



HOLLYWOOD MONSTERS

Grupo F9*

TIPO DE JUEGO

HOLLYWOOD MONSTERS es una aventura gráfica distribuida por PÉNDULO STUDIOS. Dos periodistas del diario The Quill son enviados para investigar los extraños sucesos que rodean la entrega de los premios que otorga cada año la Academia Cinematográfica a los "actores" de películas de terror, los "Hollywood Monsters".



El usuario podrá pasarlo en grande riéndose de los fantasmas y otros personajes que anteriormente protagonizaban las películas de terror.

Hollywood Monsters tiene unos gráficos muy entretenidos basados en dibujos animados, esto facilitará, a los alumnos, que el interés por el juego vaya aumentando a medida que avanzan.

DESARROLLO DEL JUEGO

A lo largo de toda la aventura el usuario se sentirá protagonista-periodista. Como en todas las aventuras ha de tomar decisiones, solucionar los problemas que se plantean y resolver las situaciones, algunas más complicadas que otras, que van apareciendo en el transcurso del juego.

Deberá recorrer, para investigar y buscar pistas, diversas partes del mundo donde se desarrolla la acción, hasta llegar a resolver el enigma: desvelar el misterio que se esconde tras la misteriosa desaparición de Frankie. En esta aventura, es muy importante agudizar la memoria: deberá recordar los lugares por donde ha pasado anteriormente, retener las informaciones que pueda obtener de las conversaciones que mantenga con los personajes, recoger los objetos que vaya encontrando y saber utilizarlos en el momento adecuado.

Irà avanzando en el juego a medida que vaya descubriendo y resolviendo las pistas que se le vayan planteando en el transcurso del mismo.

Primer contacto

El primer aspecto a tener en cuenta es la observación, en todo momento, de cualquier detalle que le parezca interesante o pueda llamarle la atención. El juego es sencillo, pero juega un papel importante memorizar todos los datos que pueda.

Aunque el juego no plantee ninguna dificultad desde el punto de vista técnico es necesario guardar la partida, a medida que vaya avanzando, para poder “volver al juego” donde se ha dejado anteriormente. En caso contrario debería empezar de nuevo, aspecto que podría ocasionar por parte del alumno cierto rechazo y/o poco interés en continuar la aventura.

Algunos alumnos están acostumbrados a avanzar en los juegos, sobretodo en las aventuras gráficas, utilizando la técnica del ensayo-error; debe inculcárseles, desde el primer momento, que no siempre es el método adecuado. Concretamente en este deberá combinarlo con la observación y la información.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Para el alumno

- Ponerse en la piel de los protagonistas y observar las diferentes técnicas que utilizan para la resolución de los enigmas: investigación, búsqueda de pistas,...
- Conocer algunos de los personajes de terror de la pantalla y sus lugares de procedencia
- Superar las pruebas que vayan apareciendo hasta llegar a la resolución de la aventura
- Saber utilizar los recursos que nos facilita Internet sobre el mundo del cine, buscando información para poder utilizarla más tarde en un posterior trabajo relacionado con este tema y sobretodo el de terror.

Para el profesor

- Facilitar al alumno, a lo largo de las sesiones, todos los recursos necesarios para que, en el momento de dificultad, pueda ir avanzando en el juego.
- Valorar el trabajo en equipo y colaboración entre los alumnos.
- Provocar debates entre los usuarios cuando el profesor lo crea oportuno y el juego lo facilite.
- Observar a los alumnos a lo largo del juego y dirigirlos hasta conseguir los objetivos que se había propuesto.
- Ayudar al alumno a engancharse al juego para que pueda disfrutar a tope.
- Incitarle a buscar información (enciclopedias, internet,...) sobre temas relacionados con el videojuego

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Recomendamos utilizar este juego en un crédito, en el Área Ciencias Sociales y/o Ciencias Experimentales

Al empezar a jugar es conveniente hacer una breve presentación del videojuego. Seguidamente es interesante reunir los alumnos en pequeños grupos para que discutan los conocimientos previos que tienen relacionados con el tema: personajes del cine de terror. Para ampliar sus conocimientos, buscar en Internet la evolución del cine, concretamente el de terror, y los personajes que han formado parte de este tipo de películas.



Es conveniente que al principio de cada sesión, o cuando el profesor lo crea oportuno, se realice una breve exposición sobre la parte del juego a llevar a cabo. Al finalizar las sesiones puede hacerse una puesta en común para crear un ambiente de dialogo y debate, que facilite a los componentes de cada grupo, comentar los problemas y posibles soluciones que han ido encontrando.. Esto fomentará el trabajo colaborativo y facilitará la progresión unánime de todos los grupos de usuarios

En la última, promover por parte del profesor un debate sobre impresiones de los usuarios relacionadas con:

- De todos los grupos en que se clasifican los videojuegos, ¿éste en cual lo incluirías? ¿Por qué?
- En el aspecto técnico (gráficos, sonido, ...), ¿qué ventajas y/o desventajas has encontrado?
- Con la información que proporciona el juego, ¿te ha sido fácil/difícil resolver los enigmas que te plantea, para resolverlo? ¿Has necesitado otro tipo de ayuda (internet, compañeros,)?
- ¿Qué crees has aprendido en este juego en el ámbito de conocimientos y procedimientos?
- ¿En el juego aparecen valores que más adelante pueden ser útiles en tu vida?

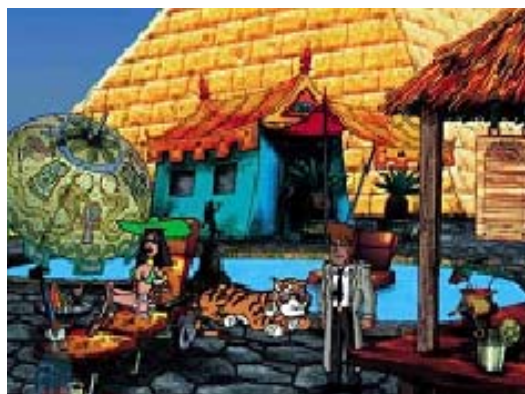
A lo largo de las sesiones cada grupo deberá recoger información para poder realizar después un trabajo sobre: Cine y terror

Es imprescindible que el profesor haya jugado antes a este videojuego para poder plantearse los objetivos que pretenda que sus alumnos asimilen.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

Recomendamos formar pequeños grupos de dos o tres alumnos en cada ordenador para crear situaciones de trabajo en equipo y fomentar el dialogo entre los componentes. Dentro del equipo es necesario que se vayan intercambiando los roles, no siempre uno utiliza el ratón y el otro piensa que se debe hacer.

El profesor debe hacer un seguimiento de cada grupo en cada sesión, para ello elaborará una ficha u hoja de seguimiento, que al final le podrá servir, no solo, para comprobar los avances realizados, si no también en el momento de evaluar a sus alumnos.



Es conveniente disponer, en el aula, de material en soporte p.e. un planisferio, para que a los jugadores les sea más fácil la visión global de los países que va visitando.

El profesor procurará crear un ambiente propicio de trabajo y confianza facilitando todos los recursos necesarios para que los alumnos puedan avanzar en el juego.

HABILIDADES PARA PRACTICAR CON “HOLLYWOOD MONSTERS”

HABILIDADES	CONTENIDO
De observación, asimilación y retención de la información	El jugador deberá poner en práctica toda su memoria. El alumno ha de memorizar toda la información que pueda obtener de las conversaciones con los personajes. También estar atento a los lugares por donde vaya pasando y a los objetos que vaya encontrando.
Creativas	A medida que vaya avanzando en el juego debe plantearse hipótesis de trabajo para poder resolver todos los enigmas. Mediante estas podrá llegar a normas generales de actuación.
Para tomar decisiones	En muchas situaciones deberá tomar decisiones, una veces acertadas y otras erróneas. En el segundo caso deberá retroceder en el juego hasta encontrar las verdaderas y seguir avanzando por el camino correcto.
De resolución de problemas	Los problemas que se vayan planteando los podrá resolverlos mediante las conversaciones con los personajes. Si no te sales con ellos prueba el método ensayo-error. Es aconsejable probar todas las opciones que presenta el juego, la solución puede estar donde menos te lo piensas.
Metacognitivas	A medida que avanza se darás cuenta que ha utilizado correctamente todos los recursos. Esto permite evaluar la propia ejecución del juego. Si es necesario habrá de rectificar tácticas.
Tecnológicas (uso de las TIC)	El usuario, jugando y sin darse cuenta, entrará (o profundizará) en la alfabetización digital trabajando aspectos de las Tecnologías de la Información y Comunicación a partir de: - utilización de buscadores para conseguir ayudas que le permitan avanzar en el videojuego. - consulta de enciclopedias electrónicas que le permitan ampliar la información..

Desarrollo de las sesiones

En las sesiones que se plantean posteriormente y concretamente en el trabajo que realizaran los alumnos, pretendemos alcanzar estos objetivos:

- Desarrollar las habilidades y estrategias necesarias que permitirán al alumno resolver las situaciones del juego
- Reflexionar sobre los contenidos curriculares trabajados y comprobar que todos los videojuegos facilitan el aprendizaje significativo
- Promover el aprendizaje cooperativo que facilitará al alumno aprender habilidades sociales, respetar las opiniones de los demás, tomar decisiones en grupo, ...
- Desarrollar los contenidos básicos referidos de las TICs. Analizar como aprovechando los videojuegos y los recursos de internet: enciclopedias, fórums, chats, ... podemos facilitar la entrada del alumno en el mundo de la alfabetización digital

Diseño de Actividades

	Actividades del juego	Contenidos curriculares	Actividades para las TIC
SESIÓN	- Presentación del juego - Buscar las distintas opciones que nos permite el juego: pantallas iniciales, ayudas, teclas activas, normas, objetivos del juego, grabar partidas.. - Trabajar por parejas o grupos reducidos.	De qué va la historia: - El cine: historia y evolución - Géneros de cine - El cine de terror: características y personajes más conocidos	Instalar el programa, navegar por las primeras pantallas, guardar y recuperar la partida.
SESIÓN	Continuar el juego: - Viajes por diversos países . - Encontrar objetos necesarios para resolver los enigmas - Hablar con los personajes para conseguir información	Los viajes de Ron - Recogida de información de los países donde transcurre el juego - Situación - Población - Economía - - Habilidades para la recogida de objetos ordenadamente	Buscar en Internet. Buscar en Webs que ayuden a solucionar el juego. Copiar, pegar en Word los textos y las imágenes encontradas. Tratar con un programa de dibujo las imágenes encontradas.
SESIÓN	- Volver a la vida a Frankie con las partes recogidas en los viajes - Colaborar en equipo para conseguir los objetivos. - Utilizar internet para buscar páginas relacionadas con el cine de terror.	El laboratorio - Observación de las partes que forman el ser humano. - Relación que hay entre los diversos órganos del cuerpo - Los personajes de terror a lo largo del tiempo. - Descripción de las características que diferencian cada uno de los personajes	Imprimir para poder reelaborar el material encontrado.
SESIÓN	- Valoración escrita de la relación entre el videojuego y el cine. - Poner en común las valoraciones	El final - Valoración global del videojuego y de las actividades realizadas - Debate y puesta en común de estas - Textos sobre personajes imaginarios - Webs relacionadas con este videojuego	El trabajo final consistirá en la confección de un dossier con todos los datos recogidos, mapas elaborados, guía turística, costumbres, condiciones de vida,.....

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Windows 95/98/XP

Pentium a 133 Mhz mínimo

32 MB de RAM mínimo

Tarjeta gráfica de 2 MB y de sonido compatible DirectX 6.1 o más

500 MB de espacio libre en disco duro mínimo

CD-ROM x 4

Módem 56 kpbs o superior para Internet o red local

LINKS DE INTERÉS

<http://www.fxplanet.com/home.htm>

<http://www.meristation.com>

<http://www.pendulostudios.com/htm>

[http://www.ciao.es/Hollywood Monsters 134250](http://www.ciao.es/Hollywood_Monsters_134250)

Grupo F9

* El Grupo F9, asesorado por Begoña Gros, está formado por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Juan José Cárdenas, y Xavier Vilella.

<http://www.xtec.es/~abernat>