

## Videojuegos y sordos: “¿el mundo en silencio?”

**Nivel:** 1º BD

**Unidad temática:** Arte y sociedad. La cultura visual y los jóvenes

**Tiempo de aplicación:** 2 meses

**Resumen:** el grupo de 4º año BD del Instituto IAVA es un grupo de estudiantes sordos, los cuales asisten con una intérprete en lengua de señas, en esta instancia de encuentro pedagógico la comunicación no verbal tiene un sitio privilegiado: la mirada se posiciona como el elemento que “marca los tiempos” en esa dinámica que el estudiante realiza entre el intérprete en lengua de señas, el pizarrón y el docente.

Con el afán de vincular el “mundo dentro del liceo” con el “mundo de afuera” se plantea esta propuesta de trabajo, con miras a relacionar el contenido programático de Arte y Comunicación Visual, los videojuegos y algunos programas informáticos (Sketch Up y Google Earth).

¿Serán suficientes estas herramientas para el proceso de aprendizaje de estudiantes sordos que sí han dado resultado con jóvenes oyentes?

### 1-Introducción

Los expertos sobre el tema afirman: “la falta de audición es una discapacidad cuyo impacto es a menudo infravalorado debido al hecho de su poca “visibilidad”: sin embargo, no poder oír supone una perturbación muy grave de la comunicación, basada fundamentalmente en el lenguaje oral: cualquier perturbación permanente de la comunicación conduce inevitablemente al aislamiento social”. (1)

## -Antecedentes

El docente

El uso de la mirada, es para todo docente un instrumento muy útil, tanto para el desarrollo de su tarea en el aula como para el vínculo que establece con los alumnos.

Chequeamos las reacciones, las caras y los estados de ánimo para ver “cómo seguimos”, al existir contacto ocular entre dos personas se intensifican las emociones interpersonales y se logra una mayor intimidad. El típico cruce de miradas durante las clases nos permite saber cómo va entendiendo el grupo nuestro desarrollo de la exposición y nuestras explicaciones.

“La mirada construye e inventa, acorta o alarga el espacio, la mirada arma y desarma, se indiferencia y hasta parece aumentar, con la distancia, el poder. La mirada discrimina o involucra. La mirada acepta el otro o apenas lo tolera. Lo involucra o lo limita. La mirada no sólo construye espacio, también construye relación, historia y sentido” (Ramos, 1988: 172).

En este grupo de estudiantes (estudiantes sordos) se produce un cambio importante con respecto a las afirmaciones anteriores debido a que la mirada de los estudiantes se dirige al intérprete en lengua de señas. El profesor queda de lado: desaparece el contacto ocular entre él y los estudiantes, mientras el docente habla, debido a que los estudiantes están mirando al intérprete en lengua de señas. Por lo tanto los tiempos de respuesta cambian y se produce una interacción diferente.

Este cambio en las reglas de juego produce una “desubicación” en los primeros momentos de clase, la traducción a la lengua de señas implica un tiempo de espera para apreciar los gestos que confirman o no si los estudiantes han entendido, si se puede continuar y si hay preguntas para realizar.

Videojuegos y sordera

“El mundo en silencio”, es el nombre del videojuego ganador de un concurso patrocinado por Microsoft, donde se narra la historia de las vivencias de una niña que tiene una

hermana sorda. La historia transcurre en un mundo imaginario en el que todos sus habitantes son sordos. Una niña, que vive en una sociedad normal, comienza a preguntarse cómo se comportan y cómo afrontan los problemas las personas con discapacidad al conocer que su hermana pequeña no puede oír.

El jurado ha tenido en cuenta para seleccionar al ganador que los jugadores puedan experimentar el día a día de una persona que no puede oír y que tiene que confiar en el resto de sus sentidos para suplir su discapacidad: no puede usar un despertador o no puede escuchar los avisos de otros peatones cuando un coche se salta un semáforo.

Esto permitirá que las personas conozcan de primera mano los problemas a los que se enfrenta este colectivo y las herramientas que tienen a su disposición para enfrentarse a ellos. Además de una historia ligada a la sordera, el diseño también define un conjunto de mecánicas de juego creadas específicamente para el desarrollo de dicho tema. Se busca ofrecer una experiencia de juego rica que permita cumplir con coherencia el principal objetivo fundamental de la sensibilización explotando a la vez las posibilidades que ofrece el medio videojuego.

#### Sketch Up

Es un programa de la empresa Google que permite crear, compartir y presentar modelos 3D. Sketch Up se presenta como un programa muy útil para plasmar ideas en tres dimensiones para luego exportarla como imagen, película o imprimir una vista de la creación. (<http://sketchup.google.com>).

#### Google Earth

Según Wikipedia Google Earth es un programa informático que permite visualizar imágenes en 3D del planeta, combinando imágenes de satélite, mapas y el motor de búsqueda de Google que permite ver imágenes a escala de un lugar específico del planeta.

Google Earth permite introducir el nombre de un hotel, colegio o calle obtener la dirección exacta, un plano o vista del lugar. También se pueden visualizar imágenes vía satélite del

planeta, ofrece características 3D como dar volúmen a valles y montañas, y en algunas ciudades incluso se han modelado los edificios ([http://es.wikipedia.org/wiki/Google Earth](http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Earth))

#### Lincity

Es un videojuego de simulación inspirado en Sim City. Es software libre - publicado con licencia GPL, gratuito y disponible para varios sistemas como Linux o Windows.

El objetivo es lograr una ciudad sostenible, o construir un cohete para huir de ella, cuando la contaminación se haga insoportable. Algunas construcciones y mecanismos del juego ayudan a la sostenibilidad de la ciudad (como las centrales de energía solar o los centros de reciclaje), y otras son intrínsecamente no-sostenibles (como los vertederos incontrolados o la importación-exportación).

Durante el transcurso del juego se va progresando en tecnología (especialmente con ayuda de la construcción y el mantenimiento de colegios y universidades), lo que pone nuevas construcciones a disposición del jugador. Mientras tanto, se van consumiendo los recursos naturales (limitados) y se va acumulando contaminación. <http://es.wikipedia.org/wiki/Lincity>

Portal educativo Uruguay Educa [www.uruguayeduca.edu.uy](http://www.uruguayeduca.edu.uy)

Este es un portal educativo, correspondiente a ANEP. Está orientado a brindarle al docente recursos digitales para su tarea y contempla los programas vigentes de todas las asignaturas y orientaciones de Enseñanza Secundaria.

### **3-Marco Teórico**

#### Los videojuegos

Si consideramos que el liceo debe preparar a los estudiantes para la vida y que no debe existir divorcio entre el “mundo dentro del liceo” con el “mundo de afuera”, tenemos un argumento importante: “Muchas especificidades del diseño de juegos pueden ser aplicadas al puesto de trabajo: definición clara de objetivos, premios incrementales por desempeño y el mantenimiento de un adecuado equilibrio entre esfuerzos y resultados son algunas de ellas.” (2)

En este sentido usar las posibilidades pedagógicas que poseen los videojuegos nos permite reconocer que realidad y juego no poseen reglas tan distintas, “consiguen proporcionar experiencias de usuario, experiencias, al fin y al cabo, vitales, en que la ratio de riesgo – placer resulta muchísimo más favorable que en la realidad “(3)

Su capacidad narrativa puede ser utilizada para contar sucesos o hechos históricos pero su capacidad inmersiva hace que el jugador viva dichos momentos haciéndolos suyos facilitando la mnemotecnia.

La educación

Una de las características de la situación en la educación curricular de este momento es que no está alfabetizada digitalmente y los docentes, en su mayoría, no estamos formados en competencias digitales. Uno de los desafíos al que nos vemos enfrentados es la capacitación digital y que nuestro rol docente se transforme: que pase a ser un guía del aprendizaje donde los líderes del conocimiento van rotando.

Mundo digital y liceo no pueden estar divorciados, el mundo adolescente y el entorno digital son una misma cosa en el día a día. Somos los docentes, con los medios adecuados los que debemos compatibilizar esa internet que algunos jóvenes aún viven como entorno exclusivamente de socialización, con las posibilidades de formación intelectual que también puede ofrecerles.

Cuando los elementos de la clase se plantean en términos familiares, asociados al juego, la educación se vive de una forma más divertida. El uso de recursos digitales educativos presenta escenarios más interesantes para el mundo adolescente, en el caso seleccionado de Lincity, permite que el usuario incida directamente en las situaciones de vida y las vincule con problemas actuales del mundo real.

#### **4-Objetivos**

Ejes de este proyecto:

- 1- aprovechar el conocimiento que los estudiantes poseen en el uso de formatos digitales e introducirlos en el salón de clases.

2- investigar sobre videojuegos en referencia a la sintaxis de la imagen para conocer sus diferentes componentes. Lograr una discriminación visual y espacial del espectro de elementos que se despliegan en la pantalla, teniendo en cuenta que el estímulo visual que contienen es muy potente.

3- reflexionar sobre los temas que aborda Lincity: economía sustentable, economía renovable, ecología, contaminación, recursos naturales.

4- usar contenidos del portal Uruguay Educa ([www.uruguayeduca.edu.uy](http://www.uruguayeduca.edu.uy)) vinculados con la asignatura, para introducir este formato digital como referencia cognoscitiva.

#### **5-Metas:**

Desarrollar contenidos actitudinales:

- aprender a seleccionar los estímulos visuales de los videojuegos y de otros formatos digitales
- discriminar la información en paralelo que recibo en la pantalla
- tomar conciencia de los riesgos de adicción.
- incrementar la curiosidad que habilita a la investigación
- avanzar en la autoevaluación.
- reconocer y procesar diferentes códigos visuales
- continuar con el proceso de alfabetización visual

*Desarrollar contenidos conceptuales referidos a:*

- análisis y percepción de la imagen
- expresión de volúmenes en espacios bi y tridimensionales
- realizar investigaciones desde la realidad
- producciones visuales

### **Otras metas secundarias:**

- Involucrar al núcleo familiar en el uso del videojuego y los formatos digitales para compartir vivencias y emociones y que se constituya en una instancia de “no aislamiento”.
- Apreciar los videojuegos y los formatos digitales desde un ángulo que permita considerarlos como elementos de educación expandida: en cualquier momento y en cualquier lugar.

### **6-Plan de trabajo:**

La secuencia de tareas a realizar en el período de trabajo incluye:

- Juego con Lincity
- Uso de contenidos digitales del portal educativo
- Uso de Google Earth: investigación y manejo.
- Representaciones en los sistemas proyectivos y perspectivas
- Secciones planas paralelas
- Uso del Sketch up para construcciones perspectivas.
- 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

**7-Evaluación:** durante cada uno de los encuentros curriculares, a través de:

- \* Trabajos plásticos
- \* Preguntas que realicen los estudiantes
- \* Intercambios estudiantiles sobre cada situación de juego generada

### **8-Referencias**

- 1- [Sordera y nuevas tecnologías](#) Accesado Febrero 2018
- 2- Evaluar, motivar a la generación gamer  
<http://www.dreig.eu/caparazon/2010/03/21/generacion-game/> Accesado Febrero 2018



- 3- Historia de los videojuegos <http://historia-videojuegos.blogspot.com.uy/2008/10/grandes-sagas-super-mario.html> Accesado Febrero 2018
- 4- Neurociencias y tecnología que mejora la calidad de vida <https://iinnuar.wordpress.com/2008/09/13/la-tecnologia-que-mejora-la-calidad-de-vida/> Accesado Febrero 2018

### 9-Bibliografía

Alicedo, Graciela. La lengua de Señas como disciplina curricular en la implementación del bilingüismo.

[http://rdi.uncoma.edu.ar/bitstream/handle/123456789/1570/Sandra%20B.%20CVEJANOV I engua%20de%20se%C3%B1as.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://rdi.uncoma.edu.ar/bitstream/handle/123456789/1570/Sandra%20B.%20CVEJANOV%20I%20engua%20de%20se%C3%B1as.pdf?sequence=2&isAllowed=y) Accesado Febrero 2018

Calle, Elisa. “La educación es juego: los videojuegos como formatos cognitivos en la educación curricular” <http://uruguayeduca.edu.uy/recursos-educativos/996> Accesado Febrero 2018

Dreig, Dolors. Leadbeater: Innovación disruptiva en educación y países en vías desarrollo.

[http://www.dreig.eu/caparazon/2010/07/23/charles-leadbeater-innovacion-disruptiva/?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=Feed%3A+caparazon+%28caparazon%29](http://www.dreig.eu/caparazon/2010/07/23/charles-leadbeater-innovacion-disruptiva/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+caparazon+%28caparazon%29) Accesado Febrero 2018

Milán, G y Taks, J. “La función de la lengua escrita en el desarrollo de las funciones psicológicas: el caso de la comunidad sorda de Montevideo”, en Lo oral y lo escrito en la sociedad uruguaya. Ed. Banda Oriental. 1994

[Un juego de ordenador ayuda a crear nuevas proteínas](#) Accesado Febrero 2018

[Una guerra “virtual” para los soldados de Irak con stres post traumático](#) Accesado Febrero 2018

**Materiales:**

Computadora, lápiz, hoja de dibujo, videojuego, materiales para collages con técnicas mixtas.

**Sugerencias:**

Respetar los ritmos individuales, con tiempo de juego y de experimentación en los diferentes formatos a usar.

Autor: Elisa Calle



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).