

# ¿Quién teme al Lobo Feroz? Representación de los miedos infantiles a través del videojuego independiente *Fobos*

*Who is afraid of the big, bad wolf? Representation of childhood fears through independent video game Fobos*

*Quem tem medo do lobo mal? Representação dos medos da infância através do videogame independente Fobos*

# 10

ARTÍCULO



## Rocío Serna-Rodrigo

Universidad de Alicante (España)

Profesora ayudante en la Universidad de Alicante. Allí se graduó en las carreras de Magisterio de Educación Infantil y Grado en Maestro de Educación Primaria y, a continuación, cursó el máster en Investigación Educativa de la misma universidad. Actualmente, está concluyendo su tesis doctoral, que dedica a las posibilidades de los videojuegos para la educación literaria.

rocio.sr@ua.es  
orcid.org/0000-0003-3771-742X

## Albert Sarlé Solé

Universitat Oberta de Catalunya (España)

Con formación en ilustración y en animación, actualmente, está cursando el Grado de Artes en la Universitat Oberta de Catalunya. En el ámbito artístico se ha enfocado en la ilustración y el cómic con la publicación de algunas obras. En su último proyecto, "Fobos", se aproximó al mundo del diseño de videojuegos desde la perspectiva artística, enmarcándolo además en un contexto de investigación educativa.

albertsarle95@gmail.com  
orcid.org/0000-0001-9745-4444

RECIBIDO: 01 de octubre de 2021 / ACEPTADO: 31 de enero de 2022

### Resumen:

Los videojuegos, como medios culturales y de expresión artística, permiten la aproximación de sus usuarias y usuarios a temáticas de toda índole; desde algo concreto, como un conflicto histórico o un personaje literario, hasta lo abstracto, como una corriente filosófica. A lo largo

de este texto trataremos los miedos infantiles y analizaremos el videojuego independiente *Fobos*, incidiendo en el modo en que sus características como producto de ficción digital interactiva, su enfoque de la temática en cuestión y las relaciones que establece con el imaginario literario infantil lo convierten en un título ópti-

mo para trabajar los miedos infantiles desde la escuela.

#### **PALABRAS CLAVE:**

Videojuegos, Miedos infantiles, Literatura infantil y juvenil, *Fobos*, Escuela.

#### **Abstract**

Video games, as cultural and artistic expression media, allow their users to approach topics of all kinds; from something concrete, like a historical conflict or a literary character, to the abstract, like a philosophical current. Throughout this text we will deal with children's fears and analyze the independent video game *Fobos*, emphasizing the way in which its characteristics as a product of interactive digital fiction, its approach to the subject in question and the relationships it establishes with the children's literary imaginary, make it an optimal title to work on children's fears from school.

#### **KEY WORDS**

Video games, Childhood fears, Children's and young adult literature, *Fobos*, School.

#### **Resumo**

Os videogames, como meios de expressão cultural e artística, permitem a aproximação de suas usuárias e usuários a temas de todos os tipos; do concreto, como um conflito histórico ou um personagem literário, ao abstrato, como uma corrente filosófica. Ao longo deste texto trataremos os medos infantis e analisaremos o videogame independente *Fobos*, enfatizando o modo como suas características como produto de ficção digital interativa, sua abordagem do assunto em questão e as relações que estabelece com o imaginário literário infantil tornam-se um ótimo título para trabalhar os medos infantis desde a escola.

#### **Palavras-chave**

Videogame, Medos infantis, Literatura infantil e juvenil, *Fobos*, Escola.

---

## **1. INTRODUCCIÓN**

El videojuego, desde sus primeras apariciones, entró pisando con fuerza dentro del ámbito del entretenimiento. Gracias a su capacidad de adaptación, tanto en términos de *hardware* como de temática en función de los intereses y accesibilidad de su público, ha logrado convertirse en una alternativa de ocio apta tanto para jóvenes como para personas adultas.

Con el paso de los años, además, su popularidad ha ido acentuándose y, paulatinamente, han ido entrando en diferentes paradigmas, muchos de ellos absolutamente alejados del ocio (sanidad, empresas, formación profesio-

nal...). Como bien destacan Moreno Cantano y Venegas (2020), "su carácter transversal, mutable, en constante actualización, lo han convertido en un 'ser' permeable que copa cada vez más protagonismo en las agendas políticas, económicas, culturales o educativas" (p. 2). Esta característica, junto con otras que le son propias (interactividad, capacidad inmersiva...), hacen del videojuego un medio óptimo para aproximar toda clase de escenarios, problemáticas y realidades a sus jugadoras y jugadores.

Si tomamos en cuenta estas tres premisas: la mutabilidad y capacidad adaptativa del videojuego, su popularidad como alternativa de ocio y sus posibilidades dentro de ámbitos no lúdi-

cos, el interés de estos productos como medio de representación resulta impecable. En este sentido, desde nuestra perspectiva artística y educativa, hemos hallado en ellos un medio idóneo para tratar con los jóvenes una temática cuya importancia tiende a verse minimizada: los miedos y el modo de afrontarlos.

Así pues, a lo largo de este trabajo llevaremos a cabo una revisión teórica sobre los miedos infantiles y el modo en que estos se han visto tradicionalmente representados en el ámbito de la literatura infantil y juvenil (en adelante, LIJ); uno de los principales medios de aproximación a la realidad para niñas y niños. En segunda instancia, recuperaremos algunos rasgos definitorios del videojuego entendido como medio artístico y expresivo y como producto de ficción digital interactiva: la participación, la interacción y la inmersión de la jugadora o el jugador resultan de especial interés para desarrollar una metodología que permita trabajar los miedos infantiles con niñas, niños y jóvenes a través de un medio que les resulta atractivo: el videojuego. El siguiente punto, en el que centramos nuestra propuesta, consistirá en la presentación de *Fobos*, un videojuego desarrollado en el marco de un proyecto universitario, que recurre a la figura del Lobo Feroz y realiza un recorrido por algunos de los clásicos de la LIJ tomando como eje central el miedo y el modo de afrontarlo. Concluimos relacionando *Fobos* con la literatura previamente planteada y justificando las posibilidades de este videojuego para trabajar los miedos en la infancia y la adolescencia.

## **1.1. EL MIEDO Y SU PRESENCIA EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL**

El miedo es una temática que está presente en nuestra vida desde la infancia hasta la edad adulta, si bien las causas que provocan esta

emoción van variando en función de nuestro desarrollo, nuestras experiencias, etcétera. No es, por tanto, de extrañar que sea un tópico habitual y recurrente en la creación de historias en general y en la literatura en particular. En este caso, para ir encauzando el texto hacia la perspectiva que guía nuestra propuesta, nos centraremos en cómo se refleja esto en el ámbito de la LIJ.

Si bien cada cultura ha desarrollado, con el paso del tiempo, diferentes relatos de tradición oral, leyendas y obras populares en general, existen elementos que son comunes a todas ellas (Cooper, 2000), como escenarios (un antiguo castillo, un bosque oscuro, una cueva...) y personajes (brujas, madrastras malvadas, hadas madrinas...). Algunos de estos elementos son muy recurrentes, inmutables, por lo que es fácil identificarlos, en numerosas obras en las cuales otros aspectos, como los personajes protagonistas o los entornos, sí cambian. Un claro ejemplo de esto es el Lobo Feroz: el antagonista malvado por antonomasia de la infancia. Esta es la criatura que engaña a Caperucita Roja con el fin de comérsela, al igual que a su abuela; es también quien derriba las casas de tres tiernos cerditos a base de soplidos para, de nuevo, comérselos; y aún volvemos a encontrarlo atormentando a siete cabritillos que se han quedado solos en casa. El lobo es, por tanto, uno de los símbolos más representativos de los miedos infantiles dentro de la literatura. Está inevitablemente asociado, además, a los bosques, escenarios en los cuales lo habitual es perderse, como les sucede a Hansel y a Gretel, y encontrar toda clase de peligros, como adentrarse en la casa de una bruja (por ejemplo, Baba Yagá, en el folclore eslavo) o descubrir, como la pobre Blancanieves, que un cazador planea atacar. Todas estas situaciones, tan familiares para la mayor parte de jóvenes lectoras y lectores, constituyen algunas de las primeras

aproximaciones que se tienen a la inquietud, la inseguridad o el miedo en la ficción. Y es que la LIJ es tan amplia y, sobre todo, tan accesible para las niñas y los niños que es difícil encontrar algún ámbito o temática que no se vea reflejada en alguna obra propia de la misma. Esto nos facilita aproximar dichas cuestiones al público infantil de un modo sencillo y, gracias a las características del texto literario, agradable. Especialmente, aquellas que resultan dolorosas de tratar de un modo más directo, como la muerte o las enfermedades, que pueden ser complejas y polémicas, como las relacionadas con la religión o la educación afectivosexual o que, simplemente, resultan algo abstractas: el crecimiento o, en nuestro caso, los miedos. Existen numerosas obras que trabajan en esta línea, ya sea de un modo directo, como sucede, por ejemplo, en el álbum ilustrado de Margarita del Mazo *¡A mí no me comas!* (2011), o situando los miedos como uno más de los temas de la obra, o como medio para tratar otro de manera velada como sucede en *De verdad que no podía* (2001), escrito por Gabriela Keselman e ilustrado por Noemí Villamuza.

Tras esta breve incursión en la LIJ y en la presencia de símbolos asociados al miedo dentro de la misma, llega el momento de plantearnos una pregunta: ¿Qué es, exactamente, el miedo? Según Vivas et al. (2007), se trata de “una señal emocional de advertencia de que se aproxima un daño físico o psicológico. El miedo también implica una inseguridad respecto a la propia capacidad para soportar o manejar una situación de amenaza” (p. 25). Como hemos apuntado previamente, el miedo no es una emoción que desaparezca con la edad. Lo que sí sucede es que, por lo general, vamos aprendiendo a afrontarlo. En este sentido, Reyes et al. (2017) afirman que no existe un modo correcto de afrontar los miedos, sino que cualquier tipo de estrategia ayudará: desde evitar el conflic-

to hasta afrontarlo de forma directa, pasando por el desahogo emocional a través de terceras personas. Estos aprendizajes comienzan desde la infancia, pues algo tan natural y espontáneo como correr junto a una persona adulta en busca de protección, esconderse o mirar debajo de la cama para asegurarnos de que no haya nada son, ni más ni menos, estrategias infantiles para combatir el miedo.

Así, pues, puede resultar conveniente ayudar al niño o a la niña a habituarse, paulatinamente, a esta clase de situaciones conforme va aconteciendo. Para ello, podemos recurrir, como sugiere Vallières (2009), al estímulo que le asusta de un modo indirecto a partir de, por ejemplo, cuentos y películas —agregamos el videojuego—, medios que propician un entorno seguro para aproximarse y experimentar con la situación en cuestión.

## 1.2. EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO NARRATIVO Y ENTORNO PARA LA EXPERIMENTACIÓN

Más allá de que el videojuego, como los cuentos, los álbumes ilustrados o las películas, ofrezcan un entorno seguro para experimentar situaciones que pueden provocar miedo e inquietud (así como muchas otras emociones), presenta otras muchas características que lo convierten en un medio propicio para otra clase de objetivos, entre ellos, la creación de historias.

Las obras de ficción videolúdica —sea entendido este término como sinónimo de *videojuego*— “presentan elementos propios de los textos narrativos: personajes, desarrollo de la acción, contextualización en tiempo y espacio, y una potente intención comunicativa” (Serena-Rodrigo, 2020). Además, no se trata de historias aisladas y superficiales que buscan tan solo el entretenimiento. En muchos casos, los

videojuegos han encontrado inspiración en la literatura, lo que causa que sea habitual identificar personajes, espacios o situaciones que ya habían pasado a formar parte de nuestro bagaje cultural. Por ejemplo, *Child of Light* (Yohalem, 2014) presenta una estructura clásica del cuento, basa su hilo conductor en el viaje del héroe y cita a diversos personajes, muy conocidos, de la literatura universal, como Hamlet, Dorothy, la Bella Durmiente o la madrastra de Blancanieves.

Los videojuegos implican, además, una interacción directa con la jugadora o el jugador (Marín, 2015), facilitándole la posibilidad de asumir un rol más activo. Esto permite, en palabras de Méndez (2021),

que el usuario se sumerja completamente en la historia y sienta las acciones del personaje como si fuesen propias. Precisamente por ello, el videojuego se convierte en un medio ideal para recrear la realidad y transmitir mensajes al usuario, llegando a ahondar en diversas problemáticas sociales. (p. 317)

Si extrapolamos todo lo anterior al ámbito educativo, podemos apreciar los posibles beneficios que tendrían los videojuegos si, correctamente seleccionados, fueran implementados en las aulas junto a cuentos, novelas y películas.

## 2. METODOLOGÍA

Tomando en consideración el planteamiento de Prensky (2001), en el que enunciaba la necesidad de una pedagogía adaptada a un nuevo perfil de alumnado definido por su familiaridad con el lenguaje informático, los videojuegos e Internet, Zepeda et al. (2016) propusieron tres aspectos a considerar al aportar nuevas propuestas metodológicas: el gusto de este nuevo

perfil estudiante por la instrucción dentro de entornos lúdicos, su búsqueda de la inmediatez y la importancia que dan a sentir un progreso constante —preferiblemente basado en la consecución de recompensas—. Bajo esta premisa, parece claro que el aprendizaje basado en el juego y, dentro del mismo, el videojuego, es un estilo metodológico altamente eficiente, especialmente desde el prisma que ofrecemos en este trabajo: la aproximación a una temática abstracta y, en ocasiones, olvidada; el miedo.

A continuación, se relata cómo surgió *Fobos* y se decidió que constituiría el método con el cual trataríamos de analizar el tópico de los juegos en el ámbito educativo. La creación de esta obra se planteó con el objetivo de recuperar los miedos infantiles desde una perspectiva fresca e innovadora. Los videojuegos son un campo en expansión que tiene cada vez más acogida en todas las edades pero que llama especialmente la atención a las generaciones más jóvenes. Además, sus mecánicas sencillas, su humor y sus referencias constantes a personajes propios de la LJJ, suman interés al título de cara a las aulas. *Fobos* sigue, además, la estructura clásica del cuento entendido como una narración simple y completa en sí misma (Lluch, 2003): situación inicial, acción y situación final. El hilo narrativo se apoya en las conversaciones, lo que justifica y facilita el empleo de un lenguaje menos elaborado y que puede facilitar la comprensión a las jugadoras y jugadores más jóvenes, si bien se dan algunas intervenciones textuales propias de la narración omnisciente. Todo esto tiene otra implicación positiva, y es que, como señalan Colomer y Durán (2000), el hecho de contar cuentos mediante medios audiovisuales facilita que se conozca, poco a poco, el hecho literario y que, paulatinamente, se pueda acceder a obras cada vez más complejas.

*Fobos* nació como un trabajo universitario en el grado de Artes de la Universitat Oberta de Catalunya. Se volvió imperativo, por tanto, percibir los videojuegos como una disciplina artística, no únicamente como un producto y aún menos como un mero entretenimiento. Como con cualquier obra de arte, era preciso tomar en consideración el contexto, dotarla de una intención discursiva y erigirla sobre todos los recursos que ofrece como medio específico. Además, teniendo en cuenta que genera una relación explícita con los cuentos tradicionales, se hizo patente la necesidad de agregar una perspectiva didáctica y narratológica a la ecuación. Esto, por supuesto, no fue lo único que fue tomado en consideración. Lo más importante y lo que dio lugar, a fin de cuentas, a que *Fobos* se convirtiera en un videojuego y no en un cómic o un libro ilustrado, fueron las peculiaridades propias del videojuego; algunas de las cuales hemos planteado anteriormente. Por ejemplo, la asunción del papel activo que este medio exige a sus jugadoras y jugadores y que les posibilita encarnar al personaje protagonista y vivir de un modo más próximo las experiencias y situaciones retratadas en el juego. También fue una razón el hecho de que el videojuego facilita un espacio seguro en que es posible fallar y repetir constantemente puzzles y niveles hasta alcanzar un objetivo en concreto; esto otorga a *Fobos*, en particular, un gran potencial pedagógico, pues permite un aprendizaje autónomo y basado en el ensayo y el error, siempre manteniendo una motivación impulsada por el deseo de completar la aventura. Finalmente, cabe destacar que convertir *Fobos* en una historia de ficción videolúdica le otorga una relación directa con la tecnología: un elemento altamente motivador (García et al., 2014) para el perfil de alumnado general que encontramos actualmente en nuestras aulas.

El tema principal de *Fobos* es, en definitiva, el miedo en un sentido muy general. No se busca mostrar conflictos particulares ni realidades complejas, sino algo mucho más simple: plantear el modo de manejar esa emoción desde la dicotomía entre enfrentar el miedo o huir de él. La sencillez de este planteamiento influye en su finalidad educativa y, al mismo tiempo, permite darle un enfoque muy cercano al de los cuentos clásicos. En definitiva, se está recreando una historia relativamente sencilla que, entre otras cosas, nos está ofreciendo una lección; sin embargo, es aquí donde todo cambia con respecto a los formatos tradicionales: ya no es posible limitar la figura del lector a un papel pasivo en que tan solo puede ver cómo se suceden las consecuencias de las decisiones que toma un personaje que, en cierto modo, resulta indiferente. En esta ocasión, gracias a las peculiaridades del videojuego que venimos resaltando a lo largo del texto, son los propios jugadores y jugadoras quienes se ponen en la piel del personaje protagonista y deciden cómo actuar.

Se confirma, pues, que *Fobos* puede constituir un procedimiento metodológico válido para el objetivo que se perseguía; pero, además, su creación dio pie a nuevas preguntas que podrían tanto enriquecer la línea que se buscaba como ayudar al desarrollo de nuevas posibilidades de investigación. Por ejemplo: ¿qué incidencias puede tener esa cualidad interactiva del videojuego en niñas y niños? ¿Es posible darle un uso pedagógico a *Fobos* partiendo de ese mismo rasgo? ¿Genera más interés hacia determinada temática el hecho de llevar un videojuego a las aulas?

Reflexionar acerca de qué hacer con este videojuego una vez creado abría la puerta a numerosas posibilidades. Así, pues, una vez decidido que *Fobos* se convertiría en un videojuego, llegó el momento de darle forma.

### 3. RESULTADOS

Tomando en consideración lo anterior, el desarrollo de *Fobos*<sup>1</sup> llegó a su aspecto más formal: su conversión a un programa funcional que permitiera a sus usuarias y usuarios interactuar con él como con cualquier videojuego normativo. Para ello, se emplearon RPG Maker VX Ace y un motor gratuito —Arc Engine— que permitieron convertirlo en un título de plataformas al uso. A partir de esto, se terminaron de perfilar otros apartados teniendo en cuenta las características técnicas e informáticas: las imágenes y las animaciones se ajustaron a la resolución del programa y se compuso la música en un formato simple que permitiera su repetición —MIDI— a lo largo de la partida. Más allá de estas cuestiones, tal vez más técnicas, se detalla a continuación el contenido de *Fobos*, pormenorizando los detalles que realmente hacen de él una gran obra dentro de la línea que trabaja este texto.

En primer lugar, cabe señalar el hilo conductor de su historia. *Fobos* recupera la famosa historia de Caperucita Roja, ampliamente conocida por el público en general y cuyos personajes y acontecimientos resultan familiares. Aprovechando este hecho, *Fobos* busca llamar la atención de sus jugadoras y jugadores al ofrecer una renovación de la historia mediante dos vías: el contarla a través de un medio menos convencional que el texto en papel, el videojuego, y el hecho de haberla reescrito desde la ironía y el humor. Es habitual, dado ese gusto por la inmediatez que, como venimos señalando, define al nuevo perfil infantil y adolescente, que se inicie una partida y se comience a jugar buscando la acción e ignorando los diálogos. Por

esto *Fobos* intenta, desde el principio, atraer la atención sobre sí mismo: ofrece un texto inicial (Figura 1) que, con rapidez, abre un misterio (¿qué ha pasado con la abuelita de nuestra protagonista?) y lo sitúa en un contexto actual (la abuelita en cuestión, por ejemplo, maneja con soltura las redes sociales).

Figura 1



Además, concluida esta entradilla y habiendo tomado la jugadora o el jugador los controles, se encontrará inmediatamente con un escenario limpio y claro, lleno de elementos concretos que, rápidamente, animan a explorar (una rana con corona sobre un tronco, una nota abandonada en el suelo...), lo que evita una saturación de información que pudiera resultar agobiante o provocar que no se sepa hacia dónde ir. Otro rasgo reseñable de *Fobos* es que, si bien toma a Caperucita como eje vertebrador, también recupera a numerosos personajes propios de la literatura popular, los cuales ofrecen pinceladas que reformulan sus propios cuentos con el fin de incidir, a través de diferentes reflexiones, en el tema principal: el miedo. Un ejemplo de esto son las pistas que encontraremos a lo largo del juego y que son ni más ni menos que unos textos escritos por el famoso Juan sin Miedo. Si bien en el cuento original se caracteriza precisamente por no haber encontrado

<sup>1</sup> Es posible descargar *Fobos* de forma gratuita a través del siguiente enlace: [https://mega.nz/file/RwskiC-6B#EpGdV2BkiLzRMI2oc8Rz\\_O2WAF4ycZ1gXCJdJjxqFil](https://mega.nz/file/RwskiC-6B#EpGdV2BkiLzRMI2oc8Rz_O2WAF4ycZ1gXCJdJjxqFil)

jamás nada capaz de asustarle, en *Fobos* nos damos cuenta de que lo que sucede es justo lo contrario: se han alterado algunos aspectos de su historia y, leyendo entre líneas sus mensajes y lo que nos dicen otros personajes, es fácil percibir que, en el bosque donde transcurre *Fobos*, Juan sin Miedo está verdaderamente asustado (Figura 2).

**Figura 2**



Es también reseñable el hecho de que estas notas que Juan sin Miedo ha dejado por el camino se encuentran repartidas por los diferentes mapas, por lo que será necesario explorarlos si queremos leerlas todas. Se trata de una posibilidad secundaria y no es un requisito necesario para superar el juego, pero enriquece la experiencia. Desde una perspectiva artística, obliga a quien juega a interactuar con su entorno, a explorarlo, a reconstruir mentalmente al personaje que ha escrito esos mensajes, etcétera. Desde un punto de vista más pedagógico, contribuye a trabajar la paciencia y transmite el valor de la dedicación de cara a completar una tarea. También, aunque más adelante profundizaremos en la jugabilidad de *Fobos*, anima a probar las diferentes direcciones que el juego permite tomar, sugiriendo que puede ser interesante romper la dinámica de ir solo hacia la derecha (hacia “adelante”, según los

convencionalismos del videojuego de plataformas) y avanzar hacia el final del juego. Además, como no existen un tiempo límite ni un número de vidas pero sí, pese a la brevedad del juego, varios puntos de guardado, al jugar es posible darse el lujo de investigar y explorar diferentes opciones.

Como ya se ha señalado, el humor cumple con un papel fundamental en este juego. No se trata de un recurso empleado a la ligera, sino que *Fobos* se sirve del mismo para trabajar su propio discurso y ayudar a generar reflexiones sobre el miedo. Gracias a esto, jugar resulta particularmente divertido, aparte de que facilita provocar ese contrapunteo que se buscaba con respecto a los cuentos originales. En este sentido, comienzan a surgir una serie de cuestiones en relación con el juego: ¿Qué me está contando? ¿Por qué la historia es diferente a la que conozco? ¿Qué relación tiene este personaje, que pertenece a otro cuento, con la trama principal? ¿Por qué lo que me cuenta me resulta divertido? Plantearse y resolver estas preguntas mientras se juega constituye una de las bases de *Fobos*. Y es que todos estos elementos tienen especial importancia dentro del juego, no solo por su carga narrativa sino, especialmente, por lo que suponen desde el punto de vista interactivo. Los personajes se dirigen directamente a la persona que está jugando y, en función de las acciones que esta lleve a cabo (dirigirles la palabra o ignorarles, explorar o no ciertas zonas...), alterarán sus diálogos. Esta ruptura de la cuarta pared, tan propia de los videojuegos, por un lado, favorece la inmersión y, por otro, apela al sentido de la responsabilidad —muy interesante, también, desde un punto de vista pedagógico—.

En términos de jugabilidad, *Fobos* destaca por su sencillez. Se trata de un juego de plataformas con unas mecánicas muy convencionales: desplazamiento lateral con opción de salto y

botón para interactuar con los elementos del escenario. Este enfoque es intencional, pues se ha buscado una jugabilidad consolidada en el sector, estimulante y familiar para jugadoras y jugadores habituales, lo que facilita que sea posible centrar la atención en otros aspectos de la historia. Además, la forma de mover a nuestra protagonista se relaciona directamente con la dicotomía principal de *Fobos* en cuanto al modo de afrontar los miedos: enfrentarlos o huir; lo cual, de forma paralela, establece una asociación entre moverse hacia la izquierda (retroceder) y hacia la derecha (avanzar). Este aspecto está directamente vinculado con las escenas principales del juego: los enfrentamientos con el Lobo Feroz, el cual simboliza el propio miedo; es gigante, de aspecto agresivo, con dientes muy afilados y muchos ojos que se fijan en Caperucita. Esta apariencia, surrealista e imponente, busca que quien esté jugando se sienta vulnerable al verlo, razón por la cual —unida a que las únicas opciones de jugabilidad que nos ofrece *Fobos* consisten en desplazarse— la reacción automática es la de huir (desplazarnos de izquierda a derecha, buscando avanzar con la esperanza de alcanzar un lugar seguro o perder de vista al lobo). Esta huida puede completarse de un modo relativamente sencillo, pues los obstáculos que hay en el camino son fácilmente salvables. Sin embargo, lo que busca *Fobos* no es defender que la huida sea la única solución posible ante el miedo, sino que tenemos la opción de enfrentarlo. Por ello, normalmente, el lobo nos perseguirá a la misma velocidad a la que corre Caperucita, pero solo con el hecho de darnos la vuelta, la jugabilidad cambiará: el animal retrocederá muy lentamente en cuanto crucemos la vista con él. Si retomamos la huida, volverá a perseguirnos; si nos acercamos demasiado, llegaremos a otro final de la partida; si mantenemos las distancias y avanzamos hacia él, lentamente, terminará marchándose. Estas me-

cánicas simbolizan tres ideas: en primer lugar, que encarar el miedo puede ser positivo, pues podemos, simplemente, estudiarlo con cautela (girarse para mirar al lobo), sin exponernos al peligro; en segunda instancia, que lanzarse de cabeza hacia él, de forma imprudente, tampoco es la mejor solución. Finalmente, la importancia de cultivar la paciencia. Y es que un miedo no se supera de repente; no existe una fórmula mágica para ello. Requiere un cuidado, una prudencia y un tiempo que, en ocasiones, no podemos controlar (el juego presenta un ritmo determinado y es necesario adaptarse a él). Esto puede resultar incómodo, molesto y desesperante; puede sacar a quien esté jugando de la zona de confort. Esto es algo que también provocan los miedos, pero el mensaje es que, tarde o temprano, ese miedo desaparecerá.

En definitiva, *Fobos* permite (incluso, inicialmente, empuja a ello) la opción de huir. No es algo que se penalice, porque es una alternativa que tenemos en la realidad a la hora de afrontar un miedo o un conflicto en general. Se trata de una respuesta natural, incluso cómoda, y nos evita estar en la tesitura de decidir inmediatamente qué es lo que vamos a hacer. Además, el juego busca poner el foco en la importancia de la superación, sin importar el tiempo que se tarde en lograrlo; es igual de válida la persona que lo consigue (se enfrenta al lobo) antes que quien no se anima a hacerlo hasta el final. En el último nivel, eso sí, llegará un punto en que la opción de escapar habrá desaparecido, por lo que las únicas opciones disponibles para el personaje serán encarar al lobo o terminar la partida. Esto busca simbolizar, si bien de forma superficial —porque, de nuevo, no es el objetivo que se persigue, las situaciones límite— el hecho de encontrarse, casi literalmente, entre la espada y la pared. Aunque no hayamos pensado el modo de vencer al lobo hasta este mo-

mento, el propio juego nos da la pista definitiva sobre cómo hacerlo.

## 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El aprendizaje basado en el juego constituye, sin duda, una metodología activa que responde tanto al perfil como a los intereses y gustos propios de la infancia y la adolescencia en la actualidad. Facilita un entorno lúdico para el aprendizaje, implementa la consecución de logros con retroalimentación inmediata y la obtención de recompensas y hace visibles los avances, entre otros muchos aspectos. Los videojuegos, como se ha planteado a lo largo del texto, se sitúan dentro de esta misma línea metodológica, con el añadido de que dan pie a nuevas posibilidades gracias a algunas características inherentes a ellos. Por ejemplo, su vinculación directa con la tecnología, sus narrativas intrínsecas, propias de un texto multimodal y, especialmente, su naturaleza como medio artístico, abierto a cualquier tipo de temática e intención representativa.

En el ámbito pedagógico, el juego ha tenido, tradicionalmente, un gran peso, si bien su presencia, potente en la etapa de Educación Infantil, va difuminándose a lo largo de los cursos de Primaria hasta desaparecer en los últimos cursos de Educación Secundaria Obligatoria. Desde nuestra perspectiva, buscamos defender el papel del juego —el videojuego, en este caso— más allá de las primeras edades, pues facilita un entorno seguro para el ensayo y el error (Brull & Finlayson, 2016) y para la libre exploración. Además, puede conseguir un incremento en la motivación e incluso lograr, en algunos casos, que el alumnado tenga más ganas de completar la tarea propuesta que de dar por finalizada la clase (Fernández et al., 2016). Por supuesto, es importante cuidar la selección

de títulos que llevamos a las aulas. Esto podría abrir la puerta a otra línea: el interés que supondría, en términos pedagógicos, la elaboración de videojuegos (no serios) independientes que pudieran ser del interés del alumnado al tiempo que permiten aproximarles a diferentes realidades. En esta línea podríamos situar a *Fobos*.

De hecho, quisimos que este juego abandonara el paradigma de lo teórico para comprobar su funcionamiento al implementarlo en un entorno educativo. Así, pues, *Fobos* fue llevado a las aulas de 1.º y 2.º de la ESO en el Colegio Santa Teresa de Jesús, en Tarragona. Para ello, se diseñó un pequeño taller<sup>2</sup> dividido en tres partes: una breve presentación del juego por parte de su autor, un tiempo de juego de media hora (previsiblemente, el necesario para completarlo incluso si se desea explorar, buscar las notas...) y, por último, un breve cuestionario de comprensión lectora que daría pie a una puesta en común y una tertulia, que resultaron muy interesantes. Al tratarse de una dinámica no estructurada con una muestra reducida, no hemos querido plantearla en términos de investigación y resultados para este documento, si bien tenemos intención de continuar con esta línea próximamente con el fin de obtener datos reseñables que nos permitan continuar perfilando tanto *Fobos* como cualquier actividad que pudiésemos derivar del juego. Lo que sí podemos afirmar es que el taller tuvo una muy buena acogida en términos de motivación e interés y, a tenor del debate, pudimos valorar de qué manera el alumnado percibía y se implicaba en la actividad. El aspecto más reseñable fue la facilidad con que se interpretó el simbolismo del juego, pues la mayor

---

2 Se pueden consultar comentarios acerca del taller en la página de Facebook del centro: <https://www.facebook.com/545243635611440/posts/2195437033925417/?sfn=scwspmo>

parte del grupo comprendió tanto el tema del videojuego como el rol del lobo y el porqué de las mecánicas seleccionadas para trabajarlo. La propuesta, sin embargo, no está limitada a la realización de esta actividad, sino que se está trabajando también en el diseño de materiales para propuestas didácticas relacionadas con el currículum de los diferentes niveles educativos y que forman parte de la prospectiva de esta línea de investigación.

En conclusión, los videojuegos no solo constituyen un medio de expresión artística idóneo para la representación de cualquier temática o simbolismo, sino que son, además, un recurso muy versátil para el aula en la actualidad. Se adapta al nuevo perfil del alumnado y está abierto a una gran diversidad de propuestas y dinámicas que van a favorecer la motivación y el aprendizaje. En este sentido y dentro de dicho campo, *Fobos* puede ser una alternativa interesante, además de que abre la puerta a nuevas líneas de investigación y propuestas didácticas que podría ser interesante explorar.

Creemos, asimismo, en el potencial que podría tener la creación de nuevos títulos en la línea de *Fobos*: videojuegos que aprovechen las características propias del medio para, sin ser instrumentalizados, facilitar el planteamiento de temáticas complejas, delicadas y/o abstractas en las aulas.

## REFERENCIAS

- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of Gamification in Increasing Learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372-375. <http://dx.doi.org/10.3928/00220124-20160715-09>
- Colomer, T., & Durán, T. (2000). La literatura en la etapa de educación infantil. En M. Bigas y M. Correig (Coords.), *Didáctica de la lengua en la educación infantil*, (pp. 213-249). Síntesis.
- Cooper, J. C. (2000). *Cuentos de hadas. Alegorías de los mundos internos*. Sirio.

- Fernández, A., Olmos, J., & Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for Business Management courses. *@TIC: Revista d'Innovació Educativa*, 16, 39-47. <https://doi.org/10.7203/attic.16.8044>
- García, A., Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-06>
- Lluch, G. (2003). *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27, 5-8.
- Méndez, R. (2021). El videojuego y las distintas realidades culturales. En A. C. Moreno Cantano y A. Venegas. (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico* (pp. 317-341). AnaitGames.
- Moreno Cantano, A. C., & Venegas, A. (2020). El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea. *BARATARIA. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 1-8. <http://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.577>
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On the Horizon. MCB University Press*, 6, 1-7. <https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2010/10/Nativos-digitales-parte1.pdf>
- Reyes, V., Rodríguez, A. R., Alcázar, R. J., & Reidl, L. M. (2017). Las estrategias de afrontamiento que utilizan los adolescentes ante situaciones que provocan miedo. *Psicogente*, 20(38), 240-255. <https://doi.org/10.17081/psico.20.38.2544>
- Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>
- Vallières, S. (2009). *Les Psy-trucs pour les enfants de 6 a 9 ans*. Les Éditions de l'Homme.
- Vivas, M., Gallego, D., & González, B. (2007). *Educación de las emociones*. Producciones Editoriales C. A.
- Yohalem, J. (2014). *Child of light*. Ubisoft Montreal.
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. En *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325.