



JUGAR IMPORTA

Ficción digital infantil y juvenil y
educación estética y literaria

Lucas Ramada Prieto



¿QUIÉN SOY?



**PERO,
¿QUÉ ES ESTO DE
LA FICCIÓN
DIGITAL INFANTIL
Y JUVENIL?**



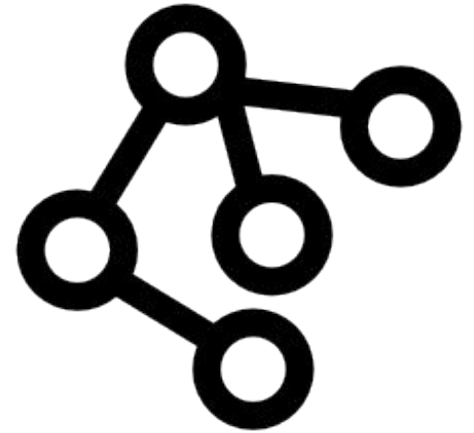
UNA FICCIÓN MULTIMEDIA



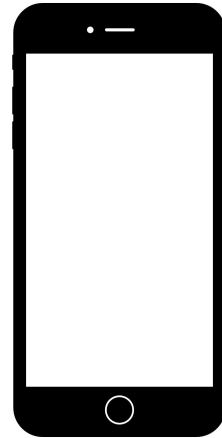
**ES UNA FICCIÓN
PARTICIPATIVA**



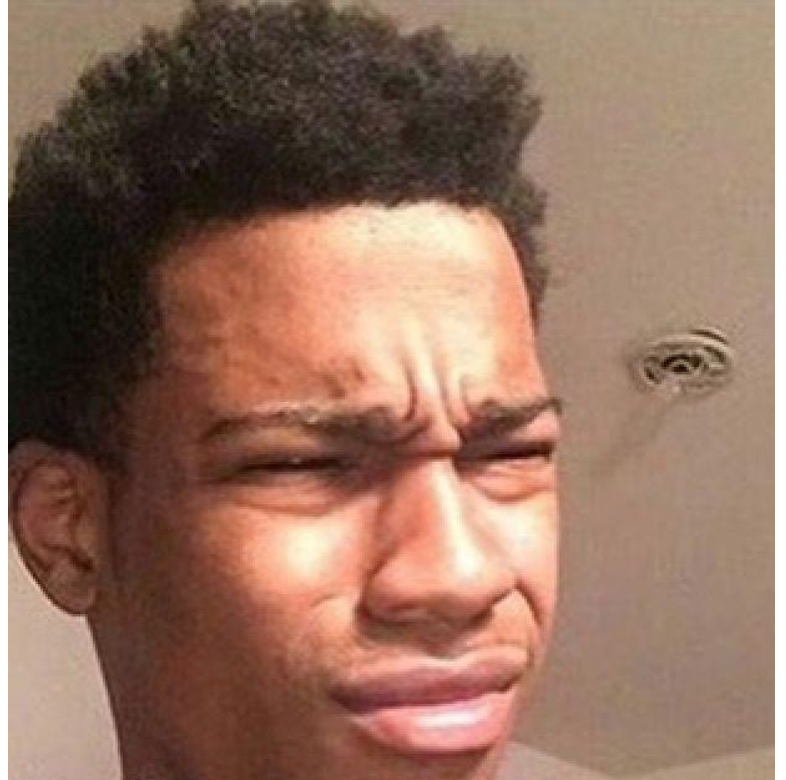
**UNA FICCIÓN
QUE NO ES LINEAL**



**Y QUE NO SE LEE EN
LOS LIBROS**



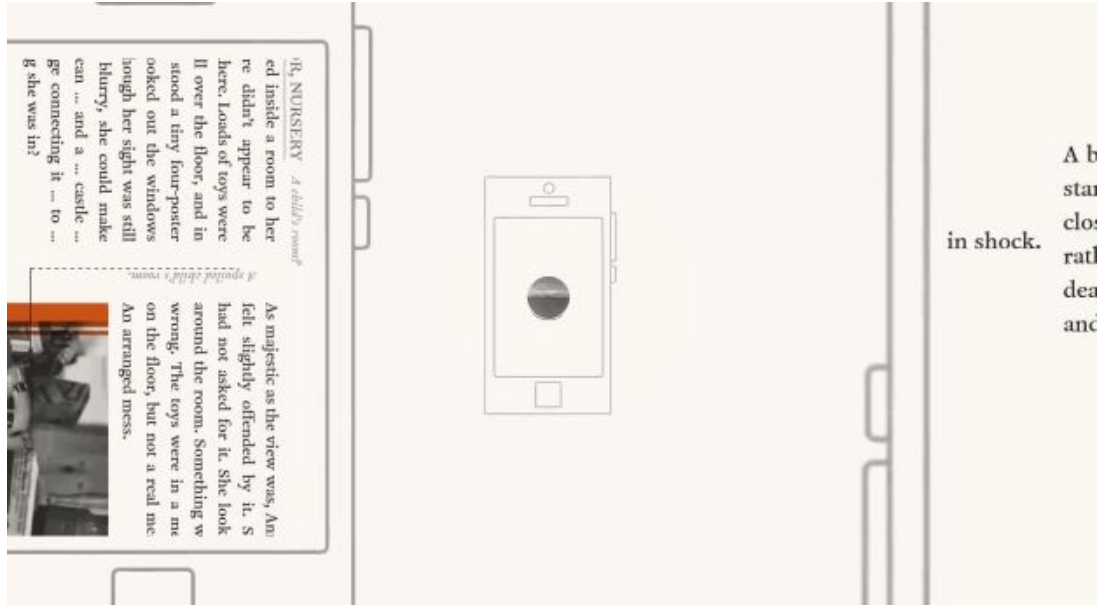
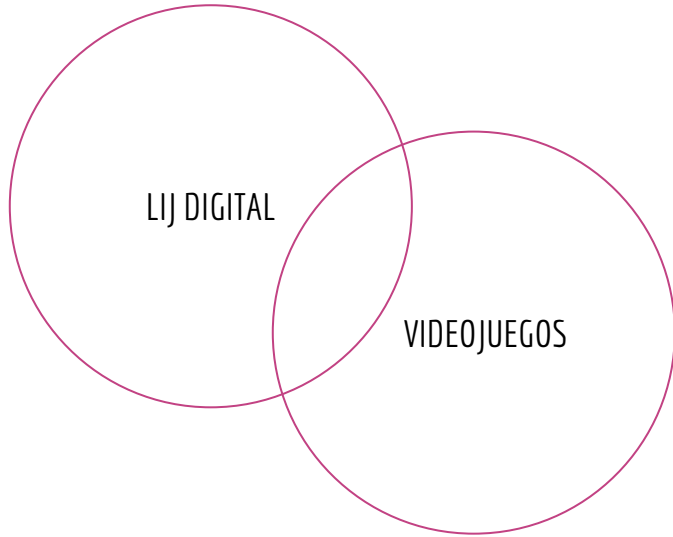
**ENTONCES NO
ESTÁS
HABLANDO DE
PDF'S EN
PANTALLA**

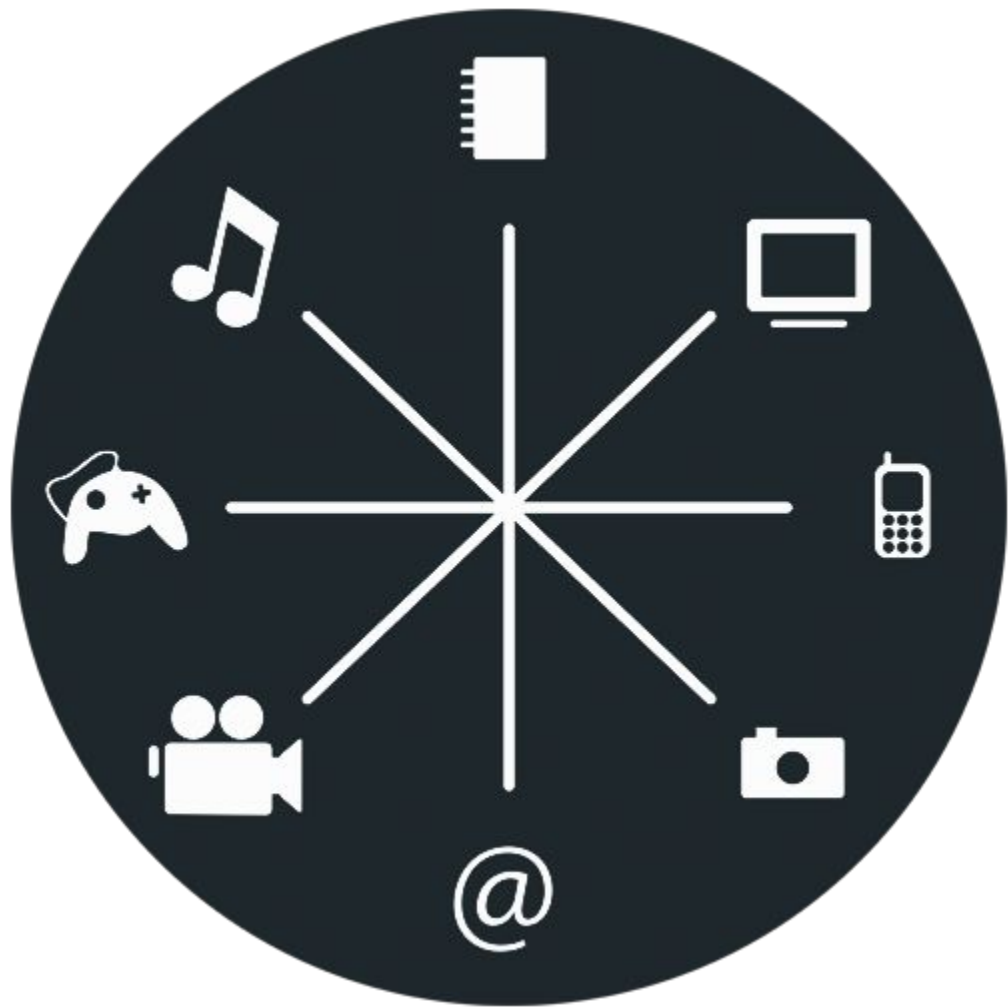


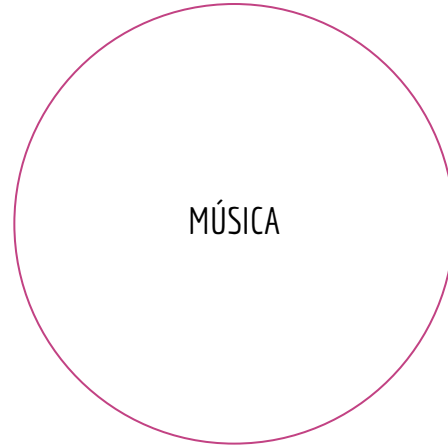
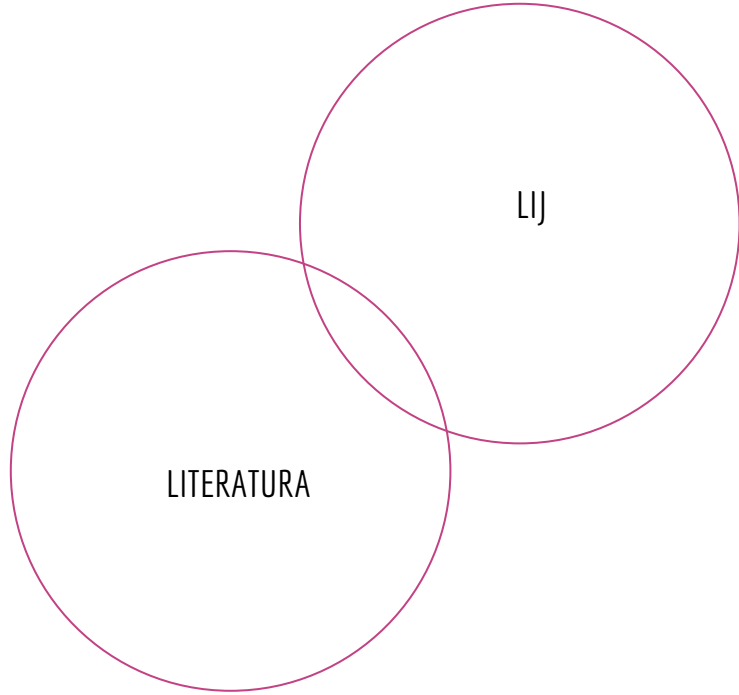
**¿ESO NO ES UN
VIDEOJUEGO?
¿POR QUÉ
DEBERÍA
INTERESARNOS
ESTO?**



LA FICCIÓN DIGITAL COMO CRUCE DE CAMINOS DE CULTURA CONTEMPORÁNEA









Beyondhighh



Rap Is Poetry

Aureal

A b c d e f g

**E de expansiva, emperatriz,
enigma, enterada**



Ilan Brenman Renato Moriconi
TELÉFONO DESCOMPUESTO

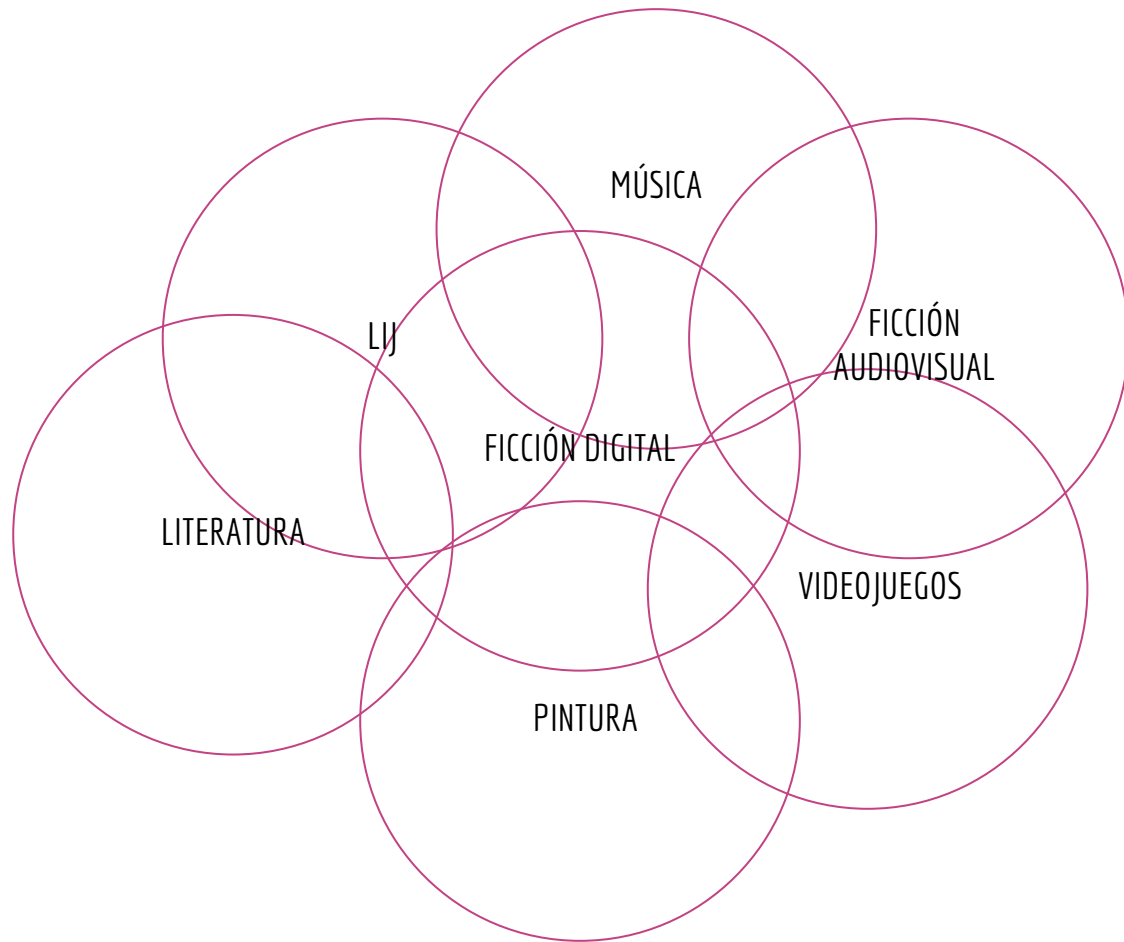


BÀRBARO



Renato Moriconi







**MEDIACIÓN
INSTITUCIONAL**

**ECOSISTEMAS
DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA**

**HÁBITOS DE
CONSUMO CULTURAL
INFANTIL Y JUVENIL**

**¿POR QUÉ DEBEMOS
ENSANCHAR LA MIRADA
URGENTEMENTE?**

LA BRECHA CULTURAL



PERFIL DE LOS JUGADORES

16,8 Millones de videojugadores (+6,3%)

♂ Hombres 59%

♀ Mujeres 41%

6-10

80%

11-14

78%




CONSECUENCIAS DE UN ABANDONO PROLONGADO



**¿QUIÉN
SELECCIONA
CUANDO
NADIE SELECCIONA?**





“Nadie aprende a leer libros difíciles leyendo solo
libros fáciles”

Teresa Colomer



VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS



- 1 FIFA 18**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 3)
- 2 CALL OF DUTY: WWII**
ACTIVISION BLIZZARD (PEGI 18)
- 3 GRAND THEFT AUTO V**
ROCKSTAR GAMES (PEGI 18)
- 4 FIFA 17**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 3)
- 5 CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY**
ACTIVISION BLIZZARD (PEGI 7)
- 6 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE**
UBISOFT (PEGI 18)
- 7 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**
NINTENDO (PEGI 12)
- 8 SUPER MARIO ODYSSEY**
NINTENDO (PEGI 3)
- 9 ASSASSIN'S CREED ORIGINS**
UBISOFT (PEGI 18)
- 10 GRAN TURISMO SPORT**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 3)
- 11 HORIZON ZERO DAWN**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 16)
- 12 MARIO KART 8 DELUXE**
NINTENDO (PEGI 3)
- 13 UNCHARTED: THE LOST LEGACY**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 16)
- 14 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE**
ACTIVISION BLIZZARD (PEGI 18)
- 15 STAR WARS BATTLEFRONT II**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 16)
- 16 TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS**
UBISOFT (PEGI 18)
- 17 NBA 2K18**
2K SPORTS (PEGI 3)
- 18 ROCKET LEAGUE**
WARNER BROS. / 505 GAMES (PEGI 3)
- 19 OVERWATCH**
ACTIVISION BLIZZARD (PEGI 12)
- 20 BATTLEFIELD 1**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 18)

6 DEPORTIVOS

**4 ACCIÓN/
PLATAFORMAS**

9 SHOOTERS

VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS

LANZADOS EN 2020

Fuente: GSD (Retail)

- 1 **FIFA 21**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 3)
- 2 **ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS**
NINTENDO (PEGI 3)
- 3 **THE LAST OF US PART II**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 18)
- 4 **SUPER MARIO 3D ALL-STARS**
NINTENDO (PEGI 7)
- 5 **SPIDER-MAN: MILES MORALES**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 16)
- 6 **JUST DANCE 2021**
UBISOFT (PEGI 3)
- 7 **ASSASSIN'S CREED VALHALLA**
UBISOFT (PEGI 18)
- 8 **CYBERPUNK 2077**
CD PROJEKT (PEGI 18)
- 9 **GHOST OF TSUSHIMA**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 18)
- 10 **HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY**
NINTENDO (PEGI 12)
- 11 **CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR**
ACTIVISION BLIZZARD (PEGI 18)
- 12 **FINAL FANTASY VII REMAKE**
SQUARE ENIX (PEGI 18)
- 13 **NBA 2K21**
2K SPORTS (PEGI 3)
- 14 **PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING**
NINTENDO (PEGI 7)
- 15 **DRAGON BALL Z: KAKAROT**
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT (PEGI 12)
- 16 **S1 WORLDWIDE GAMES**
NINTENDO (PEGI 3)
- 17 **MARVEL'S AVENGERS**
SQUARE ENIX (PEGI 16)
- 18 **POKEMON MYSTERY DUNGEON: RESCUE TEAM DX**
NINTENDO (PEGI 7)
- 19 **RESIDENT EVIL 3**
CAPCOM (PEGI 18)
- 20 **F1 2020**
CODEMASTERS (PEGI 3)

EN 2020

Fuente: GSD (Retail)

- 1 **FIFA 21**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 3)
- 2 **GRAND THEFT AUTO V**
ROCKSTAR GAMES (PEGI 18)
- 3 **ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS**
NINTENDO (PEGI 3)
- 4 **THE LAST OF US PART II**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 18)
- 5 **FIFA 20**
ELECTRONIC ARTS (PEGI 3)
- 6 **MARIO KART 8 DELUXE**
NINTENDO (PEGI 3)
- 7 **MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION**
MOJANG (PEGI 7)
- 8 **RED DEAD REDEMPTION 2**
ROCKSTAR GAMES (PEGI 18)
- 9 **SUPER MARIO 3D ALL-STARS**
NINTENDO (PEGI 7)
- 10 **SUPER MARIO ODYSSEY**
NINTENDO (PEGI 3)
- 11 **ASSASSIN'S CREED VALHALLA**
UBISOFT (PEGI 18)
- 12 **POKEMON SWORD**
NINTENDO (PEGI 7)
- 13 **THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**
NINTENDO (PEGI 12)
- 14 **RING FIT ADVENTURE**
NINTENDO (PEGI 3)
- 15 **SUPER MARIO PARTY**
NINTENDO (PEGI 3)
- 16 **SPIDER-MAN: MILES MORALES**
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (PEGI 16)
- 17 **JUST DANCE 2021**
UBISOFT (PEGI 3)
- 18 **LUIGI'S MANSION 3**
NINTENDO (PEGI 7)
- 19 **MINECRAFT**
MOJANG (PEGI 7)
- 20 **CYBERPUNK 2077**
CD PROJEKT (PEGI 18)





↔ 0434 m

↖ 005 m/s

⊕ x16.0

TIME REMAINING 02:42



1600



1200

RM37-405 MSR



060

10 / 20

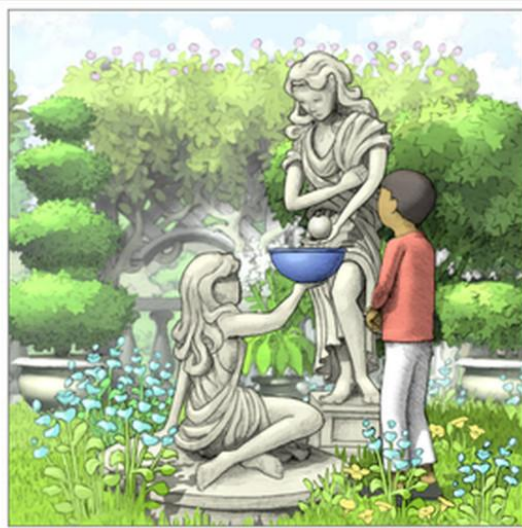
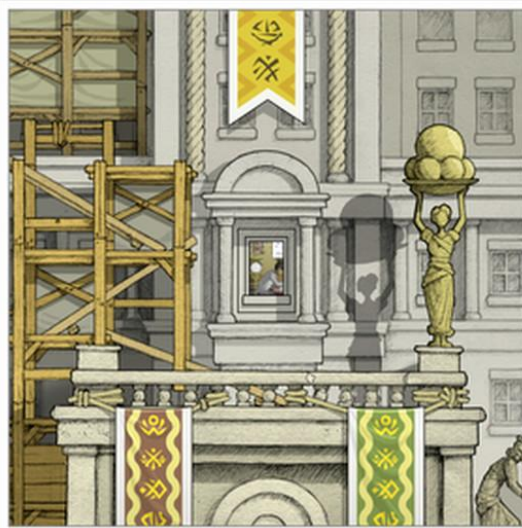
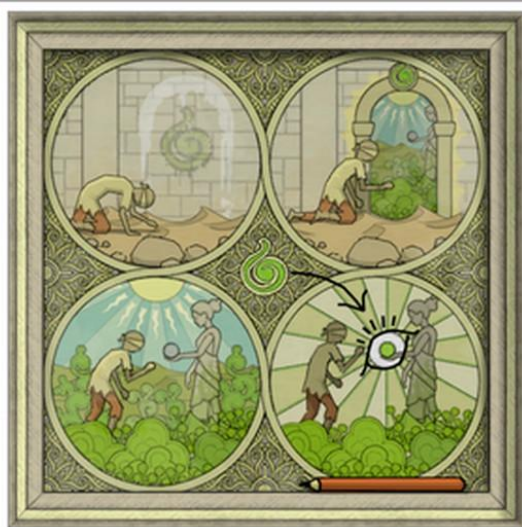
LOS JUEGOS VS LOS OTROS JUEGOS



MUTAZIONE (DIE GUTE FABRIK)



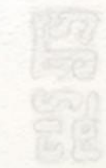




1919 2000 1919
2000 1919 2000
1919 2000 1919
2000 1919 2000



1919 2000 1919
2000 1919 2000
1919 2000 1919
2000 1919 2000



1919 2000 1919
2000 1919 2000
1919 2000 1919
2000 1919 2000



THE
FIRST
PART
OF
THE
STORY
IS
ABOUT
A
BIRD
WHO
WANTS
TO
GO
TO
SCHOOL
AND
LEARN
TO
READ
AND
WRITE
AND
COUNT
AND
KNOW
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
DAY
AND
NIGHT
AND
WINTER
AND
SUMMER
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
TOWN
AND
A
COUNTRY
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
MOUNTAIN
AND
A
VALLEY
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
RIVER
AND
A
LAKE
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
FOREST
AND
A
PLAIN
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
CITY
AND
A
VILLAGE
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
CASTLE
AND
A
COTTAGE
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
KING
AND
A
PEASANT
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
KNIGHT
AND
A
SERVANT
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
WARRIOR
AND
A
PEACE
LOVER
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
WISDOM
AND
A
FOOL
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
GOOD
AND
A
BAD
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
LIFE
AND
A
DEATH
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
HEAVEN
AND
A
HELL
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
GOD
AND
A
MAN
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
SUN
AND
A
MOON
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
STAR
AND
A
COMET
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
RAIN
AND
A
SNOW
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
WIND
AND
A
CLOUD
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
FIRE
AND
A
WATER
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
MOUNTAIN
AND
A
VALLEY
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
RIVER
AND
A
LAKE
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
FOREST
AND
A
PLAIN
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
CITY
AND
A
VILLAGE
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
CASTLE
AND
A
COTTAGE
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
KING
AND
A
PEASANT
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
KNIGHT
AND
A
SERVANT
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
WARRIOR
AND
A
PEACE
LOVER
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
WISDOM
AND
A
FOOL
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
GOOD
AND
A
BAD
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
LIFE
AND
A
DEATH
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
HEAVEN
AND
A
HELL
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
GOD
AND
A
MAN
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
SUN
AND
A
MOON
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
STAR
AND
A
COMET
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
RAIN
AND
A
SNOW
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
WIND
AND
A
CLOUD
AND
THE
DIFFERENCE
BETWEEN
A
FIRE
AND
A
WATER

LIEVE OMA

by florian veltman







SAMOROST 3 (AMANITA DESIGN)





A small fly is captured in flight in the center of the frame, set against a dark, misty forest background. A thin, glowing white line trails behind the fly, curving downwards and to the left. The scene is dimly lit, with some foliage visible in the foreground and background, creating a sense of depth and atmosphere.

THE PLAN (KRILLBITE STUDIO)



THE STANLEY PARABLE (GALACTIC CAFE)





**NIGHT IN THE WOODS (SCOTT
BENSON Y BETHANY HOCKENBERRY)**



A stylized illustration of a party scene. The background is a dark purple and blue gradient with faint silhouettes of buildings and a string of colorful lights (red, blue, yellow) at the top. In the center, a black speech bubble contains the text "NO FASCISTS AT THIS PARTY!". Below the speech bubble, several stylized cat-like characters are visible. From left to right: a small black cat with white whiskers; a larger black cat with a white cross symbol on its chest; a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead; a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead; a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead; a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead; a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead; a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead. On the far right, a black cat with a white cross symbol on its chest and a white symbol on its forehead is shown in profile, looking towards the center. The overall style is minimalist and modern, with a focus on silhouette and color.

NO FASCISTS AT THIS PARTY!

THE STILLNESS OF THE WIND (MEMORY OF GOD)

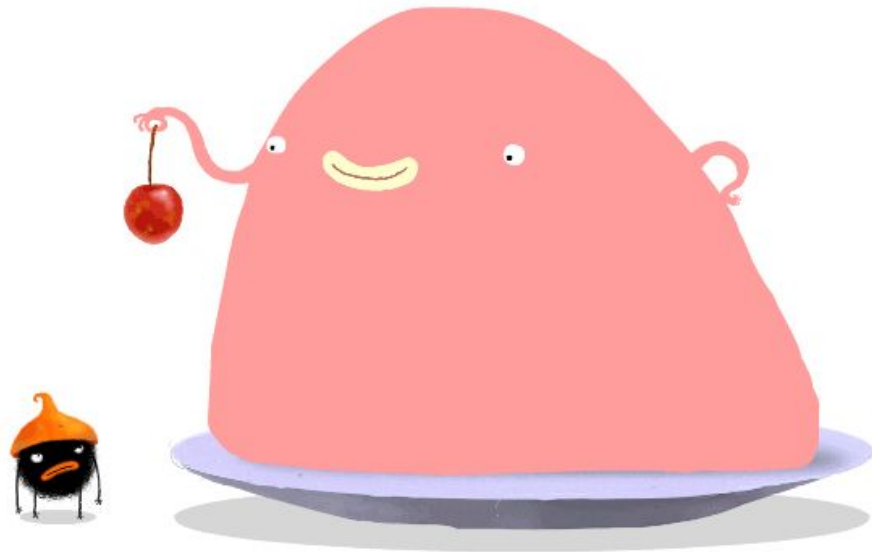




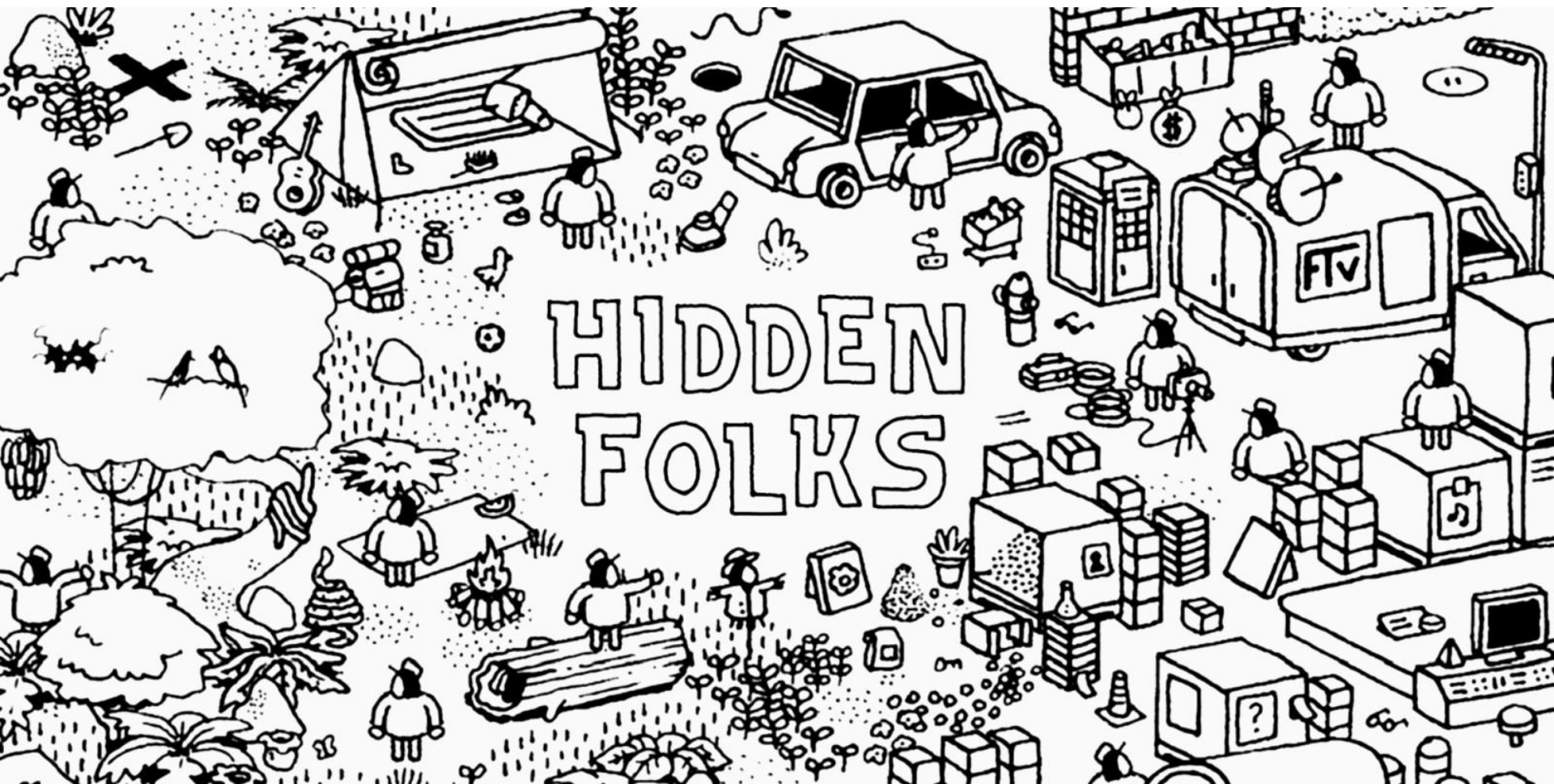


CHUCHEL (Amanita Design)





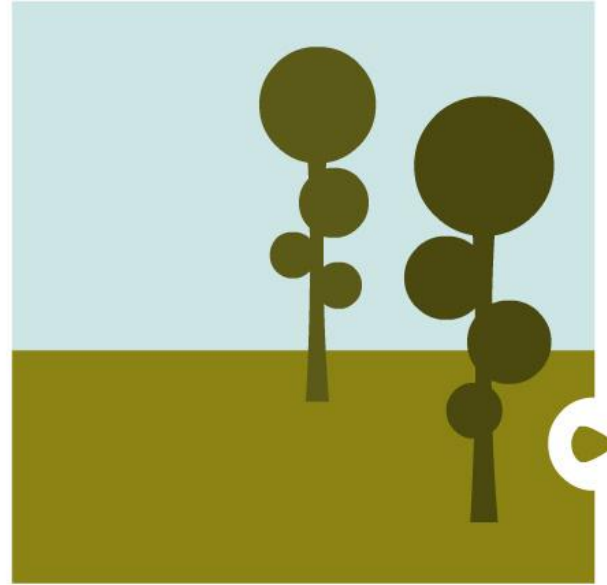
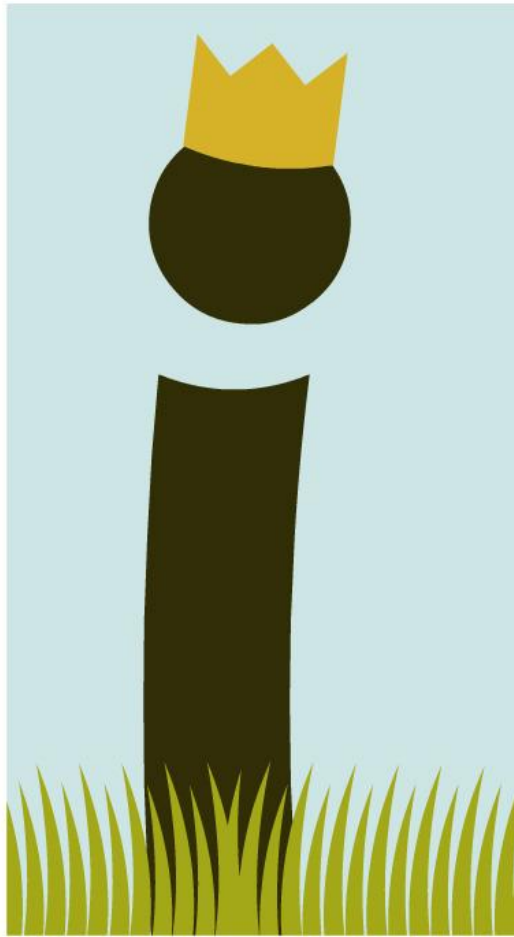
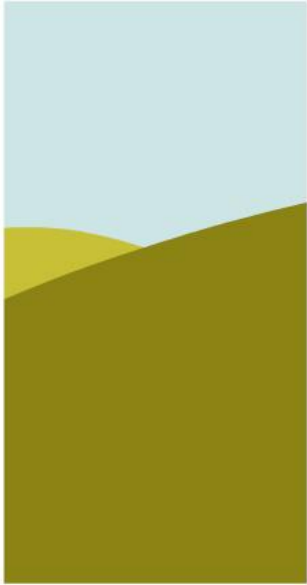
CHUCHEL como ejemplo de juego que “enseña a jugar”: [CLICK](#)



HIDDEN FOLKS

GNOG (KO_OP)





The Empty Kingdom (Daniel Merlin Goodbrey) [Acceso libre]





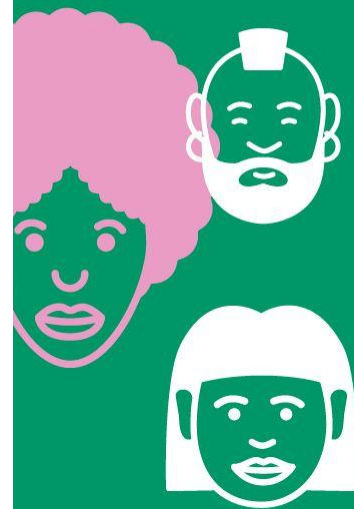
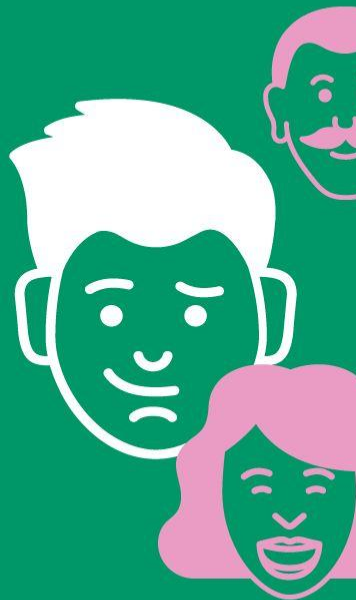
**AUSENCIA DE ESPACIOS
PÚBLICOS
Y UNIVERSALES
DE ACCESO
Y DESCUBRIMIENTO:
UN GENERADOR
DE BRECHAS**





FICCIÓ DIGITAL A LES BIBLIOTEQUES





BRECHA CULTURAL



4 BRECHAS /// 4 SOLUCIONES

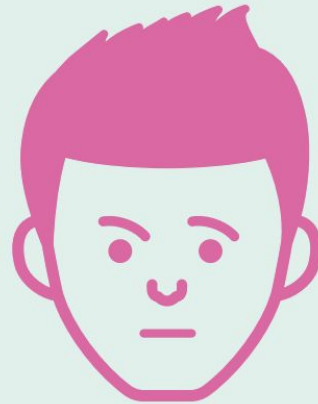
- Brecha cultural

Espectro limitado de experiencia de juego que genera choque apriorístico

- La biblioteca como ágora

Convertir a las bibliotecas en lugares abiertas de acceso a la pluralidad propositiva del juego

BRECHA ESTÉTICA



QUÉ JUEGO
TAN FEO

4 BRECHAS /// 4 SOLUCIONES

- Brecha estética

Falta de percepción del medio y sus representaciones estéticas como algo diferente al hiperrealismo y al cartoon generalista

- La biblioteca como ecosistema cultural

Muestra de esa pluralidad pero también de relaciones interculturales con otras formas de expresión

BRECHA ACTITUDINAL



¡PERO NO SÉ
QUÉ TENGO
QUE HACER!

4 BRECHAS /// 4 SOLUCIONES

- Brecha actitudinal

Posicionamiento lastrado por la experiencia previa y el bagaje (o la falta de él) construido.

- La mediación como refugio conversacional

Juego compartido y socializado como bálsamo de entrada a “nuevas formas de jugar”

BRECHA DE AUTORIDAD



¿QUIÉN ERES TÚ
PARA HABLARME
A MÍ DE JUEGOS?

4 BRECHAS /// 4 SOLUCIONES

- Brecha de autoridad

Distancia credencial hacia el mundo adulto y la oficialidad como entidades de valor dentro del medio

- El centro como espacio de juego continuado

Integración didáctica transversal y continuada, con identidad propia y proactiva.

**AUSENCIA DE
ABORDAJE
CURRICULAR
EDUCATIVO
QUE FORME
LA MIRADA
Y ENSANCHE EL
DISFRUTE**



PROBLEMÁTICAS EN LA RECEPCIÓN

- Dificultad a la hora de tomar consciencia de la construcción de sentido a partir de lenguajes que no son el texto oral o escrito.
- El problema de no construir sentido a partir de la interactividad o la dificultad para entender cómo funciona la gramática básica del juego.
- Brechas y disonancias entre las actitudes que les niños arrastran a las obras y lo que ciertas obras exigen y/o proponen.

UN PROYECTO INTEGRAL EN LA BIBLIOTECA ESCOLAR



NUTRIR LA BIBLIOTECA DE OBRAS DE CALIDAD



FORMAR AL CLAUSTRO



INTEGRAR A LAS FAMILIAS



LA BIBLIOTECA COMO ESPACIO DE JUEGO COMPARTIDO



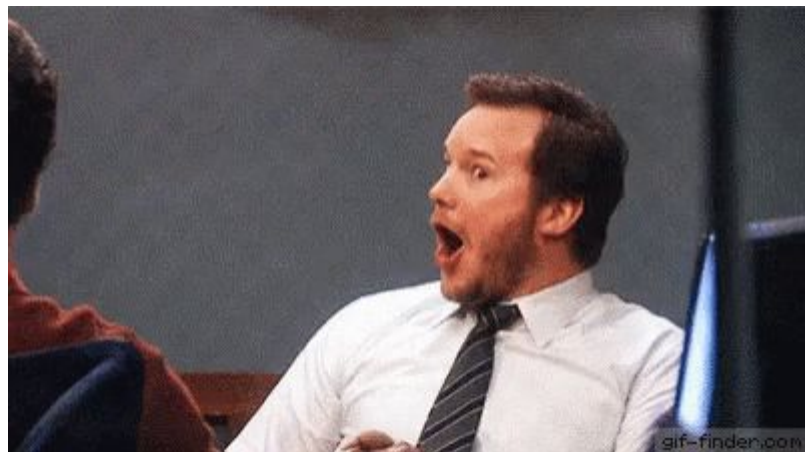
COMO SUMIDERO DE CULTURA PARA EL AULA



...COMO ÁGORA DE DESCUBRIMIENTO Y PROPUESTA



**¡TODO LO QUE YA
HACÍAMOS CON
LA LITERATURA!**



**¿CÓMO NOS
PREPARAMOS
PARA LLEGAR
AHÍ?**



**ENTENDER(NOS)
DENTRO DE LA ESFERA**

ENTENDER LA ESFERA



JUGAR

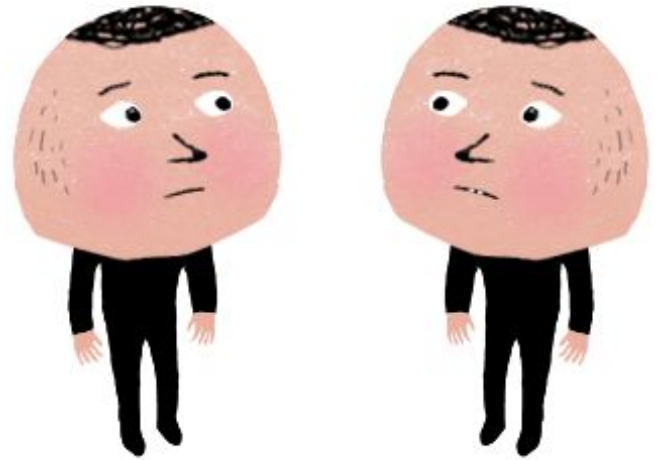


ENTENDER EL LENGUAJE DE LA FICCIÓN DIGITAL

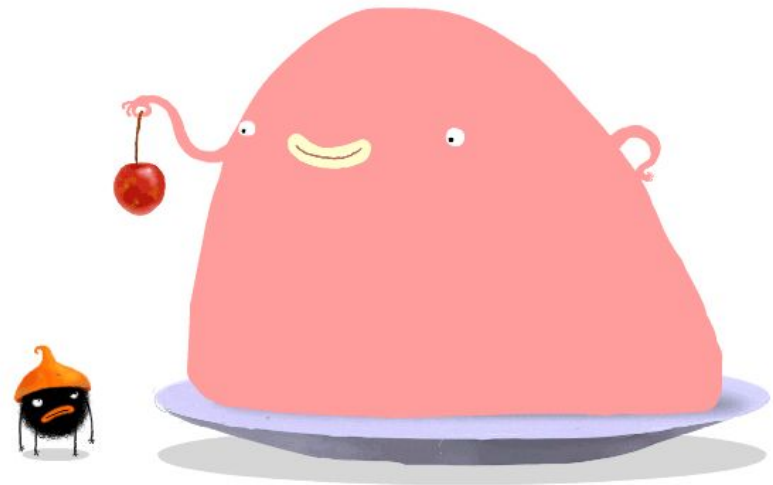


BLA
BLA

ENTENDER AL OTRO (LADO DE LA PANTALLA)



APRENDER POCO A POCO LA DIDÁCTICA DE LA FICCIÓN DIGITAL



gracias ^_^

