



AGE OF EMPIRES

Tipo de juego: Juego de Simulación.

Nuestros antepasados humanos sobrevivieron en el ambiente de la Edad del Hielo intentando desarrollar tecnologías nuevas y estrategias para la supervivencia. Cuando el clima cambió algunas poblaciones humanas emergieron porque las nuevas tecnologías para la caza y la recolección dejaron a las otras civilizaciones en desventaja. 3000 años después los humanos habían establecido las primeras grandes civilizaciones

Este es el espíritu que de juego sobre algunas de las culturas de la antigüedad.

Su meta es evolucionar una pequeña tribu hacia una civilización poderosa que pueda rivalizar con las demás y dominarlas.

El juego desarrolla los mismos esquemas que cualquier simulador, obliga al alumno a planificar sus objetivos a largo plazo, a la vez que debe ir resolviendo las situaciones que se van creando mediante la planificación de nuevas estrategias que lo hagan avanzar, organizando los recursos, siguiendo unas estructuras lógicas y evaluando cada uno de los pasos que da.

Objetivos del juego:

- Para los alumnos:

Pueden jugar en red o de forma individual contra el ordenador.

Deben evolucionar una pequeña tribu hacia una civilización poderosa que pueda rivalizar con las demás y dominarlas. Para ello debe empezar el juego en la edad de piedra con una pequeña tribu de lugareños e investigar, explorando un terreno desconocido, los recursos de los que dispone. Debe localizar fuentes de comida, madera, piedra, y oro. Debe hacer que los lugareños cacen, pesquen, recolecten frutos, cultiven, debe talar árboles dedicarse a la minería. Deben recoger suficientes recursos para construir sus ciudades i con ello avanzar en el desarrollo de su civilización para pasar a una nueva que le permita obtener mas recursos. Puede aliarse con otras civilizaciones o enfrentarse a ellas por conseguir los recursos necesarios para evolucionar. Este crecimiento permite que entrenar unidades militares y barcos para defender su civilización y la de sus aliados.

- Para el profesor o profesora:

Facilitar materiales que permitan el trabajo en red: Los alumnos podrán interactuar a través de la red facilitándose de esta forma su incorporación en las Tecnología de la Información y de la Comunicación.

Discutir sobre los elementos que permiten evolucionar a los pueblos. Pueden construir edificios, investigar tecnologías que benefician su civilización y ayuden a utilizar mejor los recursos.

Tomar conciencia de la necesidad de planificar: Se pueden establecer alianzas con otras civilizaciones, intercambiar mercancías por oro, pagar tributos o establece rutas de comercio.

Interactuar y dialogar con otros jugadores: El programa ofrece la posibilidad de comunicarse entre los jugadores para establecer estrategias y líneas conjuntas de actuación.

Aproximarse a la evolución de recursos tecnológicos: El progreso tecnológico que se produce al mejorar hacia una nueva edad facilita la investigación del entorno y la mejora en los elementos propios de la civilización.

Este juego se puede trabajar desde múltiples ópticas, pero fundamentalmente lo utilizaremos:

- para aprender a planificar,
- para aprender a determinar objetivos a largo, medio y corto plazo
- para aprender a organizar los recursos
- Para aprender a utilizar los recursos
- Para aprender a colaborar con los demás
- Para aprender a respetar las normas
- Para aprender a tomar decisiones
- Para analizar los resultados de nuestras decisiones...

Criterios pedagógicos:

Este juego permite introducirnos en el tema de la evolución histórica, tanto desde el punto de vista del desarrollo tecnológico como desde el punto de vista del equilibrio político entre los pueblos.

Nos permite aproximarnos y comprender algunas de las razones históricas del porque se producen las guerras y los desequilibrios entre los pueblos.

Es tratamiento curricular como contenido transversal puede ser también un criterio valido a la hora de escoger este videojuego puesto que pone de manifiesto aspectos tan importantes como la necesidad de colaborar y la influencia de la tecnología en el desarrollo del hombre.

Organización en el aula:

Recomendamos este juego a partir de ciclo superior de Primaria y especialmente el primer ciclo de la ESO en el área de conocimiento del Medio Naturales o Social. La

forma de jugar es fácil, el nivel de dificultad disminuye considerablemente si los alumnos ya están iniciados en la práctica de juegos de estrategia y de simulación.

Los alumnos pueden tomar notas para analizar la información que les da el programa sobre los avances de las distintas civilizaciones. Es interesante confeccionar un diario de sesiones e ir anotando cada una de las observaciones e incidencias de cualquier tipo que se produzcan a medida que se van realizando diferentes partidas.

Es esencial trabajar en pequeños grupos para planificar, discutir las tácticas y autoevaluar el resultado de las mismas. Las sesiones se pueden dividir en tres partes inicialmente exponer los objetivos que se pretenden conseguir, avanzar en el juego, i puesta en común para compartir estrategias y diferentes formas de afrontar las dificultades del juego.

En otro momento se deben analizar los distintas situaciones que van apareciendo en el desarrollo del juego: desde la implicación en el juego hasta la forma de colaborar con los compañeros. En general trataremos cualquier aspecto que el profesor o la profesora deseen destacar.

Habilidades para practicar

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilación y retención de la información	<ul style="list-style-type: none">• Es imprescindible recoger la máxima información que vamos descubriendo en el desarrollo del juego.
De organización	<ul style="list-style-type: none">• Para progresar en la civilización hay que trazar un plan y organizar los recursos que vamos obteniendo y saber utilizarlos apropiadamente.
Creativas	<ul style="list-style-type: none">• El alumno debe trazar un plan de actuación y plantearse mas de una hipótesis de trabajo para continuar avanzando en su aventura. Ddespués de aplicar diversas tácticas, debería llegar a normas generales de actuación, desarrollando así su razonamiento inductivo.
Análíticas	<ul style="list-style-type: none">• El alumno va evaluando continuamente todas las hipótesis que se plantea. Desarrollando así el razonamiento deductivo
Para tomar decisiones	<ul style="list-style-type: none">• En su relación con las otras civilizaciones debe tomar decisiones, teniendo en cuenta, sobretodo, los recursos de los que dispone.
De resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none">• Trabaja el razonamiento lógico y va acumulando a través de la experiencia de juego diferentes estrategias que le permiten plantearse las situaciones previendo las consecuencias.
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none">• El alumno percibe que cada situación es producto de las circunstancias anteriores y eso facilita la evaluación continua de su propia evolución para cambiar estrategias o transferir este conocimiento a otras situaciones..

- Realismo: suficiente.
- Interactividad: máxima.
- Jugabilidad: buena.

Características técnicas:

Producido por la casa MICROSOFT. Existen varias versiones. Esta versión se puede encontrar en el mercado de forma muy fácil.
Se puede jugar de forma individual o en red.

Grupo F9

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