

Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa

Núm. 23 / Julio 07

Aplicaciones pedagógicas del Juego de rol en la Educación Virtual: Una experiencia en el contexto del Examen de Estado.

Rodríguez Cuberos E. G., Lozano Bonilla F., Castaño Zapata B., Díaz D.

Subcentro de Educación Continua de Ciencias Sociales, Comunicación y
Lenguaje y Educación.

Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá-Colombia

e-rodriguez@javeriana.edu.co; flozano@javeriana.edu.co,
bcastano@javeriana.edu.co.

RESUMEN.

Se describe la utilización de una metodología bimodal (Virtual/presencial) de aprendizaje sustentada en el diseño y mantenimiento de juegos de rol como estrategias mediadoras de conocimiento e interacciones comunicativas a través de la utilización de la Plataforma Virtual de la Pontificia Universidad Javeriana (BlackBoard®) como soporte tecnológico. Los resultados obtenidos muestran cualitativamente el desarrollo de habilidades comunicativas en las participaciones y varias manifestaciones de creatividad en el desarrollo de las actividades propuestas lo que sugiere amplias posibilidades de generalizar la aplicación de los juegos de rol como alternativas pedagógicas para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje en escenarios virtuales de capacitación – formación en donde la clave del éxito del proceso depende de la fluidez de la comunicación y los lazos construidos a partir de esta entre docentes y estudiantes.

PALABRAS CLAVE: Juego de rol, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Plataformas Virtuales, Educación a Distancia.

ABSTRACT:

This article describes the use of a bimodal methodology (virtual / in classroom setting), supported in the design of role plays as a mediating strategy for knowledge construction and communicative interactions to take place. This is achieved by means of a virtual platform used at Javeriana University (BlackBoard®) which serves as the technological support. The results obtained qualitatively show the development of communicative skills among the participants, and manifestations of creativity in the activities proposed. This suggests ample possibilities to generalize the use of role plays as a pedagogical alternative to facilitate the teaching/learning processes in virtual scenarios for professional development growth, where the key to success in the process depends on the flow of communication and the ties built between teachers and students.

KEY WORDS: Role plays, Information and Communication Technologies–TICS, Virtual Platforms, Distance Education

Introducción.

En la actualidad, el uso de la tecnología y particularmente de las llamadas Tecnologías de Información y Comunicación TIC's configuran una nueva perspectiva en las maneras en que los sujetos se educan, de cómo se interrelacionan, comunican, administran etc. En últimas, se tiende a generar un nuevo tipo de cultura del aprendizaje que conduzca a nuevos modelos de formación. En este orden de ideas, corresponde a las instituciones educativas (Escuela/Universidad) asumir un reto fundamental: Diseñar pedagogías y didácticas acordes con las nuevas demandas de quienes en estos ámbitos inician una nueva forma de pensar/sentir y actuar en el mundo.

En este sentido, la cultura informacional corresponde a un conjunto de mediaciones en permanente construcción que suceden a la par del desarrollo de la estructura virtual de las sociedades del conocimiento. En este sentido, la cultura derivada de estas interacciones suponen también la reorganización de los campos de acción de las personas en diferentes niveles (artísticos, económicos, políticos) lo que implica también transformaciones en la psique y la construcción de identidades de los sujetos.

En particular y desde la perspectiva de los Programas de Educación Continua y teniendo a la base la experiencia del Subcentro de Ciencias Sociales, Comunicación y Lenguaje y Educación de la Pontificia Universidad Javeriana en la Planeación, Diseño, y Desarrollo de Programas de Formación y Capacitación; entendemos que el uso pedagógico de la Internet o de plataformas virtuales, implican necesariamente una práctica específica del maestro o tutor, así como una preparación de quienes aprovechan estos recursos como estudiantes, para que de esta forma se puedan aprovechar realmente las herramientas que este tipo de medios nos brindan.

La pregunta por lo pedagógico, refiere a las diversas intenciones con que el maestro utiliza estas tecnologías en el acto educativo: ¿Qué procesos de

enseñabilidad puedo viabilizar por estos medios y que alcance tienen sobre mis estudiantes?.

Por lo tanto es fundamental pensar en el aspecto educativo de estos nuevos lenguajes, considerando siempre su aplicación desde un referente de análisis antropológico y social, de tal manera que, la reflexión sobre su administración, enfoque, contenidos, evaluación pueda asignarle sentido y evitar de esta manera caer en la tecnologización de la cátedra. La tendencia actual demuestra que la virtualización de asignaturas en diferentes instituciones tienden a ser demasiado rígidas con lo que el usuario se ve limitado a ser específicamente lo que su tutor le demanda sin que se teja un orden de relación que promueva la creatividad y el uso de las herramientas que para estos casos proveen las plataformas.

En el caso de la Educación Continua es de suma importancia reconocer el potencial y el reto sugiere la aplicación que las TIC's pueden tener no sólo en la ampliación de la cobertura de sus programas sino también, la posibilidad de indagar científicamente en la manera en que las personas se apropian de esta tecnología, aprendiendo y apoyándose en los mecanismos tradicionales de educación, identificando los contextos de aplicación y evaluando el impacto.

Las TIC's no sólo nos pueden conducir a administrar u obtener información sobre múltiples temas, sino que nos ofrece la posibilidad de establecer mecanismos diferentes para resolver problemáticas particulares, bien sea desde la simulación, el estudio de casos, enfoque por proyectos etc, este es el caso de los AVA¹. Lo cuál es importante en cualquier estrategia de capacitación o formación que busque desarrollar habilidades y competencias específicas.

Así, los AVA pueden fortalecer también el trabajo colaborativo, que como metodología de enseñanza se basa en la idea que el aprendizaje se incrementa cuando los estudiantes en conjunto desarrollan destrezas cooperativas para aprender y solucionar los problemas y las acciones educativas en las cuales se ven inmersos. Esta idea es de radical importancia en la Educación Continua, pues el público que accede a sus programas busca de forma permanente, actualizar sus conocimientos en un área determinada bajo este perfil colaborativo. Es en este sentido, que la propuesta busca atenuar la brecha digital acercando a los jóvenes usuarios al aprovechamiento formativo de las nuevas tecnologías a la par que refuerzan su preparación para la presentación de su examen de estado.

Así, el *Programa Nivelación de Bachilleres* cuenta con una trayectoria de más de 16 años, lo que le ha posibilitado posicionarse en el mercado dentro de esta área de capacitación como uno de los de más alta calidad. En el caso del Programa "Nivelación de Bachilleres", el uso de tecnologías se ha venido implementando a la par del desarrollo de las mismas (Disquetes, CD Interactivo y ahora UVirtual) con el ánimo de atender una población que por definición parece ser más cercana a la tecnología y sus usos. De esta forma se busca que el participante del curso desarrolle las habilidades necesarias para la presentación del examen de estado luego de poner en práctica sus conocimientos, al tiempo que recibe la orientación necesaria presencialmente.

Materiales y Métodos.

El Subcentro de Educación Continua de Ciencias Sociales, Comunicación y Lenguaje y Educación aprovechando las herramientas y la disponibilidad de la

plataforma que administra la Universidad a través del Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías (CEANTIC), diseñó el curso “*Nivelación de bachilleres Virtual*”. Este se integra a la batería de asignaturas que en este momento tiene el CEANTIC funcionando en la Universidad (UVirtual).

UVirtual se caracteriza por permitir desarrollar **cursos virtuales**, específicamente: impartir y distribuir contenidos que se encuentran presentados en diversos formatos (texto, sonido, video y animación), realizar evaluaciones en línea, llevar a cabo **seguimiento académico** de los estudiantes participantes, asignar tareas y desarrollar actividades en ambientes colaborativos a través de: chats, foros, pizarras y aulas virtuales, entre otros utilizando la Plataforma BlackBoard®.

Población Objetivo.

Para la realización del proyecto piloto de virtualización se ha venido trabajando durante el 2004 y 2005 con grupos de jóvenes usuarios del Programa Nivelación de Bachilleres (14 a 18 años en promedio).

Las expectativas en ambos casos difieren pues conocido que los adultos, a diferencia de los niños o adolescentes, tienen otros deseos y motivaciones en relación con la educación. En el caso de la población del Programa Nivelación de Bachilleres, el fin último es la preparación en habilidades y competencias específicas para el buen rendimiento en la prueba de Estado (ICFES)[2](#).

Diseño de la Estrategia y Elementos del ambiente virtual.

En el programa de Nivelación de Bachilleres se desarrollan presencialmente actividades formativas para fortalecer los conocimientos de los participantes sobre diferentes áreas disciplinares del Bachillerato (Educación media) que serán objeto de evaluación a través del examen de Estado y que de alguna manera condicionan su entrada a la Educación Universitaria (El resultado del Examen es el criterio de competencia para el ingreso a la Universidad).

Las sesiones de Matemáticas, física, biología etc. se realizan de forma presencial, no obstante dos asignaturas que tienen como fin correlacionar estas disciplinas con el ámbito de la cotidianidad y los problemas específicos del País se plantean bajo la modalidad virtual y presencial: Violencia y Sociedad y Problemática Ambiental.

Los resultados en ambos casos se socializan y se discuten a través del foro y el correo electrónico, los estudiantes construyen redes de trabajo virtual a través de las herramientas de comunicación y critican los avances así como determinan el curso de cada ambiente de trabajo.

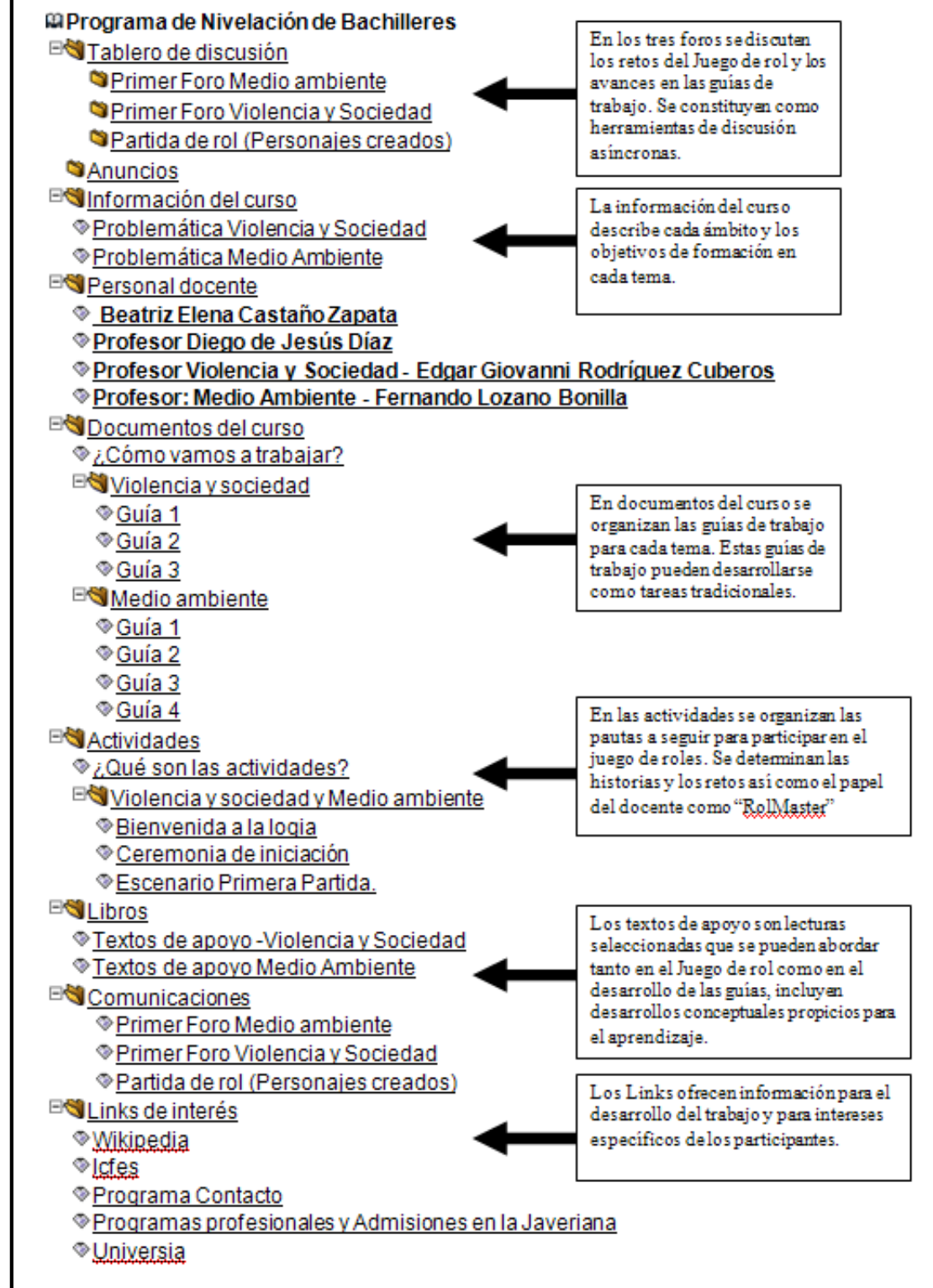
Contenidos (Violencia y Sociedad/Medios de Comunicación/Problemática ambiental)

- **Lección virtual:** Se constituye en el elemento introductorio al curso, donde se ponen en escena la mayoría de las interacciones previstas para el área, de tal forma que los participantes se van familiarizando con el uso de la herramienta y conocen tanto la metodología como los contenidos. La lección virtual en cada caso, ofrece a los estudiantes un texto introductorio a cada tema (Elaborado por el profesor) para que desde allí se pueda generar un debate de expectativas en el foro virtual.
- **Contenido teórico:** Organizado jerárquicamente por carpetas de trabajo, recoge el correspondiente material (texto, enlaces con glosarios de términos y páginas web entre otros) que se disponga en cada caso.
- **Material de Prácticas:** Esta disponible un instrumento de práctica (preparatorio al simulacro) y en la medida de lo posible la herramienta multimedia previamente diseñada (CD interactivo).
- **Autoevaluación y tutorías** (por correo electrónico o Foro virtual), se realizan dentro del cronograma estipulado para el curso atendiendo las diferentes tareas establecidas.
- **Evaluación:** La aplicación de la evaluación final esta dada por el simulacro de prueba en cada una de las temáticas, su resultado se distribuye a través de los correos electrónicos de los participantes.

En los tres foros se discuten los retos del Juego de rol y los avances en las guías de trabajo. Se constituyen como herramientas de discusión asíncronas.

Estructura del curso en la Plataforma Blackboard

Estructura del curso en la Plataforma Blackboard



Formas de Interacción utilizadas

Según De Benito (2000), en los entornos de enseñanza basados en aulas virtuales se pueden diferenciar tres niveles de interacción: profesor-alumno, alumno-alumno y alumno-contenidos de aprendizaje. Para el caso de esta propuesta, los tres enunciados tienen diferentes niveles de aplicabilidad de acuerdo también al tipo de comunicación que pueda sostenerse en las diferentes etapas del curso:

TEXTUAL AUDIOVISUAL

<p>ASINCRÓNICA</p>	<p>Documentos</p> <p>Grupos de discusión (Foros virtuales)</p> <p>Correo electrónico</p>	
<p>SINCRÓNICA</p>		<p>Conferencia Presencial apoyada con audiovisuales.</p>

Mecanismos de evaluación y seguimiento.

La evaluación del aprendizaje en este tipo de entornos debe ser contemplada desde dos perspectivas diferentes. Por una parte, desde el punto de vista del profesor la cuál le proporcionará la información sobre la adquisición de conocimientos o destrezas por parte del alumno y la efectividad del diseño del proceso de enseñanza. Por otra parte, el alumno a través de ejercicios de autoevaluación y retroalimentación por parte del tutor, recibirá información/orientación sobre el grado de conocimientos adquiridos.

Los mecanismos de evaluación se elaboran con el ánimo de atender a las condiciones de evaluación propuestas por Rubio (2003):

- Evaluación de enfoque parcial: Enfatiza aspectos diversos del e-learning (los materiales, los recursos tecnológicos, la docencia, etc.).

En este sentido, se realiza una evaluación teniendo en cuenta como mínimo los siguientes criterios:

- Porcentaje de Acceso a los contenidos del curso:

Se determina cualitativamente las temáticas/contenidos ó áreas propuestas que más interesaron a los participantes.

Esta información evidencia el interés del grupo en ciertos temas, lo que es de importancia para el diseño de los próximos cursos.

- La conversación asíncrona:

Se evalúa la función de la herramienta a nivel de lograr cohesión de grupo, resolución de dudas, generar debate entre otros.

- La retroalimentación en el Foro Virtual:

Se busca establecer la frecuencia de participación y la categorización formativa de los aportes de acuerdo a las problemáticas planteadas.

- Las actividades programadas y el ritmo del curso:

Se busca determinar los ritmos de aprendizaje según el cumplimiento de cada Unidad temática y de las actividades y evaluaciones correspondientes.

Discusión de los Resultados obtenidos.

Tal como se observa en algunos de los apartados anexos que se refieren a producciones de los estudiantes, se observa que:

1. Establecen puntos de vista crítico interpretativos a la luz de pretextos (Gráficos, textuales, de indagación etc) acerca de los temas propios de cada problemática) con lo cual las habilidades de pensamiento requeridas para la presentación del examen de estado se ven altamente estimuladas).
2. Desarrollan su capacidad creativa e imaginativa, ya que se identifican con atributos que ellos mismos le otorgan a los personajes que diseñan y partir de los cuáles se mueven dentro de las historias que recrean la problemática de trabajo.
3. Problematizan la situación que vive el país reconociendo los complejos de relaciones y poderes que supone la actualidad.
4. Fortalecen sus habilidades para trabajar en entornos virtuales, superan el miedo hacia lo tecnológico y asumen de forma adecuada las lógicas de trabajo.

Así, es posible afirmar dentro de los procesos educativos que las personas en general:

1. Prefieren manejarse en un ambiente de independencia, autonomía y respeto mutuo.
2. Exigen respeto por sus experiencias y vivencias.
3. Someten a crítica permanente el proceso educativo en el que están inmersas.

Como se mencionó anteriormente, una de las dificultades que atraviesan los procesos educativos mediados por TIC's tienen que ver con la tendencia por parte de quienes diseñan los cursos virtuales de concentrar su atención en el cumplimiento estricto de actividades sincrónicas y asincrónicas sin que se

posibilite la apertura y el trabajo que el usuario pueda hacer libremente con la herramienta y el proceso en general (Schutte, 1996). Esto trae como consecuencia que los participantes desistan de participar pues no se les da cabida a sus aportes y el éxito del curso se determina por su nivel de cumplimiento frente a las pautas establecidas. Por otro lado, se pone en función la capacidad de los participantes por regular sus aprendizajes (tiempo, conectividad, etc) lo que hace que si el curso ofrece demasiadas actividades y tareas la persona no pueda cumplir con los objetivos esperados (Henaó, 1993).

Ante este panorama, el equipo investigador de este proyecto decidió implementar un proceso en el cuál las personas pudieran aprender jugando, bajo el estilo de roles (Quinn *et al*, 1983; Harmon & Jones, 1999; Hsu, 1989; Jacobs & Baum, 1987, Welsch, 1982). El mecanismo básicamente plantea la lógica de los juegos de rol tradicionales y de los cuáles ya existen comunidades virtuales que se reúnen a plantear historias, personajes y desenlaces. En este sentido, se aprovecha la plataforma de la Universidad para que los usuarios de Nivelación de Bachilleres Jueguen – Aprendiendo. La estrategia permite no sólo repasar los conceptos de las temáticas sino también desarrollar la capacidad crítica, argumentativa y creativa (Capacidades deseables y medibles también a través de la prueba de estado).

El juego es también un modo de afrontar determinadas situaciones de forma creativa para hacerlas más placenteras (Deek & Kimmel, 1994). Entre estas situaciones habría que destacar las situaciones de aprendizaje. Hay que recuperar el valor del juego para aprender y no sólo cuando trabajamos con un público infantil. En este sentido, las nuevas tecnologías nos aportan interesantes sugerencias que es posible aprovechar para nuestra práctica educativa.

Las nuevas tecnologías facilitan nuevos cauces de comunicación y expresión, nos amplían las posibilidades de elegir y de interaccionar con la información, nos muestran novedosas formas de integrar diferentes lenguajes en soportes multimedia y nos presentan nuevas estructuras hipertextuales de organizar los conocimientos. El lenguaje utilizado, las formas de interactuar virtualmente determinan el éxito del proceso pedagógico (Santoveña, 2004), pues parte de la estrategia definitivamente tiene que ver con el diseño de ambientes y escenarios que permiten que las intenciones, los sentidos y las significaciones que los participantes le asignan a sus discursos y participaciones sean un mecanismo de interacción y faciliten el aprendizaje.

Sin duda, la metodología propuesta que combina las guías de trabajo tradicional y los juegos de rol constituyen una innovación en la forma de plantear las capacitaciones bajo entornos virtuales de aprendizaje (Hiltz, 1986; 1990; 1992; 1993; 1994), por lo que es uno de los objetivos de este ejercicio investigativo, diseñar instrumentos de evaluación que sobre la base del análisis de texto (productos académicos de los participantes) puedan arrojar luces sobre su proceso formativo.

Conclusiones y Prospectiva del proyecto.

Este tipo de estrategias incluso pueden favorecer investigaciones educativas de corte sociológico etnográfico que se inquieten por las culturas juveniles, el

impacto de las industrias culturales, la adquisición de conocimientos en entornos virtuales, las nuevas formas de comunicación y socialización etc.

Uno de los grandes obstáculos a superar de acuerdo al enfoque que maneja el curso consiste en la posibilidad de enriquecer visual e interactivamente las posibilidades del Juego de rol, es decir, construir ambientes de juego, con animaciones, videos o pistas de audio. Hasta el momento las partidas de rol se han realizado acudiendo únicamente a los cruces y recopilación de textos pero muy seguramente la inclusión de estos elementos interactivos no sólo apoyaría las estrategias utilizadas sino que permitirían a los participantes estimular aún más su imaginación. A pesar de que la plataforma usada (Blackboard) ofrece la facilidad de incorporar estos medios, su producción tiene un alto coste razón, por la cuál se espera en un futuro próximo disponer de los recursos que permitan ir complejizando cada uno de los entornos que el participante maneja en el curso diseñado.

En este mismo sentido se espera poder generar en cada una de los cursos programados por lo menos una videoconferencia con un especialista invitado.

Una vez el sistema sea acondicionado, se pretende como una meta a mediano plazo, ampliar la experiencia e incluir dentro de la plataforma el resto de asignaturas que conforman el curso y poder ofrecerlo a nivel nacional disminuyendo los costos y aumentando su cobertura.

Se espera mejorar los protocolos de evaluación y de esta forma potenciar el uso de la herramienta para plantear una investigación más ambiciosa sobre los mecanismos didácticos en ambientes virtuales de aprendizaje.

En el momento, es fundamental para la Pontificia Universidad Javeriana ofrecer de manera permanente Programas Virtuales de Formación, bien sea utilizando las tecnologías dentro de las actividades normales de la Unidades Académicas ó a través de los Centros de Educación Continua. En este sentido, la presente propuesta busca iniciar la implementación de recursos ofrecidos por el CEANTIC para ampliar la cobertura, la oferta y el impacto de algunos de los programas vigentes. La urgencia de viabilizar este proceso responde a las necesidades detectadas durante los últimos años en las evaluaciones de los cursos y/o por encuestas realizadas a los usuarios de los mismos, en donde puede verificarse el interés de las personas que participan en los programas de capacitación por la posibilidad de acceder a los mismos parcial o totalmente bajo una modalidad virtual.

Bibliografía.

Web Sites:

- 2005, "[Imagining the World: The Case for Non-Rendered Virtuality - the Role Play Simulation Model](#)" AusWeb05. The Eleventh Australasian World Wide Web Conference, Royal Pines Resort, Gold Coast, from 2nd to 6th July 2005.
- 2001, "[Simulated Worlds: Rapid Generation of Web-Based Role-Play](#)", AUSWEB 01, April 21st-25th, Opal Cove Resort, Coffs Harbour, NSW

- 1999, "[Pedagogical Foundations of Web-based Simulations in Political Science](#)", ASCILITE Conference, QUT, Brisbane, Dec. 5-8, 1999

Artículos:

- De Benito, B. (2000). *Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. www.edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/deBenito.html Consultado en enero 2004.
- Deek, F., and H. Kimmel, *Educational Reform: Integration of Technologies and Methodologies in Content Areas*, Proceedings of the 3rd International Conference for Systems Integration, Sao Paulo City, Brazil. August 1994.
- Harmon, S. W. Y Jones, M. G., 1999. *The five levels of Web use in education: Factors to consider in planning an online course*. Educational Technology, 36(6), 28-32.
- Henao Álvarez, O., 1993. *El aula escolar del futuro*. En: [Revista Educación y Pedagogía](#), Vol. 4 (8-9), 87-96.
- Hiltz, S.R., 1992. *Constructing and Evaluating a Virtual Classroom*, in Martin Lea, ed., *Contexts of Computer-Mediated Communication*. London, Harvester Wheatsheaf, 188- 208.
- Hiltz, S.R., 1986, *The Virtual Classroom: Using Computer-Mediated Communication for University Teaching*, J. of Communication, 36,2 Spring: 95-104
- Hiltz, R., 1990, *Collaborative Learning: The Virtual Classroom Approach*, Technological Horizons in Education Journal, vol. 17, No. 10, June 1990, pp. 59-65.
- Hiltz, S.R., 1993, *Correlates of Learning in a Virtual Classroom*, International Journal of Man Machine Systems, 39 (1993), 71-98.
- Hiltz, S.R. 1994, *The Virtual Classroom: Learning Without Limits Via Computer Networks*, Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation, Human-Computer Interaction Series.
- Hsu, E. (1989). *Role-event gaming simulation in management education: A conceptual framework & review*, Simulation & Games 20 (4), 409-438.
- Jacobs, Ronald and Maryanne Baum, *Simulation and Games in Training and Development: Status and Concerns about their use*, Simulation and Games, Volume 18, Number 3, September 1987, 385-394.
- Rubio, M. J. (2003). Enfoques y modelos de evaluación del e-learning. [Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa](#), v. 9, n. 2. http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_1.htm. Consultado en enero 2004.
- Santoveña Casal S (2004). *Metodología didáctica en entornos virtuales de aprendizaje*. Revista Etic@net Año II No. 3.

www.urg.es/sevimeco/revistaeticanet/index.htm. Consultado en enero 2004.

- SCHUTTE, J., 1996. *Virtual teaching in higher education*. www.csun.edu/sociology/virexp.htm].
- Quinn, C.N., Mehan, H., Levin, J.A., & Black, S.D. (1983). *Real education in non-real time: The use of electronic messaging systems for instruction*, *Instructional Science*, 11, 313-327.
- Welsch, L.A. (1982). *Using electronic mail as a teaching tool*, *Communications of the ACM*, 25 (2), 105-108.

ANEXOS.

1. Algunas imágenes y atributos elaboradas por los participantes (Hojas de Personajes):

Imagen del personaje:



Nombre del personaje: Ninde Miriel

Naturaleza (Humano, Orco, Vampiro etc): hada y hechicera.

Nombre real: Pamela Góngora Salazar

ATRIBUTOS (De 1 a 5)

1. Físicos

Fuerza _____ Valor: 3

Destreza _____ Valor: 4

Resistencia _____ Valor: 4

2. Sociales

Carisma _____ Valor: 4

Manipulación___ Valor: 3

Apariencia_____ Valor:

3. Mentales

Percepción_____ Valor: 4

Inteligencia___ Valor: 4

Capacidad crítica y argumentativa_____ Valor: 4

HABILIDADES

1. Talentos

Alerta_____ Valor: 3

Atletismo_____ Valor: 2

Esquivar hechizo_ Valor: 4

Liderazgo_____ Valor: 4

Concertación___ Valor: 4

2. Técnicas

Manejo armas___ Valor: 2

Autocuración ___ Valor: 4

Otra cuál__creatividad__ Valor: 3

3. Conocimientos

Filosofía_____ Valor:

Ciencias_____ Valor:

Matemáticas___ Valor: 3

Leyes _____ Valor: 4

Lingüística_____ Valor:

Ocultismo_____ Valor: 4

Política _____ Valor: 4

Sabiduría popular_ Valor: 4

VALORES Y VIRTUDES

1. **Conciencia** ____ Valor: 4
2. **Responsabilidad** ____ Valor: 3
3. **Amistad** _____ Valor: 3
4. **Otro cuál** ____ **tenacidad** _y **solidaridad** ____ Valor: 4

OTROS RASGOS:

Escribe aquello que no esta en la ficha y creas importante para tu personaje (descripción, origen, más habilidades, historia etc)

Se impredecible y sorpresivo es tal vez lo mas peligroso, Pero así como puedo estar en combate también en alianza.



Nombre del personaje: NICTE

Naturaleza (Humano, Orco, Vampiro etc): HUMANO

Nombre real: Juan Sebastián Ortégón

ATRIBUTOS

a) Físicos

Fuerza _____ Valor: 10

Destreza _____ Valor: 10

Resistencia _____ Valor:

b) Sociales

Carisma _____ Valor:

Manipulación____ Valor: 10

Apariencia_____ Valor: 10

c) Mentales

Percepción_____ Valor: 10

Inteligencia_____ Valor: 10

Capacidad crítica y argumentativa_____ Valor:

HABILIDADES

a) Talentos

Alerta_____ Valor:

Atletismo____ Valor:7

Esquiar hechizo_____ Valor: 10

Liderazgo_____ Valor: 10

Concertación_____ Valor: 8

b) Técnicas

Manejo armas_____ Valor: 10

Autocuración _____ Valor: 10

Otra cuál_____ Valor:

c) Conocimientos

Filosofía_____ Valor: 10

Ciencias_____ Valor:

Matemáticas____ Valor: 10

Leyes _____ Valor:

Lingüística____ Valor:

Ocultismo_____ Valor: 10

Política_____ Valor:

Sabiduría popular ____ Valor:

VALORES Y VIRTUDES

a) Conciencia _____ Valor:

b) Responsabilidad __ Valor: 10

c) Amistad _____ Valor: 10

d) Otro cuál _____ Valor:

OTROS RASGOS:

Escribe aquello que no esta en la ficha y creas importante para tu personaje (descripción, origen, más habilidades, historia etc)

MI PERSONAJE ES UN ANTIGUO GUERRERO EL CUAL A LUCHADO INTERMINABLES BATALLAS Y JAMAS FUE VENCIDO EN EL CAMPODE BATALLA.,ADEMAS POSEIA UNA HABILIDAD DE PODER CONTRATRESTAR LOS POERES DE LA MAGIA OSCURA.

2. Ejemplo de la secuencia de un reto de trabajo programado:

Capítulo II. La cruzada comienza.

Diario de Gilgamesh (Master de la partida).

Ese día de Sabat, pude conocer a algunos de los guerreros que me acompañarían. De alguna forma sabía que las condiciones no serían fáciles pues tenía en mis fuerzas la colaboración de brujas, Elfos, hadas y hechiceras y sólo contaba con la fuerza de un humano guerrero. No obstante me sentí confiado en el poder de los conjuros y la sabiduría que demostrarán como equipo, pues bien conocía que en el reino del caos, sólo quienes pudiesen trabajar en grupo sobrevivirían.

Algunos de mis novatos cruzados se preguntaban por el carácter de la primera misión, ante lo cuál sólo pude recomendarles que visualizaran por medio de la magia virtual, el mapa donde sostendríamos combate (mapa de la partida), ya que sería de vital importancia que pudiesen ubicarse en él y en cada zona las diferentes pistas que poco a poco irían apareciendo.

La primera de ellas, involucraría las habilidades sociales de todos los miembros pues tendrían que establecer contacto entre ellos para conocerse, se sabe que estos días de tribulación las fuerzas del mal se pueden disfrazar y cuando menos lo esperemos, si no sabemos quienes somos, podemos ser atacados por sorpresa. Recuerdo en otras misiones que bajo la apariencia de viejos sabios o de resultas princesas o guerreros se escondían las más temibles bestias y pronto la comunidad se veía enfrentada a la traición.

Supe por medio de mi báculo, que la primera pista había sido colocada por los dioses en un sitio denominado “Programa Contacto”, allí en uno de los grandes vitrales que conforman sus paredes y que dominan la visual sobre la entrada de nuestro escenario, se encontraría colocada dicha pista. La astucia y la posibilidad de interpretar textos antiguos serían de gran ayuda, tanto las hadas, como elfos y guerreros tendrían que ir a dicho sitio en grupo, leer el reto y cada uno enviar sus respuestas a mi báculo. Su asistencia sería vigilada por uno de mis fieles aliados y ellos tendrían que notificar su presencia con él, su nombre Fernando Lozano, guardián de la Cripta de paredes de cristal.

La pregunta del primer reto (luego de entender el mensaje presente en la pista 1) es la siguiente:

Según la lectura realizada y tu juicio, ¿la protagonista es culpable o inocente? ¿Qué efectos puede tener el hecho de conocer la diferencia entre el bien y el mal? ¿a través de qué se puede construir esta diferenciación?.

1 Se entiende por Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) la relación pedagógica Formativa y telemática que permita administrar elementos instruccionales, tutoriales y tecnológicos que le posibilitan tanto al tutor como al estudiante construir, adquirir y modificar su conocimiento y sus estructuras de pensamiento de manera autónoma, flexible y responsable.

2 Para clarificar la naturaleza del Examen de estado colombiano puede consultarse www.icfes.gov.co

