



FACULTAD
DE FILOSOFÍA
Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE

Programa de Gestión de la Calidad
y Seguimiento de los Aprendizajes (GCSA)

Dirección de Extensión y Comunicaciones

Fac. de Filosofía y Humanidades Universidad de Chile

www.ulearnet.org - ulearnet@gmail.com

@Learnet



Develum: Busca, descubre, sobrevive.

Mario Venegas Arellano, mario.venegas.a@gmail.com

28 de noviembre de 2020

Resumen

El objetivo de Develum desde la asignatura de Historia es trabajar uno de los aspectos esenciales dentro del currículum nacional y el principal eje temático de la asignatura que es el análisis de fuentes históricas. Para ello se hizo necesario establecer un proceso de gamificación, narrativa e implementación a partir de una de las unidades de séptimo básico, usando un juego de tablero y estrategias matemáticas de cálculo mental. Los objetivos se enfocaron en cuatro habilidades curriculares: Identificar, Localizar, Evaluar e interpretar, teniendo como base la cultura mesoamericana. Los resultados fueron esclarecedores respecto de las habilidades como también permitieron post implementación conocer los principales errores que pudieran darse con estudiantes con necesidades educativas especiales, haciendo de Develum una oportunidad de mejora si es que se busca gamificar los ejes temáticos de historia o bien los periodos históricos más importantes.

1. Introducción

Hay múltiples estudios que dan cuenta que uno de los principales problemas de los chilenos es que no entienden lo que lee. Por tanto, ¿Cómo puede un estudiante hacer un análisis de una fuente histórica si tenemos esa clase de sesgos? Un estudio de Comportamiento Lector realizado por el Consejo de la Cultura y el Centro de Micro datos de la Universidad de Chile indicó que, "(...)un 84 por ciento de los chilenos no comprende adecuadamente lo que lee, tendencia que se acentúa aún más en las personas mayores de 35 años.

En ese entendido surge la necesidad evidente de mejorar esta realidad (Sólo un tres por ciento de la población logra evaluar críticamente o formular hipótesis derivadas de conocimientos presentes en un texto) y se propone desde el eje temático de Historia, gamificar el proceso de culturas mesoamericanas/precolombinas con la finalidad de mejorar el análisis, el ordenamiento y la identificación de datos para una mejor comprensión de las fuentes.

2. Objetivos

A los estudiantes les cuesta localizar, el ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Por qué? Y ¿Para qué?, existe falta de vocabulario y a su vez, hay una práctica evidentemente en baja en la extracción de datos e interpretación a la hora de analizar esas fuentes históricas. Por tanto, se propone como objetivos de aprendizaje a desarrollar los siguientes:



Localizar geográficamente las civilizaciones en América.

Identificar las características principales de las civilizaciones americanas y de sus principales acontecimientos

Evaluar qué información se puede obtener a partir de una fuente dada (iconográfica).

Interpretar, analizar y comparar información relacionada con los contenidos del nivel a partir de una o más fuentes dadas.

3. Diseño y Desarrollo de Proyecto Gamificado

En definitiva se busca generar un juego de rol, cartas y aventuras para el aprendizaje de la historia latinoamericana precolombina mediante fuentes arqueológicas, usando la historia como eje central y elementos matemáticos para su definición. La meta final pueden resolverla de manera cooperativa o individual.

La propuesta que lleva por nombre “Develum”, Latín (Quitar el velo), consiste en descubrir mediante un recorrido por la arqueología el desarrollo de las civilizaciones americanas. Los estudiantes asumen el papel de un arqueólogo, y con el deben dominar el conocimiento mediante la exploración de aventuras, descubrimientos de tesoros, elementos arqueológicos y sortear los peligros que ello atrae.

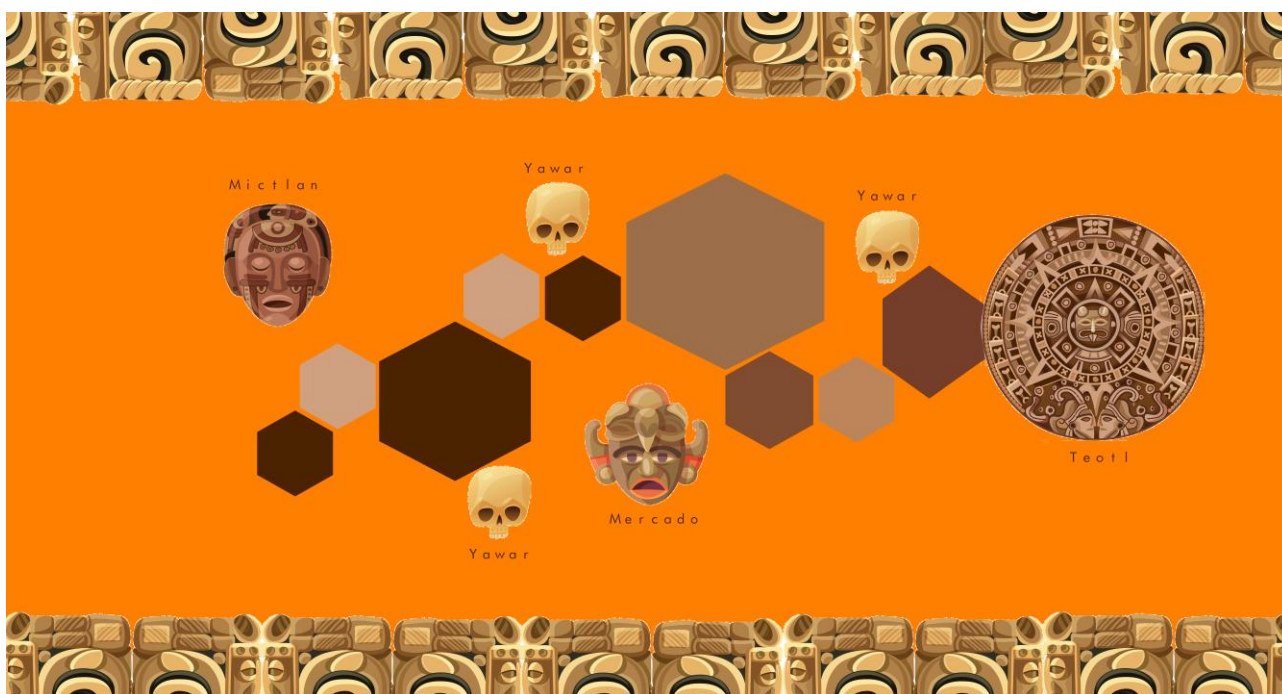


Fig. 1: Tablero del Juego.



El tablero de juego se arma de libre manera con la finalidad de descubrir las aventuras, cada figura geométrica es una aventura diferente lo que lo hace flexible y dinámico. La simbología es propia de las civilizaciones mesoamericanas y cada uno de los nombres de las partes tiene un significado asociado a la cultura y el lenguaje: El MICTLAN es la representación del lugar de los muertos para los Aztecas. En este caso para no morir, debemos darle nuestras monedas de oro. EL MERCADO es donde los jugadores resuelven sus piezas arqueológicas. Gracias al dado pueden perder o ganar elementos arqueológicos.

El YAWAR es donde nuestros jugadores van a pasarlo mal, con aventuras y desafíos que van a escapar de sus conocimientos. Como, preguntas de fichas arqueológicas que ya tienen o de otros jugadores. Las consecuencias serán múltiples. El TEOTL es Lo sagrado. Todos los jugadores deben llegar TEOTL y afrontar el desafío final.

En este desafío El Dios Inti les exige a todos entregar dos de sus fichas arqueológicas y explicar de qué se trata cada una de ellas solo mirando la ilustración. Todos los jugadores deben realizar el mismo ejercicio. Si alguno no logra hacerlo todo el equipo debe ayudarlo. Para ayudar, un jugador debe entregar monedas de oro en sacrificio. De esta manera, nos saltamos el turno del jugador afectado para que este tenga la oportunidad de estudiar su ficha arqueológica. Cuando todos completen la misión. Podrán salir del periodo y entrar a otro desafío.

De esta manera, los pasos que deben seguir los jugadores son las siguientes: **TURNO 1.** Todos los jugadores eligen una carta del mazo de personajes. (La cantidad de cartas del mazo de personajes es de 20). Dependiendo del personaje que obtengamos es nuestra cantidad de vida, que puede ir de 5 a 10 vidas. No puede obtener más que eso. Obtienen una Ficha de Personaje, para avanzar en el tablero y comienzan con 5 Monedas de oro.

TURNO 2. El jugador saca la ficha de aventura. Cuenta la historia detrás de la pieza arqueológica perteneciente a la civilización. Puede usar una de las habilidades de personaje para resolver su aventura, ganar vidas u obtener piezas arqueológicas. Hay 30 Fichas de Aventura. **TURNO 3.** Se resuelve la aventura, se resuelve la pérdida de vida, se resuelve la cantidad de tesoros arqueológicos obtenidos. En el caso de que la aventura solo nos dé un tesoro o pieza arqueológica, se abre el turno 4 que es "Mercado".

TURNO 4. En "Mercado" los jugadores resuelven la entrega de la pieza de esta manera: Todos lanzan el dado. Todos aquellos que saquen sobre 3 se mantienen en el mercado. Quienes saquen menos de 3 no pueden optar a la pieza y quedan fuera de concurso. A continuación quien saque 5, tiene acceso a la pregunta de desafío sobre la pieza arqueológica. Si acierta la respuesta se queda con la pieza. Si no acierta, el jugador de su izquierda debe responder. Si nadie responde, los jugadores pierden la pieza y vuelve al mazo de "Tesoros". **TURNO 5.** Se resuelve el Mercado, los jugadores avanzan un espacio en el tablero. El Punto central del tablero contiene una pieza antropológica de lujo. Para obtenerla, todos los jugadores deben llegar ahí. Sacar la ficha de Aventura Final, y resolver el desafío. Cada avance es una moneda de oro. Si no tenemos vidas, podemos pagar dos monedas de oro a "Mictlán", para obtener una vida extra. **TURNO 6:** El siguiente arqueólogo saca una ficha de aventura.

Fig. 2



Fig. 2: Formato y diseño de una ficha arqueológica y una ficha de Aventura.

4. Pilotaje del Proyecto Gamificado

El juego tuvo alrededor de 8 pilotajes y testeos. Se utilizó en general los integrantes de la familia y amigos. (Alrededor de 6 personas en total). Se trabajo también formatos digitales donde se desarrollaron nuevas estrategias de desarrollo del juego mediante la plataforma de Discord.



5. Resultados y Conclusiones

- a. El juego sirvió para Identificar, reconocer y ejemplificar elementos arqueológicos del mundo Mesoamericano.



- b. Las nuevas partidas duraron una hora. Se realizaron lecturas, se complemento con ejercicios matemáticos simples, hubo aprendizaje inmediato respecto de las imágenes.
- c. Las monedas de oro fueron elementos esenciales para la cooperación entre los jugadores. Y las tarjetas igualmente para el aprendizaje.
- d. El juego es ideal para aquellos que tienen problemas para la lectura.
- e. El juego tiene que ir enfocado a varias dificultades, motoras, visuales, pero hipotéticamente no funcionaría bajo la capacidad intelectual moderada, pues gran parte de la mecánica tiene que ver con recordar información y ejecutar herramientas de análisis.
- f. Puede ser modificado para personas con discapacidad visual o trastorno del espectro autista.
- g. Las piezas pueden tener texturas distintas, texturas lisas y braille. Instrucciones mas cortas, textos más grandes.
- h. En vez de piedras para el avance, modificarlas por esculturas o piezas alusivas al periodo. Tarjetas con colores mas intensos.
- i. Tablero con sonidos, narración de los desafíos. (Centro de investigación meca trónica y sistemas interactivos de la Universidad Indoamericana)

6. Bibliografía

- Beltrán, Gonzalo y otros. “Historia, geografía y Ciencias Sociales”. Editorial SM, Santiago Chile. Pp.168 – 220.
- Beltrán, Gonzalo y otros. TEXTO DEL PROFESOR: “Historia, geografía y Ciencias Sociales”. Editorial SM, Santiago Chile.
- Programa de estudio Séptimo Básico del Ministerio de Educación.
- Reporte EDU TREDs, “Gamificar la educación”, Observatorio de Innovación educativa. Centro tecnológico de Monterrey.
- Contreras Espinoza, Ruth S. “Experiencias de Gamificación en las aulas”. Universidad Autónoma de Barcelona.
- De Paula, Oscar. “READER WARS: MOTIVAR A LOS ALUMNOS POR LA LECTURA”.
- Morales, Joan. “APRENDER A DISEÑAR DISEÑANDO Y JUGANDO SERIOUS GAMES EN LAS AULAS “.
- Estudio sobre el Comportamiento Lector a Nivel Nacional, Informe Final Diciembre, 2011

La extensión de este documento será de máximo 6 páginas en total. Debe mantener los tipos, colores y tamaños de letras incluidos en este formato. Deberá subir el documento en formato word.