

# Hablemos de videojuegos...

## Una experiencia en la ESO

Olga Olivera y Gemma Mirni. Profesoras de dibujo del Instituto de Educación Secundaria Joan Oró. Lleida. Curso 09-10. Trabajo por proyectos. Comunicación Centro de Arte La Panera. 24 de abril de 2010



"No me acuerdo muy bien que nombre tenía. Ahora juego con sus nietos. De apellido se llamaba Gongomery"

Avatar y opinión de Marc. Juego: "Los Sims"

Nuestros adolescentes se encuentran en la calle con una poderosa industria basada en la cultura del ocio. Son modelados rápidamente para su incorporación al consumo.

Los chicos son clave en este gran engranaje del ocio. Tienen mucho dinero (más del que cualquier generación anterior de la misma edad hubiera podido soñar) y pocos conocimientos. Se encuentran, por tanto, indefensos ante este alud poderosísimo de imágenes (sobresaturación icónica) que va dirigida directamente- y especialmente- para ellos.

Las familias se encuentran superadas por el conjunto de preferencias y prioridades con que los medios conforman la subjetividad de los adolescentes.

Institutos y colegios también se hallan en esta situación. Suelen seguir impartiendo unos contenidos desconectados del entorno de nuestros alumnos, eludiendo esa realidad. Estos acaban siendo lugares que los propios chicos ven distantes y desconectados (A pesar de los esfuerzos de las nuevas políticas educativas)

La escuela se debe acercar a los chicos y a sus intereses (músicas, bailes, ropa y videojuegos...) para poderlos alfabetizar luego, en lo que a la cultura visual se refiere, aunque ello conlleve un sobreesfuerzo. Sobretudo porque a esa edad se crea una resistencia propia del proceso adolescente mismo. Aceptando y asumiendo las modas imperantes y sus patrones.



**“Hablemos de videojuegos... Una experiencia en la ESO” parte de un trabajo por proyectos, asesorado por la profesora de la Universitat de Lleida Gloria Jové.**

**Se ha llevado a termino con alumnos de dos clases de 2º de ESO (A y C) del Instituto de Educación Secundaria Joan Oró de Lleida.**

Las líneas de actuación y los resultados obtenidos entre las dos clases son diferentes.

Se trabaja de manera multidisciplinar, tal como es propone en el trabajo por proyectos. Distintas asignaturas intervienen en la experiencia, principalmente lengua catalana, inglesa y visual y plástica.

Esta manera de trabajar aunque siendo altamente enriquecedora para todos (alumnos y profesores) a penas tiene tradición en la escuela secundaria de nuestro país.

Se parte de los “Juegos tradicionales en Cataluña”, exposición temporal. Hacemos una tormenta de ideas o brainstorming, los alumnos nos dirigen hacia los videojuegos.



La presente comunicación no pretende caer en engaños, utopías, ni visiones catastrofistas. Ya tenemos bastante literatura al respecto.

Hemos de trabajar sabiendo que los mas media son los que realmente van a educar a nuestros chicos, y que nosotros como docentes seguramente no llegaremos a tener la trascendencia que desearíamos.

Nos centraremos en el área de Educación Visual y Plástica.

# Hablemos de videojuegos.. Una experiencia en la clase de 2º de ESO A

Olga Olivera Tabeni. Profesora de l'INS Joan Oró. Lleida. Curso 09-10. Trabajo por proyectos.  
Comunicación Centro de Arte La Panera. 24 de abril de 2010

"Vivimos bajo una lluvia intensa de imágenes; los medios más potentes no hacen otra cosa que transformar el mundo en imágenes y multiplicarlas a través de una fantasmagoría de juego de espejos: imágenes que en gran parte tienen carencia de la necesidad interna que tendría que caracterizar a cualquier imagen, como forma o como significado, como capacidad de imponerse a la atención, como riqueza de significados posibles. Gran parte de esta nube de imágenes desaparece inmediatamente, como los sueños que no dejan huella en la memoria"

ITALO CALVINO, Seis propuestas para el próximo milenio.



Mod de un videojuego, realizado por Ilyass, un alumno del grupo

En principio, la idea es invitar a los chicos al dialogo.  
Nuestros alumnos habitualmente juegan a videojuegos, pero raramente hablan, ni reflexionan sobre los mismos, sobre los mensajes que subyacen, sobre todo lo que sus personajes favoritos transmiten a través de las acciones que realizan, los vestuarios que llevan, la apariencia que muestran...

## Fases del trabajo en la clase del A

### Analizando videojuegos...

Se parte de los videojuegos que juegan nuestros alumnos. Los chicos explican los que prefieren... Realizan capturas de pantalla de los mismos. Muestran imágenes de sus personajes favoritos.



Avatar creado por el alumno Marc. Juego: "Los Sims"

Se parte siempre de sus intereses ( el trabajo por proyectos ya presupone eso), y desde allí nos encaminamos hacia donde es necesario.

El trabajo del profesor es sencillamente de mediador del aprendizaje. Ayuda y dirige. No entra en la clase para hacer clases magistrales.

Se deja hablar a los alumnos, opinan; aprenden de la guía del profesor, de su propia experiencia, de sus reflexiones y de las respuestas de sus compañeros. En gran medida deciden lo que quieren aprender.

Trabajamos a partir de: "Wii Sports", "Pokemon Ranger", "Los Sims", "Animal Crossing", "Dogz", "Bloodrayne", "Mario Kart", "Final Fantasy", "Gta-San Andreas" ...

Partimos de las imágenes que ellos propusieron y no desde conceptos abstractos y alejados de la realidad, que es lo que el sistema tradicionalista (clase magistral) viene haciendo.

Es de hecho un trabajo a la inversa. Se realiza un ejercicio práctico simple, se detectan errores y problemas. Luego, se introduce la teoría necesaria para subsanarlos (proceso propiamente de enseñanza). Al final el sistema se cierra sobre si mismo con un nuevo ejercicio, para verificar si ha habido aprendizaje.

No nos debe extrañar que unas veces las imágenes propuestas pertenezcan al imaginario de los adultos, y otras al infantil, creo que eso va implícito, es una característica de la propia adolescencia.



Se vincula lo que se da en clase con los contenidos y temas de la cultura juvenil. Así se consigue enganchar a nuestros adolescentes en el proceso de enseñanza.



Personaje del videojuego "Bloodrayne"

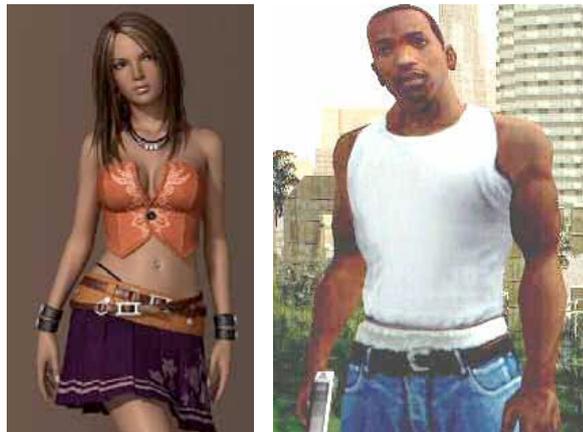
### Se habla de...Videojuegos y estereotipos de género

"A las chicas les gusta jugar a padres y madres y a los chicos a juegos de tiros y coches"

"A mi tanto me da jugar a muñecas como a juegos de coches"

Opiniones de dos alumnos del grupo

Para invitar a los chicos al diálogo y la reflexión comparamos dos modelos estereotipados hombre/mujer. Uno del popular juego de los Sims y otro de San Andreas.



Dos imágenes estereotipadas analizadas

Los alumnos comparten que los estereotipos se repiten en cualquiera de los medios, ya sean los videojuegos, la televisión, las películas, los anuncios publicitarios, los cuentos infantiles...

Y aunque entienden y reflexionan, son de los estereotipos relativos al género... Estos se hallan presentes en ropas, actitudes ( lenguaje no verbal), o en sus propios dibujos. Y siguen presentes aún y después de haber realizado el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## Se habla también de...Videojuegos y belleza

El adolescente es esclavo del cuerpo. Supongo que va implícito en la propia esencia de la adolescencia. Los fotologs son un testimonio claro y directo. Unos con mayor o menor acierto en cuanto a las reglas compositivas, en cuanto a la corrección o manejo de la cámara, o en cuanto a la creatividad... Aunque todos acaban compartiendo ese mostrarse a si mismos a modo de escaparate.



Imagen extraída de un fotolog de un adolescente

Y eso, evidentemente, influido por los modelos publicitarios dominantes. Es habitual encontrar imágenes de jóvenes chicos/as con poses o vestidos parecidos a los de los/las stars del mundo televisivo, de sus ídolos musicales ...

La escuela debe tratar el tema, aunque debe hacerse con sumo cuidado. Las imposiciones sociales heredadas, enraizadas en nuestra cultura, son habitualmente una traba para iniciar este tipo de aprendizaje. En la secundaria nos encontramos con unos chicos que poseen un sustrato cultural, ciertos conocimientos adquiridos, que más que ayudarle muchas veces le sirven de limitación, le entorpecen. En general a esa edad chicos y chicas se resisten a salirse de los patrones. Aceptan y asumen las modas transmitidas por los mas media. Por ejemplo es habitual que exclamen: "Que asco, se ven los pliegues de la carne!" cuando se les proyecta el famoso cuadro de Rubens "Las tres gracias".



Rubens, "Las tres gracias"

## Se habla de...Violencia y Videojuegos

" La misma persona puede jugar a juegos de tipo infantil como Pokemon o Mario. Y después a San Andreas."

" Es muy divertido, porque matas gente. Si estas cabreado te desfogas"

" Este tipo de juegos se crearon para la gente que le gusta la violencia. En vez de pegar a alguien de verdad pegas a un personaje de un videojuego"

" Pueden ser una referencia negativa para los más pequeños. Si un niño juega a videojuegos así, acabará pensando que la violencia es algo normal"

" A la gente le gustan los juegos que hacen hoy en día, en los cuales un disparo atraviesa la cabeza de alguien. Se desmembran brazos, piernas, manos y pies y hay sangre por todos sitios"

" A veces, después de jugar a juegos violentos como San Andreas, te sientes mucho más agresiva"

Distintas opiniones de alumnos del grupo



"Gta- San Andreas". Videojuego

Los alumnos en general ven la violencia que subyace en los videojuegos como algo "normal". Chicos y chicas juegan - aunque quizás mucho más los chicos, por eso de los estereotipos de género- También lo hacen algunos considerados buenos estudiantes.

Algunos textos o la película "Elephant" de Gus Van Sant, basada en la matanza de Columbine, nos permiten avanzar en el tema. Se pretende que los chicos reflexionen sobre las respuestas dadas.

En general, y después de este proceso de enseñanza, hay una actitud unánime de desaprobación hacia la violencia, que contrasta con lo dicho anteriormente por los mismos alumnos

"Elephant", a parte de tratar el tema de la violencia en los videojuegos, también es interesante por otros elementos propios de la adolescencia, como la obsesión por el cuerpo, la bulimia... A la vez, se establecen unos estereotipos o modelos de adolescentes; las chicas guapas, el que se pasa la clase dibujando ausente de las explicaciones de profesores, la chica "fea y con gafas" de los que todos se ríen...



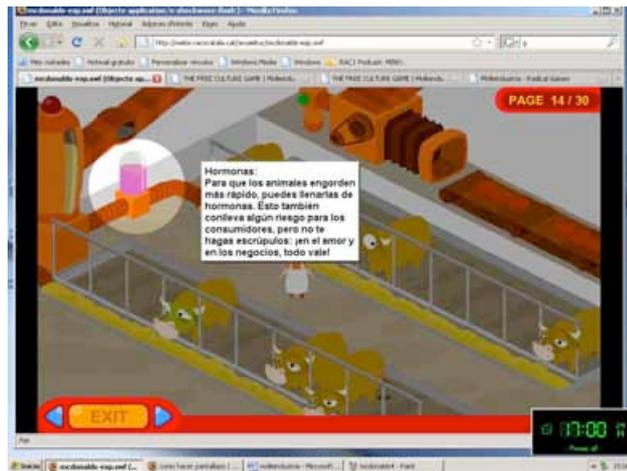
Gus Van Sant. "Elephant", fotograma de la película

## Se habla del...Game Art

“El juego de Mc Donalds te hace reflexionar sobre la vida real. Las cosas malas que empresas como esta hacen tan solo para beneficiarse”

Opinión de una alumna del grupo. “The Mc. Donalds videogame”

Se trabaja el videojuego des del arte contemporáneo. Se hace a través de artistas visuales que hacen o modifican videojuegos. “Velvet Strike” de Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon, “Estrecho adventure” de Valeriano Lopez ( No es de hecho un juego, aunque utiliza su estética) , “Anorexia” de Carmen Romero , o “The Mc. Donalds videogame” de Molleindustria.



Molleindustria. “McDonalds videogame”

“The Mc Donalds videogame”, como muchos juegos del Game Art, és una crítica feroz a la esencia misma de los videojuegos (también hacia la empresa del sandwich). Se frustra al jugador ante la imposibilidad de ganar. No hay posibilidad de final. ¿Qué mejor manera tenemos para criticar los videojuegos que frustrando al espectador en sus ansias de ganar el juego? Porque un juego es básicamente eso, la finalidad más importante es ganar.

## Trabajo práctico. Haciendo un mod\*...



## Shootflowers

Instrucciones: El juego consiste en disparar con una pistola de agua y dar a las flores marchitas que hay colgadas de los cables, para hacer que vuelvan a revivir.  
Para cada ramo que hagas revivir obtendrás unas cuantas semillas, que generaran otras plantas, que a su vez tendrán frutos.  
Dichos frutos serán dinero

Mod y texto de la alumna Àngels. A partir de una imagen del popular videojuego "America's Army"

Se reparten unas capturas de pantalla. Los chicos las modifican...

Luego analizamos los resultados, los propios alumnos se dan cuenta de los errores de sus compañeros. (Aunque no vean los propios). En general el más frecuente es la sobre información. "Esta demasiado lleno. Hay demasiadas cosas", dice un chico. O "Lo hacemos así, porque en primaria hacíamos trabajos escritos muy largos. Y los dibujos habían de tener muchos detalles"



"Cambiaré la imagen haciendo que cuando el hombre dispare crecerán árboles. Cuando lo haga la mujer crecerán flores. Y, al cielo subirán globos de paz, amor, felicidad... Y muchas otras palabras bonitas"



"Está bien, pero demasiado cargado. Hay demasiadas cosas"

"A mi me gusta así, cargado" (Alumna que lo ha hecho)

"Lo hacemos así, porque estamos acostumbrados. En primaria nos hacían hacer trabajos escritos largos. Y, los dibujos tenían que tener muchos detalles."



"Para mi esto está demasiado vacío" (Comentario de la alumna que lo ha hecho)

Fases de trabajo de un mod hecho por la alumna Oumou

En general esta parte del trabajo tiene buena aceptación. Nuestros adolescentes han conocido el mundo a través de las imágenes. Películas, series de televisión, moda, videojuegos, Internet...Por tanto es lógico que se sientan cómodos con los trabajos de tipo plástico como el presente.

### **Dicen algunos alumnos de la experiencia...**

- " Muchas cosas ya las sabía"
- " Hemos hecho una cosa nueva e interesante"
- " Aunque me disgusta bastante, sabía que mis compañeros cumplían con el estereotipo de hombre/mujer"
- " He dado más sentido a cosas que no les daba importancia"
- " He aprendido que las chicas de manera inconsciente quieren ser Barbies"
- " No debemos pasar tantas horas jugando a videojuegos"
- " He aprendido que hay juegos muy machistas"
- " La sociedad nos inculca muchas cosas, por ejemplo que las chicas deben ir de color rosa y los chicos de azul"
- " Lo que me ha gustado más ha sido la parte práctica"
- " A mi lo que me ha gustado más ha sido el collage"
- " A mi, el juego de Mc Donalds"
- " Me ha interesado básicamente el día que hablamos de la anorexia"
- " Me ha parecido muy bien ver cuales eran los videojuegos que la gente prefería y porque los prefería"
- " Me gustaría que los videojuegos no provocasen violencia"
- " A mi me ha gustado la película Elephant"
- " La gente no tendría que ser tan esclava de mediocres y generalizados pensamientos de la sociedad"
- " Me gustaría que la gente no tuviera un prototipo de chico/chica, no tendría que ser así"
- " Los juegos de violencia dominan el mercado, están en todas partes"
- " Hay chicas que les importa tanto esto de la estética, que terminan enfermas"
- " Cambiaría la violencia en los videojuegos y el machismo"

Los resultados son los que son. Unas veces esperanzadores, otros frustrantes. A veces, incluso contradictorios. Como reflejo que son de la sociedad en la que vivimos



“Vas a ser una vendedora. Tendrás que vender felicidad, amor...Y un montón de buenos sentimientos.  
Cuando te encuentres estresada podrás tomarte un lacasito, endulzará tu carácter”

Mod i texto de un videojuego, realizado por Saray, una alumna del grupo

\* Un mod es una modificación de un videojuego.

Olga Olivera i Tabeni. Abril de 2010  
[oolivera@xtec.cat](mailto:oolivera@xtec.cat)  
<http://blocs.xtec.cat/veure>