



EL ALBUM SECRETO DEL TIO ALBERTO

INTRODUCCIÓ

El videojuego analizado en el presente artículo se caracteriza por la combinación de medios y riqueza de sus gráficos, que nos traslada a otras culturas y planetas, que nos incita a investigar i experimentar, a conocer y a sortear obstáculos en el camino. Es un juego fascinante donde los animales inundan la pantalla con sus vuelos y sonidos.

Producción francesa traducida al castellano por Barcelona Multimedia que obtuvo el premio Gold Eureka.

TIPO DE JUEGO

Este videojuego se podría describir como una aventura gráfica donde el usuario se identifica como la persona encargada de descubrir los secretos que contiene el álbum hasta encontrar el tesoro escondido (objetivo final del juego).

DESCRIPCIÓN

El objetivo principal del juego es la obtención de las siete estatuillas que permiten encontrar el tesoro escondido en el álbum. Para conseguir estas siete preciadas piezas, muy parecidas a las estatuas de las aventuras de Indiana Jones, el alumno deberá completar el álbum superando las pruebas que en él se le plantean.

El álbum, que pretende ser como un diario de viaje, contiene múltiples objetos y juegos todos ellos distribuidos en pantallas que reproducen las páginas de una libro. La lectura

del mismo abandona la linealidad tradicional de pasar la página obligando a saltar de una pantalla a otra, siempre teniendo los puntos de libro como referencia.

En este libro de aventuras el alumno viajará desde el jardín de su casa hasta el antiguo Egipto pasando por la Luna y las leyendas de caballeros y dragones, sin olvidarnos de los sótanos de una casa donde viven unos animalitos muy traviosos.

OBJETIVOS

Del alumno:

- Encontrar el tesoro que esconde el Tío Alberto en su álbum a medida que lo van completando
- Favorecer el uso de diversas estrategias para resolución de los problemas – actividades – enigmas que van surgiendo.
- Encontrar los diferentes juegos que se esconden bajo las páginas del libro.
- Utilizar la memoria visual y retentiva.
- Organizar recursos.
- Planificar estrategias.
- Transferencia de aprendizajes.

Del profesorado:

- Valorar el esfuerzo que realiza el alumno para resolver los enigmas del libro.
- Observar las estrategias de resolución de problemas que ponen en práctica los alumnos y potenciar la utilización de diversas estrategias.
- Potenciar la memoria y la atención.
- Desarrollar habilidades de organización
- Desarrollar habilidades metacognitivas de aprendizaje.
- Potenciar habilidades de análisis y síntesis.

REQUISITOS DE APRENDIZAJE

El juego es recomendable para niños mayores de 7-8 años, interesados por el área de ciencias naturales y sociales.

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

- **Motivación:** debido a la diversidad de pantallas, juegos, objetos, animales y posibilidades podemos llegar a afirmar que tenemos asegurada la motivación del alumno; además de la gran calidad de los gráficos.
- **Navegación:** la navegación entre las pantallas del juego puede ser lineal aunque no es así la resolución de los enigmas planteados en cada una de ellas, pues depende de los recursos de los cuales disponga en cada momento, obligándole a saltar entre las páginas del libro buscando la pieza que falte.
- **Sistema de ayuda:** la peculiaridad del sistema de ayuda del juego le convierte en otro elemento motivador pues se trata de un animal divertido y peculiar que aparece siempre que utilices el silbato (como en Pinocho), ofreciendo pistas, sin dar nunca la respuesta. Además existen unas bolas de papel en cada página que ofrecen información gráfica o textual de ayuda, siempre disponible.
- **Gráficos:** La calidad de los mismos es muy alta, no sólo por su representación de la realidad sino por su colorido y efectos sonoros asociados.
- **Sonido:** el entorno musical del juego es motivador, así como también su función de refuerzo positivo.
- **Niveles de dificultad:** no existen niveles de dificultad como tales, la dificultad se encuentra en las habilidades y conocimientos que tenga el usuario.
- **Conjunto de los juegos:** Debido a su diversidad resulta complejo establecer grupos de juegos y actividades, aunque podemos hablar de puzzles, juegos musicales, juegos deportivos, laberintos, parejas, juegos de ciencias y experimentos diversos, asociaciones

HABILIDADES

HABILIDADES	CONTENIDO
Psicomotrices	<ul style="list-style-type: none"> • En el libro los objetos se encuentran en distintos planos de la pantalla, superponiéndose unos a otros, hecho que obliga a moverse en las tres dimensiones del plano. • Algunos de los juegos y ejercicios requieren habilidades de coordinación viso-motriz y rapidez. • También es importante la capacidad de organización espacial.
De asimilación y retención de información	<ul style="list-style-type: none"> • Es imprescindible mantener la atención en todo momento, pues algunos elementos de una pantalla influyen en otras pantallas. • Sólo se puede avanzar si se es capaz de asociar la demanda de cada pantalla con elementos de anteriores o posteriores. • La capacidad que el alumno tenga de asociar los nuevos conocimiento con los ya aprendidos es una herramienta importante para la consecución de las pantallas.
Organizativas	<ul style="list-style-type: none"> • Cada pantalla contiene ciertos objetos que pueden ser capturados para su uso posterior trasladándolos a los márgenes laterales del libro. Esta es la estructura que el juego aporta para organizar los recursos. • Es importante organizar correctamente estos recursos porque si en algún momento el jugador queda bloqueado en alguna de las pantallas, primero deberá resolver la situación planteada para poder continuar con el juego. • Al no contemplarse la lectura lineal de las pantallas es importante la orientación no sólo temporal sino también del trabajo estableciendo prioridades.
Analíticas	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario evaluar constantemente los recursos de los que se dispone, las estrategias utilizadas, los éxitos conseguidos, los errores, Desarrolla el pensamiento deductivo.
Creativas	<ul style="list-style-type: none"> • A medida que avanza en el juego éste implica que el alumno utilice diferentes estrategias, desarrollando hipótesis de trabajo a las que deberá dar respuesta. • El alumno también podrá diseñar su propio álbum secreto con las fotografías y objetos que recoja, que después podrá imprimir.
Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • La importancia de la identificación de las demandas y los recursos existentes es constante y crucial para llegar a resolver el problema-enigma planteado en cada pantalla.
De resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar el razonamiento lógico. • Favorece el pensamiento heurístico a través del modelo de ensayo-error.
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno contempla y conoce en todo momento los resultados obtenidos, permitiendo la autoevaluación y autorregulación constante. • Las situaciones presentadas permiten la transferencia de aprendizajes al estar éstas contextualizadas. Los alumnos aprenden y aportan sus conocimientos previos a las situaciones planteadas.

REQUISITOS:

Procesador Pentium o superior

16 Mb mínimo

Tarjeta de sonido

CD-Rom

Windows 95, 98 o superior.