

LAS 8 TRIBUS

EL JUEGO DE “LAS 8 TRIBUS” ES UN JUEGO COOPERATIVO QUE NACE DE LA ACTUALIZACIÓN DE UN JUEGO DE PISTAS. EL DESARROLLO DEL JUEGO ES EL SIGUIENTE:

COMIENZA CON UN VÍDEO DEL PERSONAJE “CIRUX” QUE VIVE EN EL FUTURO. EN ÉL, SITÚA EL PRESENTE DEL JUEGO EN EL AÑO 2850 EN EL QUE LAS OCHO TRIBUS SON ENEMIGAS ENTRE SÍ Y SE LES PIDE QUE SE UNAN PARA INTENTAR DETENER UN MAL QUE SUPUESTAMENTE OCURRIRÍA A LAS DOCE DE LA NOCHE DE ESTE DÍA. PARA ELLO TIENEN QUE SEGUIR UNOS CAMINOS INDEPENDIENTES QUE LES LLEVAN A UN FINAL COMÚN. ESOS CAMINOS SON LAS PRUEBAS QUE TIENEN QUE REALIZAR.



TODO ELLO FUNCIONA DE FORMA AUTOMÁTICA POR MEDIO DE UN ENTORNO DIGITAL QUE LES VA GUIANDO Y NO LES DEJA ACCEDER A LOS SIGUIENTES NIVELES HASTA QUE NO CONSIGUEN DETERMINADAS CLAVES.

EL OBJETIVO GENERAL DEL JUEGO ES CLARO:

- LA COOPERACIÓN INSTINTIVA QUE SE VEN FORZADOS A REALIZAR ALUMNOS Y ALUMNAS EN LA PARTE FINAL DEL JUEGO.

EN ESTA SOCIEDAD ESTAMOS DEMASIADO ACOSTUMBRADOS A COMPETIR A TODOS LOS NIVELES Y POR TODO CON LO QUE YA CASI NO ES UNA CONDUCTA NATURAL LA DE LA COOPERACIÓN. ESTE JUEGO PRETENDE SOBRE TODO CREAR ESA NECESIDAD EN MEDIO DE UN ENTORNO QUE EN UN PRINCIPIO PARECE COMPETITIVO Y QUE LUEGO SE TRANSFORMA EN COOPERATIVO.

EL EQUIPO PENSAMOS QUE ESTE VALOR, POR SÍ MISMO JUSTIFICARÍA EL JUEGO MÁS QUE SOBRADEMENTE, DESDE LA PERSPECTIVA DE UN SISTEMA EDUCATIVO COMPROMETIDO.

PERO SON MUCHOS MÁS LOS OBJETIVOS QUE SE PUEDEN DESARROLLAR CON EL MISMO.

“LAS 8 TRIBUS” ESTÁ DESARROLLADO EN FORMA DE PLANTILLA, ES DECIR, QUE ES SOLAMENTE UNA PLATAFORMA DE PRUEBAS DE FÁCIL SUSTITUCIÓN.

EL JUEGO CONSTA DE 32 PRUEBAS DE LAS CUALES LO ÚNICO QUE DEBEMOS RESPETAR PARA QUE FUNCIONE ES LA CLAVE FINAL. TODAS LAS PROFESORAS Y PROFESORES ESTAMOS ACOSTUMBRADOS A VARIAR LOS ENUNCIADOS DE LOS PROBLEMAS A NUESTRA CONVENIENCIA EN CUALQUIER MOMENTO. PUES BIEN ES SÓLO ESO LO QUE HAY QUE HACER. NOSOTROS, COMO EJEMPLO, HEMOS ELEGIDO DOS TEMAS DIFERENTES CON LA MISMA PLATAFORMA PARA CONFIGURAR DOS JUEGOS CON IDÉNTICA ESTRUCTURA:

- UNO **“LAS 8 TRIBUS: EDICIÓN GENUINA”**: UN JUEGO MULTI - ÁREA CON UNA RESOLUCIÓN FÍSICA QUE PRETENDE EL CONOCIMIENTO DEL ENTORNO FÍSICO EN EL QUE SE MUEVE EL ALUMNO/A Y EL ANTICIPO DEL PROGRAMA QUE SE DESARROLLARÁ EN EL CENTRO DONDE SE LLEVA A CABO. EN ESTE JUEGO SE TRATAN LAS SIGUIENTES ÁREAS:
 - LENGUAJE.
 - GEOGRAFÍA.
 - HISTORIA.
 - MÚSICA
 - ASTRONOMÍA
 - CIENCIAS NATURALES
 - LENGUAS CLÁSICAS
 - INFORMÁTICA.
 - MATEMÁTICAS.

- DOS **“LAS 8 TRIBUS: JULIO VERNE”**: BASADO EN LA NOVELA **“DE LA TIERRA A LA LUNA”**, QUE PRETENDE EL FOMENTO DE LA LECTURA Y EL CONOCIMIENTO DEL FAMOSO ESCRITOR COINCIDIENDO CON EL AÑO DEL CENTENARIO DE SU MUERTE. . EN ESTE JUEGO SE TRATAN LAS SIGUIENTES ÁREAS:
 - LENGUAJE.
 - GEOGRAFÍA.
 - HISTORIA.
 - ASTRONOMÍA
 - LENGUAS CLÁSICAS
 - INFORMÁTICA.
 - MATEMÁTICAS.

EN ESTE CASO, AMBOS JUEGOS VAN DIRIGIDOS AL **TERCER CICLO DE PRIMARIA** Y EN LOS DOS HAY UNA SERIE DE CONOCIMIENTOS INCULGADOS QUE RESPONDEN A MUCHAS ÁREAS COINCIDENTES COMO SE HA VISTO.

PERO EL VERDADERO VALOR DE **“LAS 8 TRIBUS”** DESDE EL PUNTO DE VISTA PEDAGÓGICO, ES EL DE **PLATAFORMA ADAPTABLE A CUALQUIER ÁREA**. UNA MERA OPERACIÓN MATEMÁTICA HACE QUE EL AÑO DE NACIMIENTO DE UN COMPOSITOR O LA DISTANCIA TOTAL DE UN RÍO DEN COMO RESULTADO UN MISMO NÚMERO.

LAS POSIBILIDADES SON INFINITAS Y LA ADAPTACIÓN, CON LAS SENCILLAS INSTRUCCIONES QUE SE OFRECEN EN LA SECCIÓN **“EDICIÓN”**, SE REALIZA DE FORMA FÁCIL A CUALQUIER ENTORNO, MONOGRÁFICO O MULTI - ÁREA QUE SE PRETENDA DESARROLLAR.

CON ESTAS PREMISAS **“LAS 8 TRIBUS”** SE CONVIERTE EN UNA HERRAMIENTA INFORMÁTICA POTENTE, ÁGIL Y MANEJABLE, A LA VEZ QUE ATRACTIVA POR EL DISEÑO QUE LA ENMARCA.

ES A SU VEZ MUY INTERESANTE OBSERVAR Y CONTROLAR LAS INTERACCIONES QUE SE DAN ENTRE LOS GRUPOS A LA HORA DE TOMAR LAS DECISIONES DE COOPERAR Y MERECE, CON POSTERIORIDAD UNA REFLEXIÓN APARTE.

EVALUACIÓN DEL JUEGO Y DEL PROCESO.

LA EVALUACIÓN DEL JUEGO ES SENCILLA, PUESTO QUE LA CONSECUCCIÓN DE LAS CLAVES NOS MARCA EL FINAL DEL MISMO. SE PUEDE SUMAR LA VARIANTE TIEMPO PARA AFINAR LA EVALUACIÓN. EN CUANTO AL PROCESO MERECE LA PENA EL REALIZAR UNA ASAMBLEA CON EL GRUPO UNA VEZ FINALIZADO EL JUEGO PONRIENDO DE RELIEVE LOS PROCESOS DE INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN ANTES CITADOS Y LLEVANDO ESTAS CONCLUSIONES HASTA DONDE SE QUIERA, EXTRAPOLÁNDOLAS INCLUSO A LA VIDA REAL.

EN CUANTO A LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DEBEREMOS FIJARNOS EN : LA COMPRESIÓN DEL JUEGO POR LAS PERSONAS QUE LO PRACTICAN, EL MANEJO DE LOS MATERIALES, TANTO INTERNOS COMO DE CONSULTA, EL TIEMPO QUE SE HA TARDADO EN REALIZAR, LAS REACCIONES PERSONALES ANTE EL TRABAJO DE EQUIPO Y LA COLABORACIÓN CON LOS OTROS EQUIPOS.

TAMBIÉN ES FÁCIL COMPROBAR SI, CASO DE AJUSTARSE EL JUEGO A ALGÚN TEMA MONOGRÁFICO CONCRETO SI SE HAN CONSEGUIDO LOS OBJETIVOS PROPUESTOS, TENIENDO ADEMÁS LA POSIBILIDAD DE UN FEED - BACK MUY SENCILLO QUE ES LA REPETICIÓN DEL JUEGO DE FORMA INDIVIDUAL Y SIN AYUDA, BIEN SEA CAMBIANDO DE EQUIPO O EN EL MISMO.

POSIBILIDAD DE JUEGO ON - LINE

POR ÚLTIMO QUEREMOS COMENTAR LA POSIBILIDAD DE JUGAR ON - LINE CON ALGUNA PEQUEÑA VARIACIÓN LÓGICA. CONSISTE EN ESTABLECER UN COORDINADOR DE JUEGO QUE ADMINISTRE UNA PLATAFORMA DE CORREO ELECTRÓNICO Y DISTRIBUYA LOS EQUIPOS EN DISTINTOS CENTROS O LUGARES. COMO LOS CD SON AUTOMÁTICOS Y CADA UNO LLEVA TODAS LAS INSTRUCCIONES, SOLO ES CUESTIÓN DE QUE CADA EQUIPO SE PONGA EN EL GRUPO DE CORREO ELECTRÓNICO PARA PONER EN COMÚN LAS PALABRAS DEL FINAL, EN CUANTO SE TENGAN TODAS LAS PALABRAS DE LA FRASE SE PUEDA PROBAR EN SU PROPIO EQUIPO, DANDO POR FINALIZADO EL JUEGO EN CADA ESTACIÓN DE TRABAJO.

PRESENTACIÓN

HEMOS PRESENTADO EL JUEGO EN DOS FORMATOS: UNO PARA JUGAR CON UN CD Y EL OTRO, PARA SER PUESTO EN LA WEB.

EL EQUIPO:
M^A JOSÉ CLERENCIA, SONIA MARTÍNEZ, MIGUEL ARIAS,
ALFONSO PÉREZ, CRISTINA MORALES Y CURRO DÍEZ