

FICHA INFORMATIVA

Los videojuegos y sus temas son más variados que nunca

¿Los videojuegos representan siempre los mismos tropos?

Un mito común y persistente que mucha gente sigue creyendo sobre los videojuegos es que sus temas centrales son homogéneos, y que siempre presentan los mismos tropos sobre búsquedas para salvar a una princesa o un reino, ganar una batalla y obtener riquezas y gloria en el proceso. Aunque no cabe duda de que hay muchos juegos que se centran en estos temas, si adoptamos una visión más amplia del campo, está claro que los videojuegos actuales tratan temas más variados que nunca.

Tanto los juegos indie como los procedentes de grandes estudios se han diversificado para abarcar temas diversos, de modo que prácticamente todo el mundo puede encontrar un videojuego relacionado con algo que le guste. Por ejemplo, hoy en día se pueden encontrar juegos que permiten explorar textos y dispositivos literarios, experimentar la vida de un inmigrante o un refugiado, reforzar el conocimiento de conceptos científicos o poner a prueba las habilidades de comunicación y gestión, entre otros temas innumerables. Como demuestran los ejemplos de esta ficha, los videojuegos tienen mucho más que ofrecer que un solo tropo, ¡y seguro que hay un videojuego que interesa a todo el mundo!

Videojuegos literarios

Elsinore

El juego [Elsinore](#) se basa en la obra de Shakespeare **Hamlet** y te permite adentrarte directamente en el universo literario del Bardo jugando como el personaje principal de la obra, Ofelia. De este modo, no sólo se consigue una comprensión más profunda del mundo literario que Shakespeare intentaba crear en su obra, sino que también se desarrolla una mayor comprensión y empatía con las experiencias y emociones de

Ofelia, tal y como se haría leyendo la obra. Otros aspectos del juego ofrecen beneficios similares al estudio literario. Por ejemplo, el juego ayuda a desarrollar tu capacidad de pensamiento crítico haciendo que tú (como Ofelia) tomes decisiones y luego aprendas de sus consecuencias, ya que el juego pone a Ofelia en un bucle temporal que se reinicia cada vez que mueres, pero que te permite conservar tu memoria para ayudarte en el siguiente intento.

El juego imita el diálogo de la obra original, ya que debes avanzar manteniendo conversaciones y eligiendo cuidadosamente qué contar y a quién. Elsinore también cuenta con un diario en el juego que lleva la cuenta de los personajes que conoces, y una línea de tiempo para seguir los acontecimientos que has vivido, que son elementos importantes para leer e interpretar textos literarios en la vida real.



Fuente: <https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

The Stanley Parable

[The Stanley Parable](#) es otro videojuego literario, esta vez basado en la toma de decisiones y la narración. El protagonista silencioso, Stanley, debe tomar decisiones para avanzar a lo largo del juego, ya sea de acuerdo con el narrador del juego o desafiando a éste, que luego implementa estas decisiones en su narración. El juego permite a los jugadores conocer el punto de vista en primera persona, así como otros recursos literarios como el tono, los personajes dinámicos y los incidentes incitantes, entre otros. El juego tiene un aire de "elige tu propia aventura" y ofrece muchos finales

posibles antes de que el jugador vuelva al principio de la historia, con lo que se enseña a los jugadores la causa y el efecto, además de permitirles ejercitar su capacidad de razonamiento crítico.

Videojuegos sobre la inmigración y la experiencia de los refugiados

Papers, Please

[Papers, please](#) enseña a los jugadores sobre las fronteras, las leyes de inmigración y los derechos humanos, además de inculcarles la empatía al tomar decisiones difíciles sobre la inmigración desde dentro del sistema. El juego requiere que te conviertas en un funcionario de inmigración responsable de decidir quién puede entrar en el país ficticio de Arstotzka en 1982, durante la Guerra Fría. Fiel a la vida real, tu trabajo consiste en evitar que los delincuentes entren en el país, examinando su documentación e interrogándolos en entrevistas personales. Surgen situaciones morales que te obligan a sopesar tus deberes éticos, como decidir si aceptar o no sobornos o permitir la entrada de inmigrantes sin la documentación adecuada. El juego también te exige que imagines cómo vas a gastar tu sueldo: pagar el alquiler, alimentar a tu familia, cuidar a tus parientes enfermos, etc.

Así, el juego ofrece a los jugadores la oportunidad de empatizar con las situaciones de los migrantes, practicar el pensamiento crítico y la capacidad de interpretación, y poner a prueba los límites de seguir la ley frente a los imperativos morales cuando los derechos humanos están en juego.

21 Days (21 Días)

El juego [21 Days](#) ofrece un ejercicio similar de empatía y desarrollo de conocimientos sobre los inmigrantes, los refugiados y los solicitantes de asilo, aunque esta vez te pones en la piel de Mohammed Shenu, un refugiado sirio que vive en Europa. El jugador debe asegurarse de cuidar la salud física y mental de Mohammed a diario y

ganar dinero para enviárselo a su mujer y a su hijo cada 3 días para que puedan reunirse con él en un lugar seguro. Este juego explora tanto los aspectos prácticos como los emocionales de la vida como refugiado, además de pedir a los jugadores que desarrollen la empatía y piensen de forma crítica sobre los derechos humanos, la inmigración y los conflictos políticos que conducen a estas situaciones.



Fuente: https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/?l=spanish

Videojuegos sobre la ciencia

Thrive

El videojuego [Thrive](#) es un buen ejemplo de cómo se pueden utilizar los videojuegos para enseñar o reforzar los conocimientos científicos de forma emocionante y divertida. En él, el jugador debe centrarse en el desarrollo de células vivas con todos sus componentes, que deben ser creados para que puedan sobrevivir y reproducirse en determinados entornos. Los alumnos aprenden no sólo las partes que componen las células y sus procesos de crecimiento y reproducción, sino también cómo estos microorganismos se adaptan a la vida en nuevos entornos con características variadas, como diversos gases, temperaturas, componentes, enemigos, etc. en mayor detalle.



Fuente: <https://revolutionarygamesstudio.com/>

Videojuegos para mejorar las habilidades de comunicación

Keep Talking and Nobody Explodes

En [Keep Talking and Nobody Explodes](#), los jugadores deben comunicarse eficazmente y trabajar juntos para desactivar una bomba que corre el riesgo de explotar pronto. Los jugadores que actúan como "expertos" deben consultar un manual en PDF para desactivar la bomba y explicar detalladamente -con calma, claridad y rapidez- lo que el único "desactivador" debe hacer para desactivar la bomba antes de que explote. Este juego requiere que los jugadores cooperen, gestionen las frustraciones, superen las dificultades y practiquen habilidades de comunicación eficaces, ya sea en sus idiomas nativos o en inglés (para un reto adicional en las clases de inglés como segunda lengua).



Fuente: <https://www.xbox.com/en-AU/games/store/overcooked-overcooked-2/9MZBLPRQLZ8G/0010>

Overcooked

De forma similar, [Overcooked](#) requiere que los jugadores se comuniquen de forma clara y eficiente no sólo para mejorar sus habilidades de comunicación, sino también para practicar el conjunto de habilidades que se encuentran en la filosofía AGILE de gestión de proyectos. En el caótico contexto de un restaurante que recibe pedidos constantemente, los jugadores deben combinar de forma cooperativa los ingredientes y preparar los platos de la forma más eficiente posible para servir al mayor número de personas. Aquí, los jugadores aprenden la necesidad de desglosar las tareas en sus componentes, delegar tareas, cumplir con las suyas propias, sortear obstáculos y mucho más: todas las habilidades que nos sirven en la vida cotidiana y en la gestión de todo tipo de proyectos personales y profesionales.

Conclusiones

Como podemos ver en estos ejemplos seleccionados, los videojuegos actuales exploran una amplia variedad de temas y tropos, aparte de la clásica búsqueda en un mundo mítico que ha dominado durante mucho tiempo las concepciones de los

juegos. Independientemente de que los juegos hayan sido creados para ser educativos, la mayoría de ellos pueden tener amplias aplicaciones en entornos educativos, ya que ayudan a los jugadores a desarrollar importantes habilidades generales como el pensamiento crítico, la comunicación, la interpretación y las habilidades interpersonales, así como conocimientos más específicos dentro de muchas disciplinas.

La literatura, los derechos humanos y la inmigración, la ciencia y la comunicación y gestión eficaces son sólo cuatro ejemplos de los muchos temas y tropos que podemos encontrar en los videojuegos contemporáneos; la lista de otros temas que existen es casi interminable, ya que continuamente se crean nuevos juegos.

Te animamos a seguir explorando tanto el mundo de los videojuegos como las [secuencias pedagógicas](#) que hemos creado en el proyecto Gaming for Skills para ayudarte a encontrar nuevas y emocionantes posibilidades de juegos con los que aprender y disfrutar.

REFERENCIAS

Los videojuegos referenciados:

21 Days: https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/

Elsinore: <https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

Keep Talking and Nobody Explodes: <https://keeptalkinggame.com/>

Overcooked: <https://store.steampowered.com/app/448510/Overcooked/>

Papers, Please: <https://papersplea.se/>

The Stanley Parable: www.stanleyparable.com

Thrive: <https://revolutionarygamesstudio.com/>

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>