



EXPERIENCIAS SALESIANOS DE HUESCA RECHAZA LA GUERRA EN UCRANIA PÁG. 2



EXPERIENCIAS BARBASTRO SE VISTE DE AMARILLO Y AZUL PÁG. 3



CONCURSO FOTOGRAFÍA Y MAPAS DE ENCLAVES ARAGONESES PÁG. 8



Carlos T. Martínez y alumnado de La Salle Montemolín presentan a un periodista 'La Quinta del Sordo de Goya', que están creando en Minecraft. M. CARMEN GASCÓN B.

Revalorizar los videojuegos

Abren un mundo de sorprendentes posibilidades para la creatividad, la educación y la reflexión social

El día 26 de marzo se celebra en Zaragoza la jornada 'Videojuegos, un pluriverso donde todo el mundo cabe'

Videojuegos, un pluriverso donde todo el mundo cabe

El videojuego no solo es ocio y negocio, también abre un mundo de sorprendentes posibilidades para la creatividad, la educación y la reflexión social. Sobre todo cuando se pasa al lado de quienes crean

¿Y si conectamos el mundo virtual y la realidad en la que vivimos para diseñar un mundo mejor?

No hay más que analizar el caso de Minecraft. Desde hace más de una década, Minecraft forma parte del paisaje de los videojuegos. En este tiempo la comunidad de jugadores ha explorado las infinitas posibilidades que el juego ofrece, ha programando sus propias aventuras transformando lo que un día fue un simple terreno baldío. Cada vez más, Minecraft demuestra su valía como medio para luchar contra las desigualdades, analizar el cambio climático, valorar el patrimonio histórico, diseñar ciudades sostenibles...

Leti Ahumada, profesora de Coding&Robotics, participará en esta jornada y presentará ejemplos del uso de Minecraft en la enseñanza de la química, la música o en creación de un museo.

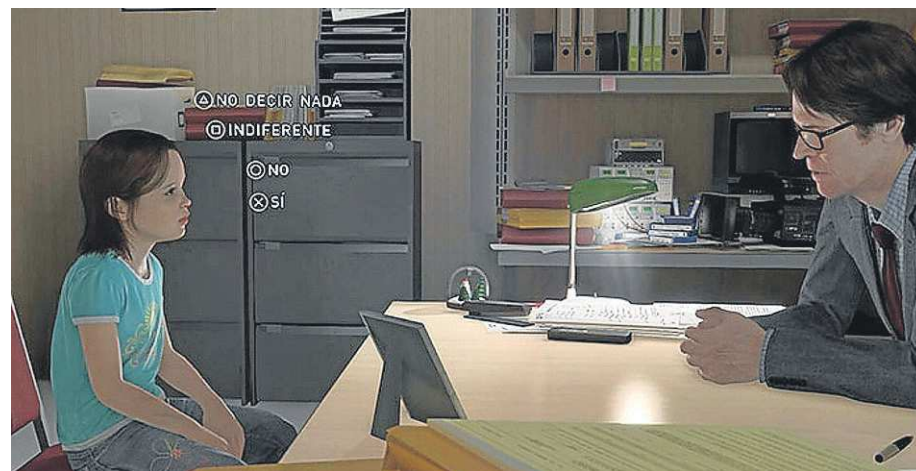
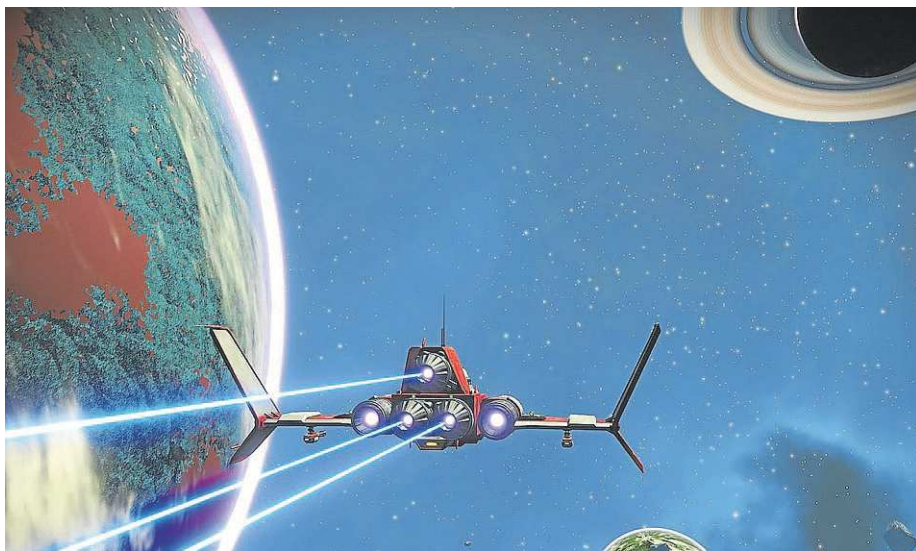
Entre los miles de ejemplos, encontramos una iniciativa de ONU-Habitat México y Unicef en la que niños y jóvenes diseñan plazas públicas que fomenten la convivencia entre vecinos. En él se involucran también expertos urbanistas.

Hablando de videojuegos en general, hay indicios de que puede ser una herramienta eficaz para enseñar a los niños a crear resiliencia emocional, a evaluar sus conocimientos y habilidades, a mejorar la atención y la memoria. ¿Y si, además, es una manera divertida de conectar con la democracia, comprender los problemas del entorno y formular problemas que deseamos resolver? Merece la pena conocer iCivics.

Pero, ¿y si estamos jugando a tomar decisiones?, ¿no estamos vivenciando la complejidad de muchas situaciones y por lo tanto los dilemas morales? Algunos juegos te colocan en tesituras en las que debes plantearte las repercusiones de tus actos, en los que el jugador puede elegir el tipo de héroe en el que se quiere convertir, etc. Sara Wamba, 'concept artist' y animadora 3D, basará su conversación en escenas de 'Beyond: two souls', 'Undertale', 'Detroit: become human', entre otros juegos.

Como pintar un cuadro o escribir una novela

El siguiente paso es pasar al otro lado y ser capaces de crear nuestros propios videojuegos. Cristian Ruiz, profesor del colegio Juan de Lanuza, destaca los valores que hay detrás de la programación de videojuegos. Defiende el pensamiento computacional desde edades bien tempranas, ya que de esta manera se desarrollan habilidades del pensamiento que son transversales como la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la abstracción, el pensamiento algorítmico o la depuración, entre otros. En este punto, Cristian incide en la importancia de incorporar un 'MakerSpace' en los colegios, donde los alumnos puedan acudir en sus ratos libres a dar rienda suelta a su creatividad y crear proyectos junto con otros compañeros. Está convencido de



De izquierda a derecha: viaje interplanetario con 'No Mans Sky', un título de ciencia ficción que permite viajar por el universo y descubrir nuevos planetas; videojuego 'Belchite. Sobrevivir 1936'; escenario de 'Neon Hat' creado por Entalto Studios; 'Beyond: two souls' plantea dilemas morales.



ace tiempo que el videojuego desbancó al cine y la música como opción preferida dentro del ocio audiovisual, a tenor de los resultados de facturación económica mundial y nacional en este sector. Pero, más allá de su repercusión económica, el videojuego se ha convertido en un medio de entretenimiento capaz de cautivar a personas de cualquier condición y edad. ¿Qué entendemos por videojuego?, ¿qué potencialidades esconde?

Si escuchamos a Isaac López Redondo, de la Universidad de Sevilla, veremos que «los videojuegos... también son para los niños, porque no son un juguete (al menos en la inmensa mayoría de los casos). Son juegos, y jugar es algo inherente al ser humano, independientemente de su edad».

Si es Javier Calvo, de la Universidad San Jorge, quien responde: «El videojuego no es solo un producto de ocio, sino que, además, también es un importante vehículo artístico, ya que en él confluyen numerosas disciplinas creativas. Además, por su naturaleza comunicativa, también ha sido aprovechado por la comunidad 'gamer' para volcar en él ciertas luchas sociales acordes a los nuevos tiempos, por lo que debemos aprender a revalorizar su entendimiento».

Estas son algunas de las voces que se escucharán en la jornada 'Videojuegos, un pluriverso donde todo el mundo cabe', que orga-

niza en Zaragoza la Fundación Seminario de Investigación para la Paz el próximo 26 de marzo. Un encuentro que quiere abrir ventanas a las personas que no se han acercado a los videojuegos, pero que los ven en su familia. Buscando también que los expertos jugadores descubran otros juegos más allá de los muy publicitados. Debatiémos sobre algunos de los estigmas que todavía arrastran, como el de tratarse de un divertimento peligrosamente adictivo y que genera conductas violentas en el usuario. Un aspecto que se tratará directamente con Toni Piedrabuena, de 3D Juegos, que hablará de los juegos de lucha. ¿Cómo ha podido congregarse uno de los géneros de videojuegos más exigentes e ingratos una comunidad tan colaborativa, poderosa e influyente?

Algunos padres y madres actuales ya eran jugadores en los años ochenta y noventa, pero la

evolución de los videojuegos es espectacular tanto a nivel gráfico como narrativo. Algunos juegos son ahora mucho más largos y detrás de ellos hay grandes equipos de desarrollo con cientos de personas, presupuestos de varios cientos de millones de euros y desarrollos que se extienden a lo largo de varios años.

Como ejemplo, 'The last of us 2', un videojuego de 2020, es de los mejor valorados por su gran calidad narrativa y su integración de la jugabilidad en la historia que plantea. Pero, además, fue cauce de muchos debates interesantes sobre la representación de la mujer, el feminismo y otras causas sociales como el conflicto social con la transexualidad.

Por su parte, 'Journey', un videojuego de 2012 muy apreciado por sus valores estéticos, abrió un debate muy importante sobre la visibilidad de los videojuegos como potenciales creaciones artísticas.

que en este tipo de espacios estará el futuro de la educación.

Dos programadoras informáticas y divulgadoras educativas (Crom Developer S.C.), Ana Horna y Raquel García Escobedo, presentarán en la jornada el proyecto 'Technovation Girls Aragón', que trata de fomentar el interés de las chicas de 10 a 18 años por la tecnología. Ellas participaron también en 'Belchite. Sobrevivir 1936', el videojuego surgido de un taller patrocinado por la Comarca Campo de Belchite que en breve podrá jugarse 'online' y que está previsto ampliar en un segundo taller.

Y, ante la pregunta de cómo llegar a ser desarrollador de videojuegos, escucharemos a Javier Verón y Enrique Martínez (Entalto Studios), que consiguieron lanzar su primer videojuego en la consola Play Station 4 en 2021 y para quienes «crear videojuegos es como pintar un cuadro o escribir una novela. Necesitas aprender teoría, aprender del trabajo de otros y mucha, mucha práctica y esfuerzo».

Porque sin duda el videojuego se ha convertido en un potente artefacto cultural capaz de reflejar en sus narrativas la sociedad en la que vivimos. Un mundo de usos y posibilidades por descubrir.

Por: **M. Carmen Gascón B.**

Coordinadora del encuentro
'Videojuegos, un pluriverso donde todo el mundo cabe'



Una jornada divulgativa mostrará sus múltiples potencialidades



Un campo abierto al arte, el debate moral o la conciencia social

LA JORNADA

1 Qué: 'Videojuegos, un pluriverso donde todo el mundo cabe'.

2 Cuándo: 26 de marzo, de 10.00 a 14.00. Organiza F. SIP.

3 Dónde: Centro Pignatelli, Constitución, 6. Para acceder 'online': www.youtube.com/fundacionsip. Gratuito. Entrada Libre

4 Programa: 'Videojuegos, el mayor fenómeno cultural del siglo XXI', por Isaac López Redondo. 'Un mundo de posibilidades en Minecraft', por Leti Ahumada. 'Videojuegos: un discurso artístico y social', por Javier Calvo. 'Juicios morales: jugando a tomar decisiones', por Sara Wamba. 'Fighting en España: el renacer de una comunidad única', por Toni Piedrabuena. 'De usuario a creador', por Ana Horna, Raquel García, Javier Verón y Enrique Martínez.



Alumnos de 1º de ESO y 6º de primaria, creando en Minecraft los árboles que rodeaban la Quinta del Sordo. ANGEL MARTÍNEZ

De usuario a creador

!No os limitéis a comprar juegos, hacélos! Más allá de nuestra edad, todos podemos ser creadores de la tecnología y no solo usuarios. Podemos crear nuestros propios 'gadgets que nos ayuden en el día a día o crear juegos con temas que nos interesen, asumir retos en equipo, aprender, enseñar, expresarnos artísticamente. Hace dos años se inició el proyecto 'Goya nos invita a la Quinta del Sordo'. En él está involucrado alumnado del colegio La Salle Montemolín con la colaboración de Javier Corzán (grupo GEN Ar-

quitectura), Carlos T. Martínez (bachillerato tecnológico,) un botánico, una paisajista... y coordinado por M. C. Gascón B. Además de construir en Minecraft la Quinta desde planos reales y ambientando el entorno, se están diseñando minijuegos referidos a cada una de las 'Pinturas Negras'. El videojuego 'Belchite. Sobrevivir 1936' se creó en un taller intergeneracional que contó con asesoramiento histórico. Los asistentes diseñaron los escenarios, los personajes, los objetos... y programaron los movimientos.

NO DESERT URBAN LUNCH

bolsa portaalimentos y recipiente de vidrio

FRESHCO

YA A LA VENTA

POR SOLO
14'95
CON TU
HERALDO
PVP TIENDA
24'95

CÓMO RECOGER TU BOLSA PORTAALIMENTOS

La bolsa portaalimentos se enviará, en el plazo de una semana, al mismo kiosco en el que hayas entregado el cupón de reserva. La podrás recoger entregando el resguardo y abonando 14,95€.

RESÉVALA EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL

Rellena este cupón de reserva con tus datos y entrégalo en tu punto de venta habitual antes del **20 de marzo**.

RESGUARDO PUNTO DE VENTA

El punto de venta remitirá este resguardo a DASA

Dirección punto de venta: **Código punto de venta:**

A rellenar por el cliente:

NOMBRE Y APELLIDOS:

TELEFONO:

FIRMA:

Información sobre protección de datos

Los datos serán tratados por HERALDO DE ARAGON EDITORA, S.L. (en adelante, HERALDO), con NIF B99288763 y domicilio en Paseo de la Independencia 29, 50001 Zaragoza (España), con la finalidad de gestionar esta promoción y el cumplimiento de nuestras obligaciones administrativas, contables y fiscales, siendo lo anterior las bases que legitiman el tratamiento de sus datos. Los datos se conservarán hasta la entrega del producto/servicio correspondiente, y posteriormente para el cumplimiento de las obligaciones legales que correspondan y hasta la prescripción de las posibles responsabilidades. Sus datos no serán cedidos a terceros sin su consentimiento, salvo en los casos expresamente permitidos por las leyes. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad dirigiéndose a HERALDO enviando un correo electrónico a dpo@henneo.com y presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos en caso de que considere que el tratamiento de sus datos no es el adecuado.

RESGUARDO CLIENTE

Presenta este resguardo en tu punto de venta para recoger el producto

Nombre y apellidos:

Sello establecimiento:



+ VIDRIO BOROSILICATO 750 ml.

PLEGABLE

INTERIOR AISLANTE TRICAPA CON ALUMINIO

Más información en club.heraldo.es



HERALDO

Suscripción HERALDO 11,95 €.

Podrán adquirir la bolsa por solo 11,95 €. Para hacer sus reservas llamen al 976 76 32 11 o escriban a suscripcion@heraldo.es. Envío a domicilio opcional, con gastos de envío a cargo del suscriptor.