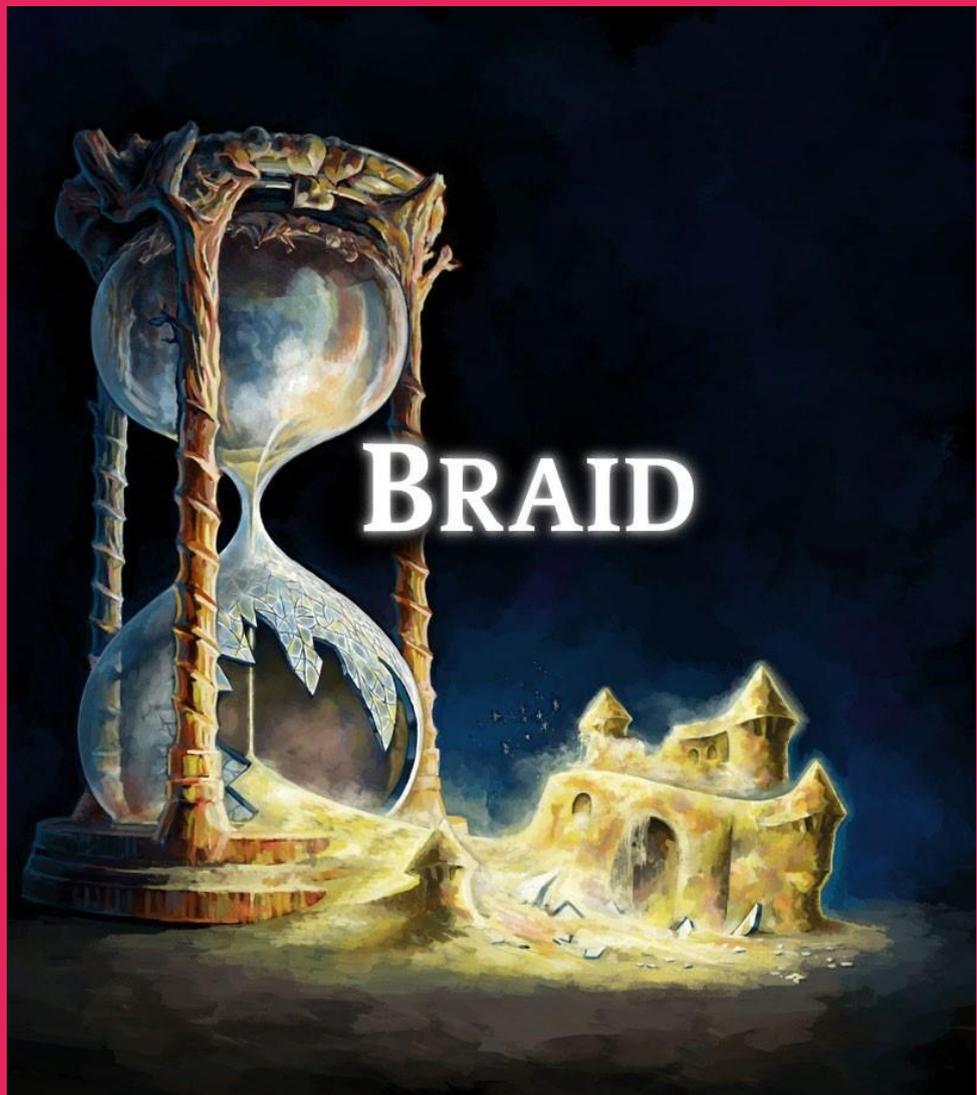


Braid





Recomendaciones para Braid

Cursos sugeridos

Toda la Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO). Posibilidad de utilizarlo, con adaptaciones, en cursos inferiores y superiores.

Plataformas disponibles

PC, Mac, Linux, Playstation, Xbox

Dónde adquirir el juego

- Steam: <https://store.steampowered.com/app/26800/Braid/>. Steam ofrece una demo gratuita suficiente para completar las actividades. En Mac, temporalmente, no compatible con macOS 10.15 Catalina o superior.
- Microsoft store (Xbox): <https://www.xbox.com/es-es/games/store/Braid/BZGPBRQ3LZ7G>
- GOG: <https://www.gog.com/game/braid>

Autor

Jonathan Blow

Trailer

<https://youtu.be/uqtSKkyJgFM>



Gameplay completo

(En caso de ser necesario acceder o conocer alguna parte concreta del juego)

<https://www.youtube.com/watch?v=BRSHR2bKy5A&list=PLFEDFAD260CD2C448>

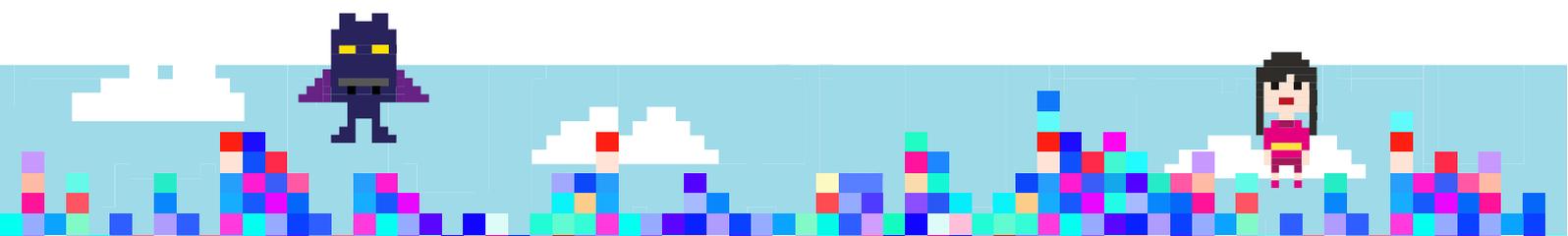
Sinopsis

Braid es un juego de plataformas en dos dimensiones y puzzles protagonizado por Tim. Apparentemente, en un momento de su vida, cometió un error que le hizo perder a su pareja, aunque los mensajes que aparecen a lo largo del juego son intencionalmente ambiguos. Mientras avanzamos, aparecen distintas mecánicas vinculadas casi siempre con el manejo del tiempo (posibilidad de avanzar y retroceder, parar el tiempo, etc.) y contenido literario y filosófico vinculado al perdón, los errores y la toma de decisiones

Actividades, variables y conexión con otros recursos y juegos

	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VARIABLES DE EDUCACIÓN RESPONSABLE	CONEXIÓN CON OTROS RECURSOS EDUCACIÓN RESPONSABLE	CONEXIÓN CON OTROS JUEGOS
ANTES DE JUGAR	1. La visión del autor sobre los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de Autoafirmación • Identificación y expresión emocional 	<ul style="list-style-type: none"> • ReflejArte • El Coro de las emociones 	
DURANTE EL JUEGO	2. Dimensiones emocionales	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación y expresión emocional • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, Emociones y Creatividad 	
	3. ¿De qué trata Braid?	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación y expresión emocional • Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, Emociones y Creatividad 	
	4. Nuevos tiempos, nuevas formas de narrar	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, Emociones y Creatividad 	Gris
DESPUÉS DEL JUEGO	5. Diseño de juegos físicos (Diseño de juegos)	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • ReflejArte 	Gris

Tabla síntesis con las actividades disponibles para Braid, las variables *Educación Responsable*, las conexiones con otros recursos y con otros juegos del programa ER.

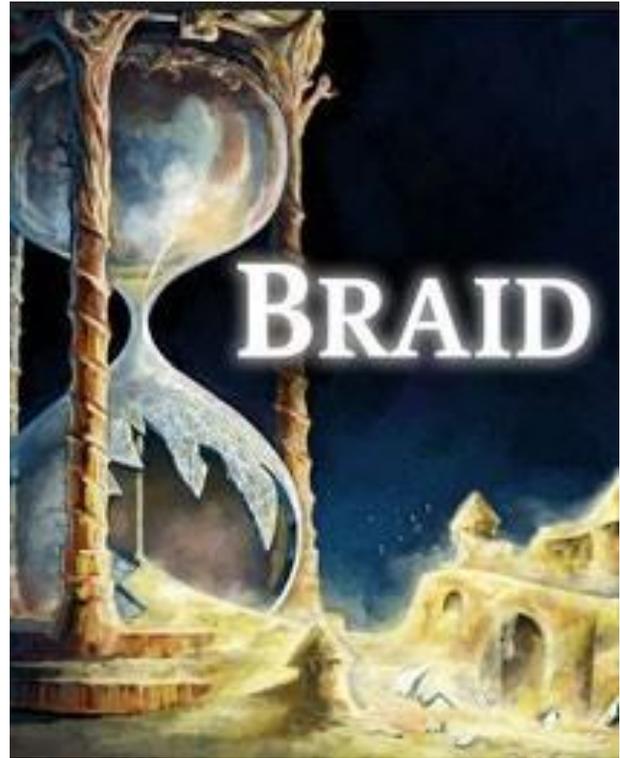


Actividades para Braid

El autor y el juego

Braid es un juego diseñado por el estadounidense Jonathan Blow que fue publicado en 2008. Apareció, primero, para la consola Xbox 360 y posteriormente ha sido portado a Playstation, Windows y Mac. Blow empleó más de tres años en la elaboración del juego, desarrollándolo prácticamente de forma autónoma y contando sólo con algunas contrataciones puntuales como la de David Hellman para ayudarlo con los acabados artísticos. Tras su lanzamiento, el juego recibió excelentes comentarios de la crítica y de los jugadores, convirtiéndose en uno de los primeros éxitos del ámbito independiente al poner en valor la creatividad y originalidad presente en este tipo de juegos.

Braid es aparentemente un sencillo juego de plataformas que nos recuerda a otros clásicos como Mario Bros o Donkey Kong. Sin embargo, desde un primer momento hay pequeños detalles que llaman la atención y adelantan la complejidad y matices artísticos e intelectuales del juego. En primer lugar, la apariencia de Tim, el protagonista, es distinta a la de los personajes de este tipo de juegos: viste un traje y bien podría haber concluido su jornada laboral en la ciudad. Tim recorre un inquietante atardecer urbano y llega a una casa con distintas habitaciones denominadas *mundos*. Al abrir la puerta de la primera habitación, aparece en un espacio con libros que contienen reflexiones poéticas y filosóficas sobre lo que parece ser una historia de amor truncada vivida por el propio protagonista. Los textos abordan cuestiones como los errores cometidos y el perdón, elementos que tendrán que ver, posteriormente, con las mecánicas del juego. Por ejemplo, uno de los libros dice “Nuestro mundo, con sus reglas de causalidad nos enseña a no ser generosos: si perdonamos con facilidad podemos acabar malheridos. Si



hemos aprendido de un error y gracias a eso somos mejores compañeros, ¿no deberían recompensarnos por lo aprendido en lugar de castigarnos por nuestro error?”. Esto tendrá su traducción en el juego y pronto comprobaremos que, tras cometer un error, podremos “rebobinar” y controlar el tiempo para arreglar lo que hemos hecho mal. Algunos críticos han comparado estas mecánicas y la propia narrativa del juego con *Las ciudades invisibles* de Italo Calvino (donde se describen una serie de ciudades fantásticas, cada una de ellas con sus propias peculiaridades) y con la obra cinematográfica de David Lynch.

ANTES DE JUGAR

Nota: *El objetivo del trabajo previo es consolidar un vocabulario común en torno a los videojuegos y, sobre todo, poner en valor las producciones artísticas independientes. Hemos de trasladar a los alumnos que cuando escogemos, como creadores o consumidores, un producto artístico concreto, no hemos de guiarnos exclusivamente por su éxito comercial o el “estar de moda”, sino que hemos de atender a nuestros intereses y a la capacidad que ese producto tiene para emocionarnos.*





El profesor comienza explicando que en las próximas semanas se va a utilizar en clase un videojuego, justificando, a partir los conocimientos adquiridos, la importancia cultural y artísticas de estos productos. La clase recibirá la noticia con agrado y los alumnos, posiblemente, mencionen distintos juegos de moda.

“Todos los que estamos aquí hemos jugado alguna vez a videojuegos. Pero este medio, como pasa con el cine o los libros, es muy diverso. Si en literatura nos encontramos con novelas, teatro, cuentos, poesía, etc. (posibilidad de conectar con el contenido sobre géneros literarios) algo parecido pasa con los videojuegos: tenemos juegos de plataformas como Mario Bros, juegos de rol masivos como WoW, simuladores de futbol como FIFA. Quiero que me digáis cuáles son vuestros juegos favoritos, a qué genero creéis que pertenecen y cuáles son las razones por las que les dais tanto valor”

mo rápido (incluso ejemplos de *telebasura*) para entender que muchas veces lo más consumido no es lo mejor y que es necesario estar dispuesto a conocer nuevas cosas. De forma inversa, se puede explicar cómo la obra gráfica de autores japoneses (animación, cómic, etc.) era minoritaria hasta hace pocos años en Occidente. Es importante indicar que “éxito comercial” no es sinónimo de mal producto, pero remarcando que la calidad y las ventas no están siempre relacionadas.

“Leemos ciertos libros y escogemos ciertas películas no porque sean las más vendidas, sino porque tienen algo especial, algo que nos emociona y nos transforma, aunque a veces su público no sea mayoritario. Vamos a escuchar a Jonathan Blow, creador de Braid, el juego con el que trabajaremos las próximas semanas, lo que piensa acerca del proceso de diseño de juegos”



Actividad 1. La visión del autor sobre los videojuegos

- **Variables de Educación Responsable:** Autoestima, Autoafirmación, Identificación y Expresión Emocional
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para acceder a los vídeos de YouTube
- **Objetivo principal:** Poner en valor la labor de los desarrolladores independientes y utilizarlo como ejemplo de profesionales que realizan apuestas personales basadas en lo vocacional
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte, El Coro de las Emociones.

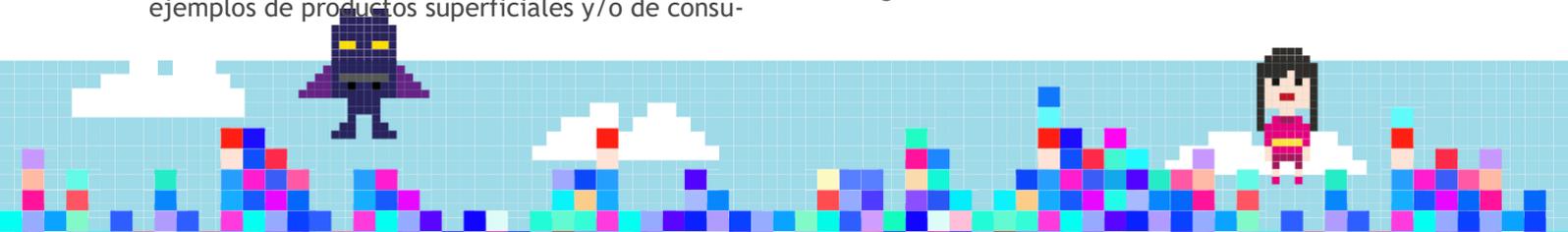
El profesor utilizará el debate para asentar un vocabulario común sobre los géneros, relativizar el valor de productos poco creativos y de consumo rápido (*FIFA*, *Fortnite*, etc.) y poner en valor la diversidad del medio y la importancia de los autores en el diseño de juegos. Se pueden poner otros ejemplos de productos superficiales y/o de consu-



VER VÍDEO: Entrevista con Jonathan Blow



A partir de aquí se iniciará un debate preguntando a los alumnos por qué creen que Jonathan Blow, una persona con un talento como programador que le permitiría trabajar en cualquier compañía y ser millonario, se arriesga a ser programador independiente dedicando tres años de su vida a crear *Braid*, y por qué hace tal alegato a favor de este tipo de juegos. El profesor subrayará la importancia de ser auténtico y fiel a uno mismo y las recompensas que esto trae con el tiempo. Algunas de las preguntas que pueden guiar el debate son las siguientes:



“¿Por qué creéis que Jonathan Blow defiende los juegos pequeños e imperfectos frente a las superproducciones como FIFA? ¿Por qué creéis que dedicó tres años de su vida a hacer el juego en el que realmente creía? ¿Habéis tenido alguna vez una preferencia por algún deporte, alguna afición, algún personaje de dibujos o algún artista que no fuera mayoritario? ¿Seguisteis con esa afición o desististeis? ¿Por qué? ¿Cómo os sentisteis al ser un poco el bicho raro?”

Tras visibilizar las aportaciones del alumnado que ha escogido caminos alternativos y que manifiesta gustos personales con criterio propio, el profesor presenta el juego lanzándolo en el proyector.



Pantalla de Inicio

“Jonathan Blow estaba convencido que los videojuegos, al igual que el cine, la música o la literatura son una forma de arte. Por ello dedicó tres años de su vida a trabajar en Braid, un juego que aun siendo divertido le sirve al autor para hablar de muchas cosas trascendentes”

DURANTE EL JUEGO

Con el juego lanzado en el proyector, el profesor dirige la atención hacia los diferentes elementos técnicos y audiovisuales de esa primera pantalla. Esto servirá como excusa para establecer conexiones con otros productos culturales (la obra de autores impresionistas como Monet o Sorolla, juegos como [Mario Bros](#), la música New Age y la música clásica, etc.). Puede ser interesante tener preparadas imáge-

nes de estas obras (una simple búsqueda en Google Imágenes puede servirnos) para comentar las semejanzas y diferencias. También puede utilizarse este enlace a las [8 canciones](#) que Blow decidió incluir en el juego.



Algunas de las preguntas que podemos utilizar son:

“¿Qué vemos? ¿Con qué género de juego creéis que nos encontramos? ¿Os recuerda a algún otro juego? ¿Cómo es la música que escuchamos?”



Conexión con
Reflexión y
El coro de las
emociones

El profesor explica la dinámica de trabajo: pedirá a distintos voluntarios que exploren con el proyector distintas partes del juego de forma autónoma, pero escuchando también las propuestas que hagan el resto de compañeros. Es importante explicar que no se trata de gritar cosas al azar sino de aportar ideas que consideremos productivas.

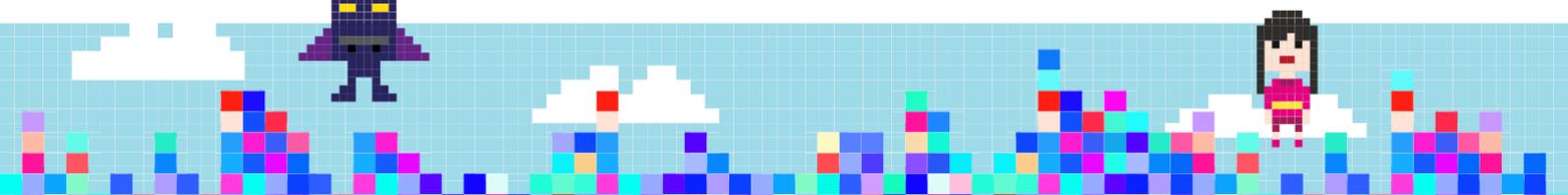
El profesor pide al voluntario 1 que atravesase el puente, camine hasta la casa y explore, sin entrar en ninguna de las puertas, tanto el recorrido como las distintas habitaciones.



Camino hasta la casa y exploración de las habitaciones

Como ocurre siempre en *Educación Responsable*, el trabajo ha de ir de lo explícito a lo implícito. Esta primera toma de contacto resulta ideal para trabajar la identificación y expresión emocional y la empatía con preguntas centradas en la experiencia del personaje, primero, y del espacio de la casa, después:

“¿Qué nueva información tenemos del personaje? ¿Por qué va en traje? ¿Qué creéis





que está haciendo? (Volver a casa después de una jornada de trabajo, salir a la calle a dar una vuelta...) ¿Qué emociones creéis que está experimentando? (miedo al caminar por la ciudad tan tarde, tristeza por estar sólo en la casa...)

¿Y qué podéis decirme de la casa? ¿Hay algo que os llame la atención? (pueden comentar lo abandonada que está o el hecho de que no se pueda acceder a algunas habitaciones). ”

Si los alumnos no reparan en ello, el profesor ha de subrayar que el primer mundo del juego es el Mundo 2. Puede explorar a qué atribuyen los alumnos esta decisión de diseño.

“¿Por qué creéis que el juego comienza en el Mundo 2? (Posibles respuestas: Porque se ha confundido, porque el autor quiere que el Mundo 1 se descubra más tarde...)”

Lo importante es que los alumnos entiendan que, al igual que ocurre con un director de cine o el escritor de un libro, el diseñador del juego puede tomar decisiones que alteren la estructura clásica de una obra.

juegos, etc.) y reflexionarán juntos sobre la importancia de la dimensión gráfica en los videojuegos (si se quiere profundizar más puede utilizarse [este enlace](#)).



El profesor propondrá a los alumnos replicar en un folio el estilo gráfico de *Braid* reconstruyendo en 2D su propia casa. Para trabajar la dimensión emocional, prepararán pequeños *postits* con las distintas emociones o sentimientos y los colocarán en las habitaciones en función de lo que experimenten habitualmente en cada una de ellas (ejemplos: alegría en mi cuarto porque lo tengo decorado como me gusta, asco -a veces- en la cocina cuando hay algo que está malo, sorpresa en el salón porque veo películas muy diferentes con mis padres, etc.).

Otra opción podría ser elaborar un emociómetro colectivo con las emociones que hayan consensuado como más importantes y a partir de ahí ubicar en cada habitación la emoción predominante.

El profesor invita al voluntario 2 a que entre en la habitación del Mundo 2 y pide la opinión de los alumnos sobre el lugar en el que aparece el protagonista (¿las nubes? ¿el cielo? ¿humo?). A continuación, pide al voluntario que recorra cada uno de los libros, mientras distintos compañeros leen en voz alta los mensajes.



Actividad 2. Dimensiones emocionales

- **Variables de Educación Responsable:** Identificación y Expresión Emocional, Creatividad
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Folios, lápices y *postits*
- **Objetivo principal:** Identificar y expresar las emociones que experimentamos en distintos espacios físicos cotidianos a través de una actividad creativa
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte



Presentación del Mundo 2. Tiempo y perdón

El profesor revisa con el alumnado las diferencias entre los entornos en 2 y 3 dimensiones a partir de juegos concretos que mencionen los alumnos. Explorará con ellos por qué consideran que el autor ha tomado esa decisión (sencillez, homenaje a otros

“Al igual que ocurre con otros textos, el autor utiliza un lenguaje intencionalmente ambiguo y metafórico. No te preocupes si hay algo que no entiendes, porque posiblemente esa sea la intención del diseñador en este momento.”





Conexión con
Lectura,
emociones y
creatividad

El profesor puede aprovechar para establecer vínculos entre estos textos (en particular la metáfora de la princesa) y otros propios del currículum. Por ejemplo, en los currícula de **Lengua y Literatura** de 3º de la ESO, se hacen menciones explícitas a la literatura medieval y a la poesía épica de los siglos XII y XIII. También al nacimiento de la novela moderna con Cervantes, lo que puede aprovecharse para conectar su visión sarcástica de las novelas de caballerías con los contenidos de estos libros.



Actividad 3. ¿De qué trata Braid?

- **Variables de Educación Responsable:** Identificación y Expresión Emocional, Creatividad
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ninguno
- **Objetivo principal:** A través de técnicas de aprendizaje cooperativo, consensuar cuál es el tema central de un producto narrativo intencionalmente ambiguo
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Lectura, Emociones y Creatividad



Conexión con
Lectura,
emociones y
creatividad

El profesor pide a los alumnos que formen grupos de 6 personas y tengan claro quien es el 1, el 2, etc. Pedirá que en el segundo recorrido que haga el voluntario por los textos, cada persona tome notas sobre el mensaje de “su” libro. Después, puede deshacer los grupos y juntar a los 1, los 2, etc. para que debatan sobre el mensaje del libro en cuestión. A la vuelta al gran grupo, cada alumno explicará a sus compañeros el contenido de ese libro y cuando todos hayan finalizado, el grupo elaborará un pequeño resumen del mensaje general de esta escena (Ejemplo: Creemos que *Braid* aborda la historia de Tim, un chico que perdió a su pareja tras cometer algunos errores. Todavía no sabemos cuáles fueron, pero tal vez el juego nos los explique más adelante).

El profesor propone al voluntario 3 que entre en la primera de las puertas y anuncia que aquí comienza el juego propiamente dicho. Esta parte ha de servir para revisar el concepto de *onboarding*, haciendo que los alumnos se fijen en cómo el diseñador, en

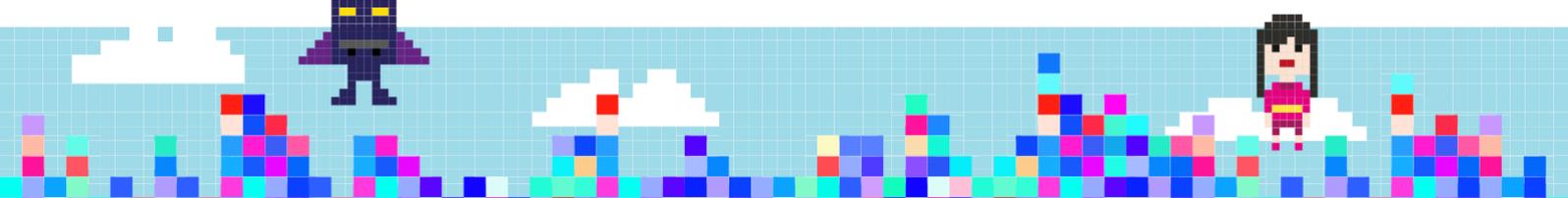
lugar de dar muchas explicaciones, prefiere que el jugador aprenda las mecánicas básicas jugando en un nivel sencillo.



Escena de juego del Mundo 2

“¿Qué os parecería si ahora tuvierais que leer un extenso manual explicando el funcionamiento del juego? Los diseñadores intentan minimizar esa explicación -más ahora que los juegos se adquieren muchas veces online y sin ningún manual-, haciendo que los primeros niveles y el propio juego sirvan para explicar su funcionamiento.”

Pedimos al voluntario que dé sus primeros pasos por la escena, que lea y comprenda los breves mensajes relativos a los controles y que observe, en la parte superior izquierda, los tres espacios vacíos para cada una de las piezas del puzzle. En principio el nivel se completa sin problemas. Podemos aprovechar para subrayar las conexiones con otros productos culturales como la música, la literatura y el cine. En todos estos casos los autores han de captar la atención de quien consume esa obra artística, pero de forma sutil y atendiendo a las peculiaridades de cada medio. Por ejemplo, un compositor puede generar un crescendo para ir aumentando la tensión de una obra, o puede crear un estribillo muy pegadizo que rápidamente capte la atención del oyente. De la misma forma, un autor literario puede comenzar con la descripción de una situación impactante para motivar al lector. Recuerda que el director de cine Steven Spielberg decía que “una película tiene que empezar con un terremoto y a partir de ahí, ir subiendo en intensidad”.





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 videos 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](#)).

“¿Qué creéis que ha pasado? ¿Conocéis algún juego en el que ocurra esto? Y lo más importante: ¿Qué relación consideráis 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.



Conexión con Lectura, emociones y creatividad

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.



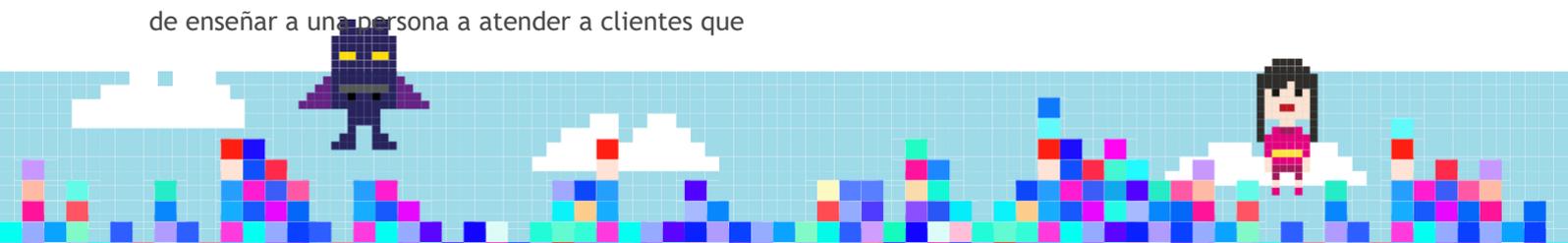
Nota: Por algoritmos entendemos las operaciones lógicas y ordenadas, representadas muchas veces de forma gráfica, que nos permiten solucionar un determinado problema. Aunque es un término que se utiliza sobre todo en matemáticas y computación, es importante entender esta analogía entre nuestros procesos 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
 - o para recoger la primera pieza hay que utilizar la plataforma, “traer” al monstruo y saltar sobre él
 - o 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



DESPUÉS DEL JUEGO

5

Actividad 5. Diseño de juegos físicos

- **Variables de Educación Responsable:** Toma de decisiones, Creatividad
- **Duración estimada:** Al menos 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Cartulinas, pegamento, rotuladores, dados, cubiletes y material reciclado de distinto tipo
- **Objetivo principal:** Diseñar un juego físico (cartas, tablero, rol, etc.) siguiendo las fases habituales de prototipado, testeo y producción
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Lectura, Emociones y Creatividad



Nota: El profesorado tiene autonomía para decidir en qué momento realiza esta actividad. Puede hacerlo después de haber completado las partes que se han explicado, hacerlo después del final “estándar” o después del final “secreto”. Llegar a estos dos finales implica bastantes horas de juego, las cuales pueden ser completadas en familia.

Como explicábamos en el marco teórico, el diseño de juegos digitales y en formato físico comparten muchos aspectos. Por ello en esta actividad los estudiantes diseñarán en equipos un juego físico alrededor del tema central de *Braid*, trasladando al mismo las mecánicas, dinámicas y sentimientos que consideren oportunos. Si el profesor lo desea, puede utilizar una estructura cooperativa (coordinador, portavoz, material/logística y supervisor). Aunque el tiempo dedicado a esta actividad es variable, es recomendable separar la fase de prototipado (trabajo central), testeo y producción. Para realizar esta actividad es necesario contar con una serie de materiales, que pueden ser reciclados: láminas de cartón-pluma, cartulinas, plastilina, dados y cubiletes, cartón, pegamento, celo, cuerdas, etc.



Nota: Si el profesorado estuviera muy interesado en el trabajo digital, esta actividad puede alterarse y sustituirla por el desarrollo de un juego con Scratch o Unity.

“Hoy vamos a convertirnos en diseñadores de juegos. Nuestro juego será físico, porque así no nos harán falta conocimientos de software y programación (se puede hacer referencia a algunos motores como Scratch o Unity) y porque, además, tenemos muy interiorizados este tipo de productos. En el proceso tomaremos decisiones relativas a las siguientes cuestiones: el tema, el tipo de juego que queremos hacer, las mecánicas y dinámicas involucradas y los sentimientos que queremos que experimente el jugador.”

En primer lugar, el profesor aborda la cuestión del tema.

“Los juegos y videojuegos se centran en una gran diversidad de temáticas”

Se ponen ejemplos:



Risk: Las relaciones internacionales y el poder



StarWars: La guerra en contextos de ciencia-ficción





Cluedo: El misterio y la resolución de un asesinato

“En primer lugar, tendréis que consensuar cuál es para vosotros el tema central de Braid de forma que, bajo un soporte distinto, la esencia de vuestro producto sea la misma.”

Nota: Como explicamos anteriormente, el tema central de Braid varía en función de hasta donde se haya jugado:

- @ Sólo el Mundo 2: Los errores, el arrepentimiento, el perdón, la gratitud y los procesos de aprendizaje.
- @ El final “estándar”: La obsesión, la multiplicidad de perspectivas, ¿el maltrato y la violencia de género? Justificación: Los mensajes de los últimos libros que lee el protagonista apuntan a una obsesión que puede rozar lo enfermizo. Esta obsesión se proyecta en el “alcanzar a la princesa” (aunque la princesa podría ser una metáfora de otro fin). La sombra del acoso, el maltrato y la violencia de género aparece en dos momentos: Tras completar el final del mundo y liberar a la princesa del aparentemente malvado caballero, Tim se queda contemplando de forma obsesiva a la princesa en su casa. A partir de ahí, se rebobina la historia y se produce un giro de guión que parecería indicar que el caballero es realmente quien salva a la princesa y Tim quien la persigue. Además, una vez completado este nivel (Mundo 1), los textos originales se amplifican con otros ocultos que parecerían

indicar que la princesa está viviendo la historia desde otra perspectiva (“Princesa: Vas en la dirección equivocada y me arrastras contigo. En otro tiempo, en otro lugar dijo: Deja de tirarme del brazo, ¡me haces daño!”).

- @ El final alternativo: La obsesión, la búsqueda de conocimiento, ¿la muerte? ¿la destrucción del planeta a través de la metáfora de la bomba atómica? Justificación: Incluso explorando sólo el final anterior, algunos críticos han encontrado referencias al proceso de elaboración de la bomba atómica. Estos autores sugieren que tal vez esa utopía por llegar de forma obsesiva a la princesa, podría ser una metáfora de la carrera científica iniciada hasta alcanzar la bomba atómica. Algunas referencias que confirmarían esta teoría son las siguientes: los cielos incendiados del principio del juego, el humo de las habitaciones con libros, el fuego que persigue a los protagonistas en la última pantalla del Mundo 1, la referencia a Manhattan (recordemos el *Proyecto Manhattan* que dio lugar a las primeras armas nucleares) y, sobre todo, la inclusión de frases literales de Kenneth Bainbridge, director de la prueba Trinity y que dio lugar al lanzamiento de la bomba. Además de todo esto, si encontramos las ocho estrellas escondidas en el juego y volvemos a la última pantalla del Mundo 1, Tim puede finalmente tocar a la princesa, lo que genera, en ese preciso instante, una gran explosión.”

Tras dar tiempo para el debate interno en los grupos, el profesor explora las decisiones adoptadas por cada equipo. Posteriormente se centra en el **tipo de juego físico que se va a diseñar.**

“Ahora que habéis escogido el tema central de vuestro juego, os toca decidir qué tipo de juego vais a crear. Al igual que ocurría con los temas, nos encontramos con muchas posibilidades: juegos de cartas, juegos sociales donde las propias dinámicas de interacción son lo más importante, juegos de fichas y tablero tradicionales, de tablero modernos, juegos de rol, etc.”





Se subrayan las posibilidades y limitaciones que ofrece cada tipo de juego y se revisan las opciones adoptadas. Es importante recordar a los alumnos -sobre todo si les vemos un poco confusos- que la construcción de un juego de tablero moderno es posiblemente la opción más viable y que más allá de una u otra elección, es necesario definir el **número de jugadores y la estructura de turnos**.

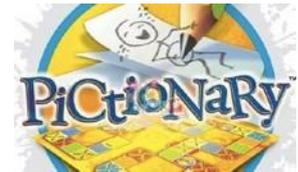
A continuación, se revisarán los conceptos de mecánicas, dinámicas y sentimientos a experimentar, asegurándonos de que los alumnos los han interiorizado.

“Una vez escogido el tema y el tipo de juego que vais a realizar, llega lo más importante: definir los elementos del juego: las mecánicas, las dinámicas y los sentimientos que queréis que experimenten los jugadores. Aunque vamos a revisar en qué consiste cada uno de estos elementos, es muy importante que hagáis “minitesteos” de cada una de las decisiones que tomáis (jugándola) para ver si realmente funciona antes de llegar al testeo “oficial” con otros jugadores.”

- @ Por mecánicas entendemos las acciones que el jugador va a poder realizar en el juego: ¿Comprar propiedades? ¿Invadir un territorio? ¿Avanzar casillas en un escenario que representa una selva?
- @ Por dinámicas entendemos los sistemas interactivos que diseñamos para que, a partir de las acciones ejecutadas, se deriven unas consecuencias que doten de ritmo y sentido al juego. Por ejemplo, en el *Monopoli*, tras tirar los dados y caer en una propiedad, puede ocurrir que surja la posibilidad de adquirirla, iniciando una negociación, o que la tenga que pagar, afectando todo ello a mi sistema económico.
- @ Por sentimientos nos referimos a las experiencias principales que queremos provocar en el jugador. Podemos seguir el modelo de Hunicke cuando habla de:
 - o Disfrute de los sentidos (el juego como placer para los sentidos -vista, gusto, etc.-)



CARTAS



SOCIALES



**FICHAS /
TABLERO
TRADICIONAL**



TABLERO MODERNO



ROL





- Fantasía (el juego como forma de vivir situaciones fantásticas distintas a las del mundo real)
- Drama (el juego como forma de narrar una historia igual que ocurre en una película o un libro)
- Desafío (el juego como superación de obstáculos)
- Compañerismo (el juego como experiencia social)
- Descubrimiento (el juego como exploración de nuevos territorios)
- Expresión (el juego como espacio de creación y expresión para el jugador)
- Ejecución (el juego como un pasatiempo en el que se completa lo que se pide).

Más allá de la inclusión de estos elementos (cuya nomenclatura escogemos al ser habitual en el ámbito del diseño de juegos), es importante subrayar que el juego, para ser divertido e interesante, ha de conseguir de forma transversal que los jugadores experimenten las distintas emociones básicas: alegría, miedo, tristeza, asco, ira y sorpresa.

Tras revisar todas las indicaciones, los grupos comienzan a diseñar sus juegos completando en los tiempos acordados las fases mencionadas de prototipado, testeo y producción.

“Hemos repasado todo lo necesario para que diseñéis vuestros juegos. Podéis coger todo el material que queráis y poneros a trabajar hasta que tengáis un producto mínimo jugable. Cuando lleguéis a ese punto, comenzará la fase de testeo, que nos servirá para recoger feedback de otros jugadores. Una vez testado vuestro juego, afinaréis sus componentes y trabajaréis en la producción final.”

Para saber más sobre el diseño de juegos físicos:

- <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/el-enorme-reto-de-disenar-un-juego-de-mesa-desde-cero>
- <http://descargas.pntic.mec.es/cedec/proyecto-edia/realengua/contenidos/nuestrojuego/index.html>
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-mesa-educativos-clase-aula/37168.html>

