

Playcomp

Competències socioemocionals i cíviques
en el teu centre de secundària des dels videojocs indies

VI Jornades IRIE
Intel·ligència artificial en educació



Irie
Institut de Recerca
i Innovació Educativa
UIB - GOIB



PID2023-148476OA-I00 y RYC2022-038521-I
financiado por






play+comp

Videojuegos independientes
y educación



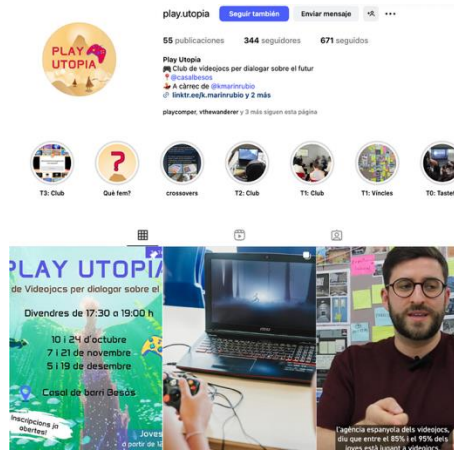
<http://playcomp.es>




Trabajo previo en proyectos educativos mediados por juegos
compartiendo algunas características...



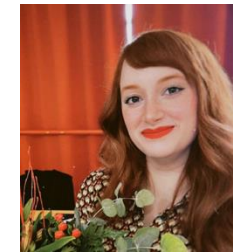
Julia



Kevin



TRANSGENDER NARRATIVE IN VIDEO GAMES: ANALYSIS OF *A NORMAL LOST PHONE* AS AN EDUCATIONAL TOOL



Paula



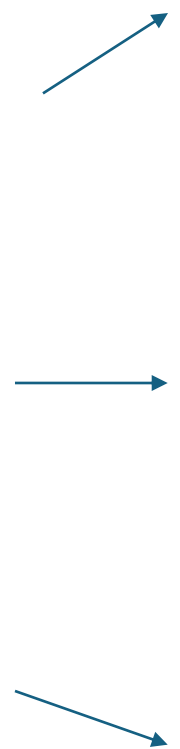
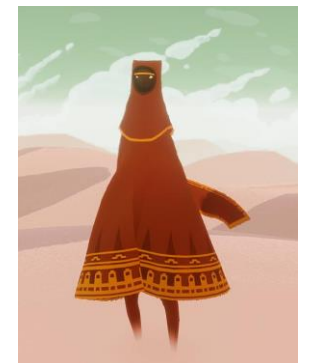
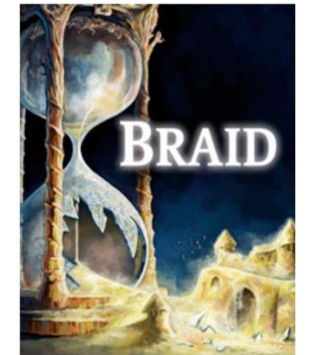
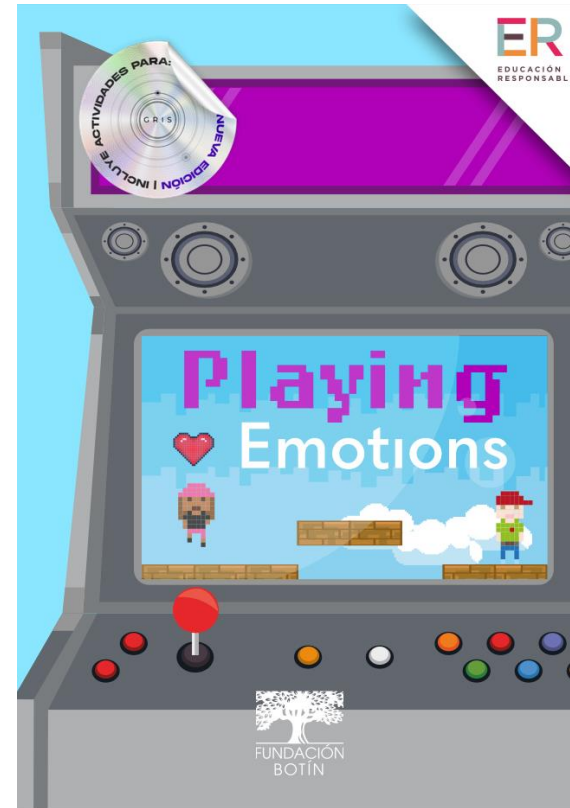
PAULA RODRÍGUEZ-RIVERA
Universidad de Vigo

ANA MANZANO LEÓN
Universidad de Almería

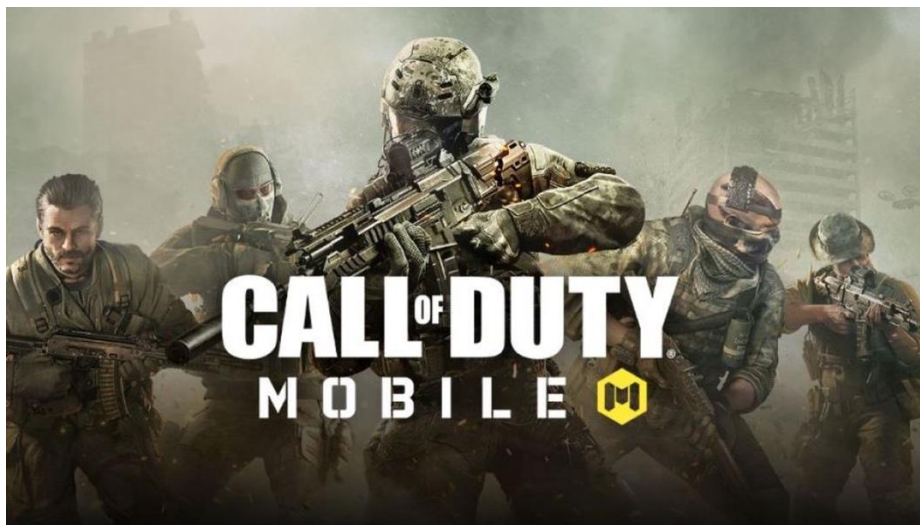
JOSÉ MIGUEL RODRÍGUEZ FERRER
Universidad de Jaén

RUBÉN CAMACHO-SÁNCHEZ
Universidad de Lleida

Y en particular...



Y la principal característica es la reivindicación de valor cultural y social de los **juegos independientes** como medio con posibilidades educativas



VS.

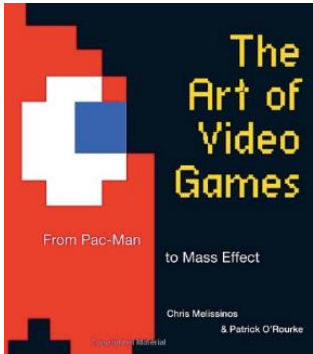


¿Por qué juegos independientes?

SMARTNEWS Keeping you current

Video Games Are Officially Art, According to the MoMA

The Museum of Modern Art bought 14 video games last week to add to their permanent collection - making video games not just interesting anthropological artifacts, but also a form of art

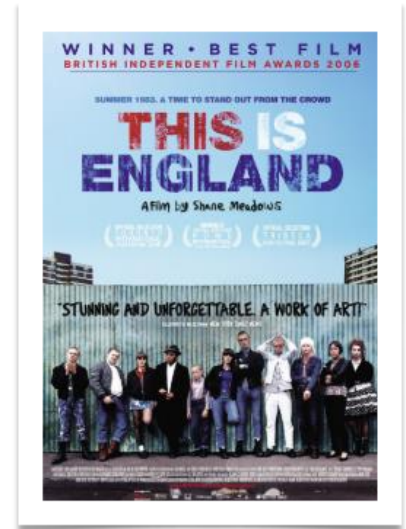


Productos de masas



VS.

Productos artísticos



<https://youtu.be/gWHZnszr6bs>

<https://youtu.be/op4G1--kb-g>



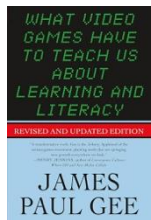
<https://youtu.be/gvECQlxrhbw>

<https://youtu.be/--fbwMuvShQ>

Además nos lo dice la investigación...



La **libertad artística** y la transgresión de sus desarrolladores (Juul, 2009) ofrecen ricas oportunidades de aprendizaje.



La **originalidad** de algunos títulos y los dominios semióticos únicos que abordan (Gee, 2009) están vinculados a distintos principios de aprendizaje.



Muchas veces, los **juegos educativos resultan irrelevantes** para los jugadores porque no logran conectar con sus intereses ni con las culturas del videojuego.

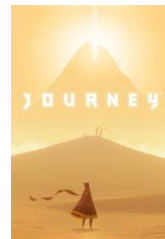


Es triste que los docentes, que históricamente han sido expertos en lo lúdico, estén empezando a sentirse **fascinados por la gamificación y los serious games**.

Videjuegos y aprendizaje
¿Por qué la gamificación y los juegos
educativos no son suficientes?

Jorge Ochoa
Universidad de Carolina, Escocia
Natalia González Fernández
Universidad de Carolina, Escocia

¿Qué hemos aprendido?



OX OΔ
ECOINDIE-G

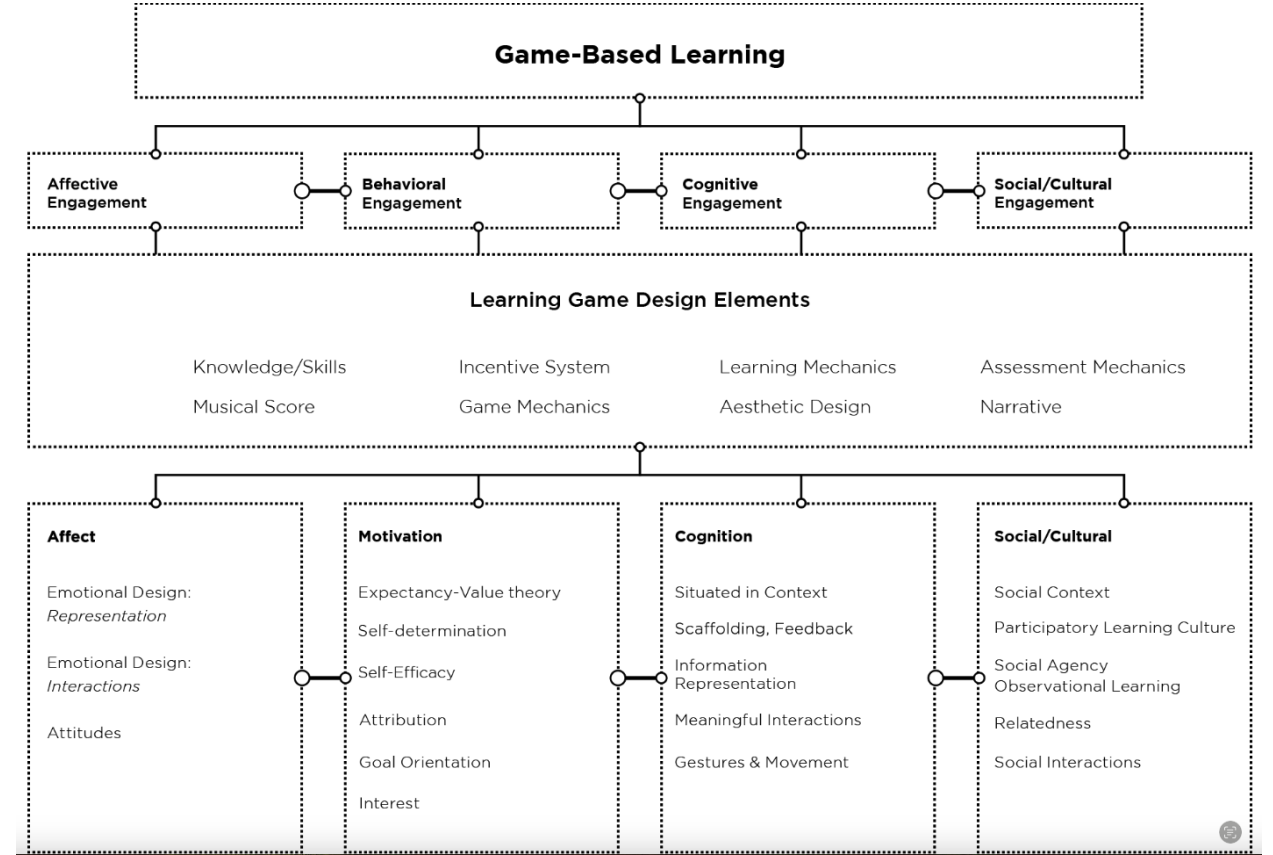
ECOINDIE-Games

Playing futures!

Funded by

upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

CENTRE FOR STUDIES ON PLANETARY WELLBEING



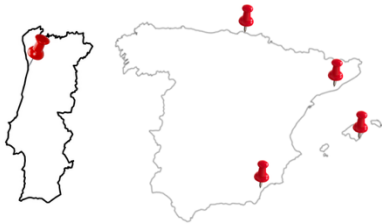
Integrated Design Framework for Playful Learning (Plass 2015)

El contenido poético, la sensibilidad y la transgresión de los videojuegos independientes los hacen especialmente relevantes para trabajar en los que consideramos los dos dominios más importantes del modelo de Plass.



Alfabetización videolúdica del profesorado e implementación de un recurso para el desarrollo ético y socioemocional en educación secundaria desde los videojuegos independientes (PLAYCOMP)

¿Dónde?



¿Qué?



¿Cómo?

Seleccionar juegos indies



Diseño de un recurso educativo para profesorado de secundaria



Formarles y ayudarles en la implementación

¿Quiénes?



+ grupos control

IDENTIFICAR LA PERCEPCIÓN DE ALUMNADO Y PROFESORADO



La información cualitativa de estudiantado y profesorado se recopilará a través de grupos de discusión. El proceso será principalmente inductivo, con aportaciones y categorías que emergerán de los propios datos mediante inducción analítica, teoría fundamentada y métodos de comparación constante.



DISEÑAR Y AYUDAR A IMPLEMENTAR EL RECURSO

12 horas de formación

Trabajo en grupo Sesión 1 (2 horas)	Trabajo en grupo Sesión 2 (2 horas)	Trabajo en grupo Sesión 3 (2 horas)	Trabajo en grupo Sesión 4 (2 horas)	Trabajo en grupo Sesión 5 (2 horas)	Trabajo en grupo Sesión 6 (2 horas)
Actividad 1 Sesiones 1 y 2 (2 horas de aula)	Actividad 2 Sesiones 3 y 4 (2 horas de aula)	Actividad 3 Sesiones 5 y 6 (2 horas de aula)	Actividad 4 Sesiones 7 y 8 (2 horas de aula)	Actividad 5 Sesiones 9 y 10 (2 horas de aula)	

10 horas de implementación del recurso educativo



03: EVALUACIÓN DEL IMPACTO

Percepción
del programa



Impacto

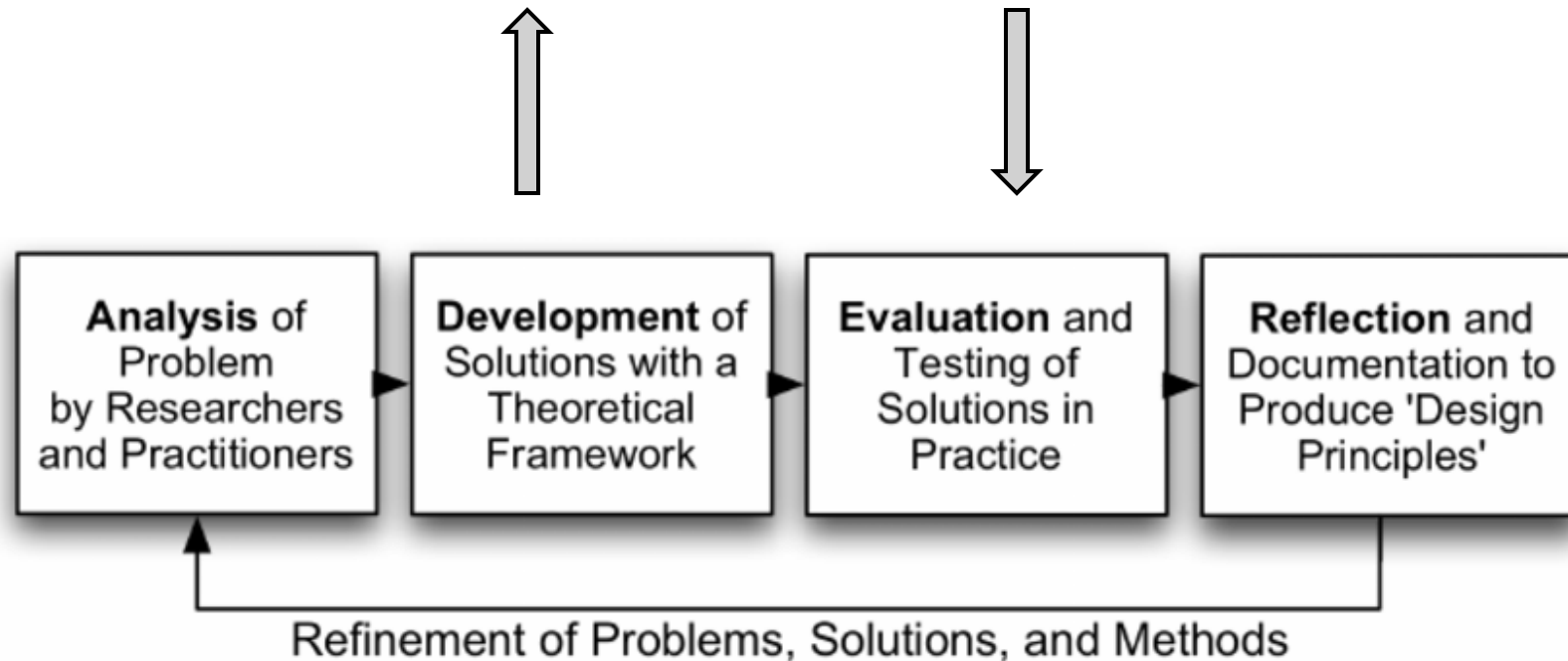
Competencia 5

Competence 6

Pretest-posttest
con análisis de
modelo lineal
general de
medidas repetidas
considerando el
género.

Diseño de método mixto

Secuencial exploratorio: Cualitativo (casi todo) + Cuantitativo



Investigación basada en diseño

“Las **competencias clave** representan un conjunto transferible y multifuncional de **conocimientos, destrezas y actitudes** que todas las personas necesitan para su realización y desarrollo personal, inclusión y empleabilidad”
(Comisión Europea)



La habilidad de **reflexionar sobre uno mismo**, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, **mantener la resiliencia** y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de **hacer frente a la incertidumbre y la complejidad**, aprender a aprender, contribuir al propio **bienestar físico y emocional**, **conservar la salud física y mental**, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar **empatía** y **gestionar los conflictos** en un contexto integrador y de apoyo.

La competencia ciudadana es la habilidad de **actuar como ciudadanos responsables** y **participar plenamente** en la vida social y cívica, basándose en la **comprensión** de los conceptos y las **estructuras sociales, económicos, jurídicos y políticos**, así como la **sostenibilidad** y los acontecimientos mundiales.

Variable	Instrumento	Ítem representativo
<u>Empatía</u>	Interpersonal Reactivity Index (IRI) (Davis, 1980, 1983), adaptación de Mestre et al., 2004	A menudo tengo sentimientos de compasión y preocupación hacia gente menos afortunada que yo.
<u>Evaluación de las propias emociones</u>	Wong Law Emotional Intelligence Scale (WLEIS-S; Wong & Law, 2002), adaptación de Extremera et al. , 2019	La mayoría de las veces sé distinguir porqué tengo ciertos sentimientos
<u>Valores sociales</u>	Escala de Valores para el Desarrollo Positivo Adolescente (Suárez et al, 2011)	Trabajar para el bienestar de los demás
<u>Valores personales</u>		Comportarse de acuerdo con los principios en los que se cree
<u>Autoeficacia ciudadana</u>	ICCS 2022 Estudio Internacional sobre Educación Cívica y Ciudadana. Informe Español.	¿Cómo crees que harías la siguiente actividad? Organizar un grupo de estudiantes para lograr cambios en el centro?

Proceso de selección de juegos



INDEPENDENT
GAMES FESTIVAL

<https://igf.com/>

GOTY



GAMES
FOR
CHANGE

<https://www.gamesforchange.org>

GOTY + impacto más significativo (MSI), mejor jugabilidad (BG) o juego más innovador (MI)



Tras eliminación de redundancias (n = 52)

+

Juegos grises (n = 5)



57



22

Criterios de exclusión:

- PEGI 16 o superior
- No estar disponible en STEAM
- Textos o audio en idiomas diferentes al castellano
- Manejo complejo del que puedan beneficiarse jugadores hardcore

Fases para la priorización

1. Cada uno de los investigadores eligió su juego y justificó su elección

2. Resultados

3. Votación de los 3 juegos preferidos por cada investigador:

1. Stillness of the wind
2. Kids
3. Lost Words
4. Papers, please
5. Endling
6. Unpacking
7. Tree
8. Never alone
9. Townscapper
10. Before your eyes
11. Alba

4. Trabajo en 4 comisiones multidisciplinares para elegir el juego más adecuado (1.º a 4.º de la ESO)

Selección final



1 ° ESO



2 ° ESO



3 ° ESO



4 ° ESO

Algunas actividades

¿Cómo se estructura?

Presentación del autor y la obra

+

Antes

Durante

Después



Temáticas

Juegos y diversidad

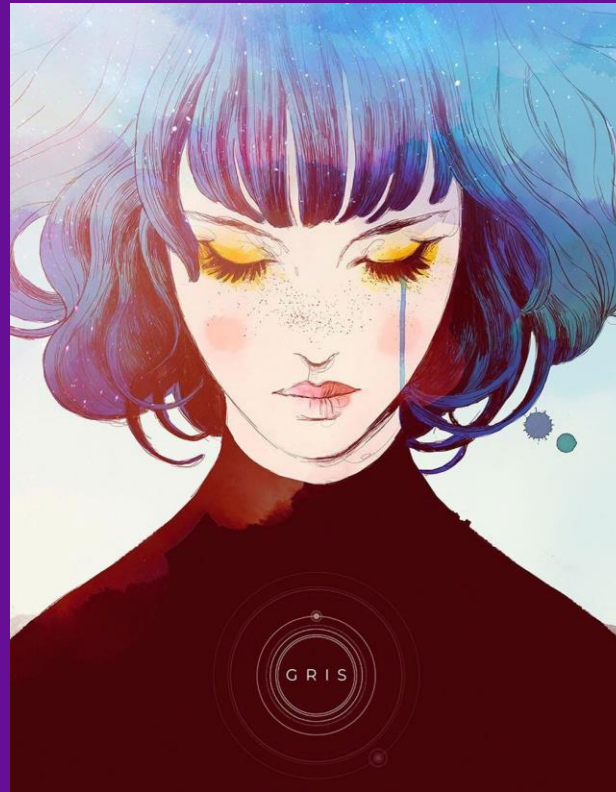
La profesión de diseñador independiente

...

The Art of Game Design



Gris



Actividades

Presentación del autor y el juego



Conrad Roset, Adrián Cuevas y Roger Mendoza



Gris

<https://www.youtube.com/watch?v=gvECQlrxhbw>

Actividad 1. La diversidad en los juegos

- **Variables de Educación Responsable:** Autoestima, Habilidades de Autoafirmación, Oposición Asertiva, Autocontrol
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Si se desea, diapositivas previamente preparadas con Mentimeter
- **Objetivo principal:** Poner en valor la diversidad del medio de los videojuegos subrayando la necesidad de crear comunidades inclusivas y diversas. Reflexionar sobre nuestra manera de jugar para promover formas de juego responsables
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Braid



<https://www.menti.com>

+



<https://www.youtube.com/watch?v=pR1evVvBWbc>

+

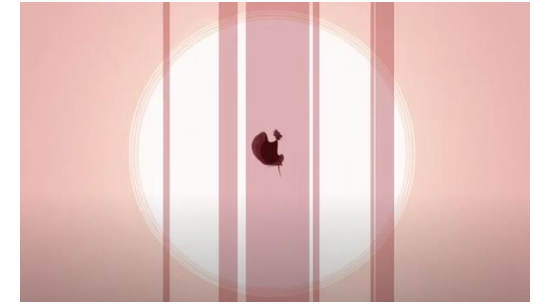


Empezamos a jugar

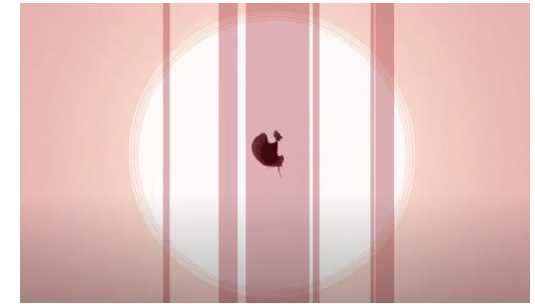


Actividad 3. Música y emociones

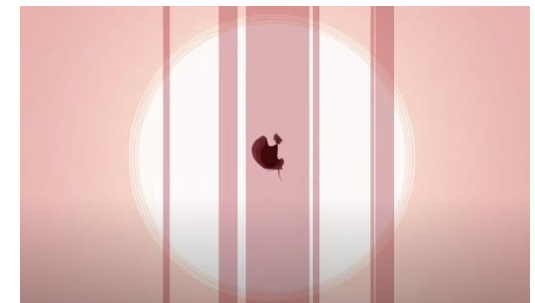
- **Variables de Educación Responsable:** Identificación y Expresión Emocional, Habilidades de Interacción
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para acceder a repositorios de música
- **Objetivo principal:** Identificar el papel clave de la música en cualquier creación audiovisual y el impacto que tiene en nuestra reacción emocional
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Braid
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte, El Coro de las Emociones



https://youtu.be/gmeFfm8VNeU?si=HYjmDzoSNeSC_kmT&t=657



<https://youtu.be/2MVx6SU9vNE>



<https://youtu.be/T0SCof-cSMY>

*Puesta de sol / tunel

Actividad 4. Pintando el mundo



- **Variables de Educación Responsable:** Identificación y Expresión Emocional, Habilidades de Interacción, Creatividad
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Acuarelas y papel con cierto grosor
- **Objetivo principal:** Desarrollar a través técnicas artísticas la resiliencia y la capacidad de afrontar distintas situaciones personales con una actitud positiva
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** ReflejArte



+





Actividad 5. Narrativas interactivas: otra forma de jugar

- **Variables de Educación Responsable:** Toma de decisiones, Creatividad
- **Duración estimada:** Al menos 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para la descarga y utilización de Twine (<https://twinery.org/>). Es recomendable que en el aula exista una dotación 1 a 1 de tablets u ordenadores o, al menos, un dispositivo por equipo para que puedan trabajar en sus historias de manera autónoma. De forma alternativa se puede “desdigitalizar” toda la actividad
- **Objetivo principal:** Diseñar una experiencia lúdica digital interactiva que pueda ser navegada/jugada por el resto de compañeros y por otros agentes de la comunidad educativa (familias, etc.)
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Braid
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Reflejarte y Lectura, Emociones y Creatividad



Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories.



<https://twinery.org/>

Gris, despierta... la alarma está sonando.



Sherry Venegas CCBY

Gris lleva durmiendo más de 12 horas. Con todo lo que ha pasado no quiere levantarse de la cama.

Gris hace un gran esfuerzo y se levanta. Cree que sólo así las cosas mejorarán
Gris sigue durmiendo

<https://jorgeoceja.com/gris/gris.html>

Journey



ANTES DE JUGAR



Actividad 1. Videojuegos independientes, Inteligencia Artificial (IA) y derechos de autor

- **Variables de Educación Responsable:** Pensamiento crítico; Autoestima; Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional.
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet y acceso a Leonardo AI (IA de acceso gratuito que permite crear arte, imágenes y vídeos). Leonardo AI: <https://app.leonardo.ai/>
- **Objetivo principal:** Crear, usando IA, una portada alternativa para Journey y reflexionar críticamente sobre el impacto de esta herramienta en la industria del videojuego independiente y en otras profesiones creativas.
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Banco de Herramientas.

En primer lugar, se realizará una breve presentación del juego, explicando su contexto y los actores implicados en su creación. Para ello, se introducirá el estudio independiente thatgamecompany, liderado por Jenova Chen, y el papel de la empresa

histórico de haber sido el primer videojuego nominado a un premio Grammy por su banda sonora.



Jenova Chen, autor del videojuego Journey.

Nota: Una opción que tienen aquí los docentes para trasladar cómo funcionan estos premios es realizar una pequeña votación en clase del tipo "El mejor juego de todos los tiempos". Esta votación permitiría explorar los intereses del alumnado y trabajar los géneros e historia del medio.

Una vez contextualizado el juego y su creador el



FLAB

(<https://leonardo.ai/>) o Chat GPT (<https://chatgpt.com/>). Para ello, se presentará la portada oficial del juego y se propondrá al alumnado crear una imagen alternativa.



Portada original de Journey

Para hacerlo, tras proyectar la portada de Journey se facilitará el enlace y el acceso a la IA. Esta actividad puede realizarse en pequeños grupos, de manera individual o de manera colectiva con el ordenador del docente.

"Buena, ya habéis visto con qué portada nos encontramos... ahora os toca pensar por qué ha sido diseñada de esta manera, qué sentimientos pretende evocar y en qué medida puede ser representativa de cómo es el juego. Una vez que hayáis llegado a vuestras conclusiones, dad instrucciones a la IA que os hemos facilitado para crear, utilizando esta herramienta, una portada alternativa".

Una vez recopiladas todas las propuestas, el profesor las proyectará una a una. La idea de esta puesta en común es realizar una breve reflexión sobre cada una de ellas. Esta actividad, será clave para iniciar un espacio de diálogo y reflexión que versará alrededor de preguntas como las siguientes:

"¿Qué prompt (instrucción o indicación) has usado para generar tu imagen? ¿Quién es el autor de esa imagen? ¿Quién posee los derechos? ¿Qué diferencias hay entre una imagen generada por IA y una creada por una persona? ¿Qué papel tiene la autoría en el mundo del arte y del videojuego? ¿Cómo crees que la IA puede influir en la industria del videojuego? ¿Y en otros sectores, como la educación, el arte o la música?"

NOTA: Si lo desea, el docente puede utilizar de ejemplo el siguiente prompt y resultado con Leonardo AI.

"Ahora eres una diseñadora profesional y estás trabajando en la creación de una portada alternativa para el videojuego Journey (thatgamecompany, 2012). Por favor, realiza una propuesta creativa que difiera de la portada del juego original".

El resultado generó la portada siguiente:



Ejemplo de portada alternativa generada con Leonardo AI



¿Quieres llevar



a tu aula?

Jorge

646 05 18 47

jorge.oceja@uib.es

Julia

638 23 37 57

julia.vilasis@uib.es