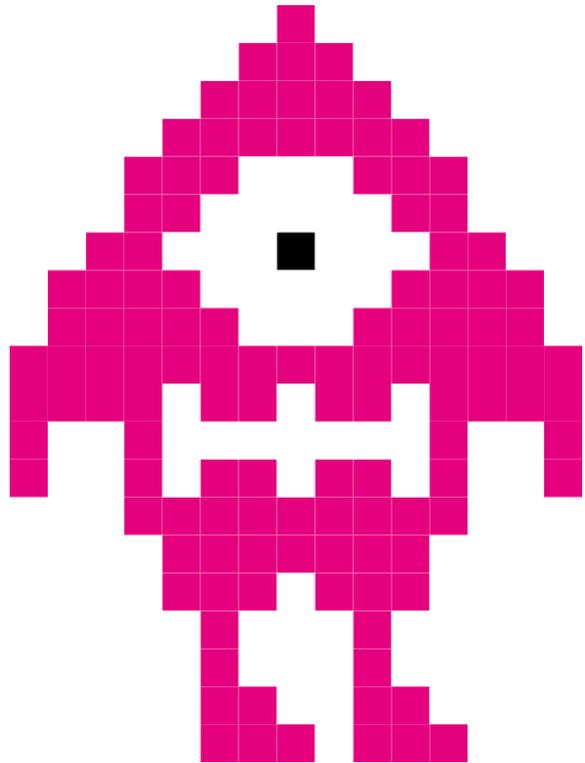


# Recomendaciones generales





## Recomendaciones generales

Para facilitar la puesta en marcha de *Playing Emotions* te ofrecemos una serie de sugerencias. En función de tus preferencias y necesidades puedes elegir cualquiera de los juegos que te presentamos a continuación. Todos proponen un conjunto de actividades para promover el desarrollo emocional, social y creativo de tu alumnado. Dentro de cada juego, verás un primer apartado con el título “*Recomendaciones para...*”, ahí puedes comprobar de un vistazo cuáles son las peculiaridades de ese juego, dónde adquirirlo, para qué cursos lo recomendamos, etc. En definitiva, una información muy sintetizada que te permitirá seleccionar el juego con el que vas a trabajar en el aula. Además de esa información, queremos darte algunas claves comunes a la utilización de cualquier juego dentro del recurso educativo *Playing Emotions*.

- **¿Puedo realizar las actividades de *Playing Emotions* desde la labor que desempeño actualmente en el centro?** Como ocurre con todos los materiales de *Educación Responsable*, tú “haces” el recurso. Revisa las orientaciones de cada juego y decide por ti mismo si puedes llevarlo a tu curso, a tu asignatura, a tus tutorías, etc. Si consideras que hay un espacio para trabajar de forma transversal competencias emocionales, sociales y creativas y estás interesado en explorar las posibilidades educativas de los videojuegos, la respuesta es sí.
- **¿En qué asignaturas puedo utilizarlo?** Originalmente *Playing Emotions* surgió como un material vinculado al recurso *Literatura, Emociones y Creatividad* y, por lo tanto, particularmente útil para los docentes de lengua y literatura. Sin embargo, poco a poco se ha comprobado que docentes de distintas especialidades y asignaturas pueden llevar las actividades a su terreno. Un es-

pacio donde puede resultar particularmente útil en las sesiones de tutoría.

- **¿Cuál es la estructura básica de las actividades?** Cada juego comienza con un apartado titulado “*Recomendaciones para...*” donde te ofrecemos información sobre el juego en cuestión además de algunas sugerencias específicas. A continuación, aparece un apartado titulado “*Los autores y el juego*” donde te damos toda la información necesaria para que puedas contextualizar la obra y sentirte cómodo al trabajar con ella. Posteriormente aparecen las actividades con la estructura mencionada: antes de jugar, durante el juego y después del juego. Dado que el juego es un producto que necesita ser jugado, además de indicar los momentos concretos en los que se realiza cada actividad, acompañamos a los docentes a lo largo de toda la experiencia aportando ideas y sugerencias que puedan ser el origen de nuevas actividades.
- **¿Cómo puedo saber qué actividades son las más pertinentes en mi situación concreta?** Al principio de cada actividad aparece una tabla con la siguiente información: variables que se trabajan de forma más explícita, duración, materiales necesarios, objetivo principal, conexiones con otros juegos y conexiones con otros recursos de *Educación Responsable*.
- **Una vez elegido el juego, ¿tengo que completar todas las actividades?** Los centros y docentes que participan en *Educación Responsable* lo hacen con niveles distintos de intensidad. Nuestra recomendación es que, una vez elegido el juego, completes las actividades que se proponen; esto dependerá de tus necesidades y disponibilidad. La mayoría de actividades tienen una duración estimada de una o dos sesiones de 50 minutos, pero como comprobarás más adelante puedes reducir o ampliar este tiempo en función de tus posibilidades. Si no puedes completar todas las actividades te recomendamos que realices la actividad de antes de jugar, al menos una vinculada al juego y también la actividad final.





- **¿Puedo combinar actividades de distintos juegos?** Aunque cada juego tiene sus peculiaridades y su uso implica cierta preparación, si te resulta interesante, puedes alternar y adaptar las distintas actividades. Esto es particularmente aplicable a la actividad final, ya que siempre estará vinculada con el diseño de juegos, por lo que puede utilizarse cualquiera de ellas al margen del juego seleccionado.
- **¿Cómo he de prepararme para aplicar *Playing Emotions*?** Lo más importante es que tengas una actitud abierta y flexible. Posiblemente te sientas inseguro la primera vez que trabajes con videojuegos y pienses que tus alumnos conocen el medio mejor que tú. Sin embargo, nada de esto es un problema. Traslada con claridad que se trata de una experiencia innovadora en la que todas las partes van a aportar (ellos a partir de los juegos que conocen y tú a partir de tu formación en *Playing Emotions* y de tu conocimiento de los juegos independientes). En primer lugar, revisa con detalle el marco teórico que te facilitamos y “alfabetízate” en juegos. Aunque el aprendizaje es algo constante, la información que te facilitamos puede ser un buen punto de partida. En segundo lugar (y tal vez más importante), familiarízate con el juego que vayas a utilizar: lee sobre él en el apartado correspondiente y, sobre todo, descárgalo, instálalo y júégalo antes de comenzar. Preparar las actividades teniendo este conocimiento previo te dará gran seguridad.
- **¿Hay alguna otra cuestión técnica que tenga que tener en mente?** Vinculado a lo anterior, asegúrate de que el juego funciona correctamente en el dispositivo en el que piensas utilizarlo. Habitualmente será el ordenador de tu clase conectado a un proyector, pero también puede ser tu equipo personal conectado a ese proyector, una consola conectada a una televisión, el ordenador de la biblioteca... Sea cual sea tu situación, asegúrate de que todo funciona correctamente. Por último, aunque no es estrictamente necesario, es muy recomendable que utilicéis un mando para que la experiencia sea lo mejor posible. Podéis adquirir uno sencillo [de este tipo](#) o incluso utilizar un mando de consola que tú o tus estudiantes podáis tener por casa.

