

El potencial didáctico de los videojuegos: *The Movies*, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual.

**The educational potential of video games: The Movies, a game
that encourages creativity audiovisual.**

Álvaro Pérez García

Universidad de Jaén

E-mail: alvaroperez@fundacionsafa.es

José Antonio Ortega Carrillo

Universidad de Granada

E-mail: jaorte@ugr.es

Resumen

Dentro de las grandes posibilidades didácticas que ofrecen las TIC, uno de los recursos sobre el que existen más controversias son los videojuegos, cuya utilización en el terreno educativo se encuentra tanto con detractores como con firmes defensores.

Entre los defensores, se habla del potencial educativo de los videojuegos entorno a dos grandes líneas de trabajo: una relativa a la motivación para el aprendizaje y otra que va más allá y busca la utilización de los videojuegos con fines claramente didácticos.

En este artículo queremos presentar una visión que integra estas dos perspectivas, analizando un videojuego que además de trabajar aspectos directamente relacionados con áreas curriculares como las matemáticas, las

ciencias sociales o la educación artística, es formidablemente motivador hacia el aprendizaje, sobresaliendo su considerable capacidad para fomentar la creatividad de nuestro alumnado.

Palabras clave

Tecnologías de la Información y la Comunicación, Creatividad, Juegos Educativo.

Abstract

Among the great didactic possibilities that information technology offers, video games are one of the most controversial. Use of video games in education has both detractors and supporters.

Among the supporters, we speak of the educational potential of video games around two lines: one concerning the motivation for learning and one that goes beyond and seeks the use of video games with didactic purposes.

In this study, we present a vision that integrates these two perspectives, analyzing a game in addition to working on aspects directly related to curriculum areas such as mathematics, social sciences or arts education is absolutely motivating to learning.

1. Introducción

Para muchos niños o niñas de entornos urbanos, al menos en las sociedades económicamente desarrolladas, es normal que en su tiempo libre jueguen con consolas de videojuegos (sean portables como la Game Boy, la PSP o la Nintendo DS, o de sobremesa como la Play Station, la Wii o la Xbox), utilicen el PC para buscar información o realizar alguna tarea escolar, que visualicen películas infantiles bien a través de un aparato de DVD o que utilicen algún juguete electrónico programable. Para la infancia y juventud del tiempo actual las tecnologías de la información y comunicación no sólo se han

convertido en objetos normales de su paisaje vital y experiencia cotidiana, sino también en señas de identidad generacional que los distingue del mundo de los adultos (Área Moreira, 2009).

Surge así el término “nativo digital”, conociéndose así, según Felicia (2009), a los integrantes de la generación, nacida a partir de los años 70, cuya familiarización con la tecnología digital se produce desde edades tempranas, utilizando dispositivos digitales con frecuencia y las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) son casi un idioma materno mediante el cual se comunican, se expresan y comprenden el mundo que les rodea.

Estas características distintivas deberían reconocerse por parte de la comunidad docente para garantizar resultados pedagógicos satisfactorios y la motivación necesaria, aprovechando la facilidad con que las nuevas generaciones de alumnos/as dominan las TIC.

Por ello, nuestra propuesta didáctica es la de utilizar un elemento en principio lúdico, los videojuegos, con fines educativos. Con las TIC, el término videojuego ha visto ampliada su definición y no sólo se entiende por videojuego el software para videoconsola o PC, sino que surgen nuevas plataformas como los teléfonos móviles o las páginas web, entre otras, que hacen mucho más amplio el abanico de posibilidades de entretenimiento. En concreto, la Red es el elemento tecnológico que mayor impacto tiene en los videojuegos al multiplicar las opciones del usuario de para acceder a nuevos tipos y formas de juego. Además permite interactuar simultáneamente con otros usuarios, independientemente de su localización geográfica (INTECO y aDeSe, 2010).

Además, hay que tener en cuenta que *“la evolución visual de los videojuegos y su influencia en los usuarios es un interesantísimo ámbito de investigación poco desarrollado hasta el momento, si bien existe la certeza teórica de que la tridimensionalidad y la realidad virtual favorecen la intensidad de la ‘inmersión’ perceptiva y emocional del jugador en el mundo virtual representado, equiparable posiblemente a la introducción de la perspectiva”*

renacentista en la representación pictórica. Estas innovadoras vertientes tecnológico-creativas abren nuevas posibilidades a la creación de materiales didácticos hipermedia visualmente tridimensionales y dotados de sonido espacial (distribuido por cinco canales) especialmente útiles para alumnado con necesidades educativas especiales” (Pascual y Ortega, 2006: 221).

Nuestro trabajo ha querido hacerse eco de la utilización de un videojuego convencional con fines educativos: The Movies, un ejemplo atractivo para los docentes que quieran introducir la utilización de los videojuegos creativos en el aula y, en complicidad con padres y madres, en el hogar.

2. Caracterización de los videojuegos

Marques Graells (2000) entiende por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo).

Igualmente Ortega (2002) señala, que “se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade, y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.

También Maldonado (1999) concibe los videojuegos como instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir de una plataforma de juego electrónica (consola doméstica, PC, máquinas recreativas, etc.).

Pascual y Ortega (2006: 208-209) caracterizan los videojuegos subrayando:

- 1) El poder de atracción y generación de interés que impulsan las máquinas y las tecnologías en las nuevas generaciones.

- 2) La posibilidad de interactuar con la máquina. A diferencia de la televisión, los videojuegos nos proponen ser protagonistas de primer orden en el progreso y avance de lo que ocurre, reclama del usuario la plena concentración para el éxito y de ello es plenamente consciente.
- 3) Se puede jugar sólo o contra otro y se puede utilizar, gracias a Internet y a las consolas de bolsillo o los teléfonos móviles, desde cualquier lugar. En la actualidad se reconocen tres formas diferentes de difusión: unilateral, reciprocidad y multiplicidad.
- 4) La calidad de los diseños mediante la enorme carga gráfica, recreando entornos fantásticos, de gran realismo y acción. Se caracterizan por su dinamismo. Integran una diversidad de notaciones simbólicas adecuadamente integradas: informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías, imágenes en tres dimensiones, lo cual nos hace intuir el desarrollo de una percepción de las formas, el color. La música y el movimiento diferentes. Aunque por el momento las investigaciones sobre los medios todavía no han llegado a ninguna conclusión relevante sobre la eficacia real de la combinación de las diferentes notaciones simbólicas en un solo medio.
- 5) Algunos autores hablan de la originalidad y la creatividad de los guiones, pero tal originalidad es falsamente otorgada, pues en los últimos años asistimos a una reproducción de las películas de cine que conectan con el público infantil y juvenil, pues lo que se busca es asegurar el éxito comercial en primer lugar.
- 6) Se busca el juego inmediato con instrucciones orales.
- 7) Generan una cultura propia convirtiéndolos en un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes, lenguaje, gestos... que generan.

Asimismo, Huerta Rojas (2005: 176) destaca que los videojuegos "se caracterizan principalmente porque son juegos de competencia y combate, basados y contenidos del poder de dominio, la violencia y el sexismo, que son jugados principalmente por hombres adolescentes y jóvenes. Mediante el ritual del juego, los adolescentes aprenden a conocerse a sí mismos en la medida en que corroboran o no el cumplimiento adecuado del deber, desear y poder ser hombres jóvenes, contenido en el desiderátum cultural, a partir de lo cual conocen y reconocen sus capacidades, habilidades y destrezas de jugador virtual". Esta caracterización permite avanzar hacia la taxonomía de los videojuegos.

3. Potencial didáctico de los videojuegos

Conviene subrayar que en los últimos años está aumentando sensiblemente la oferta de videojuegos educativos, que se presentan como una alternativa de compra a los videojuegos violentos. Este incremento viene motivado por varios factores, como se extrae de los estudios de Pérez Martín (2008: 27), entre los que destaca la madurez de las empresas desarrolladoras españolas, lo que implica productos de gran calidad con buenos guiones y acabados, entrada en la cadena de distribución, actividades de promoción realizadas con el fin de ser conocidos por el público, la apuesta por el mercado del PC y, en la actualidad, por el de las consolas y, la expansión de las capacidades multijugador de los videojuegos y del hardware.

Estos programas proponen al jugador la realización de una serie de actividades que coinciden en la mayoría de los productos: laberintos, juegos de emparejamiento, de dibujo y actividades de reconocimiento de letras, colores, números, formas, notas musicales...

"Los videojuegos proporcionan nuevas formas de aprendizaje e información, además de entretener y distraer. Potencian, también, la concentración y la atención, además de ayudar a construir las habilidades

físicas y psicomotoras que el niño y del adolescente necesitan en esa etapa de su vida” (Marín y García, 2005: 117).

Aguiar y Faray (2003) afirman que los videojuegos favorecen los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y la autonomía, pudiéndose introducir en la educación con una finalidad didáctica, para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Así, destacan que:

- ▶ Los **juegos de deportes** permiten la ejercitación de ciertas habilidades de coordinación, así como profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.
- ▶ Los **juegos de aventura y rol** pueden proporcionar información y constituir fuente de motivación hacia determinadas temáticas. El educador deberá promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideren en el juego.
- ▶ Los **simuladores y constructores** permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones. Siempre se debe advertir que se está ante un modelo y que, por tanto, sólo constituye una aproximación a los fenómenos que suceden en el mundo físico. La realidad normalmente es mucha más compleja.
- ▶ Los **juegos de estrategia** exigen administrar unos recursos (dinero, tiempo, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Es conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar aspectos de carácter moral que se pueden presentar en estos juegos con los jugadores.
- ▶ Los **puzzles y juegos de lógica** desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.
- ▶ **Juegos de preguntas** que pueden servir para repasar determinados conocimientos.

En el mismo sentido, señala Marqués Graells (2000), que los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Algunas de sus posibles aplicaciones, considerando también algunos de sus riesgos más específicos son señalados a continuación:

- Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar por parte del profesorado: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.
- Los puzzles, como el Tetris, y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.
- Los simuladores (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

- Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, "vidas", armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello.
- Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educadores será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.
- Además de estos videojuegos existen juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo Viaje por la Europa de los ciudadanos que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.
- Si se dispone de un "rincón de los videojuegos" en la clase, los profesores pueden "premiar" a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado un comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato. No obstante el profesorado debe organizar sistemas de gestión de la clase que aseguren a todos los alumnos el acceso de una u otra forma al "rincón". No hay que olvidar que, además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos tienen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.
- Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que

presentan y debatir en clase sobre ello. El profesorado debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

- Y, como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la sociabilización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que este entusiasmo por los videojuegos (aunque de lugar a ricas actividades grupales) pueda significar un abandono de las actividades más específicamente educativas que se realizan en la escuela.

También Gómez del Castillo (2007), tomando como referencia a diversos autores (Grupo F9; Gree, 2004; Alfageme, 2003), agrupa en cuatro vertientes los aspectos potenciadores del aprendizaje y beneficiosos para nuestros jóvenes:

a) **Aspectos cognitivos:** memorización de hechos; observación hacia los detalles; percepción y reconocimiento espacial; descubrimiento inductivo; capacidades lógicas y de razonamiento; comprensión lectora y vocabulario;

conocimientos geográficos, históricos, matemáticos...; resolución de problemas y planificación de estrategias.

b) **Destrezas y habilidades:** autocontrol y autoevaluación; implicación y motivación, instinto de superación; inversión de esfuerzo que es reconocido de forma inmediata; habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas; percepción visual, coordinación oculo-manual, y percepción espacial; curiosidad e inquietud por probar y por investigar.

c) **Aspectos socializadores:** aumenta la autoestima, proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento, debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas; interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia).

d) **Alfabetización digital:** suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática: manejo de ventanas, comprensión de iconos, velocidad en el manejo del ratón... A veces esto lleva a que el adulto piense que el niño sabe más de las TIC que él y se inhiba de su supervisión.

El docente ha de conocer el catálogo de videojuegos disponibles para poder diseñar y promover situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Algunos criterios generales de selección son:

- La edad real a la van destinados los juegos ya que las indicaciones de los fabricantes son tan genéricas e indefinidas que tienen escasa utilidad.
- El tiempo necesario para avanzar en el videojuego ya que hay algunos que requieren muchas horas.
- Evitar aquellos que presenten contenidos con violencia, el sexismo, el racismo, la intolerancia, etc.
- La posibilidad de vincular actividades de exploración, de análisis, de síntesis y de evaluación.

Gros (2006: 49) destaca la idea de que el profesorado aproveche los juegos como un material educativo con que trabajar para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo, por lo que la incorporación del juego en el aula, permite trabajar con todo el grupo de alumnos a través de grupos cooperativos y discusiones conjuntas que proporcionen espacios de análisis y reflexión crítica del propio entorno utilizado.

El videojuego narra el devenir del juego al jugarse, “textualiza el propósito”, el origen y el punto de partida, las reglas, los jugadores y la suerte que corren a través de sus acciones para conseguir sus objetivos, las

secuencias y las relaciones de continuidad entre las partes, entre los efectos y las causas y entre las implicaciones estructurales. Al narrar el juego, el jugador es ya el personaje. En la acción de jugar se crea el relato, y este avanzará según el diseño del juego pero, dado el carácter textual del videojuego narra, “textualiza” por el mero hecho de jugar. Así es como el jugador se convierte en personaje (García García, 2006: 8).

4. Algunos videojuegos convencionales utilizables con fines educativos

Cabe destacar que NINTENDO es actualmente el fabricante que se ha situado líder en esta nueva tendencia, aprovechando la potencialidad de sus consolas para apoyar o desarrollar juegos que activen la mente, amplíen el vocabulario e incluso sirvan para aprender un idioma, mientras los usuarios se divierten.

Los nuevos juegos de NINTENDO, encuadrados bajo la denominación de “Touch! Generations”, se han convertido en títulos indispensables para todos aquellos que disfrutan del entretenimiento de la videoconsola pero que quieren aprovechar el tiempo de ocio que dedican a este pasatiempo mejorando capacidades intelectuales. Torrico Franco (2008: 27) incide en las posibilidades educativas de la Consola “Nintendo DS”, gracias a sus especificaciones técnicas:

- Dos pantallas que permiten al jugador tener diferentes puntos de vista (una de ellas táctil).
- Lápiz óptico que permite al jugador escribir e interactuar.
- Micrófono que reconoce la voz, para dar órdenes o interactuar con personajes.
- Nintendo Wifi Connection, que permite la conexión entre diferentes consolas o a través de Internet.

Es reseñable que los juegos de NINTENDO están dirigidos a todos los públicos, es decir, que cada usuario puede configurar el modo de juego o utilizar aquel que considere más adecuado para su edad. A continuación, destacamos los títulos, encuadrados dentro de los videojuegos educativos, más interesantes fabricados para las consolas de NINTENDO (<http://www.canaltecnia.com/videojuegos-educativos>): Brain Training y Más Brain Training, Maths Training, English Training y Practice English, Training for your eyes, Big Brain Academy, Mi experto en vocabulario, Triivial.

Conviene destacar la propuesta metodológica de Torrico Franco (2008: 27-30), basada en la utilización didáctica de la consola Nintendo DS. Ésta tiene sus antecedentes en la escuela japonesa Joshi Gakuen Junior High, que en junio de 2008 incorporó en sus clases de inglés la Nintendo DS, con el respaldo de la misma compañía de videojuegos para realizar una prueba piloto y comprobar así sus efectos educativos.

Las consolas de la empresa SONY disponen de menos catálogos de juegos educativos que las de NINTENDO, aunque existen algunos títulos interesantes que merece la pena destacar (<http://www.canaltecnia.com/videojuegos-educativos>): Mind Quiz, Capcom Puzzle World, Buzz! el Mega Concurso, Go! Puzzle y Go! Sudoku, Scene it.

La consola Xbox 360 de MICROSOFT no ofrece ningún juego que pueda clasificarse como estrictamente educativo, la mayor parte de los disponibles son de acción y aventura. No obstante, conviene subrayar que hace unos meses lanzaron un juego de preguntas sobre cine que recuerda al Buzz!, el Scene it?, que plantea más de 1.800 preguntas y está inspirado en el juego de mesa con el mismo nombre. Además utiliza cuatro pulsadores inalámbricos para que responda el más rápido (<http://www.canaltecnia.com/videojuegos-educativos>).

Conviene destacar dentro de la rama de videojuegos educativos el denominado Aprende con pipo, de la empresa Micronet, perteneciente al tipo

edutainment. Tal palabra proviene de la mezcla de dos de origen inglés, education (educación) y entertainment (entretenimiento), y podría traducirse por educación entretenida (lúdica o a través del juego).

Como antídotos de la cultura de la violencia, la educación para la paz comienza a ser argumento de videojuegos educativos tales como el denominado Darfur is dying, que contiene una simulación narrativa donde el usuario, desde el punto de vista de un refugiado sudanés, debe negociar con las fuerzas que amenazan a su campamento. Pretende concienciar a la ciudadanía (y especialmente a los niños) de las dificultades que más de dos millones y medio de desplazados sufren diariamente en una remota región de Sudán. Para llegar a la mayor cantidad posible de gente, está desarrollado en Flash, por lo que es posible jugar desde cualquier navegador web.

Mercadal (2007: 6 y 7) señala que la Red ofrece bastantes juegos en línea que ayudan a transmitir valores como la paz, el intercambio entre culturas, la solidaridad o el respeto por la naturaleza, y cita varios siguientes sitios web para conseguirlos: Ozonalia, Enrédate, Educación Sin Fronteras, Greenpeace, Social Watch, Educalia, Verdia, Micromadrid, Habbo Hotel, Las tres mellizas o El mundo de Dina.

5. The Movies, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual

The Movies es un juego de gestión que ofrece la posibilidad de ponerse al frente de un estudio cinematográfico, permitiendo revivir los inicios del cine comercial, crear nuestro propio estudio y situarnos tras la cámara para rodar largometrajes (Mercadal, 2005: 81).

Aunque este videojuego tiene un precedente en *Hollywood Mogul*, juego de simulación para PC de 1997, *The Movies* superó con creces todas las expectativas, aunque su vida comercial no ha sido demasiado larga.

La idea de crear este videojuego surgió en la empresa Lionhead Studios, cuando Peter Molyneux y otros ejecutivos de la compañía tuvieron la

pretensión de crear un juego de simulación que otorgara a los jugadores la oportunidad de organizar su propio estudio de cine. Aunque dicha idea se anunció en abril de 2002, se tardó casi 4 años en llevarse a cabo debido a los diversos cambios del motor gráfico durante la producción. Fueron muchas las empresas que quisieron hacerse cargo de la distribución del juego, aunque finalmente se optó por *Activision*. Finalmente fue puesto a la venta para Microsoft Windows en noviembre de 2005.

The Movies es un videojuego que ofrece interesantes posibilidades para su utilización en las distintas áreas del currículo. En este sentido, Mercadal (2005: 82) propone una serie de objetivos educativos que se pueden extraer del mismo:

Para el alumno

- Aprender a gestionar recursos. A partir de un capital debemos aprender a rentabilizarlo para poder tirar adelante nuestro estudio cinematográfico desde los años 20 hasta el 2010.
- Conocer los estudios de la producción cinematográfica, desde la redacción del guión a la promoción, pasando por la elección de actores.
- Descubrir la evolución del cine desde el mudo hasta las últimas novedades en cinematografía digital.

Para el profesor

- Crear un ambiente favorable de trabajo, facilitando a los usuarios los recursos necesarios para que puedan conseguir el objetivo final.
- Observar el trabajo en equipo y de colaboración entre el alumnado.
- Valorar la capacidad de organización, planificación y utilización correcta de todas las variables socioeconómicas presentes en el juego.

- Inducir a la discusión entre alumnos y alumnas sobre el mundo del ocio en general y del séptimo arte en particular.

A continuación, siguiendo la pauta adaptada de Ortega (2003) “para la valoración crítica del contenido ético, estético y educativo de videojuegos comerciales”, se va a realizar un breve análisis crítico del videojuego *The Movies*:

5.1. Ficha técnica

Título: The Movies.

Subtítulo: ¡Dirige el estudio, rueda las películas, crea las estrellas!

Empresa creadora: Lionhead Studios.

Idioma: castellano.

Número de jugadores: pueden jugar varias personas a la vez.

Edad mínima recomendada: 12 años.

Género: aventura gráfica-acción.

Requisitos técnicos mínimos:

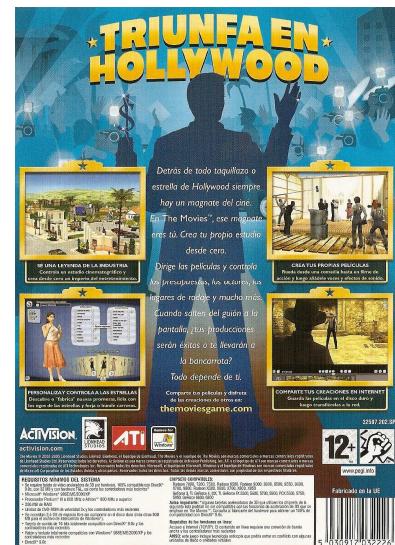
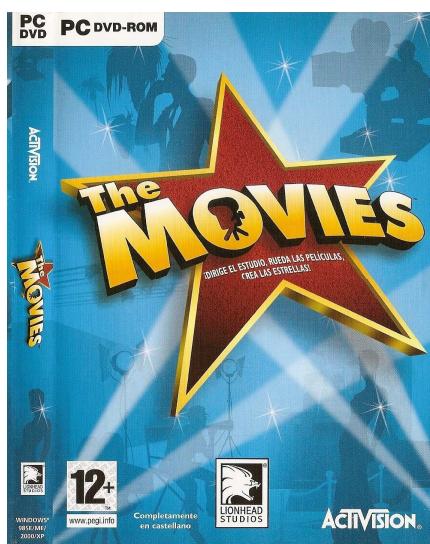
- Pentium III o Athlon a 800 MHz o superior.
- 256 MB de RAM mínimo.
- Tarjeta gráfica aceleradora 3D de 32 MB.
- Monitor con resolución de 1024 x 768.
- 2,4 GB de espacio libre en disco duro.
- DVD-Rom y controladores.
- DirectX 9.0c o superior.
- Tarjeta de sonido de 16 bits.
- Ratón.
- Windows 98SE/ME/2000/XP.

Año de aparición: 2005.

Portada y contraportada:

Contienen la información básica acerca del juego, para que el comprador posea todos los datos necesarios antes de realizar la inversión, es decir:

- Título y subtítulo
- Fabricante y distribuidor
- Edad permitida
- Sinopsis del argumento
- Requisitos del sistema
- Algunas capturas de pantalla
- Iconos del sistema PEGI que anuncian que el videojuego está indicado para mayores de doce años y que puede contener algunas dosis de violencia.



Posibilidad de jugar en red: Se pueden subir las películas creadas a la red a través de la web <http://www.lionhead.com/themovies/TMO.aspx>, donde también se podrán comentar y puntuar las películas de otras personas. Los comentarios permiten a los usuarios calificar las películas otorgándoles de 1 a 5 estrellas, lo

que se traducirá posteriormente en créditos virtuales (VCs), una forma de moneda virtual que se utiliza para comprar nuevos objetos, trajes, conjuntos y posibilidad de crear anuncios online.

En junio de 2006 se puso a la venta *The Movies: Stunts & Effects*, un pack de expansión para *The Movies* que añade trucos, dobles de los hombres, nuevos decorados y trajes para el juego. Además incluye otros cambios como la libre posición de la cámara, la capacidad de contratar y superponer especialistas, etc.

Desde junio de 2006 no ha habido ninguna actualización de la que tengamos constancia, y la última actualización de la página web data de 2008, aunque todavía se pueden visionar películas artesanales subidas a dicha página por los usuarios.

5.2. Análisis morfosintáctico y estético

El juego se desarrolla a través del nacimiento del cine hasta la actualidad y en un futuro próximo, recorriendo todos los avances históricos y tecnológicos que se producen a lo largo de la historia del cine. El jugador comenzará la partida en 1920 como dueño de una gran productora y con un presupuesto limitado para crear un estudio cinematográfico.

En principio, sólo se posee un edificio (Oficina de personal) donde el jugador podrá crear y formar obreros y conserjes con el objetivo de construir todos los edificios necesarios para poder realizar las películas posteriormente. A la hora de construir edificios, el jugador tendrá que estar pendiente por un lado, de las finanzas (mientras más éxito tengan las películas, más dinero obtendrá el estudio), y por otro, de que el personal (actores/actrices, directores/as, guionistas, equipo de rodaje, obreros, etc.) estén contentos para rendir al mejor nivel posible en sus funciones dentro del estudio.



Con el juego se pueden realizar tres acciones principales: el diseño y construcción de los estudios cinematográficos, la creación de la carrera de las estrellas de cine y la realización y producción de películas. El software permite centrarse en una de ellas, y dedicar menos tiempo a realizar otras. A continuación se describen brevemente cada una de las áreas:

a) El diseño de los estudios es la etapa a la que hay que dedicarle más tiempo. En primer lugar hay que inventar un nombre para el mismo, con el que será conocido a partir de ese momento.



Como antes se ha comentado, la andadura comienza con la posesión de un par de locales específicos y un amplio terreno donde se tendrán que ir construyendo edificios útiles para la creación, producción y exposición de películas, y los decorados necesarios para el rodaje de las mismas, adaptándolas al género cinematográfico que decidamos escoger.

A medida que el estudio va creciendo, se necesita más personal y por lo tanto mayores finanzas para poder mantenerlo. La base principal de los ingresos del estudio la proporcionará el estreno de nuevas creaciones fílmicas, aunque otra vía de ganancias puede ser la formación de estrellas y su posterior venta. También se podrán obtener ciertos beneficios con la venta de guiones.

Es importante tener en cuenta que hay que ir superando objetivos para que se desbloqueen tipos de edificios, decorados, elementos decorativos, etc. y poder así completar la creación de un gran estudio.

Para llevar a cabo un proceso de filmación se requerirán otro tipo de personal al que también habrá que proporcionar un sueldo. Al principio, sólo se requerirá un operador de cámara, pero para realizar películas más avanzadas habrá que tener en el equipo a operadores de micrófono, controladores de iluminación y otros miembros.

El estudio se ubica en un ranking compitiendo con otros estudios cinematográficos, que habrá que ir mejorando. Con el fin de aumentar el prestigio del estudio, este debe estar siempre limpio (libre de basura), bien establecido y con zonas de césped, árboles y decoración. Los edificios también deben estar comunicados entre sí por caminos y los edificios deben evitar la decadencia, para que no disminuya la calidad de las películas que se rodarán. Los estudios rivales con los que se tendrá que competir son los siguientes:

- Maxipack Worldwide (fundado entre 1898 y 1902)
- Lioneer Productions (una parodia de Lionhead Studios) (fundado entre 1904 y 1908)
- Creamboat Creations (fundado entre 1900 y 1912)

- Old Rope Cinema (una parodia de Time Warner propiedad New Line Cinema) (fundada entre 1914 y 1918)
- Rigormortis Movies (fundado entre 1937 y 1941)
- Gusset Entertainment (fundado entre 1947 y 1951)
- Cletus' Shotgun Cinema (fundado entre 1957 y 1961)
- Boney Studios (parodia de Sony Pictures Entertainment) (fundada entre 1965 y 1969)
- Booboo & Dingo Films (fundado entre 1971 y 2000)

b) Creación de la carrera de las estrellas de cine

El videojuego contiene una poderosa herramienta, pero muy fácil de usar para la creación de personajes digitales. El “star maker” permitirá crear actores y actrices “a medida”, decidiendo todos los rasgos físicos y atributos socioafectivos que caracterizarán a este personaje dentro y fuera del escenario.



El “star maker” también ofrece la posibilidad de crear a una estrella para poder utilizarla posteriormente en el juego. Hay tres funciones básicas dentro de la creación de los personajes:

- Modelado facial básico

Utilizando de forma sencilla una serie de controles que se manejan con el ratón del ordenador, en este apartado se modelarán las características básicas de la cabeza de nuestro personaje. Habrá que seleccionar una cabeza

sobre las que nos ofrece el programa y posteriormente modificar sobre ella los siguientes aspectos: tonalidad de la piel, color de pelo, tipo de peinado, color de los ojos, vello facial o envejecimiento del rostro. También resulta llamativo que se puedan retocar el tamaño de las cejas y el maquillaje de ojos y labios.



- Modelado facial avanzado

En este apartado se podrán modelar y modificar el tamaño y la forma de la nariz, ojos, boca, mandíbula, mejillas, orejas, frente, cejas y cabeza de la estrella a través de unos controles deslizantes, que conseguirán que podamos completar un rostro en el que no falte un detalle.

- Definición del físico de la estrella, su personalidad y habilidades

En este último apartado del creador avanzado de personajes, se ofrece la posibilidad de definir el físico del actor/actriz, elegir los aspectos de su personalidad y por último potenciar o atenuar algunas habilidades.

Entre los atributos que se pueden modificar encontraremos: aspecto (representa el atractivo facial conjunto de la estrella, por lo que cuanto mejor sea su imagen, mejor será valoración); esbeltez (determina el peso de la estrella, así que cuanto más esbelta sea, menor será el peso, lo que mejorará su imagen, humor y valoración); tamaño de pechos/pectorales (estipula el tamaño de los pectorales en los hombres y de los pechos en las mujeres, siendo mayor su valoración cuanto mayor sea su tamaño); habilidad para un

determinado género (establecerá la experiencia que la estrella posea en cada uno de los cinco géneros principales: acción, comedia, terror, romance y ciencia ficción); estrés (fija el nivel de estrés del personaje, teniendo importante influencia en el trabajo del actor, por lo que es aconsejable poner un límite elevado para que no coja depresiones o desarrolle alguna adicción); aburrimiento (determina el límite de aburrimiento en los momentos en que no esté desempeñando su función, así que cuanto mayor sea este límite, menos posibilidades de aburrimiento que conlleva menos probabilidades de tener adicciones); bebida (el límite de bebida determina la probabilidad de que se vuelva adicta al alcohol); comida (si son propensos a volverse glotones, se escaquearán del trabajo cada vez que puedan para buscar comida); humor > superior (cuanto mayor sea el límite de humor superior, más fácil será mantenerla feliz y contenta para realizar correctamente su trabajo); humor < inferior (cuanto mayor sea el límite de humor inferior menos probable será que se enfade).

Una vez creados los personajes, se podrá comenzar a jugar en nuestro estudio cinematográfico. En este sentido, hay que empezar por ofrecerles un sueldo de estrella que ellos consideren satisfactorios (en relación a su éxito) y una caravana decente donde puedan vivir, entre otras cosas. También hay que seguir cuidando su imagen, y manteniéndolas entretenidas y sin estrés.

Los actores y actrices juegan un papel muy importante en el juego, ya que de ellos dependerá en gran medida el éxito de una producción. Actores viejos son adecuados para las funciones de horror, los más jóvenes y guapos serán más adecuados para películas de romance, los treintañeros, más adecuados para los papeles de acción, y los actores de más edad son adecuadas para la comedia. Todos los actores y directores se jubilarán a la edad de 70 años.

c) Realización y producción de películas

Este es el apartado más didáctico del juego y el que mayores posibilidades de uso en el aula nos va a proporcionar. El potente software que posee nos va a permitir la realización de películas desde la base, comenzando con la preparación del guión y finalizando con el estreno del film.

En este sentido, el videojuego nos va a permitir paso a paso ir construyendo los edificios apropiados para la creación de nuestra obra cinematográfica, por lo que para llegar a poder utilizar el creador avanzado de películas habrá que realizar una serie de acciones durante la partida.

En principio, como hemos visto anteriormente, lo único que posee el jugador es un gran terreno donde construir el estudio, y un presupuesto limitado para comenzar a hacerlo. Para la realización de los primeros filmes habrá que construir la “escuela de artes escénicas” (para la creación de actores, directores, guionistas y extras), el “centro de equipo de rodaje” (para la creación de los miembros del equipo de rodaje), la “oficina de casting” (donde se elegirá al director, los actores y los extras que van a participar en la película) y la oficina de “producción” (donde podremos estrenar las películas, archivarlas cuando no produzcan beneficios y otras acciones). Así, una vez se hayan construido estos edificios se podrá empezar a realizar películas, cuyos guiones inicialmente habrá que comprar hasta que se pueda construir la “oficina de guiones básica”. Por ello, en las primeras películas que se realizan, el jugador tendrá un papel muy secundario.



Una vez estrenadas las primeras películas, lógicamente mudas y en blanco y negro, se desbloquearán nuevas opciones, entre las que estará la posibilidad de construir la “oficina de guiones básica” y algunos decorados. La participación en la realización de las películas será algo mayor, ya que se podrá elegir el género del guión que queramos rodar. Una vez escritos estos guiones por el personal contratado, se trasladará a la “oficina de casting” donde se indicará el número de actores y extras requeridos para el rodaje.

Las funciones a la hora de realizar un filme aumentarán en el momento que se construya la “oficina de guiones personalizada”. Aunque el jugador no tendrá todavía el control total de la realización, si podrá intervenir en la mayoría de los detalles del rodaje: el título, el género, la duración, el número de actores y actrices y su papel dentro de la película (principal o secundario), el vestuario, los escenarios (decorados) y tipos de escenas (peleas, discusiones, romance, etc.). Además, esta herramienta concede la opción de elegir la estructura (simple, detallada o libre), facilitando a través de una serie de sugerencias la organización narrativa del filme. Por ejemplo, cuando se elige una estructura libre, el patrón aconsejado es: introducción, persecución, conflicto y desenlace.

En cambio, si se decide que la estructura del guión sea “detallada”, el juego ofrecerá la siguiente composición de escenas: introducción, problema, persecución, reto, preparación, conflicto y desenlace. Aun así, podremos modificar las estructuras a nuestro capricho.

Para tener el control total de la obra, el jugador tendrá que desbloquear la oficina de “postproducción”. Una vez creada la película en la “oficina de guiones personalizados”, se trasladará el producto a postproducción, donde se podrá introducir la música, los efectos de sonido, los subtítulos, los discursos y los títulos. También se podrán realizar recortes y cambios en la duración y el orden de las escenas, lo que supondrá que la edición de la película sea más sencilla. Como gran novedad, el juego permite realizar el doblaje de los personajes, aunque únicamente funcionará para ficheros cortos de sonido y sólo muestra los movimientos básicos de los labios.



5.3. Valoración ética (actitudes y valores)

Los videojuegos, como el resto de medios de comunicación, son causa y reflejo de la sociedad en que vivimos. Cada vez son más los juegos que persiguen representar fielmente la realidad, ofreciéndole al jugador la posibilidad de desempeñar un papel que difícilmente podría hacer en la vida real, asumiendo las funciones y responsabilidades que tal ocupación requiere.

En el caso de *The Movies*, el jugador tendrá que convertirse en financiero y administrador como empresario cinematográfico, desarrollar su creatividad como guionista y realizador, desplegar sus dotes gestoras y organizativas como productor, o aportar sus cualidades interpretativas como doblador de películas.

Esta posibilidad de desempeñar funciones socio-laborales concretas, convierten a *The Movies* en un instrumento original y adecuado para educar en una serie de valores y actitudes positivas que se tendrán que fomentar dependiendo de las acciones que se realicen durante el juego.

En el siguiente cuadro se resumen algunas de las actitudes positivas y valores que el videojuego puede promover al desempeñar las funciones más importantes reflejadas en las acciones del mismo:

ACCIÓN EN EL JUEGO	VALORES/ ACTITUDES POSITIVAS QUE SE PUEDEN PROMOVER
Construcción del estudio	Actitud Colaboradora Confianza en sí mismo Optimismo Tendencia a evolucionar Serenidad- Autodominio Cuidado y esmero Actitud de no despilfarro y ahorro
Contratación del personal	Diálogo y Negociación Responsabilidad Actitud de no despilfarro y ahorro Hospitalidad y acogida
Creación y cuidado de las estrellas cinematográficas	Conocimiento del otro Aceptación de la forma de ser del otro Resolución Pacífica de conflictos Preocupación por la salud y la mejora de la calidad de vida Lealtad Amistad
Realización de las películas	Sentido de perfeccionamiento Curiosidad por descubrir y conocer Actitud crítica

Por el contrario, el desempeño de estas mismas acciones también puede conllevar el fomento y desarrollo de algunas actitudes negativas y contravalores, que se resumen en la tabla adjunta, y que tanto los progenitores como los docentes tendrían que utilizar como ejemplos para su erradicación en los jóvenes y su vida cotidiana:

ACCIÓN EN EL JUEGO	CONTRALORES/ ACTITUDES NEGATIVAS QUE SE PUEDEN PROMOVER
Construcción del estudio	Ambición Competitividad inmoral Pesimismo Estancamiento Despilfarro Actitud pasiva Pasotismo Dejadez
Contratación del personal	Imposición Interés Traición Despilfarro
Creación y cuidado de las estrellas cinematográficas	Discordia Pasividad Rechazo de la forma de ser del otro Pasotismo Dejadez Despreocupación por la salud y la mejora de la calidad Enemistad Ignorancia sobre el otro Irresponsabilidad
Realización de las películas	Actitud pasiva Actitud Irreflexiva

5.4. Utilidad educativa del videojuego

The Movies se puede clasificar dentro de los juegos de estrategia, siendo uno de sus objetivos principales la administración de una serie de recursos para conseguir alcanzar el mayor éxito posible con nuestro estudio cinematográfico, compitiendo con los estudios rivales, para lo que se debe emplear una serie de técnicas de gestión y organización. En este sentido, Mercadal (2005: 83), expone que *The Movies* es un videojuego muy interesante para trabajar aspectos directamente relacionados con el área de Matemáticas (...) La gestión de recursos es un elemento a tratar desde las Matemáticas, a

través del uso de operaciones básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones) se pueden cuadrar los números para que la productora no sea deficitaria.

El videojuego además hace un recorrido por los hechos más importantes de la historia del siglo XX, desde los años 20 hasta principios del siglo XXI, por lo que también puede ser de gran utilidad para complementar algunos contenidos en el área de Historia, como la crisis económica de 1929, la Segunda Guerra Mundial o los distintos movimientos artísticos contemporáneos.

Mercadal Orfila (2005: 83) también destaca el posible uso de *The Movies* en el área de Ciencias Experimentales, ya que se van recogiendo los diferentes descubrimientos tecnológicos que han permitido hacer evolucionar el séptimo arte: el sonido, el color, etc.

Aunque es en las áreas de Educación Artística y Educación Plástica y Visual donde el juego puede ofrecer mayores posibilidades didácticas, ya que la posibilidad de realizar películas digitales de forma artesanal o de diseñar personajes, favorece la creatividad del jugador y estimula las capacidades artísticas del alumnado.

Otras áreas del currículum en las que su uso puede ser positivo serán las de Música, Informática, Tecnologías y Educación para la Ciudadanía.

Además, este videojuego es una herramienta muy adecuada para desarrollar la práctica de estrategia, la planificación y la resolución de problemas.

6. Conclusión

La creación de cortometrajes digitales con la ayuda de software lúdico, es una herramienta de gran valor para superar la tecnofobia y favorecer la creatividad del profesorado en formación y del alumnado de los distintos niveles del sistema educativo. En este sentido, podemos aprovechar el

interesante software del videojuego *The Movies* para utilizar de forma didáctica y creativa esta herramienta.

La investigación que estamos llevando a cabo, y cuyos resultados publicaremos en una próxima publicación, gira en torno a la necesidad de integrar la alfabetización audiovisual en la formación inicial de los maestros, otorgándole una especial importancia al uso, creación, gestión y evaluación de la utilización didáctica de los videojuegos.

Bibliografía

- AGUIAR PERERA, M.V. y FARRAY CUEVAS, J. I. (2003): Los Videojuegos. *Comunicación y pedagogía*, nº 191, pp. 33-36.
- ALFAGEME GONZÁLEZ, B. y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. (2003): Un instrumento para evaluar el uso y actitudes hacia los videojuegos. *Píxel-Bit*, nº 20, 17-32.
- ÁREA MOREIRA, M. (2009): *La competencia digital e informacional en la escuela*. Curso “Competencia Digital”. Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Santander.
- EUROPEAN SCHOOLNET (2009): *Videojuegos en el aula*. Bruselas, European Schoolnet.
- GARCÍA GARCÍA, F. (2006): *Videojuegos y virtualidad narrativa*. En Icono 14, nº 8, pp. 1-24.
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M. T. (2007): Videojuegos y transmisión de valores. *Revista iberoamericana de comunicación*, vol. 43, nº 6. Documento electrónico: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf> (Consultado el 20/11/2009)
- GREE, J. P. (2004): *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

GROS SALVAT, B. (2006): Juegos digitales para comprender los sistemas complejos. *Comunicación y Pedagogía: Utilización didáctica de los videojuegos*, nº 216, pp. 47-49.

GRUPO F9: *Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos*. Documento electrónico: <http://www.xtec.es/~abernat> (Consultado el 10/12/09).

INTECO y ADESE (2010): *Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores*.

HUERTA ROJAS, F. (2005): La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Revista de investigación científica*, vol. 12, nº 26, pp. 171-206.

MALDONADO, A. (1999): *Nuevos fenómenos lúdicos en la adolescencia*. En actas del VI Congreso Nacional de Ludotecas. Valencia: AIJU, pp. 98-98.

MARÍN DIAZ, V. y GARCÍA FERNÁNDEZ, M.D. (2005): Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel Bit*, nº 26; pp. 113-119.

MARQUÈS GRAELLS, P (2000): Videojuegos. Las claves del éxito. *Cuadernos de Pedagogía*, 291, pp. 55-62.

MERCADAL ORFILA, R. (2005): The movies. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, Nº 207, 2005, pp. 81-84.

MERCADAL ORFILA, R. (2007): Nueve de cada diez niños españoles tienen al menos un videojuego. *Comunicación y pedagogía: Enseñar y aprender en la Sociedad del Conocimiento*, Nº 218, 2007, págs. 6-7.

PASCUAL SEVILLANO, M. A. y ORTEGA CARRILLO, J. A. (2007): Videojuegos y Educación. En ORTEGA CARRILLO, J.A. y CHACÓN MEDINA, A. (Coords.): *Nuevas Tecnologías para la Educación en la era digital*. Madrid: Pirámide, pp. 207-228.

PÉREZ MARTÍN, J. (2008): Penetración de los videojuegos educativos e infantiles en España desde el 2005 al 2007. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 229, pp. 23-28.

ORTEGA CARRILLO, J.A. (2002): *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal.* Documento electrónico: <http://www.ugr.es/si/txt/es/servinfo.htm> (consultado el 9/07/2009).

ORTEGA CARRILLO, J. A. (2003): Videojuegos y cultura de paz. *Comunicación y pedagogía: Utilización didáctica de los videojuegos*, 191, pp. 67- 71.

TORRICO FRANCO, M.A. (2008): La Nintendo DS en el aula ordinaria. Propuesta metodológica. *Comunicación y Pedagogía*, nº 231-232, pp. 27-30.