

Anexo 3, Guiones Literarios de las 6 Aventuras y Guiones complementarios de Cinemáticas.

INTRODUCCIÓN PRINCIPAL

Aparece en pantalla el título: El Árbol del Mundo

Escena 0:

(Introducir una secuencia del Invernadero (planeta en donde se desarrollará todo el juego)

El observatorio es sencillo, una cúpula transparente con entramado metálico que da al espacio, se ve el telescopio y hay una par de mesas pequeñas adosadas a la cúpula, con carritos de bebidas.

Una mujer gorda vestida con una túnica oscura está sentada en una pequeña mesa redonda, El rostro mira hacia un ventanal enorme a través del cual se ven las estrellas, sobre la mesa hay documentos, un vaso humeante y una pila de papeles, la mujer voltea a mirar a la cámara y sonríe, revelando un rostro grueso, con arrugas y un patrón de líneas geométricas tatuadas sobre la mejilla izquierda enmarcada por cabellos plateados. La imagen se acerca o se disuelve hasta mostrar el rostro en primer plano. Sobre esta escena el narrador dice:

Narrador:

La figura de tu maestra está sentada en su lugar de siempre, en la mesa pequeña al lado de la ventana a pesar de que tiene toda la oficina para ella, siempre le ha traído paz poder mirar a las estrellas y ver cambiar lentamente las constelaciones a medida que el Invernadero viaja por el espacio.

De alguna forma la imagen es tan familiar que te recuerda la primera vez que ella te tuvo en uno de sus salones y te empezó a hacer participar de un mundo que era mucho más grande de lo que tú creías.

El Primer plano del rostro de la mujer se disuelve al mismo rostro pero mucho más joven, no hay arrugas y el patrón de la mejilla es más sencillo, puede haber alguna indicación de que se trata de un recuerdo, tal vez es más borroso, o se cambia el patrón de color.

Hace años...

El plano se amplía, revelando a la mujer mucho más delgada usando un vestido de flores. La mujer tiende la mano y la imagen enfoca un pequeño escritorio vacío en medio de un grupo de niños sentados, llevan ropas muy

distintas y llamativas, de orígenes étnicos diversos que no empatan con los tonos de piel y los rostros.

La cámara mira desde el escritorio, desde donde se ven los rostros de los otros niños mirando fijamente hacia ella con curiosidad. Al frente, la profesora sonríe. Al fondo se ven 3 objetos borrosos

Profesora:

Chicos, démosle la bienvenida a la nueva adición a nuestra clase. Cómo es la primera vez que nos acompaña, ¿alguien me podría ayudar a contarle dónde está y qué hacemos?

EL estudiante que está a la derecha es un chico negro que usa una chaqueta blanca abotonada hasta el cuello y un turbante, el de la izquierda es un chico asiático vestido de vaquero, pero sin sombrero, la chica del puesto de adelante es rubia y usa un kimono. La imagen enfoca al estudiante de chaqueta pero a medida que él y los otros van hablando la imagen se va acercando a los objetos en el salón que se ven borrosos pero que se hacen nítidos cuando el chico los menciona

Estudiante Chaqueta:

Esto es el Invernadero, es un planeta gigante donde estudiamos cómo controlar nuestros poderes y usarlos para que nuestros mundos sean mejores. Viajamos por todo el universo pero la nave es tan grande que no puede parar en ningún planeta y el que se quiere subir o bajar tiene que usar otras naves para hacerlo. La llamaron el Invernadero porque dicen que acá crecen las semillas del futuro.

La imagen revela el primer objeto, es una maqueta de un asteroide con motores enormes y pequeños edificios y ventanas que surgen de todos lados.

Estudiante Kimono:

No solo tenemos que hacer de nuestros mundos mejores lugares sino transformarlos; para eso nos van a servir nuestros poderes especiales...

El lápiz en la mano de la estudiante flota y gira en el aire mientras sus ojos brillan. La imagen se enfoca en otro de los objetos en el salón, es una cartelera donde aparecen varios personajes haciendo cosas extraordinarias, uno está de pie con una roca flotando frente a él, otro parece lanzar fuego de las manos, otro está representado por un diagrama en 3 partes de una persona transformándose en un ave y hay una pequeña figura trabajando en lo que parece ser una máquina enorme parada sobre 3 patas muy largas y delgadas

Estudiante Kimono:

Pero tenemos que aprender a controlarlos y a usarlos bien.

La imagen muestra al Estudiante Vaquero.

Estudiante Vaquero:

Además... se supone que tenemos algo importante que hacer, la profesora nos iba a hablar hoy de eso. Tiene que ver con el Árbol del Mundo.

Volvemos al Presente...

La profesora tiene una pequeña sonrisa, se pone de pie y lo invita a sentarse, señalando la segunda silla junto al ventanal. La escena muestra, en primer plano a la izquierda, el reflejo del rostro del personaje-jugador; y un poco más atrás, el espacio libre en el reflejo de la ventana se usa para poner imágenes alusivas a la narración del mito del árbol del mundo. Se muestra un árbol completo, acercamiento de imagen de las raíces, del tronco, de las ramas y de las hojas. Entre las raíces aparece la imagen de un dragón, quien acto seguido quema la copa; luego se ve el árbol intacto de nuevo.

NARRACIÓN DEL MITO DEL ÁRBOL DEL MUNDO

Aparece el siguiente texto en pantalla:

¿Cuándo fue la última vez que jugaste utilizando la imaginación?

No pienses demasiado las cosas mientras estás jugando; déjate llevar por la fantasía, disfruta el mundo que nos hemos imaginado para tí. Deseamos que al regresar de nuestro mundo, puedas verte de nuevo con otros ojos. Te invitamos a partir de este punto a que juegues de nuevo y te concentres en jugar a ser otro por un rato.

Árbol del Mundo es un Juego de Rol: te permite crear un personaje de acuerdo a unas reglas generales muy sencillas y usar ese personaje para participar de una historia. Jugar en este caso consiste en representar un papel, como un actor en una obra de teatro, sólo que tú no tienes una línea con que responder a cada situación sino varias. Quisiéramos que tuvieras todas las opciones posibles y que pudieras elegir tus propias acciones ante cada situación que vivirás en la historia, pero hemos llegado tan lejos como nos lo ha permitido nuestra imaginación y nuestra experiencia en el momento.

Ante todo crearás un personaje, este personaje será tu "otro yo" mientras juegas. No tiene que ser idéntico a ti y de hecho es imposible que lo sea, no tienes que interpretarte a ti mismo a menos que quieras.

Texto Interno:

Título: Árbol del Mundo

Recibe de parte del equipo del Árbol del Mundo una cordial bienvenida a esta serie de aventuras.

El árbol del mundo es la historia de la humanidad, en el pasado tenemos raíces, el presente lo sostiene, lo alimenta y le da continuidad y crece hacia miles de posibilidades distintas en la copa. Pero no todo es crecimiento, en el pasado también hay errores, crímenes, olvidos, omisiones. En las raíces del árbol del mundo habita un Dragón cuya tarea es mantener el pasado limpio, así que él devora todo lo malo, si en algún momento el dragón devora demasiadas cosas negativas, saldrá a devorar y quemar todo el árbol, destruirá el mundo para que de sus cenizas resurja un nuevo mundo más limpio y más justo, por eso no podemos permitir que los errores se entierren en el pasado y debemos estar listos todo el tiempo para que el Dragón no tenga demasiado malo que comer.

Los profesores son maestros a bordo del Asteroide Escuela conocido como el Invernadero, con ellos hay otros maestros y también muchísimos estudiantes, conocidos como Potenciales. Tanto los maestros como los Potenciales tienen poderes sobrenaturales que los hacen un reto particular.

Sin embargo unos pocos saben algo más... el dragón ha comido mucha maldad a lo largo de la historia, temen que el momento definitivo del árbol del mundo se acerque y han empezado hace tiempo a preparar potenciales salvadores, aquellos dispuestos a detener al dragón cuando surja o bien a ser la semilla del nuevo mundo. Los maestros son parte de la generación anterior de Potenciales gente tan poderosa como para alterar el curso de la historia y por lo tanto favorecer o alterar el crecimiento del árbol, ellos ya tuvieron sus experiencias y si bien no saben qué efecto tuvieron sus acciones pasadas, ellos ya están preparados para formar una nueva generación

El objetivo de los Maestros del Invernadero es que sus Potenciales estén preparados en caso de que sea su turno de defender el árbol. Cada Maestro debe encontrar su propia manera de asegurar que nuestro mundo tenga una existencia segura... o un futuro digno de renacer de las cenizas.

Los maestros tienen 4 habilidades comunes y un poder que los hace distintos a los demás seres humanos del Universo... las habilidades que se consideran comunes a todos los Maestros son Empatía, Comunicación, Liderazgo y Conocimiento. Cada Habilidad tiene varios niveles de experiencia que incrementan con el paso de la historia.

La empatía es la posibilidad de entrar en contacto con el otro y conocerlo.

La comunicación es la habilidad de hacer que el otro me escuche y me atienda.

El liderazgo es la posibilidad de despertar el respeto del otro y el deseo de que siga mi ejemplo.

La Conocimiento es el dominio sobre la sabiduría acumulada y los diferentes campos de saber necesarios para desempeñarse en el Invernadero y en relación a la Leyenda del Árbol del Mundo.

Los poderes posibles son:

Tecnomancia, Magia Arcana, Psico-control, Bio-control.

Los poderes modifican la ambientación, las ilustraciones, pero no modifican las situaciones ni las decisiones como tales, modifican aspectos puntuales de la manera como se presentan pero las decisiones son las mismas.

El Jugador debe responder un cuestionario antes de entrar al juego con el que se le ayuda a crear su personaje.

Aventura 1: Todos me están mirando...

En Pantalla:

Controles de Video: Pausa, Play, Avanzar (detiene escena y va a la siguiente, desactivado para momentos de decisión), retroceder (detiene escena y va a la escena anterior).

Controles de Audio: Aumentar Volumen, Disminuir Volumen, Mute.

Controles de Menú: Botón Ir a Menú principal (Detiene escena actual y va a menú principal)

Escena 1:

Interior, Iluminación blanca. Los pasillos son metálicos con un leve tinte azulado o verdoso, todos los pasillos y espacios terminan en domos o ventanales que permiten ver el espacio exterior. Las puertas son grises o metálicas y tienen un pequeño ojo de buey y una cerradura electrónica. Hay plantas y pequeños árboles en una franja de tierra que recorre el pasillo por la mitad.

El Maestro jugador camina por el pasillo y ve varios niños de distintas edades caminando junto a él hacia las puertas metálicas de los salones. En sentido opuesto a él caminan la MAESTRA ANA y la MAESTRA CAMILA, a quienes saluda. Ellas se detienen sonriendo.

Maestra Ana:

Hola Maestro <Nombre del personaje> ¿le tocó su primera clase con su grupo ahora? La Maestra Camila y yo vamos a estar aquí cerca por si necesita cualquier cosa. Claro que yo lo vi ayer arreglando el salón, así que no debe estar perdido...

Maestro Jugador:

No, realmente no, muchas gracias, ayer di una vuelta para conocer todo con la Directora.

Maestra Camila:

Mirando a Maestra Ana: Jajaja Maestra Ana, yo también me muero de ganas de saber que traía el profe en todas esas cajas, otro día le invitamos un café para que nos dé el tour... (Mirando a Maestro Jugador) Pero en serio, no se preocupe, su grupo es muy bueno, el Maestro Marko hablaba muy bien de ellos y eso que tuvo su inicio complicado.

Maestro Jugador:

Estoy seguro que estaremos bien, aún no los conozco como para hacerme una idea.

Maestra Ana:

No haga caso Maestro, lo importante es que usted entre y se haga querer para que los niños aprendan con gusto y se comprometan con usted, lo demás se irá dando.

La Maestra Camila pierde su sonrisa.

Maestra Camila:

¿Hacerse querer? Si lo que hay que llegar es a hacerse sentir! Lo que los niños necesitan es que usted se haga cargo, si no, se la montan y después no hay quien lo ayude a controlarlos.

Suena una campana de sonido muy agradable (como una copa de cristal) y los niños salen corriendo. Un par de metros más adelante uno de ellos se convierte en una mancha borrosa que recorre el pasillo a toda velocidad mientras el otro le grita

Estudiante 1:

Espérameeee!

Maestra Ana:

Esos son los míos... nos vemos luego Maestros, que les vaya bien. ¡Suerte!

La Maestra Ana camina rápidamente hacia una puerta y entra mientras la Maestra Camila también se despide

Maestra Camila:

Los míos como que vienen tarde, yo me voy a asegurar de que no estén haciendo alguna travesura, no se olvide, esta es la primera vez que lo van a ver, ojo con ellos que son bien vivos. Ah y si quiere saber más de ellos, le tengo un regalo...

Maestra Camila le entrega una Tablet al Maestro Jugador

Maestra Camila:

Se lo mandó el Maestro Marko, ojalá le sirva para prepararse, aunque hubiera debido pasárselo con más tiempo.

Escena 2:

El Maestro Jugador activa la Tablet, la pantalla cambia a la interfaz de la Tablet, es una serie de diapositivas.

Controles interfaz tablet: Avanzar, Retroceder, subir y bajar imagen. Botón Ir a Menú principal. Botón apagar tablet.

La primera diapositiva dice PERFILES RELEVANTES GRUPO POTENCIAL SIGMA. Las siguientes 5 contienen cada una una foto de un niño (o proyección holográfica dependiendo de que tan ambiciosos nos ponemos con el diseño) y algunos datos. **(Ver: Perfiles de los niños.)**

Escena 3:

Interior, Pasillo y Salón: El Salón es un espacio mucho más amplio de lo necesario para los estudiantes, las 20 sillas caben cómodamente en un tercio del espacio de forma de cubo. La pared derecha y el techo son de cristal y se ve el espacio, las otras 3 paredes son blancas inicialmente. Contra una de estas paredes hay lockers para los niños. Hay un escritorio, un atril y una silla para el profesor.

La decoración extra depende del poder del profesor y sus decisiones.

PERSONAJE MAGO: Sobre la pared se ve un diagrama de runas sobre un portal de piedra (estilo stargate), una marmita con un líquido que burbujea sobre el fuego y hay una biblioteca con pergaminos enrollados.

PERSONAJE TELÉPATA: Se ve un poster grande del cerebro, una serie de cristales azules que flotan sobre una base de vapor y una biblioteca de libros tradicionales.

PERSONAJE TECNO-MANIPULADOR: Se ve un "blueprint" de un robot desensamblado, un motor de automovil y un display de computador con varias pantallas.

PERSONAJE BIO-MANIPULADOR: Hay una ilustración alta de un árbol y sus partes, un herbario con numerosas plantas y una jaula grande con conejitos alados.

Situación 1

El Maestro Jugador recorre el pasillo solo, la última puerta se cierra dejándolo solo con el eco de sus pasos en el suelo, finalmente llega a su puerta y al abrirla es recibido por el estruendo de las voces de un salón en desorden. Desde la puerta, los mira.

Son 10 niños, los 5 de las carpetas y 5 más, están en desorden, algunos están mirando las fotografías, otros tocan los trajes especiales. En un rincón Daniel hace que Serena y otra niña floten en el aire, Madeleine observa; Maximiliano, solitario, apoya su cara en sus brazos cruzados sobre el pupitre y varios están alrededor de Fera que juega con la imagen de una lagartija de fuego danzante, formada por llamas azules que salen de las puntas de sus dedos.

Antes de entrar, parado en la puerta, el profesor recuerda las frases de sus compañeras

Fade a replay fragmento de escena anterior en blanco y negro.

Recuerdo de Ana:

...lo importante es que usted entre...y

Recuerdo de Camila:

...los niños necesitan es que usted se haga cargo...

Decisión 1:

La escena se sigue moviendo pero sin que ocurra nada, se resaltan con un ligero halo el Atril, la Silla, Fera y Daniel

Elección 1a: (Atril Resaltado)

Tooltip: Es necesario dar una impresión de seriedad desde el primer momento, así que tomo aire, pongo cara seria y me dirijo al atril pidiéndoles que se sienten.

---Realimentación---

El Maestro entra al salón sin mirar a los niños y con voz clara y firme habla por primera vez:

Maestro jugador: "niños, tomen sus lugares, vamos a empezar por favor"

Los niños reaccionan mirándose por un momento y obedeciendo, sólo Fera se demora un momento de más en apagar su fuego.

Maestro jugador: Apágalo

Fera apaga el fuego

---Fin Realimentación---

Elección 1b: (Silla Resaltada)

Tooltip: Lo más importante es que deben saber que no los quiero controlar sino que estamos juntos en esto. Me dirijo al escritorio y me siento en silencio mirándolos, dejando que cada niño tome su lugar a su tiempo.

---Realimentación ---

Los niños miran al maestro y se mueven de a uno o de a dos hacia sus lugares, primero los que están alrededor de Fera, luego Madeleine, finalmente, Daniel, Serena y la otra niña.

Fera lo mira, aún con el fuego encendido

El maestro sonríe y sopla hacia la salamandra, Fera ríe y la salamandra se apaga.

---Fin Realimentación---

Elección 1c: (Liderazgo mayor a 1) (Fera Resaltada)

Tooltip: Me acerco a la niña que juega con su poder, le hago un cumplido y le digo que tengo mucho que enseñarles, pero que debemos empezar por ordenarnos.

--Realimentación---

El Maestro se acerca a Fera

Maestro Jugador:

Tu control del Fuego es muy impresionante, me gusta ver que tengo estudiantes de tantas capacidades y estoy seguro que vamos a lograr que hagas cosas aún más impresionantes y hermosas, pero ahora, necesito que empecemos.

Fera asiente y hace estallar la Lagartija en una luz brillante que al despejarse forma la palabra "SIENTENSE"

---Fin Realimentación---

Elección 1d: (comunicación mayor a 1) (Daniel Resaltado)

Tooltip: Les doy un pequeño discurso para presentarme e inspirarlos, les digo quién soy y que hago. (tooltip)

--Realimentación--

Maestro jugador dice: "Chicos, es un gusto estar con ustedes. No me conocen todavía, soy <nombre del personaje> y mi especialidad es <nombre del poder>, espero que tengamos un gran curso juntos ;Qué esperan, siéntense!, demos inicio."

los niños van hacia sus lugares y se sientan en desorden, más o menos agrupados por sus poderes.

---Fin Realimentación---

Situación 2

Cuando el jugador hace su elección y los niños se mueven a sus escritorios, empieza entonces a contar un poco de sí mismo basado en la encuesta que ha contestado:

Maestro:

Hola muchachos, vamos a empezar este curso en serio. Yo soy <la maestra/el maestro> <nombre del personaje> y estoy aquí para acompañarles a usar sus poderes y a aprender la mejor manera de usarlos para hacer del universo un lugar mejor. LaGuardiana del Invernadero me invitó porque fue mi Maestra hace mucho tiempo. Espero que entre ustedes haya muchos que sean tan buenos como para que algún día también sean Maestros de sus propios Potenciales.

Daniel Levanta la mano

Daniel:

Maestr<o/a>, <nombre del personaje> Que hace un <nombre dado al practicante del poder (mago, telépata, tecnomante o biocontrolador)> exactamente?

Maestro Jugador:

"Cosas como esto...

<exhibición de poder> Ustedes podrán hacerlo también, pero para eso tendremos que trabajar duro aquí."

Maestro Mago: Abre los brazos y un ave de fuego sale de sus manos, vuela hacia la cúpula atravesándola y estalla en una nube de chispas.

Maestro Tecno-Mante: Levanta la mano derecha hacia el motor de automóvil y este se convierte en un enorme perro mecánico que bate la cola y luego regresa a ser un motor.

Maestro Bio-Manipulador: levanta la mano hacia el herbario y las plantas crecen formando la palabra "HOLA" con sus ramas y luego disparan flores sobre el salón.

Maestro Telépata: Un halo cubre las cabezas de todos los niños y no se escucha sino que se ve el mensaje sobre el salón "Puedo escuchar lo que piensan de mí"

Los estudiantes lo miran impresionados...

Maestro jugador:

Lo que sus amigos estaban haciendo con sus poderes es muy bonito, pero deben mantener sus poderes bajo control... no queremos accidentes y deben ser responsables con cómo los usan. Recuerden que sus poderes son para ayudar a hacer del universo un lugar mejor..."

(Si se elige la opción 1a)

FERA:

(interrumpiendo) *"El control es para tontos, miren lo que puedo hacer."*

La niña levanta la mano derecha y un brillo naranja le brota de los ojos. Varios de los niños se agarran a sus escritorios y empiezan a flotar. La niña se esfuerza, pero pronto debe levantar su otra mano y así hace que los 3 chicos que flotan se eleven hasta el techo. De pronto, agotada, se deja caer sobre su silla sudando, los chicos no alcanzan a golpear el piso porque SERENA hace que los cables de las lámparas del techo los sujeten de los brazos y los depositen en el piso.

(Si se elige la opción 1b)

Daniel:

Pero yo ya puedo hacer muchas cosas, ¡mire!

El niño levanta la mano derecha y un brillo naranja le brota de los ojos. Varios de los niños se agarran a sus escritorios y empiezan a flotar. Daniel se esfuerza, pero pronto debe levantar su otra mano y así hace que los 3 chicos que flotan se eleven hasta el techo. De pronto, agotado, se deja caer sobre su silla sudando, los chicos no alcanzan a golpear el piso porque Serena hace que los cables de las lámparas del techo los sujeten de los brazos y los depositen en el piso.

(Si se elige la opción 1c)

Madeleine:

Fera y Daniel no son los únicos que tienen poderes impresionantes... ¡Mire!

Cinco cables del techo se sueltan, rodeados por un halo azul y empiezan a bailar formando figuras geométricas, el rostro de la niña demuestra esfuerzo. Finalmente forma la palabra "HOLA" con 4 de los cables, pero el quinto se suelta del control y amenaza con caer sobre los otros, Maximiliano se levanta de repente y de una de sus manos lanza una bola de sustancia gelatinosa azul que pega el cable al techo.

(Si se elige la opción 1d)

FERA:

(interrumpiendo) "El control es para tontos, miren lo que puedo hacer."

La niña levanta la mano derecha y un brillo naranja le brota de los ojos. Varios de los niños se agarran a sus escritorios y empiezan a flotar. La niña se esfuerza, pero pronto debe levantar su otra mano y así hace que los 3 chicos que flotan se eleven hasta el techo. De pronto, agotada, se deja caer sobre su silla sudando, los chicos no alcanzan a golpear el piso porque SERENA hace que los cables de las lámparas del techo los sujeten de los brazos y los depositen en el piso.

¿QUE HAGO? - piensa el profesor

Elección 2a.:

¡La regañó! Tooltip sobre niño que ha activado el poder

-- Realimentación 2a--

Maestro jugador: ¿Crees que esa es la manera de usar tu poder? ¡Has puesto en peligro a tus compañeros! Si vuelves a hacer algo parecido tendrás que estar el resto de la clase en el campo neutral, donde no puedes usarlo.

--Fin realimentación 2a--

Elección 2b.

Apelo a su cariño por sus compañeros (tooltip sobre quien haya salvado a los amigos)

---Realimentación 2b--

Maestro jugador: ¡Pudiste haber lastimado a tus amigos! Eso es lo que pasa si no aprenden a controlarse, tienes que dar las gracias de que tu compañera estaba atenta o hubieras tenido que ver a tus compañeros heridos.

--Fin realimentación 2b--

Elección 2c. (comunicación mayor a 1)

Trato de inspirarl <a/o> pero sin manipularl <a/o>, quiero que entienda que se trata de la seguridad de todos. (tooltip sobre daño)

-----Realimentación 2c-----

Maestro jugador: ¡Cuidado! Recuerda que tu poder no sólo sirve para demostrar lo hábil y fuerte que eres. Con él también puedes ayudar o poner en riesgo a los demás. Venimos a esta escuela a aprender a poner nuestros poderes al servicio de los demás y si logramos hacerlo, si aprendemos a usarlos, seremos incluso más sabios y fuertes.

---Fin Realimentación 2c---

Elección 2d. (liderazgo mayor a 1)

L<a/o> castigo, necesita disciplina. (tooltip en objetos a organizar)

--Realimentación 2d--

Maestro jugador: ¡Con que te gusta mostrar tu poder! Vamos a ver si eres capaz de ordenar esos objetos que están en el rincón, poniéndolos en mi escritorio sin usar las manos. Adelante, queremos verte pero controlad<a/o>.

--Fin Realimentación 2d--

Finalización de Aventura 1 - Pasa a fase de realización de diario

----Realización del Diario----

El maestro camina por un pasillo, abre una puerta, adentro se ve su habitación, cama, mesa pequeña al lado de la ventana, puertas sin marcar, biblioteca. Sobre la mesa hay un Diario

que se abre y se presenta interfaz del Diario, la mano del profesor escribe el encabezado: "Al fin he llegado al Invernadero, soy un Maestro. Mi primer día..."

Aparece diario del jugador (ambientación de acuerdo al poder del jugador).

El profesor debe escribir en su diario, al finalizar guarda y tiene opciones de imprimir o enviar a foro en (moodle), luego aparece pantalla con habilidades y mensaje indicando que tiene 2 puntos para distribuir en sus habilidades. Cierra su diario.

-----Fin Diario---

Animación de cierre

Al cerrar el Diario el Maestro se va a dormir, la luz se apaga y se funde a negro suavemente, después de unos segundos se escucha una voz

VOZ:

QUIÉN ERES

Maestro Jugador:

¿Dónde estoy?

VOZ:

Estas en el principio.

Se abren dos ojos amarillos de pupilas verticales.

---Fin primera aventura---

Aventura 2: ¿Por qué no me están mirando?

Escena 1:

Pantalla de título:

Interior, Habitación del Maestro.

la habitación del Maestro, sentado a la mesa está el personaje mirando hacia afuera (el espacio). La imagen se disuelve y se superponen varias imágenes en secuencia con las estrellas y el marco de la ventana aún visibles.

(Ensoñación de acuerdo al poder)

Mago: Se ve al personaje de espaldas leyendo un libro enorme en un poblado del desierto, rodeado de gente demacrada. Luego se ve la tierra rompiéndose y un chorro de agua que se levanta del piso. Finalmente se ve el rostro de un niño sonriendo con la boca abierta y los ojos cerrados mientras las gotas golpean su rostro.

Tecnomante: Se ve el personaje frente a un dique metálico agrietándose, mientras a su alrededor se ve gente huyendo. Luego se ve al maestro jugador señalando con el dedo hacia el dique. Finalmente se ve un robot gigante sosteniendo el dique con una mano mientras con la otra usa un rayo rojo para soldar el dique.

Telépata: Se ve una escena de un robo a un banco, los ladrones con expresión de furia amenazan a los clientes con armas. Luego se ve al maestro jugador llevándose una mano a la cabeza, mientras los ladrones con expresión de sorpresa ven las armas escaparse de sus manos. Finalmente se ve a los ladrones con un brillo azul en los ojos, quietos arrodillados en fila mientras la policía entra al banco.

Bio-Controlador: Se ve una niña abrazando un ternero muy delgado en medio de un campo de tierra con algunas briznas de pasto amarillo, junto a un granero rojo y un silo. Luego se ve

al maestro jugador con una bolsa a la cintura que parado en un risco, mira hacia el campo (se ven el silo y el granero abajo) y está con una mano en alto dejando caer un polvo que el viento arrastra. Finalmente se ve a la niña sonriente apoyada en el ternero, más grande y gordo, mientras contemplan el campo reverdecido.

Al final de las secuencias de imágenes se escucha un pequeño pitido y el profesor mira su Tablet, donde aparece la hora (7:45) y un letrero: HORA DE CLASE

El Maestro Jugador está dando un pequeño discurso acerca de las razones de recibir formación especializada para controlar los poderes. La cámara enfoca el salón desde el fondo, de manera que se ve el maestro jugador con el tablero y el marcador, en la parte baja del plano se muestra cómo se inclinan y vacilan las cabezas de los niños .

Maestro jugador: ...entonces al saber esto, los antiguos humanos habitantes de ese pequeño planeta primitivo, decidieron empezar a cuidar activamente el futuro; querían darle a todos los que vinieran después de ellos, la oportunidad de vivir...

(Mostrar en pantalla botón rojo que al presionarlo el maestro jugador puede usar sus poderes)

La cámara se enfoca en lo que mira el maestro jugador. Muestra cómo Madeleine y Serena son las únicas que realmente están prestando atención y tomando notas. Los demás niños tienen la mirada dirigida hacia la ventana o hacia abajo.

(Maestro jugador continúa su exposición):... en un mundo que fuera tan bueno como ellos fueran capaces de transformarlo con su poder... Y su poder fue tan grande que lograron llevar su idea a...

El Maestro jugador cae en cuenta que no tiene la atención del grupo. FERA ~~que~~ está de nuevo jugando con su dragón de llamas; otro usa su tableta holográfica para jugar; otros se escurren en sus asientos y solo dos aprendices atienden a su exposición.

En ese momento tocan a la puerta y entra el Maestro Marko.

Maestro Marko: Perdón profe lo interrumpo, le traigo las listas

Camina hasta el Maestro Jugador y le entrega un minidisco. Mira de reojo al grupo y entonces voltea a mirar al maestro Jugador y le habla susurrado y sonriendo.

Maestro Marko: Profe, bueno, ya los tiene listos para la hora de la siesta... Sacúdalos un poquito porque mirándoles las caras se va a dormir usted.

Profesor Marko sale del salón y el maestro jugador oprime el botón rojo.

Opción 1. (Se resalta el podio)

tooltip: Sacudirlos para qué, si lo que ellos necesitan es aprender a poner atención. Más adelante se darán cuenta de lo importante que es esto; aprender a aguantar es parte de aprender. Además, mientras alguno esté atendiendo, es porque sí les estoy llegando.

---Realimentación---

Continúa con los dos que prestan atención y Daniel levanta la cabeza y escucha.

RESULTADO: Se ve a Daniel, Madeleine y Serena atendiendo, los demás se distraen. Solo estos 3 estudiantes continúan preguntando.

---Fin Realimentación---

Opción 2. (Se resalta el tablero)

tooltip: Es hora de un examen para ver qué tanta atención estaban poniendo, si me estaban atendiendo, no hay problema, pero si no, se van quedando y se dan cuenta de que se tienen que esforzar.

---Realimentación---

Maestro Jugador:

"Bueno, veo que todos están dispersos y supongo que es porque ya conocen muy bien lo que estoy diciendo, así que pongan sus tabletas en modo evaluación. Haré una prueba para ver qué aprendieron de lo que he dicho hasta ahora."

Todos los estudiantes protestan.

Maestro Jugador:

Bueno, si no les gusta la idea de hacer un examen, entonces presten más atención. Vamos a hacer una pequeña revisión; no ahora sino al final. Así que ¡atentos!

Los 5 personajes estudiantes principales preguntan.

---Fin Realimentación---

Opción 3 (empatía) (Se resalta a Maximiliano)

No les estoy llegando si solo 3 me escuchan... mejor les pregunto directamente qué pasa y hago algo al respecto.

---Realimentación---

Maestro Jugador:

"Veo que están aburridos, ¿qué pasa?, Tú Maximiliano... puedes decirme qué sucede? Quiero saber qué pasa y así ver qué podemos hacer para que la clase sea interesante para todos."

Maximiliano:

yo? Mira sorprendido... a mi no me pregunte... yo solo... me aburro porque eso es pura historia para niños. Yo ya me sé todo eso, pero siempre lo repiten... yo quiero saber es cómo salieron los humanos del planetica ese; nunca nos dicen eso.

Maestro Jugador:

¿Quieren conocer la historia de la Tierra? Es bastante larga, pero si quieren les cuento...

Todos los niños levantan la cabeza y atienden.

---Fin Realimentación---

Opción 4 (comunicación) (Se resalta Daniel)

Necesito que entiendan por qué es importante esto. Tengo que explicarles bien y sencillo, porque lo que digo es importante.

---Realimentación---

Maestro Jugador:

Yo sé que todos quieren usar ya sus poderes, pero debemos comprender primero esto; es necesario que lo recuerden cada vez que tengan que usarlos. Si no sabemos las razones de nuestros actos, no podemos tener control total, vamos a estar incompletos. Yo quiero que sean más fuertes y mejor preparados.

Los estudiantes escuchan y empiezan a hacer preguntas respecto al tema, se interesan de una manera o de otra.

---Fin Realimentación---

Segunda Situación:

De pronto una nave cruza cerca de la ventana y un chorro de vapor de una tubería da sobre el ventanal, empañándolo. Todos los estudiantes levantan la cabeza y miran asombrados; se levantan de sus lugares para ver mejor, dirigiéndose hacia la ventana.

Opción 1. (Se resalta un botón junto a la puerta)

Hay que eliminar los motivos de distracción...

---Realimentación---

Maestro Jugador:

A ver chicos, présteme atención, seguimos en lo nuestro..

(cierra el panel del ventanal)

---Fin Realimentación---

Opción 2. (Se resalta el tablero)

Definitivamente lo que necesitan es una llamada de atención; están muy dispersos

Maestro Jugador:

Bueno... será ir apuntando en el tablero las preguntas del examen porque definitivamente no quieren prestar atención.

Empieza a escribir en el tablero una serie de preguntas.

Opción 3. (Empatía) (Se resalta la ventana)

No hago nada enojándome porque no me prestan atención. Hay una nave gigante casi estrellándose con nosotros; mejor espero a que pase todo y luego sigo cuando se calmen.

---Realimentación---

El maestro jugador se queda junto a los chicos mirando la nave que se aleja de nuevo; los estudiantes después de un rato regresan poco a poco a sus lugares... algunos a pesar de que lo hacen siguen mirando la ventana vacía.

---Fin Realimentación---

Opción 4. (Comunicación) (Se resalta a Serena, quien es una de las que está mirando por la ventana)

Esta es una excelente oportunidad para saber si me estaban escuchando...

---Realimentación---

Maestro Jugador: uy, pasó muy cerca... ¿vieron cómo se desvió justo a tiempo para no chocar?

Algunos chicos voltean la cabeza y asienten...

Maestro Jugador: Así como esa nave es enorme e impresionante, es peligrosa. ¿Se imaginan todo ese poder estrellándose contra nosotros? Eso es lo que pasa si no nos controlamos; podemos hacer mucho daño. Por eso, así como el capitán controla la nave, nosotros controlamos nuestros poderes. Más importante que tener el poder y mostrarlo, es aprender a controlarlo... ¿o ustedes se imaginan al capitán acelerando más, solo para mostrarnos qué tan rápido es?

---Fin Realimentación---

-----Escena de Diario.-----

-----Escena Final-----

Secuencia de Sueño 2:

Pantalla en negro, se abren los ojos que se vieron en el sueño de la aventura anterior.

Voz:

Volviste, eres especial.

Maestro Jugador:

Todavía no sé quién eres ni por qué te veo en mis sueños.

Voz:

Eres un Maestro, deberías saber quién soy.

Maestro Jugador:

¿A qué te referías cuando me dijiste "este es el principio"?

Los ojos brillan, iluminando el rostro dorado del dragón.

Frente al dragón, diminuto, se ve la silueta del maestro jugador, quien está de pie sobre el hocico del dragón.

Voz:

Mi hora se acerca.

Cierre.

3. Aprendizaje profesor (Manejo de grupo): En el espacio no hay mariposas pasando por las ventanas.

Rostro del Maestro Jugador pensativo en la cafetería , se desvanece a una secuencia de recuerdo de la aventura pasada, se vuelve a ver muy rápidamente la situación 1 DE LA AVENTURA 2 y se muestra la decisión que él tomó... Se ve el rostro de los estudiantes aburridos ante el discurso, a pesar de sus esfuerzos ante cualquier decisión.

Se pueden usar algunas secuencias de los estudiantes y lo que fue revelado por los poderes, pero sólo como recuerdos breves según el poder.

Maestro Jugador:

Realmente nunca me prestaron atención; si los estaba haciendo quedar dormidos desde el principio, quizá yo estaba haciendo algo mal desde el principio.

Opción 1 (se resalta la Tablet con la que juega Maximiliano)

Estaban distraídos con otras cosas, realmente no es culpa mía; sus capacidades son mermadas por factores externos.

---Realimentación---

Maestro jugador:

Que vá, si lo que pasa es que estos niños se distraen muy fácil; es culpa de la vectorvisión y los sensorchip de juegos.

Se ve el salón de nuevo, el maestro está hablando y una vez más los niños están distraídos. Serena y Madeleine prestan atención.

---Fin realimentación---

Opción 2 (se resalta el reloj de la parte de atrás del salón)

Definitivamente esa hora después de almuerzo es muy difícil para los muchachos; voy a tener que guardar mis mejores discursos para una hora en que estén más alertas.

---Realimentación---

Le voy a preguntar a la directora si han hecho investigaciones al respecto. El horario de clases debe acomodarse a la manera como funcionan los cuerpos de los niños.

El Maestro se incorpora en su silla, toma nota en una libreta en la mesa y se para caminando hacia la salida.

Se ve el salón de nuevo, el maestro está hablando y una vez más los niños están distraídos. Serena, Madeleine y Maximiliano prestan atención.

---Fin realimentación---

Opción 3 (empatía) (se resalta el rostro de Fera)

¡Cómo no me había dado cuenta!!... estaban aburridísimos

---Realimentación---

Ahora que lo recuerdo... esos discursos ¡a mí también me dormían! ¿Entonces por qué los sigo usando?

El maestro se incorpora, va a la máquina expendedora, se sirve una botella de agua y se sienta a la mesa.

Maestro: ¿Será que no he pensado bien cómo hago las cosas? ¿Es que no me acuerdo de cómo era yo cuando tenía su edad?

Se ve el salón de nuevo, el maestro está al frente, pero está más cerca de los niños y moviéndose entre ellos, con ilustraciones desplegadas en el tablero. Ellos lo miran y algunos levantan la mano.

---Fin realimentación---

Opción 4 (liderazgo) (se resalta Serena)

Yo mostrándome como sabio y esos chicos sin entender nada... lo único que hice fue presionarlos más de lo que debía y obligarlos a aguantar mi discurso sin que pudieran aprender...

El maestro se incorpora, va a la máquina expendedora, se sirve un botella de agua y se sienta a la mesa.

Luego, saca una Tablet y en la pantalla se lee la pregunta: ¿QUÉ PUEDO HACER PARA ENSEÑAR A MIS ESTUDIANTES SIN ABURRIRLOS ?

Se ve el salón de nuevo, el maestro está al frente, pero está más cerca de los niños y moviéndose entre ellos, con un modelo a escala de la tierra y naves moviéndose alrededor (según el poder, Mago:verde, flotando; tecnomante: se ven los cables; telépata: azul, palpitante; bio control: de madera, el globo surge de una materia, como un árbol de forma redonda con ramitas, en los nudos de la corteza se ven los continentes, ellos lo miran y algunos levantan la mano.

SITUACIÓN 2

SALÓN DE REUNIONES – DÍA

El Maestro se reúne con sus compañeros y les cuenta su experiencia del día anterior. Se encuentran sentados Maestro Jugador, Maestra Ana y Maestro Juan; los otros dos están leyendo varias pilas de papeles, aparentemente calificando. La pila del Maestro Juan es pequeña, tomada desde arriba, se enfocan exámenes de opción múltiple y el califica con una plantilla. La maestra Ana tiene varios cerros de papeles entre los que se ven dibujos y letras de colores; ella lee.

Maestro jugador:

¡Qué cosa tan rara! Imagínense que anoche tuve un sueño rarísimo; soñé que mis estudiantes se aburrían y no me ponían atención...

Maestro Juan:

(sin dejar de calificar con su plantilla)

Eso no era un sueño jajaja, de pronto te viste en un espejo.

Maestro Jugador (incómodo):

Bueno... casi, la verdad, no fue un sueño, era... un recuerdo de hace varios días... pasó eso, estaban aburridos de mí...

Maestra Ana:

(Habla mientras anota algo en el documento que está leyendo y lo deja en un montón; hace anotaciones en un cuaderno aparte, luego toma otro de la pila)

Bueno, entonces debes estar haciendo algo mal, o algo les pasa a ellos. Un niño no debería venir acá a aburrirse; este es el mejor centro de formación de las galaxias cercanas. ¡Qué horrible! venir hasta acá para aburrirse...

Maestro Juan:

Hmm, pero tampoco... los niños son niños y si no están correteando o jugando con alguna cosa peligrosa no están divertidos... a mi si me disculpa maestra Ana, pero yo no soy el payaso de ellos para tenerlos entretenidos... Por mí que se aburran un rato, igual la vida no es diversión todo el tiempo, también hay que trabajar y esforzarse.

Decisión 2:

Opción 1: (se resalta la maestra Ana)

Completamente de acuerdo con la Maestra Ana

---realimentación---

Maestro Jugador:

Tiene razón maestra Ana, debería cambiar mis clases y hacerlas más interesantes; si no, ni siquiera me van a prestar atención así el tema sea importante. Voy a buscar cómo hacer mis clases más llamativas.

---fin realimentación---

Opción 2: (se resalta el maestro Juan) Completamente de acuerdo con el Maestro Juan

---realimentación---

Maestro Jugador:

Tiene razón Maestro Juan, yo sé que no importa lo que haga, a alguno le parecerá aburrido o poco interesante. Mejor dejo de estresarme tanto por si me atienden y me preocupo porque se esfuercen y trabajen.

---fin realimentación---

Opción 3 (empatía) (se resalta la rejilla de calificación del Maestro Juan):
parcialmente de acuerdo con la Maestra Ana

---realimentación---

Maestro Jugador:

Me siento más cercano a lo que usted plantea maestra Ana, pero no creo que la solución sea simplemente hacer las clases más entretenidas. Que les guste, pero que les cueste.

---fin realimentación---

Opción 4 (liderazgo)(se resalta la pila de papeles de la Maestra Ana): parcialmente de acuerdo con el Maestro Juan

---realimentación---

Maestro Jugador:

Yo creo que el Maestro Juan tiene razón... no es cosa de ser divertido sino de que trabajen... Ahora, eso de que uno se pare a hablar y hablar tampoco les enseña, si lo que queremos es que aprendan. Creo que tal vez introducir algunas clases prácticas con demostraciones, puede lograr las dos cosas: darles el ejemplo del trabajo duro y de acuerdo al ejemplo, exigirles después.

---fin realimentación---

Escena del diario.

Sueño:

Se ve el rostro iluminado del dragón, parpadea.

Dragón:

Tienes curiosidad, no se ven muchos curiosos entre los humanos adultos.

Maestro Jugador:

No has contestado realmente mis preguntas.

Dragón:

Si las contestara, dejarías de preguntar

Maestro Jugador:

¡Entonces nunca encontraré las respuestas!

Dragón:

Claro que sí, sólo debes hacerte las preguntas apropiadas.

El dragón cierra los ojos.

Aventura 4 Evaluación: ¿Yo sé quién sabe?

Los estudiantes se ven animados, trabajando en grupos en diversos proyectos. Están en números parejos alrededor de las 4 mesas con un proyecto para cada poder: un brazo robot, una planta de hojas rojas y tallos celestes que tiembla, tres esferas que flotan conectadas por ocasionales relámpagos azules y una proyección holográfica verde que representa el rostro de una hermosa mujer sin pelo y con los ojos cerrados.

Un ligero carraspeo hace que el profesor vuelva la cabeza hacia la entrada, donde se ve el rostro de la profe Camila que le sonrío.

Maestra Camila: Maestro, recuerde que tiene que hacer la evaluación de este ciclo, los chicos se ven bien, pero la directora quiere un reporte. No se preocupe, seguro que lo hacen bien. Chao chicos, a trabajar duro.

El profesor voltea a ver a sus estudiantes y todos lo están mirando con atención, esperando que diga algo, finalmente FERA rompe el silencio...

FERA: Bueno... entonces, ¿qué vamos a usar para mostrar lo que sabemos? sacamos una hoja para el examen (lo dice en tono de sarcasmo)?

Primera Decisión:

Opción 1: [Un examen es una excelente idea; ellos están bien preparados. Hagamos la prueba de una vez para que cada uno demuestre lo que ha logrado.]

---Retroalimentación opción 1-----

Maestro Jugador: buena idea Fera, a sus escritorios todos, vamos a tener una pequeña prueba sorpresa...

----- fin retroalimentación 1 -----

Opción 2:

[Un examen me permitiría ver cómo está cada uno, qué han desarrollado y qué no. Allí se sabe quién está aprendiendo y quién no. Suena bien, pero hay que prepararlo]

---Retroalimentación opción 2-----

Maestro Jugador: "No es mala idea, pero ahora no estamos listos para eso. Acaben sus trabajos tranquilos y mañana haremos una prueba. Aprovechen para repasar, les preguntaré sobre lo que hemos trabajado desde que llegué".

----- fin retroalimentación 2 -----

Opción 3 (maestría):

No me suena la idea de una evaluación de pregunta-respuesta; los estudiantes son todos muy distintos; tendría que pensar una prueba para solucionar problemas, donde cada uno muestre qué ha logrado aprender.

----- retroalimentación 3-----

Maestro Jugador: Cada uno de ustedes aprende distinto. Me gustaría hacer una serie de pruebas de habilidades que cubran todo de manera práctica. Practiquen sus habilidades con cuidado, mañana las van a necesitar

----- fin retroalimentación 3 -----

Opción 4 (Liderazgo):

[Tienen razón en que debo evaluarlos. Pero sería bueno que los estudiantes se dieran cuenta de lo que han logrado y lo que les falta. Tengo que pensar cómo hacerlo.]

----- retroalimentación 4 -----

Maestro Jugador: Vamos a tener una serie de pruebas mañana y durante los próximos días. Yo podré comprobar qué han aprendido y ustedes se pueden dar cuenta de lo que son capaces y de lo que no.

----- fin retroalimentación 4 -----

2. Resultados de la evaluación

Se ven los estudiantes todos agachados, como acabando de hacer algo agotador, están ordenados en filas y hay hojas de papel sobre los escritorios de una de las filas, el Maestro se ve recorriendo esa fila y tomando los papeles.

Se ve el maestro que hojea los exámenes y sonríe y luego hace cara de sorpresa (viendo los papeles, dándole la espalda a los estudiantes) luego da la vuelta hacia ellos y levantan las cabezas.

Maestro Jugador: No hagan esas caras, no puede haber sido tan duro... después de todo ya logramos lo que necesitábamos, ya mañana les contaré que nota han sacado.

El Maestro Jugador está sentado a la mesa con la Maestra Camila y el Maestro Marko. Cada uno tiene sus propios cerros de papeles. El profesor pone la mano sobre los exámenes...

Maestra Camila: ¿Qué pasa Maestro? ¿Es la primera vez que le toca la parte de la evaluación? No es tan malo, ¿por qué está tan preocupado?

Maestro Marko: Tiene cara de que no ha decidido qué hacer con la evaluación... Le recuerdo que la directora nos ha dado completa libertad para administrar ese asunto, por más que ella misma sea la que insista en la importancia de la evaluación, ella considera importante que cada uno tenga su propio criterio para sostener su grupo.

Maestra Camila: Es cierto... usted decide qué hacer con las evaluaciones y con los chicos... Ahí por encima veo que tiene algunos muy buenos y otros no tanto... ¿qué va a hacer, se va a quedar con todos?

Maestro Marko: Yo aprovecho siempre esta primera evaluación para reducir el grupo, tantos niños en un salón son demasiado para el tipo de conocimiento que impartimos; y para este momento, a los que les interesa ya se les nota... los demás que se vayan para su casa a buscar otra cosa que hacer.

En ese momento pasa la Maestra Ana y se detiene al lado de la mesa y habla dirigiéndose al Maestro Marko.

Maestra Ana: Pues a mí no me parecen tantos, además hay que recordar que este sitio es la única oportunidad de muchos de estos niños... Yo no voy a sacar a ninguno a menos que sea absolutamente necesario. Ustedes me disculpan, pero no es justo con los pobres chicos que a veces les vaya mal.

Maestro Marko: Maestra, usted siempre quiere hacer lo mejor y tiene razón en muchas cosas, pero si sostengo ese grupo como va... usted sabe el esfuerzo, usted pasa noches en vela, atiende el doble o el triple de horarios que nosotros...

Maestra Camila: ¿A veces no es como mejor ser un poco más exigente con ellos?

Maestra Ana: Pues ustedes verán... yo hago mis cosas por los niños.

Maestra Ana se marcha, rostro enojado. Maestro Marko también enojado, se levanta, recoge y se despide con un gesto.

Maestra Camila: El maestro Marko y la Maestra Ana siempre tienen sus desacuerdos... En últimas usted decide Maestro... es su grupo, son sus pupilos.

Opción 1: Resultados de la decisión 1

--consecuencia opcion1---

Ya revisé las respuestas y hay como un 40% que dio muy malas respuestas. Pierden el examen. Y otro 30% tiene muchos errores. ¿Qué les pasa? Yo creía que estaban comprendiendo.

-- fin consecuencia opcion1---

---Decisiones opcion1---

1 → A ¿Dejo que pierdan los que no saben? - Así aprenderán que este curso es en serio y que si no estudian les va a ir muy mal.

1 → B Quizá me precipité a hacer el examen sin dejarlos preparar ¿Les doy tiempo y les hago el examen de otra manera? Puedo revisar sus respuestas y ver en qué fallan más; podría indicarles en qué están más flojos, para que estudien bien.

-- fin Decisión opción 1-----

Opción 2: Repaso en la noche

--consecuencia opcion2---

Resultados el 30% no pasa el examen; otro 30% dio respuestas insuficientes

Ya revisé sus respuestas y ahora veo que lo que pregunté no alcanzaban a prepararlo en una noche. El examen exigía haber revisado todas las notas de clase desde el comienzo del curso.

-- fin consecuencia opcion2---

---Decisiones opcion2---

2→ A Paro el avance del curso y me pongo a repasar con ellos

--retroalimentación---

Se ve el profesor dando clase al grupo completo; una parte de los estudiantes atienden; otros se ven muy poco interesados en escucharlo, miran a otro lado o juegan.

--fin retroalimentación---

2 → B Organizo tutorías: los que entienden todo bien repasarán con uno que entiende a medias y otro que entiende muy poco, y así en pequeños grupos podrán apoyarse.

---fin Decisiones opcion2---

--retroalimentación---

Se ven grupitos de 3 estudiantes discutiendo en el salón los procedimientos de magia y ayudándose.

-- fin retroalimentación---

Opción 3 - prueba práctica:

---consecuencia opc 3---

En las pruebas prácticas, la mitad logró un buen resultado; la otra mitad hizo bien una parte del procedimiento mágico, pero olvidaron o no supieron cómo hacer alguno de los conjuros o de las mezclas y no les funcionó la magia.

----fin consecuencia opc 3---

3 → A Los que no logran hacer las prácticas, no deben seguirse formando para magos. Deben ser retirados del colegio

Falta realimentación

3 → B Los que aprendieron se irán a otro espacio del colegio a empezar un proyecto avanzado. Yo me quedo enseñando a los que no supieron

Falta realimentación

3→ C Pido a los que ya saben que revisen en qué fallan sus compañeros y les enseñen a superar sus errores.

Falta realimentación

Opción 4 - Resultados:

----consecuencia---

Hay orgullo y algo de fanfarronería entre los que reciben buena nota; hay tristeza o rabia en los que sacaron mala nota. Es evidente que unos se creen ya magos, y los otros piensan que el profesor no supo evaluarlos. Al parecer, no son conscientes de que en el proceso de aprendizaje de la magia hay que ser constantes, ejercitarse, comprender a fondo lo que se hace, y no simplemente pavonearse ante los demás cuando la magia salió bien, ni culpar al profesor de lo que no fue debidamente ejercitado por el estudiante.

--fin consecuencia opc 4--

Opción →4 Alabar a quienes tuvieron buenos resultados, y regañar a quienes aún no lo logran.

Falta realimentación

Opción →4 B Analizar con los estudiantes en su conjunto qué le permitió a cada uno tener un excelente logro, o uno regular.

Falta realimentación

----Cierre aventura----

Aparece diario del jugador (ambientación de acuerdo al poder).

El profesor debe escribir su diario, al finalizar guarda y tiene opciones de imprimir o enviar a foro en (moodle), luego aparece pantalla con habilidades y mensaje indicando que tiene 2 puntos para distribuir en sus habilidades, la distribuir, pasa a la siguiente aventura

-----fin cierre---

Falta incluir escena de cierre

Aventura 5. Ojos que no ven...

El maestro llega a la puerta de su salón. Desde antes de entrar escucha voces agitadas adentro pero no se entiende que dicen. Se detiene, pone la mano en la cerradura y escucha.

Fera:

¿Llevémoslo a la enfermería, no?

Maximiliano:

Yo he estado practicando esto, tranquila... No hay necesidad de que te metas en problemas.

El Maestro Jugador abre la puerta y entra. Se ve a Daniel rodeado por una luz dorada que sale de las manos de Maximiliano. Daniel se incorpora lentamente y se lleva la mano a la cabeza, donde se hace evidente un bulto que poco a poco se reduce. Los niños están de pie alrededor de Daniel, no notan la llegada del Maestro pues están concentrados en su compañero.

Daniel:

No sabía que ya podías hacer eso Max, gracias...

Maestro Jugador:

¿Alguien sería tan amable de explicarme qué pasó?
Maximiliano, Daniel, vengan por favor.

El Maestro jugador revisa la cabeza de Daniel quien aparentemente está bien.

Daniel:

Estoy bien Maestro, ya no me duele...

Maestro Jugador:

Cuéntenme que pasó, luego te vas a la enfermería Daniel.

El Maestro Jugador está aún parado en la puerta, los niños se van sentando sin perder de vista la escena. Se quedan de pie Serena y Madeleine hablando entre ellas y Fera que tiene la cabeza gacha.

Daniel:

La verdad no sé Maestro, recuerdo estar acá, jugando y un golpe muy fuerte atrás de la cabeza y se puso todo negro

Maestro Jugador:

Entonces tú no viste que pasó, ¿Maximiliano?

Maximiliano:

Maestro... es que Daniel jugando se tropezó con la tarea de Fera y la quebró otra vez... usted sabe que Fera es de mal carácter...

Los niños se separan y se ve a Fera rápidamente abrazando un cristal rosa de forma cónica, fracturado.

Opción 1: (Se resalta la puerta)

Hay que hacerle sentir de inmediato a la niña el peso de sus acciones. No se puede permitir que nadie haga estas cosas en un salón de clases

--- realimentación---

Maestro Jugador:

Fera! Los poderes no deben ser usados así, hubieras podido lastimar a Daniel gravemente, quiero que te retires de inmediato y vayas a la oficina de la Directora.

Fera resopla y mientras murmura cosas ininteligibles entre dientes tira su cristal a la basura y sale azotando la puerta.

Maestro Jugador:

Daniel, ve a la enfermería. Los demás, tenemos mucho que estudiar hoy.

--- Fin realimentación---

Opción 2: (se resalta el rostro de Fera)

Esta es una oportunidad para resolver este problema pacíficamente y dejarlo atrás. Si fue un arrebató ocasionado por el descuido de otro, no la puedo culpar a ella.

--- realimentación---

Maestro Jugador:

Fera, tienes que controlar ese mal genio... no puedes ir por ahí haciendo rabietas, discúlpate con Daniel y dense la mano

Fera se acerca y la da la mano a Daniel.

Fera:

(Compungida) Perdón Daniel, no lo vuelvo a hacer.

Daniel:

(Sonríe y le tiende la mano al mismo tiempo que se toca la cabeza) Tranquila... No sabía que tu telekinesis ya tenía tanta fuerza.

Maestro Jugador:

Bueno, si ya todo está bien entre ustedes, Daniel, ve a la enfermería, Fera, acompáñalo y regresas. Tenemos mucho que estudiar hoy.

Fera y Daniel salen del salón, los demás niños van hacia sus lugares.

--- fin realimentación---

Opción 3 (Empatía) (se resalta el cristal de Fera):

Ante todo, hay que lograr que hablen y conozcamos las verdaderas condiciones de lo que pasó.

--- realimentación---

Maestro Jugador:

Fera, ven acá y explícame que pasó.

Fera se acerca con su cristal en la mano y aún con cara de disgusto.

Fera:

Es que Daniel es muy descuidado, ya es la tercera vez en la semana que hace un daño por andar sin ver a donde pone los pies (se va exaltando) ;yo solo quería darle una lección y usé un hechizo de telekinesis! Tal vez usé mucha energía y lo golpeé demasiado fuerte... yo no lo quería lastimar...

Daniel:

¿Te dañé tu tarea?

Fera:

Rompiste mi cristal de recuerdos...

Daniel:

Lo siento mucho...

Fera:

No debí lastimarte por algo así, puedo volver a conjurarlo.

Maestro Jugador:

¿Y qué van a hacer para repararse entre los dos?

Daniel:

Yo ayudo a Fera a volver a conjurar su cristal... ¡y ella me puede enseñar a hacer una onda de fuerza como la que uso conmigo!

Maestro Jugador:

Pero primero, vas a la enfermería, Fera, ve con él.

Fera y Daniel salen del salón, los demás niños van hacia sus lugares.

--- fin realimentación---

Opción 4 (Maestría) (se resalta Maximiliano):

Es una ocasión para hablar entre todos de cómo se resuelven los conflictos.

--- realimentación---

Maestro Jugador:

Los tres vengan acá... Daniel, déjame revisarte y Fera y Maximiliano, vamos a hablar todos de lo que pasó.

Fera se acerca con su cristal en la mano y aún con cara de disgusto, Maximiliano se acerca pero quedándose atrás.

Maestro Jugador:

Alguien que me cuente que ocurrió.

Fera:

Es que Daniel es muy descuidado... ya es la tercera vez en la semana que hace un daño por andar sin ver a donde pone los pies (se va exaltando) ¡yo solo quería darle una lección y usé un hechizo de telekinesis! Tal vez usé mucha energía y lo golpeé muy fuerte... yo no lo quería lastimar...

Maestro Jugador:

Ante todo Fera, cálmate, no haces nada exaltándote de nuevo. Por eso es que insisto en que tengan cuidado con sus poderes en momentos de exaltación.

Fera:

Si Maestro... yo no quería lastimarlo

Maximiliano:

Es cierto maestro, yo he visto a Fera levantar su escritorio con ese hechizo... si quisiera lastimar a Daniel... lo hubiera lastimado en serio.

Serena:

¿Pero igual le pegó no? ¡Hay que castigarla!

Maestro Jugador:

Pues vamos a hacer una cosa, cada uno va a escribir una pequeña tarea diciendo cómo se hubiera debido manejar la situación. Después los leemos, las discutimos entre todos y practicamos de nuevo las técnicas de meditación para no perder el control de los poderes. Fera, acompaña a Daniel a la enfermería.

---Fin realimentación---

Segunda Situación:

Fera regresando al salón...

Serena:

(en un susurro bastante fácil de escuchar) A mí no me parece que Fera se deba quedar sin castigo acá... No es justo, ¿porque ella es malgeniada entonces puede hacer lo que quiera?

Madeleine:

No es para tanto Sere... ¿acaso no fue todo culpa de Dani? No podemos ser tan duros con Fera, todos sabemos que a ella le cuesta controlarse y algunos (mira a Daniel) no ayudan...

Maximiliano:

Pero tampoco como para pegarle igual...

Daniel:

Pero ya estoy bien, tú me curaste

Maximiliano:

no hubiera tenido necesidad de hacerlo si Fera se pudiera controlar.

Serena:

¡Eso! hasta Max se hubiera podido meter en un problema... ¿y si tu curación por luz hubiera fallado que hubiéramos hecho con Dani?

Madeleine:

Pero cálmate tu Serena...

Serena:

¡Es que hace lo que se le da la gana! ¡Alguien tiene que contenerla!

Fera:

(enojada) Y entonces qué, ¿me vas a controlar tú? Aquí te espero...

Las luces empiezan a titilar, Serena se pone de pie y los cables se desprenden de los muros y se acercan hacia Fera... ésta da un paso hacia Serena y de sus puños cerrados brotan llamas azules...

Daniel se para al lado de Fera, le pone la mano en el hombro, al otro lado del salón, Maximiliano hace lo mismo con Serena.

Opción 1: (se resaltan las manos de Fera)

DETENERLOS

--- realimentación---

¡Quietos todos! ¡Si alguno empieza una pelea puede considerarse expulsado del curso!

Los estudiantes que tienen las manos en los hombros de sus compañeras las obligan a darse la vuelta y sentarse en sus lugares, ellas siguen lanzándose miradas furiosas.

Corte

Horas más tarde... El profesor escucha un golpe en el muro exterior del salón, sale a ver y encuentra a Serena inconsciente, la carga y la lleva a la enfermería.

En la enfermería llegan Maximiliano, Daniel y Madeleine, Madeleine pregunta por Serena y se sienta junto a ella, los chicos se quedan en la puerta.

Maestro Jugador:

¿Saben que pasó?

Daniel: Maestro... usted ya sabe que pasó.

--- fin realimentación---

Opción 2: (se resaltan los cables)

Que resuelvan sus diferencia hablando.

--- realimentación---

Maestro jugador:

¡Niñas, este no es comportamiento de dos señoritas! Háganme el favor de moderarse y volver a sus lugares, si tienen diferencias deben solucionarlas con diálogo.

Los estudiantes que tienen las manos en los hombros de sus compañeras las obligan a darse la vuelta y sentarse en sus lugares, ellas siguen lanzándose miradas furiosas.

Corte

Horas más tarde... El profesor escucha un golpe en el muro exterior del salón, sale a ver y encuentra a Serena inconsciente, la carga y la lleva a la enfermería. En la enfermería llegan Maximiliano, Daniel y Madeleine, Madeleine pregunta por Serena y se sienta junto a ella, los chicos se quedan en la puerta.

Maestro Jugador:

¿Saben que pasó?

Daniel:

Maestro... usted ya sabe que pasó.

--- fin realimentación---

Opción 3 (Maestría) (se resalta el rostro de Fera):

Necesitan calmarse para que puedan escuchar.

--- retroalimentación---

Maestro Jugador:

Fera, Serena. Escuchen mi voz atentamente, esta no es la manera de solucionar las cosas. Bajen las manos y mírenme. Van a calmarse primero y luego hablamos de esto los tres.

Las niñas miran al Maestro, las llamas de los puños de Fera desaparecen y los cables regresan a los muros.

Corte

Horas más tarde... El profesor abre la puerta del salón y están Fera y Serena, entran juntas.

Maestro Jugador: Vamos a hablar esto con calma...

Opción 4 (Empatía) (se resalta el rostro de Serena):

Interponerse entre las niñas.

--- realimentación---

El Maestro camina hasta ponerse entre ellas, entre los cables y los destellos de luz de las llamas. No parece hacer nada por defenderse. Mira alterativamente a las dos niñas.

Las niñas miran al Maestro, las llamas de los puños de Fera desaparecen y los cables regresan a los muros.

Maestro Jugador:

Regresen a sus asientos, quiero verlas por separado después de clase.

Corte

Horas más tarde... El profesor abre la puerta del salón y está Fera.

Maestro Jugador:

Vamos a hablar esto con calma... Algo te pasa

--- fin realimentación---

Secuencia del diario

--- Sueño---

Espacio oscuro, las mismas condiciones que en el cierre anterior..

6. Trabajo en equipo: El Despertar

Situación inicial: Los estudiantes enfrentan un gran peligro y deben trabajar juntos para tener éxito

Se ve a los estudiantes escribiendo alrededor del salón, todos concentrados, a través de la ventana se enfoca el espacio exterior, se enfoca la ventana y se ve un punto que brilla y empieza a aumentar de tamaño.

Fera de pronto se toma la cabeza entre las manos y empieza a quejarse, el punto en la ventana crece otro poco.

Los niños se congregan alrededor de Fera, quien ahora está rodeada por un aura blanca.

El punto en la ventana ahora es claramente una esfera roja con una estela de fuego naranja.

Fera se desmaya.

Madeleine: Maestro... ¡la ventana, algo grande se acerca al invernadero... parece que se va a chocar con nosotros!

Los niños se ven muy asustados, Madeleine y Serena se toman de las manos, Daniel mira al Maestro, Maximiliano mira a la ventana.

Maestro: Tenemos que llegar al núcleo de supervivencia... vamos todos...

Carga a Fera en brazos, quien todavía desprende una luz blanca

Opción 1:

¡Sígueme todos!

--- Retroalimentación---

El grupo de niños sigue al maestro por un pasillo iluminado rojo.

Un enorme tubo cae del techo y bloquea el camino.

El maestro lo señala y Serena levanta las manos hacia el tubo, los cables cobran vida y levantan el tubo.

En otro pasillo idéntico un vapor empieza a salir de las paredes, se ve todo blanco, se escucha la voz de Madeleine con eco sobreponerse al ruido del vapor.

Madeleine: Puedo recordar donde están las entradas, dejen que mi voz los guíe hacia la salida.

Maestro Jugador: Sigán la voz de Madeleine.

Llegan a una gran sala de paredes de panel metálico, es gris y se ven los remaches, en el centro hay una gran esfera blanca y alrededor 4 espacios circulares pintados en el piso.

Maestro Jugador: esta es la sala de emergencia, deberían estar todos ya aquí... ¡Daniel, Maximiliano, Serena, Madeleine, párense en los círculos, ustedes van a darle energía al sistema de protección de emergencia!

Los niños nombrados se paran en los círculos

Funde a blanco

Se ve el exterior del Invernadero y el cometa rojo a punto de golpearlo, entonces una burbuja traslúcida rodea el invernadero y el cometa la golpea en silencio.

Funde a blanco

Fera abre los ojos, los demás niños están caídos en el piso.

Maestro Jugador: Vamos a estar todos bien.

Opción 2:

Serena, Daniel, ustedes dirigen a los demás, Max, quédate cerca por si Fera empeora, salgan todos, atentos al peligro, ustedes saben qué hacer

--- Retroalimentación---

El grupo de niños rodea al maestro por un pasillo iluminado rojo.

Un enorme tubo cae del techo y va a bloquear el camino, antes de que caiga del todo Serena levanta las manos hacia el tubo, los cables cobran vida y lo detienen.

En otro pasillo idéntico un vapor empieza a salir de las paredes, se ve todo blanco, se escucha la voz de Madeleine con eco sobreponerse al ruido del vapor.

Madeleine: Puedo recordar donde están las entradas, dejen que mi voz los guíe hacia la salida.

Maximiliano: Te seguimos Mady

Llegan a una gran sala de paredes de panel metálico, es gris y se ven los remaches, en el centro hay una gran esfera blanca y alrededor 4 espacios circulares pintados en el piso.

Maestro Jugador: esta es la sala de emergencia, deberían estar todos ya aquí...

Fera abre los ojos...

Fera: Daniel, Maximiliano, Serena, Madeleine, párense en los círculos, ustedes van a salvarnos.

Los niños nombrados se paran en los círculos

Funde a blanco

Se ve el exterior del Invernadero y el cometa rojo a punto de golpearlo, entonces una burbuja traslúcida rodea el invernadero y el cometa la golpea en silencio.

Funde a blanco

El Maestro abre los ojos, los demás niños están de pie, cubiertos por la luz blanca que emana de las manos de Fera.

Maestro Jugador: Vamos a estar todos bien.

Opción 3 (comunicación):

Lo primero que hay que hacer es mantener la calma, juntos podemos salir delante de este problema y verán que cada uno puede ayudar. Quédense juntos y apóyense, vamos a estar bien si nos apoyamos entre todos. ¿Listos?

--- Retroalimentación---

El grupo de niños rodea al maestro por un pasillo iluminado rojo.

Un enorme tubo cae del techo y va a bloquear el camino, antes de que caiga del todo Serena levanta las manos hacia el tubo, los cables cobran vida y lo detienen.

En otro pasillo idéntico un vapor empieza a salir de las paredes, se ve todo blanco, se escucha la voz de Madeleine con eco sobreponerse al ruido del vapor.

Madeleine: Puedo recordar donde están las entradas, dejen que mi voz los guíe hacia la salida.

Maximiliano: Te seguimos Mady

Llegan a una gran sala de paredes de panel metálico, es gris y se ven los remaches, en el centro hay una gran esfera blanca y alrededor 4 espacios circulares pintados en el piso.

Maestro Jugador: Esta es la sala de emergencia, deberían estar todos ya aquí... Niños, busquen instrucciones

Madeleine se adelanta, tocando los círculos.

Madeleine: Yo leí acerca de esto en los protocolos de seguridad...

Daniel, Maximiliano, Serena, párense en los otros círculos, vamos a activar el sistema de protección.

Los niños nombrados se paran en los círculos

Funde a blanco

Se ve el exterior del Invernadero y el cometa rojo a punto de golpearlo, entonces una burbuja traslúcida rodea el invernadero y el cometa la golpea en silencio.

Funde a blanco

Fera abre los ojos, los demás niños están de pie, cubiertos por la luz blanca que emana de Fera.

Maestro Jugador: Vamos a estar todos bien.

Opción 4 (maestría):

Esta es la oportunidad de probar cuánto han aprendido... Tecno control, asegúrense de que el camino esté despejado; telepatía, en caso de que no podamos escucharnos ustedes serán nuestra comunicación; Arcanos, usen todas las protecciones que puedan sobre nosotros; Bio-control atentos a cualquier emergencia. ¡Calmados todos, para esto se han preparado!

--- Retroalimentación---

El grupo de niños rodea al maestro por un pasillo iluminado rojo.

Un enorme tubo cae del techo y va a bloquear el camino, antes de que caiga del todo Serena levanta las manos hacia el tubo, los cables cobran vida y lo detienen.

En otro pasillo idéntico un vapor empieza a salir de las paredes, se ve todo blanco, se escucha la voz de Madeleine con eco sobreponerse al ruido del vapor.

Madeleine: Puedo recordar donde están las entradas, dejen que mi voz los guíe hacia la salida.

Maximiliano, Serena, Daniel: Te seguimos (a coro)

Llegan a una gran sala de paredes de panel metálico, es gris y se ven los remaches, en el centro hay una gran esfera blanca y alrededor 4 espacios circulares pintados en el piso.

Maestro Jugador: Esta es la sala de emergencia, deberían estar todos ya aquí... Quién recuerda el protocolo de emergencia para activar el sistema de protección?

Madeleine: Yo leí acerca de esto en los protocolos de seguridad..

Daniel, Maximiliano, Serena, párense en los otros círculos, vamos a activar el sistema de protección.

Fera abre los ojos..

Fera: Es peligroso si no están entrenados..

Mirando a Fera al maestro y sonriendo los niños nombrados se paran en los círculos

Funde a blanco

Se ve el exterior del Invernadero y el cometa rojo a punto de golpearlo, entonces una burbuja traslúcida rodea el invernadero y el cometa la golpea en silencio.

Funde a blanco

El Maestro abre los ojos, los demás niños están de pie, cubiertos por la luz blanca que emana de las manos de Fera.

Maestro Jugador: Vamos a estar todos bien.

--- corte ---

El salón de clase se ve golpeado, hay remaches en las paredes, los vidrios tienen grietas cubiertas por sellante, las luces del techo están fuera de lugar. Los niños y el maestro recogen un poco el desorden.

Entra la directora y los otros Maestros, todos con pequeñas marcas, un par de ojos morados, la Maestra Camila trae las manos vendadas y la Maestra Ana una venda en la cabeza, el

Maestro Marko y el Maestro Juan tienen rasgaduras en las mangas y curitas y vendas en los brazos.

Directora: Maestro, niños. Queremos darles las gracias por salvarnos a todos... nadie más hubiera logrado llegar tan rápido al centro de emergencias y mucho menos hubiéramos esperado que estudiantes como ustedes tuvieran la fuerza para activar los mecanismos de protección. El invernadero les debe la vida.

Los demás Maestros asienten y la profe Ana se acerca y abraza al Maestro Jugador.

Directora: Bueno, además de las gracias podemos entregarles como premio el acceso al teletransportador reservado a los Maestros, pero solo tenemos energía para usarlo una vez en este momento, mientras los generadores se reparan y retomamos control de todas las áreas. ¿quién lo usará primero?

Los niños se miran entre ellos...

Madeleine: (mirando al profesor a los ojos, sin mover los labios, se escucha su voz con ecos) Profesor, todos queremos ir a casa a ver a nuestras familias, pero si nos dan a elegir así, vamos a volver a pelear, puedo sentir las emociones negativas aflorando.

Opción 1:

Niños, es mejor que esperemos todos a que esté restablecida la energía, esperemos un poco y no nos olvidemos de la gran unión y coordinación que acabamos de demostrar.

--- Retroalimentación---

Los niños tuercen la boca y asienten, Serena derrama una lágrima y Daniel pateo suavemente un trozo de metal.

Opción 2:

Niños, podríamos esperar pero sé que ustedes tomarán la decisión correcta, votemos en secreto y decidamos quién de ustedes puede usar el teletransportador.

--- Retroalimentación---

Los niños tuercen la boca y asienten, anotan en trozos de papel que el Maestro cuenta.

Maestro: Hmm... parece que cada uno voto por sí mismo... esperen... hay dos votos por Fera. Supongo que de acuerdo a lo que dije tú te ganas el primer viaje.

Serena derrama una lágrima y Daniel sonríe.

Opción 3 (comunicación):

Niños, no nos olvidemos de la gran unión y coordinación que acabamos de demostrar. Este es el momento de demostrar grandeza y reconocer quiénes de ustedes tuvieron la gentileza y fuerza de estar pendientes de nosotros; y recordar que con un poco de paciencia podemos seguir por este camino de equipo que hemos logrado. Esperemos todos y evitemos enfrentarnos por algo que todos ustedes merecen.

--- Retroalimentación---

Los niños se miran, sonríen y asienten.

Opción 4 (maestría):

Niños, no hay ninguno de ustedes que merezca menos que los demás la recompensa que les ofrecen. Pueden elegir entre ustedes a quien reciba este premio adelantado o podemos esperar todos juntos. Es su decisión, pero recuerden que todos hicieron grandes esfuerzos este día.

--- Retroalimentación---

Fera: A mí no me importa esperar... hasta podemos ayudar en las reparaciones todos.

Madeleine: Fera tiene razón...

(se escucha un sonido de aspiración indicando el asombro de todos)

Madeleine: exagerados... bueno, decía que Fera tiene razón, hoy sobrevivimos porque estábamos juntos y cada uno ayudó a los demás... no quiero que perdamos eso.

Los demás niños asienten.

Daniel: ¡Nos quedamos todos!