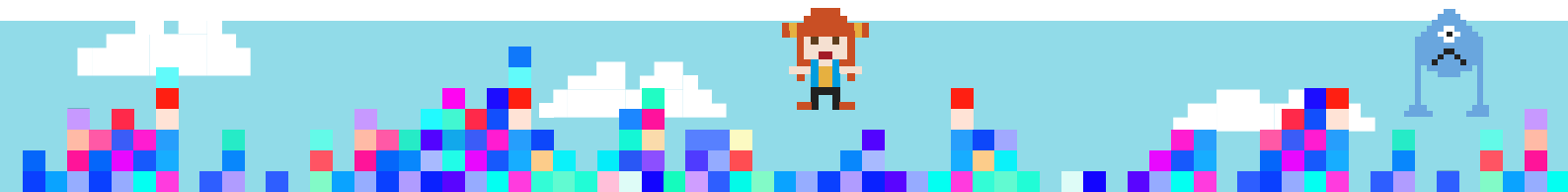


Journey





Actividades para Journey

El autor y el juego

PLAY

Journey es un juego desarrollado por thatgamecompany (<https://thatgamecompany.com/>) y publicado en 2012 por Sony Computer Entertainment. Su creador es Jenova Chen, diseñador y programador nacido en Shanghái, que fundó el estudio con Kellee Santiago mientras cursaban un máster en diseño interactivo en la Universidad del Sur de California. Desde sus inicios, thatgamecompany se propuso explorar las posibilidades del videojuego como medio artístico y emocional, buscando experiencias que conectaran con el jugador más allá del reto o la competitividad.

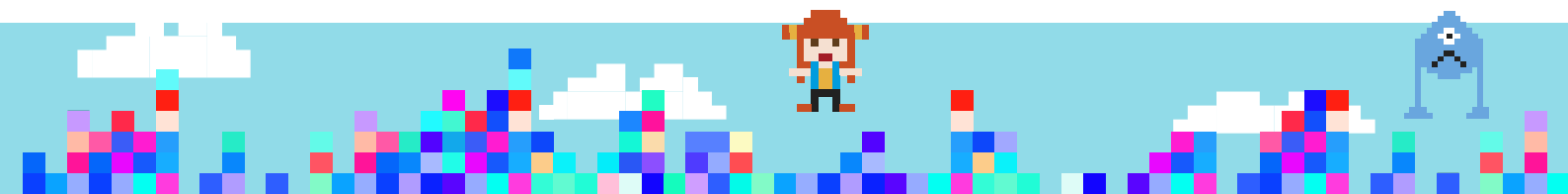
Antes de *Journey*, Chen y su equipo ya habían diseñado juegos como *fLOW* (2006) y *Flower* (2009), ambos conocidos por su atmósfera relajante, estética minimalista y propuestas jugables no convencionales. En *Journey*, culminan esa visión con una obra madura, poética y accesible, que no contiene diálogos ni texto y que gira en torno a temas como la trascendencia, la resiliencia y la superación. El viaje simbólico del personaje, sin rostro ni identidad definida, ha sido interpretado por muchos como una metáfora del ciclo de la vida: nacimiento, aprendizaje, madurez, caída y redención.

El desarrollo del juego fue gracias a la dirección de Jenova Chen. La producción estuvo a cargo de Robin Hunicke, mientras que el diseño fue liderado por Nicholas Clark, Bryan Singh y Chris Bell. El código fue responsabilidad de los programadores John Edwards y Martin Middleton. La dirección artística recayó en Matt Nava junto con Aaron Jessie, y la música original fue compuesta por Austin Wintory, cuyo trabajo recibió gran reconocimiento internacional.

A nivel de mecánicas, *Journey* podría clasificarse como un juego de plataformas en tres dimensiones, aunque su simplicidad en el control y la ausencia de enemigos o desafíos tradicionales lo alejan de los estándares del género. El jugador debe explorar un vasto desierto rumbo a una montaña luminosa que aparece al fondo. El jugador avanza principalmente explorando, volando y deslizando por las dunas, mientras recoge fragmentos que prolongan su capa mágica. Esta capa le permite flotar y alcanzar nuevas zonas del mapa. La ambientación visual y sonora contribuye a una atmósfera cargada de sentido espiritual y contemplativo.

El diseño del juego busca provocar una conexión emocional tanto con el entorno como con otros jugadores. Uno de los elementos más innovadores de *Journey* es su modo multijugador, en el que dos personas pueden encontrarse aleatoriamente durante su viaje, pero sin poder comunicarse mediante texto ni voz. Solo pueden interactuar a través de movimientos, sonidos y colaboración. Esta limitación deliberada genera una sensación de intimidad y solidaridad poco habitual en otros videojuegos.

Journey recibió un gran reconocimiento tanto del público como de la crítica especializada. En 2013 fue el videojuego con más nominaciones en los BAFTA Game Awards, obteniendo cinco premios, incluidos Mejor Juego Artístico, Mejor Jugabilidad y Mejor Música Original. Además, se convirtió en el primer videojuego en la historia en recibir una nominación a los premios Grammy, en la categoría de Mejor Banda Sonora para un Medio Visual, gracias al trabajo del compositor Austin Wintory. También ganó múltiples galardones en los Game Developers Choice Awards y los Spike Video Game Awards, consolidándose como una obra de referencia en el ámbito de los videojuegos independientes y experimentales.



PLAY

PLAY

(<https://leonardo.ai/>) o Chat GPT (<https://chatgpt.com/>). Para ello, se presentará la portada oficial del juego y se propondrá al alumnado crear una imagen alternativa.



Portada original de Journey

Para hacerlo, tras proyectar la portada de Journey se facilitará el enlace y el acceso a la IA. Esta actividad puede realizarse en pequeños grupos, de manera individual o de manera colectiva con el ordenador del docente.

“Bueno, ya habéis visto con qué portada nos encontramos... ahora os toca pensar por qué ha sido diseñada de esta manera, qué sentimientos pretende evocar y en qué medida puede ser representativa de cómo es el juego. Una vez que hayáis llegado a vuestras conclusiones, dad instrucciones a la IA que os hemos facilitado para crear, utilizando esta herramienta, una portada alternativa”.

Una vez recopiladas todas las propuestas, el profesor las proyectará una a una. La idea de esta puesta en común es realizar una breve reflexión sobre cada una de ellas. Esta actividad, será clave para iniciar un espacio de diálogo y reflexión que versará alrededor de preguntas como las siguientes:

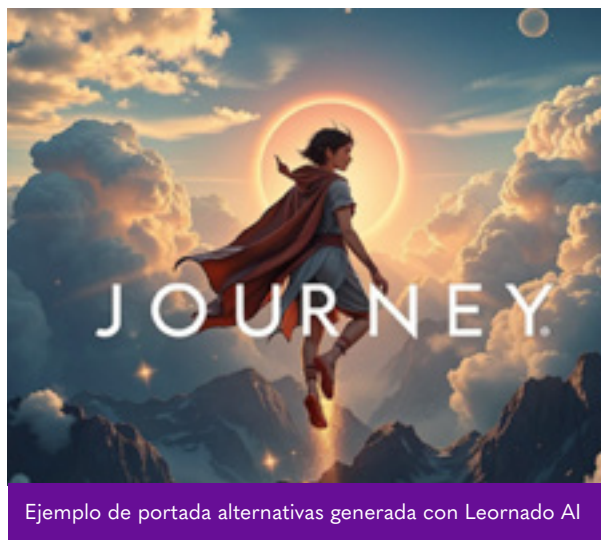
“¿Qué prompt (instrucción o indicación) has usado para generar tu imagen? ¿Quién es el autor de esa imagen? ¿Quién posee los derechos? ¿Qué diferencias hay entre una imagen generada por IA y una creada por una persona? ¿Qué papel tiene la autoría en el mundo del arte y del videojuego? ¿Cómo crees que la IA puede influir en la industria del videojuego? ¿Y en otros sectores, como la educación, el arte o la música?”

NOTA: Si lo desea, el docente puede utilizar de ejemplo el siguiente prompt y resultado con Leonardo AI:



“Ahora eres una diseñadora profesional y estás trabajando en la creación de una portada alternativa para el videojuego Journey (thatgamecompany, 2012). Por favor, realiza una propuesta creativa que difiera de la portada del juego original”.

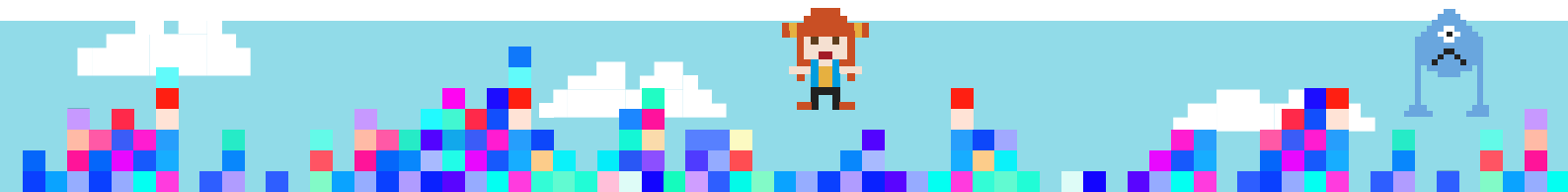
El resultado generó la portada siguiente:



Ejemplo de portada alternativas generada con Leonardo AI

En este momento, el docente puede introducir la dimensión metafórica del juego: *Journey* puede interpretarse como un viaje simbólico, un tránsito personal. De ahí que resulte especialmente útil para reflexionar sobre otro momento de cambio importante en la vida de los estudiantes: el paso de Primaria a Secundaria.

El docente ira llamando a distintos voluntarios para que recorran estas primeras escenas del juego, siempre negociando las opciones con el grupo. Esta experiencia compartida, dará lugar a un debate sobre



la identidad del personaje y los aspectos simbólicos y culturales sugeridos. En estos primeros compases el docente puede interrumpir brevemente la partida para destacar momentos de interés (los movimientos que puede hacer el personaje, el papel que juegan otros "seres", la interacción con el entorno o las estructuras antiguas) y el alumnado podrá dar su opinión. Algunas preguntas que pueden realizarse son:

"Si tú fueras este personaje, ¿qué pensarías al mirar hacia atrás? ¿y al mirar hacia la montaña?"

"¿Qué historia puede contar un personaje sin nombre y sin habla?"

Se invitará al alumnado a pensar no solo en lo que hace el personaje, sino también en lo que transmite.

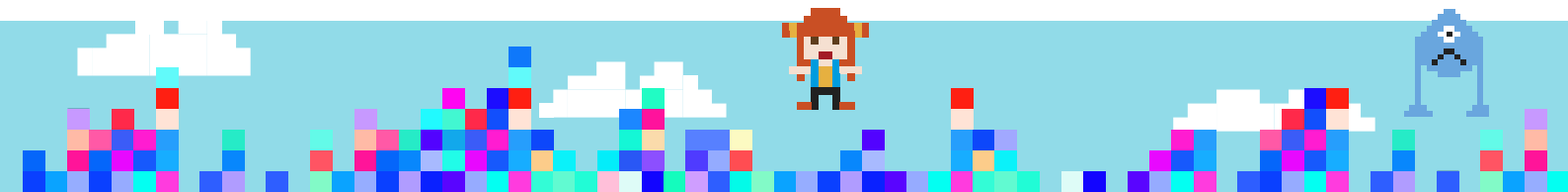
A continuación, el docente establecerá un paralelismo con la situación del grupo:

"Del mismo modo que este personaje empieza un viaje sin saber con exactitud qué encontrará, vosotros también os preparáis para entrar en una nueva etapa: nuevos compañeros, nuevos espacios, más autonomía... ¿Cómo se parece vuestra situación actual al inicio del juego?"



Ficha de trabajo:

Mi viaje	¿De qué etapa vengo?	
	¿Qué cosas me han marcado en Primaria?	
Mi símbolo	¿Qué imagen, objeto o color me representa ahora que voy a empezar algo nuevo?	
Mis aliados	¿Qué personas me han acompañado en Primaria y qué personas creo que me ayudarán en Secundaria?	
Mis paisajes	¿Qué lugares o momentos han sido importantes hasta ahora?	
	¿Y qué lugares nuevos me esperan?	
Mi meta	¿Qué espero aprender, vivir o conseguir al llegar a Secundaria?	



A continuación, se presentan algunas preguntas orientativas que pueden ayudar a conocer mejor al personaje

“¿Quién es el protagonista de la historia? ¿Es un ser real o imaginario? ¿Por qué? ¿Qué decisiones han tomado los diseñadores para caracterizarlo (vestimenta, movimientos, etc.)? ¿Crees que se han basado en alguna comunidad o cultura real? ¿Qué emociones transmite este personaje? ¿De dónde viene? ¿Cuál es su meta?”

Las preguntas están orientadas a fomentar la empatía y la identificación con el personaje, reforzando la capacidad para dotar de significado a una narración, más allá del lenguaje verbal.

El sentido principal de esta actividad es que cada estudiante elabore una autobiografía del personaje principal y del que casi no sabemos nada.

“A partir de todo lo que hemos comentado, crea una pequeña biografía del personaje... aquí te presento la mía:

El protagonista de la historia es un niño nacido en una remota aldea del África subsahariana. Desde pequeño, ha vivido rodeado de vastos desiertos y dunas interminables que, para él, representan tanto la belleza como el desafío de la vida. Huérfano desde temprana edad, aprendió a sobrevivir por su cuenta, siempre explorando, siempre caminando. Sus ropas, hechas a mano por los ancianos de su aldea, son sencillas pero resistentes, diseñadas para soportar el calor abrasador del día y el frío intenso de la noche. Este niño, aunque joven, ha desarrollado un profundo sentido de la resistencia, y un fuerte vínculo con la naturaleza y su entorno, aprendiendo a escuchar los susurros del viento y a orientarse con las estrellas”.

Para cerrar, se llevará a cabo una puesta en común en la que algunos voluntarios compartirán fragmentos

de su texto. El docente, puede proponer una última reflexión en torno a las siguientes preguntas:

“¿Qué tienen en común tu historia y la del personaje? ¿Qué significa para ti “venir de un lugar” cuando estás a punto de cambiar de etapa? ¿Qué te gustaría conservar de Primaria al pasar a Secundaria? ¿Qué personas crees que pueden ayudarte en el camino?”

Actividad 3. “Safari fotográfico”

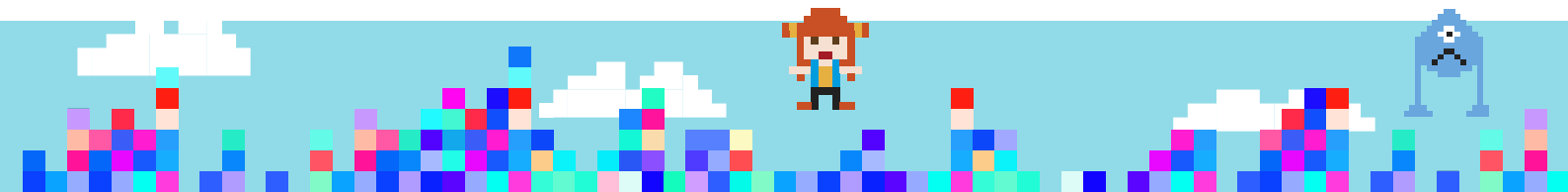


- **Variables de Educación Responsable:** Empatía; Pensamiento crítico; Pensamiento creativo; Identificación, expresión y regulación emocional.
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos.
- **Materiales necesarios:** Dispositivos con acceso a internet, herramienta de presentaciones digitales, proyector.
- **Objetivo principal:** Analizar paisajes de Journey y del mundo real, reflexionando sobre los procesos de desertización.
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Banco de Herramientas; ReflejArte.

Esta actividad propone una doble lectura de los paisajes que atraviesa el personaje de Journey. Por una parte, se plantea un enfoque ecosocial, centrado en la observación y análisis de escenarios reales amenazados por fenómenos como la desertización, la pérdida de hábitats o la crisis climática. Por otra, se ofrece la posibilidad de interpretar esos mismos paisajes como metáforas del cambio personal, en este caso, del paso de Primaria a Secundaria.

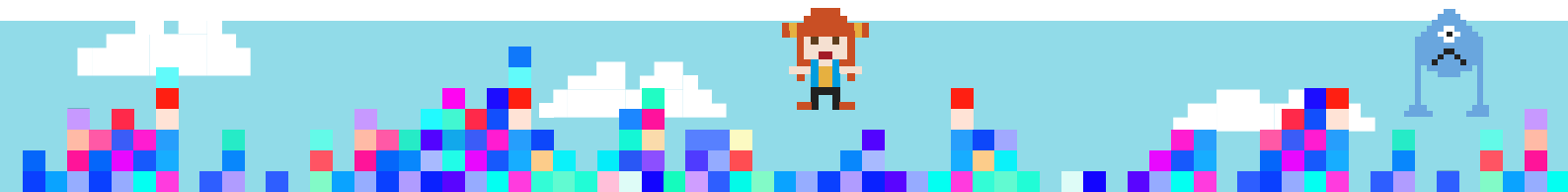
A lo largo de su recorrido, el personaje atraviesa entornos áridos, estructuras en ruinas y restos de una civilización desaparecida. Estos escenarios, lejos de ser meramente estéticos, pueden entenderse como metáforas de fenómenos contemporáneos como la desertización, la pérdida de hábitats, el cambio climático o, a nivel personal, la superación de dificultades.

El entorno árido, erosionado, a veces hostil pero también bello y lleno de misterio, puede evocar





“¿Qué creéis que nos está contando el juego a través de sus paisajes? ¿Podría ser una advertencia ambiental o vital? ¿Qué podríamos hacer al respecto? ¿Qué representa para ti caminar hacia un mundo nuevo? ¿Qué relación puede haber entre cuidar un territorio y cuidarnos a nosotros mismos en los cambios?”





Actividad 4. “Lo echamos a suertes”

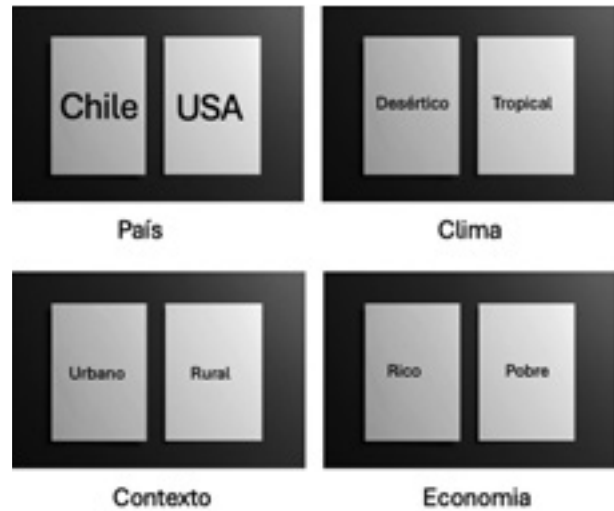
- **Variables de Educación Responsable:** Pensamiento crítico; Empatía.
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos.
- **Materiales:** baraja de cartas con las variables (país, clima, contexto, economía), proyector, acceso a internet (opcional).
- **Objetivo principal:** Reflexionar sobre el papel del azar en las condiciones de vida y cómo el lugar y condiciones de nacimiento influyen en las oportunidades vitales de cada persona.
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Banco de Herramientas.

La siguiente actividad puede realizarse en distintos momentos del juego. Una opción es realizarla al finalizar un nivel concreto (por ejemplo, el segundo o el tercero) o en algún momento destacado del juego. Otra posibilidad es hacerlo en un momento de transición entre niveles, lo que permite pausar el juego sin generar un corte brusco en la narrativa.

Dado que el objetivo de esta actividad es reflexionar sobre el papel del azar en las condiciones de vida puede generarse un debate colectivo guiado por la siguiente pregunta: “¿Podría ocurrir *Journey* en otro lugar? ¿Que ocurriera si el protagonista hubiera nacido en un país rico? ¿Y si hubiera nacido en un clima tropical?”

La formulación de esta pregunta tiene la finalidad de generar un espacio de reflexión crítica sobre el impacto de las condiciones ambientales en nuestra vida. Una vez iniciado el debate, el profesor procederá a explicar la actividad, la cual llevará a imaginar vidas y escenarios posibles a partir de un juego de cartas, que simula cómo el azar y el nacer en un lugar u otro puede condicionar de forma decisiva la vida de las personas.

El siguiente juego puede imprimirse y repartirse para que el alumnado juegue en pequeños grupos o también puede ser jugado por la clase de manera colectiva.



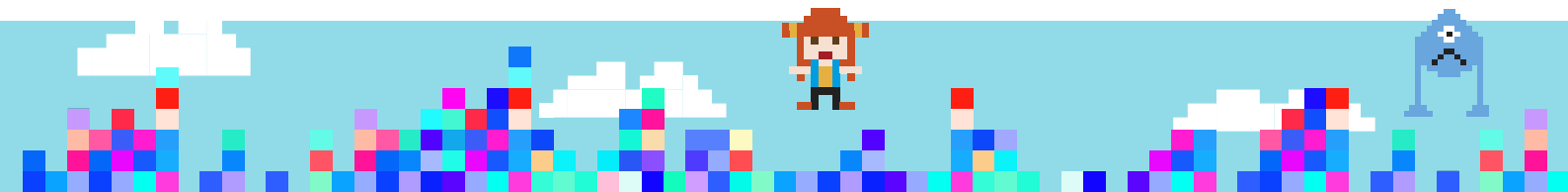
Antes de comenzar, el profesor explicará la dinámica del juego de las cartas a partir de un ejemplo práctico: extraerá una carta al azar de cada mazo y obtendrá un personaje ficticio. Por ejemplo, si le tocan las siguientes cartas: “USA, tropical, rural, pobre”, explicará que se trata de una persona que ha nacido en Estados Unidos, en una zona rural (un pueblo), con un clima tropical (algún estado como Miami) y que vive en situación de pobreza (por ejemplo, cobrando 1000 dólares al mes).

Si el juego se plantea en grupo (necesitarán entonces imprimirse varias cartas=, cada alumno puede conformar una “realidad” y discutir con sus compañeros con qué lugar y condiciones reales se corresponde además de analizar sus circunstancias en relación a las de sus compañeros.

El profesor acompañará el juego y mediará las actividades de cada grupo, pidiéndoles que piensen colectivamente el impacto de las condiciones que les han tocado al azar y en cómo estas condiciones cambiarían su infancia, educación, expectativas o relaciones sociales si hubieran nacido en ese lugar y situación.

Algunas de las preguntas que pueden realizarse son:

- ¿Qué probabilidades crees que tiene una persona de ser pobre al nacer?



- ¿Qué tipo de acceso tendrá a la educación, salud, alimentación, tecnología?
- ¿En qué medida estas cartas pueden condicionar sus oportunidades?
- ¿Qué apoyos sociales o políticos podrían cambiar este destino?
- ¿Qué tiene que ver esta actividad con lo que sucede en *Journey*?

Es recomendable acompañar las preguntas y el debate posterior comparando con datos reales (por ejemplo, del portal de Naciones Unidas sobre pobreza global: <https://www.un.org/es/global-issues/ending-poverty>). Algunas cifras reales que pueden utilizarse son las siguientes:

- 1 de cada 10 personas vive con menos de 2,15 dólares al día
- 1 de cada 6 niños y niñas vive en pobreza extrema

Para terminar, cada alumno/grupo compartirá una breve reflexión sobre la situación que le ha tocado vivir en el juego y las “cartas” que realmente le han tocado en la vida. Algunas de las preguntas que pueden hacerse son

“¿Debería depender tanto nuestra vida del azar?, ¿Qué podemos hacer para que no importe tanto la “mano” que te toca al nacer?, ¿Qué relación tiene esto con el camino que propone el juego de *Journey*? ¿Quién ayuda al personaje? ¿Qué sentido tiene que no hable ni tenga nombre?”

DESPUÉS DEL JUEGO

Actividad 5. Diseño de un juego de cartas inspirado en *Journey*



- **Variables de Educación Responsable:** Pensamiento creativo; Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Pensamiento crítico; Toma de decisiones.
- **Duración estimada:** 2 sesiones de 50 minutos.
- **Materiales:** Cartulinas o plantillas digitales, acceso a internet, lápices o rotuladores, impresora, tijeras, guillotina, plastificadora.
- **Objetivo principal:** Diseñar un juego de cartas que permita recrear aspectos simbólicos del viaje realizado en *Journey*, incluyendo la toma de decisiones, el vínculo con otros jugadores y el carácter emocional de la experiencia.
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte.

En esta última actividad, tras haber finalizado las sesiones con el videojuego, se propone el diseño grupal de un juego de cartas no competitivo, que capture la esencia de *Journey*.

El objetivo es que el alumnado desarrolle un producto jugable que combine mecánicas sencillas habitualmente presentes en los juegos de cartas con una atmósfera narrativa.

En primer lugar, el docente introducirá brevemente la propuesta:

“Después de haber jugado a *Journey*, vamos a imaginar que sois diseñadores de un nuevo juego de cartas inspirado en ese viaje. Pero, atención, ya que lo importante no es ganar, sino descubrir, reflexionar y conectar.”

El docente creará equipos de trabajos de 4 o 5 alumnos, donde trabajarán, en primer lugar, el diseño conceptual del juego y, después, la creación propiamente dicha.

Antes de comenzar sería interesante poner en común los juegos de cartas que se conocen y reflexionar sobre las mecánicas de cada uno de ellos. El



docente y el alumnado pueden, a su vez, llevar distintos juegos de cartas para, entre todos mejorar la alfabetización lúdica. Entre los juegos que habitualmente aparecen en esta fase se encuentran el UNO, ¡Virús!, Rummy o juegos de baraja tradicional como la Brisca o el Chinchón.

Diseño conceptual y narrativo

Antes de empezar se debe enfatizar un elemento muy presente en *Journey*: el valor del viaje frente al resultado, la ayuda entre iguales y la importancia de la gestión emocional ante los obstáculos.

En esta primera fase, los grupos deberán tomar las siguientes decisiones:

- Identificar la finalidad y características del juego: se trata de un viaje, pero ¿dónde debemos llegar y pasando por qué etapas? ¿qué tipo de dificultades encontraremos? ¿nos ayudará alguien? ¿encontraremos algún objeto que nos facilite el trayecto?
- Tipo de cartas o palos: ¿Tendremos cartas de "paisaje", "emoción", "compañero", "desafío", "ayuda", etc.? ¿Cuál será su finalidad? ¿Cuántas cartas debe haber de cada palo?
- Reglas del juego: número de jugadores, cuántas cartas recibe cada uno inicialmente, cómo se avanza, sistemas de puntuación cómo termina el juego...

Creación del juego de cartas

A partir del diseño conceptual, cada grupo deberá plasmar esas ideas:

- Creación de las cartas. Se pueden crear sobre cartulina, mediante una plantilla, mediante las ilustraciones de los propios alumnos. No obstante, por la flexibilidad que permite, se sugiere usar alguna plataforma como Canva (<https://www.canva.com/>) o Genially (<https://genially.com/es/>) para crear las cartas. Como ambas plataformas disponen de un amplio fondo de ilustraciones, pueden utilizarse con esta finalidad

(también se puede recurrir al uso de la IA, a criterio del docente). El formato es libre, si bien se sugiere que el tamaño no sea excesivamente grande; también se recomienda utilizar algún signo o color distintivo para cada palo.

- Impresión de las cartas, recorte y plastificación
- Elaboración de un documento con instrucciones precisas de cómo se debe jugar. La consigna es que cualquier otro grupo que disponga de las cartas y las reglas pueda empezar a jugar sin ninguna dificultad. Una vez se disponga de la versión final, también se imprimirá, para acompañar al juego de cartas.

Puesta en práctica

Una vez que cada grupo disponga de su juego de cartas, jugará una partida para corroborar que la dinámica ideada es la correcta.

A continuación, cada grupo hará una breve presentación de su juego al resto de la clase explicando brevemente su finalidad, las reglas y mostrando los diseños realizados. Tras cada presentación el docente pedirá al gran grupo que destaquen los dos aspectos que más les han gustado y dos aspectos que consideran que pueden mejorar.

Finalmente, en función del tiempo disponible, el docente distribuirá al azar cada juego de cartas, con sus instrucciones, entre los diferentes grupos para que experimenten los diferentes diseños creados por sus compañeros.

Cierre

Para concluir se sugieren algunas preguntas de cierre encaminadas a la reflexión:

"¿Qué parte del proceso creativo del juego os ha resultado más interesante o divertido? ¿Por qué?"

"¿Qué símbolos, cartas o reglas de vuestro juego creéis que representan mejor lo vivido en Journey?"

PLAY

PLAY



“¿Cómo os sentisteis al transformar una experiencia digital (el videojuego) en algo tangible y propio (el juego de cartas)?”

“¿Qué emociones aparecieron durante la creación del juego (alegría, frustración, orgullo, sorpresa...)? ¿Cómo las gestionasteis?”

“¿Creéis que vuestro juego puede transmitir a otros jugadores alguna de las sensaciones que vivisteis en Journey? ¿Cuáles?”

“Si tuvierais que cambiar o mejorar una cosa de vuestro juego, ¿cuál sería y por qué?”

“¿Podéis encontrar alguna relación entre los retos de Journey, los del juego de cartas y los retos reales que os esperan en el paso a Secundaria?”

Estas preguntas pueden plantearse de forma oral en gran grupo o bien proponerse para que los alumnos las respondan de manera individual y anónima, facilitando así la autoexpresión y la introspección, según el clima del aula.

Si el docente está interesado en profundizar en ámbito del diseño de juegos educativos de cartas puede utilizar los siguientes recursos:

- Ágora Abierta (2022). Juegos de cartas para el aula. <https://www.agorabierta.com/2022/10/juegos-de-cartas-para-el-aula/>
- TiraTu (2024). Cómo diseñar y crear un juego de cartas. <https://www.tiratu.com/la-estanteria/como-hacer-juego-mesa/>
- Schell, J. (2024). *El arte de diseñar juegos: un libro de prismas*. Sugaar Editorial.

PLAY

PLAY

