



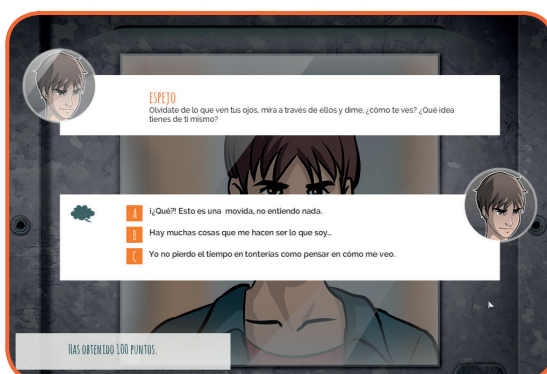
"Dejar de lado los videojuegos hoy es volver a construir una escuela totalmente alejada de la realidad de sus alumnos" (Bartolomé, A. 1998).

La utilización de videojuegos en el aula supone una motivación extra para el alumnado. Sólo hay que observar a cualquier menor usando aplicaciones de un Smartphone para entender que este formato nos asegura su atención e implicación.

En los últimos tiempos son crecientes las **investigaciones** (Lacasa, Gros, Escribano, Balaguer, Okagaki y Frensch, Dominguez...) que están prestando mucha atención a la incorporación de los videojuegos a la acción educativa. Los videojuegos contribuyen al aprendizaje de conocimientos y destrezas de todo tipo, entre las que se encuentran las intelectuales y socio-emocionales. El resultado inmediato que proporcionan los retos a los usuarios y la necesidad de una respuesta continua en el juego, suponen un estímulo a la curiosidad de niños y adolescentes, lo cual puede ser muy aprovechable en entornos de aprendizaje.



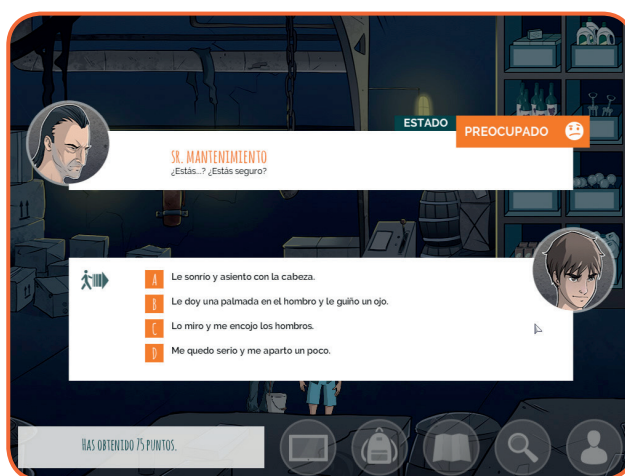
En el caso de **Aislados**, para un aprendizaje significativo de los contenidos propuestos, es fundamental el rol mediador del educador. Los alumnos juegan cada escenario del videojuego (en casa o en el centro educativo) y, posteriormente, el educador promueve la reflexión en el aula sobre algunas situaciones del videojuego, profundizando en los contenidos propuestos para cada sesión (Ver Sesiones en Zona de Educadores) Las **aventuras gráficas** son un tipo de videojuegos en los que el jugador dirige a un personaje que protagoniza una serie de peripecias. En nuestra historia, debe sobrevivir en una situación extrema, enfrentándose a los misterios e incertidumbres de una isla (aparentemente desierta), donde han llegado después de naufragar en su viaje de fin de curso. Tendrá que interactuar con otros PNJs (personajes del videojuego), decidir lo que hace y cómo lo hace, resolver retos, anticipar consecuencias, imaginar, entender determinadas emociones o solucionar conflictos. El jugador toma decisiones poniéndose en la piel de su personaje y simulando ser él.





Al comenzar **Aislados**, el jugador debe registrarse describiendo algunas características de su personalidad. Una vez elaborado el avatar (basado en su persona) irá cumpliendo distintas misiones, buscando objetos y escogiendo entre varias alternativas de respuesta, que determinarán un camino u otro. Cada jugador tendrá una ficha de habilidades con una serie de atributos numéricos que se van modificando según como responda a las situaciones que se le planteen.

A través de este método de enseñanza, primero buscan, identifican y experimentan en un mundo virtual sin tener que exponerse emocionalmente a las consecuencias de sus actos, lo que convierte el error en un valor pedagógico del juego. En lugar de recibir instrucciones sobre lo que tiene que hacer, se le da libertad para que explore los escenarios, interaccionando con objetos y PNJs. Después, ya en grupo, reflexionan y profundizan sobre las Habilidades que han utilizado, generalizando las conclusiones para aplicarlas a la vida real.



Simular ser uno de los personajes, (asumiendo la gestión de las diversas situaciones planteadas) requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos que impliquen una representación adecuada de los problemas, así como una secuenciación de los pasos tendentes a solucionarlos (Hayes, 1989).

El formato y el guión enmascaran el **objetivo pedagógico** del juego: **el aprendizaje y entrenamiento en habilidades sociales, emocionales y cognitivas.**

El presente videojuego tiene desarrollados los dos primeros escenarios (barco y llegada a la isla) de los seis que compondrán el material en su totalidad.