



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

“LOS VIDEOJUEGOS EN EL CICLO DE CARACTERIZACIÓN”

AUTORÍA FRANCISCA MARÍA MARÍN NAVAS
TEMÁTICA LOS VIDEOJUEGOS APLICADOS PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS PROFESIONALES
ETAPA CICLO FORMATIVO DE GRADO MEDIO DE CARACTERIZACIÓN

RESUMEN: Tras realizar un curso de “Videojuegos aplicados al Sistema Educativo” he utilizado el videojuego de “El Señor de los Anillos” como herramienta de motivación y para desarrollar competencias tanto profesionales y capacidades terminales del ciclo Formativo de grado medio de Caracterización, además de desarrollar competencia básica como es “Tratamiento de la educación y su competencia digital” sus capacidades creativas y trabajo en grupo.

PALABRAS CLAVE: Videojuego, motivación, desarrolla; competencias profesionales, artística, espíritu crítico, trabajo en grupo, creatividad.

1. PRESENTACIÓN

Soy profesora de Ciclos Formativos de Imagen Personal, en los que incluyen Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado superior. Sobre todo los ciclos formativos de Grado Medio la dificultad que con más frecuencia me encuentro es la falta de motivación del alumnado y la falta de tenacidad para superar las dificultades necesarias para avanzar y alcanzar las capacidades terminales necesarias para la superación del ciclo. Esa idea fue la que me impulsó a hacer el curso del Cep de los “Videojuegos aplicados al Sistema Educativo” siempre pensando en que puede ser otra vía de alcanzar los objetivos que me propongo adaptados a todos los cambios que la sociedad nos está imponiendo y conseguir que el alumno se implique algo más de lo que consigo tradicionalmente. Puesto que el Módulo que imparto “Transformación del cabello para Caracterización” son bloques de 3 horas en el día, 3 días en semana, se adapta muy bien a la estrategia definida con respecto al juego. De tal forma que en un bloque de 3 horas, realicé:

0. Dialogo previo.
1. Búsqueda de un objetivo común.
2. Juego del videojuego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

3. Dialogo y realización de preguntas tras el videojuego.

Intenté no dar muchas pautas al jugar para no coartar los distintos puntos de vista de los alumnos, posibilitando la variedad de planteamientos sobre los personajes del juego y los de ficción que deben crear.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivos Generales

- Desarrollar el **pensamiento crítico** utilizando los videojuegos comerciales.
- Desarrollar la **Capacidad Terminal** del Ciclo Formativo de Grado Medio de Caracterización de “Analizar los procesos de cambios de forma temporales en el cabello relacionándolos con las características de los personajes y con la época histórica en la que se sitúen para determinar los requerimientos técnicos en cuanto a medios, materiales y productos que intervienen en los procesos”
- Desarrollar la **Competencia Profesional** con referencia al sector productivo del ciclo de grado medio de Caracterización “Intervenir activamente en los procesos de decisión de forma creativa y positiva, desarrollando un espíritu crítico, constructivo y aportando soluciones alternativas”.

2.2. Objetivos del videojuego

- Explorar como un instrumento destinado al ocio se puede convertir en una herramienta educativa para este Ciclo Formativo de Caracterización.
- Generar estrategias que contribuyan a una alfabetización digital.
- Respetar las reglas del juego.
- Mostrar interés por utilizar correctamente el lenguaje virtual.

2.3. Objetivos específicos del Módulo

- Fomentar en el alumno la creatividad, diseñando personajes para una historia de fantasía.
- Analizar personajes: vestuario, peluquería.
- Analizar el entorno virtual.
- Realizar bok con personajes inventados.
- Valorar la creatividad personal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

3. ELECCIÓN DEL VIDEOJUEGO

Como soy profesora del ciclo de caracterización y el módulo que imparto es "Transformación del cabello para caracterización" los alumnos aprenden las transformaciones del cabello en las distintas épocas históricas y a final de curso deben realizar la creación de una transformación de un personaje inventado por ellos. Me he puesto de acuerdo con otro compañero que imparte el módulo de "Creación de personajes" y queremos que creen una historia contada en común con una realización de boks en la que cuenten una historia creada por ellos además de los personajes, el vestuario y la peluquería. Por todo ello he visto que el videojuego de **"El Señor de los anillos"** es una historia que les puede aportar ideas, tanto el vestuario como la peluquería, el contexto es interesante para justificar lo que queremos hacer.

4. BASES PARA CONOCER EL VIDEOJUEGO

El videojuego elegido es "El señor de los anillos, el retorno del rey" de Playstation2. Pueden jugar 1 o 2 jugadores. Este videojuego está basado en la película de "El señor de los anillos", al igual que la película trata de como la comunidad del anillo se formó para salvar la Tierra Media del peligroso poder del Anillo Único y como esta comunidad viaja desde Rivendell a Mordor para destruir dicho anillo, son diferentes retos los que tiene que afrontar la comunidad para destruir el anillo y alentar esperanzas de todos los hombres libres.

La empresa que ha creado el videojuego es "Electronic Arts; EA GAMES" y la plataforma de software para el sistema de entretenimiento informático Play Station2. Este videojuego se lanzó en 2003. La web oficial es <http://www.esgames.com/>

Este videojuego narrado en 3ª persona incluye elementos de acción y aventura en diferentes niveles de juego. El modo de cooperación en multijugador permitirá a los jugadores formar su propia compañía antes de su viaje a la Tierra Media.

Algunas de las características de este juego son que los más de 12 escenarios interactivos recrean los de la película y muchas de las escenas también están extraídas de la película. La banda sonora original es de Howard Shone.

5. ESTRATEGIA PARA JUGAR



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

0. Dialogo previo.
1. Búsqueda de un objetivo común.
2. Juego del videojuego.
3. Dialogo y realización de preguntas tras el videojuego.
4. En grupos de 4 o 5 alumnos crean sus propios personajes, vestuario, peluquería.
5. Realización técnica de transformaciones del cabello, adornos y vestuario.
6. Realización de un Bok fotográfico.

6. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

6.1 Actividades de iniciación-motivación.

- Jugar con videojuego “El señor de los anillos”

6.2. Actividades de desarrollo cognitivo.

- Análisis del videojuego: historia, personajes, entorno.

6.3. Actividades de desarrollo de destrezas.

- Esquematizar el personaje diseñado junto con la ficha de los datos de la transformación temporal del cabello, adornos, vestuario y entorno.
- El personaje creado junto con su historia contada por el alumno viajará hasta el siguiente compañero que incluirá su personaje intentando que la historia tenga correspondencia.
- (El profesor guiará el proceso y corregirá posibles desviaciones)
- Ejecutar definitivamente la transformación sobre el modelo.

7. DIFICULTADES ENCONTRADAS Y VENTAJAS

En cuanto a las ventajas, dos que ganan en importancia. La primera de ellas, que los roles de los alumnos en clase han cambiado bastante en el juego, por lo tanto algunos alumnos han cobrado importancia con la consiguiente subida de autoestima y la segunda es la gran motivación que ha despertado crear un personaje de ficción, la peluquería en cuanto a texturas, longitud, color, forma, los adornos, el vestuario y que todo esto quede plasmado en su Bock de fotos.

Con respecto a las dificultades encontradas, las principales son las dificultades técnicas, la falta de recursos y espacios y por supuesto tener que dar mayor justificación ante compañeros, padres y alumnos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

CONCLUSIÓN

Ha sido una experiencia positiva, pienso que los videojuegos escogidos adecuadamente y trabajados adecuadamente y superadas las dificultades puede ser una herramienta que nos ayude a sacar de los alumnos esa ilusión y motivación que tanto echamos de menos los profesores en ellos.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Francisca María Marín Navas.
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. El Palo, Málaga.
- E-mail: pakalives@yahoo.es