

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como jurado calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:


**PRE- PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: UN ANÁLISIS EN TORNO AL
TERRITORIO Y EL PAPEL DEL VIDEOJUEGO EN LA ESCUELA RURAL. A
partir de experiencia educativa con jóvenes campesinos en la cuenca de la Laguna
de Fúquene.**

Presentado por el (la, los, las) estudiante(s):


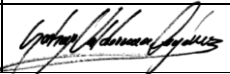
Nombre	Cédula	Código
LUISA FERNANDA CRUZ ARBELAEZ	1026295129	2014172008
ALAN STIVEN NAVARRETE PUENTES	1022333181	2014172025

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación, por las siguientes razones:

1. EL PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO ES POTENTE Y OFRECE OPORTUNIDADES DE PROFUNDIZACIÓN DESDE LA PEDAGOGÍA, LA CULTURA VISUAL Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA.
2. OFRECE UNA DISCUSIÓN PERTINENTE DESDE EL CONTEXTO DE LA CULTURA VISUAL Y LA EDUCACIÓN.
3. SE TRABAJA DESDE LENGUAJES QUE EN EL CONTEXTO DONDE OCURRE LA INVESTIGACIÓN NO SON ABRDADOS, Y SE HACE VISIBLE LA POTENCIA DE ESTOS LENGUAJES, LA NECESIDAD DE TOMARLOS Y ESTUDIARLOS COMO PARTE INTEGRAL DEL CONTEXTO EDUCATIVO EN CUESTIÓN.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA¹
Jurado 1. Lector	MARTHA CAROLINA SANCHEZ SAMANIEGO		4.0

¹ Para la emisión de la nota de sustentación, es indispensable que los jurados se encuentren presentes.

Jurado 2. Lector	MARIA ANGELICA FACUNDO DIAZ		4.0
Jurad 3. Asesor	SANTIAGO VALDERRAMA LEONGÓMEZ		4.0

CALIFICACION FINAL. 4.0

DISTINCIONES: _____

Fecha_ _2021-02-11 _____

**PRE- PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: UN ANÁLISIS EN TORNO AL
TERRITORIO Y EL PAPEL DEL VIDEOJUEGO EN LA ESCUELA RURAL.**

A partir de experiencia educativa con jóvenes campesinos en la cuenca de la Laguna de
Fúquene.



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

**PRE- PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: UN ANÁLISIS EN TORNO AL
TERRITORIO Y EL PAPEL DEL VIDEOJUEGO EN LA ESCUELA RURAL.**

A partir de experiencia educativa con jóvenes campesinos en la cuenca de la Laguna de
Fúquene.

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Presentado por

FERNANDA CRUZ
ALAN NAVARRETE

Bogotá

TABLA DE CONTENIDO

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	6
JUSTIFICACIÓN	9
OBJETIVOS	12
OBJETIVO GENERAL.	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
ANTECEDENTES	13
RELACIONES DE LOS JÓVENES CAMPESINOS DE FÚQUENE CON EL VIDEOJUEGO	16
NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS.....	18
LA CATEGORÍA “CAMPESINO”, UN PROBLEMA CONCEPTUAL	20
DISCREPANCIAS DE GÉNERO Y PRESENCIA EN EL AULA.	23
EL VIDEOJUEGO DENTRO DE LO COTIDIANO Y LOS ESPACIOS CONCEBIDOS COMO “PRODUCTIVOS” DE LA SOCIEDAD	26
LAS ARTES VISUALES EN LOS VIDEOJUEGOS.	26
CREATIVIDAD EN LA PRE-PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS.	28
CULTURA VISUAL EN LA COTIDIANIDAD	29
DISEÑO METODOLÓGICO	33
INVESTIGACIÓN- ACCIÓN EDUCATIVA	33
ANTROPOLOGÍA SOCIAL (SOCIOCULTURAL)	35
POBLACIÓN CON LA QUE SE LEVANTA EL ARCHIVO (MUESTRA).....	35
Categorías de interpretación.	36
VISIBILIZACIÓN DE LAS COTIDIANIDADES DESDE LA PRE- PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	36
CREACIÓN CONJUNTA EN FUNCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL.....	37
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA PROPUESTA DE MEDIACIÓN	38
ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN	42
INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	43
VISIBILIZACIÓN DE LAS COTIDIANIDADES DESDE LA PRE- PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS.	43
COTIDIANIDAD EN EL AULA	44
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA PROPUESTA.	46
LA CREACIÓN DE PERSONAJES COMO MUESTRA DE SUS COTIDIANIDADES	48
ANÁLISIS.	50
CONCLUSIONES	72
TABLAS DE ILUSTRACIONES	75
Bibliografía	76

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

Como objeto de estudio en esta investigación, deseamos explorar la importancia del auto relato en la escuela, enfocándonos en las cotidianidades, saberes, y percepciones de los estudiantes sobre su contexto. Viendo esto como una posibilidad de acercar sus intereses personales dentro del aula. Hemos visto que algunos elementos externos, como lo son los videojuegos y plataformas para usarlos como los celulares, por ejemplo, se prohíben en el colegio y se consideran “problemas”, y esto debe ser problematizado, por eso el trabajo busca utilizar estos escenarios y evidenciar cómo desde estos lenguajes (videojuegos) o plataformas (celulares, consolas, etc), es posible trabajar en la escuela en torno a la cotidianidad de los estudiantes, viendo los videojuegos como algo constructivo para la educación.

Dicho lo anterior, vale aclarar que los celulares y videojuegos vienen amarrados de forma íntima con los intereses particulares de los jóvenes en la escuela, y eso no puede ser fracturado desde un prejuicio, sino tiene que ser pensado e integrado en el proceso educativo. En últimas, una necesidad urgente en los entornos rurales es el trabajo sobre la realidad de los jóvenes dentro de la escuela, cosa que no es usual y no se ve en los PDI¹ de la mayoría de instituciones. Entonces, resultan dos cosas esenciales de todo esto, analizar a profundidad las potencias de los videojuegos y la tecnología en la escuela, como lugares donde es posible vincular las relaciones de los jóvenes con su realidad, sus deseos y su forma de ver el mundo.

Pensamos que un escenario para pensar esto es el de la Cultura Visual, sobre todo frente a la capacidad de enunciación de los estudiantes dentro de la escuela. Podemos rastrear desde allí cómo el joven campesino se piensa desde un estereotipo representado y circulado como imagen, una imagen bucólica de campesino al margen de las tecnologías, cuando en realidad lo que ocurre es lo opuesto, en ellos existe una ávida necesidad e interés por la tecnología, lo cual no es negativo en lo absoluto.

¹ PDI: Plan de desarrollo institucional

la cultura visual es una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida cotidiana, desvelar la manera en que vemos – entendemos el mundo (Mirzoeff, 2003)

Este proceso de análisis, también comprende todo aquello que implique la exploración y problematización de los procesos de aprendizaje de nuestro saber específico (artes visuales) como investigadores, para la solución de problemas y desde allí el aprendizaje y la producción de conocimiento que se puedan generar dentro de procesos de creación y escritura de guion para videojuegos, por ejemplo.

Partiendo de todo lo anterior, nuestras inquietudes nos condujeron a unas preguntas como lo son: ¿Cuáles son las razones por las que generalmente a los videojuegos no se les suele tener en cuenta como herramienta que resulte valiosa en los procesos educativos formales? ¿Por qué como primera medida se les relaciona usualmente como objeto de entretenimiento y se los sitúa fuera del aula? ¿En qué consiste el valor artístico visual de los videojuegos? ¿Cuál podría ser su potencia y qué estrategias podrían diseñarse para explorar las ventajas que tienen estos productos audiovisuales, su relación con la creatividad, y su aporte dentro del aula de clase?

Este trabajo no se trata únicamente de enseñar a diseñar videojuegos, sino de la exploración de los procesos previos (pre- producción de videojuegos: guion, creación de personajes, escenarios y storyboard), encontrando en la construcción de estas narrativas un vínculo entre el lenguaje del videojuego y la realidad, intereses, contexto y forma de ver el mundo de los jóvenes participantes. Este es el valor creativo que hallamos en la experiencia, de acuerdo con lo que propone Gonzalo Frasca (Frasca, 2012), prestarle más atención a este producto audiovisual y tomar en consideración su versatilidad y las amplias posibilidades que ofrece.

Dicho también en palabras del teórico de la Cultura Visual Nicholas Mirzoeff en su texto “una introducción a la cultura visual” *La cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia*. En nuestro caso, eso que se visualiza como existencia es una imagen de campesino muy

estereotipada. *La cultura Visual aleja nuestra atención de los escenarios de observación estructurados y formales, como el cine y los museos, y la centra en la experiencia visual de la vida cotidiana* (Mirzoeff, 2003). Queda claro allí que este proceso se ancla a ese enunciado, en tanto el proceso con los jóvenes campesinos va orientado a indagar sobre la visualidad, entendida esta como el acto social de ver, en palabras del mismo Mirzoeff, integrar esa manera de ver el mundo particular, dentro de la escuela.

Es necesario pensarse la escuela como parte de un territorio, el cual podría pensarse como una forma imaginada del espacio, cómo lo imaginamos y le damos sentido. En palabras de Rita Laura Segato, *el territorio es un espacio imaginado y diseñado para producir un sujeto, el territorio es un significante que produce un sujeto, una identidad específica* (Segato, 2006). Partiendo de allí, vemos necesario que dicho territorio en tanto identidad debe incluir los intereses y formas de comprender el mundo de la gente que lo habita, las distintas miradas que la componen (forjado a través de sus experiencias, aprendizajes y recepción de diversos referentes de la cultura visual a la cual se ven expuestos en su vida cotidiana).

A partir de las anteriores preocupaciones y de la experiencia en el contexto de Fúquene Cundinamarca, más particularmente en el colegio de Fúquene “Institución Educativa Departamental Nacionalizado de Fúquene”, es cómo llegamos a la formulación de la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera desde la pre-producción de videojuegos, se puede contribuir a la visibilización en la escuela, de las experiencias contextualizadas de los estudiantes de grado 10, en el colegio de Fúquene “Institución Educativa Departamental Nacionalizado de Fúquene”?

JUSTIFICACIÓN

Son varios los motivos por los que nos interesamos en indagar por los videojuegos. Uno de ellos es reconocer los videojuegos como otro medio de expresión artística visual, que más allá de un producto, tiene la valiosa capacidad de integrar varios elementos de distintas artes, por un lado, y así mismo por su capacidad para evocar la otredad, es decir, poder ubicarse en un escenario de la alteridad, el otro, y desarrollarse en una historia como otro. Esto resulta útil en diversos niveles: Inicialmente consideramos que en esas proyecciones imaginarias, como la de una historia o un personaje para videojuego, existe una proyección del mundo de quien crea la historia, es un escenario alternativo para expresar su forma de ver las cosas. También, para nosotros como investigadores, consiste en una oportunidad tanto para ver a ese otro y ser vistos como otro, relatarnos mutuamente y poder “ponernos en el papel del otro” a través de la aventura de una historia y unos personajes.

De forma paralela, cuando nos referimos a los procesos de pre-producción, consideramos estos procesos bastante relevantes como un dispositivo que permite que emerjan narrativas de los participantes, propendiendo por la creatividad y creando un escenario en que los jóvenes pueden desmarcarse un poco de las líneas discursivas y performativas de la escuela, para encontrarse y narrarse ellos mismos. En últimas, verse (vernos) de forma desmarcada y diferente a la que los roles estables de la escuela nos sujeta, profesor, practicante, estudiante, etc. Poder encontrarnos en escenarios más simétricos. Pensamos que poder acercarse al otro requiere un esfuerzo por la simetría en las relaciones, menos mediadas por estructuras dominantes y tradicionales.

Otra de las razones por las que es relevante este análisis, es que los videojuegos, además, poseen una gran riqueza visual a la altura de la calidad de, por ejemplo, una producción cinematográfica, permitiendo que los jóvenes comprendan a mayor profundidad la potencia de las imágenes a la hora de narrar y de narrarse, que puedan también generar imágenes potentes, parafraseando a Georges Didi Huberman en el texto “arde la imagen” (Huberman,

2012), con el fin de que las imágenes “de poder” no dominen su forma de enunciarse, que sean ellos mismos quienes piensen en la manera en que se enuncian y enuncian su territorio.

Otra de las razones más importantes ahora, en tiempos de la pandemia, es la inminente implementación de las TICs en las diferentes instituciones educativas en todo el mundo. Pese a ello, la mayoría de las veces solo se tienen en cuenta herramientas como aulas virtuales, plataformas, blog, entre otras, desconociendo por completo los aportes que podrían ofrecer productos que están al orden del día, como son los videojuegos, y resultan altamente atractivos y renovadores a diferencia de las largas sesiones virtuales en plataformas educativas tradicionales (si bien existen experiencias en que los videojuegos se implementan en el aula, en Colombia es difícil rastrear experiencias de ese tipo y mucho menos en entornos rurales). Sin embargo, no es común ver los videojuegos como opción en el ámbito educativo, pero existen casos donde juegos específicos hacen actualizaciones para dirigirlos a los ámbitos educativos, por ejemplo, *Minecraft²: Education Edition* “La clave está en utilizar un videojuego que resulta divertido para los estudiantes y aprovechar esa motivación para impulsar el aprendizaje. Partiendo de esta base, las opciones son tan variadas como la creatividad del docente y el objetivo que busque” (aulaplaneta, 2018)

El éxito de los videojuegos y su progresiva asimilación en los niños, jóvenes y adultos merece una atención especial, puesto que algo debe haber en este tipo de actividad que atrae y mantiene de una manera eficiente el interés de los usuarios, por lo cual se puede decir que resulta importante conservar este interés en gran número de población y conseguir que esta actividad que por mucho tiempo ha estado alejada del aula, haga su aparición como lo ha venido haciendo en otros contextos.

Por último, y desde un ángulo más teórico, es necesario inventar “nuevos léxicos”, nuevas maneras de entendernos que sitúen la experiencia contextual de los estudiantes dentro del

² Minecraft es un videojuego que consiste en colocar y destruir bloques para construir estructuras tridimensionales. También permite explorar el mundo abierto y pixelado en el que se desarrolla, recopilar recursos, utilizar objetos y luchar con enemigos u otros jugadores. Vio la luz en 2009 en versión alfa y en 2011 en versión completa y desde entonces ha ido ampliando sus opciones y sumando miles y miles de usuarios. (Fundación Amancio Ortega Gaona, 2018)

aula, como la teórica Laura Segato nos cuenta *“El territorio es el escenario de reconocimiento; los paisajes (geográficos y humanos) que lo forman son los emblemas en que nos reconocemos y cobramos realidad y materialidad ante nuestros propios ojos y a los de los otros”* (Segato, 2006). Partiendo de allí y de forma más crítica, si en la escuela no permitimos la emergencia de los contextos de nuestros jóvenes, los territorios que vamos a ver y reconocer no son los que vienen desde la experiencia, sino desde el distanciamiento, muchas veces desde el prejuicio.

Trayendo de nuevo a Segato, dice ella *“En un principio las Identidades singulares y colectivas estaban atadas a los territorios físicos y sus cambios o transformaciones”* (Segato, 2006). Hoy en día, los territorios están también sujetos a las imágenes, que se proyectan sobre estos delimitándolos, muchas veces constituyéndose en *“prótesis”* por encima de las personas que habitan los espacios significados. *Los poderes “interlocutores”, decidían qué espacios significan algo y cuales se omiten* (Segato, 2006). Hoy en día no existe tal interlocución, los jóvenes no tienen dónde transmitir su experiencia de territorio, sus deseos, su visión de futuro, por el contrario los territorios se imponen como imágenes, véase la imagen del joven campesino que circula de forma dominante en los medios masivos, imagen que en este trabajo tratamos de demostrar es mucho más diversa y rica en contenido.

Y es por esto último que el campo de la Cultura Visual nos es fértil, porque en este se permite la participación de saberes, interactúan imágenes que vienen desde el contexto y no desde la distancia, se puede analizar y pensar en el otro desde su propia forma de narrarse, a diferencia de las lógicas dominantes en donde el campesino suele seguir siendo narrado por otros, muchas veces como un sujeto al margen de la modernidad, feudal y proyectado como *“parte más”* de un territorio, pero sin voz alguna.

OBJETIVOS

Objetivo General.

- Por medio de un taller de creación sobre pre-producción de videojuegos, realizado en la “Institución Educativa Departamental Nacionalizado de Fúquene”, acercar este medio al aula y potenciar la construcción de auto-narrativas en los estudiantes del grado 10.

Objetivos específicos.

- Hacer visibles elementos de la Cultura Visual de los estudiantes dentro del aula, y desde allí proponer una metodología para leer el contexto y profundizar en problemáticas situadas dentro del aula.
- Potenciar el desarrollo creativo de los participantes, al igual que las habilidades comunicativas implícitas en la auto narrativa que emerge desde los procesos de pre producción audiovisual.

ANTECEDENTES

A la hora de darle inicio a nuestra investigación, recurrimos al archivo de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, en búsqueda de antecedentes de investigación que enriquecieran y aportaran a nuestros intereses investigativos, que en ese inicio se centraban en vincular dos temáticas que no suelen asociarse comunmente: Los videojuegos y el aula de clases formal.

Enfocados en encaminar nuestra investigación, encontramos algunas monografías realizadas en nuestra Licenciatura en Artes Visuales, con el título de *videojuego a través del videojuego: un acercamiento a los lenguajes visuales y comunicacionales básicos del videojuego a partir de un laboratorio lúdico*. Este trabajo fue elaborado por Jully Angélica Rodríguez Malpica y Andrés Ricardo Arce Velásquez en el año 2013. Aquí encontramos un claro ejemplo de cómo, a través de talleres prácticos presenciales, los estudiantes en estas sesiones desarrollan unas estructuras de narración alternativas a las tradicionales como, por ejemplo, el proponer una nueva interfaz³ basada en un videojuego clásico. “Para el desarrollo de las experiencias se contempló el juego como principal elemento compositivo, ya que este vive por medio de la experiencia, principal componente de aprendizaje significativo, además que es vehículo movilizador de los diversos lenguajes (corporal, verbal, visual) innatos del ser humano.” (p.36) (Arce & Rodríguez, 2014) Las conclusiones a las que llegaron en su proyecto fueron varias, pero las más relevantes por cuanto coinciden con nuestros intereses son; el videojuego es una herramienta novedosa que, está a la vanguardia y nos permite estar al tanto de los últimos adelantos tecnológicos, propicia el desarrollo de las competencias sociales encontrando una lógica unificada que bien podemos llamar régimen escópico, facilita la alfabetización digital o actualización de los *Modos de ver* (Berger, 1997), además de su gran valor como medio de transmisión de información.

³ La Interfaz es definida por Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (2003), en su texto Introducción a la teoría del videojuego como la ventana o puente que permite comunicar o conectar una acción de dos cosas, además de generar una alternativa visual. (Wolf & Perron, 2003)

La mayoría de los trabajos que contienen una correlación entre las narrativas y las artes visuales tiene una constante, como es que en todos sus tratamientos prevalece la herramienta del dibujo como conducto de expresión anecdótica. Un ejemplo es el trabajo de grado de Adrián Martínez, también egresado de la LAV, realizado en el año 2014 y cuyo título es *Interacciones: el dibujo como herramienta de optimización de la práctica docente con la población de tercer grado de educación básica primaria del ciclo II de la Escuela Normal Superior Distrital María Montessori* (Martinez, 2014) En donde trabaja con un grupo de niños de tercero de primaria para contrastar conocimientos acerca de la manera en que se aprende o se identifican las imágenes por medio del dibujo, y las implicaciones que esto pudiese tener con respecto a las metodologías para trabajar con la población seleccionada y sus menesteres emergentes, “sí se habla aquí de interacción, es precisamente porque se hace ver la forma en que la afectación de las experiencias educativas en el aula, pueden ser reconocidas por los mismos actores y con ello, tomar decisiones, realizar mediaciones y reflexiones dentro del aula” (p.76) (Martinez, 2014).

Otro de los antecedentes que nos llamaron la atención, es del estudiante de filosofía Mauricio Mesa Pulido de la Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, quien elabora la investigación titulada “*El arte de los videojuegos*” (Pulido, 2013), en este trabajo de grado se resalta la estética: la importancia del arte en los videojuegos y su progresiva implantación en los niños, jóvenes y adultos. Desde una mirada filosófica, se plantea una serie de interrogantes cómo ¿Qué es Arte? ¿Se puede catalogar como arte a los medios que se muestran hoy en día? Rastreado a través del tiempo en las etapas del arte que innovaron la forma de comprenderlo y producirlo, llega a considerar los videojuegos como una forma actual de creación artística, según puede apreciarse en la siguiente cita:

A nivel pictórico, a través de movimientos como el cubismo en cabeza de Picasso; a nivel musical, con las obras atonales de Arnold Schönberg; a nivel teatral, con el enfoque psicológico del método de Stanislavsky; todos estos nuevos productos de comienzos del siglo XX de la llamada vanguardia, vías sus autores, retaron a los críticos y filósofos del arte, en su contexto histórico, a evaluar dichas obras proponiendo el

surgimiento de un nuevo lenguaje conceptual para poder entenderlas, un lenguaje con el cual se pudieran comprender las obras que no se acomodan a las lecturas e interpretaciones tradicionales, y proponer una nueva interpretación sobre la concepción de arte que evolucionaba con el siglo que surgía. (Acosta, 2008)

En la búsqueda de enfocar mucho más nuestro proyecto de investigación encontramos una tesis doctoral llamada *El cacharreo o aprendizaje salvaje en los videojuegos* de Nina Alejandra Cabra Ayala que habla desde la experiencia de jóvenes bogotanos, más específicamente en palabras de su propia autora *jóvenes videojugadores* “mi estudio no es sobre los jóvenes, sino sobre jóvenes videojugadores, que viven en sus casas, conviven con sus familias que resultan importantes y significativas para ellos y ellas, que van a la universidad y tienen como meta conseguir un trabajo y tener su propia familia.” (p.14) (Cabra, 2014) nos relata sus experiencias con *videojugadores* y todo lo que conlleva aprender a jugar videojuegos a un gran nivel, la forma de interactuar entre ellos y como ella misma al participar se convierte; de una persona que desconoce esta parte de la tecnología, en una videojugadora de gran nivel, desde su punto de vista: “sostengo que los videojuegos movilizan formas de conocer que implican una resignificación de la noción misma de habilidades, y que conocer acá se refiere a una serie de prácticas, acontecimientos y experiencias sensibles, corporales y emocionales que inciden con mucha fuerza en la forma de relacionarse y conocer de quien juega”

RELACIONES DE LOS JÓVENES CAMPESINOS DE FÚQUENE CON EL VIDEOJUEGO

El videojuego no solamente opera de forma unidireccional en los niños, llenándolos de información ajena, sino los niños desde su cotidianidad pueden re-dirigir esa información y reflexionar frente a la misma y su contexto.

Los 30 jóvenes: 13 niñas y 17 niños, campesinos del grado 10 están llenos de intereses: moda, tecnología, deportes, música, fotografía, maquillaje, películas, series, celulares, entre otros, son un grupo bástate comunicativo, hacen broma que aportan momentos divertidos y hacen un ambiente más agradable entre ellos y nosotros, tuvimos la oportunidad de compartir fuera y dentro del aula donde esto nos llevó a conocernos mejor. Ver que compartíamos gustos sobre todo en películas, caricaturas, anime y videojuegos hizo que las conversaciones fueran más espontaneas y se dejaran de lado los roles estudiante- profesor.

Encontrar a los jóvenes jugando en el aula en sus teléfonos puede generar “incomodidad”, pero es ese miedo a lo desconocido, tan lejanos de ese contexto como docentes, viéndolo como un distractor, como un enemigo que aleja al estudiante de sus deberes, de la linealidad de las clases, que desconcentra, que lo aísla. Nosotros en este proyecto queremos acercarnos a ese *aislamiento*, a la cotidianidad de los jóvenes de Fúquene, específicamente 10°. Donde son extremadamente populares.

¿Por qué son tan atractivos los videojuegos? Es esa motivación que nos da cada vez que avanzamos en un nivel, esas vidas alternas que podemos llevar, la posibilidad de hacer lo imposible. Para Carlos González Tardón psicólogo especializado en videojuegos afirma que “Los juegos más adictivos son los que activan la *zona reptil* del cerebro, la más primitiva, el mecanismo de recompensa básica que tenemos todos los animales superiores: Si algo te hace sentir bien cuando lo haces y cuando recuerdas que lo hiciste, te animas a volver a hacerlo” (Rius, 2012) podemos decir que los juegos son parte del proceso evolutivo del hombre, y hoy gracias a los avances tecnológicos los videojuegos hacen parte de ese proceso, siendo así, el día a día de estos jóvenes, donde juegos como *FREE FIRE*, *FORTNITE*, *FORZA* y hasta *GTA* son un trozo de su cotidianidad, al decir que son campesinos se crean ciertos imaginarios

sobre su apariencia, costumbres, y hábitos, que de alguna manera no dejan cabida a las verdaderas prácticas de estos jóvenes, donde según sus relatos no son tan distantes de nosotros (anexos diarios de campo). Entender el contexto al que para muchos resulta extraño que un campesino juegue videojuegos, para nosotros fue el primer nivel en este videojuego de estrategia (donde llamaremos así a las experiencias vividas con los jóvenes de Fúquene) al plantearnos estos talleres queríamos acercarnos a ellos, a sus vivencias, a sus imaginarios, a estas prácticas que a veces no tienen cabida dentro del aula, y que sin embargo ocupan gran parte de su tiempo. Cuando se habla de videojuegos siempre hay opiniones divididas y en esta experiencia no fue la excepción, por lo general se pone en duda el valor educativos de estos, argumentado que la violencia en los videojuegos genera personas violentas “los estudiantes pueden llegar a replicar tanta violencia” (Callejas, 2019), sin embargo se han realizado varios estudios que llegan a conclusiones dudosas “Hasta ahora no existen estudios científicos realizados con el suficiente rigor e independencia que permitan determinar sin sombra de duda que el uso de estos juegos o juguetes cause o pueda causar daños inmediatos o previsibles en los niños y jóvenes usuarios, o inducir a conductas delictivas o reprobables socialmente” (Salguero, Pelegrina del Río, & Gómez Vallecillo, 2009).

No podemos dejar de lado todas la ventajas y beneficios que estos aportan a sus consumidores bien dice Tardón "las actividades de ocio son una fuente de nuevos aprendizajes, desarrollo de destrezas, adquisición de conocimientos y dominio de habilidades.: fomentan la creatividad, desarrollan la memoria y el pensamiento, facilitan la adquisición de estrategias de planificación" (Tardón, 2017). Con todas estas cosas que pueden ser aportadas por los videojuegos queríamos generar una experiencia diferente de estos, viéndolo desde un proceso anterior como es la pre-producción de videojuegos⁴, dándonos cuenta del gran interés que originó esta propuesta con los jóvenes de Fúquene que inmediatamente compartieron con nosotros esas experiencias vividas con los videojuegos y con ello aumentó la curiosidad de cómo se realizan algunos de estos juegos (anexos diarios de campo), para así llegar a este segundo nivel, donde ellos como creadores de su propio universo en este videojuego (llamando así esos lugares donde ellos habitan), relatan parte de su cotidianidad

⁴ creación de personajes, guion, storyboard

tanto personal, como colectiva. Los relatos en el aula son bastante distantes y ajenos, muy diferentes a aquellas anécdotas que se dieron en la salida en busca de escenarios que hablaran de su universo, de esta nueva creación, que en sí fue una búsqueda estratégica para encontrar así los lugares que podrían ser, en su opinión los adecuado para la supervivencia de los futuros personajes, en ese instante no es solo Fúquene sino una historia que empieza con la cotidianidad de los jóvenes campesinos, como dice Maurizio Vitta “Tal articulación permite restituir a las representaciones cotidianas en el lugar que les corresponde, así como reconocerlas una potencialidad hasta ahora desconocida. La sociedad moderna ha puesto de relieve la existencia de una *experiencia estética cotidiana*, que se nutre en gran medida de imágenes visuales.” (Vitta, 2003) El nivel tres no es tan lejano del anterior, se nutre de este y de todas esas imágenes que nos rodean y nos componen, pues era hora de crear un personaje que fuera el protagonista de estos universos

Narrativa en los videojuegos

El término narrativa puede hacer referencia al contenido del relato o historia, a su forma estructural, y al propio acto de exponer la narración como historia, organización y acción de contar relatos; comprende tanto su contenido, como las condiciones de su enunciación. (Bettendorff & Prestigiacomio, 2002) Según el Taller de Narrativa Digital de la Universidad Javeriana las extensiones básicas de la narración reconocen un modelo de comunicación lineal, tendencialmente unidireccional inducido por el narrador, quien selecciona la información, la coloca en una secuencia única y la expresa, mantiene el control del tiempo del relato y generando las respuestas emotivas de su auditorio (Pontificia Universidad Javeriana., s.f.). Sin embargo, pueden ser sorpresa producciones como *Memento* del año 2000, escrita por Christopher Nolan, en la cual esta linealidad se rompe logrando una narrativa novedosa llevando al espectador a una nueva experiencia narrativa (García, 2009).

La divulgación de los soportes digitales como vehículos absolutos de los relatos contemporáneos ha dado lugar a un nuevo paradigma narrativo caracterizado por la progresiva colaboración del usuario en el proceso de construcción narrativa. Esta

composición en los últimos años se ha explorado y cambiado con ánimo de hacerla más interesante. Uno de los ejemplos más característicos de la narrativa audiovisual es la cinta *Corre lola corre* Tom Tykwer (1998), en donde podemos apreciar algo que hasta este entonces resultó bastante novedoso y en cuanto a lo que nos respecta se adscribe a un tratamiento de narrativa interactiva debido a sus posibilidades planteadas en la escritura de este guion.

Para hablar de narrativa interactiva partiremos definiendo su concepto que según un artículo publicado en el portal de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona en abril del 2006 define esta narrativa como:

“una escritura a partir de patrones narrativos específicos en los cuales es posible, por ejemplo, la intervención del lector a diversos niveles, la generación cambiante de argumentos, la ausencia de desenlace. En último término, se trataría de construir entornos narrativos en el interior de los cuales se suceden las historias. Esta nueva manera de crear y presentar ficciones ha sido objeto de estudio, sobre todo, desde la perspectiva literaria. Sin embargo, a partir de la amplia y significativa experiencia de los videojuegos, lo es también desde la perspectiva audiovisual y multimedia.”. (Berenguer, 2006)

Los videojuegos son uno de los campos en los cuales esta interacción se hace más palpable puesto que el constante accionar del jugador permite que se desarrolle la narración y hacen del usuario un elemento vital. Por ende, esta narrativa poco visible por los campos del conocimiento puede ser aprovechada por la educación, por cuanto sus potencialidades como la de hacer más dinámicas las mediaciones didácticas, y el comprender algunos temas que al ser expuestos de maneras tradicionales tienden a ser tediosos mientras que con las narrativas interactivas propuestas en los videojuegos se podría atrapar la atención del estudiante en función de obtener una comprensión interesante, por ejemplo, *Minecraft: Education Edition*

Es motivador y despierta el interés de los alumnos, que aprenden mientras se divierten. Permite potenciar multitud de habilidades, desde la

creatividad, la imaginación, la resolución de problemas o la competencia digital hasta nociones de ingeniería, matemáticas, historia o arte, según el enfoque que le dé el profesor. Además, promueve el aprendizaje activo, el esfuerzo, el afán de superación, el pensamiento crítico, la cooperación... (aulaplaneta, 2018).

LA CATEGORÍA “CAMPELINO”, UN PROBLEMA CONCEPTUAL.

La categoría “campesino” en Colombia es una categoría tremendamente problemática partiendo de sus concepciones más superficiales y por qué no, los relatos dominantes que fijan dicha categoría en un país como el nuestro: No sólo es una categoría que está cruzada por dilemas raciales (el campesino aparentemente es blanco, y se centra en un territorio central del país, excluyendo indígenas, comunidades afro, y territorios selváticos o costeros), sino también por problemáticas de clase (el campesino es un sujeto que pertenece a una clase social establecida, y para serlo debe mantenerse en dicha clase social). Pero más allá de esto anterior, el campesino también parece estar cargado con características (que se desprenden de lo anterior), como unas actividades que lo definen, y unas actitudes frecuentemente representadas en los discursos dominantes, academia, cine, también en escenarios más populares como telenovelas, televisión.

De lo anterior entonces se desprenden diversos estereotipos fijos, que se han naturalizado producen cierta performatividad en la sociedad. Según la teórica en performance Diana Taylor, la sociedad se constituye de múltiples actos performáticos que fijan en el terreno de la acción realidades, estereotipos, roles. En ese texto, que se llama “acts of transfer”, ella señala que igualmente estos performances encadenados (performatividad) puede ser hackeada, intervenida:

El performance, no solamente está ligado a lo físico – cuerpo, sino a las transferencias, no necesariamente ligadas a lo puramente mimético sino a lo que se va re significando (Taylor, 2007). Lo performativo puede trascender lo físico, puesto que ya la forma en que circulan,

se producen y se transfieren informaciones ha proliferado (Internet, los memes, los videojuegos), por ello el acto físico que antes era la forma más contextual y veloz de transmitir, puede ser reemplazado por otros actos en otro tipo de espacios (virtuales, de encuentro, digitales, entre otros). Los escenarios diversos existen como imaginarios culturales específicos—un conjunto de posibilidades, de formas de concebir conflictos, crisis o resoluciones, diferencias, desigualdades. De allí que nos interese tanto Taylor, porque el videojuego, a fin de cuentas, puede ser un vínculo para fisurar esas ideas preconcebidas que a estos jóvenes que participaron de la investigación se les aplican por medio de la categoría “campesino”, con la cual muchos ni siquiera se identifican ya.

Frente a lo anterior, agrega Taylor que el espectáculo no es una imagen sino una serie de relaciones sociales mediadas por imágenes, de allí que la categoría de Campesino provenga de un espectáculo, un performance de nación profundamente colonial (no es gratuito que el campesino sea presentado como sujeto al margen de la modernidad, como un cuerpo pre moderno y colonial, aún hoy en nuestros días). Frente a la fisura necesaria en dichos estereotipos o “clichés” producto del espectáculo, Taylor propone que actuemos desde la premisa de que no nos comprendemos mutuamente, y reconozcamos que cada esfuerzo en esa dirección necesita trabajar contra nociones de acceso fácil, de *descifrabilidad* y traducibilidad (Taylor 2007). Este obstáculo desafía no solo a los hablantes de español o portugués que se enfrentan a una palabra foránea, sino a los angloparlantes que creían comprender lo que significa la palabra performance, y en el caso de esta investigación, desafía nuestro encuentro con aquellos que considerábamos “campesinos” pero en nuestra práctica descubrimos que se rompían dicho parámetro que estaban en búsqueda de nuevos lenguajes para mostrarse: El videojuego.

Por otra parte, es importante que dejemos claro qué es a lo que queremos llegar con todo esto, hemos elegido este entorno social de jóvenes en la Laguna de Fúquene, que para nosotros es un entorno en donde podemos dar fe de las experiencias que se encuentran en constante sujeción al estereotipo de campesino, pero que en el fondo están en tensión por separarse: Si miramos a fondo esta experiencia, descubriremos que a través de las narrativas presentadas por los estudiantes se desdibuja el cliché y se presenta una subjetividad

tremendamente retardadora y dinámica, como también empapada de efectos de su contexto más tradicional (lo cual se analizará más adelante).

Los últimos años hemos habitado y en gran medida hecho parte de este contexto, ya que somos parte de la comunidad dentro del campus universitario descrito anteriormente y el cuál por medio de la UPN se interconecta con este entorno rural. Ahora bien, como el título principal lo intenta describir, nos referimos a la población o como preferimos llamarles **sujetos sociales**, los campesinos son considerados la base o porque no, la población fundamental de nuestra sociedad y nuestro territorio nacional, son una parte importante de la economía del país, desde nuestro punto de vista, de la ciudad, son parte fundamental de nuestra cotidianidad, pues es gracias a ellos que encontramos gran variedad de productos derivados del campo.

La razón primordial por la cual aludimos a este grupo social y en particular su relación o concepción con nuestros sujetos sociales elegidos, (no al azar, pero de esto ampliaremos un poco más adelante) ya que en este momento nos concierne la forma en que se les concibe y de qué manera “el conocimiento personal y el contexto guían nuestra lectura e interpretaciones” (Mannay, 2017) y a nuestro parecer, en cierto grado convirtiendo a nuestro sujeto social como anteriormente le había descrito en un ícono. En este caso el primero: “la **diversidad** como ejercicio de lo “exótico” y el segundo en una posición digamos que, diferente: “como una hostilidad a un grupo” (Hernandez, 2019). Haciendo énfasis en el primero desde nuestra óptica, ya que es aquel en el que notamos cómo se evidencia lo que serían estas fisuradas y dominantes ópticas de lo que se concibe como **campesino** y con esto, tratar de dar pie a diversas particularidades que logramos visibilizar dentro de nuestro ejercicio de práctica pedagógica, dentro de la cual realizamos nuestro ejercicio de recolección para trabajar en nuestra investigación, lugar en donde hallamos estas bien llamadas fisuras que, desde nuestro particular punto de vista, nos ayudaron a comprender en gran medida como estos regímenes escópicos (Mannay, 2017) nos han delimitado la manera en que abordamos, observamos y tratamos de comprender a determinada población.

Allí es en donde evidenciamos las enormes diferencias frente a aquellos pre conceptos acumulados a lo largo de nuestras experiencias en relación a dichos sujetos sociales y en especial, los jóvenes habitantes del municipio de Fúquene, con quienes llevamos a cabo cuatro sesiones taller y en las que basamos nuestra (para nosotros) novedosa forma de entender a quienes acá, dentro de la ciudad, llaman **campesinos** y que se encuentra abismalmente alejada de todas aquellas pre concepciones que veníamos describiendo anteriormente.

Discrepancias de género y presencia en el aula.

Una de las cosas más interesantes que logramos presenciar dentro de nuestro ejercicio fueron ciertas disyuntivas muy arcadas, no tan ajenas a muchos contextos similares al aula de los estudiantes de décimo de cualquier institución educativa, pero vale la pena resaltar que en esta ocasión se puede resaltar algunas dinámicas entre ellos, un ejemplo de separación de géneros o división de sexos no solo en lo que respecta al espacio físico, sino a todo aquello que les configura como sujetos dentro del aula y (siendo un tanto somero ya que más adelante ampliaremos este aspecto con más detalle) todas sus asunciones de ideas, comportamientos, creencias y preferencias a la hora de trabajar o participar en clase o en dichas sesiones taller que llevamos a cabo.

Puede resultar evidente que cuando abordemos lo ocurrido dentro de las sesiones en detalle sea aún más evidente este fenómeno que pudimos identificar, pero en este momento lo que tratamos de esbozar, radica en gran medida en aquello a lo que intentamos introducirnos desde el inicio de este apartado, dando cuenta de que (no fortuitamente) la concepción de “campesino” que desde diferentes ópticas se configuran, pueden dar cuenta fielmente de aquello que en realidad pudimos desvelar a medida que avanzábamos dentro de nuestra experiencia con esta población que, para esta instancia, nos otorgó un importante paneo de lo alejadas que pueden estar todas aquellas concepciones que a menudo abundan dentro de bastantes grupos sociales aparte del que anteriormente resaltamos. Un ejemplo de ello, podría

emerger con una simple búsqueda utilizando Google en donde podemos notar lo claras que son las imágenes de lo que se supone es un campesino:

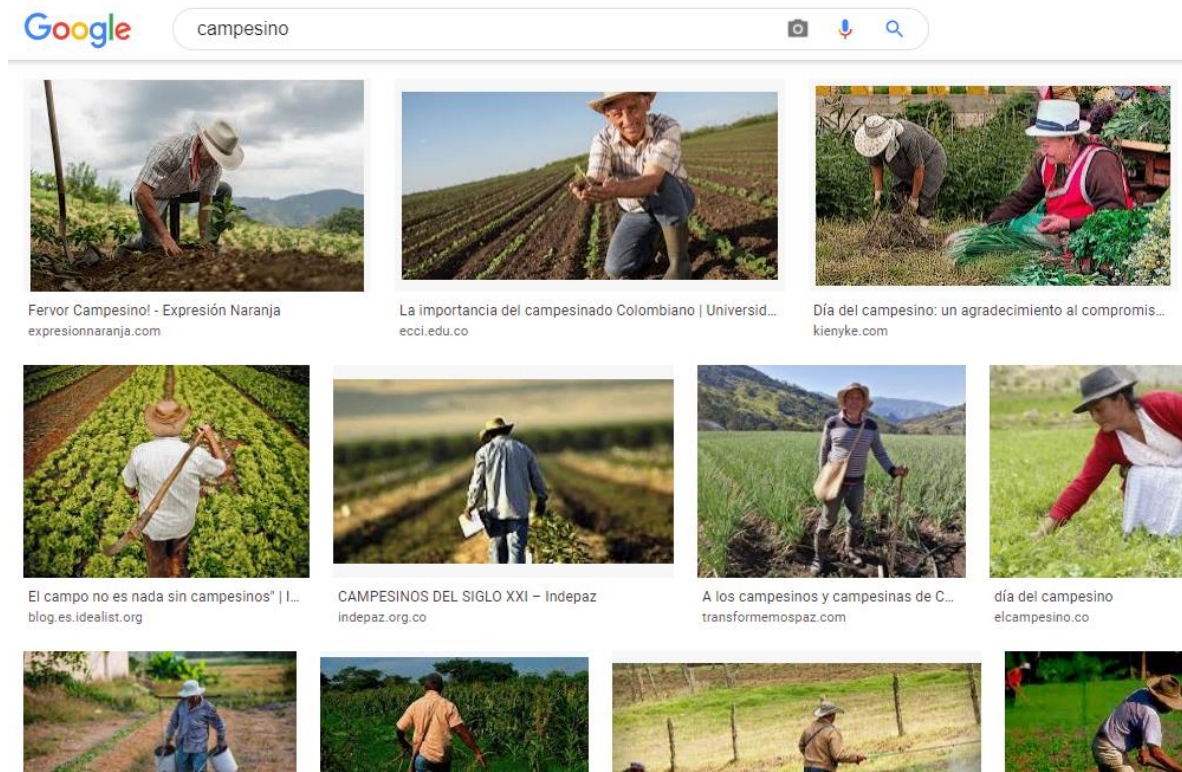


Ilustración 1. Campesino

El estricto lugar que ocupa dentro de nuestra dinámica social y el cómo brilla por su ausencia el joven campesino que en este caso es a quienes deseamos tratar de visibilizar, no como figura humana, ícono o representación, sino por aquello que los configura como seres y sujetos que hacen parte de nuestra sociedad con los aportes, ideas, anécdotas y vivencias de cualquier otro ciudadano de nuestro territorio nacional.

Es notable que entre ciudadanos existen divisiones bastante marcadas en donde por ideas, costumbres, actividades se suelen separar los niños de las niñas en una especie de versus entre ellos en donde se prestan apoyo, secundan ideas o simplemente se visibiliza más al otro y todos sus aportes como sujeto en directa relación con su género y esto es así para muchos aspectos dentro de las actividades en el aula, en donde cada acción está determinada por el grupo o “pequeña tribu” dentro del salón de clases a la que perteneces, lo que representas

para el colectivo, tus opiniones e inclusive tu creatividad, cuestión que está ampliada en detalle en los diarios de campo de dichas sesiones. Lo anterior es evidente gracias a la gran influencia que tienen las concepciones que hemos de marcar como **dominantes** en donde se plantean las interacciones entre los sujetos sociales y unos delimitados “sistemas” (Steiner, 2016) que Rudolf Steiner plantea con gran claridad los siguientes sistemas:

“El segundo sistema debe abarcar todo lo que tiene que haber en el organismo social en virtud de las relaciones entre hombre y hombre.” En el siguiente: “El tercer sistema abarca todo lo que emana de lo intrínseco de cada individualidad humana y debe incorporarse al organismo social.” (Steiner, 2016) organismo que trata de describir como un ente de funcionamiento biológico, como una suerte de “estructura ternaria” (Steiner, 2016) de la cual anteriormente citamos dos de los elementos que le componen, para así desvelar estos instaurados, pero invisibles axiomas, los cuales se nos muestran como aquello que se considera un hombre, una mujer, un espacio para: estudiar, ser académicamente productivo y sobre todo, se determina basado en las tradiciones de arraigo popular hasta la actualidad, como se supone que se deben configurar las interacciones entre los sujetos que habitan dichos espacios y los conceptos anteriormente nombrados, así como entre ellos mismos.

Luego de estas nociones que se nos revelaron en el transcurso de nuestro ejercicio de práctica pedagógica como recolección de investigación, se nos ocurre una gran pregunta que si bien ya ha sido planteada de manera más general dentro de este proyecto, acercándonos a este punto puede que surja con mucho más ahínco, puesto que ya es momento de encontrar ¿cuál es el papel o el lugar del videojuego dentro de todas estas concepciones **dominantes** y su posible ruptura dentro del aula? Ya que estos espacios al parecer carecen de lugar para una actividad como lo es jugar o siquiera hablar de videojuegos.

EL VIDEOJUEGO DENTRO DE LO COTIDIANO Y LOS ESPACIOS

CONCEBIDOS COMO “PRODUCTIVOS” DE LA SOCIEDAD.

En un lugar en donde se da por sentado que sus integrantes han de aportar sujetos social y académicamente productivos, es posible que nos cueste imaginar un lugar preciso en el que los videojuegos irrumpen dentro de unas muy marcadas concepciones culturales que se han instaurado en nuestras mentes, tradiciones y costumbres durante siglos, pero poco es lo que conocíamos sobre el lugar que pueden ocupar los videojuegos en nuestra cotidianidad, teniendo en cuenta que la idea más concreta que poseemos de este medio se encuentra intrínsecamente relacionado con lo divertido, el tiempo libre y en especial con la no productividad, ya que a esta nos vemos avocados como sujetos que hacen parte de todo un sistema tanto económico como social en donde se supone que si no avanzas, te condenas a quedar atrás, donde si no aportas a ninguno de los aspectos de toda nuestra infraestructura, no eres un sujeto funcional, con derecho a ocupar un lugar dentro de la sociedad, eso es lo que suponíamos, ya que constantemente han venido modificándose las dinámicas de lo que se supone debe o no aportar un sujeto social o también llamado ciudadano. Hoy en día, los aspectos creativos, aquellas labores que le correspondía llevar a cabo a una muy pequeña porción de personas dentro de lo que consideramos productividad social, ha tomado bastante relevancia con el pasar de los años y de esta manera convirtiéndose en uno de las labores con más demanda debido a su importancia dentro de la cotidianidad de muchos de los habitantes y de gran parte de los territorios, en donde no está claro que los aspectos creativos de un determinado grupo social contenga el aporte que se suponga deban tener dentro de sus dinámicas de comportamiento, territorio y entorno social.

Las Artes Visuales en los videojuegos.

No solo la humanidad, algunos de los mamíferos más exitosos que pueblan la tierra han utilizado la simulación como un método de aprendizaje que proporciona una experiencia palpable en cuanto a la resolución de problemas cotidianos. Un ejemplo de ello, es la pulsión de forcejeo, juego que simula un esfuerzo físico real en donde se provisiona la experiencia

de una batalla dentro de un ambiente controlado, que prepara mente y cuerpo del ser vivo en específico los mamíferos caninos. En el caso del proceso evolutivo del hombre los juegos y la simulación comparten las características de ensayo y error; al igual que un sin número de recreaciones de casos de situaciones hipotéticas que pueden ser equiparables a la realidad. Un ejemplo de esto es el ajedrez, juego de mesa que simula en aspectos generales una estrategia de guerra entre diferentes reinos. Puede parecer un dato aleatorio, pero con esto pretendemos tratar de contextualizarlo con los antecesores de los que ahora gracias a la tecnología son conocidos como videojuegos, puesto que las simulaciones a las que nos referíamos anteriormente se encuentran divididas en dos ramas principales que podemos invocar teniendo en cuenta que: la primera nos remite a la utilidad que nos brinda las simulaciones relacionadas con la vida cotidiana y que nos conducen a soluciones prácticas de nuestras vidas, al igual que la mayoría de las experiencias de aprendizaje. La segunda (en aspectos generales), aquella que usualmente son clasificadas como actividades recreativas, que igualmente pueden resultar como experiencias educativas y cabe aclarar, que cuando se abordan y analizan con una mirada seccionada y con objetivos específicos, podemos notar lo nula que ha llegado a ser la división entre ambas ramas y que inclusive no es necesaria dicha división propuesta al inicio de este párrafo, más que para aclarar una idea que es eje fundamental de nuestra mirada al manifestar nuestra inquietud sobre la separación de los mencionados tipos de simulación o actividades que correctamente son llamados, en un entorno y con unas temáticas específicas, lúdicos y para ser mucho más precisos lúdico educativos, confiriéndoles un estatus como ejercicio de aprendizaje enfocado a una experiencia educativa a través del juego.

De lo anterior, podemos vaticinar una posible idea de la importancia de la simulación de la realidad o de las posibles y subjetivas versiones de realidad o aquello denominado natural, pero que nos resulta ajeno o distante debido a la carencia de experiencia al respecto. De este modo, no resulta difícil de concebir la “mimesis” que en diccionarios es sencillamente la imitación de la naturaleza con fines esencialmente encaminados al arte, que como hemos podido ver el término más profundamente tratado tanto por Aristóteles como por Platón, en esencia no ha variado mucho y aun así ha nutrido diferentes obras artísticas visuales, en donde la naturaleza muerta era un ejemplo que en aspectos generales adoptaban este término

como insumo conceptual, para el posterior desarrollo de su obra o arte visual. sin embargo y, por otra parte, era más comúnmente asociado con otro término temporalmente similar “Diégesis” evocando un alto nivel de ficción a su producto final, cuya secuencia de acciones concluye de igual manera que la concepción de casi cualquier videojuego que elijamos tanto en la actualidad, como lo eran en sus inicios.

Creatividad en la pre-producción de videojuegos.

Como un recurso indispensable para la supervivencia y ahora como insumo fundamental para cualquier ámbito; sea profesional como también sucede en lo personal, la creatividad forma parte de cada proceso cognitivo que busque la reorganización de datos o información que luego puede ser utilizada en beneficio propio. En su afán de representar el mundo, la creatividad es el resultado de una serie de pulsiones básicas del ser humano que según Hans Prinzhorn son: “la necesidad de expresión, instinto de juego, propensión ornamental, tendencia al orden, copiar, crear por la necesidad de símbolos” (Prinzhorn, 2012) las cuales consideramos de importancia en estos talleres como motor de la mayoría de los procesos cognitivos relacionados con la creación artístico visual.

Vigotsky también señala un nuevo método para el estudio del arte catalogado por el filósofo y psicólogo alemán Müller-Freienfels como “Método Objetivamente Analítico”, en el cual “es preciso intentar tomar como base no al autor o al espectador, sino a la propia obra de arte” (Vygotski, 2005). Tomando como referencia los símbolos que a través de los años se han instaurado, no solo por su fuerte influencia, sino por su constante variabilidad, de la manera como suscita Vladimir Ramírez en su publicación citando a Cassirer, refiriéndose a las implicaciones del simbolismo de la siguiente manera:

En definitiva podemos afirmar que el simbolismo da acceso al ser humano al mundo de la cultura, es de aplicabilidad universal, en palabras de Cassirer quien afirma que "cada cosa posee su nombre", pero además este simbolismo es también extremadamente variable, afirmando que "el símbolo humano genuino no se caracteriza por su uniformidad sino por su

variabilidad".(Cassirer, 2012:64). Ultimemos la importancia del carácter simbólico en la vida humana declarando que la conducta del hombre y el progreso de la cultura descansan en el dominio del pensamiento simbólico (Tarazona, 2014) .

De este modo podemos inferir que es difícil pensar algo más cambiante que las temáticas, imágenes, símbolos e iconos de la cultura digital. Ahora bien, en cuanto a los videojuegos hemos reiterado puntualmente nuestro tramo a seguir en la clarificación del aporte al que nos dirigimos, en esta oportunidad se encuentra localizado en una etapa preliminar al desarrollo de un videojuego terminado, tangible y disponible para su uso. Es una etapa que consideramos de vital importancia, e intrínsecamente relacionada con nuestro rol como educadores en artes visuales, en donde nuestra posición y las habilidades que deseamos potenciar en los participantes les ubica como gestores de la parte creativa en esta etapa de concepción del eje narrativo, conceptual y la apariencia general del universo de un videojuego creado a partir de sus concepciones personales y cúmulo de conocimientos a este respecto.

Cultura visual en la cotidianidad

Si la sociedad contiene una gran cantidad de posibles tipos de manifestaciones, generacionales, tendencias y comportamientos colectivos, los videojuegos y mucho más en la actualidad, se integran y se nutren vorazmente de todo lo anterior, con la diferencia de transmutarlo a un entorno meramente basado en los gráficos generados por ordenador, los videojuegos acogen el término visualidad en gran parte de su expresión, con el agregado de ser un producto a su vez audiovisual que los sitúa en el ámbito de la cultura visual. Sin embargo, no podemos dejar de recalcar que aludimos como durante toda esta propuesta a los “medios mixtos” que contienen medios más allá de los visuales y que si tratamos de localizarlo dentro de este enunciado es para delimitar su aporte, gracias a lo que “*no existen los medios visuales*” (Mitchell, 2005) nos aporta en este apartado.

Nos interesa mucho el tema de los medios Mixtos, concepto presente en constante durante el trabajo de WJT Mitchell y una idea que caracteriza el campo de estudio de la Cultura Visual. No podríamos allí hablar de medios visuales, porque la imagen se compone de sentidos, de cuerpo. Es allí que el videojuego cobra especial relevancia, es una imagen con la que se interactúa, y además, simula a veces la movilidad de nuestro cuerpo, reacciona a las pulsiones del mismo. Por consiguiente, nos preguntamos si este tipo de imagen puede verdaderamente desvelar narrativas propias sobre territorio, dada esta característica física de la imagen y narrativa del videojuego.

En el texto escrito por Silvana Mejía titulado “*La educación artística como comprensión crítica de la cultura visual*” en Fernando Hernández (Echeverri, 2008) se abordan las apreciaciones dadas por Hernández frente al tema de la cultura visual en relación con la educación artística. Dado que como lo dice Mejía (2008) la educación categorial: “realiza una reflexión pedagógica sobre los contenidos que son formativos dentro del saber artístico general y los articula con ciertas cualidades o capacidades específicas a formar en los sujetos, acordes a los problemas propios de nuestro tiempo” (Echeverri, 2008). El contexto espacio temporal de los estudiantes debería ser uno de los factores más influyentes frente a los temas que se trabajan y el modo en el que son abordarlos. De esto depende no solo el interés del estudiante, sino que además que él pueda generar reflexiones “sobre problemáticas fundamentales de la humanidad” (Echeverri, 2008). Es en la realidad la cultura en la que el ser humano se forma, en especial cuando se apropia en el proceso de enseñanza aprendizaje. “Esta nueva mirada obedece al reconocimiento de los nuevos medios de producción visual y regímenes de visualidad, que contemplan tanto las representaciones artísticas como los dispositivos visuales y las nuevas tecnologías de representación” (Echeverri, 2008).

Lo anterior no solo presentaría la necesidad de ampliar la visión de la educación artística visual más allá de las producciones visuales del mundo del arte hacia las producciones visuales del mundo en general y la forma en que estas imágenes están siendo percibidas culturalmente. Sino que también nos lleva a unos cuestionamientos frente a la formación del ser que se apropia de su aprendizaje desde los medios visuales generando una tensión entre el ser un receptor pasivo y un receptor activo.

Lo que propone Hernández en Mejía (2008) ante esto es: “la formación de un individuo capaz de descodificar el aluvión mediático de la actualidad, manifiesto en películas, deportes, música popular, juegos electrónicos, programas de televisión, etc. Este sujeto debe aprender estrategias de interpretación que le permitan la comprensión de la cultura visual en la que se encuentra inmerso...” (Echeverri, 2008). Este cambio de enfoque dentro de las artes visuales le da una nueva misión frente al desarrollo de “competencias” de este sujeto que es formado para algo, el desarrollo de la capacidad “para producir, contrastar e interpretar significados, de relacionar la propia experiencia e identidad individual o de grupo con los fenómenos y significados visuales de la cultura visual” (Echeverri, 2008). No es solo llegar a una alfabetización visual⁵ sino también formar un sujeto activo frente a la imagen y así alcanzar una producción. Se considera que ante una cultura de consumo la producción de imágenes dentro del aula remite al estudiante a su cotidianidad donde las imágenes que se encuentran pertenecen a los medios de comunicación, de los cuales reciben información desde su nacimiento día tras día, o si queremos podemos llamarlos sus compilados de estímulos . “Nuestros ojos, desde el momento en que se abren, se enfrascan en la interpretación de signos, señales, símbolos, figuraciones sin las cuales el mundo se convertiría en una tierra incógnita. En el pasado la naturaleza se nos ofrecía como un misterio en el que había que penetrar con todos los sentidos; el sofisticado mundo de la actualidad nos es propuesto como un lenguaje visual que hay que aprender” (Vitta, 2003)

Por medio de la “alfabetización visual” término acuñado por John Debes en el año 1969 y citado en el artículo de 2018 de la revista Researchgate (León, febrero de 2018) se puede estimular la capacidad de percibir y leer una imagen de una obra de cualquier expresión artística (en este caso al nivel audiovisual) en resumidas cuentas **codificarla** teniendo en cuenta el desarrollo del pensamiento crítico, un análisis aún más profundo que da la

⁵ La alfabetización visual es un conjunto de habilidades que permite a un individuo encontrar, interpretar, evaluar, usar y crear imágenes y medios visuales de manera efectiva. Las habilidades de alfabetización visual capacitan a un alumno para comprender y analizar los componentes contextuales, culturales, éticos, estéticos, intelectuales y técnicos involucrados en la producción y el uso de materiales visuales. Un individuo visualmente alfabetizado es un consumidor crítico de medios visuales y un colaborador competente de un cuerpo de conocimiento y cultura compartidos. (Campal, 2019)

posibilidad que cada participante fomente o pueda expresar sentimientos e ideas a través de cualquier medio artístico visual de acuerdo a sus aptitudes y vivencias.

Al respecto, es importante destacar las técnicas audiovisuales, con ello no referimos a todo aquello que alude su nomenclatura, las cuales generan gran motivación en los participantes, quizá mucho más que con las metodologías tradicionales; podríamos suscitar un ejemplo que puede ser un videojuego en el que se use terminología muy específica que ofrecen una oportunidad para fortalecer las habilidades relacionadas directamente con el lenguaje audiovisual, como otro camino para focalizar su punto de vista articulando su dominio y autonomía creativa, teniendo en cuenta todos los insumos culturales inherentes a su contexto. Mucho de lo que queremos referir dentro de estos párrafos, intenta exponer la forma en que durante mucho tiempo los aspectos creativos del área productiva de cualquier configuración social habían quedado relegados a unos pocos y excéntricos integrantes del constructo social, cuando es evidente que la creatividad es parte fundamental de cualquier proceso cognitivo de repaso aprendizaje y enseñanza ya sea unilateral o recíproca y con esto tratamos de llegar al entorno educativo de las instituciones educativas y en especial de la que fue crucial para recolectar los datos manifiestos en este documento.

DISEÑO METODOLÓGICO

Para esta investigación hemos adoptado el paradigma cualitativo que es una metodología de investigación humanística. En este proyecto nos enfocaremos en la interpretación de características de procesos de aprendizaje, pues centramos nuestra atención en la observación participante para comprender los procesos que nos planteamos en los talleres sobre pre-producción de videojuegos.

Investigación- acción educativa

Nuestro proyecto utilizará el método investigación-acción educativa ya que es un proceso y trabajo en equipo, el cual requiere aportes de manera colectiva teniendo en cuenta a los participantes, para el desarrollo y la finalidad de este. También es necesaria para llevar a cabo nuestros talleres, debido a su carácter exploratorio y su función participativa puesto que los resultados se construyen en conjunto, siguiendo las tres fases propuestas por Bernardo Restrepo: “la reflexión sobre un área problemática, la planeación y la ejecución de acciones alternativas para mejorar la situación problemática, y la evaluación de resultados”. (Restrepo, B. 2002)

Reconociendo las problemáticas dadas en el grado 10 de la Institución Educativa Departamental Nacionalizado de Fúquene mencionadas anteriormente (falta de auto narrativas en el aula, el interés de los estudiantes por los videojuegos...) vemos la investigación acción educativa conveniente, afín con las situaciones presentadas en el aula de 10° y un gran aporte para nuestra formación como docentes investigadores.

Es una forma de entender la enseñanza, no sólo de investigar sobre ella, la investigación – acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo

que constituye la propia actividad educativa. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación – acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas. En general, la investigación – acción educativa constituye una vía de reflexiones sistemáticas sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje. (Herrerias, 2002)

Instrumentos de observación

Según Bernardo Restrepo (2002) las categorías de observación y análisis son las que determinan las técnicas y los instrumentos, los cuales permiten sondear la realidad del objeto del estudio, en la investigación cualitativa privilegian los diarios de campo, la observación, los documentos, entre otros.

- *El diario de campo*, es un instrumento central en toda investigación de tipo cualitativa puesto que permite registrar todo tipo de particularidades que percibamos durante el proceso. De acuerdo con Fernando Vázquez, en su texto *In Situ y A Posteriori* (documento en prensa, s.f.) El diario de campo está relacionado con la escritura íntima y personal, el cual acoge variedad de cosas que pasan en nuestra cotidianidad, pero que toma un registro de una exterioridad a partir de una mirada interior.

- *Los registros fotográficos*, son otro de los instrumentos principales para este estudio, el Registro fotográfico de las producciones del taller como evidencia de las interacciones partiendo desde las dinámicas y pertinencias atribuidas a los encuentros.

- *Grupo focal*, este instrumento nos permitirá generar debates grupales, conocer sus opiniones y sus interacciones con los demás participantes para enriquecer los talleres planteados para cada sesión, y dirigir la investigación.

Antropología social (sociocultural)

Vemos complementario el uso del método antropológico sociocultural debido a la ubicación del colegio, siendo Fúquene un municipio del departamento de Cundinamarca, observando las mecánicas de clase del grado 10, en diferentes espacios de su contexto (clase, recorridos por el pueblo, talleres de videojuegos, jugando videojuegos) en pro de los objetivos de nuestra investigación y de la importancia de visibilizar las cotidianidades de los estudiantes en el aula y en el colegio, utilizaremos este método.

Cuando nos referimos a la antropología sociocultural, así adjetivada, estamos aludiendo al ser humano estudiado como miembro de un grupo social y como integrante de una cultura. En realidad, estamos haciendo mención de realidades similares puesto que, (...) los grupos humanos poseen una cultura que les proporciona una imagen o, si se quiere, una identidad, gracias a la cultura que los caracteriza (Pellón, 2010)

-Observación participante: esta técnica de recolección de datos es importante para nuestra investigación, para ver, entender, comprender y ser parte del contexto de los estudiantes de grado 10 de Fúquene.

-Entrevista semi-estructurada: este instrumento nos permite entablar un dialogo, incorporando preguntas a favor de la investigación, con una estructura particular de preguntas y respuestas (Sampieri, Fernández y Batista, 2006).

Población con la que se levanta el archivo (muestra).

Para la realización de los talleres es pertinente contar con la participación de jóvenes entre los 16 y 19 años de la Institución Educativa Departamental Nacionalizado de Fúquene interesados en las propuestas audiovisuales que ofrecen los videojuegos y así trabajar la pre-

producción de videojuegos y todas las dinámicas que este proceso requiere y le ofrece a la enseñanza de las artes visuales.

Categorías de interpretación.

Existieron diferentes criterios que se tomaron en cuenta a la hora de delimitar las categorías y, en este caso, fue de bastante importancia hacer paréntesis en cuanto a los objetivos específicos que tratamos de abordar en esta investigación; en primer lugar lo que debemos identificar es todo aquel proceso que en la ejecución de los talleres, reflejase los aportes teóricos que sustentan este proyecto y nuestra interpretación y posterior puesta en práctica basados en los contenidos trabajados en cada sesión el cual situamos como **Visibilización de las cotidianidades desde la pre- producción de videojuegos, Cotidianidades en el aula, Estrategias didácticas de la propuesta de mediación.** De allí que en lo que respecta a Cristina Romero encontremos o, en otras palabras, abordemos cada uno de sus “componentes, características, criterios” no sin olvidar su relación con la ejecución de este abordaje desde lo que se llevó a cabo en la práctica y su relación con la teoría que lo apoya. Describe también las categorías como una forma de clasificar o codificar un término, de manera que no se presenten confusiones a fines de la investigación, de manera que cada sujeto de estudio pueda ser clasificado. Las categorías tienen la capacidad de agrupar conceptos o sub-categorías donde la información que se extrae se convierte en campos de análisis que se organizan en categorías. (Romero, 2005)

Visibilización de las cotidianidades desde la pre- producción de videojuegos

La cotidianidad trasciende la anquilosada idea de lo privado y público como actividades repetitivas y monótonas del diario Vivir, el teórico Mauricio Vitta nos señala incontables veces cómo la cotidianidad y el mundo interior están interconectadas, asimismo lo público y lo privado también. La cotidianidad es la existencia misma, y en ella existen niveles de esa

existencia superficiales y otros profundos, muchos de ellos resguardados o a la espera de emerger.

De allí pensando en estos jóvenes campesinos, el videojuego pareciera como escenario por el cual aparecer, presentarse de forma des localizada frente a los ejes centrales que los sujetan (campesino, joven, estudiante, etc) y evidenciar dentro de la escuela tal vez un nivel profundo de cotidianidad que desborda los clichés y formas en que la población con que se trabajó suele estar fijada: El videojuego, por el contrario de afianzarse a la linealidad de la narrativa dominante en que estos jóvenes son sujetos constantemente, permite proyectar mediante personajes, situaciones, escenarios y características “ficcional” un mundo interior que, como señalábamos antes, evidenciamos se sale, rompe con los códigos preestablecidos bajo los cuales solemos situar a los jóvenes rurales en Colombia. Por el contrario, nos presentan retos y nociones de la realidad amplias, críticas, problemáticos y diversos, que tratamos de enunciar como posibilidades de estudio, mas no alcanzamos a estudiar a fondo dado el alcance de este proyecto.

Dicho esto, lo que nos interesa tratar, es de qué manera los discursos previos y conjuntos relacionados a nuestra especialidad, **Las artes visuales**, encuentra un punto de salida claro; es en este punto en donde todo aquello que se sabe se aprende y sobre todo se construye durante el proceso que se lleva a cabo no solo en el espacio sucinto del taller, sino también en los espacios académicos formales o no, en donde los participantes adquieren fundamentos que sopesan todo aquello relacionado con nuestro tema de interés, tomando como detonante el espacio que este taller les brinda.

Creación conjunta en función de los objetivos de la narración audiovisual

Lo que en esta categoría nos compete, está directamente relacionado con la manera en que se genera el conocimiento en los participantes y sus procesos de asimilación y reinterpretación tanto de los aportes nuevos como los existentes o propios. Proceso que suscita aún más diversos y reinterpretados conceptos que se incorporan a los discursos que

en consecuencia se vieron reflejados en sus aportes posteriores a las temáticas del taller, los cuales hacen parte del siguiente apartado.

Estrategias didácticas de la propuesta de mediación

Es en este apartado en donde se acentúa claramente nuestra fundamentación teórica dada en los contenidos programáticos del taller, planteados desde el resultado de la incorporación de conceptos que en los procesos previos como en las **etapas de la investigación** están más claramente descritas. a partir de estas etapas se plantean los métodos que ofrezcan un trabajo metodológico idóneo para desarrollar en nuestro taller.

Cabe resaltar que como era de esperar, la diversidad siempre genera variables a la hora de la ejecución, y de hecho estas nos ofrecen una oportunidad de implementar dispositivos didácticos que se van ajustando cada vez con más precisión a los requerimientos de este ejercicio.

PROPUESTA DE MEDIACIÓN

Para el diseño de la narración resulta de gran utilidad guiarnos por algunos pasos ya planteados por Francisco García, un profesor de la Universidad Complutense de Madrid. También daremos a conocer en términos generales y de manera breve los elementos que debemos tener en cuenta para la creación del guion dentro de los videojuegos:

Inicialmente hay que mencionar los conceptos básicos como la fábula, el discurso y la historia que nos indicarán los sucesos que ocurrirán en el mundo ficticio que se proponga crear con el orden en los que estos se van a narrar. De acuerdo a la historia es muy importante tener en cuenta la capacidad de interacción para saber de qué manera pretendemos introducir aquí al jugador.

Tendremos que buscar un tipo de conflicto el cual le dará por supuesto el propósito al juego bien sea luchar contra algo o alguien, superar o competir por un ideal. Luego vienen los elementos del discurso en donde se debe elegir la serie de acontecimientos y personajes que se encargarán de producir emociones al espectador. Una vez esté claro lo anterior viene el espacio y el tiempo en el que se recreará la historia.

Ahora para referirnos específicamente a la parte del guion hay que aclarar que la principal característica de este es que no lleva una estructura narrativa cerrada, ya que en el videojuego hay una mediación entre autor y usuario, pero el usuario será quien termine por definir el objetivo del juego. Importante hacer que el jugador se identifique con la historia para que se apropie de esta, ya teniendo la trama construida la adaptaríamos a la mecánica del juego.

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Proyecto: pre- producción de videojuegos: un análisis entorno al territorio y el papel del videojuego en la escuela rural.

EJE TEMÁTICO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS
Introducción	<p>Conversatorio para conocer intereses y pre-saberes.</p> <p>Presentación de la propuesta de los talleres que se trabajaran el as siguientes sesiones, objetivos y tentativa de actividades.</p> <p>Aclaraciones y acuerdos</p>	<p>Presentación de talleristas y de interesados en el taller</p> <p>A partir de didácticas como primer acercamiento</p> <p>Presentación de 6 trailers de videojuegos (diversos géneros)</p> <p>Presentación de animación con asuntos claves de la propuesta.</p> <p>Espacio para preguntas, identificar conocimientos previos, intereses, y realizar acuerdos.</p>
Creación de personajes	<p>Metodologías fichas y una primera mirada de la apariencia de los personajes</p>	<p>Presentar referentes (storyboard) de juegos más populares</p> <p>Proponer un ejercicio colectivo (dibujo) como primer acercamiento a la creación de personajes.</p> <p>Definir las características relevantes de uno o varios personajes por medio de fichas de personajes y bocetos.</p>

<p>La idea</p>	<p>Pautar referentes en concordancia con la extensión de la idea propuesta</p>	<p>Definir idea a trabajar de acuerdo a los intereses personales de los participantes del taller.</p> <p>Recopilar las ideas e identificar las dimensiones los (el tipo y género del videojuego) proyectos a realizar y su viabilidad con relación a la socialización de los referentes trabajados en sesiones anteriores.</p>
<p>El guion</p>	<p>Conceptualizar los aspectos básicos del guion literario (narrativas implícitas en ella) y con base en esto realizar una escena secuenciada y dialogada en el formato de guion (ABC guionistas, de www.abcgionistas.com).</p> <p>Buscar un tipo de conflicto que le dará el propósito al juego.</p> <p>Diseño y creación de la historia del videojuego</p> <p>.</p>	<p>Estructurar las ideas en una escritura en imágenes por medio de escaleta y guion literario (solo una escaleta).</p> <p>Unificaremos las historias junto con los personajes creados por todos los integrantes para iniciar a plantear el juego.</p> <p>teniendo lista y clara la temática, el tiempo-espacio, el contexto, los personajes y lo más importante, el objetivo,</p>
<p>Storyboard</p>	<p>Introducción al lenguaje audiovisual</p> <p>Creación de planos de escenas importantes de las ideas planteadas y los entornos con indicaciones de cámara</p>	<p>Esquematizar la narrativa de historia en fragmentos de relevancia dentro del producto, socializando los conocimientos trabajados en las sesiones anteriores y que evidencien el conocimiento teórico de las artes visuales, desarrollados en la LAV, todo aquello enfocando la producción, que den fe del curso de la historia de la historia planteada.</p>

Etapas de la investigación

Para efectos de mostrar el desarrollo de la investigación se enuncian tres grandes momentos que se recogen de un cronograma inicial (ver anexo correspondiente), en donde se relacionan objetivos y actividades, y tiempos durante la semana que duró la presente investigación. Estas etapas son:

1. Búsqueda de referentes.
2. Planeación y desarrollo didáctico.
3. Interpretación.

Las cuales se describen enseguida. Es de señalar, sin embargo, que estas etapas se fueron replanteando según nuestras interpretaciones de manera rizomática y nos referimos a ello en cuanto a su proliferación creciente y siempre divergente; en dichas etapas, resulta un reto que nunca fue desestimado, aunque las mismas se presenten de forma sorpresiva.

INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Más que caracterización de información, separación o como bien se le pudiese llamar, el término más adecuado que encontramos a lo largo de la revisión de autores que hablan al respecto, es el de Análisis de Contenido o como Alexander Ruiz lo denomina o más bien lo abrevia AC (Ruiz, 2016), en donde podemos encontrar nociones claras de dicho análisis que no es más sino una muy efectiva manera de trabajar el material, producto de la recolección de los datos en el transcurso de la investigación.

Visibilización de las cotidianidades desde la pre- producción de videojuegos.

Con respecto a esta categoría de interpretación se pudo comprender en primera instancia cómo los diferentes intereses de los participantes sobre: la narrativa, la gráfica y la estética permiten que cada asistente aporte desde sus conocimientos y permee de manera integral las inquietudes del otro. Es el caso de la manera como se dio la apropiación de los referentes inicialmente presentados sobre la caracterización de los personajes, la cual se materializó en la creación de un personaje colectivo con sus características particulares en pro de su coherencia en la historia. También el taller en el que una participante se expresa sobre sus potencialidades creativas, mientras otro participante manifiesta su interés por la narrativa y el cine, muestra las conexiones que se establecen entre sus intereses y lo que le puede ofrecer el taller.

En cuanto al carácter divergente de las experiencias de creación de narrativas es de señalar que el tener en cuenta las propuestas metodológicas, de los participantes para abordar los diversos contenidos temáticos de la narrativa favoreció que los ejercicios de exploración se desarrollaran de modo más interesante y consecuente con los propósitos del taller, desde las ópticas de cada participante.

En la creación de narrativas es primordial tener en cuenta la distribución de tiempos suficientes, lo cual se pudo reconocer en la realización de los ejercicios, toda vez que una

actividad creadora requiere de flexibilidad para no forzarla, conteniendo asuntos que no se pueden prever, como es lo que va surgiendo en el mismo hacer, a partir de los intereses del creador y lo que éstos puedan detonar, por ejemplo: Es de advertir que la elección de caracterizar sus personajes es conveniente y hace del ejercicio una experiencia más enriquecedora llevando a que realice un trabajo con el cuerpo y se reflexione sobre el espacio así posibilitar.

La socialización se convierte en un lugar de problematización en el que se llega a acuerdos temáticos y creativos; es el caso del taller en donde se dio un ejercicio de creación colectiva que posibilitó desarrollar ejercicios de manera ágil y sencilla superando los inconvenientes creativos que se presentan al proponer ejercicios individuales, además de que logró afianzar los vínculos entre los ellos y nosotros, siendo un ambiente propicio para la creación.

Finalmente se pudo apreciar que las temáticas argumentales, elegidas para los ejercicios, fueron diversas y se observó que cada asistente tenía claridad respecto al género en el que había desarrollado su historia. Resultó muy gratificante poder ver materializadas en estos fragmentos de storyboard el desarrollo de las propuestas trabajadas en sesiones anteriores. Los comentarios por parte de los alumnos son una prueba de que este espacio de aprendizaje de los videojuegos como narrativa interactiva es pertinente y necesario.

Cotidianidad en el aula

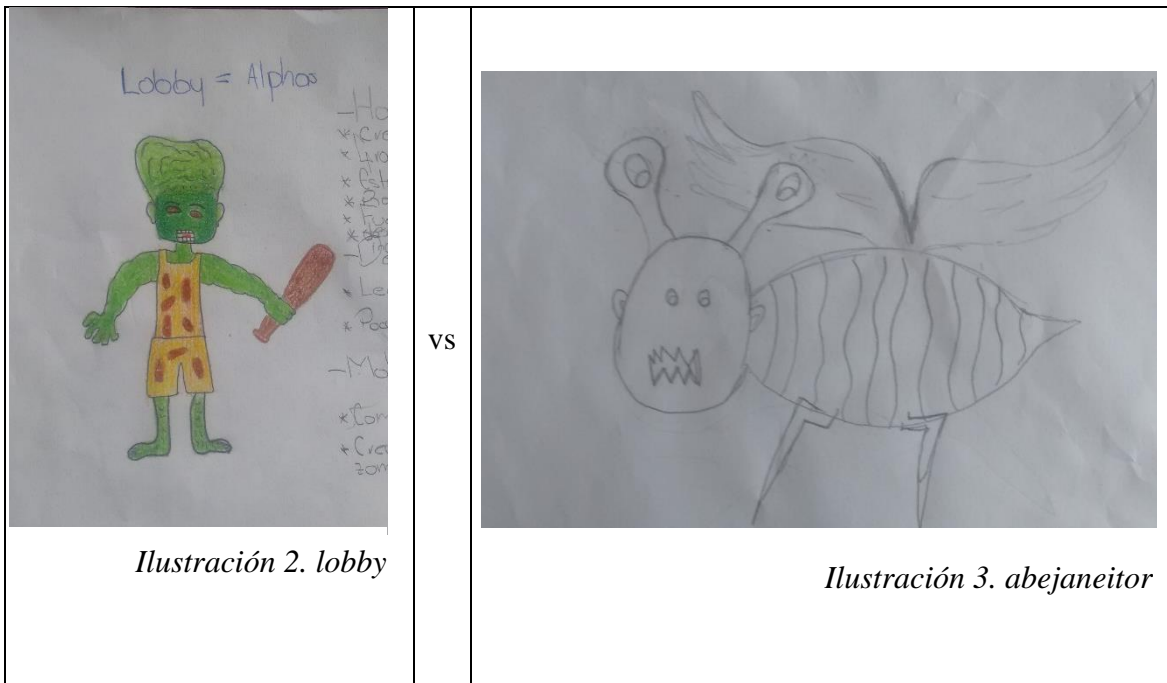
Con relación a la semiótica del personaje, igualmente estuvo relacionada con los aspectos visuales y estéticos para lograr la caracterización del personaje. Llama la atención el modo como en los distintos talleres se dio de manera sutil, casi intuitiva el uso de los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes, acerca de los cánones trabajados en los videojuegos, fue experiencia significativa entre los estudiantes y nosotros.

La creación de personajes implica, por lo general, una intención de ser singular para que el producto resulte creativo; de ahí que sea esencial el tratamiento cromático y espacial dentro de los parámetros de la creación del producto audiovisual y sus estéticas.

La influencia del ámbito cultural se hace bastante evidente en la última sesión, en la que se trabajó el storyboard, ya que para su creación se empleó la distribución de viñetas tipo cómic, lo cual fue replicado casi instintivamente; ello nos revela la familiarización de los participantes con este tipo de representación, lo cual hace que el ejercicio sea asimilado fácilmente.

En cuanto a la apreciación crítica de los productos del taller, los debates que se dieron en las diversas sesiones, con respecto a los tópicos trabajados, están claramente subjetivados por conceptos producto de los desarrollos que los participantes del taller han venido acumulando a lo largo de su vida

Como cierre a este capítulo de interpretación se puede afirmar que el experimentar tensiones o problemáticas para lograr el diálogo entre el texto y la imagen hace más interesante la realización de los talleres, convirtiéndose en un espacio de reflexión que posibilita el análisis, el ensayo y el re direccionamiento del ejercicio, por ejemplo este fragmento de diario de campo “Al mostrar las debilidades muchos perdían por no escribir bien lo quería hacer entender, (haciendo esto los introducíamos a la escritura de guion poco a poco tema que sería de la siguiente sesión) de esa forma perdían con personajes que para ellos eran débiles, al momento de argumentar porque deberían ganar las chicas se desenvolvían mucho mejor, haciendo que sus personajes ganaran”.



Por otra parte es de destacar que la preparación y fundamentación previa por parte del equipo mediador permitió resolver inquietudes de los participantes, todo lo cual propició un ambiente de confianza e interés en los estudiantes.

Estrategias didácticas de la propuesta.

Esta categoría comprende las diversas actividades propuestas en el desarrollo del taller, de lo cual se logró interpretar lo que se presenta a continuación:

Pudimos evidenciar en primer lugar cómo los asuntos motivacionales resultan fundamentales en todo aprendizaje, al respecto cabe destacar que metodológicamente resultó pertinente partir sobre algunos referentes, estratégicamente seleccionados por nosotros, ya que fue el primer paso para captar la atención en este primer acercamiento. De otro lado, nos fue de gran utilidad para preguntar a los participantes sobre sus experiencias, lo que deseaban, lo cual fue el detonante de un enriquecido conversatorio, además de hacer precisiones y compartir con el grupo.

Asimismo, logramos apreciar que los conocimientos previos de los participantes abonaron insumos conceptuales, puesto que en varias ocasiones proyectaron el abordaje de la teoría y su vocabulario especializado como también situaron la pertinencia implícita en la aplicación de los talleres en su fase creativa. Lo anterior indica que tener en cuenta los saberes previos de los participantes para construir conocimiento conjuntamente, como lo señala Rafael Flórez (1994) Corresponde a una estrategia didáctica de corte constructivista, según se señaló en el marco teórico de este Proyecto, es gratificante experimentarlo en el hacer docente.

La cuidadosa selección del material didáctico resulta ser otra estrategia que pudimos evidenciar, puesto que resultó pertinente en relación con las intenciones de cada sesión al facilitar abordar de manera concreta las temáticas. Es el caso de la potencialidad de la presentación de referentes estratégicamente seleccionados para contextualizar las temáticas referentes a la composición de la imagen en lo cinematográfico y su relación con los videojuegos. Así también, el generar una experiencia directa del estudiante con los videojuegos y poner en práctica su dinámica, ayudó a captar la atención de los participantes, lo cual resultó significativo para su aprendizaje. La utilización de nuevos medios e interactividad hacen de las sesiones encuentros dinámicos para compartir saberes; por ejemplo en la última sesión, composición de la imagen en lo cinematográfico, el acercamiento que se realizó a los movimientos de cámara evidencio el interés por parte de los asistentes por el audiovisual. Finalmente se señala la utilidad de algunas herramientas convencionales como el uso apropiado del tablero para visualizar tópicos centrales y lograr acuerdos sobre las ideas aportadas.

Pudimos también apreciar el valor de la experiencia cuando se trata de ganar cualitativamente en las estrategias desarrolladas para garantizar el aprendizaje. Los ejes temáticos lograron aclararse desde el inicio, lo que permitió desarrollar unos talleres dinámicos y coherentes con los objetivos planteados en la pre-producción de videojuegos.

Otros aspectos que vale la pena destacar son los espacios de socialización del trabajo realizado, aportando desde sus apreciaciones en la diferentes sesiones sobre la claridad con

la que abordamos las temáticas; todo ello nos permite auto evaluarnos y orientar el cómo continuar el proceso de los talleres. Es el caso del taller en el que la socialización de las fichas de personaje y las representaciones logradas posibilitó el análisis de los aspectos técnicos del personaje. Finalmente cabe decir que en la realización de ejercicios en clase es necesario respetar los alcances de los alumnos y tener flexibilidad cuando se exige la realización de algún trabajo, puesto que son varios los factores que pueden incidir en la respuesta de aprendizaje del estudiante.

La parte final de este encuentro donde podemos decir que “vimos a través de sus ojos”, la forma en la que ellos representan a sus personajes y/o dirigen a sus compañeros, de esta manera se dan características de algo que es familiar para ellos, ya es conocido que cuando haces algo que te gusta y te interesa las cosas fluyen



Ilustración 4. Interpretación de storyboard

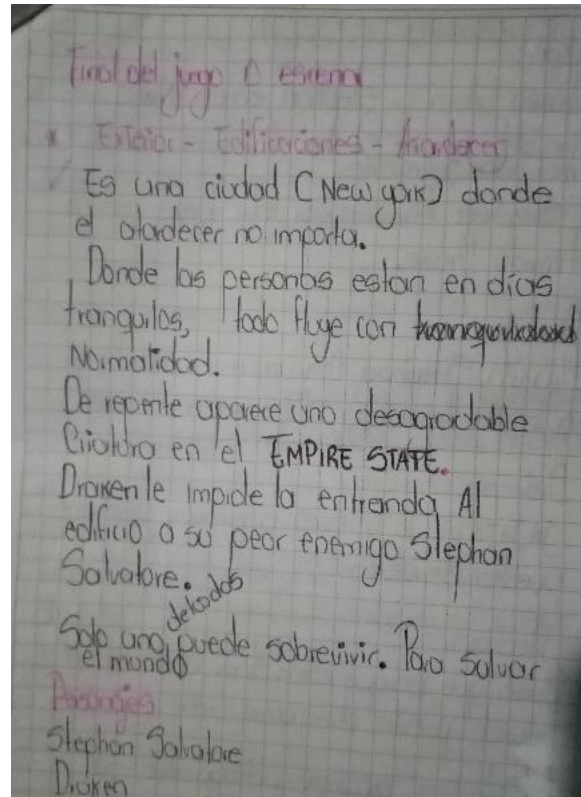
de una mejor manera. Partiendo de allí podemos hablar desde nuestra propia experiencia y la de otros profesores con los estudiantes, es la constate competitividad entre ellos mismos generando de alguna manera una repetición (copia) de los trabajos “los niños no están acostumbrados en el colegio a crear narrativas creativas sino repetitivas, todos crean el mismo texto sobre el mismo tema” (Valderrama, 2020) donde notamos una falta de espacio para la creaciones propias, intereses, gustos y que esté fuera de calificaciones, un momento en el aula donde se dé el espacio para la cotidianidades.

La creación de personajes como muestra de sus cotidianidades

Como se ha enunciado anteriormente, la creación de personajes se presenta por una parte como una fisura sobre la cual traducir su cotidianidad a un ambiente como la escuela, donde

ésta no suele tener cabida o de tenerla sólo aquellas partes de ésta (su cotidianidad) que compaginan con el estereotipo de campesino (o el ideal) que se proyecta constantemente sobre los estudiantes.

Las diferentes etapas de la construcción del personaje sirvieron entonces para diversificar los roles en que los estudiantes se encontraban fijados, no solo por la escuela sino entre ellos mismos, a través de estas narrativas ellos mismos pudieron visibilizarse entre sí por fuera de roles estereotípicos: Género, edad, habilidades, y demás componentes que configuran una jerarquía en el aula entre estudiantes. La actividad, entonces, resultó en que muchos se perdían en el personaje del otro a veces hasta el punto de sorpresa por características e imaginación de sus compañeros, características antes no vistas y posiblemente ocultas dados los códigos establecidos por las relaciones de género y de jerarquía dados entre ellos mismos. Esto se evidencia en el análisis a continuación.



Guion 1

ANÁLISIS.

Al hablar con los docentes y el rector nos contaron de dos problemáticas que ellos veían en la institución, sobre todo dificultades que se cernían sobre la lectoescritura y la “falta de atención” por jugar videojuegos o estar en el celular. Estas problemáticas son habitualmente contadas a los practicantes de la UPN por el docente encargado de este proceso de la práctica en Fúquene: “hemos detectado a través de los años de práctica y lectura del contexto es que lo que se busca es que el niño sepa leer como una forma repetitiva, pero pues no hay ningún pensamiento crítico o reflexión de la lectura.” (Valderrama, 2020)

En la comunidad de Fúquene los celulares y los videojuegos se presentan como algo negativo para los jóvenes, desde el punto de vista del colegio los distrae de las cosas importantes, por ejemplo el prestar atención en clase “Que los celulares y los videojuegos en los colegios y en las escuelitas de Fúquene son los enemigos. Son elementos absolutamente prohibidos. No se pueden sacar, son en constante problema porque los profesores se los quitan continuamente a los alumnos.” (Leongómez, 2020). Ver estas problemáticas como herramientas y hacerlas partícipes de esta cotidianidad del aula que para algunos estudiantes es distante de su vida fuera del colegio, incluso para algunos esta prohibición se ve también reflejada en sus hogares “Estos elementos son vistos como enemigos número uno para los niños, incluido en las casas también. Hay muchos niños que han querido participar en el Programa Ambiental de la emisora de Fúquene, para lo cual necesitan enviar unos audios. Y no ha sido posible porque la mayoría de las veces sus papás no les prestan. Les prohíben usar el celular, puesto que dicen que los distrae, que no les permite hacer las tareas que pierden el tiempo y que es un elemento dañino para ellos.” (Leongómez, 2020)

Nuestro primer encuentro con los estudiantes fue de vital importancia, al iniciar con el ejercicio de presentación donde debían describir nuestras vidas (anexos diario de campo) se dio una lúdica que permitió una integración más agradable para todos, de esa manera se generó un primer acercamiento a sus cotidianidades y el tipo de televisión que ellos veían (La gloria de Lucho, El Bronx) como podemos ver en el fragmento de uno de los diarios de campo con sus descripciones sobre nosotros:

- Alan: Steven, dos casas, vive en la L y en las cruces, tiene hijos y vendió uno para comprarse un iPhone, dos novias y un novio, es veterinario, vive solo
- Fernanda: Natalia 22, vive en una casa pequeña, es gomela, tiene dos hijos y vendió uno para comprarse un celular, vive con los papas, el novio la dejó por una venezolana.

Aprendimos de este ejercicio como docentes y también de ellos, algo muy impórtate en este tipo de talleres es tener un plan B que fue el que nos dio el paso para un segundo ejercicio donde cada estudiante debía actuar como su compañero, llegando así a dos situaciones, la primera: ver algunos pasatiempos (fútbol, jugar con monedas, videojuegos...) que no son tan distantes de los de un estudiante de ciudad, esto nos llevó a indagar en la definición que se tiene de joven campesino y en sus costumbres que se encuentra abismalmente alejadas de todas aquellas pre concepciones como lo planteamos en el marco teórico *el campesino como representación de lo “diverso” en las fisuradas concepciones dominantes*, hallazgos que fueron más notorios al transcurso de los talleres y en la medida que compartíamos más en espacios.

La segunda: es que había compañeros que no se conocían fuera del aula, que no conocían los gustos del otro, nos permitió ver que no había espacios en la clase definidos para reconocer al otro, ¿Qué pasa con los lugares fuera del aula? Esas cotidianidades poco visibles en un salón de clase, esas narrativas tradicionales, esos puntos de encuentro que hablan de lo que ellos son, es justo en ese momento donde hablamos de los videojuegos y todos los procesos previos que hay para crearlos, vuelven a darse dos momentos importantes, el primero de ellos fue hablar sobre ¿cómo sería un videojuego localizado en Fúquene? Esto generó un debate sobre cuáles son los mejores localizaciones, estrategias y armas de fuego⁶, referenciando desde videojuegos muy antiguos hasta los más modernos y aquellos que no conocían tanto hablaban de películas.

El segundo momento acompaña al anterior contando relatos populares que ocurrieron en estos lugares, acompañado de vivencias propias. Asimismo, logramos apreciar que los

⁶ Arma de fuego tales como: AK- 47, Thompson, Desert Eagle, RPG-7...

conocimientos previos de los participantes abonaron insumos conceptuales, puesto que en varias ocasiones proyectaron el abordaje de la teoría y su vocabulario especializado como también situaron la pertinencia implícita en la aplicación de los talleres en su fase creativa. En este segundo encuentro reforzamos la importancia de saber sus gustos, preferencias, las narrativas propias y el trabajo en equipo; en busca de reconocer su territorio (reconocerse, reconocernos, reconectar) visitamos algunos de esos lugares que para ellos fueron los más importantes en los relatos del día anterior, en estos lugares se tomaron registros fotográficos:



Fotografía 1. estudiantes



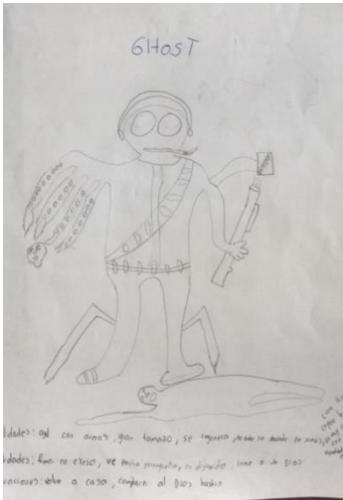
Fotografía 2. Territorio.

Donde se puede evidenciar el interés de los estudiantes con el tema, encontrando lugares que para ellos eran los más apropiados para vigilar, atrapar, esconderse, viendo algunas ramas como armas, de esta manera llegaron (llegamos) como decíamos anteriormente a reconocer. Al llegar de nuevo al salón de clase comenzamos con una nueva temática, la creación de personajes, utilizamos tres dados con diferentes características (poderes, época y apariencia) una herramienta didáctica que potencializa la creatividad, esta actividad dio paso a que cada uno desde su propia visión recreara e hiciera una versión libre, a partir de una estructura, lo cual facilitó la creación del personaje.

Las miradas de los alumnos de grado 10 se ven reflejadas en todo momento en sus creaciones, directa o indirectamente, acompañada de su cultura visual esto lo podemos ver en diferentes ejemplos, al crear el personaje debían dotarlo de otras características como: habilidades, debilidades y motivación.

lidades: agl con armas, gran tamaño, se regenera, no se dañado (en una),
 lidades: fumo en exceso, ve porno pornografía, es distraid, teme a Dios
 vaciones: volver a casa, complacer al Dios hashin

Guion 2. Fragmento de guion



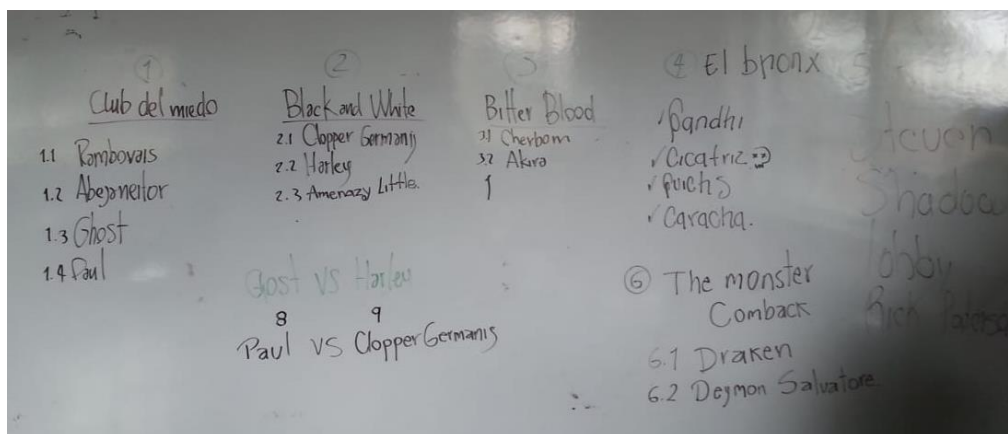
el personaje de este estudiante nos muestra su mirada frente a temas como la violencia (como podemos ver en el dibujo), la pornografía, fumar en exceso (dadas estas descripciones como debilidades, esto como su mirada frente a cosas que él asume como “malas”) y como motivaciones: volver a casa y el temor a un dios (desde nuestro punto de vista es un personaje que nos remite a un militar, tanto en la apariencia como en sus motivaciones).

Ilustración 5. Ghost

En el momento de enfrentar los personajes y leer las descripciones que ellos les habían dado se percataron de las falencias que ya habían anunciado los docentes anteriormente como la lectoescritura, al ellos mismos darse cuenta de este problema nos dio un espacio para hablar sobre esto, que en este momento de competitividad les generaba bastante interés, esta temática de alguna manera novedosa que se aleja de lo que ellos están acostumbrados como lo dice personas cercanas a la institución “los niños no están acostumbrados en el colegio a crear narrativas creativas sino repetitivas, todos crean el mismo texto sobre el mismo tema. Por ejemplo.

Todo es como una cosa de repetir y todos al tiempo, de manera que se puede hacer como una comparativa cuáles son mejores y cuáles no.” (Leongómez, 2020), este tipo de ejercicios dan una vía libre a las narrativas propias, su contexto y cotidianidad dejando de lado los lineamientos de una clase tradicional.

Otro punto a destacar de este ejercicio fue la división que se generó al ver a quienes pertenecía cada personaje, es importante resaltar los grupos que se hicieron para hacer este ejercicio:

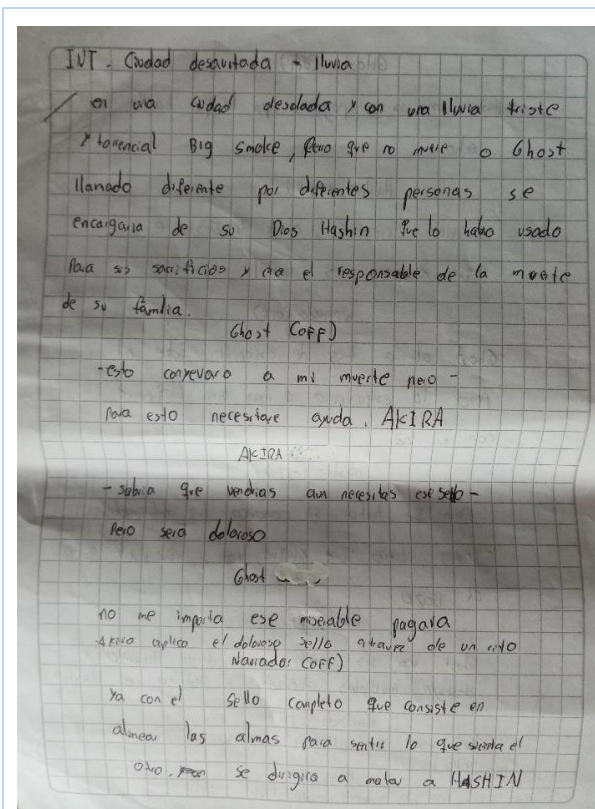


Equipos 1

Este curso estaba dividido en 13 niñas y 17 niños como lo mencionamos en el marco teórico “vale la pena resaltar que en esta ocasión si se pueden notar aquellas dinámicas entre ellos como un ejemplo de separación de géneros o división de sexos no solo en lo que respecta al espacio físico, sino a todo aquello que les configura como sujetos dentro del aula” al notar este tipo de comportamientos decidimos ocultar el nombre del estudiante que realizó el

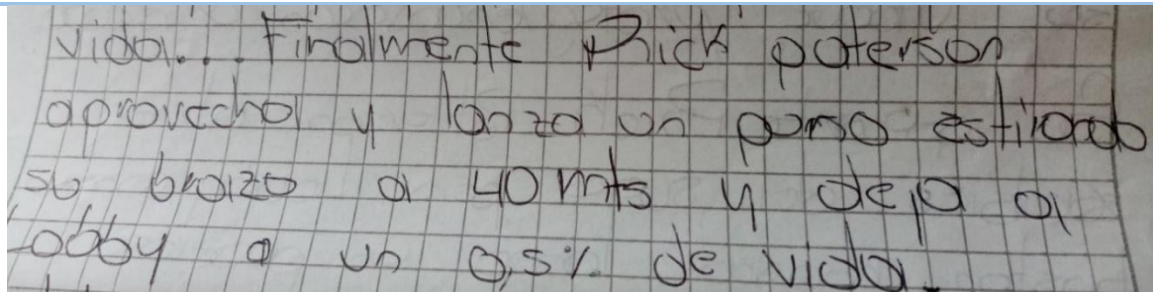
dibujo, así aparece un espacio para el dialogo y de una manera más fluida emergen estos discursos sobre las habilidades de cada personaje y de esta forma argumentar porqué cada personaje debía ganar. Estas situaciones dan cabida a todas las cosas que hemos recalado en este proyecto, se da un espacio para la voz, para su mirada, para los gustos e interese del estudiante.

Iniciamos hablando sobre productos audiovisuales (cine, televisión...) para hilarlo con el gran tema que le da soporte a todas las historias, el guion, al tener ya los personajes teníamos que contar una historia, muchos de los estudiantes querían volver a enfrentar a sus personajes con sus compañeros, de esta manera la gran mayoría lo hicieron, y el guion que desde nuestro punto de vista parecía un tema más complejo, lo comprendieron de inmediato, lo que realmente les tomo más tiempo fue crear la historia y el storyboard muchos de ellos tomaron referentes históricos, mitológicos de videojuegos y utilizaron los personajes de sus compañeros como podemos ver en los siguientes ejemplos:



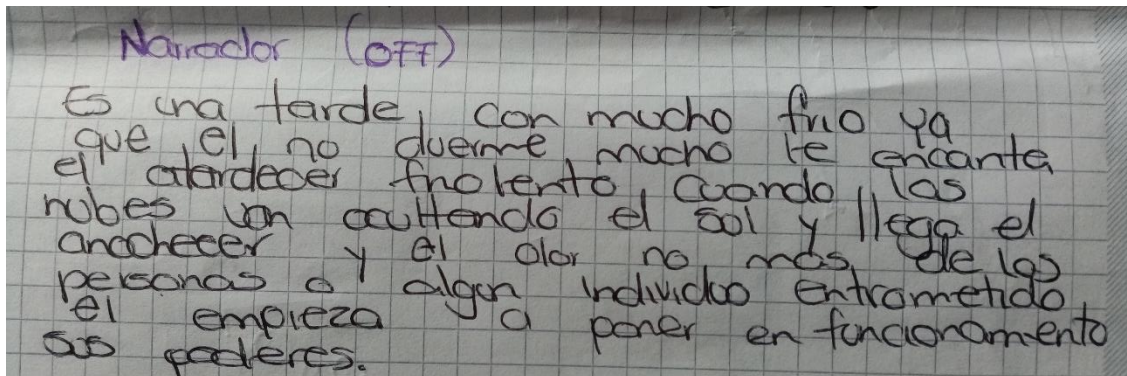
La inclusión de otro personaje creado por un compañero para ayudar a vencer un enemigo más poderoso (Ghost busca a Akira para que lo ayude con un sello mágico a derrotar al dios Hashin). Se reconoce el personaje y no al creador, es decir, sin importar si el personaje fue realizado por una mujer o un hombre, se ven son las habilidades del personaje que pueden ayudarlo a llegar a su meta en la historia.

La cantidad de vida en la narración, referencia a las barras de salud presentes en los videojuegos.



Vida. Finalmente Rick poterson aprovecha y lanza un puno estirado su brazo a 40mts y deja a obby a un 0,5% de vida.

Guion 3



Narrador (OFF)
Es una tarde con mucho frio ya que el no duerme mucho le encanta el atardecer tranquilo cuando las nubes van ocultando el sol y llega el anochecer y el olor no mas de las personas o algun individuo entrometido el empieza a poner en funcionamiento sus poderes.

Guion 4

La exploración con el Guion literario permitió el reconocer habilidades narrativas y creativas en los alumnos por tanto resultó ser uno de los temas que mostró estrecha relación con el enfoque de la investigación. Pese a que la elaboración de un Guion es un asunto complejo dio buenos resultados al explorarlo de modo más flexible sin estar sujeto tan estrictamente a parámetros estilísticos. Es el caso de lo que ocurrió con el primer ejemplo, localizó su ejercicio de storyboard en el que se evidenció que pudo desarrollar un argumento complejo, dándole prioridad a la historia con la creación de una trama con matices originales.

El proceso de creación de storyboard, algunos de los alumnos lo vieron desde un aspecto cinematográfico y otros como un comic, esto lo podemos apreciar en los siguientes ejemplos:

La influencia del ámbito cultural se hace bastante evidente en la última sesión,



Storyboard 1



Storyboard 2

Que se trabajó el storyboard, ya que para su creación se empleó la distribución de viñetas tipo cómic, lo cual fue replicado casi instintivamente; ello nos revelan la familiarización de los estudiantes con este tipo de representación, lo cual hace que el ejercicio sea asimilado fácilmente. Ya como un ejercicio final donde representamos los storyboards o en muchos casos como directores de su historia con relación a la semiótica del personaje, igualmente estuvo relacionada con los aspectos visuales y estéticos para lograr la caracterización del personaje. Ejemplo:

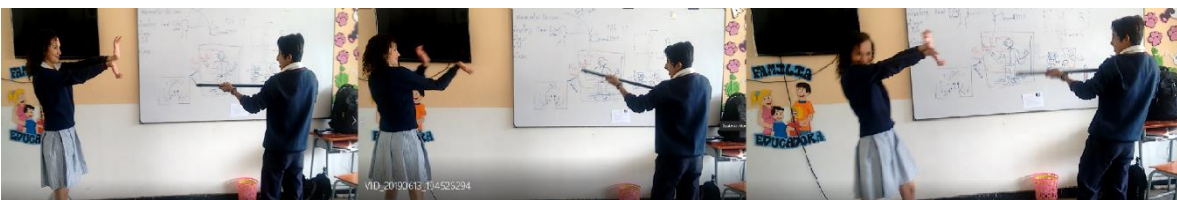
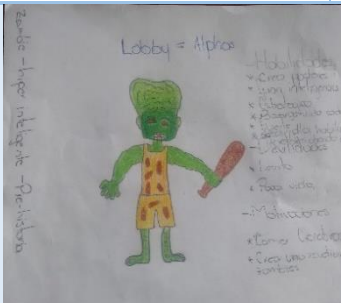



Ilustración 6 Interpretación de storyboard

Llama la atención el modo como en los distintos talleres se dio de manera sutil, casi intuitiva el uso de los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes acerca de los cánones trabajados en los videojuegos, experiencia sinérgica entre los estudiantes y nosotros.

Ahora bien, se muestra reiterativo en los ejercicios que el diálogo con los participantes favorece configurar la estructura de cada sesión y así adecuar de mejor modo las temáticas y metodologías. En una segunda etapa de la puesta en escena de la mediación se hace nuevamente evidente la potencialidad del diálogo pues debido a que los participantes dieron a conocer sus intereses logramos darle curso al proyecto, toda vez que nos permitió enfocar el proceso en función del desarrollo de sus ideas y así priorizar el contenido de los talleres.

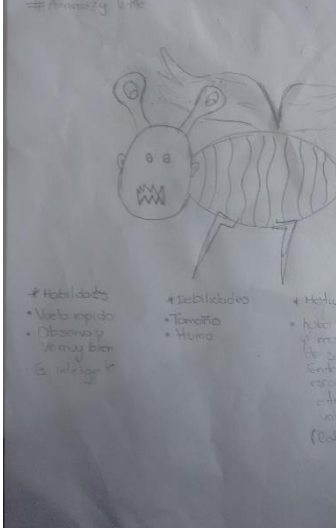
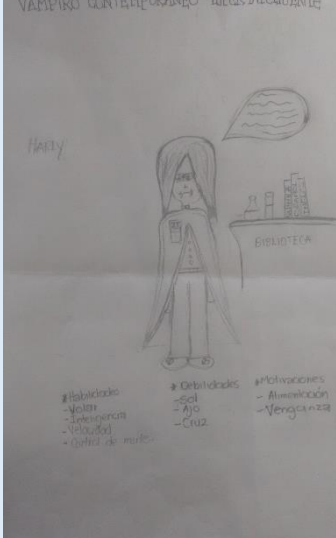
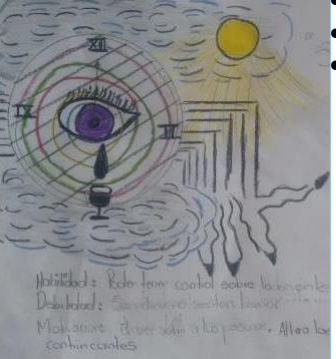
La utilización de nuevos medios e interactividad hacen de las sesiones encuentros dinámicos para compartir saberes; por ejemplo en la última sesión, Composición de la imagen en lo cinematográfico, el acercamiento que se realizó a los movimientos de cámara evidenció el interés por parte de los estudiantes por el audiovisual.

PERSONAJES	CARACTERÍSTICAS DE LOS DATOS	HABILIDADES	DEBILIDADES	MOTIVACIONES
	<p>Zombie Híper inteligente Pre-historia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea poderes • Inteligencia • Estratégico • Recarga vida • fuerte • desarrolla habilidades increíbles cuando está enojado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lento • Poca vida 	<ul style="list-style-type: none"> • Comer cerebros • Crear una rebelión de zombies
	<p>Zootropo Mutante Clásico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Volar • Velocidad • Ojos luminosos • Poder eléctrico • Fuerza • Manipula sangre • Domina 4 elementos • Curación 	<ul style="list-style-type: none"> • Pan de ajo • Congelación completa de sus colas • Volcanes • Ruptura del sellado de poder en su espalda (solo lo sabe su creador pero ya murió) 	<ul style="list-style-type: none"> • Liberar a su pueblo

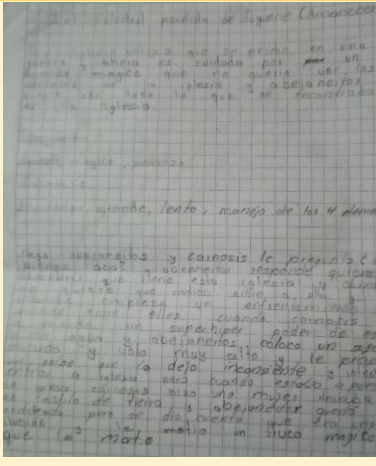
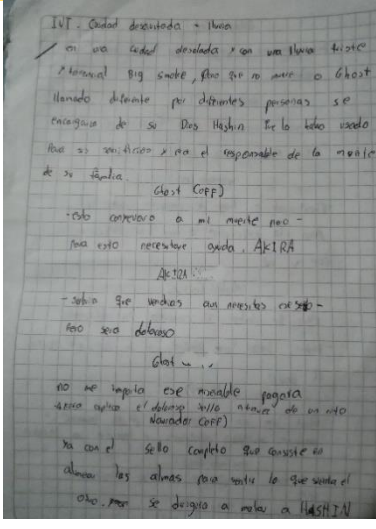
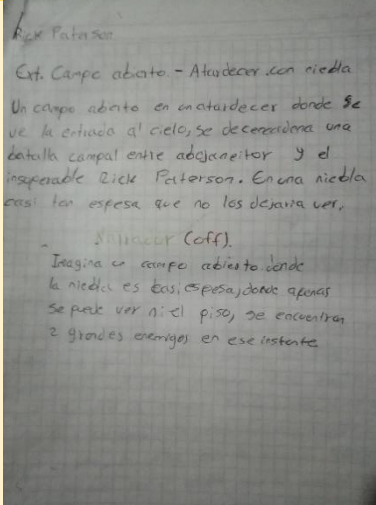
	<p>Mutante Mágico futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vuela • Fuerte • Inteligente • Inmortal • Estratégico 	<ul style="list-style-type: none"> • No puede volar mucho tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Salvar vidas humanas
	<p>Animal Mutante Futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leer mentes • Volar • Maneja el tiempo y el espacio • Tiene el guante de Thanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener miedo al agua ya que es un gato • Sonidos agudos hace interferencia con sus habilidades 	<p>Averiguar cómo conseguir traer a sus amigos del pasado a futuras batallas para poder controlar el planeta.</p>
	<p>Mutante Robot futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ágil con armas • Gran tamaño • Se regenera • Crear ilusiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuma en exceso, ve mucha pornografía • Es distraído • Teme a su dios 	<ul style="list-style-type: none"> • Volver a casa • Complacer al dios Hashin

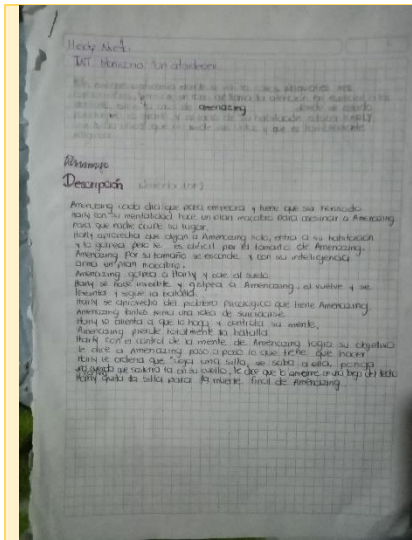
	<p>Zombie Mágico Futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transmitir virus mortal • Velocidad • Maneja todo tipo de magia 	<ul style="list-style-type: none"> • La luz • Antivirus 	<ul style="list-style-type: none"> • Poder dominar el mundo
	<p>Vampiro Mecánico futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tele trasportación • morder humanos • recupera vida 	<ul style="list-style-type: none"> • aceite de carro 	<p>sobrevivir de los humanos que lo quieren matar</p>
	<p>zombie mágico futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • invisibilidad • velocidad • ojos controlados • fuego por la boca • desplazamiento • poderes mentales psíquicas • rayos de energía. 	<ul style="list-style-type: none"> • estaca perforadora de corazón 	<ul style="list-style-type: none"> • matar personas para comer cerebros

	<p>mutante espiritual clásico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • regenerarse • volar • súper fuerza • manipula cuerpos 	<ul style="list-style-type: none"> • lo debilitan los rayos laser pero no lo matan • muere con un exorcismo 	<p>Controlar en mundo</p>
	<p>humano clásico mágico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cambiar de cuerpo • regeneración a su gusto • volar • híper velocidad • duplicación • púas 	<ul style="list-style-type: none"> • Carbón • Jabón 	<p>Vengar a su raza</p>
	<p>Mutante Vampiro Clásico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Regeneración • Más fuerte cuando toma sangre 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajo • El sol 	<p>Se el mejor del mundo</p>

 <p>#Amoebig 6/16</p> <p>Habilidades: • Vuela rápido • Observa y ve muy bien • Inteligente</p> <p>Debilidades: • Tamaño • Humo</p> <p>Motivaciones: • Hacer que los humanos sepan que los escorpiones no son tan malos como los creen</p>	<p>Zootropo Mutante Post apocalíptico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vuela rápido • Observa y ve muy bien • inteligente 	<ul style="list-style-type: none"> • tamaño • humo 	<p>hubo un desastre y murieron gran cantidad de su especie entonces el logro escapar</p> <p>Cobrar la vida de su especie.</p>
 <p>VAMPIRO CONTEMPORANEO HIPER INTELIGENTE</p> <p>HARRY</p> <p>BIBLIOTECA</p> <p>Habilidades: • Volar • Inteligencia • Velocidad • Control de mente</p> <p>Debilidades: • Sol • Ajo • Cruz</p> <p>Motivaciones: • Alimentación • Venganza</p>	<p>vampiro contemporáneo hiper inteligente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • volar • inteligente • velocidad • control de mente 	<ul style="list-style-type: none"> • sol • ajo • cruz 	<ul style="list-style-type: none"> • alimentación • venganza
 <p>Habilidades: Poder tener control sobre las personas Debilidades: Ser vulnerable a los humanos Motivaciones: Al ver sufrir a las personas, Altera los contrincantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • inteligente • espiritual • futuro 	<ul style="list-style-type: none"> • poder tener control sobre la mente • incivilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • sus víctimas no sientan temor 	<ul style="list-style-type: none"> • el ver sufrir a las personas • altera las debilidades de sus contrincantes.

	<p>zombie espacio contemporáneo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Succionar poder de su enemigos con sus manos • Velocidad • Escupe acido 	<ul style="list-style-type: none"> • Las mujeres con rosas 	<ul style="list-style-type: none"> • Apoderarse de Fúquene.
	<p>Zombie Impredicible y Clásico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pasar desapercibido • Pone canciones para atraer más zombies • A prueba de balas, fuego, hielo • Puede llamar a su mascota 	<ul style="list-style-type: none"> • Los zombies que llama son más débiles y predecibles • Cuando está en grupo es predecible. 	<p>Asesinar a los humanos</p>
	<p>Fantasma Impredicible y Futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Súper inteligencia • Tele transportación • 4 elementos • Invisible • Rápida curación 	<ul style="list-style-type: none"> • Un trauma causado por los humanos • La noche • Mucho calor 	<ul style="list-style-type: none"> • La venganza y la súper fuerza por querer ser el mejor

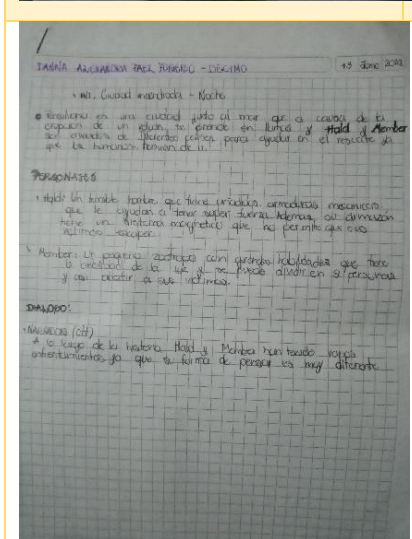
GUIÓN	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	PROBLEMÁTICA DE LA HISTORIA
	Catedral perdida de Fúquene (amanecer)	Carnosos Abejaneitor	Una iglesia perdida por una guerra que oculta grandes secretos, resguardada por un duende que le impide a Abejaneitor ver lo que oculta.
	Ciudad deshabitada (lluvia)	Ghost Dios Hashin Akira	La venganza de Ghost contra su dios Hashin que lo utilizó para sacrificar a su familia.
	Campo abierto (atardecer con niebla)	Rick Paterson Abejaneitor Zombies Mujeres desnudas Shadow	Una batalla entre dos enemigos Rick y Abejaneitor el más fuerte ganara.



Manicomio (atardecer)

Amenazing Harly

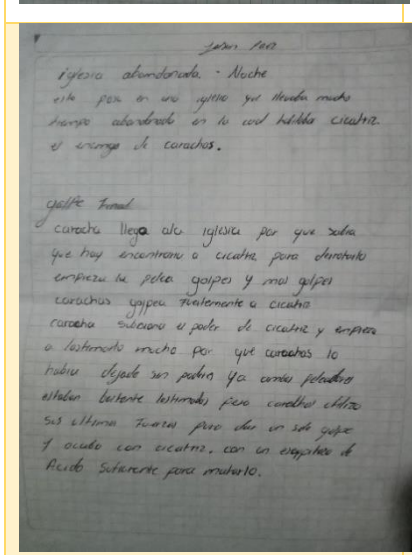
Harly una paciente del manicomio quiere asesinar a Amenazing y termina en una gran lucha.



Ciudad incendiada (noche)

Hald Member

Un volcán incendia toda la ciudad y Harly y Member son enviados para defender y rescatar a los humanos



Iglesia abandonada (noche)

Cicatriz Carachas

Carachas encuentra a su enemigo de toda la vida Cicatriz para su último enfrentamiento.

	<p>Arena de batalla (noche)</p>	<p>Shadow Rick paterson</p>	<p>Una arena de batalla donde se enfrentan dos equipos en diferentes rounds</p>
	<p>Ninguno</p>	<p>Lobby Rick Paterson Shadow</p>	<p>Versus entre lobby y Rick por ver quién es el más Fuerte.</p>
	<p>Egipto (atardecer)</p>	<p>Cherboom</p>	<p>Un conflicto en el mismo equipo lleva a sus integrantes a una batalla.</p>

<p>Cementerio de prostitución - noche</p> <p>Los hombres pasan por el Cementerio por un burdel. En el Cementerio nunca se veía la luz del sol siempre era oscura "Cicatriz".</p> <p>Cicatriz se va a enfrentar contra Draken a las 10:00, pero Cicatriz tiene miedo que si no tiene, entonces se están jugando el mundo. Los rechazó y se lo sacó de todo la gente, entonces le manda que se vaya y se lo espere. Entonces Draken se estaba cuando un auto y Cicatriz le manda a conducir la camioneta pero Draken se iba bien duro. La camioneta se le cayó y Draken se levantó de repente y no se levantó cuando se pegó con y en esa la casa que la dejó muerta.</p>	<p>Cementerio de Prostitución (noche)</p>	<p>Cicatriz Carachas</p>	<p>En un cementerio que en realidad era un burdel donde nunca se veía la luz del sol se enfrentaron a muerte Cicatriz y Carachas</p>
<p>Final del juego o existencia</p> <p>Exister - Edificaciones - Atardecer</p> <p>Es una ciudad (New York) donde el atardecer no importa. Donde las personas están en días tranquilos, todo fluye con armoniosidad. De repente aparece uno descomodible Draken en el EMPIRE STATE. Draken le impide la entrada. Al edificio o su peor enemigo Stephan Salvatore. Solo uno puede sobrevivir. Para salvar el mundo.</p> <p>Personajes Stephan Salvatore Draken</p>	<p>Edificaciones (atardecer) New York Empire State</p>	<p>Stephan Salvatore. Draken</p>	<p>Draken dominaba el mundo, pero no a Stephan que busca derrotarlo, luchando hasta el final.</p>

<p>Inessa Robato</p> <p>Deymon. Salvatore.</p> <p>INT. Edificio moderno- Noche.</p> <p>Deymon invade el espacio de Guichs Guichs se va preparando porque Deymon va a atacarlo, ambos tienen poderes.</p> <p>Notas del (off)</p> <p>Una noche muy oscura, en un lugar muy solo donde solo se encuentran Deymon y Guichs, que van a enfrentarse en la batalla final.</p> <p>Guichs observa a Deymon y lanza un rayo de energía, sintiendo Deymon, Deymon los esquivó y empieza la batalla.</p> <p>Deymon se desplaza, utilizando la invisibilidad y golpea a Guichs lanzándole al piso Deymon. "Utiliza tus poderes"</p> <p>Guichs aumenta sus poderes y Deymon tiene miedo.</p> <p>Deymon intenta atacar y lanzarle a Guichs con su velocidad avanza lanzándole rayos de energía con los cuales vence a Deymon.</p>	<p>Edificio moderno (noche)</p>	<p>Deymon Guichs</p>	<p>Deymon invade el territorio de Guichs para tener su batalla final.</p>
<p>Hanna Pérez Noche.</p> <p>INT. CASTILLO ABANDONADO - NOCHE</p> <p>Un castillo abandonado que parece tener muchos años, en lo más profundo del castillo habita una linda vampira llamada HARLY, y en el fondo del bosque que rodea el castillo abundan los vampiros.</p> <p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Akira le hace un llamado a Harly para atacar el castillo. Harly hace caso al llamado y llega al lugar indicado. Akira le dice a Harly que mate y habitare el castillo. Harly le responde que si puede. Comienza la pelea. (off)</p> <p>Akira le lanza un super poder. Harly lo esquivo con su super poder de velocidad. Akira le dice "Tú sí puedes!". Harly se burla de Akira. Akira vuela hacia Harly y con su poder de la fuerza le da dos golpes. Harly cae al suelo. En ese momento, toma su super poder de invisibilidad. Akira no sabe dónde está Harly. Harly se aprovecha de que está invisible y con su súper poder de su fuerza le da cuatro golpes seguidos, pero Akira con su poder de curación, resucita su cuerpo y sigue la batalla. Harly lee la mente de Akira y sabe lo que va a hacer, y con su inteligencia crea un nuevo plan. Harly con su poder de paralización, lo hace con Akira y gana la batalla Harly.</p>	<p>Castillo abandonado (noche) Bosque que rodea el castillo</p>	<p>Harly Akira</p>	<p>La batalla por decidir a quién le pertenece el castillo.</p>

CONCLUSIONES

Tras el desarrollo de 5 sesiones y la estructuración de este proyecto podemos concluir que la exploración de los procesos creativos de la pre-producción de videojuegos genera experiencias significativas, ya que los videojuegos son un detonante, que propicia el interés de los jóvenes participantes en la creación y reflexión en torno a las auto-narrativas. Estas auto-narrativas, presentan una serie de características de mucho valor para el entendimiento de las subjetividades diversas que parecieran fisurar el orden dominante impuesto por la categoría “campesino”. Se evidencian realidades diversas y éstas se convierten, así sea por el momento que duró nuestra actividad, en performance dentro del aula de clase. Siguiendo allí la teoría expuesta en el marco teórico acerca de performance (Taylor, 2007), podríamos decir que estas narrativas diversas se convirtieron en un acto de transferencia que por un momento reveló al otro por fuera de los códigos establecidos dentro de la institución, creando un movimiento interesante en cierto tipo de roles y estructuras sociales determinadas:



Ilustración 7 Interpretación de storyboard

En el caso del colegio, vimos cómo las estudiantes, que solían ser más tímidas durante el proceso y juzgando por su performatividad en clase, resultaron atrevidas y cargadas de habilidades muy controversiales en sus personajes, podríamos decir que habilidades que se salen del estereotipo de mujer campesina que se suele manejar en entornos tan machistas como lo es el de la escuela rural en Colombia.

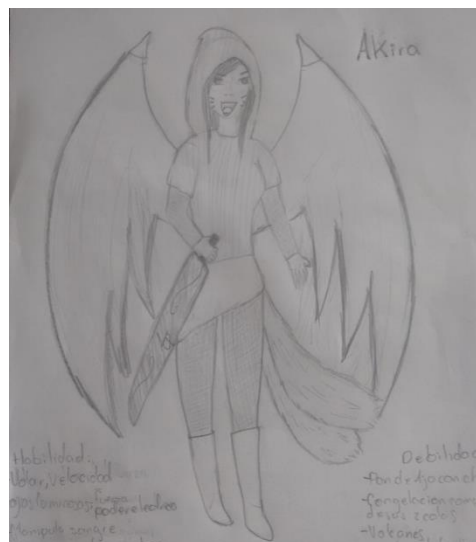


Ilustración 8. Personaje.



Ilustración 9. Personaje.

Como evidencia personajes que incluso mostraban posturas de género bastante ambiguas, y que despertaron curiosidad y sorpresa en sus compañeros, dejaron ver entre ellos nociones profundas de lo que estas nuevas mujeres campesinas desean ser, o por lo menos de la estructura de género bastante móvil que ya manejan y que como enunciábamos antes, desborda el cliché establecido.

Desde de nuestro punto de vista como docentes en formación e investigadores nos enfrentamos a distintos retos donde fue de vital importancia los diferentes planes que se tenían para cada sesión, notar que las cotidianidades de los jóvenes campesinos no son tan distantes a las nuestras, esto nos ayudó a entablar un dialogo más ameno con ellos y sumo a los resultados de la investigación.

Por otro lado, es implícito en todo el proceso de la investigación el valor de las miradas de los estudiantes y la importancia de estas en el aula. A partir de este tipo de actividades se da

un espacio dentro de la escuela para la visibilización de narrativas propias que potencializan el desarrollo creativo de los participantes, al igual que las habilidades comunicativas. Pero sobre todo, se pudo vislumbrar cómo estos escenarios como el que brinda los videojuegos, en primera instancia no son limitados a “jóvenes urbanos” sino están ampliamente difundidos entre los jóvenes del entorno rural colombiano. Pero también se convierten en estrategias para ampliar el alcance de la escuela, el cual debe no sujetar estas subjetividades a unos roles establecidos, sino ser capaz de leerlas y potenciarlas como nodos del presente y con una amplia y muy interesante proyección a futuro, sus deseos, miedos, filias culturales, entre otros.

Podríamos decir entonces que el trabajo resignifica el imaginario de joven “campesino” por fuera de esta categoría, viendo que en todo el proceso de la investigación el papel que este cumplió en la comunidad fue el de visibilizar y potenciar las auto narrativas sin tratar de conducirlos sino brindándoles códigos que los estudiantes ya poseían, pero no habían podido utilizar para narrarse, para expresarse dentro del aula, viéndolos desde su propio contexto (siendo una parte importante de nuestra experiencia con los jóvenes de Fúquene).



Fotografía 3



Fotografía 4

Pensamos que finalmente se logró evidenciar la pertinencia en la aplicación de los talleres en su fase creativa y conseguimos Identificar los intereses y conocimientos de los jóvenes de Fúquene en relación a los videojuegos y hacer viables los contenidos del taller dentro del aula, lo cual se presenta como una propuesta didáctica que se recoge en este texto y puede

ser de utilidad para proyectos futuros y ampliar este tema de los videojuegos en el aula, lo cual parece ser tan armónico con temas como la Cultura Visual y las Artes Visuales, y por supuesto, la educación.

Tablas de ilustraciones

Personajes imágenes

Ilustración 1. Campesino	24
Ilustración 2. lobby	46
Ilustración 3. abejaneitor	46
Ilustración 4. Interpretación de storyboard.....	48
Ilustración 5.Ghost	54
Ilustración 6 Interpretación de storyboard.....	58
Ilustración 7 Interpretación de storyboard.....	72
Ilustración 8. Personaje.	73
Ilustración 9. Personaje.	73

Guiones imágenes

Guion 1	49
Guion 2.Fragmento de guion	54
Guion 3	57
Guion 4	57

Storyboard imágenes

Storyboard 1	58
Storyboard 2	58

Bibliografía

- Acosta, C. (04 de agosto de 2008). *wordpress*. Obtenido de wordpress:
<https://historialdedisenio.wordpress.com/2008/08/04/caracteristicas-del-surrealismo/>
- Arce, A., & Rodríguez, j. (2014). *l videojuego a través del video – juego: un acercamiento a los lenguajes visuales y comunicacionales básicos del videojuego a partir de un laboratorio lúdico*. bogotá.
- Berenguer, X. (Abril de 2006). *calgran*. Obtenido de
<http://www.calgran.net/upf/recursos/narr/indexc.htm>
- Berger, J. (1997). *modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Bettendorff , E., & Prestigiacomio, R. (2002). *El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el vídeo*. Longseller, S.
- Cabra, N. A. (2014). *El cacharreo o aprendizaje salvaje en los videojuegos*. Bogotá.
- Callejas, L. (2019). los videojuegos en el aula. (A. Navarrete, Entrevistador)
- Campal, F. (22 de mayo de 2019). *biblogtecarios*. Obtenido de
<https://www.biblogtecarios.es/felicampal/alfabetizacion-visual-7-cosas-que-debemos-saber-y-7-estandares/#:~:text=Para%20la%20ACRL%20la%20alfabetizaci%C3%B3n,medios%20visuales%20de%20manera%20efectiva>.
- Echeverri, S. A. (2008). La educación artística como comprensión crítica de la cultura visual en Fernando Hernández. *pensamiento*), (*palabra*)... *Y oBra*, 38.
- Frasca, G. (2012). Los videojuegos enseñan mejor que la escuela. (pág.
<https://www.youtube.com/watch?v=O4tCIF2XYSQ>). Montevideo: TEDx. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=O4tCIF2XYSQ>.
- García, G. (2009). *Desarmando Memento de Chris Nolan*.
- Hernandez, C. (Dirección). (2019). *Diversidad e inclusión ¿para quién?* [Película].
- Leongómez, E. (2020). Existe en esa forma de enseñar, cabida para narrativas creativas que vengan desde los intereses de los niños y niñas. (F. Cruz, Entrevistador)
- Mannay, D. (2017). 4. Problematizando la interpretación. Aplicando la teoría de autor, generando disrupción y rompiendo el marco. En D. Mannay, *Métodos visuales, narrativos y creativos en investigación cualitativa* (pág. 74). Madrid: NARCEA, S. A. DE EDICIONES.
- Martinez, A. (2014). *Interacciones: el dibujo como herramienta de optimización de la práctica docente con la población de tercer grado de educación básica primaria del ciclo II de la Escuela Normal Superior Distrital María Montessori*. Bogotá.
- Mirzoeff, N. (2003). *Introducción a la Cultura Visual*. Paidós.
- Pellón, E. G. (2010). *Introducción a la antropología social y cultural*. Obtenido de universidad de cantabria: <https://ocw.unican.es/course/view.php?id=227§ion=1>
- Pontificia Universidad Javeriana. (s.f.). *javeriana.edu.co*. Obtenido de https://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap02-narra.htm
- Prinzhorn, H. (2012). *Expresiones de la Locura: El Arte de los Enfermos Mentales*. España: Catedra.
- Pulido, M. M. (2013). *“El arte de los videojuegos”*. Bogotá.

- Rius, M. (29 de junio de 2012). Por qué enganchan los videojuegos. *La Vanguardia*, págs. <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120629/54317381414/por-que-enganchan-los-videojuegos.html>.
- Salguero, R. T., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Málaga.
- Segato, R. L. (2006). *La nación y sus otros: raza, etnicidad y diversidad religiosa en tiempos de políticas de la identidad*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Steiner, R. (2016). II. Como pueden resolverse los problemas y necesidades sociales, conforme a lo que exige la vida. En R. Steiner, *El nuevo orden social: La ciencia espiritual y la cuestión social ; Los puntos esenciales de la cuestión social en la vida del presente y del futuro* (pág. 42). Buenos aires: Editorial Kier, S.A.
- Tarazona, J. V. (2014). Las artes y el juego en el desarrollo creativo del docente universitario. *Revista Sophia*.
- Tardón, C. G. (2017). *Gamificación: Cuando jugar en el trabajo sale rentable*. Madrid.
- Taylor, D. (2007). *Hacia una definición de Performance*. .
- Valderrama, S. (2020). Existe en esa forma de enseñar, cabida para narrativas creativas que vengan desde los intereses de los niños y niñas. (F. Cruz, Entrevistador)
- Vitta, M. (2003). *El sistema de las imágenes: estética de las representaciones cotidianas*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Vygotski, L. (2005). *Psicología del Arte*. México: Distribuciones Fontamara S.A.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge.