

Gamificació en las artes escénicas

Publicat per [Interacció](#) [1] el 05/07/2013 - 12:21 | Última modificació: 29/07/2015 - 13:35



El 75,4% de la població declara no ir pràcticament nunca a ver una obra teatral, mentre que el sector de la població que la considera una verdadera alternativa de oci i acude al teatre amb asidua freqüència és únicament del 3,0%. El percentatge encara més baix en relació al públic jove, que està obligat per alguna activitat del col·legi o institut.

Una acció decisiva per al futur del teatre és salvar la distància que s'ha obert amb els joves. Oferir una visió més atractiva del teatre en els programes educatius apareix també com a prioritat en la que tot el sector està d'acord. Una de les alternatives més prometedores en el [panorama de las tecnologies educatives](#) [2] és el ús de videojocs.

A modo de experimento, un grupo de ingenieros de la UCM ha [diseñado y desarrollado un juego](#) [3] basado en la obra de teatro clásico "La Dama Boba" de Lope de Vega [4], un juego serio dirigido a su uso en colegios e institutos, y que trata de aumentar el interés de los jóvenes por el teatro, y que fue presentado en el pasado [Learnovation](#) [5]. Para abordar, desde el juego, los posibles motivos de la desmotivación, tuvieron en cuenta los siguientes puntos de vista que [pueden tener los alumnos](#) [6]:

Lenguaje raro y difícil: En el juego, se hace una "traducción" o adaptación del lenguaje usado en la obra hacia un lenguaje más contemporáneo.

Ritmo lento del teatro: Gracias al formato del videojuego, se puede transmitir a los usuarios la historia con una velocidad de transmisión mayor de la que el teatro permite.

El teatro está desfasado. Al introducir la obra dentro de un videojuego, se produce un efecto modernizador del teatro.

[Llegiu tot l'article](#) > [7]

Font: [Comunicación Cultural](#) [8]

[Inicia sessió](#) [9] o [registra't](#) [10] per enviar comentaris

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: joves

Etiquetes: ludificació

Etiquetes: arts musicals

Etiquetes: participació

Etiquetes: transformació digital

Etiquetes: tecnologia



- [11]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2013/07/05/gamificacion-en-las-artes-escenicas>

Enllaços:

- [1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>
- [2] <http://www.comunicacion-cultural.com/2013/01/14/el-uso-de-internet-en-las-entidades-culturales/>
- [3] <http://damaboba.e-ucm.es/>
- [4] <https://www.youtube.com/watch?v=c6AQxPu5od0>
- [5] <http://www.learnovationday.org/index.php/es/>
- [6] <http://damaboba.e-ucm.es/el-experimento>
- [7] <http://www.comunicacion-cultural.com/2013/07/03/gamificacion-en-las-artes-escenicas/>
- [8] <http://www.comunicacion-cultural.com/>
- [9] <https://interaccio.diba.cat/>
- [10] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>
- [11] <https://interaccio.diba.cat/node/4039>