

EL MUNDO FANTÁSTICO



COLEGIO VALLE DEL MIRO

JAVIER ANDRÉS RUIZ

INDICE

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	pág. 2
CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.....	pág. 3
ÁREA DEL CURRÍCULO.....	pág. 3
OBJETIVOS.....	pág. 4
COMPETENCIAS.....	pág. 5
RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.....	pág. 5
DESARROLLO TEMPORAL.....	pág. 6
VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	pág. 7
RESULTADOS.....	pág. 8
CONCLUSIONES.....	pág. 9
ANEXOS.....	pág. 10

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El mundo está desolado, un malvado villano se ha hecho con el poder y está arrasando aldea tras aldea, despiertas perdido y desorientado, no sabes quién eres ni donde te encuentras, no recuerdas nada de tu persona y estás atemorizado. Te vas encontrando con personas que te pueden ayudar. ¿Serás capaz de recuperar la memoria o caerás presa de la desesperación y del infortunio?

El Mundo Fantástico es un videojuego creado para dar cabida en el aula al juego digital con intenciones motivacionales, curriculares y competenciales.

Este trabajo surgió de la posibilidad de conectar un interés creciente por los videojuegos y los contenidos trabajados en clase.

Se trata de una aventura del estilo gráfico de juegos clásicos como Celda o Pokémon desarrollado como premio a los alumnos de clase con el objetivo de motivar, entretener y divertir a la vez que aprenden.

Según va avanzando la aventura van apareciendo personajes que les van poniendo pruebas de conocimientos con los que repasamos los contenidos trabajados del primer trimestre de lengua y matemáticas. El jugador puede optar por resolver las pruebas o no, pero necesita superarlas para poder continuar.

A lo largo del juego irá descubriendo quién es y lo que le sucede al mundo que le rodea. Como todo videojuego según se van superando las pruebas y venciendo a los monstruos, el personaje va subiendo de nivel y van aumentando sus capacidades.

Se trata de un juego online al que se accede a través de un enlace y se puede jugar directamente desde cualquier dispositivo ya sea un ordenador, tablet o móvil, se guarda la partida en el dispositivo desde el que se juega y se puede continuar cuando se desee desde el mismo dispositivo.

En el siguiente enlace tendréis la información necesaria para conocer el juego.

<http://javierandres6.wixsite.com/proyecteducativos/el-mundo-fantastico>

CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

Se trata de un juego creado para alumnos de 6º de primaria al que han jugado todos los alumnos, un total de 5 aulas. Aunque es un juego abierto por lo que cualquiera que entre se puede conectar y puede jugar.

El juego es individual y se ha realizado tanto en clase como en casa, en clase como premio al alumno que ha terminado la tarea y el alumno al que le ha gustado y no se ha podido resistir, al ser abierto, se ha podido conectar desde casa y jugar desde sus dispositivos electrónicos.

Es una actividad individual ya que no pueden jugar por parejas o equipos, pero eso no les ha impedido que se ayuden para superar algún reto o vencer algún monstruo.

ÁREA DEL CURRÍCULO

El Mundo Fantástico no se trata de una unidad didáctica sino un apoyo al trabajo y un refuerzo de los contenidos trabajados premiando a los alumnos que terminen antes las tareas y dándoles un refuerzo para trabajar tanto en clase como en casa.

El juego se lo presentamos al volver de las vacaciones de navidad, mostrándoselo desde la pizarra digital y enseñándoles brevemente el manejo, dándoles la dirección de la página en la que viene la explicación, el libro de instrucciones y el enlace. <http://javierandres6.wixsite.com/proyecteducativos/el-mundo-fantastico> (Es el mismo enlace que en la página anterior)

Lo fuimos presentando clase por clase y mandándoles el enlace por EDMODO, plataforma que utilizamos para mandar información, los enlaces de las páginas y los vídeos que nos puedan interesar para investigar y repasar.

El videojuego se ha creado para repasar los contenidos del primer trimestre de lengua y matemáticas fomentando el refuerzo y facilitando recordar ciertos contenidos que en las vacaciones de navidad se hayan podido olvidar.

OBJETIVOS

Objetivos de la etapa

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía respetando y defendiendo los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales en los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades para todas las personas y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas y desarrollar hábitos de lectura como instrumento esencial para el aprendizaje del resto de las áreas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- i) Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

COMPETENCIAS TRABAJADAS

- 1º Comunicación lingüística.
- 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3º Competencia digital.
- 4º Aprender a aprender.
- 5º Competencias sociales y cívicas.
- 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7º Conciencia y expresiones culturales.

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

El videojuego es online y no descargable, se tiene que estar conectado a internet. Se puede utilizar cualquier dispositivo ya sea ordenador de sobremesa o portátil jugando con el ratón o el teclado, con tablet o móvil de manera táctil.

En nuestro caso, los alumnos lo han utilizado desde su iPad en clase, en nuestro centro los alumnos de 6º, además de otros niveles, disponen de iPad con los libros de texto instalados además de otras aplicaciones que nos ayudan a trabajar de manera más dinámica apoyándonos en las tecnologías.

Pero se puede utilizar también desde un aula de informática o mandárselo a los alumnos para casa ya que en la mayoría de los hogares disponen de al menos un móvil con conexión a internet o conectándose a una red wifi.

En el enlace a internet anteriormente citado hay un libro de instrucciones en el que se explica el funcionamiento del juego. Es el enlace que añado a continuación.
http://media.wix.com/ugd/65a09e_4e64d425e817455f92fff69bf8841222.pdf

El enlace al juego está también en la página. Es el enlace que añado a continuación.
<http://gamificacion.colegiovalledelmiro.es/>

DESARROLLO TEMPORAL

El tiempo dedicado en clase depende de lo que se quiera utilizar. Es necesaria al menos una sesión de explicación y si es posible otra para estar con ellos mientras comienzan el juego, ya que aunque tengan el libro de instrucciones los alumnos ante algo nuevo se ven más seguros si tienen a alguien a quien preguntar.

El tiempo del juego varía dependiendo del alumno y de su destreza en manejarse y moverse por el juego. Tiene una jugabilidad sencilla y se coge rápido el funcionamiento. Si el alumno ya ha jugado a este tipo de juegos le es más fácil desenvolverse.

El juego consta de varias misiones que se van superponiendo con diferentes tipos de actividades, hay que resolver problemas, preguntas tipo test y luchar contra monstruos. Se puede contabilizar el tiempo de desarrollo del juego mientras los alumnos guardan la partida, ya que aparece el tiempo que están jugando, pero no el tiempo que están desconectados buscando la información o resolviendo los problemas.

El tiempo mínimo de estar en el juego ha sido aproximadamente dos horas según la experiencia de algunos alumnos que han jugado desde casa, que se lo han pasado en un fin de semana. Pero eso sin contar el tiempo que habían estado jugando en clase y sabiendo ya parte del juego, incluyéndoles algunas respuestas, el parar el juego para realizar los problemas y la búsqueda de información que le suma un tiempo de trabajo que los alumnos no cuentan. Esto da un mayor significado al proyecto puesto que el alumno no ha contado el tiempo de trabajo que ha tenido que realizar a parte.

También se puede jugar varias veces ya que hay alumnos que una vez terminado han vuelto a pasárselo.

Otros alumnos se han visto atascados en algunas partes y han pedido ayuda a sus compañeros para que les indiquen qué tienen que hacer o por dónde tienen que ir.

La duración más aproximada contando el tiempo desde la explicación, ronda las dos semanas. Entre la primera vez que juegan los alumnos y el tiempo en que terminan de pasárselo, sobre todo si juegan en casa, si lo hacen en clase con tiempos delimitados o como he mencionado anteriormente después de hacer las tareas el tiempo se alarga bastante. Aunque esto también puede ser contraproducente al bajar la motivación por el juego si cada vez que se ponen a jugar pasa mucho tiempo y les cuesta poder seguir el hilo de la historia.

Es ideal que el alumno juegue siempre desde el mismo dispositivo ya que la partida puede ser guardada, porque se guarda en el dispositivo. Si se cambia de aparato, se comenzará desde el principio y si hay varios alumnos que jueguen desde el mismo ordenador tienen que tener claro donde guardan su partida y no comenzar en la partida de otro alumno o guardar su avance en la partida guardada de otro.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia ha sido muy gratificante, los alumnos al ver que les estás ofreciendo un videojuego para jugar en clase se emocionaron enseguida, la motivación por jugar fue instantánea.

Al tener dos semanas de vacaciones de navidad muchos de los contenidos vistos en el primer trimestre se olvidan y este proyecto ha favorecido a refrescarlos sin tener que pararnos demasiado en volver a ver lo trabajado anteriormente.

Siempre se vuelven a repetir muchos contenidos de un año a otro y de un trimestre a otro. Dado que la enseñanza no es significativa y los alumnos estudian para aprobar el examen y luego se olvidan, con este tipo de actividades además de facilitar el refuerzo y refrescar los contenidos ellos mismos tienen que superar los retos y buscarse las mañas para avanzar en el juego, esto mejora su búsqueda de información y a aprender a aprender.

Además crea un sentimiento placentero que hace que se cree un recuerdo duradero y por lo tanto un aprendizaje significativo.

Este proyecto nos ha facilitado poder avanzar mejor en el segundo trimestre por los contenidos trabajados y por el incremento motivacional que se ha producido. Ha aumentado la complicidad con los alumnos ya que les comenté que era el primer videojuego que había creado y que era un regalo para ellos. Además una vez que se pasaran el juego podían hacer propuestas de mejora. Me han ayudado y estoy deseando poder hacer otro juego incluyendo algunas de ellas.

También es cierto que no le gusta el mismo tipo de videojuegos a todos los alumnos, dentro de las posibilidades que tiene este programa trataré de crear otro tipo de misiones para hacerlo llamativo a una mayor cantidad de alumnos. Aunque la acogida ha sido muy alta, es cierto que es un tipo de juego muy específico y al ser el primero tiene una aceptación mayor que si se utiliza como proyecto a largo plazo con varios juegos o varias extensiones del juego en el que hay que modificar y crear nuevas experiencias para mantener la expectativa.

RESULTADOS

Los resultados han sido significativos en cuanto a motivación sobre todo ya que el juego se ha creado sobre contenidos ya trabajados y evaluados previamente. Esto crea una interiorización de dichos contenidos, ya que con la forma de trabajo tradicional en la que los alumnos son evaluados por un examen y una vez evaluados no vuelven a ver dichos contenidos este proyecto no tiene sentido al no repetir dichos contenidos.

Sin embargo, si lo que buscamos es una intencionalidad en el aprendizaje y una mayor comprensión y durabilidad de los contenidos y de las destrezas que intentamos conseguir con este tipo de proyectos, los resultados han sido muy positivos en este ámbito.

Trabajamos el error como algo positivo, si te equivocas no pasa nada, se tienen todos los intentos que quieran, esto es un problema ya en los cursos de 5º y 6º que tienen vergüenza e incluso algunos miedo a equivocarse y que sus propios compañeros se rían de ellos, esto dentro del juego no importa, lo importante es que superen la prueba, no hay tiempo límite el tiempo se lo marca uno mismo dependiendo del tiempo que quiera estar jugando.

Mejora de la motivación en clase al darles la sorpresa, al dejarles tiempo una vez terminadas las tareas que tengan a poder jugar, a relacionarse en clase y crear un ambiente positivo a la conversación y al poder ayudarse unos a otros no solo con los trabajos y con las tareas sino con un juego, cosa que los alumnos suelen hacer al tener consolas o juegos en sus móviles o tablets y hablar de ellos en sus ratos libres.

Se ha creado un tema en el que pueden relacionarse todos en clase al tener todos el mismo juego y al querer conseguir pasárselo los que ya lo habían conseguido ayudaban a los que estaban atascados en algún sitio.



CONCLUSIONES

A modo de conclusión, el integrar el juego en el aula es un requisito necesario en la educación de nuestros alumnos, la expectativa, la motivación y la diversión mejora y facilita el aprendizaje.

Todo aprendizaje se arraiga en base a las emociones y a los recuerdos que se crean de ellas si se tienen buenas emociones y sensaciones no solo se aprende sino que se crea una curiosidad y el placer por conocer cosas nuevas, el amor por las asignaturas. Si consigues que un alumno adore las asignaturas de matemáticas y de lengua es el mayor logro que puedes conseguir, que disfrute resolviendo problemas, retos lógicos, razonamientos matemáticos; que le guste leer, resumir, buscar los errores; que adore escribir, contar historias, hablar y exponer.

Ese es el reto al que nos enfrentamos día a día con nuestros alumnos y es lo que tenemos que conseguir sobre todo más que aprendan los contenidos sin más ya que si conseguimos todo eso los contenidos los adquirirán sin problemas simplemente por el hecho de saciar su curiosidad, el afán de superación y las ganas de conseguir superar un reto, alcanzar una meta cercana, vencer a un monstruo, subir de nivel, explorar un mundo desconocido, buscar todos los objetos. Estas cosas y más es por lo que los videojuegos son tan atractivos, ser un personaje fantástico en el que si te equivocas o te matan no pasa nada, es un juego.

ANEXOS

Todos los enlaces los hemos ido colocando a lo largo de la explicación para que sea más fácil encontrarlos en el momento en el que son necesarios.

Hemos creado una página web en la que aparece todo lo que hemos estado contando, aunque os los hemos puesto directamente en el enlace para que se pueda ir directo al lugar del que estamos hablando.

<http://javierandres6.wixsite.com/proyectoseducativos/el-mundo-fantastico>

Dentro del proyecto marcando las imágenes podéis encontrar el libro de instrucciones.

http://media.wix.com/ugd/65a09e_4e64d425e817455f92fff69bf8841222.pdf

Y el enlace al juego.

<http://gamificacion.colegiovalledelmiro.es/>

Los he colocado y explicado anteriormente.