Otra Onda

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

Materiales didácticos

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: pódcasts y propuestas didácticas sobre contenidos exocanónicos. Capítulo 1. Materiales didácticos. 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 el autor el único responsable

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

NIPO: 847-21-222-3

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.

Taller de creación de videojuegos

Asignatura: interdisciplinar.

Descripción de la actividad: las actividades complementarias o extraescolares, y también las integradas en el currículo, han dado importancia diversa a la educación mediática y al trabajo colaborativo, introduciendo en el ámbito escolar actividades como los clubes de cine o los talleres de teatro. Un taller de videojuegos es una actividad igualmente colectiva, compleja, transversal y orientada a potenciar áreas creativas (artísticas) y técnicas (nociones de informática y programación a escala diversa).

Relevancia e interés de la actividad: la actividad pretende introducir a los estudiantes en las dinámicas de trabajo complejo y colaborativo que deberán asimilar durante su vida profesional como adultos a través de una propuesta atractiva centrada en los medios interactivos. Asimismo, pretende reforzar no solo su creatividad, sino también su confianza al ayudarles a localizar áreas donde se puedan desarrollar dentro de las muchas funciones y tareas que deben asumirse para llevar a cabo un proyecto de este tipo, desde coordinación hasta diseño. Este tipo de acciones en el ámbito escolar permiten fortalecer relaciones críticas con los medios y estimular destrezas colaborativas en entornos de trabajo con múltiples capas de complejidad, pues los diferentes equipos deben trabajar de forma sincronizada, comunicarse satisfactoriamente entre ellos y potenciar las sinergias. Permite, así, acercar al alumnado a experiencias laborales reales, potenciar destrezas sociales y laborales, y favorecer un conocimiento interno de los mecanismos que permiten operar una de las principales industrias del mundo.

> ***"Este tipo de acciones en el ámbito escolar permiten fortalecer relaciones críticas con los medios y estimular destrezas colaborativas en entornos de trabajo con múltiples capas de complejidad"***

Metodología: si bien la base sobre la que se puede trabajar para la conceptualización y ejecución de un pequeño videojuego en el ambiente escolar de Secundaria varía en función de las decisiones técnicas que se tomen de antemano, buena parte del desarrollo —en cuanto a la labor humana— será similar. De este modo, deberá establecerse una jerarquía de supervisión general asumida por el docente (si bien este puede delegar en uno o más estudiantes), y establecer fases generales de progreso en la tarea creativa: en primer lugar, definir y bocetar el proyecto; en segundo lugar, identificar las áreas de interés y destrezas de los participantes en el taller; en tercer lugar, formar los equipos de trabajo según esas características prestando atención a que serán necesarios como mínimo guionistas, artistas gráficos, artistas sonoros, diseñadores de escenarios y niveles, y programadores/técnicos. Cada área, a su vez, puede dividirse en los grupos que se consideren necesarios y establecer diferentes responsables de grupo. En cuarto lugar, se fijará un calendario con los hitos que se espera que se alcancen y el plan de acción para trabajar, poco a poco, en el proyecto durante toda la duración del taller. Debido a la complejidad de un trabajo de estas características es siempre recomendable que el profe-

sor guíe a los estudiantes, pero, sobre todo, que ejerza una labor mediadora. Asimismo, se recomienda contar con el apoyo de docentes de diferentes áreas que se puedan implicar para asesorar a los estudiantes en sus diferentes tareas y metas.

Herramientas: más allá del diferente ***software*** especializado pero accesible que ofrecen los diferentes sistemas operativos por defecto, o mediante licencias abiertas y gratuitas (o adaptadas para la Educación), para labores como la composición musical o el diseño gráfico, por ejemplo, es importante que el taller se centre de forma muy específica en una herramienta concreta de creación de videojuegos. Para ello, puede utilizarse software tanto de pago como gratuito. A continuación, presentamos algunas opciones:

-***Solarus***: un motor gratuito y de código abierto para crear juegos de rol y acción de tipo 2D cuya referencia principal se basa en los juegos de aventura de las consolas de 16 bits, como ***The Legend of Zelda: A Link to the Past***, aunque se han creado también juegos de puzles y acción. Está disponible para Windows, Mac, Linux, Android, etc., y puede funcionar en hardware modesto, como Raspberry Pi. Descargable en: https://www.solarus-games.org/

-***OpenBOR***: un motor gratuito para la creación de juegos beat'em up («yo contra el barrio») inspirado en juegos como ***Streets of Rage, Double Dragon*** o ***Final Fight***, pero que se ha empleado también para la creación de juegos de rol, plataformas y ***shoot'em up*** («matamarcianos»).Está disponible en Windows, Linux y Android. Descargable en: https://github.com/DCurrent/openbor. Comunidad de apoyo (con paquetes de contenidos precreados): http://www.chronocrash.com

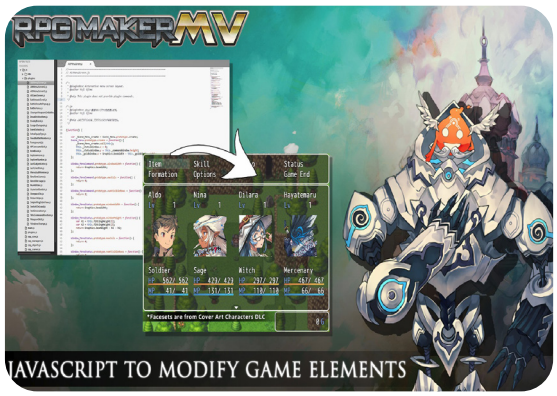

Ilustración 1. *Imagen promocional de RPG Maker MV.*

-***RPG Maker MV***: versión más actual de un motor de pago especializado en la creación de juegos de rol de corte clásico, inspirados en las consolas de 16 bits, como ***Final Fantasy VI*** o ***Dragon Quest V***. Es un ***software*** de pago disponible en Windows, Mac y Linux (también en algunas consolas a través de diferentes versiones), pero cuyos juegos pueden funcionar también en móviles y navegadores. Descargable en: https://store.steampowered.com/app/363890/RPG_Maker_MV/ . De modo profesional, se han creado con este sistema juegos como ***To the Moon*** o ***Eternal Eden***.

-Otro ***software*** profesional o semiprofesional: ***GameMaker Studio***, ***Unity***, ***Adventure Game Studio*** y el ***Unreal Development Kit*** son motores que se han empleado para crear juegos comerciales de éxito como ***Hotline Miami, Gone Home, Gemini Rue*** o ***Goat Simulator***.

-Una filosofía diferente es la que supone crear un videojuego para una consola retro «virtual», es decir, que en realidad no existió: eso es lo que propone el sistema Pico-8. Es de pago y se puede usar en Windows, Mac, Linux e incluso en Raspberry Pi. Disponible en: https://www.lexaloffle.com/pico-8.php

-Si buscamos un software mucho más accesible apto para estudiantes de menor edad o con poca e incluso nula experiencia, podemos optar por ***Scratch***, pensado específicamente para entornos educativos. Disponible en: https://scratch.mit.edu/

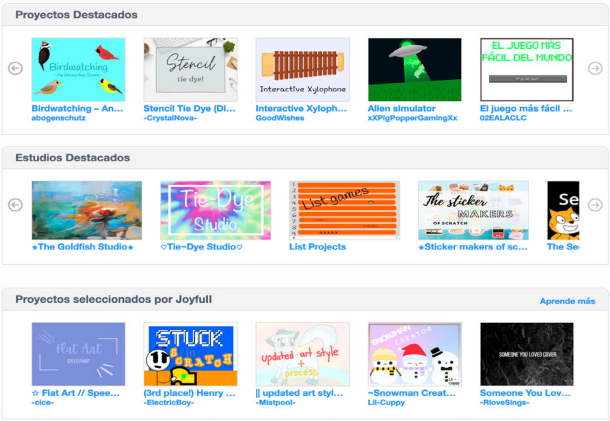

Ilustración 2. *Web de Scratch*

Con independencia del ***software*** que se seleccione para llevar a cabo el taller, lo más recomendable es que el equipo docente esté más que familiarizado con sus características y posibilidades. En todos los casos hay extensas comunidades de aficionados que ofrecen ayuda de forma desinteresada y comparten sus intereses, aunque la lengua dominante es el inglés.

Resulta de especial importancia que el profesor ponga límites a los objetivos del proyecto que los estudiantes quieran desarrollar en el taller: es mejor realizar una pequeña muestra (un nivel), o un microjuego sencillo, que un gran proyecto que no pueda terminarse y que resulte frustrante para los estudiantes. Esto debe adaptarse, además, al nivel de conocimientos técnicos de los equipos. Es muy recomendable empezar con Scratch o algún sistema similar sencillo y especialmente accesible y bien documentado para optar por herramientas más complejas más adelante.

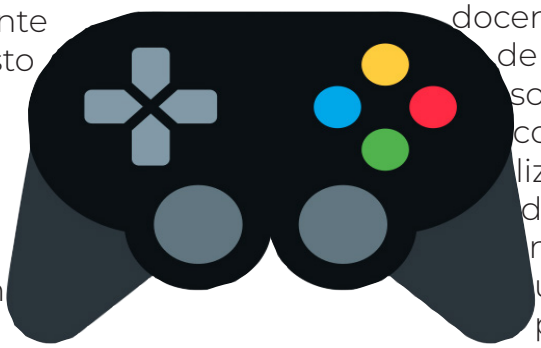

Ilustración 3. *Un mando de videojuegos genérico inspirado en los diseños actuales, con cruceta digital, dos palancas analógicas y múltiples botones frontales. Fuente: WikiMedia.*

Taller de *Let's Play*

Asignatura: Lengua extranjera.

Descripción de la actividad: crearemos colectivamente un canal audiovisual para YouTube o servicios similares de vídeo bajo demanda, abiertos y gratuitos, como Vimeo, donde ofreceremos consejos sobre videojuegos y mostraremos cómo jugar o superar algunos de los puntos complicados. Para ello, usaremos una lengua diferente para llegar a un público internacional y, claro, practicar las destrezas comunicativas en inglés, francés u otra lengua, según los intereses de docentes y estudiantes.

Relevancia e interés de la actividad: la actividad pretende facilitar a los estudiantes el desarrollo de estrategias comunicativas en una lengua extranjera, combinando objetivos lingüísticos concretos que se introducirán previamente en clase (por ejemplo, dar instrucciones o consejos, realizar descripciones, etc.) usando para ello un soporte de entretenimiento interactivo.

Metodología: los estudiantes deben organizarse en grupos, preferiblemente reducidos, de tres personas. Esto dará lugar a diversos grupos que podrán trabajar con diferentes videojuegos, de entre los que seleccione el docente, o diferentes niveles de un mismo videojuego sobre el que se trabaje colectivamente para realizar todos los «capítulos» de una serie de programas centrados en un único título. Cada grupo deberá jugar con el videojuego para familiarizarse con él, y buscar tutoriales para el título en la lengua extranjera que se esté estudiando. Para ello podemos usar estas webs a modo de ejemplo:

-***GameFaqs:*** base de datos y web con todo tipo de guías, trucos y consejos en inglés para videojuegos actuales y antiguos. Incluye algunos documen-

tos de ayuda escritos por usuarios en lenguas diferentes al inglés, como español, francés o alemán, pero son minoritarias. Disponible en: https://gamefaqs.gamespot.com/

-***GameBlog*** (sección de guías): una de las webs de novedades de videojuegos más prestigiosas en francés. Cuenta con una sección de guías y tutoriales en esta lengua. Disponible en: https://www.gameblog.fr/astuces-guides-jeux.php.

Los miembros de cada equipo deben, a través de su experiencia de juego y con las guías consultadas, escribir un guion para explicar con claridad a los espectadores cómo es el juego y cómo superar la zona, nivel o reto en el que deban centrarse. El docente deberá revisar los guiones con los equipos para asegurarse de que están bien y proporcionar la retroalimentación necesaria hasta conseguir todos los objetivos lingüísticos.

Tras eso, cada equipo le muestra a otro su guion y cómo se juega, probando así entre compañeros si los consejos son útiles. El equipo al que se le muestre el guion y se le haga la demostración deberá valorar la claridad expositiva, la calidad de los consejos ofrecidos y el uso de la lengua. A través de sus comentarios se corregirá y preparará la versión final del guion.

Tras eso, se podrá realizar la grabación de las escenas del videojuego y las labores de locución para acompañar las secuencias de vídeo del videojuego. Para ello usaremos el siguiente ***software***:

-un programa de ***screencast*** (grabación y posterior emisión de la pantalla del ordenador) como ***Open Broadcast Software***, gratuito y disponible en Windows, Mac y Linux. Permite grabar la imagen en directo, integrar también imagen desde una webcam y añadir una pista de sonido independiente con la locución, todo ello de forma simultánea, y grabar a archivo de vídeo en el ordenador, o retransmitir directamente. Disponible en: https://obsproject.com/

-Si hace falta edición de vídeo posterior, podemos usar ***OpenShot***, disponible de forma gratuita en Windows, Mac y Linux. Disponible en: https://www.openshot.org/

Los vídeos finales son compartidos con la clase para su última revisión y, finalmente, se pueden subir al canal de servicios de ***streaming*** de vídeo como YouTube, Vimeo u otra plataforma que se haya decidido, tras la aprobación del profesor.

Se aconseja emplear cualquiera de los múltiples videojuegos gratuitos disponibles para ordenador que se pueden encontrar referenciados en este dosier u otro de elección por parte del profesor. Optar por un juego gratuito para ordenador facilitará el acceso a dicho título y también la grabación de la pantalla con el programa de ***screencast***. Al fin y al cabo, si se usan —por ejemplo— juegos para consola se hace preciso emplear una capturadora de vídeo y añadir más pasos a la edición de vídeo. Entre los géneros más recomendables están las aventuras gráficas o puzles, por lo que podemos recurrir a títulos recientes y gratuitos, como ***Samorost***, de coste muy reducido, como ***The Room***, o clásicos del género, como ***Myst*** o ***Loom***, por citar tan solo algunos de ellos.

Ilustración 4. *Captura de pantalla procedente del juego Samorost. realizado por Amanita Design.*

Colores y formas con *Chuchel*

Asignatura: Lengua extranjera.

Descripción de la actividad: sustituimos las habituales viñetas y fichas con formas y colores, tantas veces basadas en objetivos cotidianos y anodinos, por imágenes extraídas del videojuego ***Chuchel***, realizado por el estudio checo Amanita Design. De este modo, utilizaremos sus referentes para enseñar a estudiantes iniciales (A1 o A2) elementos de vocabulario relacionados con esos contenidos, pero utilizando elementos de fantasía atractivos y divertidos para jóvenes estudiantes. También podemos utilizar pequeños vídeos extraídos del videojuego disponibles de forma gratuita en plataformas como YouTube a través de tráileres o demostraciones al estilo ***let's play***.

Relevancia e interés de la actividad: buscamos sustituir elementos cotidianos y anodinos, como formas geométricas, muebles o electrodomésticos, tan habituales en las actividades de vocabulario, por referentes que ayuden a estimular la imaginación e interés de los estudiantes gracias a los divertidos diseños del videojuego escogido.

Metodología: se trata de las actividades tradicionales de vocabulario con fichas e ilustraciones que se ponen a disposición de los estudiantes. Se promueve, sin embargo, estimular su espíritu creativo, pues en una segunda fase (más adelante en este dosier) se propondrá una actividad creativa a partir de lo trabajado. El vocabulario y las estructuras que se van a trabajar se centran, en especial, en: adverbios de lugar, preposiciones, formas, colores y descripciones sencillas.

A continuación, presentamos algunos ejemplos de enunciados que pueden desarrollarse a partir de este planteamiento (un ejemplo en francés y otro en inglés):

Ilustración 5. *Captura de pantalla procedente del juego Chuchel realizado por Amanita Design.*

-Quelle est la couleur du chapeau de Chuchel ?

-Quelles sont les couleurs des autres créatures ?

-Quelle est la forme du signe avec le dessin de Chuchel ?

2) Where is Chuchel in the next scenes?

Ilustración 6. *Captura de pantalla procedente del juego Chuchel realizado por Amanita Design.*

Write your answer.

El mundo (transmedia) de *Chuchel*

Asignatura: Lengua extranjera. Interdisciplinar.

Descripción de la actividad: para estimular la creatividad de los estudiantes vamos a proponerles que imaginen el mundo de ***Chuchel***. Ya han visto varios escenarios y muchos animales y criaturas de todo tipo que habitan su mundo. Sin embargo, no

hemos contado cómo es el videojuego; de hecho, el docente no tiene que haber explicado ni siquiera que las imágenes provenían de un videojuego. Ahora vamos a pedirle a los estudiantes que creen historias para ***Chuchel*** usando diferentes formas expresivas: relatos breves, cómics, canciones...

Relevancia e interés de la actividad: la actividad busca estimular la creatividad de los estudiantes a partir del estímulo que supone la presentación de ***Chuchel*** en la actividad anterior. En vez de proponerles que creen un videojuego, o que se limiten a jugar con el videojuego de ***Amanita Design***, vamos a presentarles la oportunidad de practicar la lengua extranjera que están estudiando de forma creativa con un salto de medio: deben continuar la historia de ***Chuchel*** sacándolo de los videojuegos. Así, estimulamos su espíritu creativo y les hacemos reflexionar a través de la práctica sobre las características, posibilidades y limitaciones de cada medio.

Metodología: proponemos crear una historia para ***Chuchel*** entre toda la clase que dividiremos en diferentes capítulos. Así, la primera parte de esta actividad puede ser, en sí misma, un juego en el que los estudiantes de forma colegiada acuerden los puntos esenciales de una historia para el personaje con, por ejemplo, seis capítulos diferenciados y claramente secuenciados. Para apoyar el desarrollo de la fase creativa podemos presentar al grupo una imagen de ***Chuchel*** junto a muchos de los otros personajes que aparecen en el juego, y ponerles, asimismo, nombre (para que todos los grupos usen los mismos personajes con los mismos nombres). Podemos usar esta imagen como la ilustración 5.

Tras haber escogido esos capítulos, formamos tantos equipos de trabajo como capítulos; preferiblemente, equipos de cuatro estudiantes. Cada equipo debe asumir uno de esos capítulos y desarrollarlo escogiendo, para ello, la forma de expresión artística que decidan. El profesor puede sortear la forma artística, o favorecer que haya una cierta diversidad. Pueden producirse, por tanto, relatos breves, cómics (de una o dos páginas), canciones (de uno o dos minutos), microrrepresentaciones teatrales, e, incluso, obras pictóricas o escultóricas, pese a que estas no tengan asociado un componente lingüístico en sentido estricto.

Así, cada grupo presentará en clase su fragmento, siguiendo el orden de la narración. Todos los estudiantes tendrán que tomar notas en sus equipos para poder reconstruir la historia, pues la fase final de la actividad consistirá en que tendrán que adaptar el capítulo de uno de los equipos de clase a otro medio. Por ejemplo, el equipo 4 (que ha hecho un cómic), tendrá que adaptar el fragmento del equipo 1 (un relato breve) a otro medio diferente (por ejemplo, una canción).

Ilustración 7. *Captura de pantalla procedente del juego Chuchel. realizado por Amanita Design, con muchos de sus personajes.*