

### Actividad 4. Nuevos tiempos, nuevas formas de narrar

- **Variables de Educación Responsable:** Toma de decisiones, Creatividad
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para acceder, al menos, a los vídeos de YouTube. Si fuera posible, cuenta de Netflix.
- **Objetivo principal:** Reflexionar sobre las consecuencias de ejecutar unas acciones u otras a partir de experiencias pasadas, presentes, futuras e incluso ficcionadas.
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Gris
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Lectura, Emociones y Creatividad



**Nota:** Posiblemente en esta pantalla aparezca una de las grandes peculiaridades de *Braid*: la posibilidad de revertir situaciones e ir hacia atrás en el tiempo. Es interesante que los alumnos descubran esta posibilidad la primera vez que cometan un fallo, lo cual puede ocurrir en este nivel o en los siguientes. En ese momento el profesor propone la actividad. Aunque posiblemente los alumnos se den cuenta, es necesario repasar que el viaje en el tiempo se puede acelerar y desacelerar (flecha arriba/abajo + shift o botones superiores del mando).

El profesor llama la atención sobre lo ocurrido e invita al voluntario a practicar la mecánica de ir hacia atrás y hacia delante en el tiempo, pudiendo hacer referen-

cia a juegos que empezaron a explorar este recurso (*Prince of Persia*) y otros que se han visto influidos posteriormente por *Braid* (*Life is Strange*).



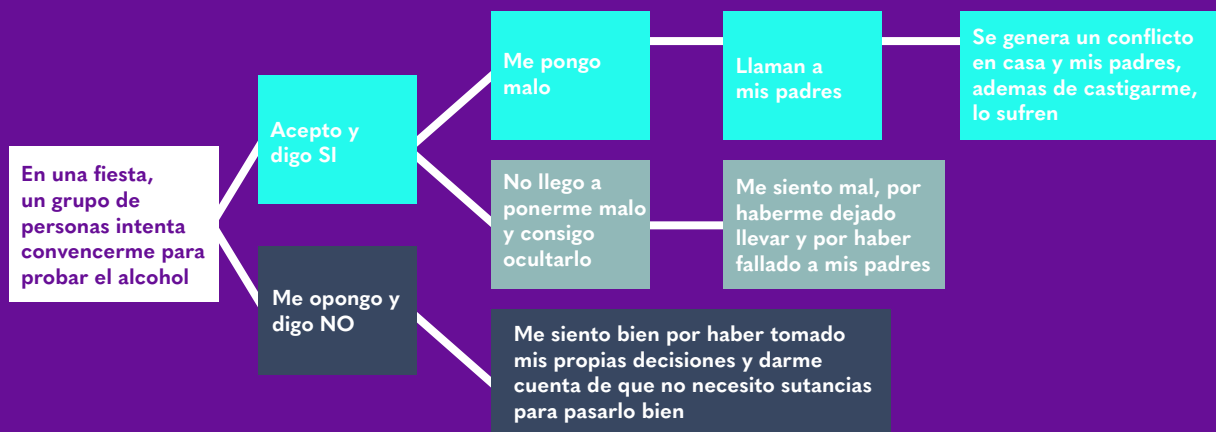
Conexión con Lectura, emociones y creatividad

*“¿Qué creéis que ha pasado? ¿Conocéis algún juego en el que ocurra esto? Y lo más importante: ¿Qué relación considerarías que tiene con lo que hemos leído en los libros? (Algunas posibles respuestas pueden ser: “Los libros hablaban de los errores cometidos y de cómo en la vida no podemos volver atrás en el tiempo, sin embargo, en el juego, sí”)*

*Aunque en la literatura y en el cine estamos acostumbrados a las narrativas lineales, los nuevos medios (influidos por la cultura del hipervínculo e Internet), en particular los videojuegos, nos permiten romper con estas leyes de continuidad. Vamos a ver otro ejemplo, en este caso en el cine, de cómo los creadores manejan este recurso.”*

Utilizando una cuenta de Netflix se presentan los primeros minutos de la película *Bandersnatch*, o si se prefiere, exclusivamente con una imagen, uno de los momentos en los que el espectador ha de elegir (con consecuencias en el desarrollo de la historia) entre distintas opciones. Si no se dispone de cuenta de Netflix, se puede utilizar el siguiente enlace.

A continuación mostramos un posible algoritmo diseñado por los alumnos para esta actividad.





**PLAY** VER VÍDEO: Bandersnatch

A partir de este ejemplo (haciendo referencia también a otros productos como la serie de libros *Elige tu propia aventura*) el profesor pide a los alumnos que guionen/estructuren una pequeña situación de forma similar, explicando cuáles serán las consecuencias de tomar una u otra decisión. La situación puede ser real, basada en una experiencia previa o imaginada.

Dado que en la vida real no podemos volver atrás en el tiempo, se explica que a veces conviene hacer estos “algoritmos” a la hora de tomar de decisiones para adelantarnos a sus consecuencias.



**Nota:** Por algoritmos entendemos las operaciones lógicas y ordenadas, representadas muchas veces de forma gráfica, que nos permiten solucionar un determinado problema. Aunque es un término que se utiliza sobre todo en matemáticas y computación, es importante entender esta analogía entre nuestros procesos de toma de decisiones y la forma de trabajar de un ordenador. Esto también nos servirá para desarrollar competencias vinculadas al denominado pensamiento computacional y la programación.

Se comentará que todas las experiencias han de ser fuente de aprendizaje y se reflexionará sobre si el diseño de juegos puede servirnos para practicar esa toma de decisiones en escenarios sin riesgo. Precisamente esta peculiaridad convierte a los juegos en herramientas ideales para trabajar competencias en ámbitos tan diversos como el sanitario o la atención al cliente. Actualmente es frecuente que parte de la formación de empleados en estos y otros sectores (pensemos por ejemplo en un *call center*) se realice a través de simulaciones y juegos serios. Si hemos de enseñar a una persona a atender a clientes que

les puedan trasladar distintas dudas, ¿por qué no recrear estos escenarios a través de un juego?. De la misma forma, si un médico ha de tomar decisiones críticas ¿por qué no entrenar esos procesos a través de una experiencia lúdica?

Tras esta actividad, se completarán las pequeñas pantallas del Mundo 2. Todas siguen la misma estructura y se solucionan con la mecánica mencionada. El objetivo a partir de aquí es, sobre todo, disfrutar con el juego y reconocer la creatividad del autor. Algunas de las situaciones que pueden presentar dificultades o servir para generar más debate son las siguientes:

- ☛ En la pantalla 2.1, para recoger la tercera pieza hay que saltar más alto utilizando los dos monstruos
- ☛ En la pantalla 2.2, la primera vez no podemos coger las dos primeras piezas, pero conviene que los alumnos comiencen a trabajar en el puzle (se puede hacer referencia, si ellos no se dan cuenta, a la relación entre el puzle y el panel vacío que aparecía en la casa).
- ☛ En la pantalla 2.3 hay que utilizar el monstruo de la plataforma inferior derecha para llegar a la plataforma superior
- ☛ En la pantalla 2.4
  - para recoger la primera pieza hay que utilizar la plataforma, “traer” al monstruo y saltar sobre él
  - para recoger la segunda hay que sincronizar el salto con el monstruo que sale del cañón
- ☛ Para recoger las dos que faltan en la pantalla 2.2 es necesario “meterse” en el puzle y jugar con las piezas que tienen una plataforma, tanto para saltar a por la siguiente pieza, como para hacer que el monstruo baje y podamos coger la que se encuentra encima de la puerta

