



PINCELADAS DE HISTORIA - CONTRAPUNTO - UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA MEDIADA CON VIDEOJUEGOS

PINCELADAS DE HISTORIA - CONTRAPUNTO - AN EDUCATIONAL EXPERIENCE MEDIATED WITH VIDEO GAMES

¹Diego Julián Santos Méndez, ²Margarita María Pineda Romero
³Carlos Fernando Guerra Arango

¹Universidad de Pamplona, ²Universidad Nacional Abierta y a Distancia,
³Fundación Universitaria del Área Andina, Colombia

Recibido: 30/09/2022 Aprobado 20/10/2022

RESUMEN

En la actualidad los estudiantes han perdido el interés por aprender historia, lo ven como un requisito más de su programa educativo, lo que se convierte en una dificultad adicional para los docentes que están a cargo de llevar el curso. Es por lo que se ha propuesto el juego *Pinceladas de historia* que busca ayudar a romper el estereotipo frente al aprendizaje de la historia y también fomentar el conocimiento de los sucesos más relevantes de nuestro país. *Pinceladas de historia - contrapunto* es un prototipo de juego electrónico para presentar de forma gráfica y animada hechos históricos de nuestro país y a partir de ellos construir pensamiento crítico en los niños y jóvenes que tienen acceso al mismo. El videojuego fue pensado como una necesidad, ya que enseñar historia en la escuela permite construir perspectivas conceptuales en los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, postacuerdo, serious game, transmedia, videojuego.

ABSTRACT

Nowadays, students have lost interest in learning history, they see it as one more requirement of their educational program, which becomes an additional difficulty for the teachers who are in charge of taking the course. That is why the game "Brushstrokes of History" has been proposed, which seeks to help break the stereotype of learning history and also promote knowledge of the most relevant events in our country.

Citación: Santos Méndez, D. J., Pineda Romero, M. M., & Guerra Arango, C. F. (2022). *Pinceladas De Historia - Contrapunto - Una Experiencia Educativa Mediada Con Videojuegos*. *Publicaciones E Investigación*, 16(4). <https://doi.org/10.22490/25394088.6503>

¹diego.santos@unipamplona.edu.co, <https://orcid.org/0000-0003-0947-5494>

²margarita.pineda@unad.edu.co, <https://orcid.org/0000-0002-4979-1734>

³cguerra26@areandina.edu.co, <https://orcid.org/0000-0001-8294-5072>

<https://doi.org/10.22490/25394088.6503>

“Pinceladas de Historia - Contrapunto” is a prototype of an electronic game to present in a graphic and animated way historical facts of our country and from them build critical thinking in children and young people who have access to it.

The video game was thought of as a necessity, since teaching history at school allows students to build conceptual perspectives.

Keywords: Gamification, post-agreement, serious game, transmedia, video game



1. MATERIALES Y MÉTODOS

El videojuego *Pinceladas de historia* está basado en el modelo de serious game y utiliza el concepto de gamificación como una herramienta que apoya de manera lúdica el conocimiento de la historia en Colombia, lo que le permite al jugador conocer algunos de los sucesos más relevantes de nuestro país. El videojuego presenta una clasificación PEGI 7 años y lo pueden jugar niños de 7 a 16 años.

1.2 Accesibilidad del videojuego *Pinceladas de historia*

- El juego permite seleccionar el idioma para masificar y posibilitará su distribución alrededor del mundo.
- Presenta tres tipos de niveles de dificultad: fácil, media y difícil, lo que le permitirá al jugador incrementar su conocimiento de la historia por medio de dichos niveles.
- El volumen del juego: el jugador podrá aumentar o disminuir el sonido del videojuego, opción de accesibilidad importante, teniendo en cuenta que existen personas con dificultades o disminución de la audición.
- El juego es compatible para plataformas de dispositivos móviles y puede adaptarse para plataformas de pc, Linux y Mac, por medio de emuladores. La importancia de poder potenciar el juego por medio de los emuladores es que se pueden realizar adecuaciones de bajo costo, de tal manera que se fomenta la investigación interdisciplinar en el campo de la accesibilidad.

1.3 Configuración de interfaz:

- Los menús en el videojuego *Pinceladas de historia* se diseñaron basados en una interfaz minimalista, de tal forma que el jugador pueda hacer los cambios que le parezcan adecuados.
- Presenta iconos y botones de un tamaño adecuado, para que el jugador pueda presionarlos.

1.4 Progreso en el juego:

El personaje principal llamado Martina y su personaje de respaldo Oráculo. El jugador avanzará a través de la plataforma que está inspirada en las regiones de Colombia. Martina tiene movimientos mecánicos basados en los de un humano, salta, corre, gira (derecha e izquierda) se agacha, nada, escala, rueda en el suelo, cae al suelo, entra en modo furtivo, se esconde y oprime botones y activa objetos dispuestos en el mapa.

Martina debe ir recolectando cápsulas con hechos históricos, sociales y políticos de la región donde se desarrolla el nivel del juego, unos los consigue con la interacción con otros personajes, con la búsqueda de pistas con ayuda de Oráculo que escanea las escenas donde se encuentran estas cápsulas y cuando se enfrenta a algunos antagonistas quienes tienen otra versión de la historia, esta información queda archivada en un banco de memoria que el jugador puede consultar accediendo a un menú a través de la interfaz del juego donde están otros objetos recolectados durante la partida.

Este es un recurso muy importante, pues permite al jugador hacer un contraste entre estas versiones de la construcción de nación que existen, y posteriormente un proceso reflexivo sobre lo que ha acontecido en ese territorio donde se desarrolla el juego, con las versiones de la historia se hace una reconstrucción parcial de la historia colombiana que mezclada con la ficción propia del género permite ir desarrollando uno de los arcos narrativos del videojuego y de esta forma ir avanzando en la trama de este.

Para guardar los avances del juego, el oráculo permitirá guardar el punto donde se abandona la partida.

Una de las principales características al momento de abordar la enseñanza de la historia de Colombia es el aprendizaje memorístico de los hechos presentes en ella. Un objetivo de importancia en los videojuegos es incorporar las herramientas mediadas por las TIC en dispositivos que son de habitual manejo por parte de los jóvenes y niños, como lo son los teléfonos inteligentes. Estos dispositivos permiten que las personas puedan utilizar los diferentes recursos en diferentes contextos. Así, los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje se desarrollarán, pues un estudiante debe analizar y comprender la información que se le presenta en la plataforma del videojuego (Valverde, 2010) (Sáiz & Colomer, 2014).

La histodidáctica (Carretero & Montanero, 2008) permite determinar dos aspectos importantes: construir conocimientos de los hechos históricos y construir identidad por parte de los que reciben la información, en este caso los estudiantes. De igual manera, uno de los aspectos de la enseñanza de la historia es situar los momentos históricos como elemento temporal, de tal manera que el estudiante pueda lograr un raciocinio por medio de una postura crítica.

Para conocer un referente de incorporación de videojuegos que utilizan la historia, cabe resaltar la tesis de Kurt Squire, que utilizó al juego *Civilization III* para explicar cómo se puede aprender por medio de un videojuego de historia.

Es un ejemplo digno a mencionar, ya que revela cuáles pueden ser los aspectos importantes al momento de la enseñanza, si bien es cierto que este juego no nació para uso educativo, se puede utilizar para dichos fines.

Otro referente que se puede traer a colación para la enseñanza de la historia es el de la saga de *Age of Empire*. En cada una de sus versiones permite conocer, por medio de enfrentamientos entre bandos, la historia del mundo. Estos videojuegos son de carácter comercial.

Ahora bien, en el plano suramericano se cuenta con un referente de videojuego educativo que enseña historia, este fue diseñado en Perú, se llama “1814, la rebelión de Cusco”, en el videojuego se permite recrear el conflicto en Cusco, el videojuego además de ser educativo permite que su distribución y descarga sean gratuitas.

Los aspectos que permiten explicar la originalidad de *Pinceladas de historia* van de la mano de que los personajes podrán interactuar salvando los hechos por cada nivel que logren superar como un aspecto de gamificación. Cabe aclarar que uno de los aspectos que tiene como desventaja es que no se desarrolla el conocimiento de la historia mediante una inmersión, como en los anteriores ejemplos, sino que permite conocer de forma general un hecho histórico de Colombia y esto lo hace versátil e interesante para el jugador y/o el docente que lo incorpore en su salón de clases. Por eso se define como concepto del juego “*Contrastar lo invisible con lo visible de la historia colombiana*”.

Los jugadores descubren otro punto de vista de los eventos y episodios que marcaron el rumbo de Colombia a través del tiempo, una historia invisible, la historia de los vencidos, que ha dejado sus huellas desde la conquista hasta nuestros días, y la contrastan con la historia oficial de los vencedores, con el objetivo de aportar información a los niños, brindándoles herramientas para el fortalecimiento de la conciencia, para así evitar invisibilizar y vetar episodios de algunos hitos de la historia, y aportando más información para

desmitificar verdades absolutas que parcializan las posturas políticas de los infantes desde las aulas, confirmando a estos más elementos de juicio para construir una conciencia política, conciencia necesaria ahora más que nunca que el país transita por el sendero de la paz.

Pero lo principal debe ser entretener, antes de inculcar cualquier ideología en las personas que sean usuarias del juego.

2. MARCO TEÓRICO

Los avances en neurociencia y las TIC proponen romper el paradigma de la educación con la utilización de herramientas pedagógicas basadas en los videojuegos y sus mecánicas de inmersión en realidades digitales, y la traspolación de dinámicas sociales y de construcción de conocimiento a las dinámicas de la realidad. El sistema de recompensas de los videojuegos y la estimulación en los adolescentes o jugadores tiene un potencial para el aprendizaje innato, muy ligado a las respuestas neuroquímicas y los retos propuestos en los juegos (Jaramillo & Aguayo, 2012).

Se han realizado estudios que comprueban la mejora en los procesos de reflexión, razonamiento lógico y agilidad mental mediada por los juegos de estrategia, aventura y acción, y a través de estudios de clasificación de contenidos se han podido desarrollar estrategias de construcción de narrativas que sobrepasen el ocio y se acerquen a la educación y al aprendizaje como dispositivos culturales (Sedeño Valdellós, 2010).

Los videojuegos en la actualidad hacen parte de sistemas más complejos de transmisión de información (de Felipe, 2000), como las narrativas transmediales que enriquecen y robustecen desde diferentes plataformas los flujos de contenidos (Scolari, 2013), y proporciona una experiencia de inmersión a los consumidores de estos contenidos, la teoría de la convergencia que enuncia Jenkins (2008) planea la posibilidad de co-creación por parte de consumidores y productores de

contenidos, rompiendo el paradigma lineal que existía en el siglo pasado, amplía los horizontes de la creación, como el caso Minecraft (Castellanos Monsalve & Salazar Velandia, 2016) y sus aportes para la creación de comunidades en las aulas de clase, donde se denota la imposibilidad de los docentes de utilizar estas herramientas, y propone a los videojuegos como un artefacto de creación de comunidad, pero desde el profesorado se han desarrollado técnicas para la inclusión de los videojuegos comerciales en las aulas de clase tratando de conectar los currículos académicos con las narrativas y los mundos ficcionales de los juegos de video (García-Pernía, Cortés & Martínez, 2011).

Las plataformas telemáticas han modificado las formas de socializar de las personas, los videojuegos incluso han desarrollado canales de comunicación propios de sus dinámicas, e incluso lenguajes encriptados que maneja la comunidad, es necesario hacer un estudio etnográfico que roza la virtualidad y las ciber sociedades (Anyó, 2009) para entender cómo a través de avatares se construye una identidad, y transpolar ese concepto a la construcción de sujeto político y pensamiento crítico en las aulas de clase.

Los videojuegos suelen servir de entretención y diversión, por lo que resultan ser una de las cosas que mayor acogida tienen entre niños y adultos, más si vienen cargados de gráficos de alta calidad y efectos de sonido casi reales, y es por la misma afición que los nuevos productos han ido evolucionando, de manera que brindan una mejor experiencia a los usuarios, pero lo que hace unos años no se llegó a pensar es en las otras características que puede ofrecer su uso. Observación, concentración, motricidad, capacidad mental, lógica y muchas otras habilidades se pueden desarrollar jugando (González, 2014).

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se generaron espacios de prueba para que niños y jóvenes interactuaran con el videojuego, en el Colegio Técnico Palermo se realizó una intervención con niños

de quinto grado, quienes oscilaban entre los 10 y 12 años, tuvimos una población de 70 niños en la que recogimos los primeros resultados, inicialmente identificamos que a los niños no les atraía mucho que el personaje principal fuera una chica, mientras que las niñas se sintieron empoderadas por el papel que asumía Martina (nuestra protagonista). También hicieron preguntas acerca de los grupos armados y el maltrato hacia las poblaciones campesinas.

Luego en el encuentro de Expo ciencias que se llevó a cabo en Corferías tuvimos la oportunidad de generar espacios de reflexión donde los niños y jóvenes participaron en talleres alusivos a los temas desarrollados en el videojuego (taller de ilustración, música y medio ambiente). En ellos pudimos intervenir en los conocimientos previamente adquiridos en las clases y en los hogares y ver cómo los niños y jóvenes entienden la problemática ambiental, el cuidado del medioambiente, los problemas económicos y sociales del país.

4. CONCLUSIONES

Como grupo interdisciplinario de diseñadores, ilustradores, programadores y educadores de diferentes partes del país, pretendemos que, a través de este proyecto, se fomente en los niños y jóvenes la conciencia de país, ya que creemos que la paz se construye con conocimiento, y más de nuestras regiones. *Pinceladas de historia* busca que el jugador se apropie de los aspectos que constituyen cada una de las regiones de nuestro país. Los jugadores tendrán la oportunidad de moverse por las regiones del país, allí encontrarán contenidos de historia, geografía, arte, música y literatura, que les permitirá realizar una fácil recordación de momentos históricos y de hitos que han marcado nuestra vida como colombianos. Al estar acompañado de material gráfico y hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación se facilita el acceso a los contenidos.

En cuanto a estos nuestra idea es mostrar algunos de los hechos históricos que (según expertos en el tema y por región) han marcado el desarrollo de nuestro

país, de igual manera queremos aclarar que no estamos interesados en que el videojuego se identifique con ningún partido o postura política, sino lo que buscamos es que cada persona (niño, joven, padre de familia, profesor, entre otros) que tenga acceso a los contenidos pueda hacer un análisis reflexivo que lo lleve a adoptar la postura que crea conveniente, ayudando así a reconocer que todas las experiencias son importantes y que es nuestro deber como ciudadanos conocerlas, reconocerlas, respetarlas y así contribuir con el fomento de valores como la tolerancia, la diversidad, la igualdad y la unidad.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad ECCI, también a los participantes de este proyecto Joel Martínez, Camilo Figue, Julie López, Juan Pablo Torres, Omar Galindo, Juan Pablo Ramírez, Luis Felipe Ruíz, Miguel Sierra, Guillermo Tovar, Oscar Beleño y Juan Sánchez.

REFERENCIAS

- Aignerren, M. (2008). Una propuesta de análisis de los datos. *La Sociología en sus Escenarios*, 18, <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceol/article/view/6561>
- Anyó, L. (2006). Conspiración en Espai 8. Etnografía virtual, videojuego y sublime tecnológico. *III Congreso en línea del observatorio de la cibernética: conocimiento abierto, sociedad libre*. <http://www.cibersociedad.net>
- Anyó, L. (2009). Identidad y videojuego: aplicación de la “grid group cultural theory” a la etnografía virtual. Comunicació presentada a: *XI Congreso de Antropología de las FAAEE*. 29
- Bullen, M. (Coord.). (2008). *Retos teóricos y nuevas prácticas*. XI Congreso de Antropología de la FAAEE, Donostia, Ankulegi Antropologia Elkarte
- Castellanos Monsalve, Y. & Salazar Velandia, J. V. (2016). El videojuego Minecraft para potenciar el trabajo colaborativo en el aula de clase. Pontificia Universidad Javeriana. <https://recursos.educoas.org/publicaciones/el-videojuego-minecraft-para-potenciar-el-trabajo-colaborativo-en-el-aula-de-clase>
- Colombia Aprende (s.f.). *Colombia Aprende. Red de conocimiento*. <http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/w3-article-308266.html>

- Colombia Digital (s.f.). *Los videojuegos como herramienta educativa*. <http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/7426-los-videojuegos-como-herramienta-educativa-y-cultural.html>
- de Felipe, F. (2000). *A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial*. Barcelona: Trípodos.
- García-Pernía, M. R., Cortés, S. & Martínez, R. (2011). De los videojuegos comerciales al currículo: las estrategias del profesorado. *Revista ICONO14*, 9(2), 284-299.
- Jaramillo, O. & Aguayo, L. C. (2012). Educación y videojuegos. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 117, 11-19.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.
- Mintic (s.f.). *Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-7315.html>
- Orellana, L. (2001). Estadística descriptiva. http://www.dm.uba.ar/materias/estadistica_Q/2011/1/modulo%20descriptiva.pdf
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 34, 183-189.