lo deja atónito. Quizás ella es el gran ejemplo de que todos somos iguales y que los videojuegos son para todos.

La forma de hablar con nosotros y el lenguaje era como si habláramos con un amigo más, vale destacar también que fueron muy expresivos con cada caso y siempre utilizaban ejemplos para aquellos que no estaban tan familiarizados.

La verdad es que la charla me sorprendió, no es un tema que me llame mucho y aún así estuve cautivada todo el tiempo durante toda la misma. Creo que el hecho de que ambos tengan una idea tan profesional, propia y diferente fue lo que me atrapó y me hizo reflexionar acerca de los videojuegos. Además estuve todo el tiempo pensando y dudando y que ellos hayan logrado eso es admirable porque no es fácil capturar la atención de 50 adolescentes. También creo que el hecho de que tú, la profesora, haya tratado de hacer la clase más participativa de ese modo es buenísimo.

La charla fue dinámica, aprendí cosas que nos sabía y amplié mis conocimientos. También creo que nosotros, los alumnos tuvimos gran participación y esto hizo que la charla sea con más contenido y más entretenida.

Fue un gusto poder escuchar las experiencias de Gonzalo con los videojuegos y que respondiera todas nuestras preguntas. Me llamó la atención con la tranquilidad y la fluidez con la que se manejó con nosotros, era como un estudiante más.

Me pareció interesante que el liceo, como institución de aprendizaje que es, le hiciera un lugar a esa otra forma de aprendizaje y desarrollo como son los videojuegos.

Fueron interesantes muchas de los comentarios de Ana acerca de los roles que cumplimos todo el tiempo y de cómo socialmente nos benefician.

En primer lugar creo que hay que valorar el hecho de tener una charla sobre videojuegos en un liceo, ya que hasta hace poco (o hasta el día de hoy) se tenía un concepto de los videojuegos bastante errado como algo muy apartado y lejano de todo lo que es educación y ahora este concepto está cambiando.

Lo que más me llamó la atención y me pareció muy interesante de Ana fue una de las cosas a las que se dedica: escribir sobre videojuegos. Nunca había escuchado de alguien que lo hiciera y aprendí a través de lo que contó que los videojuegos son mucho más de lo que se piensa, se pueden analizar, estudiar, tanto mismo los videojuegos a la relación entre las personas y éstos. Además destaco la mentalidad abierta que Ana tiene porque en su adolescencia los videojuegos eran muy escasos y “pobres” comparados con los de ahora y sin embargo ella decidió trabajar en eso.

Gonzalo me pareció excelente, verdaderamente encaró la charla con una energía buenísima y me sorprendió lo profesional que era y como se paraba frente a nosotros y nos hablaba como pares.

Ambos hablaron de la comunicación que proponen los videojuegos, como por ejemplo los avatares y me parece que muchas cosas de las que mencionaron guardan una significativa relación con la realidad.

Me gustó el clima que se generó, nos dieron la oportunidad constante de hacer comentarios e intervenir de diferentes maneras de acuerdo a los intereses de cada uno y eso fue lo principal, lo que hizo que ese rato no se tornara aburrido, en cambio todo lo contrario, divertido, productivo, interesante.



Docente del año Elisa Calle

@elisa_calle

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