Nivel
PCPI
Área/materia
Área o Materia
Profesores

Dª.Rosa Mª Píriz Collado, D.Cristóbal Calderón Machuca y Dª.Ana Alonso Pérez-Fajardo.

IES Manuel de Falla - Coslada

Descripción

Profesorado del IES Manuel de Falla , junto con el grupo de investigación GIPI de la UAH co menzaron un proyecto sobre el uso de
videojuegos como herramienta didáctica
. Los alumnos de secundaria dedican mucho tiempo a los videojuegos. Utilizan los
Sims 3
como agente motivador ya que es un
juego de simulación
que puede ayudar a desarrollar los procesos narrativos. 17 profesores están implicados en este fantastico proyecto.

{iframe}
http://formacion.enlinea.educa.madrid.org/itic11/comunicaciones/35_rosa_maria_piriz.pdf
{/iframe}

Una de las docentes que participaron en esta investigación favoreció la participación utilizando el videojuego ***Los Sims 2 Náufragos***. La docente fue capaz de captar los rasgos del videojuego que invitaban a participar y quiso enseñar a partir de ellos. Estrategias que habitualmente se utilizan en el aula para organizar el grupo se entremezclan aquí con otras que ayudan a favorecer la participación desde el videojuego como tal.

El trabajo consiste en pensar e imaginar para participar. Antes de empezar a jugar, se les hacen unas preguntas y al final de la sesión tienen que decir las respuestas, por ejemplo la pregunta puede ser: Imaginad, que nosotros fuéramos náufragos en algún lugar del mundo ¿de acuerdo? Por eso, ¿qué habilidades necesitarías?



Podemos ver la ponencia de Dª.Rosa Mª Píriz Collado, D.Cristóbal Calderón Machuca y Dª.Ana Alonso Pérez-Fajardo: " El vídeojuego como herramienta didáctica " realizada en las II Jornadas de Integración de las TIC en las Enseñanza.

{iframe} http://mediateca.educa.madrid.org/reproducir.php?id_video=p987fxrv76fv5bvb {/iframe}

Ponencia de Dª Rosa María Píriz Collado: " Aventuras PCPI. Jugamos con los Sims 3 y creamos aventuras con nuestros personajes " realizada en las III Jornadas de Integración de las TIC en las Enseñanza.

{iframe} http://mediateca.educa.madrid.org/reproducir.php?id_video=db91zmiflfgl48q3& {

/iframe}

Se observan dos estrategias llevadas a cabo por la profesora al comienzo de la conversación. Por una parte trata de animar a los alumnos dándoles estrategias sociales: "(…) Os quiero hacer unas preguntas (…)" y, por otra, les plantea el contenido de las preguntas relacionadas con el juego y las habilidades necesarias para sobrevivir en una realidad que ella considera, en este momento, "imaginaria". Los alumnos no responden con rapidez, sólo uno se atreve a contestar a la primera pregunta de la profesora con algo que a ella no parece satisfacerle.

Observando el video se ve que las respuestas son tímidas, parece que no están convencidos de sus aportaciones. La profesora se ve obligada a reformular la pregunta, ella quiere que se refieran a habilidades de las personas, no a recursos de la naturaleza.

Hasta ahora se han referido a habilidades del individuo necesarias para salvar los retos que la naturaleza puede plantear a un náufrago, pero no pueden olvidarse las necesidades sociales, incluso el idioma 9. Prof.: Sí (…), necesitas estar en forma. Pero también vamos a pensar sobre (…) imaginad que nos encontramos a gente a allí. 10. Alum 2: ¿Idioma? 11. Prof.: ¡Idioma! Nosotros debemos hablar en un idioma, por eso vamos a hablar ¿qué idioma? La conversación muestra cómo la profesora va a servirse del juego para situar a su alumnado ante una realidad imaginada y, además, para lograr que reflexionen y participen activamente en la conversación.

No está claro en qué medida para ella se trata de una realidad virtual. Todavía no han comenzado el juego propiamente dicho. Sin embargo, la docente parece anticipar en sus intervenciones lo que va a ocurrir posteriormente. Los jugadores, en este caso estudiantes en un aula de educación secundaria, podrán convertirse en náufragos y vivir en primera persona sus aventuras en un mundo virtual. Precisaremos qué puede entenderse por virtual buscando en este concepto el poder del videojuego como instrumento educativo. A continuación, volviendo de nuevo a las conversaciones analizadas anteriormente podemos pensar que la profesora tenía presentes estas habilidades cuando trataba de favorecer la participación del

alumnado.

Es interesante observar cómo trata de centrar la conversación en las habilidades del personaje, cuyas acciones dirige el jugador ante la pantalla. Por ejemplo, en el párrafo 7 del fragmento anterior, la profesora nos decía exactamente: “¿Agua? Pero esto no son habilidades, son recursos pero, ¿qué habilidades necesitáis para sobrevivir? ¿Vale?” Parece tener presentes ideas como interactividad o inmersión, que describen la relación entre el personaje Sim y el jugador.