



SOS EN LA SELVA VIRGEN EL SECRETO PERDIDO DE LA SELVA AMAZÓNICA

Grupo F9*

Tipo de juego:

Aventura gráfica.

Un viaje a la selva nos puede hacer tomar consciencia de la devastación que se está produciendo en estas zonas.

Aunque en ocasiones el interés de nuestros alumnos puede ir mas allá i además interesarse por las diferencias entre distintas culturas, la suya i la de los pueblos indígenas.

El juego desarrolla los mismos esquemas que cualquier aventura gráfica, es decir coloca al alumno en situación de solucionar un problema con una progresión de enigmas encadenados que deberá resolver mediante planificando estrategias, organizando los recursos, siguiendo unas estructuras lógicas y evaluando cada una de las hipótesis.



Objetivos del juego:

- Para los alumnos:

Avanzar y superar cada una las pruebas y de los enigmas para descubrir el secreto perdido de la selva

- Para el profesor o profesora:

Conocer el ecosistema de la Selva Tropical: En la selva tropical existen gran cantidad de especies diferentes concentradas en espacios reducidos, y

sobretudo el echo de que la selva sea mas rica sobretudo por encima del nivel del suelo.

Toma de conciencia sobre la situación de la selva tropical: Se pueden trabajar aspectos tales como la influencia de la explotación de la selva i constatar los factores que contribuyen a su destrucción.

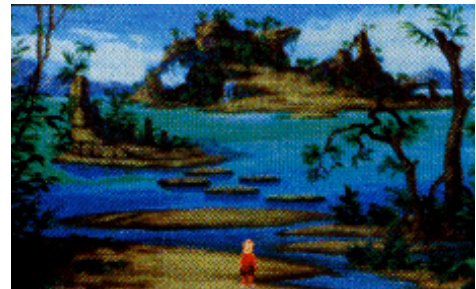
Interacción y dialogo con los pueblos indígenas: El programa ofrece la posibilidad de conocer un pueblo indígena en vías de desaparición, dialogar con los personajes y conocer el modo de vida en un poblado.

Aproximación a los recursos tecnológicos: La investigación del entorno se realiza mediante la utilización de un ordenador portatil. EL ECORDER.

En realidad, se puede trabajar desde múltiples ópticas este juego, desde el razonamiento lógico mediante el lenguaje, descifrar enigmas, hasta interpretar secuencias de órdenes, memorizar datos y saber seleccionar los mensajes y las pistas para usarlas en el momento preciso.

Criterios pedagógicos:

Podemos destacar en este juego la facilidad con la que se pueden integrar los contenidos que aparecen, en unidades didácticas tanto de geografía como de ciencias naturales. A través del desarrollo del juego el niño va visitando diferentes regiones de la selva Sudamericana, se encuentra con multitud de especies tanto animales como vegetales i obtiene información adicional de todas ellas accediendo al ordenador personal del protagonista.



Podemos subrayar, además, el tratamiento que se hace del lenguaje, la asociación de ideas y la interpretación de los mensajes. En muchos casos es imprescindible anotar la información y no se supera la prueba sin una correcta asociación de ideas. La memoria juega un papel importante ya que hay que estar atentos a mensajes que en apariencia son inútiles pero juegan un papel decisivo para poder salvar distintas situaciones.

Tratamiento curricular como contenido transversal puede ser también un criterio válido a la hora de escoger este videojuego puesto que pone de manifiesto aspectos tan importantes como el tratamiento de vertidos tóxicos o la influencia del hombre en la deforestación.

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. El lenguaje es adecuado aunque la resolución del mismo no es fácil, el nivel de dificultad disminuye considerablemente si los alumnos ya están iniciados en la práctica de juegos de estrategia, entonces puede introducirse antes. Hay que confeccionar un listado de pistas para que cuando los alumnos se encallen les sea fácil producir el razonamiento que les lleve a resolver aquel enigma.

Los alumnos necesitan tomar notas para poder recoger y barajar la información que usaran posteriormente. 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 las actividades



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 distintos valores que van apareciendo en el desarrollo del juego: el rol de los personajes masculino y femeninos, indígenas i civilizados... o cualquier aspecto que el profesor o la profesora deseen destacar.

Habilidades para practicar con el "El Secreto perdido de la Selva Amazónica"

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilación y retención de la información	<ul style="list-style-type: none">• Es imprescindible estar muy atento a la información que va dando el programa para poder utilizarla posteriormente.• Juega un papel importante la selección de información en el momento oportuno.
De organización	<ul style="list-style-type: none">• Para avanzar en la aventura hay que trazar un plan y organizar los objetos que vamos obteniendo después de superar las pruebas y enigmas que se nos plantean.
Creativas	<ul style="list-style-type: none">• El alumno debe plantearse mas 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.
Analíticas	<ul style="list-style-type: none">• Es necesario evaluar continuamente todas las hipótesis que se plantea. Desarrollando así el razonamiento deductivo
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 y va acumulando a través de la experiencia de juego diferentes estrategias que le permiten plantearse las situaciones desde distintos ángulos.
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none">• Trabaja el razonamiento lógico mediante el lenguaje y la interacción con los personajes i el entorno. Cada situación es producto de las circunstancias anteriores y eso el alumno lo aprende fácilmente. Evalúa continuamente la propia ejecución del juego, para cambiar estrategias .

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

Características técnicas:

Forma parte de la serie EcoQuest producida por la casa SIERRA. Existen varias versiones. Esta versión se puede encontrar en el mercado de forma muy barata en recopilaciones de clásicos. Viene sin pistas pero pueden bajarse de Internet.

Grupo F9

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