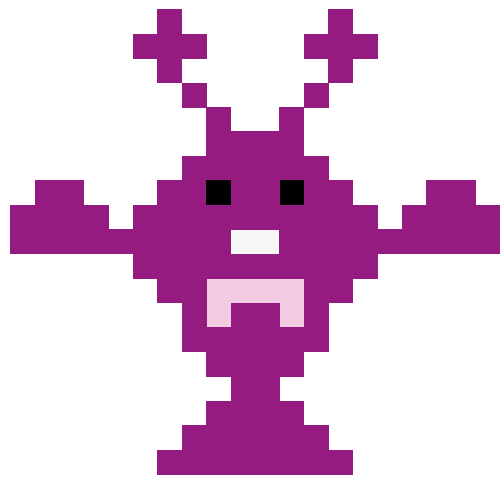
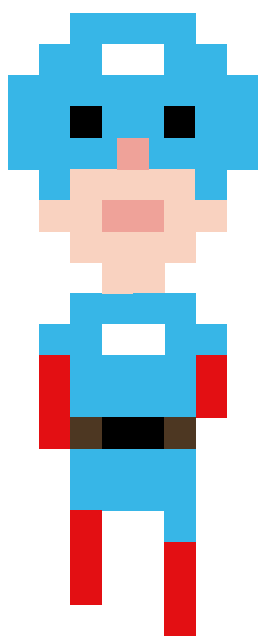


BLOQUE I  
Marco  
teórico





## Presentación

*Playing emotions* propone un conjunto de actividades que tienen como objetivo promover las competencias del programa *Educación Responsable* a partir de la utilización de videojuegos independientes.

Presenta, en primer lugar, un marco teórico destinado a que el profesorado conozca el planteamiento del recurso y se sienta cómodo a la hora de trabajar con este producto cultural. Posteriormente, muestra distintos juegos y una serie de actividades asociadas a cada uno de ellos, para que los docentes puedan elegir qué y cómo desean trabajar.

Este marco teórico revisa algunos beneficios educativos de los videojuegos, así como las posibilidades que el medio ofrece para trabajar las variables de *Educación Responsable*. A continuación, realiza una aproximación al concepto de "videojuego", repasa brevemente su historia y los géneros existentes y explora los distintos usos educativos que pueden tener estos productos culturales. En la parte final, se explica por qué *Playing Emotions* utiliza, para alcanzar sus fines, un tipo concreto de juegos como son los videojuegos independientes. Para ejemplificar este contenido teórico te facilitamos enlaces: fíjate en los botones morados de "play" que te permitirán conocer distintos juegos.

## Algunos beneficios educativos de los videojuegos

Aunque son pocos los estudios centrados en las posibilidades educativas de los videojuegos, existen ya distintas evidencias sobre sus beneficios. Uno de los trabajos más importantes en esta línea es el metaanálisis con más de 55 estudios realizados por Sitzman y Elys (2011). Su trabajo demostró que la utilización de videojuegos mejora la autoeficacia en más de un 20%, la adquisición de contenidos procedimentales en un 14% y la de contenidos conceptuales en un 11%. Además, las tasas de retención de datos son un 9% más altas y la capacidad de transferir lo aprendido a otros contextos se incrementa en un 5%.

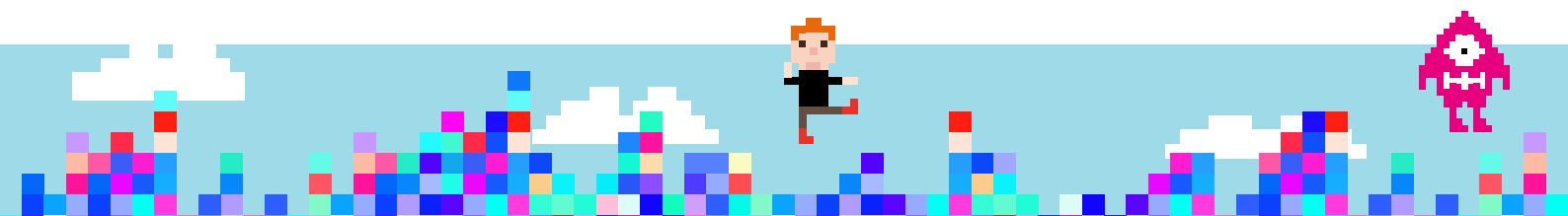
Más allá de los resultados cuantitativos, algunos investigadores afirman que el foco no ha de ponerse tanto en los resultados de aprendizaje como en los beneficios que aportan en distintas competencias cognitivas como las habilidades espaciales (Green y Bavelier, 2003) y especialmente en la capacidad para resolver problemas (Ko, 2002). Además, una de las conclusiones más importantes de estos estudios es que la motivación hacia los contenidos es claramente superior cuando las experiencias educativas están mediadas por juegos.

Por otro lado, si nos centramos en beneficios vinculados a las áreas curriculares, existen diversos estudios que evidencian las posibilidades de los videojuegos. Por ejemplo, un trabajo realizado en Dinamarca demostró en 2005 que la utilización de un videojuego como *Europa Universalis* en clase de Historia mejoraba de forma objetiva los conocimientos académicos de los estudiantes acerca del siglo XVI (Egenfeldt-Nielsen, 2005). En la misma línea, estudios desarrollados recientemente en Estados Unidos han demostrado cómo la utilización de videojuegos históricos ha servido para mejorar la adquisición de conocimientos relativos al periodo de la democracia jacksoniana (Clark, Tanner-Smith, Hostetler, Fradkin, & Polikov, 2018), cómo *Minecraft* mejora la geometría espacial y otras competencias matemáticas (Foerster, 2017) o cómo juegos de rol como *Newwinter Nights* sirven para trabajar de forma eficaz la lectoescritura (Adams, 2009).

PLAY

PLAY

PLAY



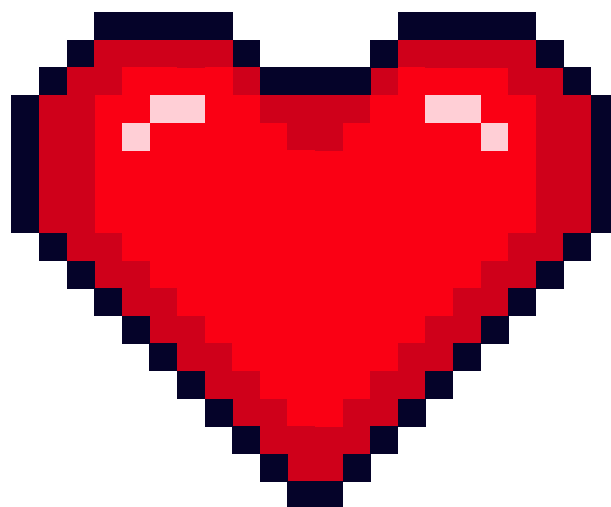


## Playing Emotions y las variables Educación Responsable

*Educación Responsable* se ha caracterizado a lo largo de los años por promover las competencias del profesorado, alumnado y familias en los ámbitos afectivo, cognitivo y social, desarrollando, además, su creatividad. Para ello ha utilizado recursos vinculados a distintas disciplinas artísticas como la literatura (*Literatura, Emociones y Creatividad y Lectura y Emociones*), el cine y los recursos audiovisuales (*Banco de Herramientas*), las artes plásticas (*ReflejArte*) o la música (*El Coro de las Emociones*). El objetivo de *Playing Emotions* es utilizar la dimensión artística y cultural presente en los juegos para abordar, a través de varias actividades, las competencias propias del programa. La selección de estas competencias se basa en distintos enfoques teóricos entre los que se encuentra la interpretación de la inteligencia como una dimensión mediada por las emociones (Gardner, 1983), el peso que desde la psicología positiva se ha puesto en las fortalezas humanas (Seligman, 2002), nuevos conceptos como la resiliencia para explicar procesos de adaptación exitosa (Werner, 1995) o el interés que algunos autores han comenzado a mostrar por el bienestar y las necesidades de la infancia y adolescencia (Ryan y Deci, 2008). A partir del trabajo de estos autores, el programa *Educación Responsable* pretende promover de forma explícita una serie de variables en tres ámbitos: el emocional (identificación y expresión emocional, empatía y autoestima), el cognitivo (autocontrol, toma de decisiones y actitudes positivas hacia la salud) y el social (habilidades de interacción, autoafirmación y oposición asertiva).

Además, de forma transversal, el programa promueve la creatividad de los alumnos acercándose a ellos, no sólo como espectadores de los distintos procesos artísticos, sino como agentes activos involucrados en los propios procesos de creación.

El ámbito afectivo es, precisamente, el que va a permitirnos realizar un trabajo más explícito con las actividades. Si algo caracteriza a los videojue-



gos, es la posibilidad de empatizar con otros y ocupar el lugar de los personajes que representamos. En los videojuegos somos aventureros de otras épocas y lugares, criaturas fantásticas, deportistas, arquitectos... o incluso narradores onmiscientes de situaciones históricas que transcurren en función de nuestras decisiones. Es cierto que eso también ocurre en los libros y en el cine, pero el elemento interactivo (la peculiaridad de ser y actuar como otra persona), le añade matices que no se dan en otras narrativas. Esta capacidad de empatizar con los otros nos va a permitir reflexionar e identificar las emociones que experimentan nuestros personajes y nosotros mismos en el acto de jugar. Pocas novelas nos han permitido entender la soledad y el desconcierto de una forma tan magistral como *Inside* o empatizar con el sufrimiento de la población civil en una guerra como ocurre en *This War of Mine*. Además, los videojuegos nos exponen constantemente a desafíos que permiten trabajar la percepción competencial de los alumnos y, por extensión, su autoestima y autoimagen.

Al tratarse de un medio que les es cercano, los alumnos van a sentirse particularmente competen-

PLAY

PLAY





tes: a nivel técnico estarán familiarizados con los controles, conocerán los últimos lanzamientos y posiblemente tengan cierta cultura sobre la historia y evolución de los videojuegos. Si somos capaces de aprovechar esta motivación, podremos trabajar competencias vinculadas a su autoestima.

Otra peculiaridad de los videojuegos es que nos obligan a tomar decisiones. Frecuentemente, nuestros avatares se ven en encrucijadas donde es necesario elegir entre distintas opciones. Además de las posibilidades que esto nos ofrece para el trabajo dialógico, los propios juegos nos muestran las consecuencias que tiene cada acción, permitiéndonos practicarlas en escenarios sin riesgo.

PLAY

Por ejemplo, utilizando simuladores como *SimCity* podremos tomar opciones relativas al modelo de ciudad que queremos diseñar; si adoptamos, imaginemos, un enfoque exclusivamente productivista, aparecerán problemas medioambientales nos harán fracasar en el juego.

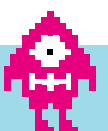
La toma de decisiones está vinculada con nuestro autocontrol como jugadores. Por ejemplo, al ocupar un mundo abierto, podemos subirnos a coches y conducir a toda velocidad por la ciudad; sin embargo, esto difícilmente va a ayudarnos a superar las misiones y desafíos que la mayoría de juegos proponen y que requieren de concentración, dedicación y esfuerzo. *Playing Emotions* también nos permitirá trabajar actitudes positivas hacia la salud. De la misma forma que el cine no acabó con la literatura ni con las artes plásticas, los videojuegos no tienen por qué acabar con la actividad física ni los hábitos saludables. En primer lugar, porque una de las misiones de *Playing Emotions* es enseñar a jugar de manera responsable. Si no es sano ver cuatro películas seguidas, ni hacer un maratón completo de series sin levantarse del sillón, como docentes hemos de trasladar a los alumnos que, para apreciar los videojuegos y disfrutar con ellos, las exposiciones han de ser razonables. Además, los denominados juegos ubicuos (experiencias que trascienden la pantalla y nos obligan a salir a la calle) son, como hemos visto con

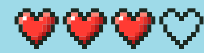
*Pokemon GO*, cada vez más comunes. Por su parte, los denominados *exergames* nos permiten realizar ejercicio desde nuestra casa a través de distintos dispositivos.

PLAY

PLAY

En el ámbito social, la investigación ha demostrado que, si bien un número excesivo de horas de juego autónomo puede impactar en la sociabilidad, los videojuegos pueden, también, conectarnos con otros (tanto online como offline) ayudándonos a crear relaciones significativas basadas en las habilidades de interacción. Por ello en *Playing Emotions* proponemos siempre jugar juntos (con otros compañeros, con el profesor o en familia) para generar situaciones en las que entren en juego las habilidades de oposición asertiva y de autoafirmación. Por ejemplo, cuando los alumnos salgan a la pizarra o al proyector a manejar el juego, las acciones que ejecuten habrán de consensuarse con el resto de compañeros. De la misma forma, muchas de las actividades que se plantean (detección de temas centrales en cada juego, acciones concretas que ejecutar, etc.) habrán de basarse en esos procesos de negociación. A su vez, el profesor podrá trabajar las habilidades de autofirmación y la asertividad al pedir a los alumnos que compartan de forma honesta sus preferencias por unos u otros géneros y juegos.





## Pero... ¿Qué son los videojuegos?

Aunque la complejidad para definir qué es un juego resulta evidente, diversos autores han abordado el reto intentando construir definiciones operativas. Uno de los primeros autores en analizar el concepto de juego fue el filósofo holandés John Huizinga (1949) quien lo vinculaba a la idea de *círculo mágico*. Esta metáfora hace referencia al espacio físico (una cancha de tenis, un tablero de ajedrez) o imaginario (un contexto o atmósfera creado para un juego de rol) que separa el juego del mundo real. Dicho concepto es recogido más recientemente por autores como Salen y Zimmerman (2004) que justifican la idoneidad del término afirmando que realmente ocurre algo mágico y especial cuando comienza un juego. Para estos autores “un juego es un sistema con el que los jugadores se comprometen en un conflicto artificial definido por reglas y que deriva en un resultado cuantificable” (Salen & Zimmerman, 2004, pág 96).

Aunque estas y otras definiciones son operativas, no ahondan lo suficiente en la dimensión emocional (los vínculos afectivos que establece el jugador con el juego), ni en la dimensión artística presente en estos productos y a la que muchos autores atribuyen una gran importancia. Por ello, *Playing Emotions* entiende los juegos como **una creación artística que genera un sistema artificial aceptado por los jugadores, quienes interactúan con él en una experiencia que depende, esencialmente, de las emociones que se establecen en dicha interacción.**

Posiblemente, el lector se plantee si diseñar, por ejemplo, un juego de tablero es lo mismo que diseñar un videojuego. En realidad se trata de dos caras de una misma moneda, y muchos diseñadores trabajan indistintamente en ambos ámbitos. La diferencia entre estos dos productos estriba en que, cuando hablamos de videojuegos en los que la experiencia del jugador está mediada por un dispositivo digital como el ordenador, una consola, un móvil o una tablet. Esto no quiere decir que los videojuegos

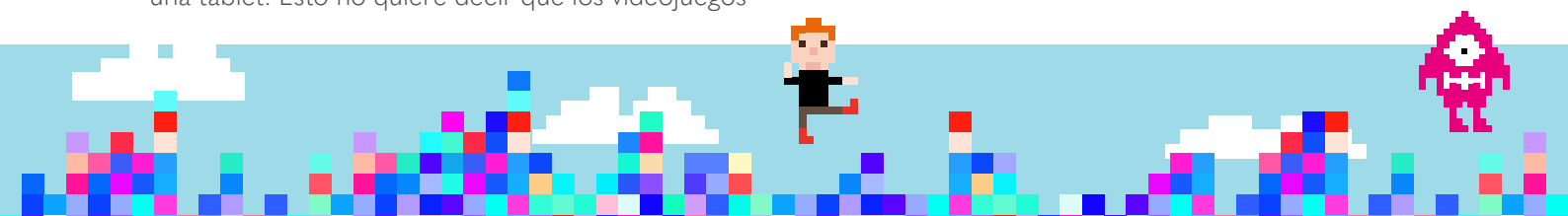
estén siempre acotados a una pantalla ya que, como veremos más adelante, la creatividad y efervescencia del medio genera experiencias que trascienden la idea de círculo mágico tanto a nivel temporal como espacial.

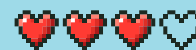
## Un poco de historia



El recorrido por el fascinante mundo de los videojuegos empieza en los años 60. El antecedente más inmediato fueron distintas pruebas realizadas en laboratorios tecnológicos de Estados Unidos que, para divulgar las posibilidades de los equipos, diseñaron recreaciones básicas de deportes o juegos como el tenis o tres en raya. En este contexto, en 1962 un equipo del Massachusetts Institute of Technology (MIT) formado por Steve Russell, Martin Graetz y Wayne Wiitanen desarrollan *Spacewar*, lo que para muchos es el primer videojuego de la historia. El camino hacia la consolidación de la industria de los videojuegos domésticos nace cinco años más tarde en 1967, cuando el ingeniero Ralph H. Baer comienza a realizar prototipos que darían lugar en 1972 a la considerada primera consola doméstica.

La década de los 70 está dominada por el fenómeno de los *arcade* (máquinas recreativas colocadas normalmente de forma conjunta en lugares frecuentados por adolescentes), siendo un hito la creación en 1972 de la compañía Atari, por parte de Nolan





La Magnabox Odyssey, primera consola en llegar a los hogares estadounidenses

PLAY

Bushnell, responsable del famoso simulador de tenis [Pong](#). Atari lanza también dos consolas domésticas: una versión del [Pong](#) y, posteriormente, la Atari 2600, la primera consola doméstica de cartuchos intercambiables. Otro hito de esta década, es la creación en 1972 del microprocesador y la aparición de los primeros ordenadores domésticos como el Apple II en 1977.



Esta máquina original de Pong puede encontrarse en el museo Computerspiele de Berlín

En los años 83 y 84 tiene lugar la primera crisis de la industria de los videojuegos, asociada a la debacle de Atari tras la producción de una serie de juegos de mala calidad. Sin embargo, son los años del nacimiento de compañías como Nintendo y del comienzo de la producción masiva y exitosa de juegos para ordenador.

Aparecen entonces las primeras aventuras conversacionales (incluyendo los primeros juegos online

multijugador para redes universitarias) y luego, gráficas. Posteriormente, los simuladores y los videojuegos de rol y estrategia y, a finales de la década las primeras consolas portátiles entre las que destacó la *Game Boy*.



La saga de *Monkey Island*, con su típico interfaz basado en acciones, representa la época de oro de las aventuras gráficas

Los primeros 90 suponen la culminación del género de las aventuras gráficas para ordenador ([Monkey Island](#)) y el surgimiento de los primeros juegos tridimensionales en primera persona. La competencia entre los principales fabricantes de consolas genera cada vez máquinas más potentes e incrementa la complejidad narrativa de los videojuegos, difuminándose, muchas veces, las barreras entre géneros. La década finaliza con un panorama repleto de diversidad y productos que van desde las aventuras de Lara Croft en [Tomb Raider](#), juegos de simulación social como [Los Sims](#) o juegos de rol multijugador masivos online o MMORPG (sigla en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) como [Everquest](#).

En la primera década de los años 2000, la potencia de las nuevas consolas ofrece al jugador escenarios realistas en los que se puede interactuar prácticamente sin limitaciones ([Grand Theft Auto](#), [Red Dead Redemption](#), etc.). La ampliación masiva del ancho de banda da lugar a la revitalización de los MMORGP a partir del fenómeno del [World of Warcraft](#) (12 millones de suscriptores en su me-

PLAY

PLAY

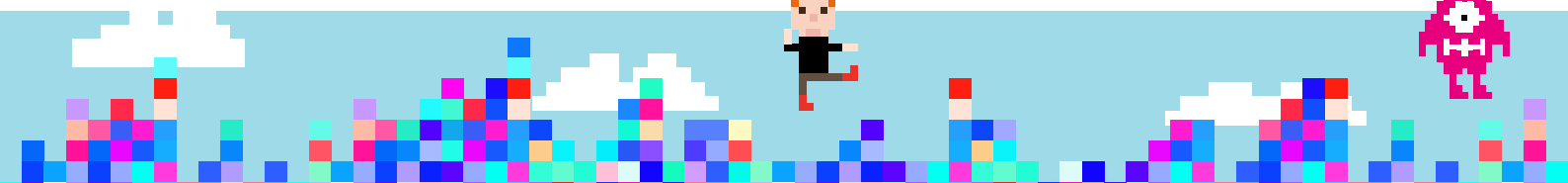
PLAY

PLAY

PLAY

PLAY

PLAY





por momento). Continúa la hibridación de géneros con productos cada vez más complejos.

Paralelamente a la creación de productos hiperrealistas, la aparición de los teléfonos inteligentes y la introducción de juegos en redes sociales al final de la década, dan un impulso inesperado a juegos casuales (juegos que son jugados incluso por personas ajenas al medio) tales como [FarmVille](#) o [Angrybirds](#).



En la actualidad, aunque el desarrollo tecnológico continúa dando lugar a productos cada vez más complejos para ordenadores y consolas, los dispositivos móviles se consolidan como plataforma. Aprovechando las peculiaridades de estas máquinas (geolocalización, acelerómetros, portabilidad, etc.) y usando elementos asociados a los juegos (puntos, rankings, condecoraciones, etc.) en contextos que no lo son, comienzan a generarse diversas experiencias gamificadas. Entre estas podemos encontrar aplicaciones para aumentar la motivación de los corredores ([Zombie Run](#)), sistemas basados en condecoraciones por visitar establecimientos ([Foursquare](#)) o juegos basados en la localización de objetos distribuidos en el mundo real ([Pokemon Go](#)).



Actualmente, podemos decir que “lo lúdico”, en un sentido amplio (escape rooms, gamificación, esports, etc.) está particularmente presente en nuestras vidas y que, como afirma Raessens (2006), vivimos inmersos en una ludificación de la cultura.

## Géneros

Como en cualquier otra disciplina artística, la cuestión de los géneros siempre es polémica, existiendo prácticamente tantas clasificaciones como visiones individuales. Un modelo que puede resultar operativo es el de Poole (2004), que distingue entre plataformas, estrategia, aventuras, shooters (videojuegos de disparos), simulación, beat 'em up (peleas), deportes y juegos de rol o RPG (Role Playing Games).

Pese a la operatividad de esta propuesta, los videojuegos presentan cada vez con más frecuencia características de distintos géneros, lo que dificulta su clasificación. Esta hibridación se articula, en ocasiones, en torno a los denominados *sandboxes* o mundos abiertos (espacios en los que los jugadores actúan de una manera totalmente libre sin que exista un fin) y que puede considerarse un género en sí mismo. Mientras algunas de estas experiencias buscan el hiperrealismo (posiblemente [Grand Theft Auto V](#) sea el mejor ejemplo), otras lo sacrifican en pos de una mayor libertad creadora, como ocurre con el popular [Minecraft](#). Por otro lado, con la penetración de los dispositivos móviles, vuelven a cobrar importancia juegos sencillos e inmediatos, sin un gran desarrollo gráfico, a los que nos hemos referido como juegos casuales.



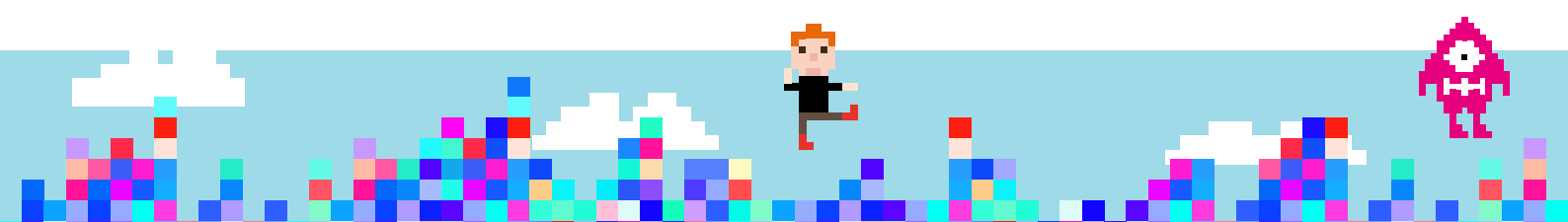
En cualquier caso, el escenario actual se caracteriza por una creciente complejidad que diluye las fronteras entre géneros. ¿Dónde colocar un juego como [RockSmith](#), que permite enchufar una guitarra real a una consola e ir progresando en el aprendizaje del instrumento a través de la emulación de conciertos? ¿A qué género pertenecería [Papa Sangre](#), un juego exclusivamente de audio que obliga, a partir del acelerómetro del teléfono móvil, a caminar a ciegas, tocando la pantalla, hacia determinados sonidos? ¿Qué ocurre con [Device6](#), una novela que se lee en un tablet pero en la que es necesario interactuar con los elementos gráficos que propone?



Creemos que estas dificultades clasificatorias son una muestra de la vitalidad de la industria y del momento particularmente activo que atraviesan las empresas y los profesionales dedicados a crear videojuegos.

## Usos educativos

Aunque hemos hablado de las posibilidades educativas que ofrecen los videojuegos, la investigación indica que su eficacia depende del uso didáctico que se hace de ellos. Un análisis histórico, muestra que, en la mayoría de ocasiones, se ha optado por





Captura de pantalla de *Math Blaster*, una de las series de *edutainment* más conocidas



Captura de pantalla de *Minecraft*. El juego se basa en una interacción libre del sujeto con el entorno y los personajes sin ninguna instrucción ni condicionante previo

la utilización de juegos diseñados exclusivamente con propósitos instruccionales (aprender ciencias sociales, practicar matemáticas, etc.), en lo que algunos autores han denominado *edutainment* o *edutainment* (Egenfeldt-Nielsen, 2005).

Se trata de propuestas muchas veces superficiales donde el aprendizaje y la experiencia de juego están totalmente desvinculados entre sí. Se basan en recompensas de carácter conductista siendo el juego, muchas veces, un premio que se otorga cuando se demuestra cierto nivel de conocimientos.

Tendríamos, también, otros juegos educativos más complejos que algunos autores han definido como juegos educativos basados en la investigación (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016). Aunque sus defensores creen que el análisis de las características de los jugadores, así como el diseño basado en la investigación, pueden producir juegos más eficaces, el concepto no es radicalmente distinto al anterior y por eso nos referiremos a ellos como *edutainment* avanzado o juegos educativos avanzados. A pesar de algunos éxitos aislados (*Oregon Trail*, *Global Conflicts: Palestine*), los jugadores no acaban de ver estos juegos de una forma natural, ya que su intencionalidad didáctica contamina la experiencia, sobre todo, cuando se trata de juegos con una calidad técnica alejada de las producciones comerciales.

Si bien la producción de videojuegos específicamente educativos es propia de enfoques conductistas o

cognitivos, el acercamiento constructivista, es diferente; en él se aboga, sobre todo, por el uso de juegos comerciales que potencien una interacción libre con el entorno: sandboxes realistas, espacios libres como *Second Life* o el sorprendente fenómeno comercial *Minecraft*, un producto originalmente independiente. El juego, basado en la ocupación de un mundo de cuadrados en el que los usuarios tienen posibilidades prácticamente ilimitadas, se ha convertido, a pesar de su sencillez gráfica, en un éxito de ventas y un detonador para que maestros de todo el mundo formen comunidades alrededor de sus posibilidades educativas.

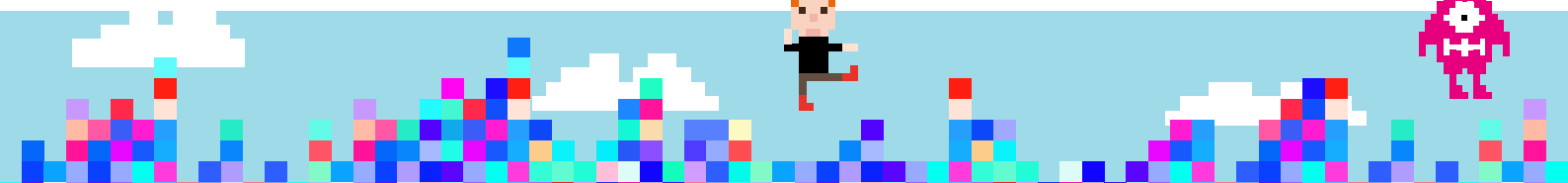
Desde el enfoque constructorista –una aplicación pedagógica de las teorías constructivistas– se iría un paso más allá, proponiéndose que sean los propios aprendices quienes construyan y programen sus juegos. Posiblemente, el ejemplo más extendido sea el uso del software educativo *Scratch*, desarrollado por el MIT, aunque los alumnos muestran una rápida curva de aprendizaje incluso con programas profesionales como *Unity*.<sup>1</sup>

PLAY

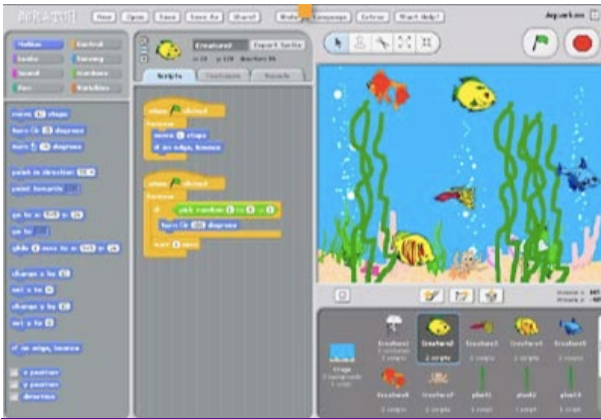
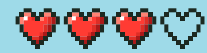
PLAY

PLAY

<sup>1</sup> Si se quiere profundizar en el manejo de estos programas, la red ofrece multitud de tutoriales. Un buen ejemplo son los [recursos de Scratch](#) ofrecidos por el Instituto de Tecnologías Educativas o los que distintos usuarios de Unity comparten en los [foros](#) en español de este programa.







Captura de pantalla de *Scratch*. El lenguaje del MIT permite desarrollar juegos a partir de una sencilla programación orientada a objetos.



Captura de pantalla *Sim City*, un juego comercial de simulación urbanística, sin ninguna intencionalidad educativa original, pero que ofrece grandes posibilidades en el ámbito educativo.

Por último, nos encontramos con los acercamientos socioculturales, que abogarían por la utilización de juegos comerciales entendidos como productos culturales en torno a los cuales generar conversaciones. La obra que mejor ha recogido las posibilidades de este acercamiento es la de James Paul Gee (2014). Gee se centra en los beneficios que pueden aportar los juegos generalistas desarrollados originalmente sin un sentido educativo; juegos de distintos géneros que tienen a su favor el ser producidos de calidad y que, por lo tanto, son percibidos de una forma natural por los aprendices. En este acercamiento, más que el juego en sí mismo, adquiere importancia el sistema de relaciones, debates y actividades que se generan, por lo que la figura del profesor resulta clave.

En *Playing Emotions* combinamos este acercamiento sociocultural con elementos de las aproximacio-

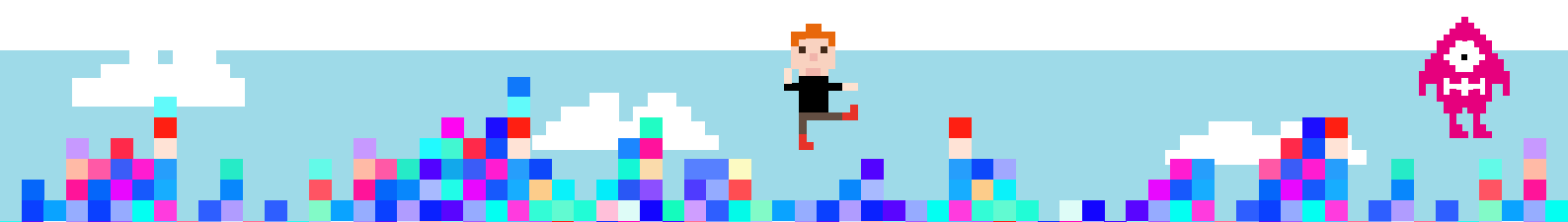
nes constructivista y constructorista, dados los beneficios que puede aportar a la creatividad el diseño de juegos por parte de los propios estudiantes.

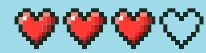
## ¿Por qué juegos independientes en *Playing Emotions*?

Muchas veces los medios de comunicación ofrecen una versión sesgada de los videojuegos. Frecuentemente ponen el foco en sus altos niveles de violencia y en posibles adicciones con simplificaciones como la de reducir los videojuegos a los *E-sports* o a los lanzamientos comerciales tripe A (*Call of Duty*, *FIFA*, etc.). Pero ¿qué pasaría si nos acercáramos a otros productos culturales con esta misma óptica? Nadie duda hoy de las ventajas educativas que ofrecen artefactos narrativos como el cine o la literatura. Sin embargo, cuando hablamos de cine, no pensamos en productos de consumo rápido creados exclusivamente con fines comerciales. Entendemos la complejidad del medio y, siendo conscientes de su valor creativo y de su capacidad para emocionar, aceptamos que hay películas y libros (como los seleccionados en *Literatura*, *Emociones* y *Creatividad*) con un gran potencial educativo y transformador.

En el ámbito de los videojuegos, estas posibilidades las ofrece, principalmente, la escena independiente. Nos referimos a proyectos desarrollados por pequeños equipos (incluso por una sola persona), con unos niveles de autonomía y libertad mucho mayores que en otro tipo de juegos.

Aunque la mayoría de estos juegos, debido a sus peculiaridades estéticas y temáticas, quedan fuera de los canales comerciales, en los últimos años se han producido éxitos sorprendentes como *Minecraft* desarrollado por el sueco Markus Persson, *Braid* del norteamericano Jonathan Blow, *Limbo* e *Inside* del pequeño estudio danés Playdead o el premiado *Papers, please* de Lucas Pope. En este caso, nos interesa sobre todo la independencia entendida como actitud vital que lleva a estos autores a diseñar productos artísticos rebosantes de creatividad.





En definitiva, los juegos cuentan historias con la misma trascendencia e impacto que los libros o el cine, nos envuelven con maravillosas bandas sonoras y añaden a todo esto unas posibilidades que ningún otro medio ofrece: la opción de tomar decisiones, de actuar de forma autónoma y responsable, de asumir múltiples identidades y, sobre todo, la ca-

pacidad de empatizar con todas ellas. Frente a la imagen simplificada y violenta que en ocasiones nos trasladan los medios con los juegos *bestsellers*, el ámbito independiente nos ofrece productos llenos de creatividad, talento y belleza que, como forma de arte, son una fuente esencial de emoción y aprendizaje.

