Gamificación en las artes escénicas

Publicat per Interacció [1] el 05/07/2013 - 11:21 | Última modificació: 29/07/2015 - 12:35

El 75,4% de la población declara no ir prácticamente nunca a ver una obra teatral, mientras que el sector de la población que lo considera una verdadera alternativa de ocio y acude al teatro con asiduidad es únicamente del 3,0%. El porcentaje aún menor en relación al público joven, que va obligado por alguna actividad del colegio o instituto.

Una acción decisiva para el futuro del teatro es salvar la distancia que se ha abierto con los jóvenes. Ofrecer una visión más atractiva del teatro en los programas educativos aparece también como una prioridad en la que todo el sector está de acuerdo. Una de las alternativas más prometedoras en el panorama de las tecnologías educativas [2] es el uso de videojuegos.

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 las desmotivación, tuvieron en cuenta los siguientes puntos 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