



---

**Universidad de Valladolid**

**Universidad de Valladolid/Campus María Zambrano**

**Grado en Educación Primaria**

**2019**

**PROPUESTA DE EDUCACIÓN  
INTERCULTURAL A TRAVÉS DEL USO  
DE VIDEOJUEGOS EN UN AULA DE  
SEXTO DE PRIMARIA**

**Alumno: Marco García Moreno**

**Tutor: Ángel Carrasco Campos**

## **RESUMEN**

El videojuego siempre ha sido considerado como un elemento lúdico y de ocio. Sin embargo, en el presente Trabajo Fin de Grado nosotros lo emplearemos como herramienta didáctica para inculcar contenidos y valores interculturales. La propuesta educativa que presentamos en este trabajo se basa en la implementación y el estudio de la diversidad cultural y la dedicación intercultural en las aulas a través de este elemento tan atractivo para los alumnos. Concretamente, utilizaremos el videojuego *World of Warcraft*, del que extraeremos ciertos elementos para trabajar dichos contenidos interculturales. La adquisición de aprendizajes a partir del elemento lúdico-digital es, además de innovador, un componente enriquecedor para los alumnos, ya que resulta una herramienta motivadora que incita al alumno a una alta concentración e interés. Una vez tratadas las experiencias y vivencias que los alumnos cosechen durante su aprendizaje, servirán de detonante para potenciar los conocimientos y competencias referentes a la educación intercultural, además de inculcar los valores como el respeto, tolerancia y la responsabilidad mediante procesos de aprendizaje cooperativo y dialógico.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación intercultural, videojuegos, World of Warcraft, TIC, diversidad cultural, aprendizaje cooperativo.

## **ABSTRACT**

Videogames have always been considered a playful and leisure element. However, for this Dissertation we will use it as a didactic tool to inculcate intercultural contents and values. The educational proposal presented in this work is based on the implementation and study of cultural diversity and intercultural education in classrooms through this element so attractive to students. Specifically, we will use the video game *World of Warcraft*, from which we will extract certain elements to work on these intercultural contents. The acquisition of learning from a playful-digital element is not only innovative, but also an enriching component for the students, since it is a motivating tool that incites them to a high concentration and interest. Once evaluated the experiences developed by the students during their learning, they will serve as a trigger to enhance knowledge and skills relating to intercultural education, in addition to instilling values such as respect, tolerance and responsibility through cooperative and dialogical learning processes.

## **KEYWORDS**

Intercultural education, videogames, World of Warcraft, ICT, cultural diversity, cooperative learning

*"Dice que... la parte contratante de la primera parte será considerada como la parte contratante de la primera parte"*

Groucho Marx

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS .....	10
4.1 Interculturalidad .....	10
<b>4.1.1. Cultura</b> .....	10
<b>4.1.2. Interculturalidad y Multiculturalidad</b> .....	11
<b>4.1.3. Diversidad cultural</b> .....	12
<b>4.1.4. Racismo y etnocentrismo</b> .....	13
<b>4.1.5. Roles sociales</b> .....	13
4.2 Uso de TIC .....	14
<b>4.2.1. Formación del maestro en TIC y medios</b> .....	15
<b>4.2.2. Las posibilidades que ofrecen las TIC</b> .....	16
<b>4.2.3. Los videojuegos</b> .....	16
<b>4.2.4. Videojuegos y educación para la diversidad cultural</b> .....	22
5. PROPUESTA .....	25
5.1 PRESENTACIÓN DEL JUEGO.....	25
<b>5.1.1. El mundo de WoW</b> .....	25
<b>5.1.2. Las Razas y clases</b> .....	28
<b>5.1.3. Profesiones</b> .....	30
<b>5.1.4. Chat del juego</b> .....	32
5.2 METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA .....	33
5.3 EMPLAZAMIENTO DE LAS ACTIVIDADES .....	35
5.4 RECURSOS NECESARIOS .....	36
5.5 ROL DEL MAESTRO .....	37
5.6 DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN.....	38
<b>5.6.1. Temporalización</b> .....	39
5.7 OBJETIVOS.....	41
5.8 COMPETENCIAS DEL DOCENTE SOBRE DE LA PROPUESTA .....	42
5.9 FASES DE LA PROPUESTA EN BASE A LAS ACTIVIDADES .....	43
5.10 EVALUACIÓN.....	44
5.11 ACTIVIDADES .....	45
6. CONCLUSIONES.....	60
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	62

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado que a continuación se expone surge a partir del afán por querer plantear un proyecto singular. Uno en el que sus contenidos se sustenten a través de una sociedad digitalizada en la que la diversidad abunda y sirve de trampolín hacia un mundo de riqueza cultural a través de los diversos dispositivos que colman en ella. Según sostiene Almada (2000): "El desarrollo y la integración de diversas tecnologías de telecomunicaciones e información posibilitan el transporte y la transferencia de mayores volúmenes de información, reduciéndose considerablemente el tiempo y facilitando la interacción entre las personas y con la información" (p.106).

Existen diversas formas de trabajar contenidos interculturales en el aula. Sin embargo, creemos que uno de los recursos más enriquecedores y motivadores puede ser el uso de los videojuegos. Este elemento digital es un potente elemento socializador en la sociedad actual. Su capacidad de motivar, enseñar y estrechar lazos sociales es una atractiva herramienta para los docentes de hoy en día.

La razón por la cual los videojuegos nos atraen tanto está en que poseen lo que en psicología se denomina "factores dinamizadores de nuestra conducta". En otras palabras, los videojuegos poseen el suficiente atractivo o despiertan la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes se sientan conectados a su dinámica interna. Esta dinámica incluye un carácter lúdico y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica, visual, etc., y la incorporación de niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores. (González & Blanco, 2008, p. 72)

El mundo de los videojuegos se ha convertido en un factor de gran potencia cultural, en el que personas de diferentes países, con diferentes idiomas, diversos valores y estilos de vida son capaces de crear y compartir un punto de encuentro o lugar de reunión, en el que se valoran los diferentes puntos de vista, actitudes y emociones, las cuales benefician el intelecto humano.

Los videojuegos permiten a los jóvenes estrechar vínculos sociales con sus iguales y, al mismo tiempo, potencian la creación de redes de intercambio material (videojuegos, revistas, consolas) pero también de intercambio de conocimiento (pistas, trucos o contraseñas). Entender lo que significa jugar a videojuegos tiene que ver, evidentemente, con pensar en lo que ocurre en el momento de interacción *hardware-software-jugador*, pero también, y con mayor importancia si cabe, con todos los procesos relacionados con la discusión, la evaluación, la comparación, el intercambio, las relaciones sociales y la propia identidad del o de los jugadores o jugadoras. (Juárez & Navarro, 2011, p. 134)

La comunidad "gamer"<sup>1</sup> ha crecido exponencialmente en los últimos años, y la etapa escolar compone la gran mayoría de estos usuarios provenientes del mundo de los videojuegos. La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) afirma que, en el año 2017 en España, se batieron records desde la cifra de jugadores, alcanzando los 15,8 millones de jugadores (56% hombres y 44% mujeres), a la venta de videojuegos y videoconsolas, 9, 64 millones y 1,48 millones de videoconsolas respectivamente, facturándose 1.359 millones de euros, y superando así a otras industrias como el cine o la música.

Por lo tanto, estos usuarios, presentarán un alto grado de involucración con este elemento, que bien dirigido y adecuado a las aulas, es capaz de ser un mecanismo educativo a través del cual el alumno valore y tenga en alta consideración su propio rol social, así como el de la sociedad en la que vive.

Como veremos, *World of Warcraft* es un videojuego con un elemento social muy potente, por lo que aprovecharemos todo aquello que podamos extraer del videojuego, utilizando los componentes propios del juego para transmitir las ideas y contenidos que deseemos. Por consiguiente, uno de nuestros propósitos es entablar el elemento social en la mente del niño en base a los diseños digitales que empleamos a través del juego, inculcando así un efecto intercultural a través de la extrapolación y la discusión de los elementos digitales con el mundo real. Para ello, emplearemos dos de los elementos más atractivos para un alumno: el ámbito lúdico y la implementación del componente tecnológico a través del videojuego.

Comenzaremos con unas primeras sesiones atribuidas al control del propio juego para después proseguir con unas actividades en las que acrecentaremos el elemento intercultural. Una vez elaborada la propuesta, plantearemos dos sesiones finales que invitan a la reflexión y el diálogo, donde el rol del maestro será fundamental para orientar al alumno a una reflexión crítica personal.

---

<sup>1</sup> Gamer: "un gamer es aquel que se dedica a los juegos una gran cantidad de horas (jugando o informándose)" (ElGeek, 2012).

## **2. OBJETIVOS**

A través de los videojuegos, uno de los elementos más atrayentes y de mayor repercusión social en la actualidad, planteamos una propuesta en la cual adecuaremos contenidos relacionados con la interculturalidad. Por lo tanto, presentamos los siguientes objetivos:

- Investigar y aprender sobre la interculturalidad en un sentido educativo.
- Diseñar una propuesta docente para fomentar la integración del concepto diversidad cultural en las aulas.
- Fomentar y aplicar las Tecnologías de la información (TIC) como medio de enseñanza a través de una propuesta didáctica.
- Utilizar el videojuego como elemento motivador para el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Adaptar contenidos de un videojuego concreto en la labor enseñanza-aprendizaje.
- Concienciar a los docentes de nuevos métodos de enseñanza basados en las TIC.
- Promover nuevas experiencias y metodologías educativas a través de los elementos y componentes que están de moda en la sociedad actual. En este caso, el videojuego.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

Existe una diversidad cultural muy pronunciada en la sociedad actual, incluidos los centros escolares, donde encontramos alumnos extranjeros de todas partes del mundo. Una de las principales motivaciones para el planteamiento de este proyecto es dar a conocer el enriquecimiento cultural que extraemos de culturas de otras partes del mundo.

Uno de nuestros principales objetivos es abrir los ojos a la comunidad y en cierto modo, crear vínculos entre diferentes grupos sociales. Para ello, es conveniente plantear una visión clara desde edades tempranas. La etapa de Educación Primaria es un período en el cual el alumno está en una etapa de maduración, tanto a nivel cognitivo como físico, de modo que se producen cambios constantes en su ser que moldean su perspectiva del mundo.

Consideramos que trabajar contenidos interculturales no es sencillo, pues existe una predisposición, en algunos casos, al rechazo a todo lo ajeno al propio entorno del alumno. A través del videojuego, elemento atrayente y muy influyente en la vida de un niño, le introducimos en un ámbito agradable en el que, a través de la acción del docente, logrará reconducir toda esa fase lúdica hacia la enseñanza de contenidos interculturales.

Uno de elementos que he aprendido durante el transcurso de mi período universitario ha sido que, para enseñar, hay que acercarse al niño, hay que entender qué es lo que motiva a cada alumno y a través de esa percepción, trabajar contenidos adaptados a la tarea para influirle desde su entorno.

Actualmente, hay un mayor encuentro social en el que se comparten aficiones o eventos en la sociedad española, pues las redes sociales han sido el mayor impulsor social en los últimos años, ya que existen una gran cantidad de usuarios que aporta portentosos conocimientos, principalmente referentes a la diversidad cultural. Tal y como afirma Flores Vivar (2009):

el paradigma es generar cultura de red. Internet se ha convertido en la plataforma que almacena un cúmulo de conocimiento, derivada de a gran cantidad de investigaciones e innovaciones elaboradas por el talento, la imaginación, la audacia y la inteligencia de los usuarios de la Red. (p. 75)

Hoy en día vivimos en un período en el cual encontramos información por doquier, una etapa en la cual existen infinidad de oportunidad de aprendizaje, sumadas a las oportunidades de aprender de un modo en la que se puede experimentar o manipular dentro de un contexto lúdico. Panqueva (1998) expone que:

Nunca antes en la historia de la humanidad había perdido la escuela el monopolio del conocimiento y del aprendizaje; nunca se han tenido tantas y tan variadas oportunidades para



informarse y para aprender a lo largo de toda la vida, para vivir experiencias –reales o simuladas– de las que se aprende, para interactuar con tantas y tan variadas personas y puntos de vista, como ahora. Y nunca antes ha habido tanto contexto lúdico para aprender de un modo experiencial o en modo exploratorio, como el que resulta de los medios interactivos (TV, video-juegos, computador, redes virtuales) a que están acostumbradas cada vez más las nuevas generaciones. (p.172)

Por otro lado, debemos recalcar que la importancia que tiene este proyecto principalmente se basa en la posibilidad de concretar todo lo aprendido durante la formación universitaria: en aplicar las destrezas y habilidades adquiridas en la planificación y organización de un tema escogido que permite establecer una serie de elementos que determinan la competencia del estudiante, así como saber justificar y abarcar todos los entesijos que acarree el planteamiento.

Por tanto, este trabajo ofrece la oportunidad de plasmar todo el aprendizaje adquirido, sus ideas y saberes en una propuesta didáctica con la que culminar la formación recibida. La actuación sobre este trabajo posibilita el desarrollo de una serie de destrezas imprescindibles para el futuro período laboral: diseño de proyectos tutorados, la orientación al alumnado, colaboración con las familias.

Finalmente, con este proyecto pretendemos que los alumnos tomen conciencia de la riqueza cultural existente en la sociedad actual. Pretendemos un acercamiento personal con el alumno, ayudarle a expresar sus sentimientos, así como entablar una relación cordial entre docente-alumno, de este modo el maestro conocerá más de sus alumnos, lo cual le permitirá orientar las tareas y contenidos curriculares a sus inquietudes y gustos.

Tratamos de diseñar un proyecto con elementos atrayentes para el alumno, que nos haga escapar de lo convencional, planteando un aprendizaje personal para estudiantes del último ciclo de Educación Primaria

## **4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

Para abordar los contenidos que en este trabajo se van a exponer, es necesario que nos familiaricemos con una serie de conceptos que nos ayudarán a comprender de mejor manera la propuesta de este proyecto. Como concepto más general, atendemos al concepto de "cultura". Después, haremos hincapié en varios conceptos como son la "interculturalidad", en su amplitud de términos, abordando concretamente la educación y la diversidad cultural, así como diferentes modelos de educación intercultural. Relacionado con el "uso de las TIC" como medio a través del cual ofreceremos una concepción más estimulante de los conceptos interculturales que deseamos trabajar, concretamente a través del uso de "videojuegos" como máximo exponente.

### **4.1 Interculturalidad**

#### **4.1.1. Cultura**

Podemos definir el término "cultura" como "el conjunto de signos por el cual los miembros de una sociedad se reconocen mutuamente y se diferencian, al mismo tiempo, de los extranjeros" (Unesco<sup>2</sup>, 1992. p.12)

Pero también, según la Unesco es:

el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias (Unesco, 1992. p.12)

Otros, prefieren definir el concepto "cultura" en base al planteamiento que subyace en la educación intercultural, el cual se define como "cultivo de todo aquello que nos ayuda a ubicarnos en la realidad del entorno, no solo natural sino también social" (Beuchot, 2002, p. 108). Por otra parte, Sánchez Rojo (2010) define "cultura" como "la intervención consciente del hombre frente a la naturaleza" (p. 5):

Los términos "cultura y educación" están estrechamente relacionados entre sí, pues la educación es el medio a través del cual queda impresa en el ser humano su propia cultura. Existen multitud de instituciones, como son la familia, contexto laboral o el simple contacto con el entorno natural, a través de los cuales se va configurando un desarrollo de

---

<sup>2</sup> Siguiendo las recomendaciones de la Fundéu y la RAE, escribiremos en todo el documento la palabra Unesco en minúscula, exceptuando la primera, ya que " De acuerdo con la *Ortografía*, los acrónimos que son un nombre propio y tienen más de cuatro letras pueden escribirse solo con la primera en mayúscula." (Fundéu, 2011)

<https://www.fundeu.es/recomendacion/unesco-2/>

<http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=nNmc4LzNaD6zHPhgWc>

la cultura en la persona. Según la Unesco (2006) "la escuela sigue siendo la institución educativa más visible, y su función es capital para el desarrollo de la sociedad" (p.12).

#### **4.1.2. Interculturalidad y Multiculturalidad**

La "interculturalidad" es un concepto que se define según la Unesco (2005) como "la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo".

Por lo tanto, estaríamos refiriéndonos a una interacción por parte de varias culturas, que combinando sus conceptos crean algo mejor que si estuvieran solas, ninguna sería superior a otro factor, y de esta manera se crean vínculos afectivos, ya que se relacionan entre sí dichas culturas, conviviendo entre ellas, predominando así el respeto entre las mismas.

Debemos tener también muy en cuenta el concepto de multiculturalidad, ya que ambos pueden ser confundidos.

Además, existe un matiz importante entre ambas definiciones en el que debemos recalcar, que la interculturalidad se refiere a un proceso de interacción en el cual se dialoga y a partir del respeto, igualdad y equidad, puede surgir un nuevo elemento cultural compartido entre las culturas.

Es lo que conocemos como hibridación cultural (García-Canclini, 1989), en la que surge una cultura común en la que brotan estilos nuevos de vida en los que se comparten valores y formas de vida.

Según la Unesco (2006):

la educación multicultural apela al aprendizaje sobre otras culturas para así aceptar o tolerar dichas culturas. Sin embargo, la interculturalidad va más allá y permite un modelo de convivencia evolutivo y sostenible en sociedad multiculturales que favorecen el conconimiento mutuo, el respeto y el diálogo entre los diferentes grupos culturales

Por el lado que ocupan estos términos en su relación con el ámbito educativo, debemos enfocarlo hacia una educación integral. Es decir, se considera que para que un niño se forme íntegramente, requiere que exista educación intercultural, ya que en ella abunda la diversidad, la cual es esencial para que un niño se forme íntegramente tomando de las diferentes culturas lo que requiera necesario para formarse.

Tal y como expone Lugo (2007)

La formación integral ha sido concebida también como un “proceso continuo de desarrollo de todas las potencialidades del ser humano que lo orienta hacia la búsqueda de su plenitud, el aprender a ser, aprender a hacer, aprender a aprender, aprender a emprender y aprender a convivir. (p.12)

Por lo tanto, podemos extraer una serie de diferencias claras entre ambos conceptos, en este caso, resumimos que la multiculturalidad se trata de una convivencia de dos o más culturas, las cuales pueden o no entrar en conflicto. Sin embargo, cuando nos referimos al término interculturalidad, nos referimos a esta misma convivencia de culturas que conviven entre sí, pero aquí se genera un clima positivo en el que se incluye la expresión, la comunicación entre ambas beneficiándose mutuamente.

La interculturalidad pretende un carácter abierto, respetuoso y de diálogo aprovechando las diferencias que pudiera haber entre ambas. Tal y como apoya Garrido (2015), "la multiculturalidad entiende que si naces en una cultura determinada no puedes adquirir otro tipo de cultura, mientras que en la interculturalidad aceptan la asimilación de costumbres o normas de otras culturas ajenas a la propia."

#### **4.1.3. Diversidad cultural**

En cuanto a la *diversidad cultural*, debemos ser conscientes que en las aulas de muchas escuelas existe un alto grado de diversidad, tal y como se puede comprobar desde el Ministerio de Educación y Formación Profesional, los datos de alumnado extranjero matriculado en Educación Primaria en todos los centros españoles durante el curso 2017-2018 ha sido de 283.189 alumnos.<sup>3</sup>

Alumnos de diferentes culturas enriquecen los saberes y valores de sus compañeros. La diversidad produce un cambio constante en nuestras mentes, de modo que la diversidad cultural no solo debe entenderse como el enriquecimiento entre culturas, sino como la capacidad de de mantener la dinámica del cambio en todos nosotros, ya sea de individuos o de grupos.

Este último término se asocia no solamente a la cultura en sí misma, sino también a su variedad lingüística, así como sus elementos de carácter religioso y diversidad socioeconómica

Debemos destacar que este término también atañe a los docentes, los cuales deben considerar la diversidad como algo que aporta al aula.

---

<sup>3</sup><http://estadisticas.mecd.gob.es/EducaDynPx/educabase/index.htm?type=pcaxis&path=/Educacion/Alumnado/Matriculado/2017-2018DA/Nacional&file=pcaxis&l=s0>

#### **4.1.4. Racismo y etnocentrismo**

Para finalizar con esta gama de conceptos referidos a la interculturalidad, debemos recalcar el "racismo" en el entorno escolar, ya que no solo atañe al entorno social de los propios alumnos, sino también a sus agentes, que pueden ser, sin querer, racistas en sus actuaciones cuando da prioridad a una etnia en detrimento de otras. En este caso hablaríamos de racismo institucional (Peiró & Merma, 2012). Es por eso que los planes de estudios, han de ser equilibrados y ser flexibles, de este modo se tendrán en cuenta la diversidad de intereses, capacidades y culturas que existan en la escuela (Peiró & Merma, 2012).

Por otro lado, el etnocentrismo, según Altajeros & Moya-García-Montoto (2003) puede ser definido como:

Un ensimismamiento a nivel cultural que dificultaría gravemente la apertura de una comunidad hacia otras personas por el mero hecho de pertenecer a una cultura diferente.

A menudo se traduce en una actitud, más o menos manifiesta, respaldada o no por tesis de tipo filosófico o teórico, de menosprecio hacia otras culturas, o dicho de otro modo, una actitud en virtud de la cual una persona o comunidad estima su propia cultura como superior a las demás (p .26).

#### **4.1.5. Roles sociales**

Los roles sociales, según Suriá (2010) "son el conjunto de costumbres y comportamientos que se esperan que una persona cumpla de acuerdo a un acto social, dicho acto social puede estar formado por diferentes grupos sociales."

Su clasificación, para una dinámica de grupos, se han centrado en tres categorías apoyándose en el análisis de Benne & Sheats, (1948):

- *Roles orientados a la tarea*

Este tipo de roles tienen como prioridad realizar la tarea que el grupo planteó como objetivo. Como ejemplo tenemos: un Iniciador, que aporta nuevas ideas al grupo y establece las primeras pautas; un Informador, cuya labor es aportar opiniones y documentación que facilite el cumplimiento del objetivo; un coordinador cuya finalidad es resolver problemas y, por último; un evaluador que evalúa el procedimiento del grupo, así como el funcionamiento del mismo.

- *Roles socioemocionales*

Estos roles permiten que las relaciones entre el grupo sean las adecuadas para crear un

clima afectivo y sano que permita la consecución del objetivo que el grupo establezca. En este rol podemos encontrar animadores, armonizadores, observador y seguidores. Todos ellos influyen en ese ambiente adecuado que se ha de crear para lograr el objetivo

- *Roles personales*

Se adecuan a los elementos más personales e individuales, principalmente dirigidos a la satisfacción personal e individual, aunque también tienen que ver con las cuestiones propias de la personalidad. En este tipo de rol encontramos modelos como el agresor, que desaprueba acciones propias, el bloqueador, cuyo modelo es negativista, sin argumentaciones razonadas, el buscador de reconocimiento, quien llama constantemente la atención sobre sí mismo para adquirir un protagonismo excesivo por encima del resto de compañeros y, finalmente el dominador, el cual intenta imponer el control sobre el resto de miembros del grupo.

## 4.2 Uso de TIC

Uno de los principales componentes que la sociedad consume hoy en día está relacionado con el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (de ahora en adelante, TIC)<sup>4</sup>

Las escuelas han de evolucionar en muchos aspectos, sin embargo, un pilar fundamental es este. Vivimos en la sociedad 2.0, la era de la información y todos estos dispositivos ejercen una gran influencia en las personas, de modo que es difícil contemplar que un alumno no sepa manejar dispositivos electrónicos básicos, tales como un PC o una tableta. Tal y como publica el Instituto Nacional de Estadística (INE) en una encuesta (citado por RTVE, 2017).

La proporción del uso de tecnologías de la información y la comunicación por los niños de 10 a 15 años es, en general, muy elevada y los usuarios de ordenadores de esas edades son un 92,4%; los de internet, un 95,1% y los de teléfonos móviles, un 69,1%.

Todo ello, debido a la masificación del acceso a internet que a día de hoy se tiene en los hogares. El INE, según su encuesta, (citado por RTVE, 2017) "el 83,4% de los hogares españoles tiene acceso a la Red."

Este fenómeno se extiende muy rápidamente en los más jóvenes, de modo que el impacto en los adultos es mayor, obligando a adaptarse a la par con las nuevas generaciones. Especialmente para el maestro, ya que le exige un amplio conocimiento debido al prematuro

---

<sup>4</sup> Siguiendo las recomendaciones de Fundéu, escribiremos TIC refiriéndonos al singular y al plural, pero cuando queramos diferenciar uno de otro, incluiremos un determinante que evidencie el plural.

impacto de las TIC en la sociedad, con lo que se plantea nuevos retos y desafíos tanto para alumnos como para él mismo.

"el reconocimiento de la influencia que ejercen los dispositivos tecnológicos en la vida de todos los ciudadanos pero, sobre todo, en la necesidad de asumir los desafíos educativos derivados de tal influencia." (Leiva & Almenta, p. 4)

Por otro lado, tal y como se cita en el currículo de Educación primaria en Castilla y León (ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio) en su artículo 23. "La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas facilitadoras para la individualización de la enseñanza y mejora de la atención a la diversidad del alumnado". (Apartado g, p. 44197). Además, se especifica una "utilización de tecnologías de la información y comunicación para buscar y seleccionar información, simular procesos y presentar conclusiones" (Bloque 1, p. 44225).

#### **4.2.1. Formación del maestro en TIC y medios**

Como comentábamos anteriormente, la figura del maestro, ha de tener conocimientos básicos acerca de este mundo digital. Pero, ¿porqué es necesaria esta formación?

Según Almenara (2004):

dos son los aspectos que hacen más necesaria esta formación: uno, la diversidad de funciones que empiezan a desempeñar estas TIC, y dos su impacto en variables críticas de los procesos de enseñanza-aprendizaje, entre ellas sobre los diferentes roles que el profesor desempeñará en los mismos. (p. 2)

Almenara (citado por Cabero, 2000 a, b y c) expone que:

Por lo que respecta al primero, es de señalar que por lo general dos son las funciones que las TIC básicamente han desempeñado en los procesos de formación: servir como instrumentos transmisores de información y como fuente de motivación extrínseca para los estudiantes. Estos hechos los podemos extraer de las contestaciones ofrecidas por los profesores, cuando se les ha preguntado sobre los motivos y las funciones para las que básicamente utilizaban los medios audiovisuales e informáticos en la enseñanza (p. 2)

Las TIC nos ofrecen una amplia gama de recursos, con los que podemos mediar e incidir de una forma más atractiva con los alumnos, el docente ha de conocer toda la mayor cantidad de recursos posibles en este ámbito ya que el "promover el aprendizaje en entornos dinámicos, atractivos y divertidos; a través de la gamificación que incorpora los elementos esenciales de los juegos para lograr con ello un aprendizaje más significativo en los jóvenes." (Perera Gonzalez, 2016)

#### **4.2.2. Las posibilidades que ofrecen las TIC**

En contrapartida, distinguimos en Almenara (2004) las **posibilidades** que nos ofrecen las TIC:

- Eliminar las barreras espacio-temporales entre el profesor y el estudiante, por tanto servir de ampliación a los escenarios analógicos y virtuales de formación.
- Flexibilizar la enseñanza, tanto en lo que respecta al tiempo, al espacio, a las herramientas de comunicación, como a los códigos con los cuales los alumnos desean interactuar.
- Ampliar la oferta formativa para el estudiante.
- Favorecer la creación de escenarios tanto para el aprendizaje cooperativo como para el autoaprendizaje.
- Posibilitar el uso de herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas. - Potenciar el aprendizaje a lo largo de toda la vida.
- Favorecer la interacción e interconexión de los participantes en la oferta educativa.
- Adaptar los medios a las necesidades, características, estilos de aprendizaje e inteligencia múltiples de los sujetos.
- Ayudar a comunicarse e interactuar con su entorno a los sujetos con necesidades educativas especiales.
- Presentar escenarios multimedia-multicódigos e hipertextual/hipermedia, que propician la utilización de escenarios convergentes de tecnologías y que los lectores se conviertan en lectoautores, y por tanto que en su utilización sean procesadores activos y constructores del conocimiento.
- Romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares.
- Y ofrecer nuevas posibilidades para la orientación y la tutorización de los estudiantes.

#### **4.2.3. Los videojuegos**

a) ¿Qué son los videojuegos?



Gómez del Castillo Segurado (2007) afirma que: "El juego es una constante antropológica que se da en todos los pueblos y en todas las edades. Se da, incluso, antes que el juguete, que ya se encuentra en los restos de pueblos primitivos" (p.1).

Y todo juego, al igual que los videojuegos posee ciertas características que según Rodríguez (citado por Gómez del Castillo Segurado, 2007) afirma que el juego ha de ser:

- Libre: la persona participa en él de forma voluntaria.
- Improductiva: Lo que interesa es el propio juego, de modo que su finalidad está en sí misma.
- Placentera: se trata de una actividad lúdica y llena de diversión y satisfacción.
- Ficticia: es ajena a la realidad, sin embargo, ciertos componentes de la realidad quedan impresa en el mundo ficticio.
- Limitada en el tiempo y en el espacio: se realizan en un lugar determinado, así como un principio y un fin.
- Normalizada: Fijado por reglas. Todos los participantes han de cumplirlas.

Una vez conocemos las características que todo juego ha de tener, incluidos los videojuegos, pasamos a definir "videojuego."

Según Marqués (citado por Gómez del Castillo Segurado, 2007)

los videojuegos son "todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática) (p.2).

Los videojuegos han de ser motivadores, ya no solo por el atractivo que supone el manejo del dispositivo, sino por los retos que en ellos se plantean, pero que son alcanzables para el jugador, de este modo mantenemos al alumno atento y receptivo durante el período de juego.

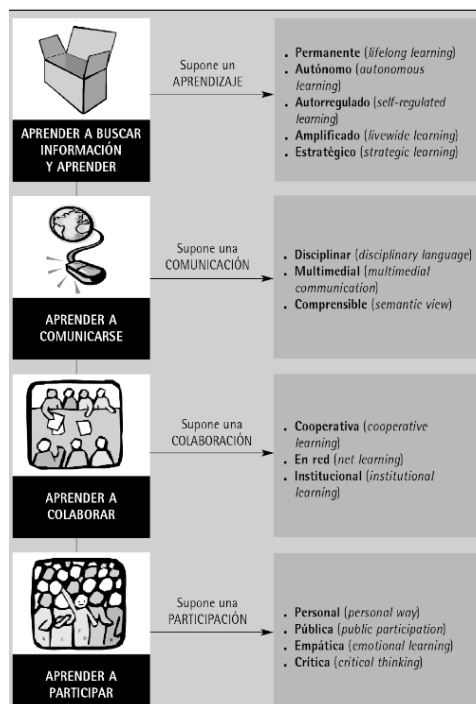
Ya que como afirma Gee (citado por González & Blanco 2008) "los buenos juegos son capaces de enfrentar a otros usuarios a tareas que constituyen retos, pero al mismo tiempo son realizables. Esto es fundamental para mantener la motivación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje" (p.75).

## b) Destrezas en el uso de videojuegos

Todo el mundo es capaz de jugar a un videojuego y disfrutar de su amplio contenido, de su experiencia lúdica y del aprendizaje que cada juego pueda llevar implícito en él. Sin embargo, la experiencia en la cual queremos hacer hincapié, referente a la interacción didáctica con el videojuego "World of Warcraft", requiere de ciertas competencias que harán que la dinámica del proyecto sea adecuada. Además, debemos reseñar, que durante el propio proceso de aprendizaje, estas competencias se irán asentando y siendo adquiridas por los alumnos según vayan experimentando durante la partida, a medida que el contenido del juego vaya sucediéndose durante el período de recreación.

Por lo que, según Monereo (2005) "debemos ser conscientes de que todo el uso de estas herramientas digitales, requiere de cierto grado de competencia sociocognitiva básica".

Figura 1. Competencias sociocognitivas básicas.



Fuente: Serrano et al (2005).

Uno de los pilares fundamentales de los videojuegos y el ámbito intercultural, viene dado por la propia **colaboración**.

Según Monereo et al. (2005) existen ciertas competencias para aprender a colaborar. Estas se centran en el conjunto de estrategias que facilitan el trabajo en equipo y la corresponsabilidad en los productos obtenidos.

Ser capaz de aprender de forma cooperativa. Las exigencias de una cooperación real solicitan una enseñanza sistemática y rigurosa. Aspectos como la comunalidad [sic] de los objetivos, la reciprocidad de las relaciones, la identidad del equipo, la interdependencia de las funciones, o la simetría o asimetría de los conocimientos que se manejan, son variables fundamentales que se puede hacer oscilar en gran medida el grado de cooperación logrado.

Poder aprender en red. Íntimamente relacionado con el punto anterior, el trabajo permanente con otros, formando una red de conocimiento en el que se distribuyen papeles, funciones e información para lograr una mayor sinergia, empieza ya a ser una constante en el ámbito profesional. Saber moverse en distintas redes formalizadas, será imprescindible. (pp.16-17)

Figura 2. Entorno virtual y competencia básicas.

COMPETENCIAS SOCIOCOGNITIVAS	CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO VIRTUAL
Aprender a buscar información y a aprender	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla estrategias de búsqueda y selección.</li> <li>• Favorece la re-descripción de ideas.</li> <li>• Promueve la autorregulación del propio aprendizaje.</li> </ul>
Aprender a comunicarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asiste en la decodificación de mensajes.</li> <li>• Ayuda a la comunicación multimedial.</li> <li>• Beneficia la aparición de estrategias de lectura, habla y escritura.</li> </ul>
Aprender a colaborar con otros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerza las habilidades cooperativas.</li> <li>• Facilita el aprendizaje entre iguales.</li> <li>• Suscita identidad y cohesión.</li> </ul>
Aprender a participar en la vida pública	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alienta a la participación pública.</li> <li>• Estimula el contraste de opiniones y argumentación.</li> <li>• Origina comportamientos solidarios.</li> <li>• Despliega el perspectivismo conceptual y emocional.</li> <li>• Favorece el autoconcepto y autoestima.</li> <li>• Apoya la definición de proyectos personales.</li> </ul>

Fuente: Serrano et al (2005)

### c) Tipos de videojuegos y su evolución

El videojuego ha sufrido una evolución y una adquisición progresiva en ciertos soportes digitales, que han permitido su evolución y distribución. Autores como Gros & Grup F9 (2008) exponen que: "a las primeras consolas y juegos de ordenadores les

han sucedido diversas plataformas: dispositivos portátiles, agendas electrónicas, teléfonos móviles, etc."

Por lo que, con el paso del tiempo, han surgido nuevos tipos de videojuegos, ya que estos soportes de última generación, nos permiten la modificación y desarrollo de nuevos modelos de videojuegos.

De este modo, distinguimos en Gros & Grup F9 (2008), siete **tipos de videojuegos**:

- **Juegos de acción**
- **Juegos de estrategia.** Donde planificar y establecer estrategias para poder avanzar en el juego es primordial. Ejemplo: *Age of Empires*, en el que se trata de avanzar por las diferentes civilizaciones.
- **Juegos de aventura.** En este caso, la aventura es el elemento fundamental del juego, que incorpora una alta interactividad y la necesidad de tomar decisiones de forma constante.
- **Juegos deportivos.**
- **Juegos de simulación.** En realidad, la simulación en sí misma puede considerarse una tipología de juego, pero también es un componente transversal al resto de géneros. Una simulación social como los *Sims*.
- **Juegos "clásicos" o de tablero.** Juegos inspirados en juegos de mesa pero reproducidos en versión digital como puede ser el parchís.
- **Juegos de rol.** Se parecen a los juegos de aventura, pero en vez de basarse en la resolución de enigmas dependen de la evolución de los personajes. Por ejemplo: *Final Fantasy*

Pero debemos contemplar que los tiempos cambian, y la sociedad de la información evoluciona, por lo tanto, los videojuegos también evolucionan.

Egen-feldt-Nielsen (citado por Gros & Grup F9, 2008) piensa que el diseño de los juegos ha tenido una transformación que puede considerarse parecida a la evolución de algunos principios de aprendizaje (véase figura 3).

Figura 3. Evolución de los videojuegos

PRIMERA GENERACIÓN	SEGUNDA GENERACIÓN	TERCERA GENERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos arcade.</li> <li>Modelo conductista focalizado en la conducta del usuario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos basados en percepción, andamiaje, reflexión del usuario.</li> <li>Modelo constructivista focalizado en el usuario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos basados en contextos abiertos, creación de contextos de juego, mundos virtuales, juegos colaborativos.</li> <li>Aprendizaje sociocultural, aprendizaje situado.</li> </ul>
Habilidades básicas	Interactividad	Participación

Fuente: Pampols, et al (2008)

La primera generación de programas educativos estaba focalizada en los contenidos, bajo un modelo conductista en el que la práctica, la ejercitación y retroalimentación constante fundamentaban el proceso de aprendizaje (...). Finalmente, los nuevos enfoques sobre el aprendizaje ponen especial atención en la importancia del aprendizaje situado y enraizado en una práctica y un contexto determinado. En este sentido, el significado de los juegos se produce a partir de un contexto más abierto y amplio de interacción. (Gros & Grup F9, 2008, p.13)

Hemos intentado poner en contexto al lector, pero ahora nos centraremos en un término que engloba múltiples características de muchos de los tipos de videojuegos. Este término se le conoce como MMORPG (Multiuser Massive Online Role Play Game). Nos indica que se trata de un videojuego multijugador masivo online, por lo que se considera que posee elementos de rol, simulación, acción, aventura y estrategia.

Una de sus peculiaridades sus jugadores interactúan en el entorno virtual diseñado con el fin de alcanzar las metas y objetivos planteados por el propio videojuego. Así, "un MMORPG es un tipo de juego en el que un gran número de jugadores, típicamente del orden de miles, interactúan entre ellos por medio de personajes en el contexto de un entorno tridimensional" (González & Blanco 2008, p.74).

Los jugadores, según sus acciones y las decisiones que tomen, van influyendo en el mundo en el que juegan, ya que, al interactuar con otros jugadores de todo el mundo, definen su aventura.

Además, según afirma González & Blanco (2008)

Los MMORPG, se caracterizan en que no existe un argumento definido, sino que se crea un mundo virtual alternativo llamado "metaverso" que los jugadores pueden

construir conforme van jugando. En este "metaverso" los jugadores interactúan por medio de avatares, socializando, comerciando, etc. (p. 74)

#### **4.2.4. Videojuegos y educación para la diversidad cultural**

En la actualidad, el diseño y la perspectiva del mundo de los videojuegos ha crecido exponencialmente en las últimas décadas, tal y como hemos visto en su evolución anteriormente. Es tal la magnitud de este avance, que hoy en día es más común encontrarnos juegos cuyas historias e hilo argumental están basados en diferentes culturas o antiguas civilizaciones, e incluso videojuegos en los que se trasmite una visión de cómo hubieran llegado a ser estas versiones de antiguas civilizaciones.<sup>5</sup>

Este tipo de juegos no solo nos muestran y nos acercan a interesarnos por otras culturas, sino que poseen un trasfondo importante para el desarrollo de ciertos aspectos básicos que fomentan actitudes adecuadas para la vida cotidiana.

Ya que, tal y como señala en un estudio Puig & Morales (2015) "los videojuegos resultan una estrategia didáctica que facilita el desarrollo de la competencia social y cívica, que es clave para la formación de la personalidad." (extraído de Requena, p. 131)

Al igual que, como afirma Requena (2015)

El videojuego constituye una actividad de importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades comunicativas y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el desarrollo del pensamiento creativo. (p.131)

El videojuego tiene la capacidad de unir a las personas, posee las características propias para eliminar los estigmas sociales de la sociedad. Según Requena (2015), "los videojuegos se convierten en una herramienta didáctica eficaz en el proceso de enseñanza – aprendizaje para desarrollar todos los planos de la inclusión que repercuten en la sociedad a través de la competencia social y cívica".<sup>6</sup>

Incluso, en este tipo de videojuegos se permiten al usuario suponer una visión de cómo se imagina su futuro.

---

<sup>5</sup> Un ejemplo es el juego *Assassins Creed*, nos sumergen en todas estas temáticas, cuyo propósito no es solo entretener, como objetivo básico del videojuego en sí mismo, sino que también pretende instruir al jugador, mostrarle y enseñarle comportamientos y hechos históricos tomados como referencia del pasado

<sup>6</sup> Por ejemplo, el videojuego *Los Sims*, que se le atribuye el concepto de videojuego de simulación social, ya que en este juego uno puede establecer un rol social determinado en el mundo digital, de tal manera que puede adoptar la apariencia que uno desee y construir su entorno a su imagen y semejanza

Orientando este videojuego a contenidos interculturales, podemos crear un entorno en el cual "la dinámica del juego permite crear, recrear, complacer y establecer posibilidades de socialización con los otros jugadores". (Espinosa Brilla, D. 2000, p. 274)

Por otro lado, debemos recalcar que, a la hora de una enseñanza de contenidos basados en la diversidad cultural o la enseñanza en valores, los ideales de la persona chocan con la ideología de otras sociedades, ya que cada persona tiene su ideología fundamentada principalmente por su entorno. Tal y como afirma Espinosa Brilla (2000)

el enseñar en valores no supone hablar de lo consabido, ni de experiencias y creencias particulares. Es preciso tener en cuenta el mundo de valores individuales que se interrelacionan, de diversos modos, con las exigencias del discurso y su práctica real, que es, en buena medida, lo que verdaderamente interioriza el individuo. (p. 124)

Debemos recalcar que los videojuegos poseen un elemento atrayente para el entorno social, donde una vez experimentas las sensaciones que produce, estas, son compartidas entre los jugadores de modo que se genera un factor social de enganche u obsesión que hace que nos mantengamos pegados a él. Con esto, queremos decir que el videojuego es un producto dirigido a la sociedad, un producto adictivo que la sociedad acepta y experimenta a través de los elementos más atrayentes, como es la dificultad, ya que esto permite que el jugador se recree más con este producto.

Espinosa Brilla (2000, p. 276) nos advierte que "los videojuegos están diseñados para que el jugador se enganche, pero que, sin embargo, la obsesión por un juego en particular sea limitada, y esto produzca la necesidad de pasar a otro juego, que el mercado ya se encargará de promocionar."

Como vemos, la industria del videojuego ha cambiado en las últimas décadas, todo ello gracias al factor y la evolución social. Es por ello, que no podemos olvidarnos de mencionar que en los años setenta, la industria del videojuego estaba representada por las máquinas de salón o recreativas, donde principalmente matábamos "marcianitos". Estos salones eran considerados el templo social de la época, aquel lugar que servía de punto de reunión donde convergía todo el entorno social, agrupándose así una considerable diversidad social.

Estos lugares, sirvieron en su día de un trascendental de acercamiento entre diversas culturas donde se compartían el gusto y el aprecio por un mismo fenómeno social que da lugar a un estrechamiento de las relaciones sociales, así como demás aspectos interculturales.

Por otro lado, no debemos obviar que "la discriminación es un componente de los videojuegos desde sus inicios. En cuanto a los contenidos sexistas, los personajes femeninos han estado asimilados a la debilidad, cobardía y sumisión" (Espinosa Brilla 2000. p.308). Sin embargo, la industria, gracias a la presión reiterada de los sectores feministas durante décadas, ha cambiado drásticamente.<sup>7</sup>

Finalmente, recalcar que "el arte siempre ha participado de niveles de expresión simbólicos, y es allí donde las cargas axiológicas evocativas cobran vigencia". (Espinosa Brilla 2000. p. 309). Es por ello que los desarrolladores de videojuegos siempre tienden a generar un entorno digital en base a referencias culturales propias del arte, como pueden ser símbolos religiosos, pintura, etc. De este modo generan un entorno más real y adecuado a eventos o patrones culturales que enfatizan el grado de inmersión social para una experiencia más realista.

Es por eso que "el arte de la cibersociedad del último cuarto de este siglo, lo real y lo virtual se conjugan en los videojuegos, así como arte y tecnología, dando lugar a una poderosísima industria de nuestro tiempo" (Espinosa Brilla, D. 2000. p. 309)

---

<sup>7</sup> Tomamos como ejemplo el videojuego *Tomb Raider*, cuya protagonista es una mujer caracterizada por su audacia y dureza, han provocado una visión más igualitaria en las ideologías de los jugadores. La figura de una heroína que es capaz de realizar ciertas acciones, que, hasta hora, un hombre solo podía ejecutar, han quedado en el olvido, modificándose así el movimiento machista



## 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

Para el desarrollo de nuestra propuesta, como bien hemos ido anticipando a lo largo del proyecto, hemos optado por plantear algo que a la vez que instructivo y útil, pretenda ser atractivo y que sea un aliciente extra a la hora de trabajar el concepto de interculturalidad.

Nuestra propuesta, tal y como justificamos anteriormente en este trabajo, se basa en la manipulación y uso de TIC, algo muy atractivo para el alumno, pero, además, incorporamos otro elemento aún más atrayente: los videojuegos.

Para introducir esta propuesta es conveniente presentar debidamente este videojuego, ya que, de esta manera, podremos entender mejor la visión que queremos plasmar.

El mundo de *World of Warcraft* es tan extenso, que en él abundan multitud de elementos, actividades, tareas y espacios geográficos que consideramos que es conveniente que expliquemos detenidamente, ya que existen ciertos elementos del juego que nos ayudarán a comprender mejor las actividades y sus finalidades.

### 5.1 PRESENTACIÓN DEL JUEGO

*World of Warcraft*, tal y como dijimos anteriormente, es un MMORPG, desarrollado por *Blizzard Entertainment*, en el que los jugadores controlan un avatar con el fin de explorar el vasto mundo online que se presenta, realizando misiones e interactuando con el entorno y todo lo que surja en la andadura de los jugadores <sup>8</sup>.

#### 5.1.1. *El mundo de WoW*

El universo de *World of Warcraft* (WoW, como lo denominaremos a partir de ahora) consta de 4 mundos, que durante su lanzamiento en 2004 ha ido ampliando con sus expansiones. En la actualidad, hay 4 mundos conocidos como: Azeroth, Terrallende, Draenor y Argus (este mundo pertenece a otra dimensión, con lo que no se refleja en el mapa del mundo). Además, en cada uno de estos mundos existen diferentes continentes y regiones, así como grandes ciudades y entornos que explorar.

---

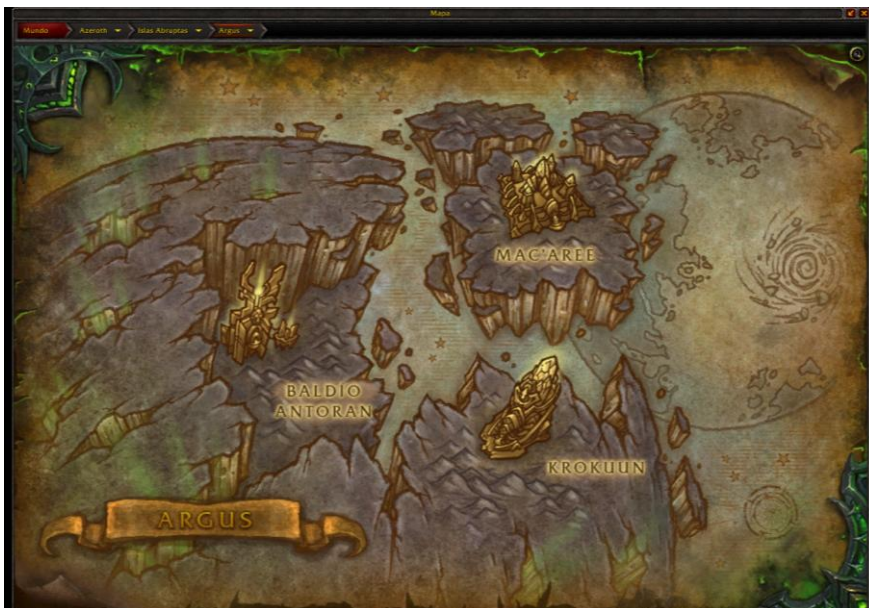
<sup>8</sup> Página Web oficial de World of Warcraft: <https://worldofwarcraft.com/es-es/>

Figura 4 . Mundo de WoW



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Figura 5. Mundo de Argus



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Como vemos, WoW presenta una infinidad de contenido en su geografía ya que, al ser tan amplio, presenta una infinidad de posibilidades con las que interactuar, ofreciendo cada región experiencias diferentes.

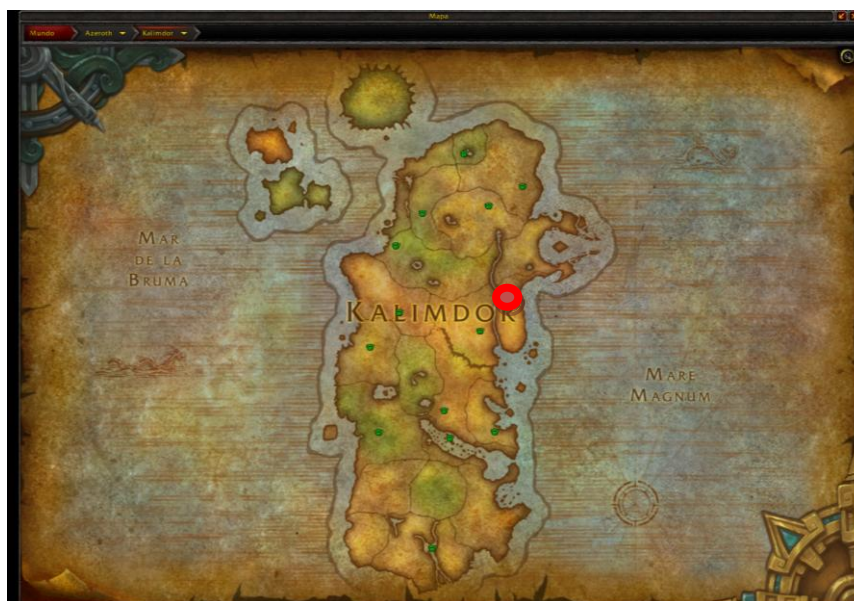
Sin embargo, nuestra propuesta se centrará principalmente en las conocidas **capitales** (círculo rojo)

Figura 6. Mapa de Azeroth



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Figura 7. Mapa de reinos del este



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego



Figura 8. Mapa de reinos del este



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Estas son las principales ciudades donde se reúnen todas las razas de cada **facción**. Sirven de punto de encuentro para la interacción y el comercio, además de para coger los contratos de las misiones a realizar. También, se encuentran los NPC'S (diseños de personajes pertenecientes al juego cuyo objetivo es darnos misiones para subir nuestra barra de experiencia. Estos no están controlados por ningún jugador, simplemente están incluidos en el juego para favorecer nuestra experiencia de juego)

### 5.1.2. Las Razas y clases

Una de las ventajas que más aprovecharemos para nuestro trabajo, son las razas del juego.

El juego presenta 13 razas, divididas en 2 facciones. La Alianza y la Horda (Figuras en anexo 1). Al jugador se le atribuirá una de estas dos, además del sexo y raza de su personaje (figura 9).

Cada facción tiene sus propias razas, de modo que, si a nuestro jugador se le atribuye, por ejemplo, la facción de la Alianza, aquí le corresponderá las siguientes razas: humanos, enanos, gnomos, draenái (seres extraterrestres), elfos de la noche, huargens (hombres lobo) y pandaren (osos panda). Por otro lado, si le toca la Horda tendrá: orcos, troll, no-muertos, elfos de sangre, goblins y pandaren.

Figura 9. Interfaz de creación de personaje



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Cada una de estas razas tiene sus zonas propias zonas de asentamiento en el juego, donde residen con sus costumbres y hábitos.

En cuanto a las clases, se le asignará entre: guerrero, mago, druida, cazador, caballero de la noche, monje, pícaro, sacerdote, paladín, cazador de demonios, brujo y chamán (véase figura nº 9).

Hemos de destacar que un punto fuerte del juego es que cada clase pertenece a un rol. Es decir, que las 12 clases se agrupan en 3 categorías, que, al juntarse, hacen más fuerte al grupo, con lo que cada rol aporta su especialidad para que el grupo unido logre efectuar mejor sus misiones. Estos 3 roles son:

- **Tanques:** aquellos jugadores cuyo objetivo es recibir daño de los enemigos para evitar que destruyan a otros miembros del equipo. Se caracterizan por poseer habilidades de esquivas y reducciones de daño.
- **DPS (Daño por segundo):** son aquellas clases destinadas a hacer daño al rival con sus ataques.
- **Sanadores:** aquellas clases cuyo objetivo es curar a todos los integrantes del grupo y así poder mantener vivos a todos los miembros del equipo.

Como observamos, se constituye un sentimiento de cooperación entre los jugadores para alcanzar un mismo objetivo, situación en la que cada uno aporta su habilidad y destreza para conseguir un fin común.

### 5.1.3. Profesiones

Cada jugador, una vez dentro del mundo de WoW, ha de escoger profesiones. Estas, son habilidades extra que permiten al jugador recolectar materiales para la fabricación de objetos que permiten desarrollar al personaje. Estos materiales, además, se pueden vender o intercambiar con otros jugadores dentro del juego. Las profesiones son: alquimia, herbosteria, herrería, peletería, minería, ingeniería, joyería, sastrería, inscripción, encantamiento.

Los jugadores han de escoger un máximo de 2 profesiones. Una sería la profesión principal y la otra sería la complementaria a la principal o de "farming" (habilidad para recolectar materiales). Por lo tanto, unas profesiones complementan a otras.

Las profesiones son un elemento muy útil dentro del juego, ya que no solo permiten el desarrollo del personaje, como comentamos anteriormente, sino que permiten acceder a objetos de gran interés a lo largo de nuestra aventura. Estos objetos, fabricados o recolectados mediante nuestras profesiones, pueden ser intercambiados de forma directa con otro jugador, bien sea en la capital de nuestra facción o bien pueden ser instauradas en lo que se conoce como "La casa de subastas". La casa de subastas es una zona dentro de la capital de cada facción donde los jugadores pueden adquirir objetos relevantes para nuestros personajes, o simplemente estéticos para que nuestro avatar sea más vistoso

Existen un tercer tipo de profesiones, conocidas como profesiones secundarias. Estas son primeros auxilios, arqueología y cocina, aunque nosotros nos interesaremos por estas dos últimas por sus posibilidades para el desarrollo de propuestas didácticas relacionadas con la educación intercultural..

- **La arqueología** es una profesión secundaria que permite al jugador buscar artefactos o fósiles del mundo de WoW mediante el uso de una herramienta con forma de baliza y telescopio combinados (ver figura nº 12 en ANEXO 1)

El jugador, una vez logre hacerse con el objeto, lo desenterrará para adquirir un artefacto aleatorio de entre todos los tipos de artefactos (véase figura nº 13 en ANEXO 1), ya que existen multitud de tipos artefactos, cada uno correspondiente a las diferentes razas del juego (véase figura nº 14 en ANEXO 1).

Esta profesión nos sirve como elemento intercultural en el sentido de que el

alumno logra hacerse con diferentes objetos antiguos, en los cuales se cuentan historias de su procedencia una vez desenterrados, lo cual motiva al alumno a percatarse del valor histórico y cultural que poseen dichos artefactos.

- **La cocina**, al igual que la arqueología, es una profesión secundaria. Esta se caracteriza por emplear diferentes alimentos para mezclarlos y conseguir elaborar un plato concreto de cada raza. Siguiendo el libro de recetas, el jugador sabe que materiales necesita para elaborar dicha receta.

Figura 10. Instructora de cocina Pandaren



Fuente: <https://mendrugosdeltirifal.wordpress.com/2012/04/17/posibles-instructores-de-las-especializaciones-de-cocina-beta-mists-of-pandaria/>

Ciertos alimentos o materiales, son específicos de cada zona del mapa mundo, ya que deberemos comprar en una tienda concreta el producto o por el contrario buscar el animal adecuado, de modo que si la receta nos pide escama de "pez de aguas negras", deberemos ir a la zona concreta donde pescar ese pez y así elaborar la receta.

Esto nos aporta un gran valor cultural, pues hacemos participes a los alumnos de no solo interesarse por los conocimientos culinarios de otras culturas, sino que además les damos pié a poder crear partidas de caza o búsqueda de alimentos concretos para elaborar nuestras recetas.

#### 5.1.4. *Chat del juego*

Uno de los elementos con mayor trascendencia dentro del juego es el chat de juego.

El chat es un apartado en la propia interfaz del juego posicionado en la esquina inferior izquierda, donde los jugadores pueden comunicarse a través de esta ventana (Véase en figura nº 11 ANEXO 1).

La comunicación es primordial en este juego, pues la coordinación y la socialización con otros jugadores es esencial para poder completar adecuadamente los desafíos o enfrentarnos ante cualquier adversidad que surja en el juego.

Este chat, posee infinidad de funciones relevantes, tanto para nuestras tareas, como para desarrollar los contenidos interculturales a través de WoW, ya que nos sirve como recurso pedagógico para el desarrollo de competencias de comunicación intercultural.

El chat no solo permite hablar con nuestro propio grupo de compañeros del aula (**canal de chat privado**), sino que podemos crear un chat más concreto con los alumnos correspondientes a nuestro grupo inicial (**chat de grupo**)

Existe un chat conectado a todos los jugadores del mundo, pero nuestra propuesta se decanta por un chat privado-grupal. Es decir, el docente creará un **canal de chat privado** para toda la clase, donde solo podrá entrar aquel que el maestro invite; un chat en el que solo entablaremos conversación con el grupo aula, de esta manera propiciamos un entorno controlado.

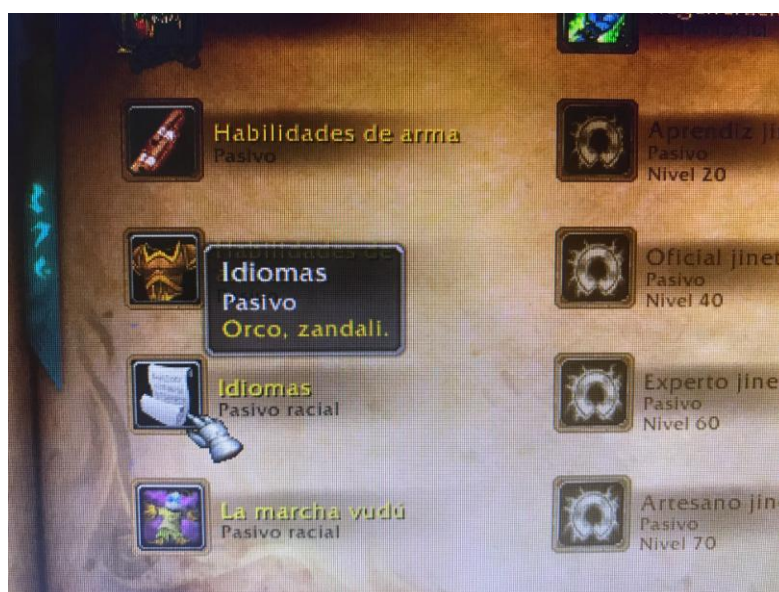
Otra funcionalidad del chat, la cual consideramos especialmente relevante para trabajar ciertos contenidos interculturales dentro del juego es el "idioma". El idioma es una habilidad que posee cada facción, que se refleja en el chat de juego por el cual, ambas facciones pueden comunicarse, ya que la comunicación entre facciones no está permitida, pues cada facción habla su lengua y lo que escribamos por el chat se transcribe a la lengua de cada facción, resultando así imposible que un rival de la facción contraria sepa lo que se está hablando entre dos miembros de la misma facción.

Por ejemplo, si soy Orco, hablaré la lengua zandalí, que es la lengua común a mi facción de la Horda. Por lo que cualquier raza de la Horda, podrá entender lo que digo, pero un miembro de la Alianza que esté en nuestras proximidades solo verá nuestras palabras transcritas al lenguaje zandalí (véase figura nº 10 ).

Se trata de un cifrado de mensajes para evitar delatar posibles planes a la facción contraria.



Figura 10. Libro de habilidades de personaje.



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

## 5.2 METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA

Para la realización de las actividades se seguirá una metodología teórico-práctica, con la cual los alumnos irán realizando las actividades propuestas por el maestro, previamente habiendo recibido explicaciones teóricas para una mejor realización y resultado de la actividad.

Por otro lado, incluiremos una segunda metodología basada en el aprendizaje cooperativo, ya que promueve la interacción, el intercambio de recursos, elementos que facilitan la socialización entre los compañeros de aula a través de trueques, intercambios o simplemente conversar entre ellos para una correcta organización del plan a seguir.

Este aprendizaje cooperativo se centra en el trabajo en grupo mediante el cual se plantea un objetivo a cada miembro del grupo para lograr sus objetivos de aprendizaje. Sin embargo, cada compañero ha de conseguir también sus objetivos para que la tarea tenga éxito.

Este tipo de metodología resulta muy enriquecedora a nivel individual ya que, a través de este tipo de enseñanza, se genera un grado de individualismo que fuerza al alumno a cumplir su parte del trabajo por el bien del grupo. De este modo, el alumno saca lo mejor de sí mismo por el bien del grupo. Detallando un poco más, este factor individual fluye por la vertiente de un trabajo autónomo, donde el alumno ha de responsabilizarse de sus actos, además de que él ha de cumplir su parte de lo acordado anteriormente.

Este aspecto, enfatiza aún más el efecto de grupo; es decir, el sentimiento de querer aportar y ayudar, en caso de que fuera necesario, a un miembro que este apurado con su tarea, así, se

produce un aprendizaje mutuo entre los propios compañeros. Existe, por tanto, una retroalimentación interna.

Esto beneficia y fortalece al grupo aula, ya que como bien sabemos "el propósito de los grupos de aprendizaje cooperativo es fortalecer a cada miembro individual. Es decir, que los alumnos aprenden juntos para poder luego desempeñarse mejor como individuos" (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p.9): Por lo tanto, nuestros alumnos, adquirirán destrezas y mejorarán sus habilidades, emergiendo así un alumno bien dotado de los conocimientos necesarios para afrontar cualquier adversidad que sepa desenvolverse bien gracias al apoyo de sus iguales.

El maestro juega un papel didáctico en el que ha de explicar las tareas, para después exponer previamente los objetivos de las mismas, así como realizar una tarea de supervisión de lo que se hace en el aula para resolver cualquier duda y realizar un seguimiento exhaustivo de los pasos y metodologías que empleen sus alumnos.

Tal y como exponen Johnson, Johnson y Holubec (1999):

El rol del maestro: (a) especificar los objetivos de la clase, (b) tomar una serie de decisiones previas a la enseñanza, (c) explicar la tarea y la interdependencia positiva a los alumnos, (d) supervisar el aprendizaje de los alumnos e intervenir en los grupos para brindar apoyo en la tarea o para mejorar el desempeño interpersonal y grupal de los alumnos, y (e) evaluar el aprendizaje de los estudiantes y ayudarlos a determinar el nivel de eficacia con que funcionó su grupo. (p.5)

Pero, ¿por qué escoger una metodología cooperativa?

Lo normal en un videojuego es que se trate de una metodología competitiva, ya que la mayoría están destinados a ello. Sin embargo, WoW nos permite que podamos emplear una metodología cooperativa, de tal forma que quede reflejado que es necesario la existencia y participación de un grupo unido para resolver tareas y desafíos. Además, queda patente que nos ofrece ciertas ventajas al emplear esta técnica, pues el esfuerzo que emplean los alumnos es mayor, ya que se trata de formar parte de un grupo donde se refuerzan las relaciones de forma positiva, además favorece el intercambio de ideas, promueve el diálogo y el interés por conocer nuevos y diferentes puntos de vista. Tal y como afirman Johnson, Johnson y Holubec (1999):

(...) sabemos que la cooperación, comparada con los métodos competitivo e individualista, da lugar a los siguientes resultados:

1. Mayores esfuerzos por lograr un buen desempeño: esto incluye un rendimiento más elevado y una mayor productividad por parte de todos los alumnos. (...) motivación intrínseca, motivación para lograr un alto rendimiento, más tiempo dedicado a las tareas, un nivel superior de razonamiento y pensamiento crítico.
2. Relaciones más positivas entre los alumnos: esto incluye un incremento del espíritu de equipo, relaciones solidarias y comprometidas, respaldo personal y escolar, valoración de la diversidad y cohesión.
3. Mayor salud mental: esto incluye un ajuste psicológico general, fortalecimiento del yo, desarrollo social, integración, autoestima, sentido de la propia identidad y capacidad de enfrentar la adversidad y las tensiones. (p. 10).

### 5.3 EMPLAZAMIENTO DE LAS ACTIVIDADES

Ya hemos comentado la existencia y la importancia de las capitales en el juego, pero debemos recalcar que en estas zonas se conglomeran multitud de razas y se genera un acercamiento entre todas ellas mediante el diálogo y las acciones que surgen en el juego. De este modo, el jugador tiene dos puntos de vista generados por esta percepción que le hacen extrapolar este aspecto al mundo real, que son:

- El jugador toma conciencia de que existen diferentes grupos sociales, cada una con sus costumbres, rasgos fisiológicos, entornos adaptados, formas de pensar diferentes al resto, etc. Este apartado va más en relación a la visión del jugador desde el punto de vista estético según el juego.
- El jugador, durante su aventura, ha de colaborar y participar en dinámicas de carácter social, es decir, debe promocionar el continuo intercambio de información con el resto de jugadores para avanzar en su aventura, ya sea a través del chat durante las misiones para coordinarse con el resto del equipo o bien el intercambio de bienes y servicios mediante la moneda del juego.

Finalmente, debemos considerar que el verdadero aprendizaje y, por tanto, la base de nuestras actividades, se fundamenta en la interacción y el dinamismo que se genera durante la socialización de jugadores. Con esto, queremos decir que es recomendable plantear sesiones en las que el alumno trabaje un área más específica, por ejemplo: matemáticas, en la que la tarea de gestionar recursos implica un contacto con otras razas del juego o jugadores, donde queda patente el deseo de enriquecimiento entre ambas culturas durante la acción primaria (matemáticas). Es decir, que a través de trabajar diferentes aspectos o actividades en las que haya una tarea de una asignatura en concreto, el fundamento cultural

que deseamos inculcar se produce gracias a la interacción con otras personas durante el desarrollo o la acción del contenido de la asignatura.

Además, podemos fundamentar esta afirmación con otros ejemplos como pueden ser el aprendizaje de competencias comunicativas a través del uso del chat del juego para coordinarse en los diferentes desafíos o bien en intercambios y/o trueques, incluyendo el conocimiento de otras lenguas, especialmente el inglés como lengua franca de comunicación entre jugadores con diferentes idiomas.

Otro ejemplo, cuyos detalles constan en el apartado de actividades, sería referente a la iniciación científica, ya que, en dicho apartado, detallamos una actividad relacionada con la arqueología, pues el uso de diferentes fuentes de información, así como la observación directa de la naturaleza empleando instrumentos apropiados, es uno de los contenidos de la asignatura de ciencias de la naturaleza. Su valor añadido en relación a nuestros contenidos interculturales se basa en la apreciación y conocimiento de fragmentos o fósiles del pasado de cada una de las razas o pueblos antiguos del videojuego.

Finalmente, destacamos otros factores culturales como pueden ser la cocina, que al igual que en el caso anterior, se especifica en el apartado de actividades. Un factor cultural y característico de cada cultura es la cocina. La gastronomía es un elemento que caracteriza a cada cultura, además de ser factor de gran repercusión social que posibilita que las relaciones e intercambios culturales sean aún más prósperos.

Existe una actividad basada en el intercambio de comidas de cada raza, que potencian de una forma u otra a nuestro personaje, aquí se plantea un acercamiento social más profundo, pues el alumno extrapola dichos conocimientos culinarios a la vida real, donde se sabe que existen gran variedad de platos propios de diferentes países.

#### **5.4 RECUERSOS NECESARIOS**

Para el correcto desarrollo de esta propuesta es importante contar un ciertas herramientas o medios, que harán factible este proyecto.

La disponibilidad de un laboratorio de informática es esencial para la realización de esta propuesta, ya que para poder "jugar" y hacer uso de este videojuego es necesaria su previa instalación.

El videojuego WoW, es un juego de pago. Sin embargo, ofrece un tiempo de juego gratuito hasta alcanzar el nivel 20 del personaje, de modo que nos es más que suficiente para

elaborar la propuesta. Además, el juego se puede descargar fácilmente desde su página web oficial<sup>19</sup>

Las especificaciones necesarias para la instalación del videojuego en cada uno de los equipos que vayamos a utilizar no precisan de un alto rendimiento por parte del ordenador personal, pues es un juego que precisa de unos requisitos mínimos a nivel de software y hardware.

Por otro lado, la propuesta se fundamenta en algunos datos de índole contextual. En este caso los alumnos requeridos para la elaboración, sería de la media de una clase en cualquier centro, es decir, entre unos 22-25 alumnos. En caso de ser un número muy amplio de alumnos con respecto al número de ordenadores disponibles, se podría adecuar a dos alumnos por equipo, turnándose en ciertos momentos durante la experiencia, pero tomando decisiones conjuntas sobre lo acontecido.

Por otro lado, dedicaremos una media de 50 minutos por sesión siendo un total de 6 sesiones.

La supervisión y dinámica de la clase corresponde al docente, en este caso, esta propuesta bastaría con un solo maestro, ya que la propuesta no precisa de más atención que la de una clase habitual. Además, el docente dispondrá de ayuda tecnológica que le facilitará aún más el contacto o la interacción con los alumnos con programas informáticos que le permitirán controlar las acciones de los alumnos, aunque especificaremos más sobre las competencias del docente en un próximo apartado.

## **5.5 ROL DEL MAESTRO**

El maestro es el guía, el orientador y el instructor de la parte práctica. Su principal rol es la de observador y constante evaluación de las acciones y estudio de los comportamientos de sus alumnos. En este apartado, detallamos los aspectos más generales de su intervención, sin embargo, en el apartado de actividades, detallaremos sus funciones y desempeños de un modo más explícito.

El maestro, en las asambleas y conversaciones con los alumnos, es el principal generador de un buen clima motivacional.

Plantear una tarea en nuestras sesiones que esté enfocada al ego, determina que un alumno se centre en la superación de la actividad en base a lo que hagan los demás. Sin embargo, la actividad llevaba a la tarea, nos permite que el alumno se centre en realizar la tarea sin importar las comparaciones entre alumnos.

---

<sup>19</sup>Enlace a la página oficial del videojuego World of Warcraft <https://worldofwarcraft.com/es-es/>

Las actividades orientadas al ego, conciben que el niño que no llega, se frustra, se sentirá incapaz e inútil. Los niños aprenden esa incapacidad, por lo tanto, el maestro ha de tener cuidado con estas tareas. Ya que como bien argumentan Cecchini, Gonzalez y Carmona (2004, p.105) "aquellos individuos que mostrasen una elevada orientación hacia el ego y, especialmente, aquellos que tuvieran percepciones de baja competencia serían más susceptibles al estrés y a la ansiedad en la competición."

## 5.6 DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

Los pilares de este proyecto son: interculturalidad, uso de TIC y videojuegos/World of Warcraft. Por lo que a partir de estos elementos definiremos en qué se basa nuestra propuesta.

La propuesta va enfocada a la propia práctica de este videojuego con los alumnos de un aula de sexto de primaria. Consideramos que esta propuesta, dada su "complejidad", determinada por el uso de TIC, así como de los conocimientos que requiere, tanto a nivel de conocimientos y edad madurativa, como por su manejo práctico en el hardware, es recomendable enfocarla para alumnos de entre los 11 y 12 años. El juego presenta un PEGI 12. Por lo que esta propuesta va enfocada a un uso controlado de todas y cada una de las acciones de los alumnos, así como de su contenido. Por eso, planteamos una experiencia **privada** en un **entorno controlado** que garantiza que sea apta.

Se trataría pues, de una propuesta para final de curso en la que incluso solicitaríamos el consentimiento de las familias, indicándoles que el juego presenta un PEGI 12 por razones de violencia verbal por parte de jugadores del mundo de WoW, pero que dicho lenguaje malsonante no se visionará en ningún momento, ya que trabajaremos a través de **un canal de chat privado creado por el docente**, donde se asegure la privacidad de los mensajes así como la restricción de la entrada al canal del chat por parte del maestro, que permitirá el acceso solamente a sus alumnos y no a otros jugadores ajenos a la propuesta.

De esta manera, nos aseguramos generar buenos hábitos y conductas apropiadas por parte de los alumnos dentro del juego. Además, para garantizar el uso de un lenguaje correcto del alumnado, el juego presenta una encriptación de palabras malsonantes, convirtiéndolas en asteriscos, de modo que, ante este lenguaje inadecuado, el juego bloquea estas palabras, evitando que se muestren al resto de alumnos.

Por otro lado, esta estrategia privada se basa en que las actividades van enfocadas a relacionarse con sus propios compañeros y a focalizar sus acciones en las capitales del juego, sin interactuar con otros jugadores del juego, de esta manera tendremos un control

más sencillo de los alumnos, ya que los ubicaremos en el mapa y sabremos si están siguiendo los protocolos adecuados para cada actividad.

Primeramente, el maestro dará las indicaciones para crear un avatar en el juego. El maestro, previamente, reparte a cada alumno un trozo de papel donde dice qué facción y raza ha de seleccionar (Alianza u Horda). Esto es una buena oportunidad para trabajar la relevancia de la diversidad en la cooperación, ya que permite que los alumnos se complementen los unos con los otros para crear soluciones que permitan una buena convivencia.

De esta manera, el maestro hace grupos equitativos con las facciones, quedando 50% en la Alianza y 50% en la Horda. Esta repartición es importante, ya que será uno de los principales alicientes didácticos a la hora de exponer resultados en la fase 4, la asamblea final (de la cual hablaremos más adelante en el apartado "fases").

### **5.6.1. Temporalización**

Como se trata de un diseño de propuesta, no podemos atribuirle una temporalización exacta, ya que la dedicación al mismo varía en función de ciertos factores como la disponibilidad, alumnado, recursos y materiales de cada centro, etc.

Como decíamos, la propuesta está planteada para final de curso, de modo que mostramos este cronograma donde quedan reflejadas las sesiones, así como, qué actividades se plantearán cada día incluyendo las asambleas entre los alumnos y la asamblea final con el docente como punto final de la propuesta.

Figura nº15. Cronograma de actividades

		DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	
FASE 1	SESIÓN 1	Actividad 1	X					
		Actividad 2	X					
FASE 2	SESIÓN 2	Actividad 4	X					
		Actividad 5	X					
	SESIÓN 3	Actividad 6		X				
		Actividad 7		X				
SESIÓN 4				Actividad 8	X			
FASE 3	SESIÓN 5					Actividad 9	X	
FASE 4	SESIÓN 6						Actividad 10	X

Fuente: elaboración propia

Sin embargo, podemos decir que se trata de un proyecto muy adecuado para final de curso, ya que podemos extraer un trabajo grupal en equipo que fomenta la interacción entre los alumnos, reforzando el compañerismo y amistad cosechados a lo largo del curso.

Además, el componente intercultural queda patente a lo largo del tiempo en los propios alumnos, pues será algo que aprendan y sepan valorar de por vida, siempre y cuando cumplamos nuestros objetivos.

La propuesta y su gestión han de adecuarse a los factores mencionados anteriormente. Sin embargo, la estructura y cuerpo de trabajo corresponde a 6 sesiones totales, en las que, en cada una, se le atribuyen unos 50-55 minutos de tiempo sobre los que se efectuarán entre unas 2-3 actividades, dependiendo lógicamente del tipo y grado de dificultad de cada actividad. La propuesta podría alargarse dependiendo del grado de implicación del alumnado, así como de la evaluación del maestro durante el transcurso de las sesiones.

En cuanto al momento del día y en cual asignatura elaborar dicha propuesta, recomendamos que, por su contenido social y su trasfondo didáctico, se atribuya a la asignatura de Ciencias Sociales. Sin embargo, no queremos adecuar dicha propuesta a una sola asignatura, ya que podemos aprovechar este videojuego como contenido interdisciplinar.



## 5.7 OBJETIVOS

Nuestros objetivos van en armonía con el planteamiento de WoW. Es decir, aprovechamos todo aquello que nos ofrece este juego con el fin de concienciar a los alumnos de la diversidad del mundo.

Nuestros objetivos didácticos son:

- Forjar un espacio intercultural donde diversas culturas generan interacción con otras, por lo que la mediación a través del dialogo genera una adquisición de expresiones culturales compartidas en un entorno común, de modo que se funda una actitud de respeto mutuo.
- Concienciar al alumno que pertenece a una cultura diferente (dentro del juego) a la del resto de compañeros y que, a través de esa interacción, está generando una combinación de elementos de otras culturas que crean algo mejor y más efectivo que resulta enriquecedor para ambos.
- Mentalizar al alumno de un modo que pueda empatizar con el mundo real y extrapolar esa empatía que ha generado a la realidad cultural existente en el mundo.
- Producir una retroalimentación conjunta que plantee una visión en el alumno de que ambos pueden alcanzar sus logros y metas si se ayudan mutuamente.

Por otro lado, planteamos otros objetivos con una visión más general:

- Conocer las distintas culturas que conviven en el centro e interesarse por ellas. Tal y como se detalla en el BOCYL (art. 4, p. 44184): "Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad"
- Desarrollar actitudes de tolerancia y respeto hacia la diversidad cultural existente en el centro.

Tal y como se detalla en el BOCYL (bloque 2):

Esta propuesta se basa en el desarrollo de la empatía, el respeto y la tolerancia hacia las otras personas, así como de las habilidades necesarias para relacionarse y actuar de acuerdo con los deberes y derechos fundamentales. Conocer, respetar y aceptar las diferencias entre las culturas y las personas, el derecho a la igualdad de oportunidades y la no discriminación de las personas, encuentran cabida en este bloque. (p. 44707)

Así como ciertos objetivos de etapa de educación primaria según el BOCYL (art.4, p.44183):

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

## 5.8 COMPETENCIAS DEL DOCENTE SOBRE DE LA PROPUESTA

El docente ha de poseer ciertas habilidades y control sobre el juego. Es lógico pensar que el maestro antes de llevar a cabo una propuesta de estas características, ha de tener la competencia y conocimientos necesarios para poder llevarla a cabo sin dificultades.

El maestro ha de familiarizarse con la página web oficial de World of Warcraft, ya que en ella se contemplan noticias y ayudas para toda clase de inconvenientes o problemas que puedan surgir tanto dentro como fuera del juego, en cuanto a aspectos técnicos se refiere.

El docente instalará el juego en cada ordenador del aula, asegurándose de que el juego funcione adecuadamente.

Esta web nos dará acceso a una prueba gratuita de WoW en cada ordenador hasta alcanzar el nivel 20, como comentamos anteriormente (explicación en ANEXO 2).

Una vez instalado, el docente ha de ser competente en el control del propio avatar, pues el control del que hagamos uso servirá de ejemplo y motivación para los alumnos durante las explicaciones de cada actividad.

El docente inexperto en esta materia, es capaz de instruirse muy fácilmente, ya que existen tutoriales oficiales sobre el control y los primeros pasos en WoW.<sup>10</sup> En estos tutoriales encontramos guías de cómo crear una cuenta, como iniciarnos dentro del juego, instalación del juego, etc.

En cuanto al manejo de las funciones del sistema de control sobre el resto de ordenadores del laboratorio de informática, en la mayoría de este tipo de aulas, el técnico que las

<sup>10</sup> Enlace a video-tutorial de YouTube donde se nos inicia en los primeros pasos de WoW. Canal oficial <https://www.youtube.com/watch?v=5s0hB2revKp4>

prepara, incluye un programa con estas características, normalmente usando ITALC, de modo que la sala está bien aprovisionada.

Aún así, es conveniente revisar adecuadamente las funciones del programa que permite este control. Para ello, bien podemos acudir a internet e investigar acerca de ITALC, cuyos tutoriales en YouTube están muy bien explicados o bien acudir a un compañero docente que esté más experimentado en estas labores<sup>11</sup>.

## 5.9 FASES DE LA PROPUESTA EN BASE A LAS ACTIVIDADES

Estableceremos cuatro fases de propuesta, las cuales irán contempladas en las propias actividades, es decir, que en cada fase se agrupan aspectos de la misma índole unidas a la temática de la actividad, por lo que en la primera fase trataremos aspectos básicos en las actividades 1 y 2. En la segunda se fundamenta el grueso de todas las actividades, en la fase tres detallamos las exposiciones de los alumnos y en la fase cuatro tratamos una asamblea conjunta.

Pasamos a describir detalladamente las fases de la propuesta. Primeramente, es importante una **fase de conocimientos primarios básicos**, referentes al hardware del PC, es decir, controles del movimiento del personaje (uso de teclado y ratón), así como en lo referente al conocimiento y funcionamiento del software del juego, es decir, la navegación y noción del uso de la interfaz principal del juego.

Posteriormente, plantaremos una **segunda fase de realización de actividades** en la que los alumnos, con las lecciones básicas aprendidas, deberán realizar ciertas actividades que el profesor asigne. Estas tareas estarán explicadas a través del visionado de la pantalla del profesor, que es capaz de hacer que la imagen de su ordenador se distribuya en cada uno de los ordenadores del aula, permitiendo que todos los alumnos vean de primera mano el ejemplo del docente sin necesidad de utilizar un proyector, que sería un componente más costoso para el centro.

Además, de esta manera el alumno ve reforzada la explicación del maestro a la vez que visualiza las acciones del adulto durante la charla (esta fase de explicación se repite siempre que cambien de tarea).

Esta técnica, además, permite que, durante la realización de las tareas, si el maestro, observa que los alumnos están teniendo una tendencia equivocada respecto a cierto contenido del juego, este puede pausar el juego y mostrar su pantalla, de modo que puede re-orientar al alumnado.

---

<sup>11</sup>Enlace de YouTube a video-tutorial del uso de ITALC <https://www.youtube.com/watch?v=5shB2revKp4>

La **tercera fase de puesta en común**, consiste en que todos los grupos han de exponer a la clase las formas y métodos con los cuales han logrado sus objetivos. Han de explicar cómo han sido asignados los roles dentro del grupo, los motivos de esta asignación, que acciones han realizado para lograr los objetivos y porqué han escogido esas vías y no otras.

Y la **cuarta y última fase, consiste en una asamblea dirigida** por el docente, donde se evalúa las metodologías empleadas por los alumnos. El docente ha de exponer cuales han sido las más eficientes y porqué. Al finalizar, entre todos hablan de qué cosas cambiarían para plantear mejor su experiencia. En esta etapa, que nos sirve para poner punto y final a la propuesta, el docente ha de dialogar con sus alumnos y hacerles formar parte de la conversación en la que extrapolen todo lo aprendido, en cuanto a la interculturalidad y diversidad cultural se refiere, a la vida real.

Concienciando que dicho entorno, se asemeja a lo presente en la vida real, con lo que, si siguen los mismos pasos, se verán beneficiados el enriquecimiento de la diversidad cultural.

Con todo esto, se pretende que el alumno exponga sus sensaciones y percepciones dentro del juego, guiando al alumno por la apreciación del intercambio cultural que se desarrolle mediante la socialización con seres diferentes a su avatar.

## 5.10 EVALUACIÓN

En este momento entramos en la fase cuatro de nuestra propuesta. Pues es el momento en el que nos centramos en una **asamblea**, en la que tienen lugar las sensaciones y percepciones de los alumnos, con lo que permite un balance crítico de las actividades con el docente.

El maestro ha de centrar su experiencia, mediante preguntas a los alumnos, de la base cultural que han trabajado, preguntas como: ¿Habéis colaborado con otras razas del juego?, cuando habéis estado en un grupo muy diferente al vuestro, ¿habéis podido ayudarles con vuestras habilidades de raza?, ¿Habéis intercambiado recursos con otros seres del juego? ¿qué os ha parecido?

De esta manera el docente, centra la atención en el elemento social, haciéndole ver a los alumnos que la diversidad es un valor muy enriquecedor y que podemos beneficiarnos de atributos de diferentes culturas.

Además, incluyendo así una visión de perspectiva de género, ya que en ocasiones vemos en las aulas cómo rechazamos cooperar y colaborar con personas de sexo opuesto al nuestro,

en esta ocasión, esta idea se ha obviado, pues el alumno al iniciar el juego, deja sus rechazos y recelos, y se centra en el propio juego, independientemente del sexo, lo cual favorece una relación positiva cuando en la asamblea, el alumno, se da cuenta de que no le dio importancia durante los períodos de juego.

Finalmente, el maestro a través del diálogo en esta asamblea, se da cuenta de en qué grado les ha influido esta propuesta y en qué medida valoran el elemento social, en términos generales.

## **5.11 ACTIVIDADES**

Todas las actividades siguen una temporalización, es decir, partimos de actividades básicas, donde se enseñan los controles y mecanismos del juego, hasta actividades donde son necesarias determinadas destrezas que el jugador ha ido adquiriendo a lo largo del juego. De este modo cumplimos una de las premisas del videojuego, la progresión.

Como comentamos en apartados anteriores, el elemento social es el fundamento de este trabajo. Sin embargo, para producir este factor, en alguna actividad es imprescindible que exista una interacción que se genera a partir de un desafío o reto cuyo contenido es atribuido a una asignatura en concreta, es decir, si queremos que socialicen y descubran los beneficios de la diversidad cultural, han de socializar con motivo de una acción primaria, por ejemplo, durante el comercio o intercambio de recursos en el juego, perteneciente al elemento matemático.

En cuanto al rol del docente, en todas las actividades, su función será la de observador y orientador, de modo que irá observando si los alumnos cumplen los objetivos, y tomará notas que usará en la asamblea final para determinar datos o aspectos relevantes que se desarrollen durante la propuesta. En cuanto al rol de orientador, antes de cada actividad, el docente interferirá en el juego para mostrar ciertos aspectos o consejos para que los alumnos se centren y sepan orientar la tarea encomendada.

Sin embargo, en la actividad final de asamblea, el rol del docente consiste en guiar un debate/diálogo entre todos los alumnos con el fin de orientar al alumnado a los aspectos y contenidos de esta propuesta.

SESIÓN: 1	ACTIVIDAD: 1.1	FASE: 1	DURACIÓN: 20 min
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Avatar			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b>			
Cada alumno creará un avatar dentro del juego. Aprenderá los controles del juego como su interfaz. Se sorteará entre los alumnos la facción, la raza y la clase, de esta manera garantizamos la diversidad cultural en el juego.			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear un avatar de la facción otorgada e iniciarlo en el mundo de WoW.</li> <li>-Adiestrar al alumno a las funcionalidades del juego.</li> <li>-Aprender los diferentes movimientos y controles básicos de navegación por la interfaz del juego y del personaje, utilizando los periféricos del aula de informática (ratón y teclado)</li> </ul>			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b>			
-Fomentar el pensamiento crítico frente a los diferentes grupos sociales existentes dentro del juego y extrapolarlo al mundo real.			
<b><u>Justificación de la actividad</u></b>			
<p>Esta actividad nos permite enfatizar la conciencia de diversidad cultural con la que se va a trabajar durante la actividad del alumno desde una primera instancia, pues cuando ha de escoger su avatar, ha de contemplar la gran variedad de razas y rasgos fisiológicos diferenciadores de cada una de ellas.</p> <p>El alumno extrapola esta visión al mundo real, distinguiendo así una diversidad cultural manifiesta en la sociedad actual.</p>			
<b><u>Procedimiento</u></b>			
<p>Para asegurarnos de que exista diversidad suficiente para poder enfatizar el elemento intercultural que deseamos trabajar, el maestro hace un sorteo previo en el cual se asigna a cada jugador una raza y rol específicos. Esto es una buena oportunidad para trabajar la relevancia de la diversidad en la cooperación, ya que permite que los alumnos se complementen los unos con los otros para crear soluciones que permitan una buena convivencia dentro del grupo.</p> <p>El docente, ante las reacciones de los alumnos por ser asignados una raza u otra, comentará al finalizar el reparto, las habilidades concretas de cada raza y rol y lo que aporta para su grupo, de este modo el alumno percibirá contenido seductor en su asignación, contentando así a los más reticentes.</p> <p>En cuanto a los rasgos fisiológicos del avatar, no es necesario que se realice ningún sorteo, ya que contamos con muchos tipos de modificadores de apariencia, tales como diferentes cortes de pelo y sus colores, expresiones faciales, color de piel, pinturas faciales o en el caso de trolls, tipos y</p>			

tamaño de colmillos.

Después, como hemos comentado, sorteamos también los tipos de clase del avatar, por lo que, siguiendo las instrucciones del maestro, en cada grupo debe haber un tanque, un curandero y 3 DPS, lo cual se sigue el mismo patrón de actuación anterior por parte del docente (esta distribución está justificada en actividades posteriores a esta).

Una vez diseñado nuestro personaje, debemos ponerle un nombre que nos caracterice, bien sea nuestro apodo o como deseemos.

Finalmente, los alumnos le dan al botón crear, para cargar el personaje e incluirlo en el mundo de WoW.

Por otro lado, la actividad contempla una segunda parte. El alumno, una vez dentro del juego, ha de aprender a moverse con el ratón y el teclado. El maestro indica, como siempre antes de cada actividad, cuales son los controles y la posición de cada mano para poder realizar movimientos con eficiencia (véase controles en ANEXO 1).

### **Evaluación**

Esta primera actividad consiste en la creación del personaje con el que el alumno jugará a lo largo de la propuesta.

El alumno durante la asamblea final y durante la exposición final, se percató de sus vivencias durante el juego y se concientizó de todo lo acontecido referente a la diversidad cultural, en otras palabras, el docente lleva al alumno a un pensamiento crítico donde reflexiona sobre temas raciales, respeto y donde se aprecie la diversidad cultural como un enriquecimiento afectivo y moral.

SESIÓN: 1	ACTIVIDAD: 1.2	FASE: 2	DURACIÓN: 30 min
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Esta es tu historia			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b>			
Una vez dentro del juego, el alumno ha de iniciar una cadena de misiones propias de cada raza. Esta cadena de misiones, nos hará concienciarnos un poco más de la raza que tenemos, ya que conoceremos datos y hechos concretos de su historia y origen.			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b>			
-Completar la cadena de misiones propias de la raza asignada			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b>			
-Concientiar al alumno de que cada grupo social se caracteriza por una demografía propia de cada			

zona.

-Concienciar de que el hábitat de cada grupo social se adecua a las características físicas del entorno

-Socializar con otros jugadores del juego, independientemente de su raza, para lograr nuestro objetivo dentro del juego.

-Fomentar el sentimiento de afecto por la cultura propia y sus orígenes, de su vegetación y clima.

### **Justificación de la actividad**

El alumno, al empezar en su ciudad o poblado correspondiente a su raza, se da cuenta de las características de su entorno y sus orígenes.

Cada raza del juego posee unas características y una historia concreta, por lo que la raza determina el hábitat donde reside. Este espacio demográfico, constituye la esencia de su ser y la historia de sus antepasados.

Cada zona demográfica, posee un clima y vegetación, en ciertos aspectos, semejantes o diferentes al resto, según corresponda. Pero existen zonas en las que su clima y vegetación son poco comunes e incluso específicos de cada zona. De modo que cada civilización/raza... se adapta culturalmente a esos condicionantes medio físico y biológico

### **Procedimiento**

El alumno ha de iniciar la cadena de misiones propias de su raza y completar el hilo argumental que cuenta los orígenes o la historia de la existencia de su propia raza dentro del juego.

Toda esta cadena de misiones tiene lugar en la zona propia de la raza, si somos elfos de sangre realizaremos dichas misiones en Lunargenta, ciudad de los elfos, ya que el juego nos da la posibilidad de conocer de una forma detallada los orígenes de nuestra raza a través de esta cadena de misiones específica.

Las misiones son propias de una destreza básica, pues al tratarse de las primeras misiones, el juego las asemeja a una dificultad baja en la que el control y movimiento del personaje.

Estas primeras misiones además nos darán experiencia para subir de nivel y desbloquear nuevas habilidades propias de nuestra clase.

### **Evaluación**

Al comienzo del juego, según la raza escogida, se presenta un grupo de misiones las cuales tienen diferentes objetivos dentro del juego, pero cuya historia o trasfondo argumental nos cuenta los orígenes de nuestra raza asignada.

Los alumnos al introducirse en el juego, observan el entorno que les rodea, entornos que son diferentes según avanzan en el juego, con lo que comparan entre todas las zonas visitadas y asimilan que su personaje es propio de su zona inicial, es decir, el orco se asemeja a un clima cálido y desértico, mientras que el troll se caracteriza por vivir en un clima húmedo, de zona



pesquera.

Esto crea la mentalidad en el alumno de que existe una diversidad social, y que cada cultura se localiza en zonas determinadas, haciéndoles participes de la esencia que caracteriza a su personaje.

SESIÓN: 2	ACTIVIDAD: 1.3	FASE: 2	DURACIÓN: 25 min
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> ¿Dónde está mi grupo?			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b> Para poner en práctica los controles, además de otros objetivos que nos planteamos, el jugador ha de encontrar a su grupo, al igual que antes, asignado por el docente. Cada jugador ha de buscar y encontrar a sus compañeros a través de ciertas habilidades de búsqueda dentro del juego.			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b> - Localizar y reunirse con el grupo del alumno dentro del juego en el punto de reunión determinado, en este caso, la capital de cada facción (Ventormenta para la Alianza y Orgrimmar para la Horda).			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b> -Socializar con otros jugadores del juego, independientemente de su raza. -Coordinarse con sus compañeros de aula a través del dialogo. - Establecer espacios de cooperación y comunicación dialógica y respetuosa			
<b><u>Justificación de la actividad</u></b> Esta actividad nos permite enfatizar el dialogo entre compañeros de aula, aunque sean de distinta raza a la nuestra, con el fin de completar una misión concreta. El alumno, al tener que reunirse en la capital con sus compañeros, ha de socializar con otros jugadores y/o coordinarse con sus compañeros para alcanzar su meta.			
<b><u>Procedimiento</u></b> Una vez nos introducimos al mundo, cada raza empieza en su poblado o ciudad determinada. Es el momento de formar nuestro grupo. Previamente, el maestro ha planteado los grupos de trabajo. Los grupos son de 5 personas, de modo que cada alumno ya sabe cuáles son sus compañeros, pero no saben a qué <b>raza</b> pertenecen los miembros de su grupo, solo saben que son de su misma <b>facción</b> . El maestro ha dado, en su charla previa a cada actividad, unas indicaciones y consejos para poder llegar a la capital y reunirse con sus compañeros. De este modo, cada alumno ha de hacer uso de sus nociones básicas de controles de personaje y adentrarse en el mundo del WoW siguiendo los consejos del docente, en los que indica algunas opciones para llegar a la capital lo antes posible.			

### Evaluación

El moverse por el mundo de WoW, genera espacio para socializar con los compañeros que nos encontremos, ya que es posible que estos se ayuden mutuamente durante el viaje a la capital.

El comercio entre jugadores también posibilita la socialización, que nos lleva un intercambio de bienes o servicios a través de la moneda del juego, el oro, lo cual nos permitiría pagar por los servicios de vuelo y así llegar a la capital más rápido.

SESIÓN: 2	ACTIVIDAD: 1.4	FASE: 2	DURACIÓN: 25 min
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Refuerzo			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b> Una vez localizado nuestro grupo, es hora de conocerse, para ello los alumnos pondrán en común sus habilidades con el resto de compañeros, de esta manera, todos conocerán los rasgos y características del resto. Después, el docente indicará unos desafíos específicos que propician el conocimiento del grupo.			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b> -Realizar correctamente los desafíos planteados por el maestro con el fin de recolectar recursos suficientes para posteriores actividades. -Reforzar los atributos y destrezas de nuestro grupo mediante nuestras habilidades y profesiones.			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b> -Socializar con el grupo de compañeros -Conocer los distintos grupos sociales de los cuales se compone nuestro grupo de aula. -Participar en el intercambio de ideas entre los miembros del grupo -Aconsejar sobre las dificultades de la zona específica de cada raza dentro del juego -Mostrar los diferentes elementos culturales propios de cada raza dentro del juego			
<b><u>Justificación de la actividad</u></b> Mediante esta actividad podemos hacer hincapié en los atributos y beneficios que cada raza del juego aporta el grupo. Cada personaje, propio de una zona concreta en el mapa, conoce los entresijos y dificultades se hallan en el terreno. Además, se produce un intercambio de ideas durante la organización de las misiones, lo cual nos lleva a un diálogo y acercamiento de los roles sociales. Ya que a partir de la diversidad existente			

dentro de cada grupo, es productivo que todos los compañeros sepan cuáles son los beneficios que aporta la diversidad de su grupo, ya que como dijimos en otras ocasiones, cada raza y clase aporta sus ventajas específicas al grupo.

### **Procedimiento**

Una vez nos hemos encontrado con nuestros compañeros de grupo, les damos unos minutos para que se "presenten" al resto del grupo, es decir, cada alumno tiene una raza dentro del juego así como sus profesiones (algunos podrían repetirse), pues ahora deben exponer ante sus compañeros los atributos característicos de sus avatares, tales como rasgos físicos o habilidades específicas determinadas por su raza.

De este modo, los alumnos verán cuáles son sus puntos fuertes y qué puede aportar cada alumno al grupo, así como qué beneficios pueden extraer como conjunto al unir todos sus rasgos.

Después de esto, el maestro ha planteado una serie de desafíos en la pizarra que los alumnos como grupo han de completar. Estos desafíos tienen como objetivo el establecer las bases de grupo; es decir, la práctica de los controles, así como del rol que ejercen dentro del grupo, les beneficiará para poder progresar durante el juego y así poder completar desafíos más difíciles. Por tanto, los desafíos para esta primera incursión son:

-Recoleta materiales de elaboración para tu profesión

-Fabrica objetos con los materiales recolectados anteriormente que beneficien y aumenten el poder de tus compañeros.

-Realizar "misiones diarias"(misiones que nos aportan los NPC'S del juego con el fin de realizarlas a cambio de experiencia para nuestro personaje y aumentar nuestro nivel de personaje) para obtener experiencia suficiente y alcanzar el nivel 15 de vuestro avatar.

Cabe destacar que estos desafíos, estarán planteados de forma que los alumnos han de salir de las capitales, y completar los desafíos fuera de la capital pero en las proximidades de estas, permitiendo así al maestro tener un mayor control de todos los avatares de los alumnos.

### **Evaluación**

Los roles sociales son lo que determina el estado del grupo.

El grupo de alumnos ha de fomentar un diálogo y clima positivos, es decir, respeto, igualdad, etc. ya que es en estos momentos cuando se comienza a fraguar el rol social de cada alumno dentro del grupo.

El rol socioemocional es predominante en esta actividad, pues cada alumno se encasillará en el animador del grupo, el armonizador, el observador, etc. con lo que, si cada alumno se adecua a su rol, el grupo será óptimo. De esta manera, introducimos una colaboración entre los diferentes roles, ya que cada alumno aporta una visión diferente según su rol socioemocional, lo cual beneficia positivamente al clima socioemocional del grupo.

<b>SESIÓN: 3</b>	<b>ACTIVIDAD: 1.5</b>	<b>FASE: 2</b>	<b>DURACIÓN: 25 min</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Cocina			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b>			
<p>La gastronomía es un potente elemento socializador, aportador de conocimiento y enriquecimiento cultural. En esta actividad, cada alumno ha de fomentar la gastronomía típica de su raza y compartirla con el resto de miembros del grupo, de esta manera, logramos que el alumnado socialice a través del elemento culinario. Una vez hecho esto, el alumnado extrapolará esta perspectiva e investigará sobre la gastronomía del mundo real.</p>			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reunir los materiales necesarios para la elaboración de platos típicos propios de cada raza dentro del juego.</li> </ul>			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mostrar las diferentes recetas propias de cada raza, así como su elaboración.</li> <li>-Permitir un intercambio de platos entre las distintas razas dentro del grupo.</li> <li>-Extrapolar la visión culinaria existente en esta actividad a la vida real.</li> <li>-Socializar en base a la gastronomía como elemento propio o rasgo distintivo de toda cultura.</li> <li>-Conocer ciertos platos y elaboraciones propias de otras culturas</li> </ul>			
<b><u>Justificación</u></b>			
<p>Gracias a esta actividad, acercamos un poco más la diversidad cultural a través del enriquecimiento gastronómico.</p> <p>Uno de los pilares fundamentales del acercamiento entre culturas es la gastronomía.</p> <p>Con esto, permitimos que los alumnos no solo conozcan platos típicos de otros países, sino que además hacemos que se interesen por la riqueza cultural gastronómica en el mundo, lo cual sirve de factor socializador entre culturas.</p>			
<b><u>Procedimiento</u></b>			
<p>Como bien sabemos, ciertos materiales o alimentos de elaboración gastronómica son propias de cada zona.</p> <p>Gracias a la diversidad cultural del grupo principal compuesto por 5 alumnos, cada uno es especialista y conocedor de lo que abunda en sus respectivas tierras.</p> <p>De este modo, cada alumno ha de elaborar recetas gastronómicas propias de su pueblo. Para ello, el grupo ha de ir en conjunto adquiriendo o recolectando los materiales necesarios para cada receta.</p>			

De esta manera, entre todos los jugadores podrán visitar zonas concretas del mapa referentes a cada raza existente en el grupo.

Una vez adquiridos los materiales, los jugadores se asentarán reunidos en una zona de la capital, donde construirán la hoguera necesaria para elaborar las elaboraciones. Después, compartirán platos entre los jugadores.

Finalmente, este grupo de 5 jugadores, investigará por internet platos típicos de otros países que se les ocurra y los compararán con otros ya conocidos, por ejemplo: platos típicos de Marruecos.

### **Evaluación**

Los alumnos son capaces de buscar e interesarse por elaboraciones propias de cada país, lo cual beneficia al interés por otras culturas y sus costumbres.

Lo consideramos como un valor añadido que expande la mente del alumno para evitar el rechazo a otras culturas.

<b>SESIÓN: 3</b>	<b>ACTIVIDAD: 1.6</b>	<b>FASE: 2</b>	<b>DURACIÓN: 25 min</b>
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Arqueología			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b>			
La profesión de arqueología dentro del juego es un componente que nos aporta un gran aliciente cultural, pues en esta actividad cada alumno deberá encontrar restos arqueológicos propios de diversas culturas o civilizaciones antiguas. Una vez hecho esto, el alumnado extrapolará esta perspectiva e investigará sobre antiguas civilizaciones del mundo real.			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b>			
-Hallar los restos y artefactos de antiguas civilizaciones de cada unas de las razas existentes en grupo principal de 5 jugadores.			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b>			
-Conocer los orígenes de cada raza dentro del juego.			
-Extrapolar la realidad del enfoque de que cada sociedad tiene unos orígenes y un pasado que forman parte de la identidad cultural de cada grupo social			
-Concienciar al alumno de que pertenece a una cultura			
-Valorar los orígenes de otras culturas.			
-Averiguar ciertos aspectos o costumbres propias de otras culturas.			
<b><u>Justificación de la actividad</u></b>			

Gracias a esta actividad, los alumnos pueden interesarse más por los orígenes de sus culturas, al igual que por otras culturas ajenas a la suya.

El alumno visualiza componentes del videojuego que le hacen tomar una perspectiva orientada a la realidad en base a las culturas existentes en el mundo.

### **Procedimiento**

Como comentamos anteriormente, existe una profesión dentro del juego llamada “arqueología”.

Esta profesión se caracteriza por la búsqueda de artefactos propios a las diferentes civilizaciones o pueblos del pasado, cuyos nombres han derivado a las razas actuales dentro del juego.

Estos artefactos son objetos o escritos antiguos. En ambos casos, el juego cuenta la historia y procedencia del objeto, incluso nos cuenta los usos que se les daba o para qué fin los empleaban las civilizaciones antiguas.

Estos objetos se encuentran en ciertas excavaciones de cada zona o pueblo propio de cada raza, es decir, que si queremos hallar los restos antiguos de los Elfos, hemos de excavar en los asentamientos de Lunargenta.

La actividad consiste en excavar y hallar restos de cada una de las razas que componen el grupo de 5 jugadores, dándose a conocer los orígenes o costumbres antiguas.

Después, han de informarse por costumbres o aspectos de interés de diferentes culturas e incluso por datos o aspectos de civilizaciones antiguas como la Azteca o la Inca.

### **Evaluación**

Se genera un interés por conocer la procedencia de uno mismo, además que averiguar ciertas costumbres de otros países resulta un elemento atractivo para el alumno, ya que, durante el juego y la acción de la actividad, el alumno muestra interés por conocer más detalles, ya que, como bien hemos dicho en anteriores ocasiones, el videojuego es un elemento seductor para el alumno, con lo que su aprendizaje está implícito en la propia jugabilidad.

SESIÓN: 4	ACTIVIDAD: 1.7	FASE: 2	DURACIÓN: 50 min
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Casa de subastas			
<b><u>Breve descripción de la actividad</u></b>			
<p>La casa de subastas es un gran exponente socializador, pues a través de esta actividad, los alumnos deberán completar una serie de desafíos relativos a la casa de subastas del juego. Aquí, deberán socializar en gran medida con el resto del aula, ofertando productos y otros objetos.</p>			
<b><u>Objetivos en base al juego</u></b>			
<p>Intermediar con los compañeros en la casa de subastas., ofreciendo productos en la casa de subastas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Completar intercambios o compras con los objetos extraídos de las incursiones anteriores a esta actividad.</li> <li>-Ofrecer y vender productos elaborados a partir de las profesiones a al menos 3 jugadores de WoW.</li> </ul>			
<b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender a dialogar a través del respeto durante el intercambio de bienes y servicios.</li> <li>-Respetar a cada persona independientemente de la cultura a la que pertenezca, así como ofrecer las mismas condiciones a todos por igual.</li> <li>-Respetar los intercambios de bienes y servicios, a pesar de no estar de acuerdo con las condiciones ofertadas.</li> <li>-Practicar la lengua inglesa, como lengua franca de comunicación entre jugadores con diferentes idiomas</li> </ul>			
<b><u>Justificación de la actividad</u></b>			
<p>Esta actividad resulta atractivo para trabajar ciertos aspectos interculturales, ya que nos permite formar al individuo de manera que sepa valorar ciertas condiciones a la hora de intercambiar o adquirir bienes y servicios, sin dar una importancia negativa a la cultura de la persona con la cual estemos tratando.</p> <p>De esta manera, fomentamos que los intercambios o adquisiciones no se vean mermadas por un enfoque racista, sino que sean acciones naturales, sin fijarse o dar importancia la cultura del sujeto.</p>			
<b><u>Procedimiento</u></b>			
<p>Los alumnos, una vez hayan vuelto de sus primeras incursiones, han logrado obtener un buen botín que les permitirá fabricar grandes cantidades de materiales.</p> <p>Una vez adquiridos todos los materiales y objetos, han de dirigirse a la capital, donde se asienta la casa de subastas del juego. Allí, han de completar las tareas que el profesor asigne, que son:</p>			

-Exponer productos en la casa de subastas.

-Intercambiar 5 objetos con el resto de grupos del aula, también algunos materiales que se han conseguido en las incursiones o que hayan elaborado a partir de las profesiones.

-Socializar con 3 compañeros a través del habla inglesa y venderles productos de las profesiones.

Para ello, el maestro concretará una zona de la capital donde la clase se asiente, de modo que ahí se producirán los intercambios entre los jugadores.

Se produce una situación de comercio en la que los jugadores comercian con los objetos que deseen, además, al mismo tiempo, pueden poner productos en la casa de subastas para monetizar aún más sus productos.

### **Evaluación**

El procedimiento a seguir es el intercambio de recursos y/o objetos que hayamos adquirido a lo largo de la aventura, de este modo profundizamos en el elemento socializador entre diversos grupos sociales.

Esta actividad constituye un valor añadido, las matemáticas, pues sirve de acción principal para poder llevar a cabo un elemento intercultural. De este modo, trabajaríamos un elemento transversal.

<b>SESIÓN: 5</b>	<b>ACTIVIDAD: 1.8</b>	<b>FASE: 3</b>	<b>DURACIÓN: 50 min</b>
------------------	-----------------------	----------------	-------------------------

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Exposición

### **Breve descripción de la actividad**

Que mejor actividad para recordar vivencias y hechos vividos a lo largo de la aventura digital. En esta ocasión, el alumnado ya no precisa del juego, sino que cada grupo deberá exponer y contar lo vivido dentro del juego. Las intervenciones y la escucha del resto de compañeros aportan una retroalimentación positiva al aula.

### **Objetivos en base al juego**

No se precisan, ya que en esta fase no se juega a WoW.

### **Objetivos de aprendizaje**

- Compartir todas las experiencias anteriores con el grupo aula.
- Expresar las vivencias y toma de decisiones dentro del juego con el grupo aula.
- Recalcar y seleccionar los aspectos aprendidos a lo largo de la propuesta, tanto a nivel individual como grupal.



-Concienciar y valorar la escucha del resto de exposiciones de otros grupos del aula con el fin de aprender de los errores, así como de otras perspectivas.

### **Justificación de la actividad**

En esta ocasión, esta actividad nos ofrece un primer vistazo de una manera explícita hacia el contenido cultural que queremos tratar.

Los alumnos, dadas las actividades a las que se han enfrentado, recalcarán en mayor medida el componente intercultural.

Desde un principio, todo ha sido en base a la diferenciación de razas y sus costumbres, continuando por esa vertiente, dando lugar a hechos cada vez más complejos en los cuales los alumnos han desempeñado unas labores sociales concretas.

Resulta adecuado para el desempeño de competencias interculturales porque es donde extraeremos todas las perspectivas de los compañeros, reflejándose cuáles son sus puntos de vista

### **Procedimiento**

Los alumnos irán exponiendo por grupos (estos grupos serán los atribuidos al grupo principal compuesto por 5 alumnos) un breve resumen de las actividades que han ido elaborando a lo largo de la aventura, enfatizando sus experiencias a través de sus sensaciones y percepciones.

También, remarcarán cuales han sido las actividades más difíciles y por qué, así como destacar y justificar la actividad que más les ha gustado.

### **Evaluación**

Esta actividad es de suma importancia, pues es donde encontraremos un *feedback* de nuestros compañeros de aula.

En esta exposición de los grupos principales acerca de las vivencias y de la experiencia dentro del juego ante los compañeros de aula, extraemos un enfoque en el cual los alumnos toman ejemplo y se sienten identificados antes los comentarios de los compañeros.

SESIÓN: 6	ACTIVIDAD: 1.9	FASE: 4	DURACIÓN: 50 min
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> Asamblea final			
<p><b><u>Breve descripción de la actividad</u></b></p> <p>La actividad final es la más importante de todas, ya que el docente dirigirá una asamblea con el grupo aula, en el cual se recordarán hechos y vivencias experimentadas por los alumnos. A diferencia de la actividad anterior, en esta ocasión el docente interviene y guía a los alumnos recabando en las vivencias y experiencias sociales, es decir, que el docente, potenciará los comentarios en base al componente intercultural que deseamos inculcar.</p>			
<p><b><u>Objetivos en base al juego</u></b></p> <p>No se precisan, ya que en esta fase no se juega a WoW.</p>			
<p><b><u>Objetivos de aprendizaje</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concienciar del enriquecimiento cultural de la vida real.</li> <li>-Extrapolar las vivencias del juego a un enfoque realista, donde se vean las semejanzas y diferencias con el fin de concienciar a los alumnos de la diversidad cultural existente.</li> </ul>			
<p><b><u>Justificación de la actividad</u></b></p> <p>El trasfondo didáctico queremos inculcar se fundamenta a través, y en gran parte, mediante esta última actividad relativa a una asamblea.</p> <p>En esta actividad se genera un marco intercultural donde el diálogo y todo el torrente de perspectivas y sensaciones fluye de tal manera que todos los elementos que queremos inculcar han de quedar proyectados en esta asamblea orientada por el tutor.</p> <p>Temas como el racismo, la diversidad cultural, roles sociales, etc. son componentes interculturales que nos muestran una visión o enfoque didáctico sobre los alumnos.</p>			
<p><b><u>Procedimiento</u></b></p> <p>Esta actividad consiste en formar una asamblea donde se detallen y se recuerden algunas vivencias que servirán como introducción a cada uno de los componentes interculturales que queremos inculcar.</p> <p>La asamblea será dirigida por el maestro, que guiará la conversación por el elemento intercultural.</p> <p>Cada alumno ha de respetar el turno de palabra de cada compañero, que se obtendrá levantando la mano y esperando a que el maestro adjudique el turo de palabra.</p>			
<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>El maestro orienta esta asamblea en base a los contenidos interculturales, los comentarios de los alumnos serán construidas sobre las propias vivencias durante el juego, sin embargo, el docente ha de guiar y orientar estas perspectivas al enfoque intercultural, ya que así guiamos el diálogo por</p>			

esta vertiente, que es la que nos interesa.

El extrapolar los contenidos trabajos del videojuego a la vida real, será un factor determinante, pues solo así se tomará conciencia del valor cultural sobre el que queremos orientar al alumnado.

## **6. CONCLUSIONES**

Es evidente que el potencial de estas dos vertientes, sociedad y videojuegos, son elementos con una gran capacidad de ilustración social, es decir que dada su importancia en la actualidad, representan una gran repercusión en la sociedad. La capacidad que tienen los videojuegos de contar historias, así como de transmitir ideas de valor intercultural, es extraordinaria. Consideramos que se trata de una propuesta firme, que permitirá revelar a los alumnos conocimientos y valores, que les permitan acceder y admirar la diversidad cultural, así como de valorar e indagar sobre otras formas de vida.

Con todo ello, hemos querido transmitir un punto de vista algo peculiar, pero que se adecua a las exigencias de la actualidad. Hemos de admitir que la sociedad avanza a pasos agigantados, de modo que las tecnologías, son el máximo exponente en esta sociedad, están por doquier y son, a día de hoy, el fundamento o el elemento social más poderoso. Tal y como afirma Flores Vivar (2009):

el paradigma es generar cultura de red. Internet se ha convertido en la plataforma que almacena un cúmulo de conocimiento, derivada de a gran cantidad de investigaciones e innovaciones elaboradas por el talento, la imaginación, la audacia y la inteligencia de los usuarios de la Red. (p. 75)

Esta propuesta, pretende un acercamiento a esta actualidad, adecuar los contenidos y saberes existentes al elemento predominante en la sociedad, en este caso el videojuego. Ya que gracias a este elemento, el individuo conforma su personalidad y su aptitud social para con el resto de personas. Puig & Morales (2015) "los videojuegos resultan una estrategia didáctica que facilita el desarrollo de la competencia social y cívica, que es clave para la formación de la personalidad." (extraído de Requena, p. 131)

Además, debemos destacar que trabajar contenidos de índole intercultural nunca ha sido sencillo, creemos que la implementación de las nuevas tecnologías a través del videojuego, son un gran aliciente que evoca a una primera toma de contacto hacia la interculturalidad en la educación primaria.

Gracias a la mezcla de interculturalidad y videojuegos, concretamente con WoW, los niños han de concienciarse con el mundo en sociedad, han de comprender el mundo real a través de la simulación digital, a partir de esto, el alumno ha de ser capaz de desarrollar su juicio moral y extrapolarlo al mundo real.

Por otro lado, sí que es cierto que aún hay centros en los que no contamos con los medios requeridos para elaborar una propuesta de este calibre, sin embargo, poco a poco vamos viendo como los centros se adaptan a las TIC, por lo que la propuesta puede modificarse de tal manera que se permita el uso de escasos recursos.

Por otro lado, desde aquí queremos animar a que los docentes empleen técnicas de enseñanza adecuadas a la actualidad, ajustadas a lo que al alumno está acostumbrado en su día a día. No es necesario contar con docentes amantes del videojuego, sino docentes con la premisa de promover un aprendizaje basado en lo que al niño le motiva y le apasiona. Este es el mayor de los recursos para la enseñanza.

Sin embargo, podemos plantear una serie de limitaciones que pueden dar lugar a modificar la propuesta. El componente técnico, es decir, el hecho de precisar de ordenadores para llevar la propuesta a cabo, podría suponer un hándicap, aunque como hemos justificado en apartados anteriores, en la actualidad existen ayudas para promover el uso de las TIC en las escuelas, de modo que este aspecto nos acerca un poco más a poder llevar a cabo la propuesta.

Finalmente, este proyecto, pretende una vía continuista en la que podemos recabar información y contenidos ya trabajados que nos inicie en otras propuestas basadas en eventos gastronómicos, por ejemplo. Como ilustración, podríamos nombrar el supuesto de unas jornadas gastronómicas donde se den pequeñas muestras de platos típicos de otras culturas para conocer los manjares que se ofrecen en otros países, además, este mismo evento, podría ser compartido no solo con el grupo aula, sino que se podrían expandir y así acercar a la escuela, proponiendo pequeños puestos repartidos por el centro (patios, pasillos, etc.) donde se den a de gustar dichos platos. Esto, propiciaría el diálogo y la convivencia para comprender la esencia intercultural.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AEVI (2018). AEVI. Asociación Española de Videojuegos. <http://www.aevi.org.es/?s=facturaci%C3%B3n>.

Almada, M. (2000). Sociedad multicultural de información y educación. Papel de los flujos electrónicos de información y su organización. *Revista iberoamericana de educación*, 24, 103-133.

Almenara, J. C. (2004). Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 195, 27-31.

Almenara, J. C. (2004). Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 27-31.

Altarejos, F., & Moya-García-Montoto, A. (2003). Del relativismo cultural al etnocentrismo (y vuelta). *ESE, Estudios sobre Educación*, 4, 23-34.

Benne, D. y P. Sheats (1948). Functional Roles of Group Members. *Journal of Social Issues*, 4, nº2, p.41-49.

Bolós, A. C., Pampols, C. F., Díaz, P. L., Martínez, J. J., Álvarez, M. L. L., Zaballos, L. M., ... & Cuello, A. B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje* (Vol. 245). Grao.

Cabero, J., Castaño, C., Cebreiro, B., Gisbert, M., Martínez, F., Morales, J. A., ... & Salinas, J. (2003). Las nuevas tecnologías en la actividad universitaria. *Píxel-Bit*, 20, 81-100.

Cecchini Estrada, J. A., González González-Mesa, C., Carmona Álvarez, Á. M., & Contreras, O. (2004). Relaciones entre clima motivacional, la orientación de meta, la motivación intrínseca, la auto-confianza, la ansiedad y el estado de ánimo en jóvenes deportistas. *Psicothema*, 16 (1).

Espinosa Brilla, D. (2000). *La tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos*. Universidad de Alicante.

Flores Vivar, J. M. (2009). *Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales*. Universidad de Huelva

García Canclini, N. (2005). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*.

Garrido, P. (2015). ¿En qué se diferencian la multiculturalidad e interculturalidad [Mensaje en un blog]. Red social educativa. Recuperado de <https://redsocial.rededuca.net/en-qu-se-diferencian-multiculturalidad-e-interculturalidad>

Gómez del Castillo Segurado, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-10.

González, C. S., & Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3).

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula.

Juárez, D. A., & Navarro, J. S. (2011). Desmontando tópicos: jóvenes, redes sociales y videojuegos. *Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse*.

Lugo, L. R. (2007). Formación integral: desarrollo intelectual, emocional, social y ético de los estudiantes. *Revista universitaria de sonora*, (1), 1-3.

Monereo, C. (2009). Internet, un espacio para desarrollar las competencias básicas. En Monereo, C. (Coord.) (2009), *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona: Graó.

Olivencia, J. J. L., & López, E. A. (2013). La “digiculturalidad” o la interculturalidad a través de las TIC: una tendencia emergente de e-learning humanizador. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 13(1).

Olivencia, J. J. L., & López, E. A. (2013). La “digiculturalidad” o la interculturalidad a través de las TIC: una tendencia emergente de e-learning humanizador. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 13(1).

Pampols, C. F., Bolós, A. C., Díaz, P. L., Martínez, J. J., Álvarez, M. L. L., Zaballos, L. M., & Cuello, A. B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje* (Vol. 245). Grao.

Panqueva, A. H. G. (1998). Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. *Revista Informática Educativa–UNIANDÉS–LIDIE*, 11(2), 169-192.

Peiró-i-Gregori, S., & Molina, G. M. (2012). La interculturalidad en la educación: Situación y fundamentos de la educación intercultural basada en valores. *Barataria: revista castellano-manchega de ciencias sociales*, (13), 127-139.

Perera, G. (14-17 7, 2016). Conferencias del IB en las Américas de 2016 [Diapositivas]. recuperado de <https://www.ibo.org/contentassets/8093a6433860448498edc35f140fb726/9am---aprender-jugando.pdf>

Puig, M. & Morales, J. A. (2015). La formación de ciudadanos: conceptualización y desarrollo de la competencia social y cívica. *Educación XXI*, 18 (1), 259 – 282. DOI: 10.5944/educXX1.18.1.12332

Requena, B. E. S., & McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, (27), 122-137.

Rojo, A. S. (2010). Educación intercultural. Hacia una convivencia pacífica en la escuela. *Prisma Social: revista de investigación social*, 5, 1-31.

RTVE.es. (2017, 10 5). Más del 88% de los niños de 10 años usa ordenadores y accede a internet. España. RTVE. Recuperado de <http://www.rtve.es/noticias/20171005/mas-del-88-ninos-10-anos-usa-ordenadores-accede-internet/1626076.shtml>

Serrano, F. J. T., Duran, A. V., Garganté, A. B., Agustí, M. F., Argemí, M. D., Roig, A. E. I., & Illera, J. L. R. (2005). *Internet y competencias básicas: aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender* (Vol. 209). Graó.

Suriá Martínez, R. (2010). Tema 2: Socialización y desarrollo social. *Psicología Social (Sociología)*.

Unesco (1992). Conferencia Internacional de Educación, 43ª reunión, La contribución de la educación al desarrollo cultural, §10.

Unesco (2005). *Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*. Paris: Unesco. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/the-convention/convention-text/>.

Vázquez, F. (1997). *Objetivos y medios en la investigación psicosocial*. Documento de trabajo Unidad de Psicología Social. Universidad Autónoma de Barcelona.



# ANEXO 1

Figura 11 . Mecanismo de arqueología



Chat del juego

Pegatinas( barra de habilidades)

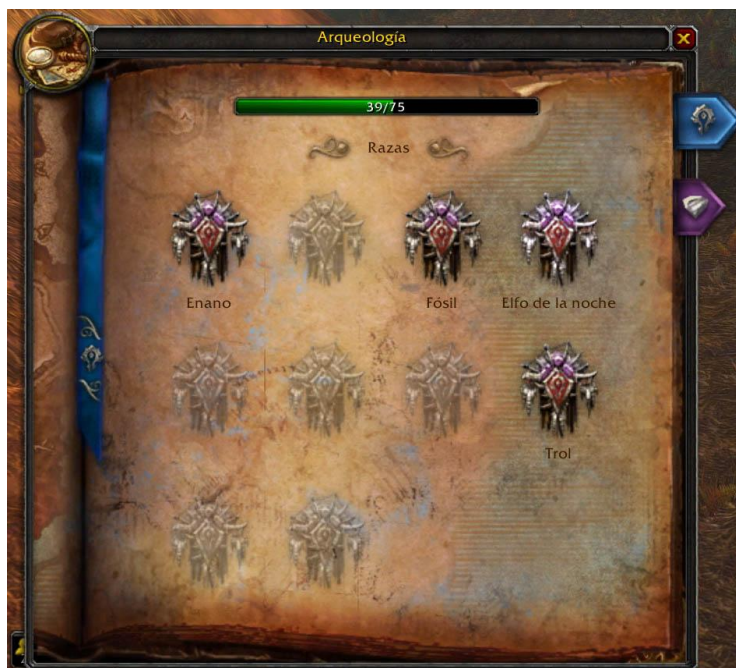
Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Figura 12 . Mecanismo de arqueología



Fuente: <https://es.wowhead.com/archaeology>

Figura 13. Diario de arqueología.



Fuente: <http://warcraftcolombia.blogspot.com/2012/10/guia-profesiones-arqueologia-1-525.html>

Figura 14. Artefacto de arqueología



Fuente: <http://warcraftcolombia.blogspot.com/2012/10/guia-profesiones-arqueologia-1-525.html>

Figura . Escudo alianza



Fuente: <https://www.freepng.es/png-boe6g6/>

Figura . Escudo horda



Fuente: <https://frantervez.neocities.org/>



## CONTROLES DEL JUEGO

El maestro indica que, para mover al personaje, debemos posicionar la mano izquierda sobre el teclado, concretamente en las teclas W, A, S, D:

-Tecla A: movimiento hacia la izquierda.

-Tecla W: movimiento hacia adelante.

-Tecla D: movimiento hacia la derecha

Para mover al personaje hacia atrás, el jugador ha de cambiar el dedo corazón de la tecla W a la tecla S, que se posiciona justo debajo de la tecla W, con lo que resulta un movimiento intuitivo y natural.

Por otro lado, el jugador posiciona su mano derecha sobre el ratón, este nos permite manipular cualquier elemento de la interfaz del juego mediante clicks dirigidos por un puntero en la pantalla.

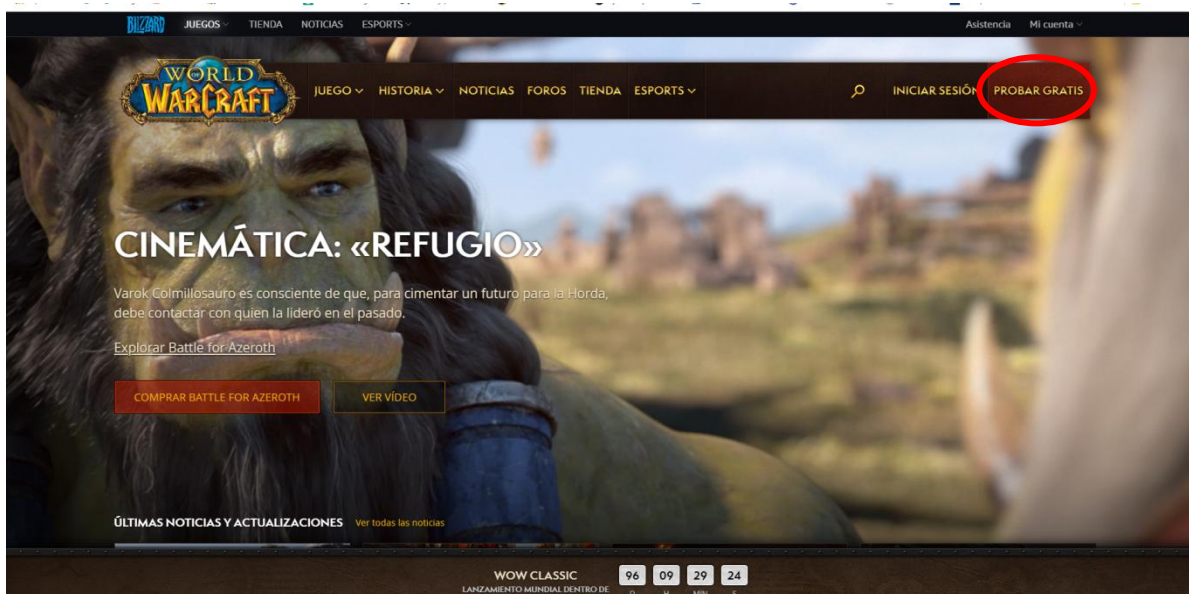
Para realizar ataques y uso de habilidades el juego el jugador tiene dos opciones:

1. Moverse con las teclas de dirección (W, A, S,D) y hacer click con el puntero sobre las "pegatinas de habilidades y hechizos" (Véase figura 11 en ANEXO 1)
2. El jugador menos habilidoso, con la práctica, adquiere la destreza de facilitar el acceso a los hechizos y habilidades presionado las teclas numéricas del teclado. Que quedan justo encima de las teclas de movimiento.

### ANEXO 2

Primeramente, deberemos pinchar en la pestaña indicada donde pone probar gratis, ubicada en la esquina superior derecha.

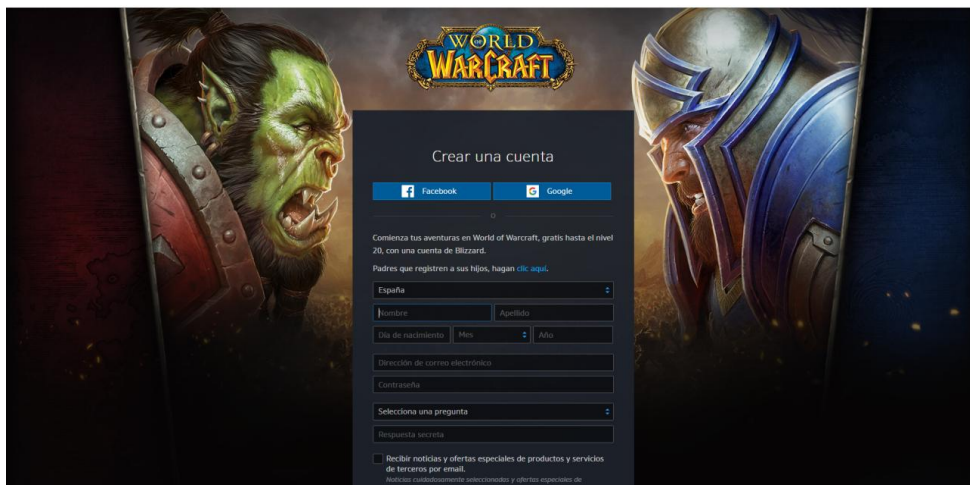
Figura nº 16. Menú principal de la página web oficial de WoW.



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Una vez aquí, deberemos crear una cuenta, rellenando nuestros datos personales. No debemos preocuparnos por facilitar ciertos datos ya que existe una fuerte privacidad de datos personales gracias a la seguridad de Blizzard Entertainment.

Figura nº17. Menú de creación de cuenta Blizzard.



Fuente: extraída de captura de pantalla del propio juego

Una vez nos hemos registrado, podremos descargar el juego adecuándose al rendimiento del ordenador donde instalemos el juego.