



AGE OF EMPIRES II: The Conquerors Expansion (II)

Microsoft

Grupo F9*

DESARROLLO DEL JUEGO

POSIBILIDADES

Los objetivos de **Age of Empires**, desde el punto de vista del propio juego son, lograr la supremacía militar, económica o cultural-religiosa sobre los demás jugadores.

Desde nuestro punto de vista, el juego es tan flexible que podemos planificar múltiples y variados objetivos combinando los del propio juego y las muy diversas variables que surgen del programa: tipo de civilización, tipo de mapa, relación entre las civilizaciones,...



El jugador al iniciar la partida, normalmente dispone de algunos aldeanos y de variados recursos económicos que deberá encontrar, conseguir y gestionar eficientemente.

El jugador deberá utilizar a los aldeanos para conseguir los recursos básicos, como la comida, la cual la puede obtener a través de la caza, la pesca, la recolección de frutos y la creación de granjas. Este recurso básico fundamentalmente lo necesitaremos para la creación de más aldeanos y de unidades militares que han de proteger el territorio.

Otros recursos a gestionar son: la madera, el oro y la piedra, dependen también de la provisión que hagan los aldeanos y son imprescindibles para las nuevas construcciones: casas, torres de vigilancia, monasterios, castillos y otros edificios, ya sean militares o civiles, que ayuden a expandirse y así ganar la partida.

Existen varios tipos de partidas:

- Partida estándar
- Escenarios
- Campañas

Además algunas campañas pueden estar basadas en hechos históricos reales.

El juego nos permite jugar contra el ordenador o bien entre 2 o más jugadores humanos, tanto individualmente como por equipos. Con un máximo de ocho participantes en total, en el caso que se juegue en una red local o por Internet.

En términos de posibilidades, lo que se nos ofrece es construir y gestionar nuestra civilización. Tomaremos el control a partir de unos pocos aldeanos que aparecen en una zona del mapa, donde se va a desarrollar la partida, deberemos gestionarlo absolutamente todo y ser más eficientes que las demás civilizaciones que se encuentren en el territorio.

Antes de hablar de la posibilidad de realizar grandes batallas o de invadir territorios en los que se encuentren las otras civilizaciones hemos de poner mucha atención en el desarrollo de nuestra propia civilización.

COOPERAR Y COLABORAR PARA DESARROLLAR

Nosotros hemos decidido, dadas las posibilidades que nos plantea el juego, que antes de realizar grandes batallas y enfocar nuestros objetivos en la conquista y la destrucción hemos de reflexionar sobre tres cuestiones fundamentales:

- ¿Qué civilizaciones se han desarrollado hacia una sociedad del bienestar?
- ¿Qué momentos históricos favorecieron un mayor desarrollo social y económico, las guerras o las épocas de paz?
- ¿Hacia donde ha de ir nuestra sociedad actual hacia la cooperación global en todos los ámbitos: social, económico, político, ecológico... o hacia la conquista y la supremacía de unos sobre otros?

Después de estas reflexiones, es evidente que la manera de jugar a **Age of Empires** no se encaminará hacia la conquista sino hacia la colaboración y hacia la sostenibilidad.

Podremos, pues, desarrollar nuestro territorio y nuestra civilización bajo la premisa de la no agresión, la no ingerencia y el respeto.

De esta forma ocuparemos un espacio razonable en el mapa, obtendremos los recursos del entorno cercano y comerciaremos con las demás civilizaciones. Nuestro objetivo será generar el máximo desarrollo en el mínimo espacio de tiempo, respetando a los demás pero ejerciendo el derecho sobre el territorio.

TOMANDO CONTACTO CON TU CIVILIZACIÓN

Partiremos de la base de todo lo anteriormente expuesto y de un conocimiento previo de las características de la civilización con la que vamos a jugar.

Ya sea a través de información que sobre cada una de las civilizaciones el propio entorno de **Age of Empires** nos da, o bien a través de un trabajo previo de búsqueda e investigación de las civilizaciones desde el aula. Los alumnos cuando empiezan a jugar ya deberán tener una idea clara de cómo tienen que enfocar el juego, no solo la forma de desarrollo de la civilización, sino la forma de relacionarse con las civilizaciones vecinas.

Además, aunque **Age of Empires** tiene un tutorial que ayuda, creemos que el enfoque que da no es adecuado para gestionar los valores que nosotros pretendemos, de forma que preferimos que sean los propios alumnos, partiendo de su propia experiencia, los que se regulen y decidan cuales son las acciones que gestionan mejor los recursos y los hacen avanzar hacia donde ellos mismos hayan decidido.



Las primeras partidas serán por tiempo, con lo que, en un principio la relación con las demás civilizaciones será mínima y aumentará en función de la experiencia de juego.

El objetivo de las primeras sesiones es el de aprender a gestionar los recursos para avanzar hacia periodos mejor desarrollados de la Edad Media.

A medida que vayamos avanzando iremos modificando los objetivos del juego, incluso hasta permitir luchar por el territorio.

Se trata de un videojuego interesante por lo que puede aportar en cada una de sus vertientes: por un lado, el trabajo de contenidos de ciencias sociales referente a cultura de cada una de las civilizaciones, y por otro las habilidades de control de variables interrelacionadas unas con otras, en un entorno que podemos llegar a controlar completamente.

Por otro lado la gestión de los recursos se muestra como una característica interesante desde el punto de vista matemático, tanto por lo que respecta a la planificación como al análisis de los datos que nos muestra el ordenador, relacionados con los gráficos de evolución de las partidas.

Su página web ofrece actualizaciones, trucos, soluciones, noticias, nuevos mapas, pistas....

OBJETIVOS DEL JUEGO

Para el alumno

- Desarrollar una civilización, y gestionar de forma adecuada los recursos.
- Descubrir de forma organizada el mapa del territorio en el que se encuentran todas las civilizaciones.
- Organizar, la ubicación de los edificios tanto militares, como civiles o religiosos para que el centro urbano y los alrededores sean estéticamente aceptables y arquitectónicamente razonables.
- Desarrollar habilidades de organización de los recursos disponibles
- Buscar información, a través de Internet, enciclopedias y otros libros sobre las características de las civilizaciones.
- Ser capaces de relacionarse con otras culturas para protegerse y colaborar en el comercio y la gestión de los recursos del mapa.

Para el profesor

- Crear un ambiente favorable de trabajo, facilitando a los usuarios los recursos necesarios para que puedan conseguir el objetivo final
- Observar la capacidad de generar y planificar estrategias por parte del alumnado para llegar al objetivo que propone el juego
- Observar el trabajo en equipo y de colaboración entre el alumnado.
- Inducir a la discusión entre alumnos y alumnas sobre los elementos que permiten evolucionar hacia una sociedad sostenible
- Valorar la capacidad de organización y utilización correcta de todos los recursos que ofrece el juego
- Introducir a los alumnos y alumnas en el mundo de la alfabetización digital
- Profundizar el aprendizaje de Internet, especialmente buscadores en la red.

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Es un programa ideal para trabajar aspectos directamente relacionados con el área de Ciencias Sociales, la historia y la relación social entre distinta civilizaciones además de aprender a investigar y buscar contenidos básicamente en entornos digitales.

Por otro lado permite ver la cultura desde un punto de vista histórico a partir de la gestión de los recursos y la relación entre iguales relacionando el clima, el entorno y el desarrollo tecnológico a partir de los recursos básicos

Desde un punto de vista matemático es un programa excelente para desarrollar la gestión de recursos y previsión de necesidades. Se pueden trabajar conceptos como la proporcionalidad, el análisis de datos estadísticos y la interpretación de gráficos.

Además podemos hacer planos de nuestras ciudades organizando la ubicación de los edificios en relación con el mapa del territorio.

Pero ante todo es una excelente herramienta para desarrollar la práctica de estrategias, la planificación y la resolución de problemas.

Desde el área de lenguaje podemos desarrollar la capacidad de descripción, no solo de paisajes sino de personajes y de situaciones.

Próxima entrega

En la próxima entrega se explicará el proceso a seguir en las áreas de Sociales, Lengua y Matemáticas, desarrollando la programación de objetivos, contenidos y actividades para cada materia.

Grupo F9

* El Grupo F9, asesorado por Begoña Gros, está formado por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Juan José Cárdenas, y Xavier Vilella.

<http://www.xtec.es/~abernat>