

## *Kiwaka / Kiwaka Story.*

LANDKA (2014).  
App Store.  
[Educativo] [Plataformas].

CARLOS RAMÍREZ MORENO  
Universidad de Sevilla.

El verdadero reto de cualquier videojuego educativo empieza y acaba en su propia denominación. Cuando al verbo "jugar" le sumas el verbo "educar" estás plantando automáticamente una barrera entre tú y el potencial usuario de tus juegos. Aprender, descubrir, pensar es un proceso natural que todo ser humano pone en práctica siempre que la iniciativa parta de uno mismo. Deja que un niño juegue con bloques de diferentes formas y tamaños y descubrirá leyes básicas de geometría. Siéntale en una silla y dile que hoy va a aprender algo sobre ese mismo campo, con aburrida teoría estampada sobre una pizarra, y se distraerá con cualquier otro estímulo que encuentre por sí solo; estímulo que a su vez le reportará, sin saberlo, nuevos y valiosos conocimientos sobre el mundo que le rodea.

El estudio de videojuegos portugués LANDKA asume el enorme reto de acortar las distancias entre las industrias del videojuego tradicional y el videojuego educativo o *edutainment*, un abismo que ha ido aumentando desde los primeros intentos de los pedagogos por añadir un valor didáctico a un entretenimiento de masas considerado, no pocas veces a lo largo de la historia, perjudicial para la salud. Superado en parte este prejuicio, los actuales proyectos educativos que eligen como soporte el videojuego no parten de una lógica "conmutativa" (cambiar la naturaleza lúdica del videojuego por una instructiva), sino "aditiva" (servirse del entretenimiento como herramienta para el aprendizaje). Estudios como LANDKA, lejos de negar las virtudes del juego, las aprovechan para otros fines "además de", y aquí está la clave, el imprescindible: la diversión.

Para alcanzar esta meta los autores de *Kiwaka* se apoyan en la teoría del aprendizaje tangencial, una doctrina que en líneas muy generales defiende la efectividad del autoaprendizaje cuando la materia que se trata de impartir se comunica en un contexto que la persona pueda disfrutar, por ejemplo un universo de ficción. En el campo de los videojuegos debemos remitirnos a las ideas de James Portnow, quien establece una diferencia fundamental entre juegos que enseñan y juegos que permiten que el usuario aprenda, siendo los segundos más efectivos para la educación. El propio Portnow define el aprendizaje tangencial "no como lo que aprendes al ser enseñado sino lo que aprendes al ser expuesto a contenidos en un contexto por el que ya te sientes atraído" (2008). Pone como ejemplos la representación histórica del filme *300* o las referencias mitológicas de la saga *Final Fantasy*, obras que, lejos de estar pensadas como herramientas

educativas, instruyen gracias a la sutil introducción de elementos de interés cultural por los que el usuario/espectador puede sentirse atraído durante o después de la experiencia lúdica. En este sentido, Portnow nos recuerda que el videojuego tradicional cuenta con una ventaja respecto a otros medios a la hora de aplicar el aprendizaje tangencial: la resolución de conflictos a través de la interactividad. El usuario parte siempre de una actitud de interés y compromiso por la tarea que va a realizar, ya que el videojuego exige ese esfuerzo si se quiere ver la obra completada.

La última apuesta educativa de LANDKA, *Kiwaka*, desarrollada en colaboración con la Agencia Espacial Europea y el Observatorio Europeo del Sur, está dividida en dos partes. La primera, presentada en forma de cómodo cuento interactivo, introduce a los personajes protagonistas de la aventura mediante el uso de texto, imágenes y voz narrativa, interpretada esta última por el actor portugués Diogo Morgado. La interactividad en este caso no se reduce solo a tocar la pantalla al término de cada escena, como haríamos con las páginas de un libro, sino que cada pantalla esconde elementos que ofrecen una respuesta visual al ser pulsados, como una breve cinemática o animaciones. La historia, mínima, ofrece la información suficiente para enganchar al público más joven, pero no es imprescindible para disfrutar del verdadero plato fuerte de *Kiwaka*. El juego en sí, descargable como aplicación aparte, es una prueba de habilidad que utiliza un sistema de físicas muy convincente. El objetivo de sus seis fases es avanzar por una serie de pantallas recolectando luciérnagas y esquivando los elementos del entorno que perjudiquen a nuestro protagonista, el elefante Kudi. Este, subido a una pompa de jabón, avanza automáticamente por el nivel. Nuestra tarea es mantenerle suspendido en el aire y ganar o perder altura para tocar las luciérnagas que vayamos encontrando. Las más difíciles de conseguir están muy separadas entre sí o cerca de "enemigos", como la serpiente Shaka, que nos intoxicará con su veneno, o el ave arcoíris Tuka, que explotará nuestra burbuja con su pico.

La función de las luciérnagas no es otra que iluminar el firmamento con constelaciones que luego son recopiladas en una pequeña enciclopedia consultable en cualquier momento. Aquí reside la función didáctica de *Kiwaka*, en presentar el objetivo de desbloquear nuevas constelaciones como una herramienta educativa además de lúdica, despertando la curiosidad de los jugadores por la observación del firmamento y la astronomía. Para este propósito, ayuda el hecho de que desbloquear el 100 % de las constelaciones no es tarea fácil, por lo que enseguida el jugador se ve desafiado por una curva de dificultad muy bien ajustada que

permite hablar de *Kiwaka* como un juego de habilidad/plataformas por derecho propio. Imprescindible este aspecto, a tener en cuenta por todo juego educativo si no quiere pasar de ser divertido a ser simplemente una lección teórica disfrazada de aplicación interactiva. Cada nueva constelación es añadida a una wiki al estilo del Códice de *Mass Effect*. Esta base de datos animará a un porcentaje de los jugadores a buscar información más tarde sobre la mitología que encierra la disposición de las estrellas, cumpliendo el objetivo de "dejar aprender" al usuario que defendía Portnow.

Llama la atención la atrevida relación estética entre la materia que se pretende enseñar y el universo de ficción en que se apoya el juego. La unión entre el tema de las constelaciones y su mitología de origen grecorromano, y los entornos floridos y exóticos de la selva africana no parece, en principio, muy coherente, pero no por ello deja de ser técnicamente buena. Podría correr aquí *Kiwaka* el peligro de que algunos jugadores noten rápidamente un solapamiento entre las vertientes educativa y narrativa, en vez de una armonía que haga olvidar al usuario que está, en definitiva, ante un juego educativo, concepto que ya hemos visto lo poco atractivo que resulta precisamente para el público al que va dirigido. Quizá haber recurrido a un universo de ficción ambientado en la Antigua Grecia (me viene a la mente la saga *God of War* y sus constantes referencias a héroes y criaturas de la mitología griega), junto a un mayor esfuerzo por sumergir al jugador en una historia y desviar su atención del hecho de que le están dando una lección de astronomía (sutil, ligera, pero lección al fin y al cabo), hubiese dado a *Kiwaka* un estatus mayor de juego tradicional que "además" enseña, en lugar de juego educativo que "además" divierte.

Con todo, la gran virtud de *Kiwaka* reside en su diseño de juego, en no conformarse con la vertiente educativa y saber crear unas reglas que sustenten una experiencia desafiante; en no olvidar que antes que "alumnos" los usuarios son jugadores y por encima de todo buscan un reto divertido, inmersivo y que ponga a prueba sus destrezas. Conocer el medio en el que te mueves y los deseos de tu público, y aprovecharlos para poner en práctica objetivos pedagógicos, ese es el verdadero desafío de todo estudio que desempeñe una labor educativa en este campo. LANDKA ha demostrado con *Kiwaka* estar muy al tanto de las exigencias del público de videojuegos, dando un pequeño paso más hacia ese acercamiento entre las industrias tradicional y educativa que Portnow con tanto afán reclamaba.

## **Referencias**

Portnow, James (2008). "The Power of Tangential Learning". Disponible:  
[http://www.edge-online.com/features/power-tangential learning/#null](http://www.edge-online.com/features/power-tangential-learning/#null)