



AGE OF EMPIRES II: The Conquerors Expansion (III) **Cómo utilizar el videojuego**

Microsoft

Grupo F9*

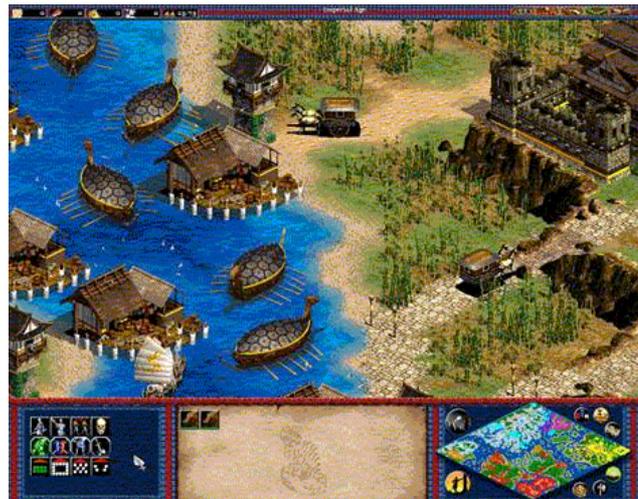
Para terminar el análisis iniciado en números anteriores sobre este videojuego: características, desarrollo del juego y criterios pedagógicos, esta vez proponemos una serie de actividades y prácticas a realizar en distintas áreas curriculares, asociadas a unos contenidos que dependen de los objetivos propuestos en cada área.

EMPIEZA CON TU CIVILIZACIÓN

PROCESO A SEGUIR: ÁREA DE SOCIALES

Este trabajo se inicia en el área de sociales aunque básicamente como motivación para el trabajo posterior tanto de lenguaje como de sociales.

Iniciaremos la realización de un dossier en el buscaremos datos de algunas de las civilizaciones de Age of Empires para posteriormente escoger una y trabajar mas a fondo cada uno de los objetivos de las áreas de Lenguaje y Matemáticas



Objetivos: *Área de Ciencias Sociales*

- Comprender las principales formas de relieve como el resultado de la acción de fuerzas internas y externas de la Tierra.
- Conocer y apreciar los aportes de las principales culturas a la evolución de la civilización occidental, desde la Antigüedad a la Edad Moderna.
- Comprender y valorar normas que regulan la convivencia de los grupos humanos, el diálogo y las formas democráticas como mecanismos de resolución de conflictos.
- Comprender los derechos y responsabilidades individuales implicados en la vida en sociedad.

Contenidos: *Área de Ciencias Sociales*

Conceptos	Procedimientos	Valores
<ul style="list-style-type: none"> • Características de la Edad Media. • Diversidad cultural: caracterización comparada de al menos dos países o regiones del mundo, tales como África, América Latina, Medio Oriente, China, Japón, India, Lejano Oriente. • Ocupación de territorio: distribución de la población, movimiento, formas de ocupación, tipos de hábitat, • Transformación y explotación del territorio: actividades primarias, energías preindustriales, incidencia del progreso técnico-científico en la historia de las sociedades, producción y consumo de bienes (artesanía, manufactura, industria), servicios e intercambios comerciales, disposición espacial de las actividades económicas • Evolución de las estructuras sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación y representación del espacio: representación del relieve, interrelación y lectura de mapas, distintas proyecciones, lectura y análisis del paisaje, ... • Análisis, interpretación y representación del tiempo: representación gráfica del tiempo, cronología, identificación de causas y efectos, ... • Identificación los rasgos representativos de una civilización • Obtención y análisis de la información • Selección de una civilización utilizando criterios objetivos • Procedimiento de comprensión y aplicación: juego de simulación, monográfico, 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes personales: pautas de conducta para la convivencia, tolerancia, antidogmatismo, espíritu crítico, participación, responsabilidad y colaboración, respeto y cooperación, ... • Relativización de la propia cultura y civilización. • Valoración de las culturas foráneas y del asado. • Presentación del trabajo respetando las pautas dadas.

Actividades: Área de Ciencias Sociales

Antes de empezar a jugar con Age of Empires hay que escoger una civilización. Todas son validas, aún así, unas pueden tener ventajas sobre las otras en diferentes aspectos: tecnología, agricultura, comercio...

Además en el desarrollo de la civilización por las diferentes etapas, desde la Alta Edad Media hasta la época Imperial, no todas avanzan de la misma manera.

La civilización seleccionada ha de desarrollarse al máximo y podrá aliarse a otras civilizaciones que le ayuden a progresar y a conseguir los objetivos propuestos.

CIVILIZACIÓN

CIVILIZACIÓN

Hemos escogido

porque nos parece que

De forma general para experimentar con el juego seguiremos las siguientes pautas:

Tu objetivo es conseguir la máxima puntuación en un tiempo dado mientras desarrollas tu civilización.

Consigue recursos:

- Oro
- Piedra
- Madera

Desarrolla tu civilización y pasa de una etapa a otra.

Construye un pueblo:

- Centro urbano
- Casas
- Monasterio
- Granjas
- Biblioteca
- Cuartel
- ...

Construye un mercado:

- Comercia

Construye un puerto:

- Pesca
- Comercia

Defiende tu pueblo de los ataques de las otras civilizaciones.

- Construye murallas
- Torres de vigilancia
- Un castillo

Anota los datos de todo el proceso para poder analizarlos

ESTADÍSTICAS					
	Oro	Madera	Piedra	Comida	Puntos
Edad Media					
Edad Feudal					
Edad de los Castillos					
Edad Imperial					

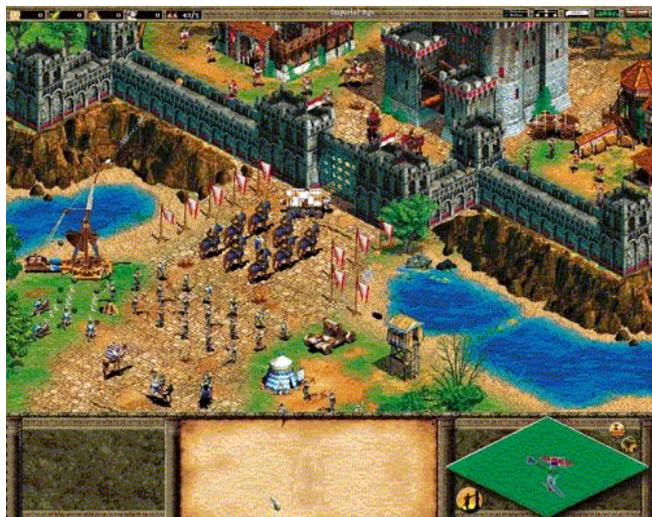
Defiende tu ciudad, pero no pierdas el tiempo peleándote con otros.

Asóciate para mejorar el desarrollo y la expansión

PROCESO A SEGUIR: ÁREA DE LENGUA

Para hacer las clases de Lengua más motivadoras y divertidas, nos serán muy útiles los personajes y ambientes de las diferentes civilizaciones de este videojuego para trabajar, en esta área, la Tipología Textual referente a la descripción. Para ello, aprovecharemos la información que nos proporciona y la que podamos obtener de otras fuentes como enciclopedias, internet y otros libros que traten este tema.

El método a seguir será el siguiente:



1. En la primera sesión explicaremos a los alumnos el trabajo a realizar, así como el sistema de evaluación que utilizaremos para comprobar si han conseguido los objetivos que nos proponemos. Podemos hacer una evaluación inicial para saber los conocimientos previos que los alumnos poseen.

Este trabajo consistirá en la elaboración de un dossier que contendrá el resultado de las actividades realizadas en las diferentes áreas y, posteriormente, una exposición oral.

2. A continuación, trabajaremos los aspectos básicos que hacen referencia a este tipo de tipología textual. Aconsejamos para una mayor comprensión, por parte del alumno, la realización de un Power Point con diapositivas relativas a:

- definición
- estructura
- recursos
- pasos a seguir para la elaboración de un texto descriptivo

3. En las siguientes sesiones deberán realizar actividades enfocadas a la consecución de los objetivos que nos proponemos. Estas actividades, propuestas por el Grupo F9, son totalmente aleatorias y es el profesor quien debe decidir las que debe realizar el alumno, teniendo presente los objetivos que se ha propuesto..

Al inicio de cada sesión pondremos en común el trabajo realizado en la sesión anterior y el que deben realizar ahora.

Objetivos: Área de Lenguaje

- Producir un texto descriptivo
- Buscar información sobre este tipo de texto y ponerla en práctica en las actividades propuestas.
- Trabajar en equipo respetando las opiniones de los demás
- Exponer oralmente a los demás grupos los conocimientos adquiridos en la elaboración del trabajo final
- Utilizar instrumentos informáticos para la búsqueda de información, redacción e impresión de los trabajos realizados

Contenidos: Área de Lenguaje

Conceptos	Procedimientos	Valores
El texto descriptivo	<ul style="list-style-type: none">○ Análisis de las características de un texto descriptivo○ Identificación de su estructura○ Redacción de un texto descriptivo y su exposición oral	<ul style="list-style-type: none">○ Presentación del trabajo respetando las pautas dadas○ Colaborar en el desarrollo de las actividades

Actividades: Área de Lenguaje

1. Evaluación inicial

- ¿Qué entiendes por descripción?
- ¿Qué recursos lingüísticos utilizamos más en una descripción?
- Aspectos a tener en cuenta según el elemento a describir
 - personas
 - ambientes
- ¿Qué pasos debemos seguir para hacer una descripción?

2. Actividades de descripción de personas

Las tres primeras pueden realizarse por grupo-ordenador y la última de forma individual

a) *Escribe cuatro adjetivos para cada una de las partes del cuerpo siguientes:*

Aspecto general				
cabellos				
cejas				
ojos				
mirada				
nariz				
labios				
brazos				
manos				
car3cter				

b) *Prepara el retrato de un personaje del videojuego:*



CARA	cabellos
	mirada
	nariz
	cuello
CUERPO	altura
	constituci3n
manera de pensar:	
manera de actuar:	



c) Escoger dos personajes diferentes de la civilización que estás trabajando. Describirlos observando bien sus diferencias: vestido, trabajo, expresión de la cara, ... (Inserta las dos imágenes y haz el ejercicio)

d) Escoge personaje típico de la civilización que estáis trabajando y llenar esta tabla:

Soldados: arqueros			
HABILIDADES	UTENSILIOS	COMO MEJORAR	DIBUJALO

e) Imagina que has invitado un amigo al que no conoces personalmente a pasar las vacaciones en tu ciudad. Escríbele una carta con tu descripción física muy detallada para que te pueda reconocer cuando vayas a esperarle a la estación. Primero haz una lista de tus rasgos físicos y la manera de vestir. Después redacta tu retrato.

3. Descripción de ambientes (escenarios)

a) El texto siguiente describe un escenario imaginario. Léelo y completa la tabla siguiente.

Al fondo, en el lado izquierdo, encontramos un bosque. A poca distancia, un gran poblado con casas hechas de ramas y barro. En el lado izquierdo, unas granjas cultivadas por los aldeanos y

situación	elementos
al fondo	un bosque

b) *Redacta un texto, explicando las características de la vida de la sociedad de la civilización que has escogido. Describe un escenario*

Los incas

Para los incas, su origen era una cueva; unos decían haber salido de una cueva en la que se unían dos lagunas, mientras que otros consideraban que esta cueva nacía de unos volcanes en el mar, y que posteriormente dieron lugar a unos cerros nevados...

Finalmente cada grupo, ayudado por un Power Point, hará una exposición oral del trabajo final al resto de compañeros.

También puede recogerse en un dossier los acontecimientos más importantes en los que durante la edad media ha participado la civilización estudiada.

Utilizar el correo electrónico par comunicar-se con otros Centros de Enseñanza de la comarca, pidiendo información sobre los pueblos y civilizaciones que se estudian.

Este trabajo puede realizarse en grupo reducido, aplicando las TIC's (xats, pàginas web,...) y consultando enciclopedias, libros, ... que traten el tema.

Además propondremos una valoración personal del trabajo, invitando a los alumnos a hacer un breve resumen de cómo se ha llevado a cabo todo el proceso de elaboración, qué han aprendido, con qué dificultades se han encontrado y como se han resuelto.

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>