Déjame el móvil para jugar

Reflexiones sobre el juego con dispositivos móviles en casa

Oriol Ripoll

jocs al segon

Déjame el móvil para jugar

Reflexiones sobre el juego con dispositivos móviles en casa

Por Oriol Ripoll

Texto de Oriol Ripoll

Se puede remezclar, adaptar y basar su trabajo sobre este texto de manera no comercial, citando el texto original y permitiendo que su obra sea en los mismos términos.

Créditos de las imágenes: Todas las imágenes de los juegos seleccionados pertenecen a material para prensa de cada uno de las editoriales.

Todas las fotografías son de uso libre. La de la portada es de Zhang Kaiyv en Pexels, y las interiores son de Huỳnh Đạt, Jelleke Vanooteghem, Mohamed Abdelgaffar y Velizar Ivanov. Las fotografías se han obtenido en Pexels, Unsplash o PSHere.

Esta publicación nace como reflexión con y para los alumnos del **Máster en juego, gamificación y tecnologia de Enti - UB**.

Es un material en progreso que irá mejorándose y matizándose con nuevas reflexiones y aportaciones.

Índice

Presentación.....5

1- El videojuego ¿un extraño en casa?.....6

CAMBIAR LOS PATRONES CULTURALES

¿JUEGOS EDUCATIVOS?

CONFLICTOS POR LOS ESPACIOS Y LOS MOMENTOS DE JUEGO

JUEGOS Y RELACIONES FAMILIARES

2 - Los miedos son interculturales 16

MIEDO 1: ¿CUÁNTO TIEMPO DEBEN DEDICAR A JUGAR?

MIEDO 2: ¿EL CONTENIDO DEL JUEGO ES EL ADECUADO?

MIEDO 3: ¿SI JUEGA A VIDEOJUEGOS, SE CONVERTIRÁ EN UNA PERSONA ADICTA?

3 - Menús de calidad 23

¿LOS JUEGOS GRATUITOS SON DE CALIDAD?

¿CÓMO SON LOS JUEGOS DE UN MENÚ LÚDICO RICO?

4 - Referentes.....32

BUSCAR JUEGOS DEL MISMO ESTUDIO O PUBLICADOS POR LA MISMA DISTRIBUIDORA

BUSCAR JUEGOS RECOMENDADOS POR ALGUIEN DE CONFIANZA

PRUEBA SIN PROBAR

5 - Para saber más 35

Presentación

Empezaré con una escena que puede resultar clásica: un padre o una madre ve con preocupación que su hijo o su hija dedica muchas horas a jugar con el móvil (intentaré no usar la diferencia de género durante todo el documento, pero es importante remarcar que el videojuego, por suerte es una forma de jugar de ambos sexos).

Esto podría extenderse a cualquier otro tipo de videojuego, pero los móviles tienen unas características especiales, después las detallaré, que los hacen especiales.

Esta preocupación inicial se remarcar con pequeños reproches, después pueden llegar a ser discusiones o sentencias que se clavan como verdades eternas en el lenguaje popular: “siempre están con el móvil” o “tanta pantalla no puede ser buena”. Y su extremo máximo es la contraposición con el juego analógico, usando referencias a un pasado utópico que, creo, nunca existió.

Esta preocupación no puede pasar desapercibida, ni puede quedar sin una respuesta clara y argumentada con datos, y con soluciones interesantes que puedan aplicarse.

Este texto se ha ido formando a través de varios años de conferencias con familias y profesionales de la educación, donde dejo que pregunten aquello que les inquieta e intento darles puntos de referencia que puedan resultar de utilidad.

1- El videojuego ¿un extraño en casa?

Cuando el videojuego con niños, adolescentes y jóvenes se percibe como un problema es porque tenemos un problema intercultural. Este tipo de juego no forma parte de nuestra cultura y no tenemos conocimiento ni criterios claros sobre los que generar criterio o argumentos.

No vamos a dar verdades absolutas, sino a presentar un marco sobre el que basarse, pensar y poder crear este criterio. Y una de las primeras fórmulas para crear este criterio es hacer analogías entre los problemas que presentan los videojuegos y algo con el que sí entendemos: alimentación, vestidos o tiempo de ocio ante la televisión.

Hacer analogías con la televisión, la alimentación o el vestido, es una buena forma de afrontar las dudas que nos generan los videojuegos.

Cambiar los patrones culturales

Desde un punto de vista educativo, no existe un tipo de juego que, por sí solo, se pueda definir como mejor que otro. Hay una creencia extendida en ciertos ámbitos educativos que el juego analógico es mejor que el digital porque favorece el contacto y la relación entre los jugadores. Hace unos meses se puedo escuchar a un director de un festival de juegos decir "que el videojuego no mate al juego".

El problema no es que se juegue con videojuegos, es si solo de juega con videojuegos y que este esté desconectado de la realidad familiar. Dicho de otro modo, el problema de un juego ante una pantalla, puede ser que las personas de la familia no sepan qué está haciendo y, por lo tanto, no se produzcan conversaciones interesantes.

Este fenómeno no es nuevo. Mi abuela pasaba muchas horas jugando al solitario inglés sobre un tablero de madera (ella lo llamaba chachachá). Este rato de juego la desconectaba del mundo, y los que estábamos a su alrededor no hablábamos con ella del juego y de las estrategias que usaba (es cierto que el juego tampoco da para mucha conversación).

Así, ya lo comentaba en la introducción, nos encontramos ante un fenómeno intercultural. Tenemos unos patrones sobre qué debería ser jugar y qué características tienen esos juegos. Ante la llegada de una nueva forma de juego, usamos los mismos patrones para analizar una nueva realidad y se produce una disonancia. Y los partidarios de los antiguos patrones empiezan a decir que la novedad es de otra categoría. Marshall McLuhan, uno de los pensadores más influyentes77 del siglo XX lo explicó de forma simple: "

El estudioso de los media espera que los nuevos media de cualquier periodo sean catalogados de pseudo por aquellos que han adquirido las pautas de los medios anteriores, sean los que sean.

McLuhan nos enseña que para analizar un medio no podemos usar patrones de medios anteriores.

Intentemos despojarnos de cualquier apriorismo. Existe un consenso en toda la comunidad educativa que el juego (el fenómeno de jugar, sin tener en cuenta sobre el medio, las personas o los momentos) es algo que ayuda al desarrollo de las personas, desde que son pequeñas hasta su vejez. Desde este punto de vista, deberíamos entender que cuanto más juego de calidad haya, mejor será este aprendizaje.

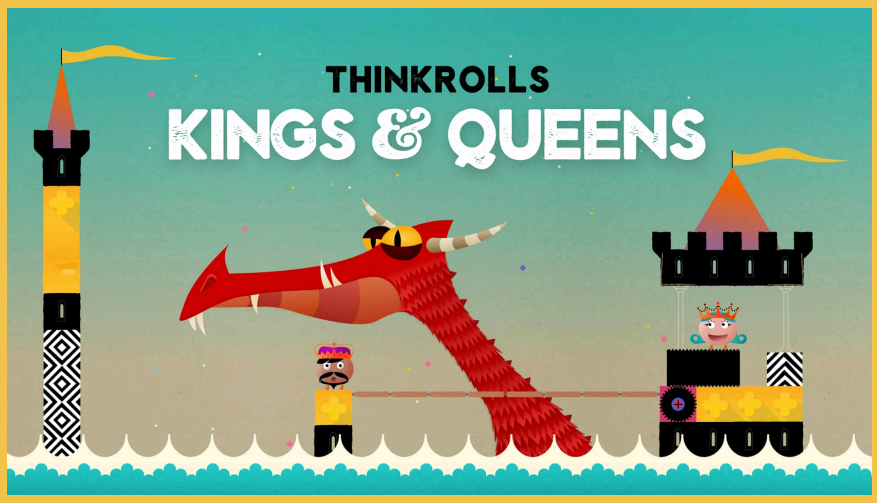
¿Juegos educativos?

En la cultura de muchos de los adultos, existe el concepto "juego educativo". Suelen ser unos juegos vinculados a contenidos de aprendizaje, normalmente memorísticos, y donde, en muchos casos, la diversión es inexistente. Y su extensión como "videojuego educativo" es una actividad con gráficos más o menos interesantes, donde se dan respuestas correctas y se recibe feedback sobre lo que se acaba de hacer.

De nuevo estamos ante un problema intercultural y deberíamos preguntarnos para qué debemos educar en el siglo XXI. Hay muchas definiciones diferentes, pero a mi me gusta centrarme en un listado de competencias que explican qué necesitaremos para poder desarrollarnos en la sociedad actual. Estas competencias

¿Qué significa educar en el siglo XXI? Se han hecho diferentes aproximaciones para explicar qué significa educar en este siglo, y algunas de las competencias necesarias son: pensamiento crítico, alfabetización en la información y la tecnología, creatividad y innovación, colaboración o iniciativa. Y este paradigma no está alineado con relacionar una pregunta con una respuesta.

Se suelen considerar juegos educativos aquellos que están relacionados con temas del currículum escolar, pero con una metodología memorística y sin mucha diversión.



Thinkrolls: Kings & Queens, es un juego del estudio Avokiddo donde los jugadores deberán ordenar diferentes elementos, para encontrar el final de cada pantalla y solucionar el reto que se plantea.

Tiene todos los requisitos para ser considerado como juegu educativo: calidad de juego, diversión, alineado con unos valores y donde se desarrollan unas competencias digitales.

Desde esta perspectiva entra en juego el desarrollo de muchas competencias que, sin entrar en mucho detalle están presentes en los juegos en general y los videojuegos en particular. Así que ante un videojuego deberíamos preguntarnos: ¿qué competencias estamos poniendo en marcha cuando intentamos superar el reto planteado?

Pero ante la gran cantidad de juegos que podemos encontrar en el mercado, la pregunta también debería llevarnos a saber qué juegos de calidad podemos escoger para desarrollar estas competencias (algo que trataremos en el capítulo "menús de calidad").

Y también podemos preguntarnos "qué videojuegos podemos decir que no son educativos?" La respuesta en este caso está asociada a dos aspectos. En primer lugar, un videojuego no educativo será aquel que no nos permitirá desarrollar las competencias necesarias para este siglo. Pero como todas las sociedades, y las familias, tenemos unos valores que nos definen, un juego no será adecuado si muestra unos valores opuestos a los nuestros (esto de desarrolla en el capítulo 3)..

Un videojuego no educativo será aquel que no permita desarrollar la competencias necesarias o no está alineado con los valores familiares.

Conflictos por los espacios y los momentos de juego

Normalmente no se puede jugar a cualquier cosa en cualquier momento. Los juegos motores requieren de un espacio, un material y un número de jugadores determinado. Para jugar a rol o a juegos de mesa se necesita un número de jugadores y un tiempo (marcado por el juego). Y un videojuego con una consola no portátil o un ordenador requiere jugar un espacio y, en muchos casos, con una pantalla que se usa para otras cosas.

¿Pero qué pasa con los juegos sobre dispositivos móviles? El dispositivo suele ser personal. Así que cualquier momento puede ser bueno para jugar, suelen ser juegos en solitario y las partidas cortas. Esta ubicuidad que es bueno para muchas cosas, puede ser el germen de un conflicto de relación.

Pero podemos equivocar el foco, porque el problema no es del juego, sino de la organización familiar. Para evitar los conflictos generados a partir de estos juegos, la familia debería pactar, con un criterio lógico y consensuado, cuáles son los momentos y los espacios para jugar.

Cuando hablo de criterio lógico, éste debería responder a dos preguntas:

- ¿qué otra actividad interfiere que se esté jugando en este momento?
- ¿qué aporta de valor esta otra actividad?

Los conflictos con los videojuegos suelen aparecer cuando conviven en tiempos y espacios comunes. Deberemos preguntarnos qué alternativa ofrecemos-.

Estar sentado mirando algo poco interesante en la televisión, no es una muy buena alternativa al juego. Pero si se está mirando algo que permite que después haya conversaciones interesantes en la familia, la cosa cambia.

Cuando pedimos que nuestros hijos dejen de jugar en un momento concreto, deberíamos preguntarnos: ¿Qué actividad de valor está perdiéndose? ¿Estamos ofreciendo alternativas que resulten interesantes?

Estas alternativas pueden ser en solitario, pero aquí es donde los juegos en grupo tienen un valor importante. Aunque la mayoría de videojuegos para dispositivos móviles son en solitario, podemos buscar formas de ofrecer interacción social.

Juegos y relaciones familiares

En Families at Play, las profesoras e investigadoras Sinem Siyahhan y Elisabeth Gee se preguntan de qué forma el juego puede crear contextos poderosos para desarrollar la identidad familiar y fomentar los vínculos. En su libro dan ideas a través de diferentes experiencias. Se pueden resumir en tres grandes conceptos.

¿En qué contextos el juego puede ayudar a desarrollar la identidad cultural y fomentar vínculos?

Crear conexiones temáticas

Cada familia tiene su cultura propia, con temas, intereses, ritmos y valores propios. El juego puede formar parte de esta cultura como punto central o transversal.

Imaginemos una familia donde los adultos tienen un gran recuerdo de su infancia vinculado a Pokémon. Evidentemente los cómics y las películas podrán jugar un papel muy importante.

Pero también los juegos para consola, los juegos de cartas y, cómo no, Pokémon Go. De esta forma se crea una conexión entre todos los miembros de la familia asociada a un tema determinado.

O imaginemos que hay un interés por los juegos de misterio o los Escape Room y creemos que puede ser una forma divertida de hacer cosas juntos. Una buena forma sería jugar a Agent A y desde aquí podemos empezar a buscar escape rooms, probar juegos de mesa u otras aplicaciones.

Agent A, es un juego con una gran cantidad de puzles al estilo de un Escape Room. Puede ser una puerta de entrada o un buen complemento para aquellas familias aficionadas a resolver misterios juntos.

Crear una cultura de juego

Pero el mismo juego puede ser el elemento central de esta cultura familiar. Las sobremesas de los fines de semana pueden acabarse con una partida de un juego de mesa, los juegos con consola sustituyen a ver alguna cosa en la televisión y, evidentemente, los videojuegos con móvil forman parte de este universo.

Compartir, recomendarse, explorar por separado o jugar juntos y hacer del juego una forma de vivir las sobremesas, los viajes y los fines de semana, es una forma de visualizar esta cultura del juego y crear sentimiento de pertinencia.

El juego puede ser una excelente forma de crear una cultura propia dentro de la familia. Los videojuegos deberán formar parte del repertorio.

Para este tipo de familias, podemos poner todos aquellos juegos donde se puede jugar pasando la tableta, o jugando más de una persona sobre el móvil. Pero también juegos con alta carga narrativa o de partida larga.

Acercarse a los intereses infantiles

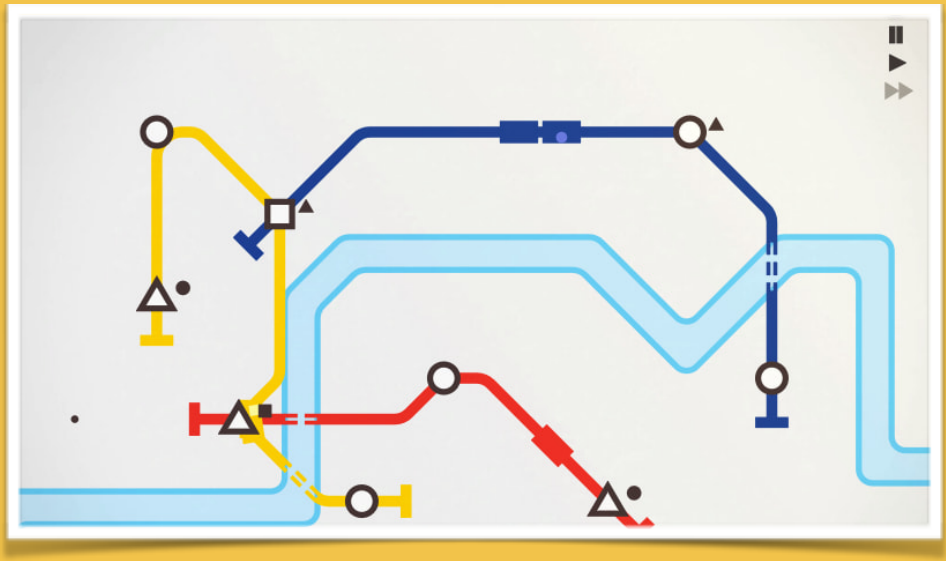
En muchos casos los pequeños desarrollan un interés propio por un tema que no es compartido por el resto (los clásicos suelen ser, por ejemplo, trenes, animales o dinosaurios).

Esto puede llegar a ser percibido como una barrera por los adultos, que no encontramos la forma de llegar a ellos de forma satisfactoria. El videojuego puede ser una forma de entrar en este mundo, de recomendar un nuevo elemento que desconoce y ampliar la experiencia de libros, juguetes, juegos de mesa, películas, visitas a museos o a centros especializados.

Tres ejemplos para acercarse al mundo de los trenes y los transportes

La afición por los trenes suele ser habitual durante la infancia. Hay gran cantidad de juegos que nos permiten acercarnos a este mundo desde perspectivas diferentes..

BRIO World - Railway es un excelente ejemplo con múltiples posibilidades.



En **Minimetro** deberemos gestionar las lineas de metro de una ciudad para evitar que el transporte colapse.

Labo Train es una aplicación donde deberemos crear nuestro tren y superar misiones por escenarios diferentes.

2 - Los miedos son interculturales

Normalmente cuando hago una conferencia sobre videojuegos en familia veo que hay miedos. Y la mayoría son proyecciones de medias verdades que se han leído o se han interpretado de artículos en medios de comunicación no especializados.

En la raíz de estos miedos, dice Steven Johnson (2006 y 2009) hay el juicio desde patrones culturales de un estilo de vida desde patrones culturales de la generación anterior.

Esto no es nuevo. Sócrates, según explica Platón en el diálogo Fedro, rechaza la escritura porque debilita la memoria y la sabiduría que esconden se queda atrapada en la letra escrita, sin posibilidad de diálogo.

Vamos a analizar cada uno de estos miedos aportando objetividad (datos) y situándonos en el patrón cultural donde el juego digital convive con el analógico.

Dejamos de tener miedo a los videojuegos cuando disponemos de datos objetivos y los entendemos porque forman parte de nuestra cultura

Miedo 1: ¿Cuánto tiempo deben dedicar a jugar?

Siempre que me formulan esta pregunta veo que esperan una respuesta exacta, un número de horas que puedan quedar por escrito y que regulen las relaciones familiares. Pero no hay una respuesta exacta. Se puede hacer un cálculo a partir de diferentes criterios.

¿De cuánto tiempo libre se dispone?

Cada familia tiene un ritmo y unos momentos de ocio diferentes, así que es difícil dar una respuesta que encaje para todas las familias. Este tiempo dependerá, por ejemplo, de las horas que se dedique, por ejemplo a las extraescolares, a las actividades en familia, o a la organización de las tareas en casa.

¿Cómo es el juego?

Decidir el tiempo de juego también dependerá de cómo será este tipo de juego.

- ¿Es un juego solitario? ¿Y qué porcentaje de juego solitario hace el niño o la niña al que queremos regular el tiempo? Una familia que no juegue, debería primero centrar la mirada en dedicar tiempo a jugar juntos, una vez ya exista un tiempo dedicado al juego colectivo, podrá intentar medirse el tiempo individual.

¿A qué más jugamos?

Cuantas horas dedicamos actualmente al juego colectivo? (analógico o digital). Los juegos individuales permiten experimentar y descubrir los propios límites e intereses, Así que se podría hacer que la familia regule que el tiempo de juego individual sea el mismo al juego colectivo.

Bonus track: ¿qué dice la investigación?

En 2016 un equipo de investigadores vinculados al Hospital del Mar de Barcelona en 2016 hicieron una investigación sobre tiempo dedicado a los videojuegos y aprendizaje.

Los resultados se basan en analizar más de 2.000 escolares y ver cómo esto tiene relación con la mejora de las habilidades óculo-visuales y la presencia de problemas conductuales. Ellos establecen un rango entre 2 y 9 horas semanales para ver mejoras de habilidades sin interferir en los problemas conductuales.

Este estudio, sin embargo, no establece cómo es la familia y qué cultura de juego tiene. Seguramente en una familia donde haya juego colectivo, conversaciones alrededor de los juegos y momentos de ocio en solitario, más de 9 horas no serán un problema.

Miedo 2: ¿El contenido del juego es el adecuado?

Cuando me encuentro con familias siempre lanzo dos preguntas.

- Empiezo con ¿cuántos de vuestros hijos juegan habitualmente a videojuegos con el móvil o la tablet? Se alzan el 100% de las manos.

- Después les pregunto: ¿cuántos de vosotros habéis probado los juegos a los que juegan? Aquí las manos quedan reducidas a, siendo generoso, el 20% del auditorio.

De nuevo el problema intercultural. No conocemos a lo que juegan, no estamos en su patrón cultural, pero lo juzgamos.

Una forma simple de conocer si el juego es adecuado o no, es el criterio PEGI (acrónimo de Pan European Game Information). Es un criterio establecido por la industria para saber, desde un punto de vista objetivo, a qué edad podria ser adecuado cada juego.

PEGI es un criterio de clasificación de los videojuegos en funcion de una serie de parámetros objetivos. La información que aporta es útil, pero no nos acaba definiendo si un juego está indicado para una edad determinada.

Esto se ve reflejado en una serie de números e iconos que aparecen en la portada del juego. Pero es un criterio objetivo (basado, por ejemplo en el lenguaje o la presencia de violencia) y no dice realmente a qué edad está dirigido un juego.

Para saber a qué edad se puede recomendar un juego, deberemos hacer lo mismo que haríamos con una serie o una película. Aunque tenga una edad recomendada, miraremos el argumento y, si es posible, un fragmento (o un episodio en el caso de una serie corta). Pues este mismo criterio lo podemos decidir con un rato corto de partida.

Miedo 3: ¿Si juega a videojuegos, se convertirá en una persona adicta?

Aquí entramos en uno de los terrenos más espinosos del uso del videojuego. Y es que usamos de forma ligera la palabra adicción. Adicción es un trastorno psicológico y debe ser tratado por un psicólogo. La mayoría de situaciones que nos encontramos a nuestro alrededor son personas que juegan demasiado, sin ser una adicción, y que es un problema educativo, y debería ser tratado por un educador.

La mayoría de los problemas relacionados con los videojuegos, son educativos y no psicológicos. Solo los psicológicos deberían ser tratados como una adicción.

Un ejemplo cotidiano

De hecho voy a poner un ejemplo. Imaginemos alguien que se hace un atracón de series (me gusta el concepto inglés que lo define: binge-watching) y se ve toda una temporada en un fin de semana o una temporada entera en poco tiempo. Esto no quiere decir que esta persona sea adicta a las series, sino que se ha atrapado por una y quiere acabarla. Puede pasar lo mismo con algunos juegos que tienen fin y a los que dedica muchas horas para acabarlos (se puede ver la duración media de un videojuego en la página howlongtobeat.com).

Otra cosa sería que la persona viera habitualmente series de forma compulsiva, dejando de participar en eventos familiares por ver series o, por ejemplo, asistir a partidos de fútbol. Este sería un problema de relación social, educativo, que debería trabajarse hablando para organizar el tiempo de ocio con el tiempo social. Aquí podemos encontrar la mayoría de situaciones de juego que interfieren en la vida familiar y que solemos poner bajo el nombre de adicción.

Pero luego existe el desorden. Cuando el ver series (o leer, o correr o jugar) hace que dejemos de hacer otras cosas interesantes pero que esconde un problema mayor donde las series (o la lectura, correr o jugar) no es la fuente, es el síntoma de un problema. Este es un tema psicológico más profundo que debería ser tratado por un profesional.

Seis síntomas de una adicción

Héctor Fuster es doctor en motivaciones y resultados positivos y negativos hacia el uso de videojuegos. En 2015 publicó "Nuestros hijos y sus videojuegos," un libro con un capítulo entero bien documentado respecto a engancharse a los videojuegos. En él explica su estudio con jugadores adolescentes. Usa la definición de adicción existente hasta el momento (Griffiths, 1996, p. 21) que incluye seis síntomas:

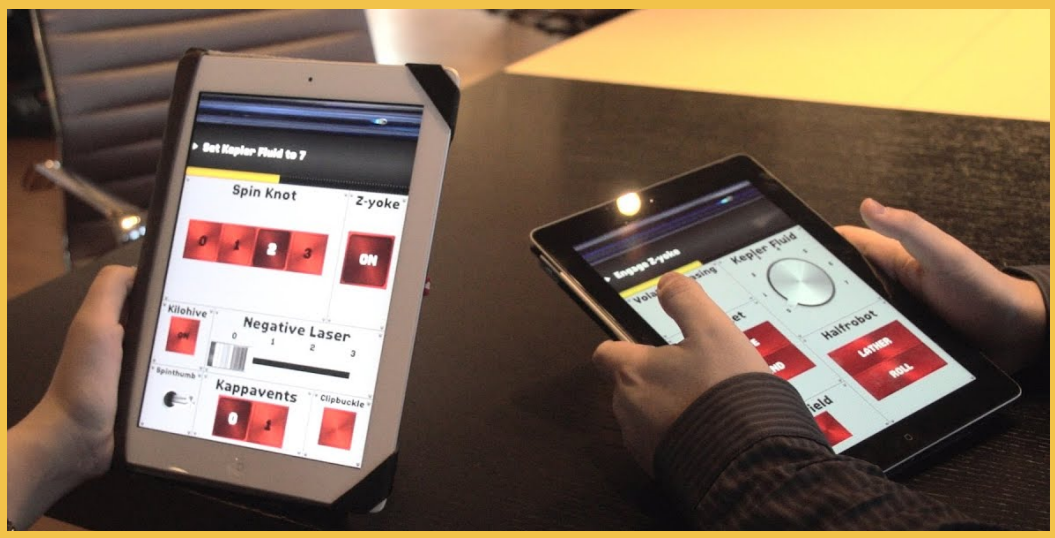
El libro "Nuestros hijos y sus videojuegos" es una excelente referencia para entender, con datos extraídos de estudios, muchas de las situaciones sobre videojuegos que nos preocupan.

- prominencia: hacer esta actividad es lo más importante,
- modificación del estado de ánimo: jugar es una forma de lidiar con otros problemas,
- tolerancia: jugar cada vez más horas,
- abstinencia: hay emociones y efectos físicos cuando se deja de jugar,
- conflicto: jugar entra en conflicto con otros u otras actividades
- recaída: después de dejar de jugar un tiempo se pierde el control y se vuelve a patrones anteriores.

En 2018 la World Health Organization definió el videojuego como desorden, y la American Psychiatric Association dio nueve síntomas la adicción a los juegos en red. Todos ellos van en la misma dirección.

Los tres últimos son lo que distinguen una alta afición de una adicción (y especialmente los dos últimos). Aquellos jugadores problemáticos son un 2,6% de todos los jugadores de la investigación de Fuster. Y si tomamos varias investigaciones la oscilación es de entre un 1 y un 10%. Estamos dentro de un margen igual al de la adicción a la comida (2%), ejercicio (3%), compras (6%) o trabajo (10%).

En muchos casos, la adicción es el final de un camino donde se han tomado pocas decisiones educativas. Estas pasan por hablar, hacer muchas actividades juntos. compartir tiempo de juego y hacer que el juego sea algo más dentro de un entorno rico en actividades.



Space Team, es un juego para un grupo de adolescentes, jóvenes y adultos donde el trabajo cooperativo y la comunicación es muy importante. Se juega con varios dispositivos a la vez.

Cada dispositivo muestra un panel de control una nave y van llegando diferentes informaciones... pero no todas llegan al dispositivo correcto. así que los jugadores deberán darse órdenes claras y precisas para poder superar lo que se propone.

3 - Menús de calidad

Todo lo explicado hasta el momento presupone que estamos hablando de videojuegos de calidad. Pero ¿a qué nos referimos cuando hablamos de calidad? Y lo más importante, ¿dónde podemos dirigirnos para encontrar este tipo de juegos?

En este capítulo daremos respuestas prácticas y claras para encontrar juegos que valgan la pena.

¿Los juegos gratuitos son de calidad?

Hasta ahora he estado hablando sobre comportamientos con el juego. Sin embargo hay algo que debemos tener presente: no todos los juegos sirven. La mayoría de los juegos a los que dedican horas nuestros hijos son gratis y suelen ser los que aparecen en la lista de recomendados de la tienda.

El criterio para seleccionar los juegos gratuitos, es que aparece en la lista de recomendaciones. ¿El criterio para escoger una herramienta que favorece el aprendizaje, debe ser establecido por el vendedor?

Que sean gratis quiere decir que contienen anuncios y compras en su interior. Los anuncios suelen aparecer repetidas veces durante una sesión de juego. Las compras en algunos casos hacen que el ritmo de juego no sea tan interesante como si se adquieren ciertos productos. Desde un punto de vista económico no deberían ser un problema, se han dado casos, ya que se puede controlar la compra de juegos a través del móvil o la tablet.

Que aparezcan en la lista de recomendados en la tienda quiere decir que su criterio no es pedagógico, es un criterio relacionado con ventas o con algo que la misma tienda establece.

Imaginemos que los libros que se lean en la escuela sean gratis, con anuncios, la posibilidad de comprar aspectos que lo amplíen y le den más calidad, y que sean decididos por la misma editorial. Sería totalmente inaceptable, ya que entendemos que se tratan de recursos educativos de primer nivel. ¿Por qué aceptamos que sea así por parte de los videojuegos en dispositivos móviles?

¿Podemos imaginar que todos los materiales que usa en su aprendizaje son gratuitos y regalados por una marca comercial?

Cuatro criterios

Para poder decidir qué juegos de calidad se pueden establecer, podemos usar diferentes recursos:

- los productos de calidad, cualquiera, no son gratis, se pagan. Y debemos decidir si el pago es con dinero o viendo una cantidad de anuncios totalmente descontrolada en cantidad y contenido.

- si no sabemos de algo, buscamos referentes. Lo hacemos con los libros: el criterio de más vendido no suele trasladarse en calidad, sino que es alguien de referencia (un librero de confianza, por ejemplo) que nos los aconseja.

- otra forma de tener referentes es fiarse del autor o de su editor. Los videojuegos tienen estudios que los crean y editoras que los publican. Como veremos más adelante este suele ser también un buen criterio.

- la mayoría de juegos gratuitos siguen unos mismos patrones, y de esta forma solo estamos ofreciendo un repertorio poco amplio, con fórmulas que se repiten continuamente y que empobrecen el criterio de quien los juega.

¿Cómo son los juegos de un menú lúdico rico?

Uno de las características de los detractores de los videojuegos es su desconocimiento. Cuando opinan hablan solo de juegos gratuitos a los que han dedicado poco tiempo o un único juego más elaborado al que han dedicado tiempo, pero sin ver la magnitud de todo el repertorio.

Cuando me encuentro con un detractor le suelo pedir que cite 10 juegos de calidad, donde haya juegos de pago y que tengan como máximo 2 años.

A partir de aquí voy a establecer un criterio. Hace pocos días leí una entrevista a Lucas Ramada (Castro 2020), doctor en literatura infantil y juvenil digital y educación literaria. Cuando selecciona obra digital de calidad se basa en diferentes criterios:

- identidad estética para representar una cultura infantil de calidad,
- calidad estética que tenga en cuenta desde cualquier aspecto de la imagen a la música,
- interactividad que anime a la exploración y al juego,
- y que tenga intencionalidad expresiva.

Estos criterios son los mismos que aplico cuando analizo juegos.

Los elementos estéticos

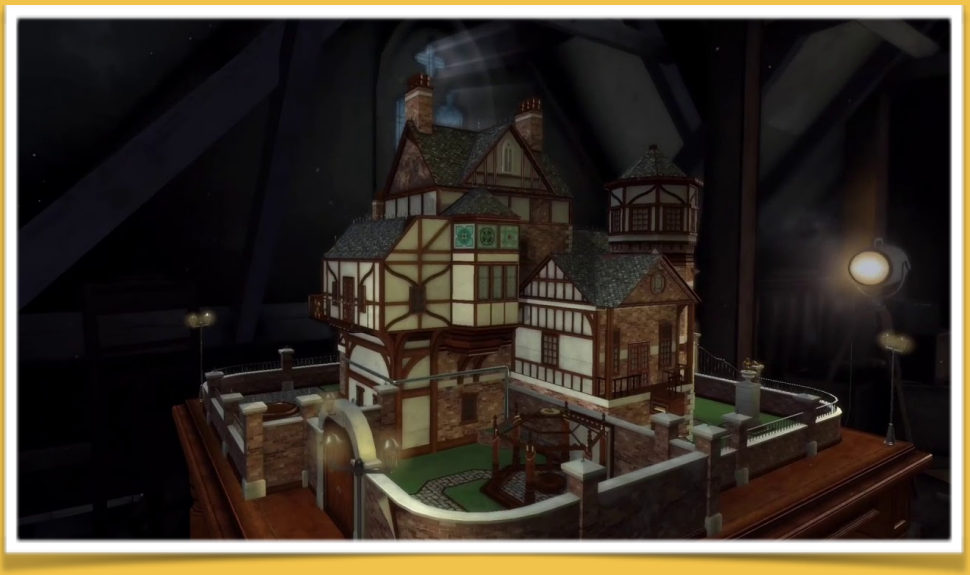
En un juego, es importante que todos los elementos estéticos remen en la misma dirección, que cada gráfico, color, la música o los sonidos tengan una calidad que sorprenda.

Los juegos de la saga Mario, de Nintendo, no solo destacan por una jugabilidad espectacular, sino que cada pequeño detalle visual o sonoro está cuidado para que la experiencia sea muy especial.

Love you to Bits es un juego con una gran carga emocional por la historia que explica y por la estética gráfica que utiliza.

Con una estética más simple, **Battle of Polytopia** nos permite evolucionar una civilización.

The room es una colección de juegos con aire de escape room, donde hay artefactos muy elaborados que hay que abrir.



Las mecánicas de juego

Cada juego tiene unos componentes que hacen que sea como es. Estos componentes, las mecánicas, son relevantes en el sentido que permiten descubrir formas originales de interactuar con una pantalla. Un buen juego suele tener mecánicas originales y bien planteadas, que permiten experimentar una buena experiencia.

Los juegos suelen ordenarse en géneros diferentes según qué objetivo o qué acciones deben hacerse. Normalmente las mecánicas van acordes con los géneros, ya son las que permiten conseguir el objetivo que se plantea.

De la misma forma que la estética es muy importante porque abre la puerta a qué percibimos del juego, las mecánicas se adaptan al género para poder tener una gran experiencia.

Ernest Adams (2010) establece una primera aproximación a géneros de juego en base a ocho tipologías diferentes. Resultan interesantes porque cada una muestra un tipo de aprendizaje diferente:

- Los juegos de acción incluyen desafíos físicos, acertijos y una variedad conflictos y personajes. Suelen tener desafíos económicos que generalmente involucran la recolección de objetos. Existen una gran variedad de subgéneros, pero los más conocidos son los de disparos y los de lucha.

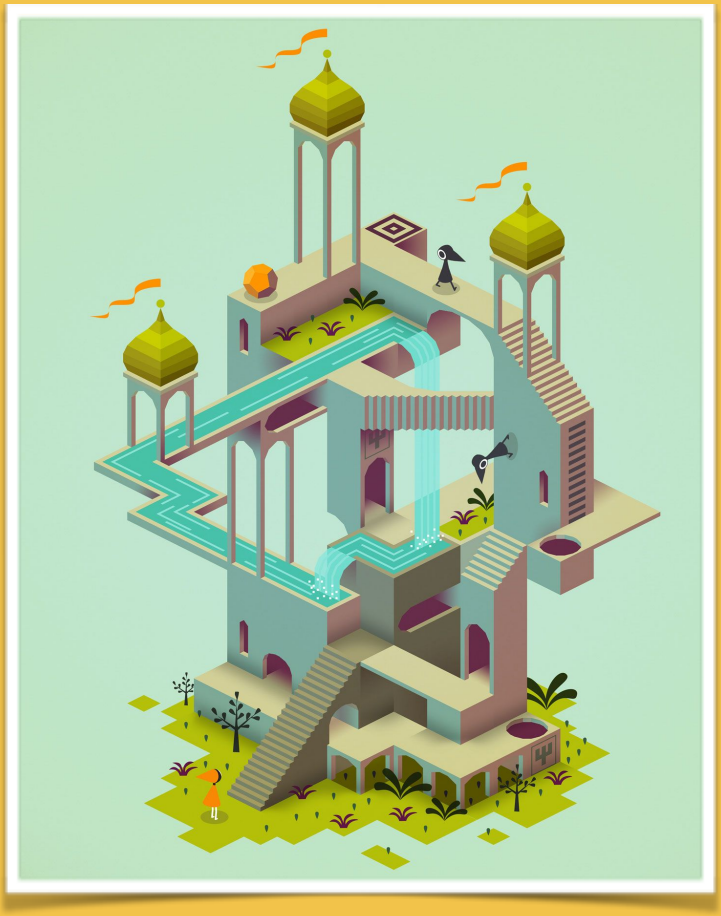
- Los juegos de estrategia incluyen desafíos tácticos, logísticos. económicos y de exploración.

- En la mayoría de los juegos de rol hay desafíos tácticos, logísticos y de exploración. Suelen requerir recolectar botines y cambiarlos por mejores armas.

- Las simulaciones del mundo real suelen ser juegos deportivos y simulaciones de vehículos.

- Los juegos de construcción y gestión de empresas o de explotaciones agrarias o ganaderas ofrecen principalmente desafíos económicos y conceptuales.
- Los juegos de aventura proporcionan principalmente exploración y resolución de acertijos.

- Los juegos de puzzles ofrecen desafíos lógicos y conceptuales. En algunos casos existe presión de tiempo o un elemento de acción.



La historia, la estética y los puzzles que ofrece **Monument Valley** hace que sea una experiencia de juego única y de gran calidad.

Narrativa

Hay juegos que explican grandes historias. Pero lo más interesante de estas historias es que suelen saltar de la pantalla y permiten tener conversaciones ricas en contenido, que ayudan a crear la cultura familiar.

Por este motivo, sería conveniente que en el repertorio infantil hubiesen algunos juegos donde la narrativa permitiese ir más allá de lo que pasa en la pantalla.

Grandes juegos, grandes aprendizajes

Old Man's Journey es una gran experiencia narrativa. El protagonista es un anciano que recibe una misteriosa carta y, tras leerla, se pone a caminar. Un juego de puzzle, donde hay que descubrir un camino jugando con las lineas del horizonte.

Jordan Shapiro es investigador y divulgador de la educación digital. En su último libro (2019) The new Childhood afirma que a través de buenos juegos se harán buenos aprendizajes. Y esto es porque los buenos juegos tienen las características de los buenos maestros: rigor, sensibilidad, reflexión y realidad.

- Rigor. Los buenos juegos proponen retos bien equilibrados (ni demasiado fáciles, ni demasiado difíciles). Mantienen a los jugadores en la zona de desarrollo próximo de Vigotsky, dándoles soporte o guía para mantener la motivación y la posibilidad de superar los retos.

- Sensibilidad. Los buenos juegos dan un retorno claro y conciso para que entiendas en todo momento lo que está pasando en la partida. Y los buenos maestros saben que las tareas solo son útiles cuando dan el retorno necesario para insistir en la buena dirección.

- Reflexión. Ante cualquier fracaso, el jugador debe reflexionar sobre cómo lo ha hecho, pensar qué ha fallado e intentar buscar la forma de superarlo.

- Realidad. Los juegos son retos reales para el jugador, y por este motivo el aprendizaje está basado en la experiencia que están llevando a cabo.

Los buenos juegos, como los buenos maestros,
tienen rigor, sensibilidad,
favorecen la reflexión y proporcionan retos reales

4 - Referentes

Llegados a este punto, siempre aparece una pregunta recurrente: ¿pero dónde puedo encontrar juegos de calidad y que resulten interesantes?. De nuevo podemos recurrir a lo mismo que haríamos con el cine, los libros o las series.

Buscar juegos del mismo estudio o publicados por la misma distribuidora

Los escritores o los directores de cine suelen buscar su tono personal que se muestra en la forma cómo explican las historias, el ritmo con el que las desarrollan y hasta, en muchos casos, el género en el que suelen enmarcarse.

A los juegos les pasa lo mismo. Los estudios que diseñan y desarrollan los juegos suelen hacerlos siempre siguiendo un mismo tono. Así que suele ser bastante común que si te gusta un juego de un estudio, los otros tengan elementos que los hacen también de tu interés.

Una de las mejores formas de encontrar buenos referentes es mirar qué otros juegos han hecho los creadores de un juego interesante y probarlos por si siguen el mismo estilo que nos había gustado tanto.

Buscar juegos recomendados por alguien de confianza

Otra de las acciones que haríamos con libros o películas sería buscar quién nos puede hacer buenas recomendaciones. Todos tenemos críticos que nos pueden orientar porque sabemos que nos conocen los gustos y qué es lo que nos puede interesar.

¿Cómo podemos transferir lo que hacemos en el mundo analógico al digital?

Existen varias páginas web (o secciones en webs generalistas) que nos ordenan la información y proporcionan ideas para empezar a explorar.

Prueba sin probar

Una de las mejores formas de decidir si nos interesa un juego es probarlo. Pero no suele ser habitual encontrar demostraciones de los juegos para comprobar si nos interesan. Una forma de probarlos sin probarlos es ver videos de Youtube donde se muestran partidas.

Estos videos (se suelen encontrar bajo el nombre de walkthrough, que significa recorrido) permiten hacerse una idea de cómo funciona el juego, aunque sea sin probarlos o sin saber qué mecánicas exactas se pueden llevar a cabo.

Fiete Soccer es un juego de fútbol para los más pequeños. Los controles son muy sencillos y permiten tener una gran experiencia de juego. Además el juego proporciona elementos para personalizar los equipos y hacer campeonatos.

Quince estudios que vale la pena explorar

Los juegos que desarrollan estos estudios suelen ser de mucha calidad. Algunos están especializados en pequeña infancia y otros hacen títulos generalistas.

Vale la pena dedicarse a investigarlos para descubrir títulos interesantes.

- Ahoiii
- Alike Studio
- Annapurna Interactive
- Asmodee Digital
- Avokiddo
- Filimundus AB
- Fireproof Games
- Fox & Sheep
- Khan Academy Kids
- Labo lado
- Queen Digitals
- Sago Mini
- Studio Pango
- Toca Boca
- Versus Evil

Cuatro webs para tener en cuenta

He preparado una lista de webs que consulto habitualmente para encontrar juegos infantiles. Para mí es simplemente una puerta de entrada, después será necesario profundizar en la información que proporcionan.

- Generación Apps (generacionapps.com)
- Pequetablet (pequetablet.com)
- Educaplanet (educaplanet.com)
- Frikids (frikids.com)

5 - Para saber más

Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design. Berkeley, EEUU: New Riders.

American Psychiatric Association. (s.f.). Internet Gaming. https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming

Castro, L. (2020, January 21). Ficción infantil digital: "Cuando no hay enfoque institucional, los niños juegan a lo que las empresas dicen". Retrieved from https://bit.ly/ficcioninfantil

Fuster, H. (2015). Nuestros hijos y sus videojuegos: Saber cuál es su relación y entenderla. Start-T Magazine Books.

Griffiths, M. (1996). Behavioural addiction: An issue for everybody? Employee Counselling Today, 8(3), 19-25. doi:10.1108/13665629610116872

Johnson, S. (2006). Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter. Riverhead Books.

Johnson, S. (2009). Si és dolent t'ho recomano com la cultura de masses ens fa més intel·ligents. La Campana.

McLuhan, M. A. (1994). Understanding Media. Cambridge, EEUU: MIT Press.

Pujolà, J., & González, V. (2020). Stories or Scenarios: Implementing Narratives in Gamified Language Teaching. Recuperado de http://ceur-ws.org/Vol-2497/paper13.pdf

Shi, Y., & Shih, J. (2015a). Game Factors and Game-Based Learning Design Model. International Journal of Computer Games Technology, 2015, 1-11. https://doi.org/10.1155/2015/549684

Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough? Annals of Neurology, 80(3), 424-433. doi:10.1002/ana.24745

Siyahhan, S., & Gee, E. (2018). Families at play connecting and learning through video games. The MIT Press.

World Health Organization. (s. f.). Gaming disorder. Recuperado 26 de enero de 2020, de https://icd.who.int/dev11/l-m/en