

El videojuego como recurso pedagógico

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional



Catálogo de publicaciones del Ministerio:
<https://sede.educacion.gob.es/publivera/inicio.action>

Catálogo general de publicaciones oficiales:
<https://cpage.mpr.gob.es/>

El videojuego como recurso pedagógico

Esta publicación es resultado del proyecto de investigación PID2019-104957GA-I00 (Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI) financiado por MCIN/ AEI /10.13039/501100011033

Coordinadores: Daniel Escandell Montiel
y Javier Merchán Sánchez-Jara



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

S.G. de Cooperación Territorial e Innovación Educativa

Edita:
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Atención al Ciudadano,
Documentación y Publicaciones

Edición: 2022

ISBN (IBD): 978-84-369-6073-0
ISBN (línea): 978-84-369-6072-3
NIPO (IBD): 847-22-134-2
NIPO (línea): 847-22-135-8

Maquetación: María Montes Ruiz
Portadas: diseño de María Montes Ruiz a partir de los
pixelart de GrafXKid y etqws3. opengameart.org

El videojuego como recurso pedagógico

Índice


Narración y el arte del lenguaje en los videojuegos.....	10
1. La relación entre videojuegos y literatura.....	11
2. Historias y narraciones en juego.....	14
3. El arte de (enseñar a) contar historias	17
4. Conclusiones.....	20
Bibliografía.....	22
Ser o no ser un estereotipo: el impacto de los videojuegos en la socialización de género.....	25
1. Introducción: los videojuegos como agentes socializadores	26
2. Representación de la mujer en los videojuegos: roles y estereotipos de género.....	28
3. Conclusión: el potencial de los videojuegos para salvar la brecha digital y de género	40
Bibliografía.....	42
Didáctica de la filosofía a través de la (ciencia) ficción.	
Bioética e identidad en <i>Detroit: Become Human</i>	45
1. Introducción.....	46
2. Reflexiones críticas sobre el sujeto posmoderno a través de su (ciencia) ficción. El caso de <i>Detroit: Become Human</i>	48
3. Conclusiones	58
Bibliografía.....	59
El videojuego como recurso potenciador de la creatividad y la conciencia cultural en la educación artística	61
1. Videojuegos, mucho más que un recurso didáctico innovador.....	62
2. Un motor de cambio para la ruptura de falsas creencias sobre la educación artística.....	64
3. El desarrollo de las destrezas creativas. Del concepto de creatividad como característica exclusivamente artística al de capacidad y condición humana.....	65
4. La alfabetización audiovisual, ese contenido pendiente	75
5. Videojuegos para la potenciación educativa de la conciencia y expresiones culturales sobre arte de los nuevos medios (media art)	77
Bibliografía.....	80
El videojuego en la esfera de la expresión musical: clasificación, caracterización y proyección didáctica en el ámbito educativo	83
Creación:	92
1. <i>Incredibox</i>	92
2. <i>Walk Band</i>	93
Interpretación:.....	94
1. <i>Piano Dust Buster</i>	94
2. <i>Just Dance Now</i>	94
3. <i>StarMaker</i>	95
4. <i>Treble Cat</i>	95
Respuesta al estímulo musical:.....	96
1. <i>Lost in Harmony</i>	96
2. <i>Friday Night Funkin</i>	96
3. <i>EarMaster</i>	97
4. <i>SongPop 2: Adivina la canción</i>	98
Bibliografía.....	99

PROPUESTAS DIDÁCTICAS	101
<i>Devil Express</i> : simpáticos monstruos (con sus problemas cotidianos) para aprender a contar historias	102
«No soy un estereotipo». Reflexión sobre y creación de buenos modelos	112
La utilización del videojuego como recurso potenciador para la creación de valores éticos y pensamiento crítico en las áreas de conocimiento del medio social-cultural y valores cívicos y éticos	127
El videojuego como recurso potenciador de la creatividad y la conciencia cultural en la educación artística.....	142
<i>Lost in Harmony</i> : una propuesta metodológica para la integración del videojuego en el aula de música de ESO	169



***PROPUESTAS
DIDÁCTICAS***





DEVIL EXPRESS: SIMPÁTICOS MONSTRUOS (CON SUS PROBLEMAS COTIDIANOS) PARA APRENDER A CONTAR HISTORIAS

Daniel Escandell Montiel²⁹

Ámbito de aplicación

Este proyecto es aplicable a la asignatura de Lengua Castellana y Literatura (tanto en la fase final de Primaria como al principio de Secundaria) y a la de Tecnología y Digitalización (Secundaria). Esto conlleva un ámbito híbrido entre lo lingüístico-social y lo científico-tecnológico, aunque predomina el primero de forma general y el segundo se convierte en centro al final de la propuesta como vía de ampliación de posibilidades.

²⁹ Propuesta didáctica creada en el marco del proyecto PID2019-104957GA-I00 (Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI) financiado por MCIN/AEI /10.13039/501100011033.

Descripción de la propuesta

Este proyecto va más allá de la concepción más tradicional de la unidad didáctica. El docente asume un rol de guía, pero los discentes tienen un rol dominante a lo largo de la secuencia, pese a que los hitos principales están bien marcados. Esto conlleva que la temporalidad puede tener amplia variación en función del tiempo que se dedique a la parte más creativa y a la experimentación con el videojuego seleccionado. También pueden cobrar más relevancia los aspectos sociales y de pensamiento crítico, incluyendo la reflexión implícita de su papel como consumidores de entretenimiento.

Esta propuesta didáctica se concibe como un modo de recurrir a una serie de actividades secuenciadas en torno al uso de videojuegos como método para abordar las estructuras narrativas. Para ello, nos centramos en la explotación de un videojuego en concreto, pero puede reproducirse el esquema con diferentes títulos que ofrezcan propuestas narrativas, estéticas y formales diferentes, adaptándose de ese modo tanto a objetivos pedagógicos distintos como a públicos diferentes.

En ese sentido, queremos recordar que son muchas las plataformas que ofrecen videojuegos de distribución libre y gratuita tanto para diferentes sistemas operativos de ordenador como para dispositivos móviles: basta repasar los catálogos de tiendas oficiales como App Store o Google Play Store en móviles, o Steam, Epic Games Store, GOG en ordenador, pues en todas ellas encontraremos juegos gratuitos, demos, o con opción de jugar sin compras o suscripciones, aparte de títulos comerciales. Además, Itch.io es una web con un amplio catálogo de juegos creados por desarrolladores independientes, tanto gratuitos como de pago, con absolutamente todo tipo de temáticas y géneros.

Para esta propuesta, tomamos como punto de partida el modelo de desarrollo de una secuencia didáctica orientada a la estimulación de las destrezas narrativas propuesta por Hocevar en su artículo «Enseñar a escribir textos narrativos», publicado en *Lectura y vida* en 2007, y al que nos hemos referido en «Narración y el arte de del lenguaje en los videojuegos». Teniendo en cuenta la tipología de actividades, pauta, objetivos y videojuego seleccionado, es una secuencia orientada a la segunda mitad del ciclo de Educación Primaria.

Relevancia e interés de la propuesta

Esta propuesta, además de sus reflexiones explícitas sobre la narración de historias y su importancia para el desarrollo de destrezas comunicativas fundamentales, fomenta el consumo responsable y el desarrollo de la capacidad de juicio crítico: estamos, así, ante principios pedagógicos esenciales tanto en Primaria como Secundaria.

El desarrollo plantea estimular «las competencias transversales que promuevan la autonomía y la reflexión» (LOMLOE, 2020, art. 19), desde todas las áreas, de ahí que pueda abrirse a múltiples ámbitos. Responde, con ello, al principio pedagógico de fomentar «el espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad» empleando para ello el videojuego como TIC: entendemos que el videojuego es una tecnología legitimada para la educación y que responde al descriptor de la LOMLOE de «medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje». Todo ello al tiempo que se busca proponer «actividades motivadoras y trabajo en equipo» en torno a situaciones satisfactorias de aprendizaje vinculadas a su vida (LOMLOE, 2020, Preámbulo).

Descripción de los recursos

El juego que nos ocupa de forma central es un título gratuito para ordenador. Esto significa que debe facilitarse el acceso al mismo a través de los dispositivos informáticos necesarios. Se ha optado por este juego tanto por su temática y contenidos por su accesibilidad técnica (no exige computadoras potentes), origen independiente (ha sido creado por un equipo independiente, no por una corporación internacional) y discurso social implícito.

Proyecto

1. Primera fase

La primera fase consiste en un proceso de precalentamiento para activar destrezas narrativas básicas. Por tanto, queremos que el grupo se prepare para narrar, pero también para trabajar con relaciones entre medios, dado que vamos a trabajar en última instancia con videojuegos como fuentes primarias.

Actividad 1. Escribo un cuento

Se trata de una actividad individual. Los alumnos realizarán un primer escrito, breve, en el que convertirán en una narración escrita una historia que conozcan a través de otro medio (preferiblemente, alguna película, aunque también sería posible trabajar con tebeos como punto de partida). Para ello, les entregamos estas sencillas instrucciones:

ESCRIBO UN CUENTO

Puede ser:

- a) Tu película favorita.
- b) La última película que has visto.
- c) Una película que recuerdes muy bien.

Debemos escoger la extensión recomendada del cuento de acuerdo con el nivel exacto de Educación Primaria en el que estemos trabajando. En todo caso, esta primera actividad está orientada a poder diagnosticar el nivel de partida a la hora de estructurar una narración sencilla y ordenada.

2. Segunda fase

La segunda fase se centra en proporcionar *input* significativo, por lo que deben seleccionarse ejemplos relevantes y próximos a los textos con los que se va a trabajar y a los que se espera que sean capaces de producir. Entre las metas de esta fase encontramos la lectura atenta y la reflexión a partir de dichos textos. Para ello, se recurrirá a la estructura general clásica de prelectura, lectura y poslectura.

Actividad 2. Acercarse a los textos

La primera aproximación va a ser un con un videojuego para navegador ofrecido gratuitamente desde Itch.io. Esto nos permite tener una experiencia controlada: el docente, o un estudiante seleccionado, puede jugar en el ordenador del aula proyectándose la imagen para toda el aula.

El título escogido es *Devil Express* (<https://bad-pet.itch.io/devil-express>), que puede ejecutarse desde la web en inglés o descargarlo (Windows) con textos en español. Es una aventura conversacional de fácil interacción y no muy larga, disponible de forma completamente gratuita. Cuenta con estilo visual retro, personajes inspirados en monstruos clásicos y algo de humor, que muchos usuarios describen como «adorable» y con personajes «llenos de personalidad» en los comentarios.



Captura de pantalla de *Devil Express*.

La primera aproximación será paratextual (según la lengua con la que estemos trabajando en el aula, puede ser necesario traducir al español la página de presentación del videojuego) y colectiva, pues ahí encontraremos toda la información para responder a las preguntas que siguen. Eso permite, si es necesario, establecer cuestiones que pueden revestir cierta complejidad, cómo aclarar a qué nos referimos al hablar del género de un videojuego —¿género temático (terror, comedia...) o jugable (acción, plataformas...) o ambos?— e inferir, a partir de sus características, a qué tipo de público se dirige —atendiendo a múltiples parámetros, como la edad (infantil, juvenil, adulto...), ya que los videojuegos tienen un sistema de clasificación por edades para ayudar a padres y tutores, y un sistema de descriptores de sus contenidos (advierde si hay palabrotas, violencia, sexo, etc.), que se llama PEGI en Europa, u otros—.

CONVERSACIÓN EN CLASE

Observad y leed la presentación del videojuego, prestando atención a su título, descripción, comentarios de otros usuarios, etc.

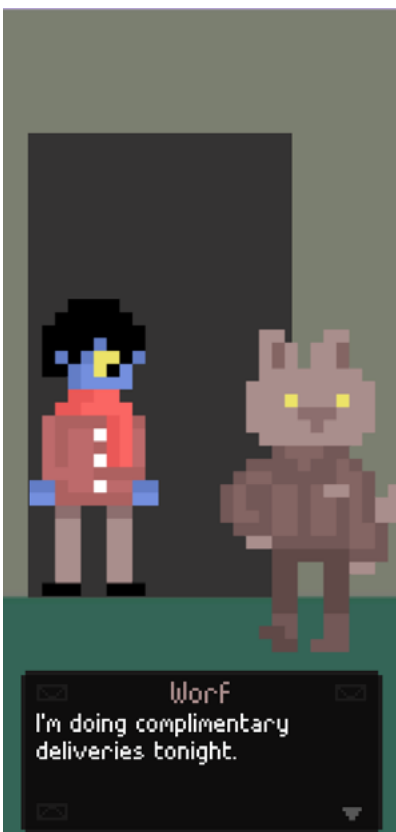
- a) ¿De dónde proviene el videojuego?
- b) ¿A qué género pertenece este videojuego?
- c) ¿Qué tipo de historia creéis que nos va a contar? ¿Qué papel creéis que van a tener los monstruos?
- d) ¿Quién es el público que va a usar este videojuego?

Actividad 3. Leer los textos, jugar los juegos

El juego se experimenta de forma colectiva en clase. El usuario puede ir rotando y se toman decisiones colectivamente; por ejemplo, decidir a qué piso o puerta ir después de hablar con cada personaje. La duración media de la partida ronda la hora. En una sesión compartida, esto puede durar más. Además, conviene aprovechar la experiencia para repasar conceptos y vocabulario según sea necesario, tanto en español como en inglés, integrando el uso de diccionarios u otros recursos para garantizar la correcta comprensión del texto.

Actividad 4. Comprender los textos

Concluida la experiencia de recepción de la obra, debemos realizar preguntas para saber si se ha podido comprender y asimilar su historia. A continuación, ofrecemos preguntas que pueden responderse con, aproximadamente, los primeros 25 minutos de juego en previsión de que una partida completa no pueda realizarse en clase. Las preguntas tienen dos fases diferentes, siendo la segunda un conjunto de cuestiones que implican valoraciones complejas. Algunas respuestas varían en función de cómo se esté interactuado con el videojuego.



Captura de pantalla de *Devil Express*.

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

Bloque 1

- a) ¿Qué tipo de criatura es Worf?
- b) ¿Tiene reparos Worf para entrar en el edificio?
- c) ¿Quién ha sido el personaje más extraño de la historia?

Bloque 2

- a) ¿Cuál es el trabajo de Worf? ¿Crees que le gusta?
- b) ¿Quién es la primera persona con la que se encuentra Worf dentro del edificio? ¿Cómo es su actitud con Worf?
- c) ¿Quién es el personaje que conocía a Worf de antes? ¿Dónde se habían conocido? ¿Cómo era su relación en el pasado?

Actividad 5. Analizar la estructura

La siguiente actividad se orienta hacia la presentación de cuestiones que permitan la reflexión sobre la obra, su estructura y mecanismos narrativos esenciales, es decir, reflexionar (adaptándonos a los conocimientos generales de los estudiantes) sobre quién narra, cómo lo hace y otras cuestiones similares.

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

- a) ¿Cómo empieza la historia? ¿Quiénes son los primeros personajes que conocemos?
- b) ¿Cómo se nos cuenta la historia de Worf? ¿Hay un narrador, como en un relato?
- c) ¿Son importantes las conversaciones de Worf con los otros personajes? ¿Por qué?
- d) ¿Cuáles son los momentos más importantes de la historia? Identifica los tres momentos más significativos (introducción, desarrollo y desenlace).

Actividad 6. Adaptación y poslectura

La última actividad de esta fase, tras haber reflexionado ampliamente sobre la obra, e identificado sus personajes principales, motivaciones, e hitos narrativos, se basa en la reescritura de lo ya conocido. Para ello, se organiza el grupo en parejas y se les ofrece la siguiente instrucción:

Ahora que conoces la historia de Worf, reconstrúyela. En parejas, volved a contar la historia de Worf de forma resumida para que la pueda leer alguien que no la conozca y que no haya podido disfrutar de su videojuego.

La tercera fase es la aproximación a la escritura libre y se centra de forma particular en establecer un marco de trabajo y un ambiente de confianza en el aula.

Actividad 7. Hablamos sobre escribir historias

Esta primera aproximación se hace a través de una conversación con el docente que debe orientarse a los siguientes puntos para conseguir el plan para realizar una escritura completamente colectiva:

1. Ayudar al grupo a establecer qué tipo de historia quieren contar.
2. Guiar al grupo para establecer metas concretas (por ejemplo, cuál es su público).
3. Identificar los aspectos básicos: tema, personajes, localización e ideas principales. Conseguir los consensos necesarios en estos elementos.
4. Ayudar al grupo a conseguir la información complementaria que puedan necesitar.
5. Ayudar al grupo a identificar los recursos que tienen a su disposición y pueden necesitar (diccionarios, apuntes de clase, las respuestas de las actividades previas, etc.)

Resulta aconsejable anotar los acuerdos básicos en la pizarra para que esos aspectos queden consolidados y sirvan de modelo, esquema o borrador para el grupo, haciendo de ello, por tanto, una herramienta más de trabajo.

Actividad 8. Imaginamos mundo y personajes

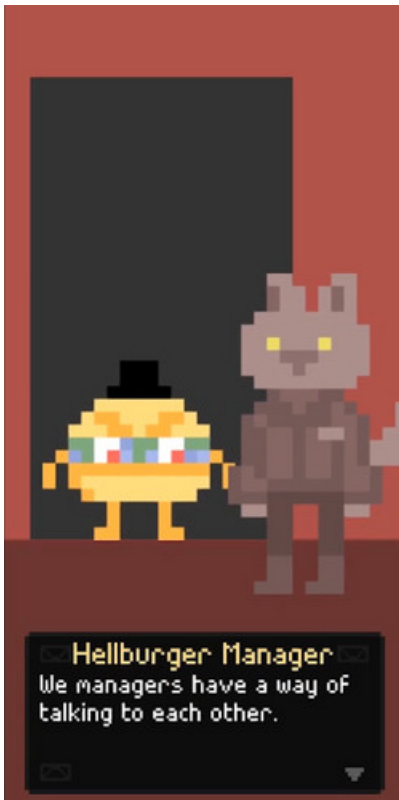
Para ejecutar la escritura colectiva de todo el grupo, en un paso inmediatamente posterior se organiza la clase en unos pocos equipos de trabajo que permitan concretar algunos aspectos concretos que sirvan para contextualizar el cuento que van a crear a partir de todo lo que se ha acordado en el paso precedente. Así, se asumen estas dos grandes tareas, subdivididas en los equipos necesarios:

1. Definir los personajes principales (descripciones y dibujos).
2. Identificar los lugares de la acción (descripciones y dibujos).

Las ilustraciones que hagan serán empleadas posteriormente, aunque, en cualquier caso, pueden servir como apoyo visual para la imaginación del grupo a la hora de desarrollar la cuarta fase.

4. Cuarta fase

Tras la preparación de la tercera fase, el docente guía la escritura colectiva siguiendo el dictamen del grupo.



Captura de pantalla de *Devil Express*.

Actividad 9. Escritura colectiva

De este modo, el docente funciona (más que nunca) como guía y apoyo, mediando cuando sea necesario, pero interfiriendo lo menos posible en el proceso creativo. Así pues, el docente (o un estudiante designado), ejerce de escribano al dictado del colectivo.

Este proceso debe llevar a la elaboración de las pautas e hitos esenciales de la narración, convirtiendo las ideas generales en puntos concretos que luego se desarrollarán como escritura concreta. No debe temerse la reelaboración de lo ya dicho, corregir o debatir, pues debe transmitirse que todo ello forma parte del proceso creativo y de la ordenación de ideas.

Puesto que será necesario limpiar, revisar y corregir el texto, es previsible que deba realizarse un proceso en varias pasadas hasta que se llegue a una versión consolidada y definitiva del texto. Los estudiantes pueden guardarla, bien mediante copia manual o mediante copia del archivo.

5. Quinta fase

La quinta fase tiene una función esencialmente metacognitiva. El docente impulsa la reflexión sobre todos los pasos dados para crear la historia colectiva que ha culminado en la cuarta fase.

Actividad 10. Instrucciones y recomendaciones para contar historias

Se prepara, para ello, una «guía» de escritura creativa que señale las fases más importantes del proceso de toma de decisiones, creación de personajes y trama, etc., y de la propia fase de escritura que pueda ser utilizada por cualquiera de los estudiantes en las fases finales. La guía se puede construir siguiendo este cuestionario como punto de partida. Las preguntas se orientan no tanto a establecer los contenidos de la guía como a estimular la reflexión crítica sobre el proceso seguido para, a continuación, crear la guía:

1. ¿Qué hemos hecho antes de empezar a escribir?
2. ¿Es importante pensar y planificar antes de escribir?
3. ¿Es mejor hacer borradores antes de escribir?
4. ¿Qué hemos hecho mientras escribíamos? ¿Por qué?
5. ¿Por qué hay que leer con atención lo que hemos escrito al terminar?
6. ¿Cómo quedó mejor, al principio o después de pasarlo a limpio?
7. ¿Presentamos e identificamos bien a los personajes?
8. ¿Quedó clara cuál era su historia?
9. ¿Había introducción, desarrollo y desenlace?

6. Sexta fase

Tras la escritura colectiva y la fase de reflexión, damos paso a una nueva actividad de escritura en la que, en esta ocasión, se trabaja en parejas. Con ello, retomamos el tono creativo.

Actividad 11. Creamos historias en parejas: Worf hace amigos nuevos.

El objetivo es que cada pareja siga el proceso ya experimentado para crear una historia nueva mientras se toman decisiones consensuadas.

La nueva historia partirá del mismo disparador creativo para toda la clase: ¿qué pasaría si Worf conociera al protagonista de nuestro cuento?

Esta historia se construirá usando un sistema textovisual que favorezca los diálogos por encima de la voz de un narrador, pues es el modelo de obra con el que se ha empezado esta secuencia a través del videojuego. Es decir, se invitará a dibujar un tebeo con unas pocas viñetas. Creemos que usar papel es un cambio de formato adecuado al estar trabajando con pantallas, pero si preferimos usar una herramienta en línea con plantillas para los estudiantes, hay opciones como Pixton, Canva, Marvel Create Your Own o Toondoo, entre otras, que pueden responder a las necesidades de la clase.

Con ello, combinamos los personajes del videojuego con los creados por los personajes, y también la experiencia visual del videojuego con la diseñada por los estudiantes en la tercera fase.

Puesto que los personajes ya existen, y hay referentes visuales claros, la carga cognitiva de esa parte creativa queda reducida para permitir que todo el esfuerzo se produzca en la contextualización y escritura de los diálogos.

7. Séptima fase

La fase final es escribir un relato en solitario y de forma autónoma. Lo haremos retomando los resultados de la sexta fase.

Actividad 12. Escribimos solos

Es el turno de escribir un cuento sin supervisión. Esta tarea se realiza de forma individual. El docente, tras revisar los cuentos con viñetas hechos en la sexta fase, los redistribuye en clase. Se proporciona una instrucción similar a esta:

Escribe un cuento inventado por ti. Será una historia nueva, pero debes incluir a dos personajes: Worf y el nuevo amigo que ha conocido en el cuento que han creado tus compañeros y compañeras. Este

cuento lo vas a escribir para tu regalárselo a tu familia. Recuerda utilizar los materiales que hemos creado, como la guía de escritura, y ponerle un título cuando hayas terminado.

Con esto, regresamos a una escritura donde se espera que una voz narradora vuelva a imponerse sobre lo dialógico, combinando libertad creativa con personajes ya existentes, y un público meta concreto, lo que permite crear una historia lo suficientemente nueva e individual.

8. Fases adicionales

Más allá de narraciones tradicionales (hemos partido del videojuego como fuente primaria, pero se han producido textos y viñetas), podemos proponer que se trabaje con el videojuego también como meta en una fase adicional, que requeriría, eso sí, mucho tiempo de desarrollo y destrezas que no forman parte de los contenidos habituales en los planes de estudio vigentes.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que hay diferentes herramientas y videojuegos para público juvenil que incluyen recursos creativos accesibles que podemos considerar muy intuitivos y que los jóvenes jugadores disfrutan como simple entretenimiento.

Si se desea plantear este tipo de fase, aunque el mercado se renueva constantemente con nuevas propuestas, aconsejamos alguna de las herramientas siguientes:

- *Roblox* (iOS, Android, Windows): popular videojuego multijugador masivo en línea orientado especialmente a público preadolescente que integra, a su vez, las herramientas necesarias para que ellos mismos creen diferentes experiencias que luego pueden compartir con la comunidad. Aunque es gratuito, tiene contenidos de pago.
- *Gamestar Mechanic* (web): comunidad orientada a introducir al público juvenil en los aspectos básicos del diseño de juegos, con herramientas predefinidas y otras ayudas, como cursos (aunque en inglés).
- *Toca Builders* (Android): descrito en ocasiones como una versión más accesible de *Minecraft*, permite diseñar mundos con bloques. Las opciones narrativas son, por tanto, más limitadas que en otros productos de la lista. Es de pago.

Lo aconsejable, en caso de construir una pequeña experiencia interactiva en forma de videojuego, es dividir tareas entre el alumnado para que pequeños grupos asuman tareas concretas que, luego, alimentan el resultado final. Se trata de un proyecto de larga duración y multidisciplinar, por lo que sería aconsejable dedicarle sesiones completas alargadas en el tiempo, como, por ejemplo, 1 hora semanal durante un trimestre.

