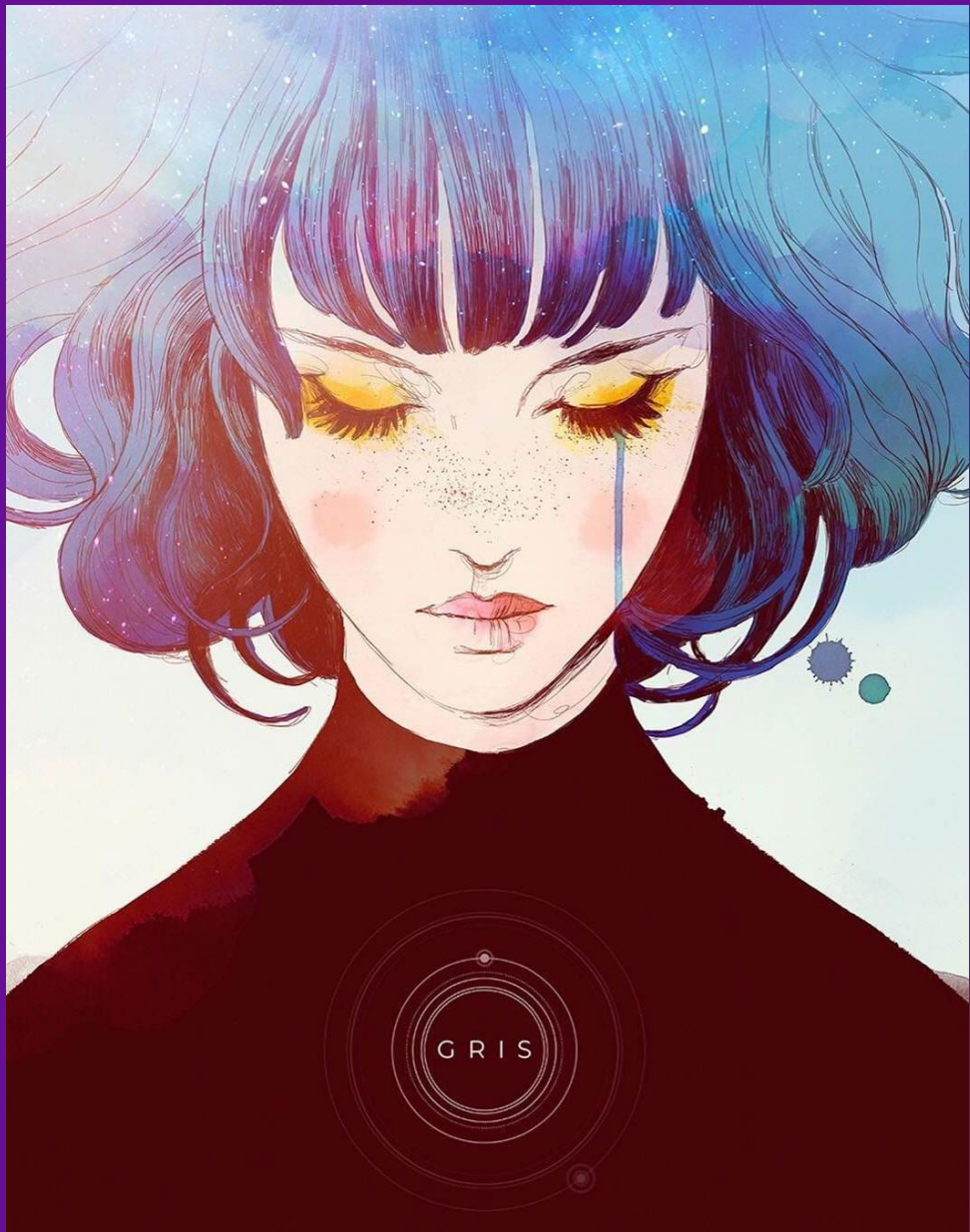




Gris



Recomendaciones para Gris

Cursos sugeridos

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

Plataformas disponibles

PC, Mac, Playstation, Xbox, Switch, iOS, Android

Dónde adquirir el juego

- Steam: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>
- GOG: <https://www.gog.com/game/gris>
- App Store: <https://apps.apple.com/es/app/gris/id1465779286?mt=12> (Mac)
- <https://apps.apple.com/es/app/gris/id1445379072> (iPad y iPhone)
- Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.devolver.grispaid&hl=es&gl=ES>

Autor

Roger Mendoza, Adrián Cuevas y Conrad Roset (Nómada Studio)

Trailer

<https://youtu.be/gvECQlrxhbw>



Gameplay completo

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

<https://youtu.be/gmeFfm8VNeU>

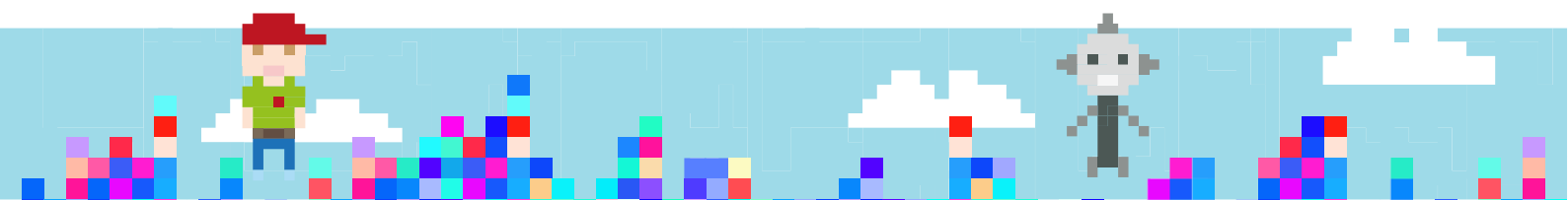
Sinopsis

Gris es un juego de plataformas en dos dimensiones con una estética particularmente cuidada de la que se responsabilizó el acuarelista Conrad Roset. La protagonista del juego, tras perder la voz, cae desde una estatua que parece quebrarse hasta aparecer en un espacio en blanco y negro. El juego propone al jugador avanzar y recuperar progresivamente cada color, de manera que *Gris* comience a dar sentido a su mundo, superar esa situación y, tal como expresan los creadores del juego, "pueda volver a pintar de colores el mundo".

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 diversidad en los juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de Autoafirmación (asertividad) • Autocontrol 		Braid
DURANTE EL JUEGO	2. El flow del juego vs. las emociones experimentadas	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación emocional • Autocontrol 	<ul style="list-style-type: none"> • ReflejArte 	
	3. Música y emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación emocional • Habilidades de interacción 	<ul style="list-style-type: none"> • ReflejArte • El Coro de las emociones 	Braid
	4. Pintando el mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación emocional • Habilidades de interacción • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • ReflejArte 	
DESPUÉS DEL JUEGO	5. Narrativas interactivas (Diseño de juegos)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación emocional • Habilidades de interacción • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, Emociones y Creatividad • ReflejArte 	Braid

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



Actividades para Gris

Los autores y el juego

Gris es un juego desarrollado por Nómada Studio y publicado en 2018 por Devolver Digital, una distribuidora americana especializada en juegos independientes, el tipo de productos que habitualmente utilizamos en Playing Emotions. Sus creadores son Adrián Cuevas, Roger Mendoza (responsables de toda la parte técnica del proyecto) y Conrad Roset, un reconocido ilustrador que se responsabilizó del apartado artístico.



Imagen de los creadores de *Gris*. De izquierda a derecha, Conrad Roset, Adrián Cuevas y Roger Mendoza.

Adrián y Roger se conocían al haber trabajado en Ubisoft (uno de los estudios más reconocidos del mundo) en juegos triple A de referencia como *Assassin's Creed* o *Far Cry*. Conrad, después de varios años exponiendo en galerías, vendiendo su obra pictórica y trabajando como ilustrador para marcas como Zara o Coca-Cola, deseaba volcar su actividad en nuevos proyectos; como amante de los videojuegos, siempre había querido explorar las posibilidades que este medio ofrece para la expresión artística.

Nota: Se recomienda explorar la obra artística de Conrad Roset en su página web (<https://www.conradroset.com/>)

En esa etapa de su vida, coincide en una fiesta con Adrián y Roger, que quedan fascinados con su obra. A los tres les unía la convicción de que los juegos



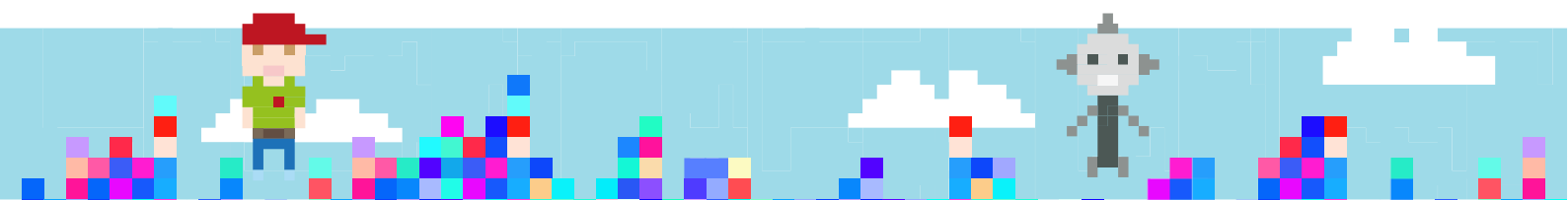
Algunos trabajos de Conrad Roset

son una forma de arte capaz de vehicular mensajes trascendentes. Unos meses más tarde crean entre los tres Nómada Studio y comienzan un primer y ambicioso proyecto en el que llegarían a colaborar hasta 20 personas: *Gris*.

Gris es un juego que, siguiendo la catalogación clásica de géneros, podríamos clasificar como *plataformas en dos dimensiones*. Con unos controles sencillos, similares a los de este tipo de juegos, sin ningún diálogo y sin la posibilidad de "morir" en ningún momento (una de las grandes peculiaridades del juego), *Gris* nos ofrece una evocadora experiencia cargada de emociones y sensibilidad artística. Como veremos en las primeras actividades, el juego comienza con la protagonista (*Gris*) cantando una hermosa canción en las manos protectoras de una gran estatua. En el momento en el que esa mano comienza a quebrarse o tal vez unos segundos antes (este ya puede ser un debate muy interesante), ella pierde la voz y comienza a caer hasta aparecer, totalmente desvalida, en un espacio en blanco y negro. El juego propone al jugador avanzar y recuperar progresivamente cada color, de manera que *Gris* vuelva a dar sentido a su mundo, supere esa situación traumática en la que aparece conmocionada y bloqueada y, tal y como expresan los autores del juego "pueda volver a pintar de colores el mundo". Aunque muchos críticos coinciden en que **el juego gira alrededor del tema de la resiliencia y la superación de dificultades** al igual que en toda gran obra artística, los autores mantienen una ambigüedad deliberada trasladando al jugador y a su experiencia emocional parte de esa interpretación. La banda sonora creada por el



Conexión con
Reflejarlo





PLAY



Conexión con
El Coro de las
Emociones

grupo barcelonés Berlinist (https://youtu.be/M_oX-bZWNscw) contribuye en todo momento a reforzar la carga emocional del juego.

Gris ha obtenido premios en algunos de los festivales más importantes del mundo, como Games for Change (mejor jugabilidad), The Game Awards (juego con mayor impacto) o los Webby Awards (mejor diseño visual).



ANTES DE JUGAR

Actividad 1. La diversidad en los juegos



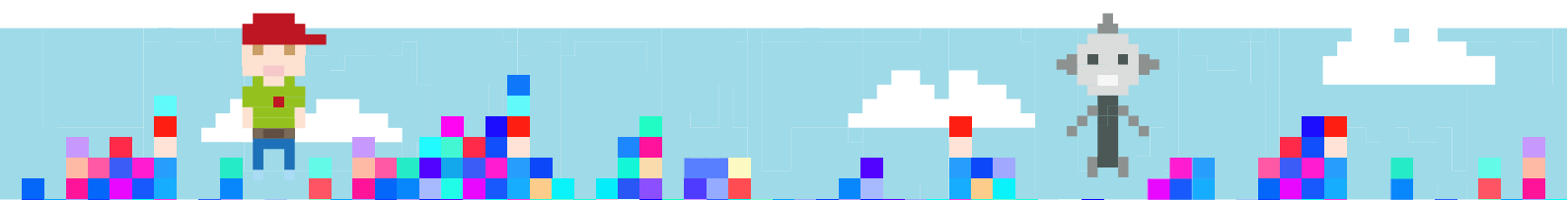
- **Variables de Educación Responsable:** Autoestima, Habilidades de Autoafirmación, Oposición Asertiva, Autocontrol
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Si se desea, diapositivas previamente preparadas con Mentimeter
- **Objetivo principal:** Poner en valor la diversidad del medio de los videojuegos subrayando la necesidad de crear comunidades inclusivas y diversas. Reflexionar sobre nuestra manera de jugar para promover formas de juego responsables
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Braid

Como en otras ocasiones, el docente comenzará presentando el proyecto y explicando a los estudiantes que en las próximas semanas se trabajará en clase con un videojuego, dándoles la posibilidad de averiguar de qué producto se trata. Cuando comiencen las intervenciones y se vayan descartando sus juegos (*FIFA*, *Fortnite*, etc.), se puede aprovechar para presentar y/o poner en valor los juegos independientes y relativizar los productos comerciales, elaborados por grandes equipos y cuyo único objetivo es convertirlos en éxitos de ventas.

Nota: Si se quiere profundizar en esta cuestión, la primera actividad del juego de la edición anterior, también se centra en cómo un creador (en este caso Jonathan Blow) decide, de forma intencional, trabajar al margen de los canales comerciales para crear productos con una gran carga poética basadas en nuevas formas de narrar.



Cuando comience el debate, el docente reivindicará una alfabetización en juegos que, como la suya, entienda que existen muchos juegos y (esto es lo importante), muchos tipos de jugadores (chicos, chicas, gente joven, gente mayor). En definitiva subrayar que los juegos han de ser una manifestación artística diversa e inclusiva. El profesor puede comenzar realizando la pregunta:



“¿Quién cree que tiene una gran cultura de videojuegos?, ¿Quién se considera un gran conocedor de este medio?”

A partir de aquí el profesor puede aprovechar las respuestas para explorar si existen diferencias en función del género y descubrir las peculiaridades de su clase.

El objetivo es analizar la realidad de cada aula asumiendo que cada contexto es diferente. En general, los datos indican que los chicos suelen ser más vehementes y posiblemente intenten demostrar a partir del conocimiento de juegos comerciales triple A que “saben más” que las chicas. Este puede ser un buen momento para deconstruir muchos preconceptos y mostrar algunos datos estadísticos que pueden resultar sorprendentes. Nuestra sugerencia es utilizar la metodología de mobile learning a través de alguna aplicación como Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>) aunque la actividad se puede hacer sin tecnología. Algunas de las cuestiones (y respuestas) que se pueden abordar para generar debate y superar clichés son las siguientes:

Preguntas

1. ¿Quién juega más a videojuegos, los chicos o las chicas?
2. ¿Cuál es la edad media de los jugadores?
3. ¿Qué porcentaje de padres juegan con sus hijos?
4. ¿Cuáles son las principales plataformas en las que se juega?

Respuestas

1. Práctica paridad de género y tendencia a que las chicas jueguen más que los chicos en los próximos años.
 - Estados Unidos): 55% chicos, 45% chicas. (Entertainment Software Association, 2021): <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/07/Final-EF-Infographic.png>
 - España: 53% chicos, 47% chicas. (Asociación Española de videojuegos), <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Infos-Mori.pdf>

2. 31 años
3. 74%. Aumento de un 19%
4. 57% móviles, 46% consolas, 42% ordenadores personales



Ejemplos de preguntas a realizar con Mentimeter

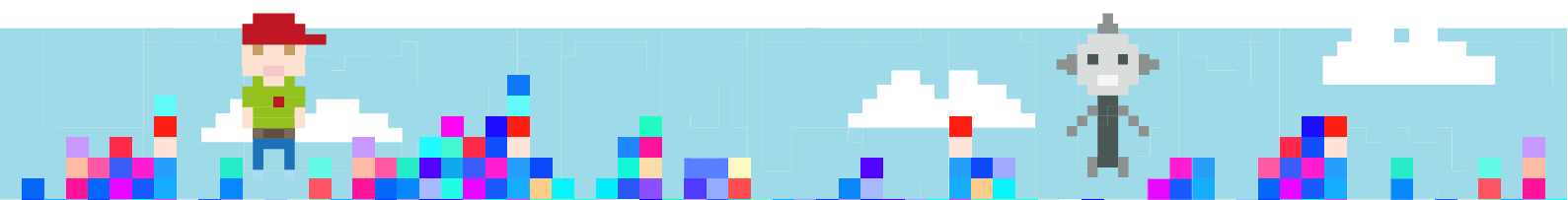
Una vez superados distintos clichés, podemos volver a la cuestión de género, con la que comenzamos.

“Estas semanas vamos a jugar a *Gris* (podemos ampliar esta parte con lo que ya sabemos de sus autores). Para empezar, vamos a conocer un poquito mejor la estética del juego y a Conrad Roset (su responsable artístico) compartiendo su visión y viendo qué opina de todo esto de los juegos y el género.”



PLAY

Nota: La idea es recoger su frase clave (“El mundo de los videojuegos, artísticamente siempre ha estado marcado por un tipo de arte muy agresivo, muy masculino”) y continuar el debate hasta consensuar la idea del medio como algo diverso, donde podrían haber todo tipo de juegos, todas las sensibilidades y, especialmente, todas las juga-





doras y jugadores más allá de sus preferencias. El docente puede parar el vídeo ahí y utilizar sólo ese fragmento o si lo prefiere, pasar el vídeo completo para que conozcan mejor a Conrad y el proceso de elaboración del juego.

Dado que los docentes han de trabajar desde una perspectiva sociocultural, pueden establecer conexiones con otras disciplinas como la informática, las bellas artes, la comunicación audiovisual o el emprendimiento.

El docente llevará el debate grupal a lo individual de forma que los alumnos puedan reflexionar sobre el tipo de jugadores que creen que son. Puede ser interesante utilizar la clasificación que utiliza Richard Bartle en su obra "Designing Virtual Worlds" acerca de los distintos tipos de jugadores. Combinando características de personalidad y de comportamientos en el juego, Bartle establece cuatro tipos o perfiles de jugadores que presentan diferentes motivaciones e intereses:

- Killers: Jugadores que se decantan por juegos de disparos o similares para intentar "matar" al mayor número de enemigos.
- Achievers: Jugadores cuyo objetivo es alcanzar todos los méritos, premios y objetivos disponibles en un juego.
- Socializer: Jugadores que se decantan por la dimensión social de los juegos y por conectar con otros.
- Explorers: Jugadores, que más allá de lograr los objetivos de un juego disfrutan sobre todo de la exploración.

Aunque con matizaciones, las distintas tipologías pueden estar asociadas a distintos géneros (por ejemplo, los killers a los juegos de disparos) e incluso a formas de jugar diferentes (los killers y los achievers en ocasiones presentan patrones de juego más compulsivo, etc.). Por ello, la clasificación puede servirnos para reflexionar sobre los juegos a los que jugamos y ayudarnos a repensar nuestros

estilos de juego. Algunas preguntas que podemos hacer en esta línea son las siguientes:

“¿Cuáles son tus juegos favoritos? ¿A qué género crees que pertenecen? ¿Cuántas horas dedicas a la semana a jugarlos? ¿Juegas sólo o con otras personas? ¿De las categorías presentadas, en cual te ubicarías?”

El sentido de este proceso es, sin juzgar, demostrar que los juegos, como otras manifestaciones artísticas, han de ser una fuente de disfrute y emoción. En el momento en el que jugamos exclusivamente para alcanzar objetivos de forma obsesiva o matar enemigos, hemos de preguntarnos si nuestra manera de jugar está adquiriendo formas compulsivas. En definitiva, el sentido del debate es fomentar el juego responsable y el autocontrol.

Nota: Si los docentes están interesados en trabajar de forma más explícita cuestiones de género y videojuegos existe mucho material disponible en internet.

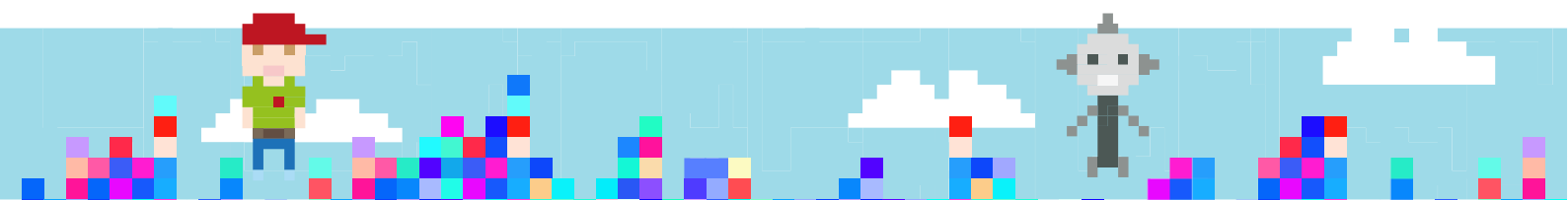


DURANTE EL JUEGO

Una vez concluido el debate, con esa nueva amplitud de miras, el docente utiliza todo lo que ha aprendido en el apartado inicial "Los autores y el juego" para presentar el *Gris*. Puede ser explícito y dar toda la información o dosificarla e irla utilizando a lo largo de las actividades. A continuación, lanza el juego en el proyector para comenzar el trabajo propiamente dicho.

Ya en el menú podemos observar algunas de sus peculiaridades estéticas: La minimalista banda sonora de Berlinist, la sutil paleta de colores de Conrad y un menú de opciones que, aunque contiene los items convencionales (Continuar, salir, nueva partida) ya presenta elementos novedosos.

Como ocurre siempre en las propuestas pedagógicas de *Educación Responsable*, el trabajo ha de ir de lo explícito a lo implícito. Por ello comenzamos con preguntas sobre lo que estamos viendo:





Menú de inicio convencional

“¿Qué vemos? ¿Qué comparte este menú con otros juegos que conocéis? ¿Qué lo diferencia? ¿Y la forma de movernos por él? ¿Es un fondo estático o dinámico?”

A partir de aquí podemos comenzar con preguntas que inciten al debate y a la reflexión:

“¿Por qué creéis que han tomado estas decisiones los diseñadores? ¿Qué creéis que representan esos círculos concéntricos? ¿Planetas? ¿Constelaciones? ¿Consideráis que la elección de la música es acertada? ¿Por qué creéis que se ha elegido esa tipografía en lugar de otro tipo de letras como Comic Sans o Times New Roman?”

El sentido de este debate es fomentar la curiosidad y motivación del alumnado para que ponga en valor el poder de la imaginación y la creatividad.

Una vez concluido el debate, el docente llama al primer participante y le pide que se familiarice con el interfaz del menú.



Nota: Al igual que con otros juegos, más allá de la plataforma utilizada recomendamos jugar con un mando para mejorar la experiencia. En cualquier caso los controles son sencillos y se pueden utilizar las teclas habituales de las flechas y la combinación a (izquierda), d (derecha), etc.

Pide también a los alumnos que estén muy atentos a la introducción del juego porque serán unos minutos con una gran trascendencia para la historia. A



Menú de inicio de *Gris*

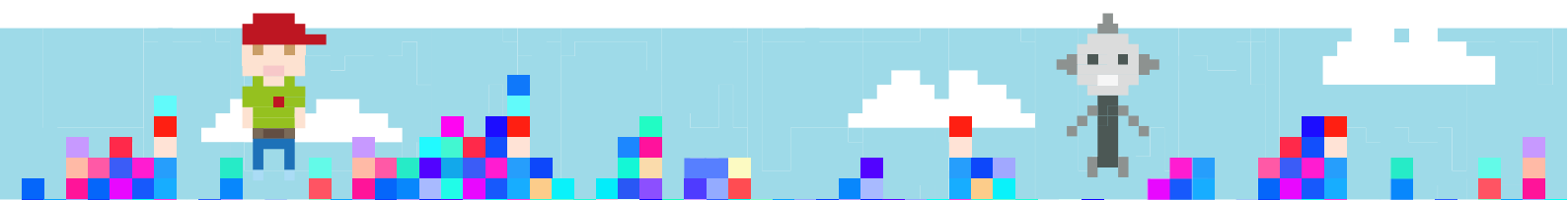
partir de ahí pide al jugador que inicie una “Nueva partida”. En una cuidada cinemática vemos como la mano de piedra que sostiene a *Gris* se quiebra, ella pierde la voz y comienza a caer hasta aparecer desvalida en un escenario en blanco y negro.

Hemos de aprovechar esta introducción para generar uno de los debates más interesantes del proyecto y que habremos de recuperar de forma transversal a lo largo del mismo. Podemos comenzar con un “¿Qué ha pasado?” y a partir de aquí dar voz a todas las intervenciones que pueden ir en líneas muy distintas:

“Que ha perdido la voz y por eso se ha puesto triste”, “Que cosas que pensaba que nunca se iban a quebrar se han quebrado”, etc.

En definitiva, hemos de empezar a consensuar que un **tema central** de *Gris* parece ser **la superación de dificultades o incluso la pérdida**.

Nota: Aunque más adelante recuperamos alguna de estas cuestiones, no es la intención de esta actividad hacer un trabajo explícito con *Gris* sobre la pérdida ni sobre la superación de dificultades, ya que son cuestiones que exceden a estas actividades y que en algunos contextos pueden no resultar pertinentes. Si después de estas actividades, los docentes quieren profundizar en estas cuestiones, el Ministerio de Educación y las distintas Consejerías de Educación ofrecen multitud de recursos que, junto a lo presentado en este proyecto, pueden ser de gran utilidad en dichas cuestiones:



- Guía y orientaciones para la atención al duelo desde los centros educativos (Comunidad Valenciana): https://ceice.gva.es/documentos/162793785/165324895/180420_GUIA_DOL_REICO_PUB_CAS.pdf/83e31829-b021-4b67-872b-d82f14d426e3
- Guía de ayuda para la depresión y trastornos de ansiedad (Comunidad de Andalucía): <https://www.sspa.juntadeandalucia.es/servicioandaluz-desalud/el-sas/servicios-y-centros/salud-mental/guia-de-autoayuda-para-la-depresion-y-los-trastornos-de-ansiedad>

El docente pide a la clase que aconsejen al jugador qué hacer y dónde ir. El alumno intentará avanzar y comprobará las dificultades que tiene el personaje para moverse (el personaje no salta y apenas puede moverse).

“¿Por qué creéis que le cuesta tanto andar? ¿Qué pasa cuando el personaje intenta saltar? ¿Por qué creéis que los diseñadores hacen que le cueste personaje tanto moverse? ¿Os habéis sentido alguna vez así?”

Finalmente llega un momento en el que retorna la música y parece que *Gris* puede moverse con normalidad (vuelve a saltar, etc.), aunque el escenario sigue en blanco y negro. El jugador continúa hasta llegar a un pequeño templo en ruinas donde aparece la primera interacción en este caso con una pequeña estrella que comienza a acompañar a *Gris*, quien a su vez parece adquirir cierto empoderamiento.

“¿Qué creéis que representa? ¿Puede ser una primera interacción que indique que cuando estemos encerrados en nosotros mismos a veces es bueno conectar con los demás y establecer relaciones?”

El docente puede reforzar esta idea al constatar que la recolección de esos elementos (esos “otros”, que pueden ser personas o sencillamente cosas que valoro en mi vida) son necesarios para superar los obstáculos que nos encontramos. De hecho, la re-



Imagen representativa del carácter artístico de *Gris*

colección de estrellas es necesaria para que se creen puentes transitables en forma de constelaciones. En estos momentos el docente puede subrayar la dimensión artística del juego poniendo el foco en elementos como el ave que aparece al ascender la torre.

Al continuar llegamos a un momento clave en el juego y que es, en cierta medida al inicio del mismo: El reencuentro de *Gris* con los restos de esa estatua quebrada (en particular con la mano), el recuerdo de lo ocurrido, un llanto desconsolado y, lo que es más importante, la aparición del primer color a recuperar (el rojo).

Algunas preguntas que podemos realizar son

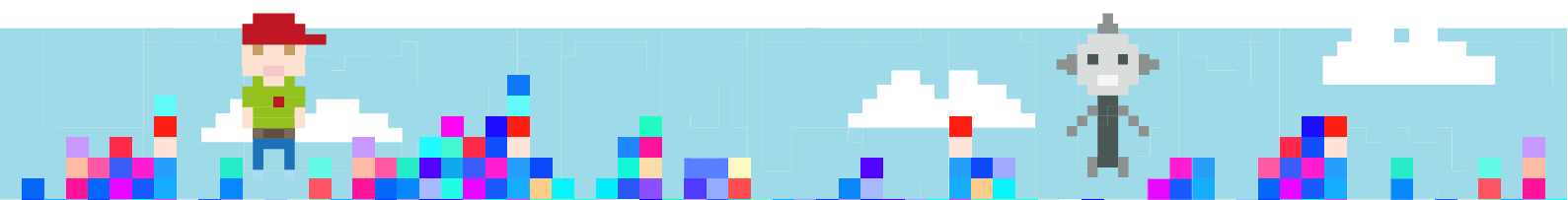
“¿Por qué llora desconsolada? ¿Por qué aparece ahora un color? ¿Por qué aparece el rojo? ¿Os habéis sentido alguna vez así?”

(Este tipo de preguntas son importantes ya que nos permitirán conectar con la siguiente actividad).

Nota: Como decíamos, es responsabilidad del docente establecer la profundidad de esta discusión, en la que se puede reflexionar sobre el sentimiento de tristeza de manera general o, si se desea, profundizar en un trabajo sobre el sentimiento de pérdida y de duelo.



Las respuestas apuntarán a que *Gris*, al llegar a la estatua, ha recordado lo que ha perdido (su voz, un ser querido, la posibilidad de hacer algo que le gustaba, una mascota, etc.) pero que posiblemente inicie ahora un **proceso de afrontamiento, aceptación y validación de emociones** que le permitirá su-





perar la situación utilizando distintas herramientas. Es muy importante remarcar que todas las competencias trabajadas en Educación Responsable (identificación emocional, habilidades de interacción, autoestima, etc.) forman parte, precisamente, de ese set de herramientas.

han de tener estas experiencias (no tienen por que darse todas).

Les pediremos que la apliquen pensando en los momentos o en los que juegan o, si la experiencia ha funcionado hasta el momento, al tiempo que habéis compartido jugando a *Gris*.

Nota: Aunque la tabla sintetiza de forma accesible los elementos que una actividad ha de poseer para generar el estado de *Fluir* según Csíkszentmihályi, los docentes pueden añadir otras opciones.



El docente visibilizará los resultados para evidenciar que cuando jugamos (en particular en el tiempo que hemos pasado con este juego) alcanzamos ese estado de flujo (con que se den dos o tres características es suficiente). Se puede preguntar quien ha experimentado las seis, cinco, etc.

A partir de aquí y una vez confirmado que están disfrutando con la experiencia, se introduce el debate clave de la actividad:

“Muchos de vosotros me decíais que el inicio de *Gris* era triste. A muchos, incluso, posiblemente os diera pena la situación que la protagonista estaba pasando y tal vez hasta os ha recordado situaciones similares. ¿Cómo es posible entonces que estemos a la vez disfrutando de una experiencia que implica dolor? ¿Cómo podemos gestionar esta ambivalencia emocional.”

El docente puede profundizar en el debate todo lo que desee para trabajar de forma explícita las habilidades de identificación y expresión emocional, en particular las vinculadas con la tristeza. Si se desea, y se considera que las reflexiones van a tener cierta profundidad, se puede encargar la preparación de redacciones personales y, tras su revisión, comentarlas en clase. Se puede utilizar en ese caso una plantilla como la que encontraréis en la página 39.

Una vez completada la actividad (con estructura de debate o a través de textos individuales), nuestro objetivo es claro: llegar a consensuar con

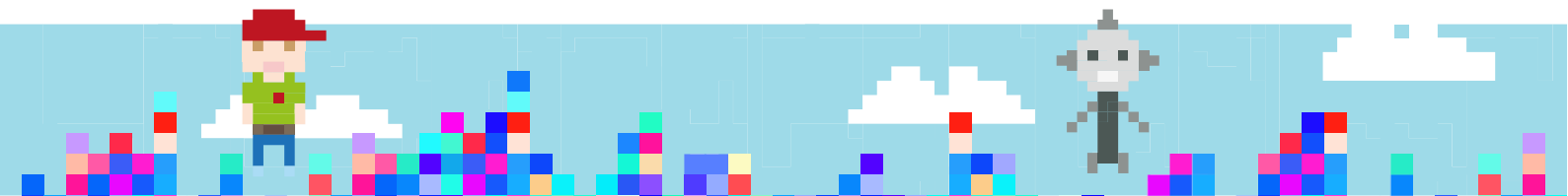


Actividad 2. El flow del juego vs. las emociones experimentadas

- **Variables de Educación Responsable:** Empatía, Identificación y Expresión Emocional, Autocontrol
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ficha imprimible
- **Objetivo principal:** Comprender el concepto de flow y utilizarlo para jugar de una forma saludable.
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte

Esta actividad parte de un interesante (a la vez que complejo) artículo académico de Shaila García, Aaron Rodríguez y Marta Martín titulado “Aprender de la caída, hacer con el desgarró: paradojas de la melancolía lúdica en *Gris*” (<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/192484/74189.pdf?sequence=1&isAllowed=y>). En él se reflexiona sobre la tensión existente entre el placer que genera el acto de jugar, particularmente representativo de lo que Mihály Csíkszentmihályi define como *flow* o *estado de flujo*, y el experimentar o empatizar con determinadas emociones complejas como, en este caso, la tristeza del personaje.

Comenzaremos explicando a los alumnos el concepto de *flow* (un elemento importante en el marco teórico de *Educación Responsable*) que podemos resumir como “El estado mental que experimenta una persona al estar completamente inmersa una actividad, enfocando toda su energía e implicándose totalmente con la misma”. Tras debatir sobre distintas actividades en las que consideran que alcanzan ese estado, les facilitaremos una tabla con las características y condiciones que para Csíkszentmihályi





	Sí	No
La atención se fusiona con la propia actividad		
Existe un sentimiento de control		
Se altera el tiempo (puedo olvidarme de cuánto tiempo llevo)		
Existen unas metas, que aunque no sean explícitas, estructuran la experiencia		
Existe un equilibrio adecuado entre el desafío y mis competencias		
La propia actividad me ofrece un feedback claro e inmediato		

Explica en tus propias palabras en qué medida conviven en ti, cuando juegas a *Gris*, el sentimiento de disfrute con el de tristeza. Algunas de las preguntas que puedes responder en tu texto son:

¿Te hace feliz jugar o te pone triste? ¿Por qué?

¿Crees que puedes ayudar al personaje?

¿Qué crees que han pretendido los diseñadores al contar esta historia?

¿Crees que ayudar a la protagonista a superar sus problemas puede ayudar a personas que hayan experimentado situaciones similares?

Ejercicio para reflexionar sobre la dualidad flow/emociones experimentadas

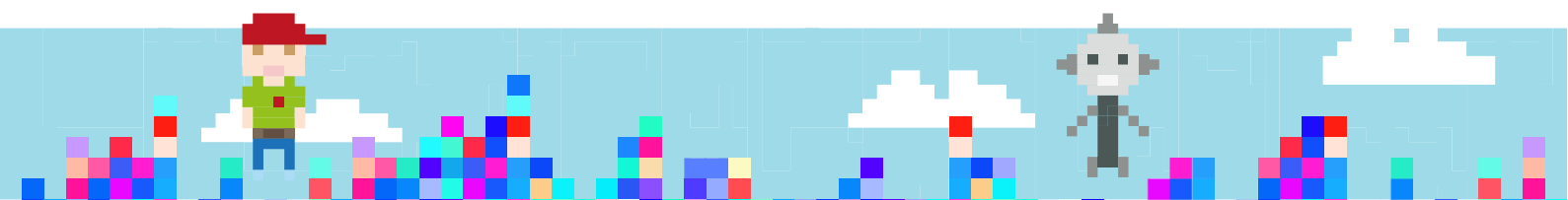


Conexión con Reflejarle

nuestros alumnos que estas dos dimensiones (el disfrute experimentado al jugar y la empatía con el sufrimiento ajeno) pueden convivir dada a la riqueza de este medio.

Por un lado, nos identificamos con el personaje, nos ponemos en su lugar y por eso empatizamos con su dolor. De hecho, una de las ideas que pueden surgir es la de querer ayudar al personaje a superar sus problemas avanzando, ayudándole a recuperar los colores del mundo y en definitiva los colores de su vida. En parte, esta es la concepción que tenemos del arte en *Educación Responsable*: no una pastilla que simplemente nos divierte y nos hace pasarlo bien, sino algo que nos transforma, nos conmueve y nos permite observar nuestras emociones y las de los otros (alegría, miedo, tristeza, etc.) entendiendo que todas ellas son adaptativas y mejorando así nuestra capacidad para identificarlas y empatizar con el sufrimiento ajeno.

Nota: Aquí es importante recordar que la empatía auténtica y genuina no implica sufrir ni experimentar el dolor ajeno, sino una comprensión profunda de las emociones que la otra persona siente; también la demostración de esa comprensión ejecutando una auténtica validación emocional y acogiendo las emociones del otro para comprenderlas.





Actividad 3. Música y emociones

- **Variables de Educación Responsable:** Identificación y Expresión Emocional, Habilidades de Interacción
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para acceder a repositorios de música
- **Objetivo principal:** Identificar el papel clave de la música en cualquier creación audiovisual y el impacto que tiene en nuestra reacción emocional
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Braid
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte, El Coro de las Emociones



Nos toca avanzar en el juego y el primer color con el que nos encontramos es el rojo.

Conexión con
Reflejarte y El
Coro de las
Emociones

“¿Por qué creéis que el primer color con el que nos enfrentamos es el rojo? ¿Qué representa para vosotros? ¿A qué emociones lo asociáis?”



Nota: Podemos utilizar algún artículo divulgativo aunque con bases científicas sobre la psicología del color (<https://psicologiamente.com/psicologia/colores-emociones-relacionan>). En particular el rojo puede asociarse en nuestra cultura a cuestiones como la sangre o la guerra, pero también al amor y la pasión.

El docente pide al siguiente voluntario que releve a su compañero y que avance por el mundo (a partir de aquí llamará a jugar cada pocos minutos a nuevos compañeros recordándoles que han de negociar sus acciones con el resto de la clase).

En primer lugar, aparece una escalera que parece no tener fin. Se puede trabajar de forma dialógica con la metáfora de “ascensión de escalera” = “superación de dificultades”. También se puede hablar sobre la dimensión contemplativa en los juegos. Se puede mencionar, por ejemplo, cómo muchos jugadores (incluso en juegos triple A como *Red Dead Redemption*) juegan sólo para contemplar determinados paisajes y situaciones; experimentar, en definitiva disfrute, placer y contemplación.



Ascenso de la escalera

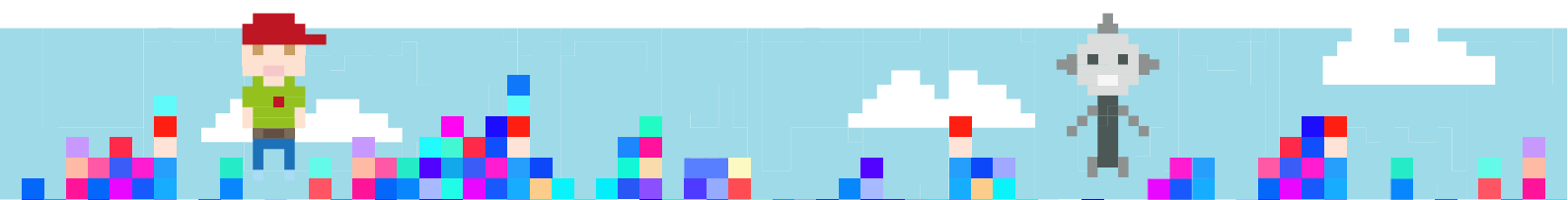
Tras la llegada al templo y la indicación de hacia dónde hay que subir, se continua hacia la derecha para contemplar una de las escenas más hermosas de *Gris*: un largo deslizamiento colina abajo (después de haber subido las escaleras) mientras aparece el sol de la mañana. Es posible continuar trabajando el lenguaje metafórico (la vida como subidas y bajadas, el hecho de que, pase lo que pase, siempre saldrá el sol, etc.). Es muy importante que el docente llame la atención, justo al iniciar esa bajada (o incluso antes), sobre la importancia de la música en la escena:

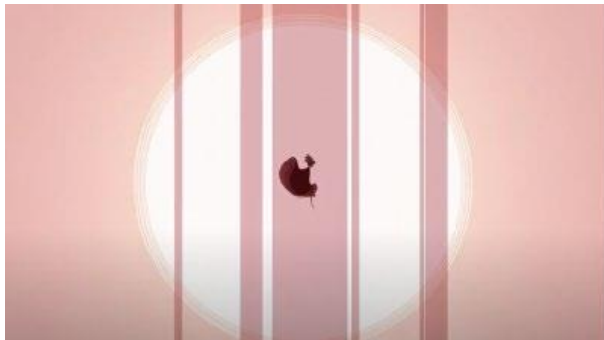
“A continuación vamos a disfrutar de uno de esos momentos mágicos del juego. Quiero que prestéis mucha atención a la siguiente escena; que la disfrutéis y que os fijéis en todos los elementos que la conforman, sobre todo en la música. ¿Cómo evoluciona a lo largo de la escena? ¿En qué medida contribuye a dotarla de un sentido épico?”

El docente volverá a poner en valor la obra de Berlinist. Se puede acceder a la página web (<https://www.berlinistmusic.com/>) para conocer mejor la labor de la banda, sus directos o incluso música elaborada para otros juegos como *Moncage*. Sugerimos utilizar la siguiente entrevista con Marco Albano, miembro del grupo, para conocer mejor la relación creativa entre los diseñadores y los músicos: <https://www.youtube.com/watch?v=wRPJG7k-76yE>. Son particularmente interesantes las declaraciones que aparecen a partir del segundo '54 y hasta el 2'11

PLAY

PLAY





VER VÍDEO Bajada con música country



Puede verse el vídeo completo aun estando en portugués de Brasil (se entiende prácticamente todo) o pasar sólo a las declaraciones de Marco que están en castellano.

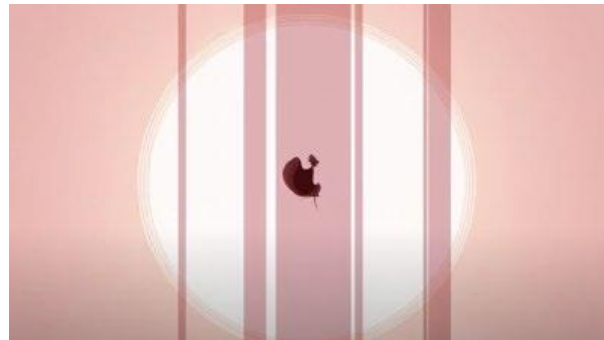
“En la entrevista podemos ver como los procesos creativos se benefician de la colaboración de personas con distintos perfiles y cómo unas decisiones pueden “contaminar”, en un sentido positivo, a otras.”

El objetivo de esta actividad es comprobar el rol crítico que tiene la música en cualquier artefacto narrativo. Para ello vamos a utilizar el fragmento del descenso y comprobar qué ocurre cuando lo asociamos a distintos tipos de música. El vídeo sin música está disponible tanto en [youtube](#) como para [descarga directa](#).



Una vez descargado, pediremos a los alumnos que nos expliquen, qué sienten al verlo sin música. Posteriormente les pediremos que prueben cómo quedarían otros tipos de música en ese fragmento. Podemos pedirles que trabajen en estructuras de cooperativo o bien de forma autónoma para cubrir las siguientes fases:

- 1 Acceder a archivos de audio con licencias reutilizables, a poder ser Creative Commons (ver nota)
- 2 Con el editor de vídeo utilizado habitualmente, editar una nueva pieza en la que se puedan reinterpretar las emociones del clip
- 3 Reconocer las autorías en los títulos del nuevo vídeo



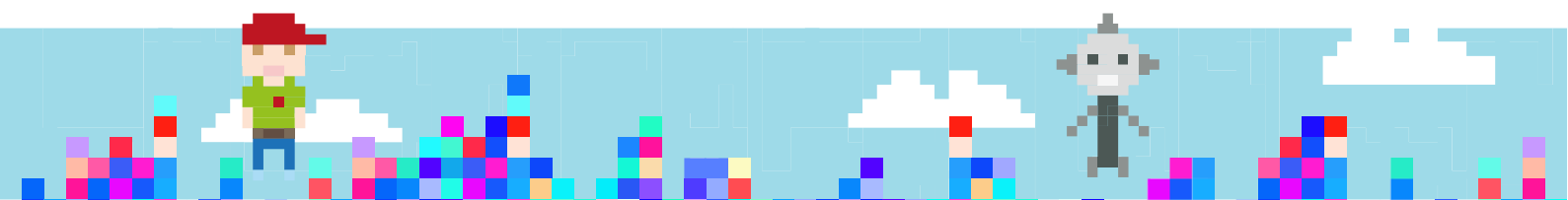
VER VÍDEO Bajada con música techno



- 4 Producir un archivo con la nueva pieza de vídeo y utilizarla para explicar a sus compañeros qué emociones y sentimientos han intentado inducir en el espectador.

A continuación presentamos dos ejemplos de cómo podríamos convertir el vídeo original en dos piezas nuevas, totalmente diferentes, tan sólo transformando la música de la pieza. En el primero se pretende transmitir una sensación de alegría y despreocupación a través de una melodía de Bluegrass/country. En el segundo, al contrario, se busca incrementar la sensación de nervios y tensión contenida mediante una pieza de música tecno.

Nota: Queremos dar autonomía al profesor para que desarrolle esta actividad de la forma que considere más adecuada, en función de la tecnología disponible y de las competencias técnicas de sus alumnos. Lo que aquí presentamos es un escenario de máximos, pero se podría, sencillamente, poner el fragmento en el proyector y, mientras, ir probando con distintos archivos de audio de cualquiera de estos bancos: <https://mullbrand.com/7-bancos-de-musica-sin-copyright-que-debes-probar/>. Posiblemente lo más fácil sea descargar archivos de Youtube Audio Library que permiten su uso para la creación y publicación de vídeos (https://studio.youtube.com/channel/UC0MdtKz1_PHiP7hVY4_3ngQ/music), aunque recomendamos la utilización de música con licencias Creative Commons y, por extensión, el reconocimiento de sus autores sobre todo si se realizan nuevos vídeos. Para aprender más sobre licencias Creative



Commons pueden consultarse recursos como el siguiente: <http://www.riate.org/version/v1/recursos/cursolicenciasnavegable/index.html>

Para la edición básica de los vídeos puede utilizarse cualquier editor propietario (iMovie, Movie Maker) o libre (Shotcut, etc.).



Nota: *Una opción muy interesante puede ser realizar esta actividad con piezas resultantes de El coro de las emociones.*



Conexión con
El Coro de las
Emociones

A partir de aquí continuaremos jugando con los alumnos manteniendo la misma disposición dialógica; es decir, aprovechando para conectar cualquier acontecimiento o decisión técnica del juego con el trabajo competencial y curricular.

Caminaréis el puente hacia la derecha haciendo mención al juego de perspectivas entre el personaje y el sol.

“¿Creéis que es más fácil lograr esto en cine clásico, en animación o en videojuegos?”

a conversación puede llevaros a reflexionar sobre las posibilidades de la programación y también sobre la necesidad de conocer y explorar esos lenguajes. Al subir las escaleras los jugadores tomarán conciencia de que todo el acto ha sido una gran introducción. Nos ha servido como *onboarding*, nos ha presentado la narrativa de la historia y ha contribuido a que nos familiaricemos con la estética del juego y con sus controles.



Nota: *Si se desea profundizar en el concepto de onboarding pueden revisarse las primeras actividades de Braid.*

Actividad 4. Pintando el mundo



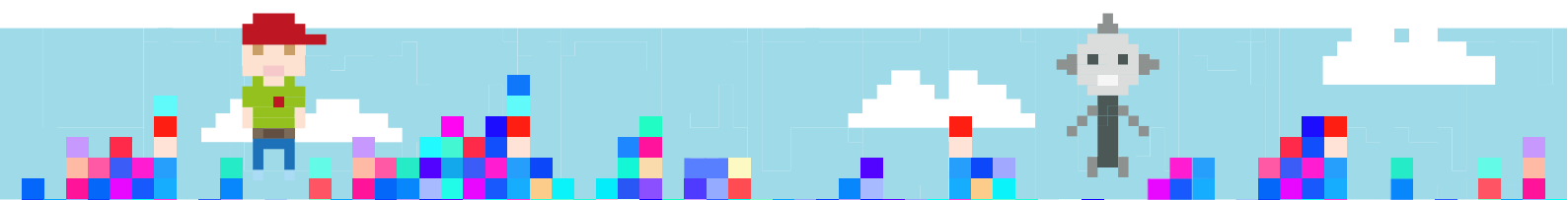
- **Variables de Educación Responsable:** Identificación y Expresión Emocional, Habilidades de Interacción, Creatividad
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Acuarelas y papel con cierto grosor
- **Objetivo principal:** Desarrollar a través técnicas artísticas la resiliencia y la capacidad de afrontar distintas situaciones personales con una actitud positiva
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejarArte

La siguiente actividad puede realizarse en distintos momentos del juego en función del tiempo que se quiera profundizar en ella. Una posibilidad es realizarla en esta misma pantalla, aprovechando una imagen tan icónica. Otra, puede ser al acabar el nivel para hacerla coincidir con la superación del color rojo. Nosotros proponemos aplicarla en un escenario intermedio dentro del nivel; un momento en el que la protagonista vuelve a caer, temporalmente, en un espacio blanco y negro para aparecer rodeada de pájaros negros que bien podríamos identificar con pensamientos recurrentes e improductivos u otros sesgos cognitivos.



Caída temporal de *Gris* en su proceso de recuperación

Explicamos brevemente algunas cuestiones que aparecerán de camino a este punto. En todo el nivel la mecánica principal es avanzar contra el viento, por lo que puede volver a mencionarse la importancia del lenguaje metafórico, en este caso para



explicar las dificultades que nos encontramos en un proceso de recuperación personal:

“A veces las cosas vienen de cara y otras no. Pero incluso en esos momentos difíciles, como hace *Gris*, podemos buscar refugio y ayuda para descansar y luego seguir adelante... porque aunque ocurran cosas que hemos de asumir, e incluso situaciones irreversibles, nuestra percepción de los fenómenos no permanece inmutable y el cambio es una constante a lo largo de nuestras vida.”

En la misma línea, se puede debatir sobre la ambigua metáfora que aparece más adelante en la que una especie de transporte orgánico y con apariencia de monstruo nos sirve para avanzar.

“¿Pueden los autores querer decir que incluso el dolor nos sirven para aprender y avanzar? ¿Cómo lo veis vosotros.”



Transporte orgánico que aparece en el juego y que nos ayuda a avanzar

El avance en el juego, una vez dominada esta mecánica, no tiene particular dificultad. Aunque todas las situaciones son bastante intuitivas y el alumnado las descifrará sin dificultad, conviene tener en cuenta dos cuestiones antes de llegar al espacio mencionado:

- Es necesario recolectar distintas estrellas para construir algunas pasarelas
- En un momento determinado (ver siguiente figura) *Gris* adquiere la habilidad de convertirse en un bloque al saltar. Esto permitirá resistir el viento

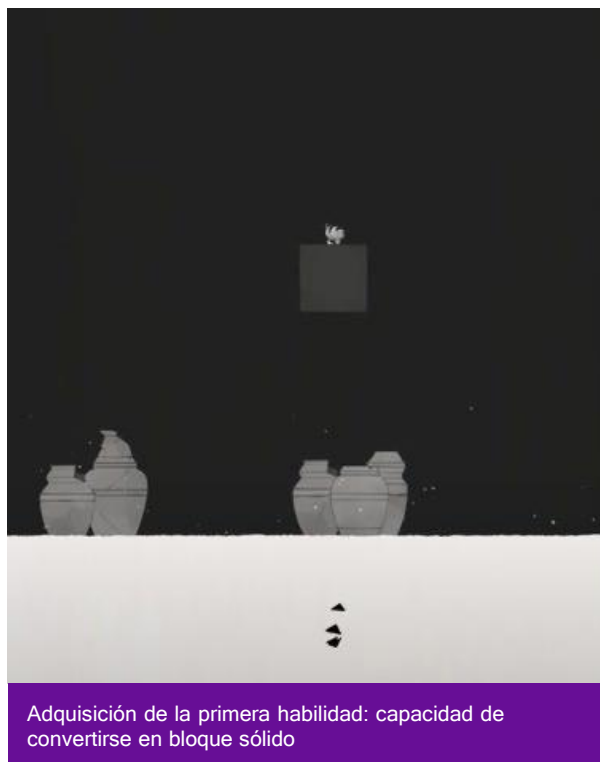
y también quebrar algunas piedras que dan acceso a determinados caminos.

Nota: *Este es otro momento particularmente interesante para reflexionar sobre la dualidad vulnerabilidad/fuerza interior y entender que muchas veces ser conscientes de nuestra propia tristeza y de nuestra fragilidad es un acto de fortaleza.*

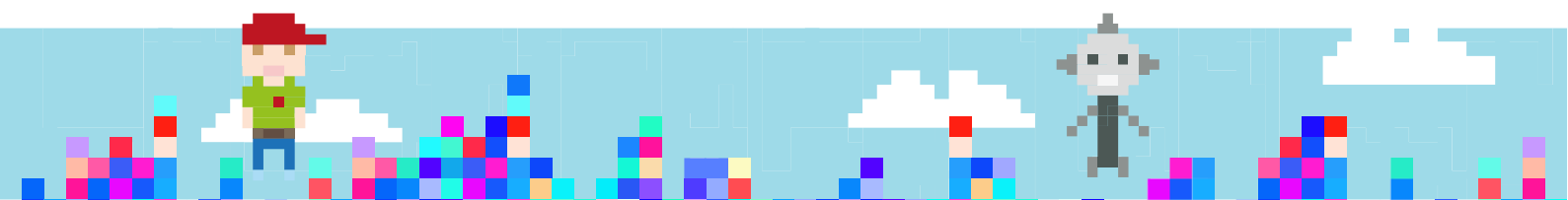


Adquisición de la primera habilidad: capacidad de convertirse en bloque sólido

Aprovechando esta habilidad y tras recoger varias estrellas, romperemos las piedras que nos guían a un nivel inferior. Tras un largo descenso, caemos al espacio blanco y negro indicado anteriormente y en el que sugerimos desarrollar la actividad.



Adquisición de la primera habilidad: capacidad de convertirse en bloque sólido



Las indicaciones del docente pueden ir en esta línea:

“¿Qué ha pasado? ¿Cómo es posible que estando en un proceso de evolución, positivo, y aparentemente avanzando en la recuperación de colores, volvamos a encontrarnos en este punto? ¿Puede ser que estos procesos no sean lineales y que en los mismos haya altibajos? ¿Qué creéis que pueden representar esos pájaros?”

La actividad consiste en utilizar esta pequeña recañada de *Gris* para continuar con la metáfora que nos proponen los autores. Ayudaremos a la protagonista en este momento a que continúe haciendo lo que se proponía: recuperar la luz y devolver el color a su mundo. Para ello, intentaremos simular las técnicas de acuarela utilizadas por Conrad y convertir esta escena, en principio triste, en un momento de color y vitalidad.



Conexión con
ReflejarTE

PLAY

Recomendamos, si el docente no ha trabajado con los alumnos en el ámbito plástico, repasar algún vídeo como el siguiente: <https://youtu.be/ExnWe-J08LRc>. En particular la técnica de *mojado sobre mojado* (minuto 3:00) es la más vinculada al trabajo de Conrad en *Gris*.

Proponemos dos posibilidades de trabajo:

- 1 Un trabajo autónomo en el que de manera libre cada alumno intenta convertir la escena en un momento vitalista y colorido con las acuarelas
- 2 (Recomendada) Un trabajo cooperativo en el que siguiendo las técnicas clásicas de acuarela se van añadiendo ligeras capas de color (en algunos casos dejando que sequen y en otros aprovechando la humedad) por parte de distintos alumnos. Por ejemplo en un grupo de cuatro, cada uno se puede encargar de un color.

En ambos casos, puede procederse utilizando todo el dibujo o bien trabajar solo una de las partes: la superior o la inferior.

Para concluir la actividad golpearemos varias veces



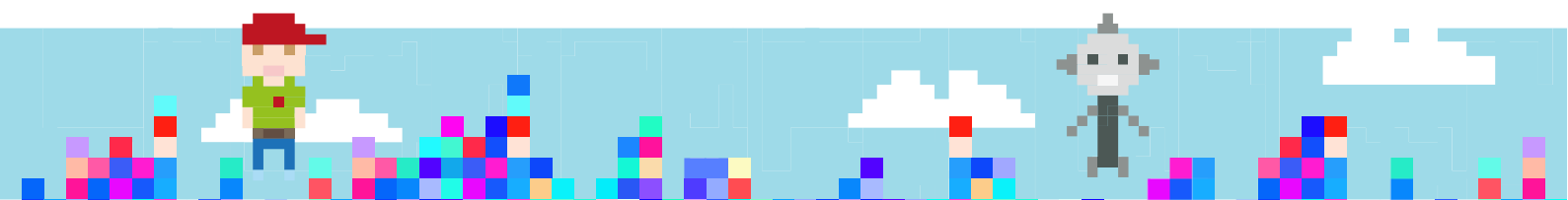
Imagen original. Descargar de este [enlace](#) o imprimir la página 45

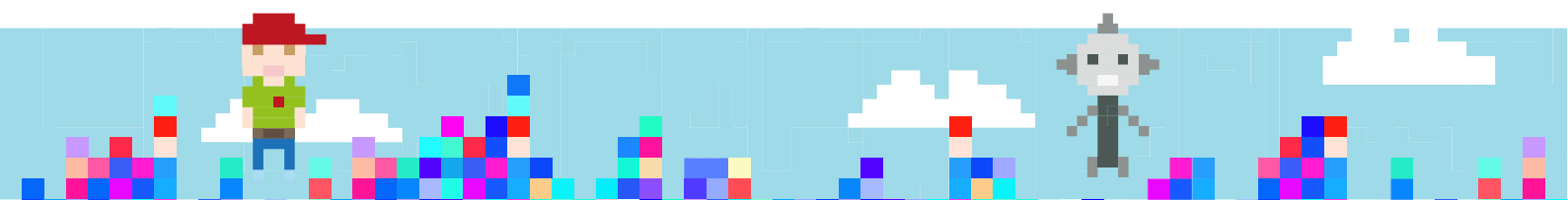


Imagen intervenida

en el suelo con la estructura de bloque, no tanto para que los pájaros se vayan, sino para reinterpretarlos y hacer que se conviertan en un elemento que nos ayude a volver a la superficie. Tal y como decíamos, todo en la vida son momentos y lo importante es estar presente en cada uno de ellos entendiendo que después de cada noche siempre vuelve a salir el sol.

Tras ese ascenso a la superficie, los docentes decidirán si dejan de jugar ahí o si prefieren completar el primer color con sus alumnos. Nuestra recomendación es que lo hagan disfrutando del juego, poniendo en valor la creatividad de los autores y manteniendo el mismo acercamiento dialógico y sociocultural que en el resto de actividades.







DESPUÉS DEL JUEGO



Actividad 5. Narrativas interactivas: otra forma de jugar

- **Variables de Educación Responsable:** Toma de decisiones, Creatividad
- **Duración estimada:** Al menos 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para la descarga y utilización de Twine (<https://twinery.org/>). Es recomendable que en el aula exista una dotación 1 a 1 de tablets u ordenadores o, al menos, un dispositivo por equipo para que puedan trabajar en sus historias de manera autónoma. De forma alternativa se puede "desdigitalizar" toda la actividad
- **Objetivo principal:** Diseñar una experiencia lúdica digital interactiva que pueda ser navegada/jugada por el resto de compañeros y por otros agentes de la comunidad educativa (familias, etc.)
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Braid
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Reflejarte y Lectura, Emociones y Creatividad



Conexión con
Lectura y
Emociones

En esta ocasión, para la última actividad (que siempre vinculamos al diseño de una experiencia de juego por parte de los estudiantes) trabajaremos en la creación de una narrativa digital interactiva.



Nota: Las actividades son modulares y sugerimos el conocimiento de todas ellas para que puedan ser combinadas. Por ejemplo, en *Braid* sugeríamos concluir con la creación de un juego físico (cartas, tablero, etc.) para trabajar de forma analógica los temas centrales de la obra.

En esta ocasión proponemos la utilización del programa *Twine* para la creación de narrativas interactivas digitales. El objetivo es que los alumnos creen un relato en el que los lectores pueden avanzar por distintas sendas. Además de potenciar su creatividad, al preparar las distintas "ramas" de la historia, se posicionarán en distintos supuestos trabajando de forma explícita la empatía (tanto con *Gris*, como con el lector) y la toma de decisiones.



Nota: Si las narrativas interactivas os resultan interesantes, en las actividades "Durante el juego" de

Braid, aparece una actividad en la que se trabaja desde el cine interactivo con la película *Bandersnatch* ("Nuevos tiempos, nuevas formas de narrar"). De hecho, aunque en esta actividad proponemos la creación de una historia basada en una reinterpretación de *Gris*, puede utilizarse perfectamente para crear cualquier historia (real o de ficción) en la que la estructura en ramificaciones sirva para trabajar la toma de decisiones.

El concepto de narrativa interactiva o narrativa hipertextual no es nuevo y aparece en productos conocidos como los famosos libros *Elige tu propia aventura*. Aunque originalmente fueron publicados en inglés (*Choose your own adventure*) por la editorial Bantam Books de 1979 a 1998, han sido traducidos a múltiples idiomas y utilizados ampliamente en el ámbito educativo.

Dentro de la literatura "culta" también se han explorado formas no lineales de contar una historia como ocurre en *Rayuela* de Julio Cortázar o en *La vida instrucciones de uso* de Georges Perec.

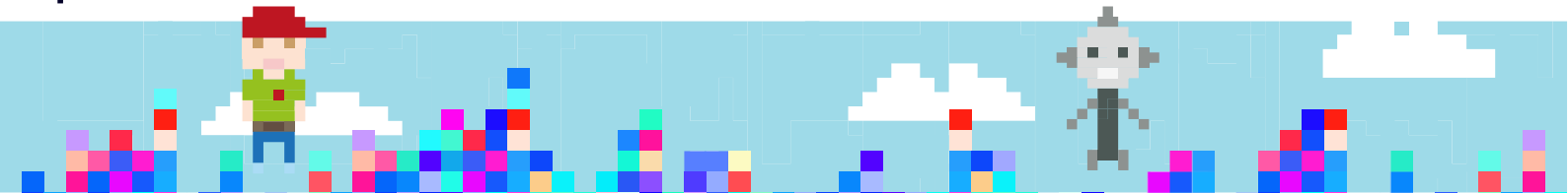
"A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros.

El **primero** se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El **segundo** se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo. En caso de confusión u olvido, bastará consultar la lista siguiente..."

Texto introductorio de *Rayuela*

No obstante, las posibilidades de creación se han multiplicado en el contexto digital con la aparición de programas como *Twine*. Este programa de código abierto creado por Chris Kilmas disponible para Mac, Windows y Linux (además de tener versión web) permite generar historias interactivas de forma visual y sin apenas conocimientos de programación.



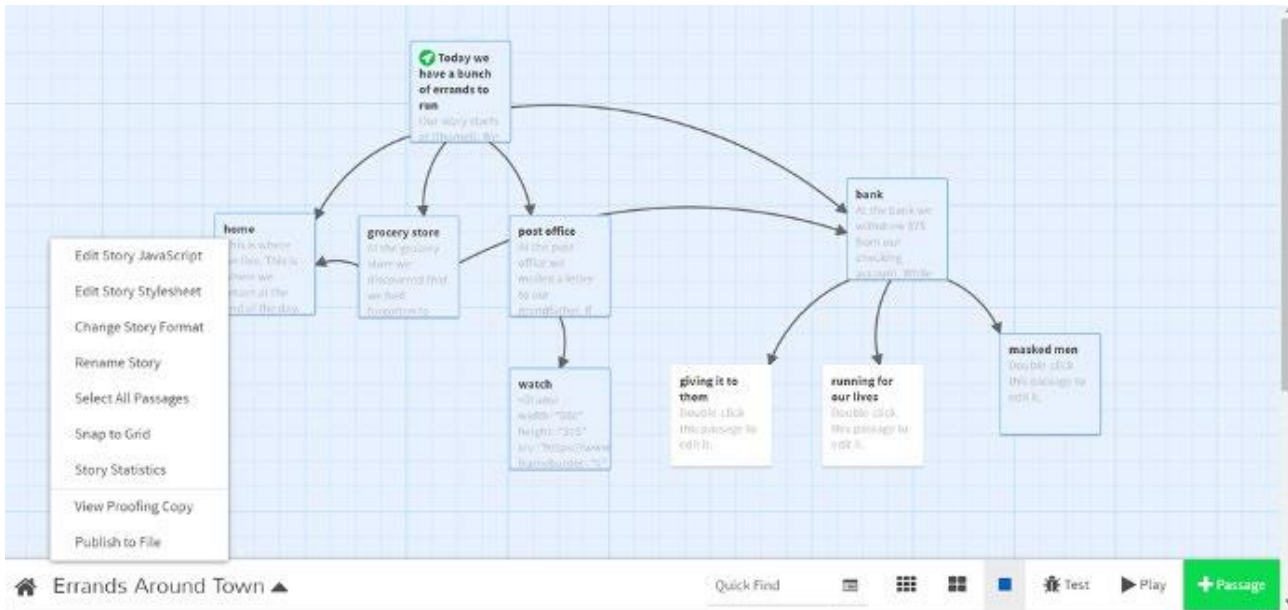


Imagen con la representación visual de una historia en Twine. A partir del inicio se pueden escoger cuatro caminos. Si se escoge el segundo, aparecen otros tres.

Existen multitud de tutoriales y vídeos en Internet tanto en inglés como en español sobre Twine. Dado que los tutoriales en inglés tienen más calidad (y también porque así perdemos el miedo a la documentación técnica en otro idioma) nuestra sugerencia es seguir los tutoriales de Adam Hammond. El tutorial contiene información en la propia la web, vídeos explicativos y PDFs: <https://www.adamhammond.com/twineguide/> En cualquier caso, no es un programa complejo y con un poco de experimentación los alumnos serán capaces de empezar a crear sus historias.

Nota: *Puede ser muy interesante que los alumnos, una vez finalizada la experiencia, graben y editen sus propios tutoriales sobre Twine.*

Como explicamos anteriormente, lo más natural sería utilizar esta actividad para reinterpretar el juego con el que han trabajado. Es decir, que la historia de *Gris* (o sus temas centrales) puedan aparecer recreados en la historia diseñada por los alumnos. En otras palabras, la intención de la actividad es que diseñen un producto que, aunque tenga otro formato, permita al lector/jugador, a través de la toma de decisiones, experimentar algo parecido a lo que

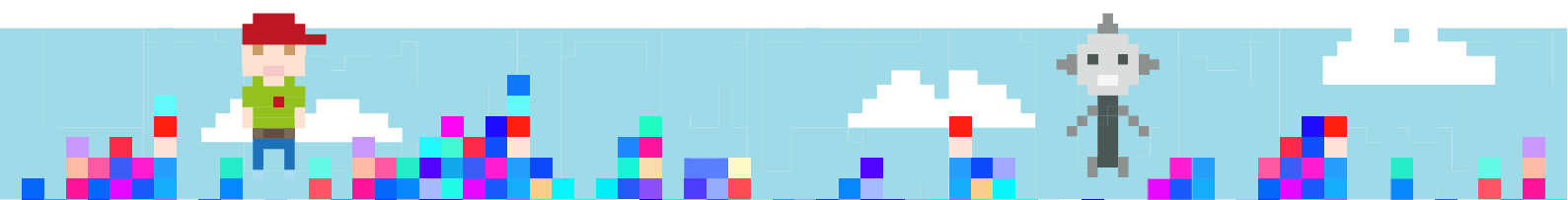
sentiría si juega a *Gris*. No obstante, el docente es libre de ayudarles a crear otro tipo de historias (reales o de ficción) siempre que trabaje de forma explícita esta variable.

Estas son las recomendaciones generales para comenzar a trabajar:

- Como en otras actividades, pueden trabajar de manera individual o con estructura cooperativa
- Nuestra sugerencia es arrancar con un inicio ambiguo y que de pie a historias diferentes:

“Gris, despierta... la alarma está sonando”

- Es muy importante, antes de pasar a los ordenadores, que los alumnos trabajen en papel creando todos los caminos y alternativas posibles. Es muy importante que se dimensione bien el proyecto y que obtengan feedback del resto de compañeros desde estas primeras fases.
- Recomendamos trabajar instalando el programa y guardando los avances en una carpeta local en lugar de utilizar versión web, ya que esto nos permitirá tener más control, guardar nuestro progreso e incrustar imágenes y música.





- Los docentes no deben temer al programa y pueden afrontar el proceso de aprendizaje junto a sus alumnos
- Aunque en los tutoriales mencionados se explica como enriquecer las narraciones con distintos elementos (html, css, música, audio, etc.) para crear la interactividad básica tan solo es necesario usar los corchetes: [[.....]]. Por ejemplo, si queremos plantear que Rosa pueda ir por la izquierda o por la derecha lo único que tenemos que escribir es lo siguiente.
 - Rosa salió a caminar y dudó si [[ir por el camino de la izquierda]] o [[ir por la derecha]]
- Como hacemos siempre en el diseño de juegos, es muy importante testar los avances e ir refinando el producto hasta tener una versión final.

Nota: Aunque la actividad está pensada para trabajar en digital, el docente no tendrá problema si quiere trasladarla a un trabajo textual más clásico. De ser así, sugerimos que los alumnos preparen una especie de “algoritmo” (como el de la actividad de Braid “Nuevos tiempos, nuevas formas de narrar”) que les permita reflexionar sobre las consecuencias que, en ante un acontecimiento determinado (pasado o futuro), tiene la toma de decisiones. A partir de ahí, el docente puede ayudarles a crear sus propios Elige tu propia aventura convirtiendo la experiencia, incluso, en un proyecto más a largo plazo.



A modo de ejemplo incluimos el comienzo de una posible historia creada con Twine planteando sólo las primeras bifurcaciones:

Gris, despierta... la alarma está sonando.

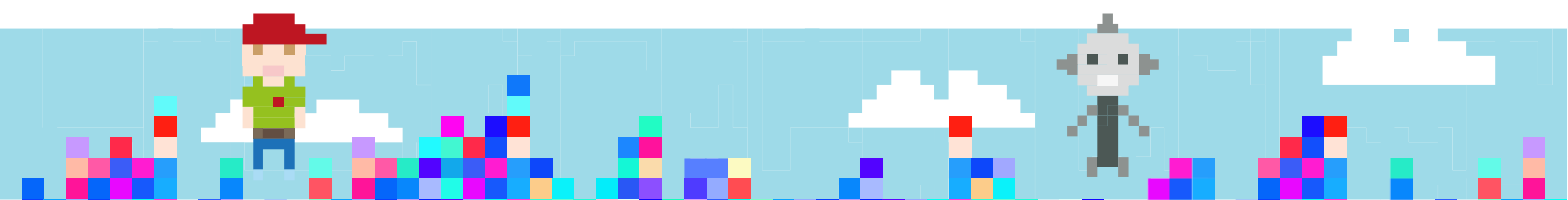


Sherry Nungesser/CCBY

Gris lleva durmiendo más de 12 horas. Con todo lo que ha pasado no quiere levantarse de la cama.

Gris hace un gran esfuerzo y se levanta. Cree que sólo así las cosas mejorarán
Gris sigue durmiendo

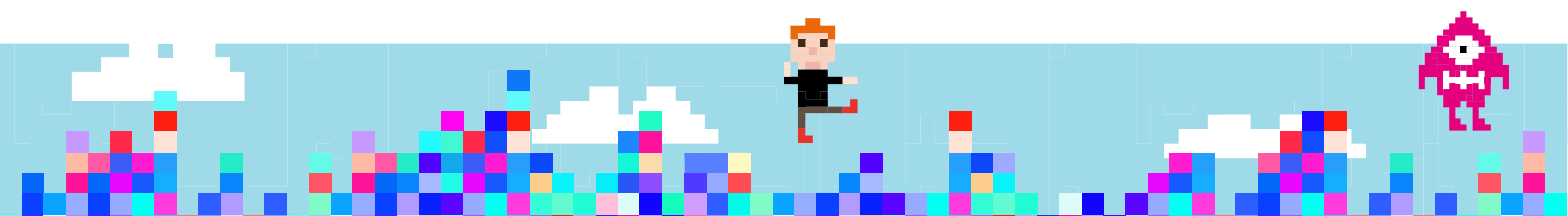
Ejemplo de narrativa interactiva creada para la actividad. Puede accederse desde <https://jorgeoceja.com/gris/gris.html>





Glosario

- @ **2D:** Juegos en los que el personaje se mueve en un espacio bidimensional (izquierda-derecha, arriba-abajo). Típicos de los años 80 y de experiencias *retro*.
- @ **3D:** Juegos en los que los diseñadores simulan que el personaje se mueve en un entorno tri-dimensional pudiendo desplazarse en cualquier dirección.
- @ **AAA (o juegos triple A):** Superproducciones realizadas por grandes compañías con equipos numerosos de personas y grandes presupuestos.
- @ **Arcade:** Anglicismo para los salones de máquinas recreativas populares en los años 80. Por extensión, el tipo de juegos que solían verse en dichos espacios públicos.
- @ **Avatar:** Representación gráfica del jugador.
- @ **Dinámicas:** Los sistemas interactivos diseñados para que, a partir de las acciones ejecutadas, se deriven unas consecuencias que doten de ritmo y sentido al juego.
- @ **Eduentretenimiento:** Juegos simples de carácter conductista diseñados para trabajar de forma explícita contenidos educativos.
- @ **E-sports:** Competiciones por equipos de carácter deportivo alrededor de distintos juegos. Actualmente mueven una gran cantidad de aficionados y dinero.
- @ **Exergames:** Juegos diseñados para hacer ejercicio y mejorar la salud de forma divertida.
- @ **Gamificación:** La utilización de elementos de juegos en experiencias y contextos que no son de juego
- @ **Inteligencia artificial:** Los comportamientos que se diseñan para los personajes no humanos del juego.
- @ **Interactividad:** La característica básica de un sistema de juego, consistente en que ante una acción concreta, ocurren distintas consecuencias.
- @ **Juegos de estrategia:** Juegos donde los jugadores actúan como narradores omniscientes manejando recursos en situaciones históricas o vinculadas a la logística y la gestión.
- @ **Juegos independientes:** Por oposición a los AAA, pequeñas producciones con un marcado sentido artístico desarrolladas por pequeños estudios o desarrolladores independientes.
- @ **Juegos de rol online:** Juegos en los que una gran cantidad de jugadores participan al mismo tiempo manejando a distintos personajes y mejorando de forma progresiva sus habilidades.
- @ **Juegos ubicuos o pervasivos:** Aquellos juegos que van más allá de la pantalla, trascendiendo la idea de *círculo mágico* a nivel espacial, social o temporal.
- @ **Mecánicas:** 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, etc.
- @ **Mundo abierto:** Expresión en español para *Sandbox*. Juegos consistentes en un espacio físico prácticamente ilimitado que el jugador puede ocupar como desee.
- @ **Realidad aumentada:** Experiencias en las que un dispositivo móvil permite amplificar con capas gráficas o de datos la realidad que se percibe a través de la cámara.





Algunas ideas para seguir jugando

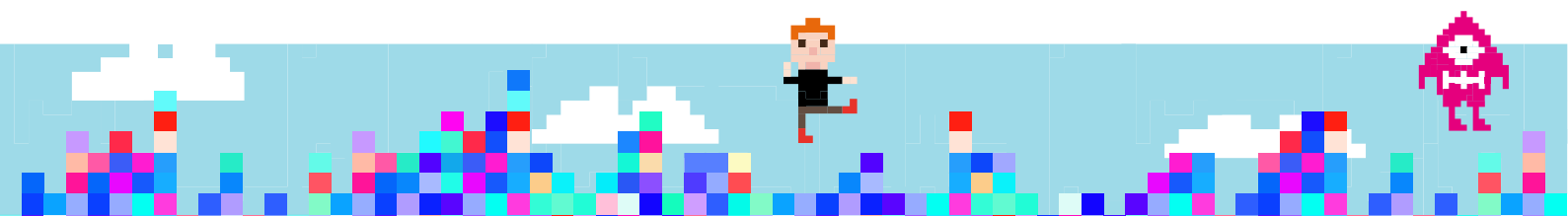
Más allá del juego que presentemos en cada edición de *Playing Emotions*, os mostramos una lista de juegos con posibilidades educativas. Os animamos a que los conozcáis y exploréis cómo trabajar con ellos. Si creéis que alguno es particularmente interesante o tenéis alguna otra sugerencia, no dudéis en escribirnos a educacionresponsable@fundacionbotin.org



Juego	Plataformas y precio	PEGI	Observaciones
Inside (Playdead)	Ordenador PC (20 €) Consola Xbox, PS4, Switch (20 € -poco más en pack con "Limbo") Móvil iOS (7 €)	App store 12+ (Miedo) Pegi 18 (Violencia)	@ Juego interesante a muchos niveles (calidad, posibilidades didácticas, etc.). @ La clasificación PEGI puede suponer un problema.
Limbo (Play Dead)	Ordenador PC y Mac (10€) Consola Xbox, PS3, PS4, Switch (10€) Móvil iOS y Android (4€)	App store 12+ (Miedo) Pegi 16/18 (Miedo)	@ Juego muy poético. Aborda cuestiones sensibles como la muerte. @ La clasificación PEGI puede suponer un problema. @ Algunas imágenes pueden ser impactantes.
Year Walk (Simogo)	Ordenador PC y Mac (6€) Consola Wii u (7€) Móvil iOS (5€)	App store 12+ (Miedo) Pegi 12 (Miedo)	@ Otro juego con un gran sentido poético. @ No disponible en todas las plataformas. Sustos y terror ocasional.
Device 6 (Simogo)	Móvil iOS (5€)	App store 12+ (Complejidad)	@ Juego con una gran calidad en el que convergen distintos medios. @ Sólo para nivel avanzado de inglés

Otros juegos a considerar:

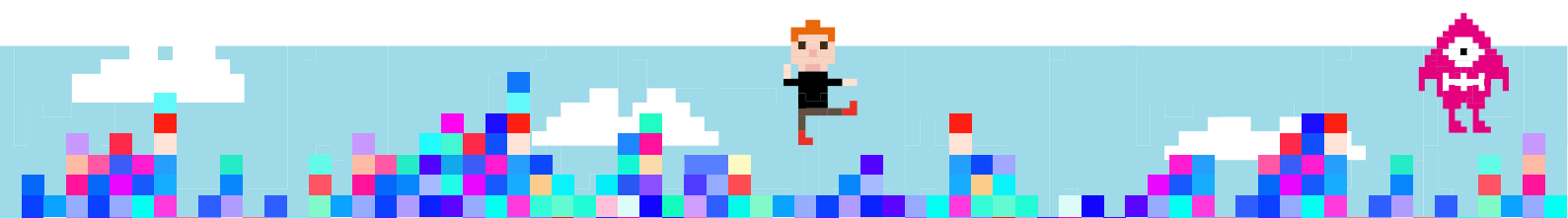
[Her Story](#) (Sam Barlow) | [Rime](#) (Tequila Works) | [Fez](#) (Polytron)





Referencias bibliográficas del marco teórico

- @ Adams, M. G. (2009). Engaging 21st-Century Adolescents: Video Games in the Reading Classroom. *The English Journal*, 98(6), 56-59.
- @ Clark, D. B., Tanner-Smith, E., Hostetler, A., Fradkin, A., & Polikov, V. (2018). Substantial Integration of Typical Educational Games Into Extended Curricula. *Journal of the Learning Sciences*, 27(2), 265-318.
- @ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 49(3), 182-185. <https://doi.org/10.1037/a0012801>
- @ Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). *Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games*. Copenhagen, Dinamarca: Lulu.com.
- @ Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. London: Routledge.
- @ Foerster, K. (2017). Teaching spatial geometry in a virtual world: Using minecraft in mathematics in grade 5/6. *2017 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 1411-1418. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2017.7943032>
- @ Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- @ Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534.
- @ Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens*. London, UK: Taylor & Francis.
- @ Ko, S. (2002). An empirical analysis of children's thinking and learning in a computer game context. *Educational psychology*, 22(2), 219-233.
- @ Raessens, J. (2006). *Playful identities, or the ludification of culture*. *Games and Culture*, 1(1), 52-57.
- @ Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- @ Seligman, M. E. (2002). Positive psychology, positive prevention, and positive therapy. *Handbook of positive psychology*, 2(2002), 3-12.
- @ Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel psychology*, 64(2), 489-528.
- @ Werner, E. E. (1995). Resilience in development. *Current directions in psychological science*, 4(3), 81-84.





GAME
OVER

