

La escenografía en los videojuegos

El uso de videojuegos en las clases de Arte y Comunicación Visual de Bachillerato de Arte y Expresión se debe a que son considerados como un formato digital potente desde el punto de vista comunicacional y con un rol importante en la interacción enseñanza- aprendizaje.

Su uso obedece también a la intención de darles visibilidad curricular, lo cual implica visibilizar y potenciar los saberes que los estudiantes poseen por ser jugadores, vincularlos con los contenidos programáticos del curso, reconocer y analizar su capacidad narrativa y relacionar el tiempo de ocio con el tiempo de estudio.

Como complemento de los ejercicios de clase, 2º Bachillerato Arte y Expresión (1) y las discusiones en el grupo, se invitó a la experta en videojuegos Ana Valdés, para una charla referida a conocer aspectos e información que permitan considerar a los videojuegos con “otros ojos” y repensar el comportamiento del jugador.

A continuación una descripción de la secuencia de trabajo:

1- Ejercicios sobre escenografía realizados en clase previos a la charla de A.Valdéz:

- Trabajo grupal de escenografía: en equipos los estudiantes construyen diferentes escenografías usando mobiliario y elementos accesorios del liceo.
- Trabajo individual de escenografía: diseñar en una caja de cartón una escenografía que cuente con elementos que generen luz artificial (linterna, vela, guirnalda de luces) y elementos accesorios.

2- Temas y conceptos trabajados en esos ejercicios:

- planos escenográficos
- composición
- uso del color
- el espacio: su uso y su distribución
- el diseño temático
- la selección y el desarrollo de una idea temática
- croquis de ideación
- pre proyecto
- incidencia de la luz

3- Temas abordados por Ana Valdés en su charla:

- vínculo escenografía teatral- escenografía en videojuegos
- la dramaturgia en los videojuegos
- los juegos colaborativos: el lenguaje como juego
- la importancia del relato en el videojuego
- el sujeto como portador de historias
- trasmisión de valores y reglas de conducta a través del videojuego
- selección del rol histórico: opción de jugar como vencido o vencedor
- estereotipo de belleza en los videojuegos: carencia de dimensión de fealdad
- estereotipos masculino-femeninos presentes en el juego

4- Ejercitaciones teóricas planteadas a los estudiantes:

- En un videojuego sobre Artigas ¿cómo harías para convencer a los jugadores para que realicen el éxodo?
- Un Sims uruguayo dónde lo ubicarías ¿en un asentamiento o en un barrio exclusivo?

5- Videojuegos analizados durante la charla:

- [McDonald's videogame](#)

“Hacer dinero en una corporación como McDonald's no es del todo simple! Atrás de cada hamburguesa existe un complicado proceso que debes de aprender a dirigir: desde la creación de los pastizales para el ganado hasta su matanza, de la dirección de un restaurante a la de toda la corporación. Descubrirás todos los sucios secretos que nos hacen ser una de las compañías más grandes del mundo”.



- [Ayiti the cost of life](#)

¿Cuál es tu estrategia de juego?

- 1- Salud
- 2- Educación
- 3- Felicidad
- 4- Dinero



Créditos

<http://www.mcvideogame.com/index-esp.html>

<https://ayiti.globalkids.org/game/>

(1) Instituto IAVA 2013

Licencia [Creative Commons Atribución Compartir Igual 4.0 \(CC BY-SA\)](#)