



# *From Paper to Screen*

## *una conferencia Transbook*

28/11

2014



FRANCE

Salon du livre et de la presse jeunesse  
en Seine-Saint-Denis - Montreuil



Salon du livre  
et de la presse  
jeunesse  
seine-saint-denis

---

LITERATURA, APRENDIZAJE, VIDEOJUEGOS:

## Buscando nuevas escrituras digitales

Los niños de hoy se cultivan, se comunican y viven con las pantallas. Una cuestión clave es cómo el digital puede ampliar los horizontes de los creadores de conocimientos y editores de medios digitales y productores...

---

**Laurent Bazin** profesor de literatura francesa en el siglo XX en la Universidad de Versailles-Saint-Quentin, **FRANCIA**

**Olivier Henriot** experto en escenarios Ubisoft – Montreuil, **FRANCIA**

**Marc Petska** diseñador de juegos, King – Barcelona, **ESPAÑA**

**Willow Tyrer Mellbratt** diseñador del juego Toca Boca – Estocolmo, **SUECIA**

**Michèle Briziou** jefe de redacción y pedagogía transmedia, Canopé – Poitiers **FRANCIA**

**Chloe Letailleur Benaroya** Directora, Tribal Nova / Houghton Mifflin Harcourt – Montreal, **CANADÁ**

**Suzanne Freyjadis** especializada en juegos educativos con la IGDA, Educativo Think Tank – Austin, **EE.UU.**

**Jean-Baptiste Huynh** P.D.G, director creativo, DragonBox, Estudio Wewanttoknow – **NORUEGA**

Moderador de las mesas redondas: **Terence Mosca**, TM Consulting.



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



**Transbook**

children's literature on the move



Como explica Laurent Bazin, se trata de un choque de civilizaciones: estamos asistiendo al fin del paradigma de la escritura, la lógica y la razón, y ésta cambia a un paradigma donde la imaginación y la inmersión se están volviendo cada vez más importantes. Se tiende a oponer escrito y pantalla, educativo y lúdico; sin embargo, al utilizar sus capacidades, el juego enriquece la forma de enseñar. Estas cuestiones nos interrogan sobre la forma cómo el digital cambia nuestra relación con las historias y la narración y cómo permite transformar y renovar nuestros modelos educativos. De todas las aportaciones del juego y del digital, es la interactividad el factor que parece tener mayor impacto en la narración y la educación. El tema esencial de la conferencia «Del papel a la pantalla», la cuestión de la interactividad permite analizar cómo el juego captura el «la narración de historias» y la transmisión del conocimiento.

### UNA NARRACIÓN PROPIA DEL JUEGO

Se puede observar una dicotomía en el universo de los escenarios de los juegos en la actualidad. Por un lado, algunos elementos estáticos recuerdan la estructura narrativa del libro o la película (por ejemplo el campo - la trama del escenario de juego - y las escenas - momentos de la historia intercalados entre las fases del juego). Por otro, los elementos dinámicos e interactivos ayudan a crear un universo narrativo apropiado a cada juego.

#### *Vivenciar historias a través del juego*

Según Olivier Henriot, la interactividad determina la forma de contar historias, y por medio del juego del video «no se cuentan historias, sino que se hacen vivir las historias al jugador.» Muchas informaciones propias del universo narrativo son generadas no por el argumento o los diálogos, sino por informaciones relacionadas con «el arte de nivel» y el diseño, tales como los diálogos sistémicos (diálogos recurrentes de los personajes que rodean al jugador) y la narración ambiental que permite contar la historia seleccionando elementos y decorados que rodean al jugador. La dimensión de la exploración y la influencia en las decisiones sobre el guión, así como en las historias con múltiples ramas, permiten alejarse de la estructura única gracias a la interactividad.

*Las historias con múltiples ramas son un buen ejemplo del impacto de la elección del jugador en el escenario de un juego. Marc Pestka nos muestra cómo en Remember Me, el jugador está obligado a cambiar los recuerdos de los personajes en ciertas fases del juego y cómo sus decisiones tendrán en el futuro un impacto en la trama de la historia del resto del juego.*

#### *La facilidad de juego, motor de la historia*

Pero es la facilidad de juego en sí la parte más importante del escenario. Con el fin de contar una historia en un juego, hay que tener en cuenta las acciones del jugador. Todas las cuestiones que se le comu-

nicen y las motivaciones del personaje deben estar en línea con las suyas. Como explica Marc Pestka, son la interactividad y las opciones ofrecidas al jugador lo que tiene mayor impacto y le permiten aportar sus elementos personales. Las opciones propuestas por un juego como el Far Cry 4 ilustran este punto. El jugador debe elegir sus propias estrategias para resolver la misma situación: durante un ataque, por ejemplo, ¿elegirá ser discreto o agresivo? Mediante la integración de las percepciones, acciones y su pathos, crea nuevos elementos en los guiones.

*La parábola de Yoda: presentada por Olivier Henriot, esta parábola ilustra la importancia de los efectos de la elección del jugador y lo que se propone en el escenario de un juego. Cuando Luke se pregunta acerca de lo que encontrará en una caverna donde lo lleva Yoda, responde «Justo lo que tu aportarás.»*

Esta dimensión de la facilidad del juego se puede ver también en juegos como los de Toca Boca que no se posicionan como contadores de historias, sino como facilitadores del juego. Willow Tyrer Mellbratt nos muestra cómo este posicionamiento permite replantear el enfoque del juego para niños: no se les muestra cómo jugar, sino que se les permite jugar de manera intuitiva con el soporte; no restringe la forma en la que pueden jugar, sino que se les proporcionan nuevas dimensiones a los juegos clásicos.

### EL JUEGO EDUCATIVO EN EL CONTEXTO DE CLASE

Del mismo modo, es bajo el signo de la interactividad que se dibuja el futuro de la educación y del juego educativo. La tecnología está en todas partes y se convierte en una forma de transmisión mediante materiales motivadores.

### Los problemas de transmisión en el contexto del sistema educativo

Michèle Briziou pone de relieve cómo, en el entorno escolar, el juego puede a veces no ser percibido como tal por los niños y, por lo tanto, es rechazado. La introducción del juego en la clase también requiere que los profesores cambien sus prácticas pedagógicas. Deben adaptarse a unas nuevas herramientas que no controlan necesariamente y ello en el contexto de una clase y de un programa escolar: los juegos educativos cuestionan, de hecho, el tiempo y el espacio de la clase y el papel del maestro. El mercado de las aplicaciones y las ofertas de juegos educativos también puede dejar de lado a los maestros que no conocen las herramientas disponibles. Por último, problemas como la compra y presupuesto pueden dificultar la adquisición de estos nuevos soportes.

*¿Juegos educativos? Chloe Letailleur Benaroya explica lo difícil que es definir qué es un juego educativo. Algunas características, sin embargo, parecen fundamentales para que los padres y profesores se decanten por ellos: juegos probados con los niños y los maestros, que ofrecen un seguimiento de los alumnos, dirigidos a una determinada edad y tratan de un dominio dado.*

### Transmedia, ¿una solución?

Existen soluciones para ayudar a los maestros en la elección de aplicaciones educativas. Además de supervisar a los editores o a los títulos conocidos, transmedia mantiene a los maestros en su zona de confort. Como explica Suzanne Freyjadis, transmedia permite a los alumnos explorar las múltiples facetas de una obra a través de sus diferentes iteraciones, mientras que proporciona una oportunidad al profesor para que utilice un soporte que le es familiar. Es necesario que el profesor pueda confiar en el contenido de un juego educativo para su difusión. Del mismo modo, el enriquecimiento digital del libro puede ser una buena transición para dar cabida a estas tecnologías en las clases combinando el confort pedagógico de una obra clásica con las aportaciones interactivas del juego.

*Las numerosas adaptaciones de Alicia de Lewis Carroll – en el cine con la película de Tim Burton y los dibujos animados de Disney y la versión del juego de American McGee – ilustran bien las contribuciones de transmedia: a partir de un clásico conocido por los profesores, se pide a los estudiantes que reflexionen sobre las posibilidades de adaptación y de escritura de una obra.*

### Las aportaciones del juego educativo

El videojuego no es un obstáculo. Debido a sus características, pue-

de ayudar al profesor y al alumno a comprender algunos conceptos muy complejos que se dan a las aplicaciones reales. El juego también se puede adaptar para que cada estudiante progrese a su propio ritmo manteniendo su interés. Permite a los estudiantes más rápidos convertirse en maestros. De acuerdo con Suzanne Freyjadis, con el juego educativo el maestro no tiene que ser el experto, pues fomenta el «aprendizaje colaborativo»: la colaboración y la comunicación entre los estudiantes en el aula. Los juegos educativos también ofrecen herramientas para realizar un seguimiento del progreso de cada estudiante y adaptarse a los retos de cada uno.

Finalmente, el juego educativo ofrece nuevos enfoques para el aprendizaje de los alumnos. Puede ser utilizado abandonando por el momento el idioma y trabajar a partir de la experiencia, como muestra Jean-Baptiste Huynh, quien con su juego ofrece a los estudiantes una experiencia tangible del significado de los objetos matemáticos antes de usar con ellos el lenguaje más tradicional del álgebra. La organización de competiciones y eventos también ayuda a mantener a los estudiantes interesados y motivados. En resumen, el juego educativo «va de una lógica del conocimiento a una lógica de las habilidades: pasamos del conocimiento al saber hacer.»

*En enero de 2014, El Desafío Álgebra, un concurso organizado a nivel nacional en Noruega reunió a más de 40.000 estudiantes. Cifra notable, durante el 40% del tiempo, los estudiantes jugaron después desde sus casas. Este evento nos permite observar las similitudes entre los juegos clásicos y los juegos educativos en términos de compromiso y motivación. También nos empuja a preguntarnos: ¿el mercado de entretenimiento educativo ocurre en la escuela o el hogar?*



TRANSBOOK IS A EUROPEAN PROJECT FOR THE DIGITAL TRANSITION OF THE CHILDREN'S PUBLISHING INDUSTRY

[www.transbook.org](http://www.transbook.org)  
[contact@transbook.org](mailto:contact@transbook.org)  
[@TransbookEU](https://twitter.com/TransbookEU)



# Transbook

children's literature on the move



TaNTagORa



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union