



**CURSO PROVINCIAL
CFIE VALLADOLID**

**“Uso didáctico del
videojuego”**

***Pilar Colomo
Mercedes Morejón***

BUSTER Y LAS ALUBIAS MÁGICAS

Edusoft

Grupo F9*



TIPO DE JUEGO

Hemos recuperado este videojuego porque además de unos gráficos atractivos y presenta una narrativa muy interesante para trabajar con alumnado de parvulario. En este caso se ha utilizado con niños y niñas que presentan necesidades educativas especiales porque se desarrolla a

través de secuencias muy repetitivas.

La historia gira entorno a la planta de judías de la abuela de Caperucita, que por un exceso de riego, se ha desarrollado excesivamente y aparece en lugares insospechados y un tamaño desproporcionado.

La primera pantalla siempre es la raíz del árbol y es el hilo conductor del resto de pantallas.

POSIBILIDADES QUE NOS OFRECE

- Trabajar la lateralidad
- Arriba / abajo
- Dentro/ fuera
- Conocer colores
- Delante/detrás
- Antes/Después

TOMANDO CONTACTO CON EL JUEGO

El hecho de que las pantallas sean repetitivas, da seguridad al alumnado porque facilita la predicción de lo que van a encontrar en cada lugar.

La necesidad de seguir pistas implica un ejercicio de memoria y, a su vez, la proyección de secuencias lógicas (delante/detrás, arriba/abajo, dentro/fuera) para recordar donde se encuentra cada objeto y volverlos a recolocar.

OBJETIVOS DEL JUEGO

El objetivo del juego es recuperar la gallina de los huevos de oro y un arpa mágica que fueron robadas.

Hay que recorrer diversos escenarios en busca de esas partes. Las pistas cambian de lugar en cada sesión, con lo que el jugador tendrá que tener una buena dosis de memoria para recordar dónde vio a los personajes i los objetos para adentrarse en el misterio.

- *Para el alumno:*

Ir buscando con un sistema de pistas que revelan los altavoces de distintas pantallas, llaves y otros objetos animados que ayudan a conseguir objetivos.

Conocer el concepto de éxito, puesto que al conseguir una pista válida, logran superar los obstáculos y acceder a una pantalla de nivel superior

- **Para el profesor:**

Que los alumnos sean capaces de reconocer la secuencia lógica

Que aprendan a seguir un orden

Que sean capaces de seguir órdenes orales, en este caso las órdenes que provienen de los altavoces de cada pantalla.

Que adquieran el vocabulario básico sobre: la casa, los animales y su medio natural, un restaurante, y los distintos escenarios que presenta el videojuego

Que sean capaces de progresar siguiendo la secuencia de pantallas mientras se incrementa la dificultad progresivamente.

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Podemos aprovechar este videojuego para facilitar la comunicación y ayudar a estructurar algunos aprendizajes muy sencillos, especialmente con alumnado que presenta necesidades educativas especiales. El trabajo en el aula con este juego resulta atractivo y estimulante, los chavales sin darse cuenta se expresan más espontáneamente, interactúan y se comunican con los personajes del juego, poniéndose a su nivel.



Normalmente cuando obtienen un objetivo, se les felicita aumentando de este modo su autoestima. El conseguir ese objetivo facilita, y es condición indispensable, para pasar a un nivel superior.

HABILIDADES PARA PRACTICAR CON LAS JUDIAS MÁGICAS

HABILIDADES	CONTENIDO
Psicomotrices	Agilidad y precisión con el ratón o las flechas
De asimilación y retención de la información	Necesitan una memoria a corto plazo para recordar qué buscan y dónde lo han visto si es que han pasado antes por esta pantalla
De organización	Necesitan organizar la información para planificar dónde quieren ir
Analíticas	Al ir abriendo pantallas tienen que analizar la utilidad de cada cosa que la pantalla les va mostrando
De resolución de problemas	Facilita el pensamiento heurístico mediante el modo de ensayo/error

PROCESO A SEGUIR: DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL

Objetivos:

- Familiarizarse con la narrativa de los cuentos clásicos y reconocer los personajes más representativos.
- Orientarse y actuar autónomamente en los espacios habituales de la casa, hay un altavoz que ordena lo que hay de buscar en cada momento
- Conocer los útiles domésticos de la cocina, cafetería, sala de fiestas, bosque de Caperucita Roja, Castillo, dormitorio, baño, ropa sucia
- Observar y explorar su entorno físico y social, planificando y ordenando su acción en función de la información recibida.
- Conocer algunas de las formas más habituales de organización de la vida humana (la calle, las tiendas, los logotipos de barbería, semáforo...), valorando su utilidad .
- Mostrar interés y curiosidad hacia la comprensión del medio físico y social,

formulando preguntas, interpretaciones y opiniones propias sobre los medios de transporte, los barcos y los personajes característicos del puerto

- Hay dos personajes guías que son espectadores y oyentes de lo que el altavoz recuerda

Contenidos: Área de Comunicación y representación

Conceptos	Procedimientos	Valores
La estructura narrativa de los cuentos clásicos	Seguir dirigiéndose hacia los lados que se indican siguiendo una serie de pistas, por el sistema de ensayo error.	Interés y esfuerzo por mejorar.
Orientación espacial: . arriba-abajo . dentro-fuera . delante detrás . un lado-otro lado . antes/después	Evocación y relato de hechos, cuentos, incidentes y acontecimientos de la vida cotidiana debidamente ordenados de forma secuencial.	Actitud de curiosidad en relación con las informaciones que el juego va proporcionando Fomenta las perspectivas de éxito, y potencia la autoestima.
Vocabulario de los distintos ámbitos		Perseverancia para conseguir el objetivo aprovechando las diferentes posibilidades.

ACTIVIDADES:

Antes de jugar se puede explicar la historia de las judías mágicas y el cuento de Caperucita.

Inicio del juego:

Se inicia el juego en una pantalla del bosque de la abuelita de Caperucita, con la casa, el lobo, y todos los elementos de este cuento clásico.

Presenta a unos personajes: Pato y Conejo que van presentando las diferentes pantallas y

hacen comentarios en su propia jerga sobre lo que va sucediendo.

Estos acompañan en todo momento a los jugadores que les llaman cliqueadores y les felicitan por las metas que van consiguiendo. A partir de aquí se van sucediendo las aventuras que exigen un esfuerzo de memoria a medida que van pasando las distintas pantallas para recordar dónde se encuentran los objetos que necesitan para resolver cada misterio.

Diseño de Actividades

	Contenidos del videojuego	Contenidos curriculares	Contenidos TIC
SESIÓN 1	Establecimiento de estrategias de actuación que permitan al alumno la puesta en práctica y posterior resolución del juego	Narración del cuento de las judías mágicas, como eje del desarrollo de la actividad	Conocimiento del teclado, ratón a utilizar para poder moverse por el juego.
SESIÓN 2	Conocer el sistema de órdenes, flechas en negro, hay algo detrás de la puerta y hay que clicar	Vocabulario del bosque, con la base del cuento de Caperucita	Encender el ordenador. Insertar el disco del juego. Movimiento del ratón, clicar cuando está la flecha de color negro.
SESIÓN 3	Conocer la secuencia lógica: delante/detrás, antes/después, dentro/fuera, arriba/abajo.	Se llega al dormitorio de los osos y se pueden abrir cajones, libros... y los personajes guía, comentan la situación. Se habla del aseo, bañera, higiene personal, lavado de ropa,	Vocabulario básico: CDRom, ordenador, pantalla, altavoz
SESIÓN 4	Plantea colaboración "Vamos a ayudarnos", vendría bien que colaboraras conmigo y realizaras una llamada telefónica. Aparecen personajes mágicos y fantásticos: Bruja, muñeca con varita mágica.	Dentro-fuera: los personajes están presos y piden ayuda para que les saquen, la pantalla es una especie de cárcel en un sótano, y dadas las dificultades para poder salir es muy difícil es necesario que lo saque un personaje fantástico	Afianzar el dominio del ratón y la orientación por la pantalla.
SESIÓN 5	Utilización de los sentidos para la exploración e identificación de propiedades de objetos que visualiza en la pantalla: los colores, formas y tamaños.	Aceptación de las reglas que rigen los juegos y ajuste a ciertas normas básicas.	Seguimiento de secuencias según lo marcan las pantallas, cliqueando en los posibles lugares para encontrar la pista aceptando errores
SESIÓN 6	Aceptación de las normas que rigen el juego, siguiendo la secuencia lógica, que los personajes guías van marcando	Progresivo afianzamiento de la propia lateralidad, ejercitándola libremente en la situación del juego.	Interés por la precisión de los movimientos realizados con el ratón

Pilar Colomo, Mercedes Morejón y Grup F9

VALLADOLID CURSO 2006/2007

Propuesta didáctica a partir de diversos videojuegos, que han sido elaborados en un curso provincial de la Junta de Castilla y León, para profesores de Educación Primaria y ESO, sobre el uso didáctico del videojuego, impartido por el Grupo F9 y organizado por el Centro de Formación del Profesorado e Innovación Educativa de Medina del Campo

Grup F9

* El Grup 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>

<http://grupf9.wordpress.com/>