



PARIS 1313 TRASLÁDATE A VIVIR EN EL SIGLO XIII

Grupo F9*

TIPO DE JUEGO

Paris 1313 se presenta como una aventura gráfica y en cierto modo es así en tanto en cuanto hay una historia con unos personajes determinados. El jugador debe asumir el papel de uno de los tres personajes principales sucesivamente a lo largo del juego y en cada una de las fases. También debe ir recopilando pistas y resolviendo enigmas con la finalidad de descubrir las misteriosas causas de la muerte del orfebre real.

Sin embargo la estructura propia del juego corresponde más a la topología de un juego de plataformas que a una aventura gráfica propiamente dicha.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego está perfectamente ambientado en el París medieval, no solo en lo que respecta a la tipología de los personajes, sino también la propia historia, ambientación, herramientas...

Tanto la luz, como los escenarios, caracterización de los personajes consiguen ambientar perfectamente a los alumnos en la Edad Media.

París está reconstruido tal como era en la época medieval, para ello se ha contado con la colaboración del **Museo Nacional de la Edad Media**.

OBJETIVOS

Para los alumnos

En principio el objetivo del juego es averiguar si realmente ha sido un accidente o un asesinato.

Para ello deben interpretar sucesivamente y en cada una de las nueve “pantallas” cada uno de los tres personajes principales, con la finalidad de superar las diferentes pruebas de habilidad, resolver los enigmas que se irán planteando, salir de laberintos, reconstruir mecanismos y artilugios, recopilar pistas, descubrir las intrigas propias de la corte y la relación entre los personajes.

Y al final intentar descubrir las causas del asesinato y el posible asesino

Para el profesor

Uno de los objetivos del juego es conseguir que se introduzcan en la vida medieval:

- Organización social propia del medioevo.

- Tipo de vestidos que se utilizaban en las diferentes clases sociales.
- Qué eran los artesanos.
- Relación entre la sociedad civil y la sociedad eclesiástica.
- Qué papel desempeñaba la inquisición.
- Estructura de una ciudad medieval.
- Avances e inventos tecnológicos.

Además de los aspectos históricos y sociales, desarrolla la capacidad de relación.

Sirve perfectamente para introducir al alumno en el lenguaje no lineal propio de la navegación en Enciclopedias multimedia o en páginas web.

REQUISITOS DE APRENDIZAJE

El juego no plantea ninguna dificultad desde el punto de vista técnico, requiere una cierta habilidad con el ratón en alguna de las pruebas. Pero debido al tema y a la época en la que está ambientada la historia es ideal para trabajarlo en primer ciclo de ESO, especialmente en segundo curso que es cuando se trabaja la Edad Media desde la asignatura de Ciencias Sociales.

El juego permite adoptar el rol de diferentes personajes, lo que ayuda a entender mejor la vida del mercader, del artesano, de la mujer, del inquisidor...

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Es un juego ideal para trabajar aspectos directamente relacionados con el área de Ciencias Sociales, especialmente con la historia de los siglos XIII al XV.

Podemos ver los diferentes estamentos sociales, tipo de vida, vestimenta, relaciones entre ellos, papel de la iglesia, el rey, el pueblo...

Incluso tenemos un plano de París con lo cual es fácil estudiar la estructura típica de la ciudad medieval.

En el juego es también importante el “tiempo”, no solamente el paso del tiempo sino como se medía en aquella época el paso del tiempo. Como en un principio queda claro que el toque de las campanas marca las diferentes partes del día y que precisamente la historia empieza cuando el rey Felipe el Hermoso encarga a un orfebre la construcción de un reloj.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

Recomendamos este juego para primer ciclo de educación secundaria. Puede ser el eje vertebrador de un crédito variable sobre la Edad Media.

Es importante que los alumnos hagan una primera aproximación a la época, que la ubiquen cronológicamente, que conozcan los estamentos y el tipo de organización social.

Han de buscar información sobre los artesanos, que papel desempeñaban y cuales eran los principales oficios.

Cuales fueron los avances tecnológicos de la época y tomar nota en el juego de cuales de ellos salen reflejados.

Los alumnos deben trabajar en grupos de dos o tres por ordenador con la finalidad de que el trabajo sea más rico y más ágil. Pero también es importante propiciar una situación de clase donde sea fácil el intercambio entre los diferentes grupos, no solamente en los aspectos estrictos del juego sino en la relación que puedan tener con los objetivos propios de la asignatura.

Cada grupo debe llevar un diario de las sesiones.

Periòdicament, cada dos o tres sessions es important fer una posada en comú on cada grup ve exposant les dificultats que ha anat trobant i com les ha resolt, els aspectes que creuen val la pena ressaltar i les conclusions a les que han arribat.

Els alumnes haurien d'efectuar freqüents consultes a Internet on trobaran diferents pàgines amb solucions però sobretot la pàgina oficial del joc que conté abundant informació sobre els escenaris del joc, el context històric, referències socials i nombrosos enllaços a pàgines de museus, institucions i altres informacions referents no només al París del joc sinó també al París actual.

HABILIDADES PARA PRACTICAR CON “PARIS 1313”

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilación y retención de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario ir escuchando la conversación de los personajes y de esta manera recopilar el máximo de pistas posibles • Hace falta leer los mensajes y explicaciones que van saliendo a lo largo de la historia. • Hay que ir recorriendo diferentes escenarios, recopilar material y memorizar recorridos.
De organización	<ul style="list-style-type: none"> • En cada momento hay que tener en cuenta el objetivo que se pretende conseguir y organizar todos los recursos que estén a su alcance para llegar al desenlace final.
Creativas	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno debe plantearse más de una hipótesis de trabajo para continuar avanzando en la aventura y después de aplicar diversas tácticas, llegar a normas generales, desarrollando así su razonamiento inductivo.
Para tomar decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • En cada situación debe escoger la forma de resolución, la prioridad de los objetivos, decidirse por una determinada opción, seleccionar los recursos de los que dispone y darse cuenta cuando le faltan elementos para seguir avanzando
De resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja el razonamiento lógico. Debe resolver enigmas, construir “artilugios”, descubrir asesinos, superar laberintos...
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno observa en todo momento los resultados obtenidos, debe analizarlos y rectificar las tácticas utilizadas si es necesario. • Evalúa continuamente la propia ejecución del juego, para cambiar estrategias
De uso de las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario explorar continuamente los puntos sensibles de la pantalla. • Trabaja un tipo de lectura no lineal sino hipertexto. • Es importante hacer frecuentes consultas en Internet o en Enciclopedias multimedia.

Requisitos mínimos:

Pentium 133 (166 aconsejable)

33 Mb Ram

Tarjeta de video 16 bits de color

Tarjeta de sonido 16 bits compatible Soundblaster

Lector CD-Rom 4x (8x aconsejable)

Windows 95 o superior

La página oficial del juego es: <http://www.paris1313.com/>

Grupo F9

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