

A person is shown from the chest up, holding a video game controller. The image is overlaid with a large, white, sans-serif text 'Otra Onda'. The background is a gradient of purple and blue.

Otra Onda

Press Start to Continue: los videojuegos y su potencial en la enseñanza de segundas lenguas

Transcripción **Cap.1**

Catálogo de publicaciones del Ministerio: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/inicio.action>
Catálogo general de publicaciones oficiales: <https://cpage.mpr.gob.es/>

Edición 2021

Título de la obra:

Otra Onda: podcasts y propuestas didácticas sobre contenidos exocanónicos. Capítulo 1. Transcripción.
Press Start to Continue: los videojuegos y su potencial en la enseñanza de segundas lenguas

El Ministerio de Educación y Formación Profesional no se responsabiliza del contenido vertido en esta publicación, siendo los autores los únicos responsables

Imagen de portada:

Luis Villasmil (Unsplash)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN
PROFESIONAL

Edita:

© Subdirección General de Atención al Ciudadano,
Documentación y Publicaciones

© De los textos: Daniel Escandell y Marta Pascua

NIPO: 847-21-221-8

Maquetación: SGCTIE

Los programas, materiales didácticos, transcripciones y demás contenidos de «Otra Onda: una aproximación didáctica al mundo exocanónico» forman parte de los resultados de transferencia del proyecto de I+D+i «**Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI**» (PID2019-104957GA-I00) financiado por MCIN/ AEI /10.13039/501100011033 (<https://exocanon.usal.es>) y dirigido por Daniel Escandell.

Todos los contenidos de «Otra Onda» se ofrecen a través de Leer.es (<https://leer.es>) gracias a la colaboración con el **Ministerio de Educación y Formación Profesional**.

Coordinación de «Otra Onda»: Javier Merchán y Marta Pascua.

Interpretación musical y posproducción: Javier Merchán.

Presentación de los programas: Marta Pascua.

Publicado bajo licencia Creative Commons 4.0 BY-NC.



Marta Pascua entrevista a Daniel Escandell

Marta: Los videojuegos son uno de los medios más importantes en la actualidad. Su industria tiene un volumen de mercado superior al resto de los sectores del entretenimiento combinados y genera millones de empleos directos e indirectos. Desde su nacimiento el siglo pasado han madurado y se han convertido ya en un medio expresivo y creativo de primer orden. En España más de 17 millones de personas de todas las edades juegan con videojuegos: el usuario promedio está muy lejos de los antiguos y desfasados prejuicios que atribuyen esta forma de ocio a chicos preadolescentes. Para hablar de videojuegos precisamente tengo conmigo a Daniel Escandell. Daniel es profesor del Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana en la Universidad de Salamanca y se ha especializado en literatura digital y nuevos medios. Entre sus líneas de trabajo más vinculadas con la innovación docente los videojuegos han tenido siempre un lugar destacadísimo: además de investigar sobre ellos, ha sido también divulgador con décadas de colaboración en diferentes medios de comunicación. Bienvenido, Daniel, gracias por estar aquí.

Daniel: Hola, Marta. Muchas gracias a ti.

Marta: Bueno, hay una pregunta fundamental, ¿no?, que supongo que se me plantea a mí y a muchos. Y es si son los videojuegos un medio a tener en cuenta. ¿No serían más bien una distracción para el entorno educativo?

Daniel: Entiendo por qué lo dices. Los videojuegos son una distracción, eso es evidente. El cine también lo es, el cómic lo es, la música... Todo el entretenimiento es una distracción en ese sentido, pues tenemos que tener en cuenta que ha nacido para entretenernos porque somos... todas las personas somos unos animales narradores y narrativos. Nos gusta que nos cuenten

historias y nos gusta contarlas. En ese sentido, es un medio, un espacio, que puede llegar a todo el mundo, que puede servir para que hombres y mujeres de todas las edades puedan participar en un modo de entretenimiento que es cada vez más popular. Como decías en la presentación, es... sin discusión posible, es la mayor industria del entretenimiento del mundo muy por delante del cine, la música, y el resto de industrias —todas ellas juntas—, y, por lo tanto, tenemos que comprender que es algo para todos los públicos: que hay videojuegos para niños, que hay videojuegos para adolescentes, para adultos, para quien quiere entretenerse un ratito, para quien quiere vivir una aventura inmersiva y sumergirse por completo en un mundo diferente... Si lo vemos desde ese punto de vista, claro, puede ser una distracción; pero es una distracción apasionante y llena de historias que nos pueden resultar de mucho interés. No sé; quizá eso es lo más importante, ¿no? Pensar en que puede servir para contar historias para todo el mundo y de todo tipo, sin ningún límite

“Nos gusta que nos cuenten historias y nos gusta contarlas.”

Marta: Bien. Y teniendo en mente todo esto, Daniel, ¿cómo pueden utilizarse en un contexto educativo?

Daniel: Bueno, por un lado, hay una tradición que, además, tiene muchas décadas ya a las espaldas, de lo que hemos ido llamando el **edutainment**: el **software** educativo, el entretenimiento educativo, y los **serious games**: los juegos serios. Están muy cerca, pero no son exactamente lo mismo. Cuando hablamos de un juego serio hablamos de un videojuego que intenta, a través de una experiencia que es fundamentalmente



lúdica, servir para enseñar o transmitir unos conocimientos que pueden ser de cualquier tipo de contenido: desde un entrenamiento médico, o lo que son los simuladores para aprender a pilotar un avión, contenidos culturales de cualquier tipo... Y el **edutainment** lo que busca es transmitir enseñanzas de forma entretenida, ¿no? De manera que lo podemos usar también para aprender cuestiones esenciales, como se ha hecho durante tantos años, como las matemáticas o la mecanografía, ¿no? Y luego, aparte de eso, hay otra... hay otro mundo completamente diferente, que es el de usar videojuegos normales (y por videojuegos normales pensamos en videojuegos diseñados para entretener, para distraernos, como decíamos antes), que, además, hay muchos profesores que llevan mucho tiempo usándolos de la misma manera que se usa una película. Tú utilizas una película en el aula de manera diferente a cómo podrías utilizar, por ejemplo, un documental. Pero tiene una explotación didáctica posible y tiene unas aplicaciones docentes que no puedo... hoy en día, no discute nadie. Un videojuego, que quizás no ha sido diseñado con esa intención educativa o formativa en mente, sigue siendo válido para trasladarse y aplicarse a un aula, siempre que el profesor sepa diseñar y plantear bien el tipo de actividades y los objetivos didácticos que quiere alcanzar con ello.

“El edutainment lo que busca es transmitir enseñanzas de forma entretenida.”

Marta: Claro. ¿Crees entonces que son fácilmente, bueno, adquiribles estos estos objetivos? ¿O...? Claro, porque supongo que hay que enfrentarse de algún modo al estereotipo que ha rodeado a los videojuegos durante mucho tiempo.

Daniel: Sí. Todavía quizá existe una cierta reticencia y, desde luego, hay cuestiones que son prácticas, ¿no? En cualquier caso, no se puede tratar, o no puedes explotar un videojuego en un aula, exactamente igual que una película. Es fácil proyectar una película en clase, poner unos vídeos, porque somos receptores muy pasivos, ¿no? Un videojuego... bueno, en principio —luego si quieres podemos hablar de esto—, en principio va a exigir (o va a ser preferible) que cada una de las personas que están en esa aula puedan experimentar lo que puedan... Tener la experiencia lúdica de interacción que lo hace un medio diferente del cine. Entonces, esos problemas, esos obstáculos, están presentes porque la realidad de las aulas es la que es, pero, aún así, yo creo que podemos encontrar formas de explotarlo y de introducirlo en un aula con bastante éxito.

Marta: Muy interesante también esto de pasar del rol pasivo al rol activo del estudiante. Aquí, si tengo bien entendido, vamos a proponer, entonces, los videojuegos para ayudar a aprender segundas lenguas, ¿no? Como serían el inglés o el francés. ¿Crees que eso es realmente útil?

Daniel: Sí, sin ningún tipo de duda. En el caso concreto de la enseñanza de lenguas siempre intentamos trabajar las destrezas, las diferentes destrezas. Los... todos los profesores que se dedican a esto saben que un estudiante puede ser, por ejemplo, un magnífico comunicador, pero puede tener más problemas para expresarse en la nueva lengua y, por lo tanto, hay que crear estrategias para que todas esas destrezas se vayan compensando. Los videojuegos nos pueden ayudar, en parte porque van a favorecer, pueden favorecer, una relación afectiva con esa segunda lengua, esa lengua extranjera, que ya sabemos todos que es muy importante. También porque nos puede dar ejemplos de uso, de la misma manera que una película bien seleccionada, una serie de



televisión bien seleccionada, da ejemplos reales. Y, además, hay que tener en cuenta que los videojuegos, por el tipo de medio que son, aparte de los textos pueden tener audios, tienen diferentes tipos de textualidades: tienen diálogos, son... también pueden ser monológicos, hay texto instruccional escrito... Hay todo un tipo de... muchos tipos, perdón, de textos que podemos explotar desde un punto de vista docente para las lenguas. Y, de hecho [tose], perdón, no solo eso: incluso aquellos videojuegos que no tienen ningún tipo... pero absolutamente ningún tipo de lenguaje expreso, pues también pueden servir.

Marta: Claro como las aventuras gráficas incluso, ¿no?

Daniel: Quizá... si pensamos en las aventuras gráficas, nos encontramos con uno de los géneros más útiles, ¿no? Es evidente que hay un mundo de épica fascinante con videojuegos de acción, que pueden ser, pues quizá tan interesantes, o desde un punto de vista de explotación, tan provechosos como por ejemplo ver *Salvar al soldado Ryan*¹, ¿no? Y luego tenemos otros géneros que son más pausados, que son más reflexivos, y, en ese sentido, las aventuras gráficas, pues es cierto: es un género donde el diálogo, donde también las acciones muy relacionadas con verbos de acción, están presentes de forma explícita, y todo eso puede tener un impacto muy positivo. De hecho, lo cierto, es que yo durante muchos años, con mis estudiantes extranjeros, suelo recomendarles siempre que jueguen con aventuras gráficas. Por supuesto, que no las jueguen en su lengua, sino que aprovechen que hoy en día prácticamente todos los videojuegos nos llegan en cinco o siete idiomas: llegan en español, francés, alemán, inglés, etc., y, por lo tanto, es muy accesible, es muy fácil, tener el contacto con esa segunda lengua que estás estudiando.

Marta: No sé si podrías darnos, quizá, un

ejemplo de algún caso concreto en el que ya hayáis llevado esto al aula o algo similar.

Daniel: Nosotros, hace unos años, tuvimos un proyecto —cuando yo estaba trabajando en Inglaterra— donde nos centramos en las habilidades de creación transmedia de los estudiantes y, dentro de estas actividades, organizamos una serie de talleres gracias a este proyecto, con compañeras como Carmen Herrero de la Universidad Metropolitana de Mánchester, donde pudimos trabajar con profesores y profesoras de Secundaria para enseñarles cómo se podían utilizar los videojuegos. De manera que, lo que vimos, es que había un interés muy fuerte en esos profesores de Secundaria; también cierto desconocimiento de las posibilidades reales, o de cómo plantear eso. Y, a partir de ahí, descubrimos que había todo un mundo de posibilidades abiertas, y una demanda no solo de los estudiantes —que siempre han... siempre hemos tenido un **feedback** muy, muy positivo—, sino también de los docentes.

Marta: Imagino que, claro, que tendrán que ser videojuegos en los que haya —de algún modo— texto, ¿no? ¿Hay posibilidad de enseñar una lengua también con videojuegos en los que no haya palabras?

Daniel: Yo creo que se pueden utilizar videojuegos sin palabras y, de hecho, es alguna de las cuestiones que vamos a proponer en los materiales complementarios que se pueden descargar desde Leer.es para ver cómo también esos juegos sin un lenguaje explícito son muy útiles, porque, precisamente, en estas aventuras gráficas, o en estos juegos con retos, con rompecabezas, con puzles... donde el lenguaje escrito y el hablado desaparece para expresarse de otras formas, se rompe una barrera lingüística que está siempre presente, en cualquier caso. Y eso permite que el docente diseñe actividades con muchísima libertad y, además (y esto qui-

¹ Película de Steven Spielberg estrenada originalmente en 1998.



zás es algo muy interesante), aptas para todos los niveles. Nuestros estudiantes quizá tienen un nivel muy bajo porque acaban de empezar: un A1, un A2. Y tendrían muchos problemas, en realidad, con muchos videojuegos, con una aventura gráfica —que puede ser muy sutil en los diálogos y las pistas para avanzar—. En cambio, cuando un videojuego busca expresarse y comunicarse contigo de otra manera (con gestos, con sonidos, con cosas que están sucediendo en la pantalla sin decirte nunca nada...), bueno, se abren otras formas de comunicación y eso es muy aprovechable. Y, además, lo cierto es que también le transmitimos al estudiante que... algo que es muy importante (y que, a veces, no siempre nos acordamos de decirle), y es que, bueno, si no recuerdas una palabra, si no puedes comunicarlo con éxito, busca otra forma: hazte entender. Lo importante va a ser siempre comunicarte.

Marta: Por eso es muy interesante que se pueda adaptar a diferentes niveles, ¿no?, a diferentes fases del aprendizaje de una lengua. Pero ¿cómo puede un profesor saber que un videojuego cumple estos requisitos?

Daniel: Bueno, eso es complicado, evidentemente, y, en ese sentido, siempre conviene conocer el propio medio. Es decir, la mejor forma en la que un profesor puede conocer las mejores películas es que sea un aficionado al cine, que le guste el cine, y vaya viendo películas. La mejor forma de que conozca cuáles pueden ser buenos videojuegos es que sea usuario de videojuegos. No tiene por qué ser un jugón empedernido, pero es bueno que los conozca y, por supuesto, lo que siempre hacen —hacemos— tantísimos docentes, que es construir comunidades, poder hablar entre profesores, y ver qué es lo que les funciona a los compañeros para conocer los casos. De hecho, nosotros hemos seleccionado varios ejemplos que estarán en estos materiales, que decía antes de Leer.es, que nos pueden servir para tener —creo—

un muy buen punto de partida, ¿no?

Marta: Bueno, como imagino que no soy la única que está desde este lado del desconocimiento... ¿Qué sucedería, entonces, con —bueno...—, con, por ejemplo, con los vídeos en los que hay gente que se graban ellos mismos jugando? ¿Eso también nos podría abrir algún tipo de posibilidad didáctica?

“La mejor forma de que el profesorado conozca cuáles pueden ser buenos videojuegos es que sea usuario de videojuegos.”

Daniel: Desde luego que sí. Una de las soluciones a ese problema que decíamos antes de que, bueno, es muy difícil tener a todos los estudiantes pudiendo experimentar el videojuego —también porque es difícil que estén todos con una tableta, con un ordenador, etc., etc.— puede ser utilizar este tipo de vídeos *let's play*, ¿no? Es decir, estos vídeos que podemos encontrar en servicios de *streaming*, en YouTube, en Twitch... cada vez en más sitios, donde diferentes usuarios que, además, quizá nosotros no los conocemos, pero son muy famosos entre su público, que se cuenta por millones... Podemos coger estos vídeos, podemos utilizar estos vídeos, como un buen ejemplo de uso del videojuego. De hecho, se puede convertir esto mismo en un tipo de taller, una actividad, que podamos proponer. La opción de preparar un video *let's play*, o de usar uno que ya exista siempre va a estar ahí. Quizá también es bueno para el profesor que, a lo mejor, no está muy convencido de usar un videojuego... Bueno, un *let's play* es un vídeo: lo puedes preparar, seleccionar el momento que quieres utilizar exactamente (igual



que con una película o una serie de la tele), y quizá eso permita que, bueno, tu primer contacto llevando los videojuegos al aula con tus estudiantes, bueno, pues quizá puede ser un primer paso más fácil, más accesible, y a los estudiantes seguro que también les encanta

Marta: Claro, digamos que estaríamos ahí en un terreno intermedio entre la proyección de películas que sí que es una actividad ya ciertamente habitual y, bueno, del uso propiamente dicho de los videojuegos. Mencionabas también antes lo de la posibilidad de emplear juegos sin palabras. No sé si podría darnos un ejemplo, para quienes nos están escuchando.

Daniel: Mira, quizá un muy buen ejemplo que, además, es gratuito y, por lo tanto, no hay que comprar nada (es un juego que sus desarrolladores ofrecieron de manera gratuita), es **Samorost**². Es uno de los videojuegos que se pueden ver en esos materiales complementarios. Es un videojuego que se ha creado en Europa: un estudio checo que se llama Amanita Design, que hacen siempre videojuegos visualmente muy atractivos. Además, es un videojuego que no tiene lenguaje... no tienen ningún tipo de lenguaje, de manera que el usuario tiene que entender lo que está sucediendo y lo que el videojuego quiere que haga en esta aventura gráfica a través de los paisajes, de los gestos, las cosas que van sucediendo... el sonido es importantísimo. Y es un juego muy, muy bonito donde podemos practicar funciones lingüísticas como dar o pedir consejos: si nosotros le pedimos a los estudiantes que resuelvan los puzzles y que vayan resolviendo diferentes partes, tendrán que ser capaces luego de poder responder esas preguntas. Es decir, en realidad podemos orientarlo actividades

muy, muy comunicativas. Creo que eso puede ser un muy, muy buen ejemplo

Marta: Bueno, esto me lleva a una pregunta que no puedo evitar hacerte, ¿no? es si no cabe la posibilidad de que este tipo de juegos, bueno, pues los adolescentes puedan verlo como algo quizá medianamente infantil, ¿no?

Daniel: Bueno hay algunos juegos que, por supuesto, su estética busca precisamente gustar a un público amplio. Eso muchas veces, cuando uno es adulto, lo disfruta sin ningún tipo de problemas; pero los adolescentes necesitan reafirmarse y eso puede suceder, ¿no? Por ejemplo, un videojuego también de los checos de Amanita Design es **Chuchel**³, una aventura gráfica. En este caso, es de pago, es un juego comercial; un juego muy colorista, muy divertido, con un humor tipo **slapstick** (muy visual, un humor físico, fundamentalmente), que funciona muy bien con el público infantil. Yo creo que los... el público adolescente se reiría, sin ningún tipo de duda, pero es cierto que su estética, con tanto color, con esos... esas criaturas divertidas, pues a lo mejor puede echarles un poquito atrás, ¿no? Bueno, pues no sé, vamos a pensar en algo sin esos prejuicios estéticos, ¿no? Quizá lo que nos... lo que nos puede interesar es pensar en algo que está de moda, como las **escape rooms**, ¿no? Siempre pensamos... por lo menos, ahora, pensamos en las **escape rooms** como un sitio físico y, vale, es divertido, vas con unos amigos, están preparados los puzzles... Pero hay muchos videojuegos que tienen esta filosofía. Y es que, al fin y al cabo, el... la **escape room** existe inicialmente en el mundo del videojuego. Un título de puzzles muy clásico es **Myst**⁴, ¿no? Juego en primera persona, donde exploramos un entorno, donde tenemos que avanzar resolviendo

² El juego utiliza tecnología Flash, abandonada oficialmente por Adobe a finales de 2020, por lo que debe ejecutarse con software alternativo. Forma parte de la compilación de miles de juegos gratuitos preservados por Blue Maxima en Flashpoint, accesible desde: <https://bluemaxima.org/flashpoint/>

³ Disponible en Windows y Mac. Información en: <https://amanita-design.net/games/chuchel.html>

⁴ El título debutó originalmente en 1993 de mano de Robyn y Rand Miller. Desde entonces ha llegado a Windows, Mac, múltiples consolas y dispositivos móviles.



do puzzles complicados... Un ejemplo más reciente es *The Room*⁵, un minijuego, un microjuego, que lleva esos puzzles... yo diría que son incluso más complicados, más enrevesados. O, si nos acercamos a algo todavía más reciente, podemos pensar en *Crimson Room*⁶, que es un juego muy corto, gratuito, que, por ejemplo, tiene una aplicación muy directa, muy sencilla: y es repasar el nombre de los muebles en inglés, ¿no? Porque literalmente estás atrapado en una habitación, donde no puedes salir, con una serie de objetos con los que hay que interactuar, objetos de lo más común. Y, ya termino, por ejemplo, también, es mucho más largo y puede ser más apasionante como videojuego *The Mystery of Time and Space*⁷. Es un juego con un poquito de tiempo ya, es de 2001, y uno va enfrentándose al videojuego y va descubriendo que hay cosas que son un poquito peculiares, un poquito extrañas... Y al final resulta que es una historia de ciencia ficción muy peculiar, muy interesante. Está disponible en inglés, con lo cual, para todos nuestros estudiantes que estén ahí machacándose con el inglés, pues puede ser muy interesante. Bueno, y si nos vamos al mundo de los móviles, de las aplicaciones, hay montones, y montones, y montones de videojuegos de misterio muy atractivos del mismo tipo.

Marta: Bueno, si hay algo que queda claro entonces es que la diversidad es muy amplia, ¿no?, por lo que acabas de contarnos. Vamos a una cuestión también muy importante: todo este trabajo, ¿da resultado? No sé si has podido comprobarlo ya, Daniel.

Daniel: Las pruebas que hemos podido hacer en esos talleres, como [en] el Reino Unido, como los que te contaba antes, con los compañeros en Mánches-

ter, dentro de proyectos de innovación docente, nos indican que sí, que, por lo menos, la experiencia de los estudiantes es más positiva: se enfrentan en un contexto más positivo a la lengua, favorece su relación afectiva y, entre el *feedback* de esos estudiantes y el *feedback* también muy positivo de los profesores de Secundaria con los que pudimos trabajar, nos quedó claro que el videojuego permite ofrecer un *input* relevante a los estudiantes, que hay contenidos lingüísticos que se aprenden —como mínimo— igual de bien que con una clase tradicional, sin ningún tipo de duda, y que, además, estamos ganando el romper ese ritmo de la clase, el hacer algo diferente y el comunicar con nuestros estudiantes jóvenes, pues, de una manera diferente que ellos, quizá, todavía no se esperan.

«El videojuego permite ofrecer un *input* relevante a los estudiantes, que hay contenidos lingüísticos que se aprenden —como mínimo— igual de bien que con una clase tradicional.»

Marta: Claro, y precisamente entonces, en este sentido, ¿qué otras destrezas se pueden desarrollar, o pueden desarrollar los estudiantes al trabajar con videojuegos?

Daniel: Bueno. estaríamos... podríamos pensar en destrezas tradicionales, sin ningún tipo de duda. Si diseñamos ac-

5 Se trata, de hecho, de toda una saga de títulos creada por Fireproof Games. Disponible en móviles, ordenadores y algunas consolas.

6 Este título también se originó en Flash. Fue creado por Toshimitsu Takagi y se distribuía gratuitamente. Ha sido preservado en Flashpoint: <https://bluemaxima.org/flashpoint/>

7 Abreviado muchas veces como MOTAS, fue creado por Jan Albartus. Es un juego Flash que, una vez más, ha sido preservado en la colección de Flashpoint: <https://bluemaxima.org/flashpoint/>



tividades en las que trabajan por equipos, pues al fin y al cabo, les estaríamos enseñando todas esas estrategias, les estaríamos ayudando, a desarrollar las estrategias de colaboración, de solución de problemas... muchísimas más, ¿no? Desde luego, hay otro tipo de destrezas que no están, quizá, contempladas directamente en la enseñanza tradicional, pero sabemos que los videojuegos están haciendo que... De hecho, los usuarios de videojuegos tienen una capacidad de coordinación ojo-mano mucho más desarrollada, hay aspectos de coordinación psicomotriz... Pensamos que los videojuegos son muy pasivos. No todos los videojuegos son pasivos; los hay que son activos: hay videojuegos que utilizan periféricos de todo tipo, incluyendo instrumentos o actividades físicas, que nos pueden ayudar a trabajar todo eso. Ayudan a desarrollar la percepción espacial, habilidades, destrezas, que son importantes luego para trabajos de, por ejemplo, de arquitectura, diseño gráfico, etc., etc. Todas esas sensibilidades y capacidades se desarrollan, y no solo eso: es que diría que, también, si nosotros nos atrevemos y lanzamos proyectos complejos en el aula, y trabajamos con diferentes medios, podemos desarrollar o podemos ayudar a nuestros estudiantes a practicar destrezas como la producción audiovisual, la transmedialidad y, por qué no... incluso, por qué no damos un salto directo, e incluso proponemos talleres de... para diseñar, para programar, videojuegos, pensando también en esa filosofía STEAM⁸... ¿no?, de potenciar la formación en Ciencia desde las Humanidades, desde trabajar con videojuegos, de manera que todo quede muy redondo diría yo, ¿no?

Marta: Vale, aquí me acabas de dejar ya absolutamente sorprendida. Claro, imagino que esto ya sería casi el *summum*, ¿no?, de la participación activa del alumno. Pero ¿crees realmente que hay posibilidades —bue-

no— efectivas, ¿no?, de poder crear un videojuego en clase, como nos decías?

«Podemos ayudar a nuestros estudiantes a practicar destrezas como la producción audiovisual, la transmedialidad y el diseño de videojuegos.»

Daniel: Sí. Tiene que haberlas. Siempre... llevamos unos años, llevamos años ya, hablando de la enseñanza de la robótica en la Primaria. De hecho, con proyectos muy interesantes en toda Europa y se ha podido hacer. Introduces productos adaptados, pero introduces ese mundo a los estudiantes. Y yo creo que sí podemos proponer un taller, un tipo de proyecto, que nos lleve a crear videojuegos gracias a que las herramientas para hacer videojuegos son cada vez más accesibles. Hay que pensar siempre en que hay que hacer muchos trabajos: un videojuego es un trabajo descomunal. Tenemos que recordar que las empresas tienen a cientos de personas trabajando durante años y años para hacer un videojuego. Así que, bueno, no vamos a competir con ningún gigante de la industria, pero sí podemos distribuir el trabajo entre nuestros estudiantes para que... quien sienta un interés por diseñar, por crear personajes o escenarios, pueda hacer el trabajo artístico. El estudiante que le gusta la música, que toca un instrumento, que está aprendiendo a tocar, puede hacer la música, puede hacer ese acompañamiento, los efectos de sonido. El que tiene cierta inquietud por contar historias puede crear un guion. El que realmente le gusta el ordenador

⁸ STEAM: Science Technology Engineering, Arts and Mathematics. Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas.



puede ponerse a preparar la parte quizá más técnica. Alguien tiene que coordinarlo todo. Todo este trabajo es... al fin y al cabo, que parece tan enorme, bueno, pues hacemos teatro en los colegios, en los institutos, y quizá ese trabajo colectivo, que sabemos que está teniendo resultados positivos, y que los ha tenido siempre, bueno, pues estas actividades de grupo con el ordenador, con las máquinas, puede ser también muy muy positivo para todos los estudiantes.

Marta: Y no sé si tú, entonces, como como un experto podrías recomendarnos algún tipo de herramienta fácil, útil, accesible, ¿no? Sobre todo, para llevar a cabo, quizá, la parte más técnica de este tipo de proyectos.

Daniel: Bueno, por un lado, tenemos las grandes herramientas que utilizan los propios estudios: los motores... se llaman así, los motores para crear videojuegos, como Unity o el Unreal, que las compañías en realidad ofrecen muchas veces con modalidades especiales, gratuitas, para la educación y para desarrolladores independientes. Es cierto que son muy complicados, en el sentido de que quizá no es algo que se pueda utilizar directamente en clase, todavía, sin mucho trabajo previo. Pero también hay productos de... que podemos comprar, como por ejemplo el **RPG Maker**, ¿no? Toda una serie de videojuegos que están orientados a que tú creas tu propio juego de rol, un juego de aventura relativamente clásico. Y el juego que tú hayas creado ya te permite compartirlo fácilmente con todo el mundo. Tiene muchas cosas que ya están predefinidas, hay muchos recursos ya disponibles, y, por lo tanto, facilita esa creación. Bueno, pues quizá este es el tipo de **software** que nos ayuda a tener esos primeros pasos, esos bloques, con los que construir ya hechos. Eso nos sirve para plantear todo ese espacio, ¿no? Quizá también nos puede interesar, si pensamos más en programar —programar como tal—, pues podemos uti-

lizar **Scratch**: se lleva ya... hace tiempo que lo estamos usando en el ámbito educativo para introducir la creación de juegos, de pequeños puzzles, muy sencillos, pero apto para prácticamente todos nuestros estudiantes, sin ningún tipo de duda, o incluso usar Code.org, donde hay un montón de recursos de todo tipo para programar y poder presentarles este mundo a los estudiantes.

Marta: Bueno, parece que tenemos que ir abriéndonos, sin ninguna duda, a este tipo de **software**, ¿no?, y familiarizándonos con él. Hablabas antes, también, Daniel, de transmedia. ¿Qué es exactamente el transmedia? No sé si podrías, quizá, explicarnos un poquito más este término.

Daniel: Bueno, cuando hablamos de transmedia lo que tenemos que tener en cuenta es que estamos hablando de un tipo de historia, de una narración, que se cuenta a través de diferentes medios... diferentes medios, diferentes soportes, ¿no? Por ejemplo, vamos a pensar en una historia que empieza en una película. Entonces, nosotros podemos ir al cine y vemos la película. Y luego, esa historia continúa en un cómic. Entonces, ya no podemos estar solo en el cine: hay que leerse el cómic para ver cómo está continuando esa historia. Pero el cómic tampoco es el final: luego podemos leer una novela, o jugar con un videojuego... La cuestión con todo esto es que esa historia no se repite, es decir, no estamos hablando de una adaptación, no estamos hablando de que nos cuenten la misma historia en cada soporte, sino de que esa historia aparezca fragmentada en todos esos espacios y que se vaya adaptando a los diferentes lenguajes, porque una película es una película, un cómic es un cómic, etc., etc., ¿no? Por lo tanto, trasciende todos los límites, todos los... las fronteras, que puede tener un único medio.

Marta: Claro. ¿Y cómo se podría vincular entonces esto del transmedia con los videojuegos expresamente en el aula?

Daniel: Bueno, está claro que nosotros



«Es muy importante estimular la capacidad creativa de los estudiantes, porque eso nos va a llevar a hacerlos capaces de ser no solo consumidores, no solo receptores de todos estos productos que se les ofrecen, sino tener la capacidad de producirlos.»

podemos proponerles a los estudiantes muchos tipos de tareas, y una de las cosas que nos van a interesar siempre es que nuestros estudiantes puedan desarrollarse creativamente. Es muy importante estimular la capacidad creativa de los estudiantes, porque eso nos va a llevar a hacerlos capaces de ser no solo consumidores, no solo receptores de todos estos productos que se les ofrecen, sino tener la capacidad de producirlos. Y, al producirlos, al crearlos, van a comprender cómo funcionan sus lenguajes: en que... de qué modo pueden comunicarse con ellos, ¿no? No sé; vamos a pensar: si crear un cortometraje con tus estudiantes les va a ayudar a comprender mejor todo el lenguaje cinematográfico (el plano, contraplano... todas estas normas del cine), si nosotros les proponemos que creen una narración transmedia, también con —quizá— con la misma filosofía del taller del videojuego que decíamos antes, ¿no?: si a alguien le gusta dibujar, pues puede hacer las viñetas del cómic, al que le gusta más escribir en un sentido tradicional puede crear un guion o escribir un relato breve,

se puede crear una canción —que también puede ser perfectamente narrativa, ¿no?—, y con todo eso vamos creando una historia unificada plural. Todo eso les va a ayudar a comprender estas estrategias narrativas que, además, se utilizan muchísimo también en la publicidad, y estas cosas. Y es muy importante que, con estas estrategias y esta creatividad, también puedan tener un pensamiento crítico y ser mucho más conscientes de lo que sucede en el mundo de los medios en el que, al fin y al cabo, estamos tan sumergidos hoy en día.

Marta: Interpreto entonces de tus palabras que sí que crees que, bueno, que es pertinente que conozcan estos lenguajes, ¿no?, de los videojuegos o audiovisuales los propios alumnos como creadores de ellos, directamente.

Daniel: Sí, sin ningún tipo de duda. Hoy en día, de hecho, hace veinte o treinta años que sucede sin discusión posible, el bombardeo informativo es constante. Y, con los móviles, lógicamente hay una enorme ventaja en poder estar conectado con el mundo todo el tiempo, pero también hay una desventaja, y es que esa exposición mediática es continua. Están llenos de lenguajes específicos, variaciones sobre lenguajes que ya conocíamos, para las redes sociales, para las redes de fotografías como Instagram, de pequeños vídeos como TikTok... todo este tipo de cuestiones, ¿no? En una generación de jóvenes estudiantes —o no tan jóvenes, de hecho— que ya están sumergidos por completo en un mundo mediático obsesivo y tan radical, es importante poder reflexionar sobre qué sucede sobre el impacto de —no solo de que nuestros datos estén allí, que es importantísimo— sino de cómo están y enseñarles a pensar en estos lenguajes visuales, en esta producción audiovisual, en este mundo interactivo, pues, quizá, les pueda ayudar a expresarse mejor porque ya no podemos limitarnos a intentar que nuestros estudiantes escriban y hablen con co-



rección, sino que, además, tienen que ser capaces de producir sus vídeos, de llevar su imagen a todo el mundo, con la calidad suficiente en cuanto al formato y en cuanto a la forma. Tienen que aprender no solo hacer un vídeo, sino hacerlo con todos los matices del montaje correcto, del buen lenguaje audiovisual, y tener esa ventaja competitiva que, al fin y al cabo, va a ser importante en su vida.

Marta: Bien, ya para ir terminando, hay una cuestión que me parecería muy interesante. No sé si si te atreves, o te apetece, ¿no? Pero me gustaría, si puedes, que comentases brevemente alguna de las actividades que has diseñado, ¿no? Y, bueno, que nuestros oyentes podrán encontrar en este dossier en la página Leer.es.

Daniel: Bueno, lo que lo que hemos preparado, lo que presentamos, es un... son unas poquitas actividades que intentan cubrir ese espectro general que hemos ido comentando. Por ejemplo, hemos hablado un momentito de **Chuchel**. Pues con **Chuchel** podemos enseñar a un estudiante que está introduciéndose en una neo... perdón, en una nueva lengua, le podemos enseñar los colores, las formas... Es decir, podemos utilizarlo solo estéticamente, por ejemplo. O podemos, por ejemplo, ¿no?, crear, y eso puede ser muy interesante: podemos crear un canal igual que estos vídeos de **Let's Play**, de los que hemos hablado un poquito. Pues podemos proponerles a nuestros estudiantes que con un videojuego que les guste, preferiblemente que nosotros recomendemos en clase, que ellos se dividan en grupos, que cada grupo escoja un videojuego de los que hayamos presentado, y que, a partir de ahí, preparen su **Let's Play** donde, a su público, le enseñen cómo se juega, cuáles son los puntos difíciles, cómo superarlos... y todo eso se tiene que hacer creando un guion, jugando, grabando... Es decir, en realidad, estaríamos utilizando todo un conjunto de recursos lingüísticos y técnicos muy

complejos y muy, muy interesantes.

«**Hemos visto que los videojuegos, entonces, pueden tener muchas aplicaciones en el aula. Y es que ellos mismos son un medio muy interesante y digno de ser estudiado.**»

Marta: Claro, con diferentes destrezas y, sobre todo, supongo, que, bueno, con mucho más ánimo, ¿no?, a la hora de enfrentarse a ese guion en otra lengua que, si les proponemos, pues bueno, una redacción, ¿no?, siguiendo los métodos más tradicionales.

Daniel: Eso es.

Marta: Bien. Hemos visto que los videojuegos, entonces, pueden tener muchas aplicaciones en el aula. Y es que ellos mismos son un medio muy interesante y digno de ser estudiado, ¿no?, que creo que ha quedado claro con lo que nos ha contado Daniel. Hemos visto que pueden servirnos para desarrollar conocimientos lingüísticos aprovechando todos sus puntos fuertes, pero quizás lo más interesante sea, incluso, utilizarlos como un motor creativo para conseguir que se convierta en toda una motivación para introducir en el aula cuestiones como la transmedialidad, los múltiples lenguajes audiovisuales, y, bueno, en definitiva, fomentar que el alfabetismo mediático forme parte cada vez más de la enseñanza. Bueno, muchísimas gracias también por estar aquí en **Otra Onda**.

Daniel: Muchas, muchas gracias a ti, Marta, ha sido un placer.

