

**UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
CALI**

María Elena Díaz Rico

Karen Isbelth Flórez Ramírez

María Liliana Trujillo Piedrahíta

Diana Carolina Viáfara López

Nicol Natalia Posso Estupiñán



Visor 2.0

Estrategia para la cultura de paz en las aulas

Visor 2.0 Estrategia para la cultura de paz en las aulas

Visor 2.0 Estrategia para la cultura de paz en las aulas / María Elena Díaz Rico y otros cuatro.--Cali : Editorial Bonaventuriana, 2021

88 páginas

ISBN: 978-958-5415-80-5

1. Educación para la paz 2. Cultura de paz 3. Juegos de simulación en educación 4. Pruebas psicológicas I. Díaz Rico, María Elena II. Flórez Ramírez, Karen Isbelth III. Trujillo Piedrahita, María Liliana IV. Viáfara López, Diana Carolina V. Posso Estupiñán, Nicol Natalia VI. Tit.

371.33453 (D 23)

D542

 Editorial Bonaventuriana, 2021
© Universidad de San Buenaventura

Visor 2.0

Estrategia para la cultura de paz en las aulas

© Autoras: María Elena Díaz Rico - Karen Isbelth Flórez Ramírez - María Liliana Trujillo Piedrahíta -
Diana Carolina Viáfara López - Nicol Natalia Posso Estupiñán

Universidad de San Buenaventura

Grupos de investigación:

Estéticas Urbanas y socialidades (GEUS), Universidad de San Buenaventura Cali.

Fonaudiología y Psicología, Universidad Santiago de Cali.

Instituto para Niños Ciegos y Sordos del Valle.

Universidad de San Buenaventura

Dirección Editorial Cali

Calle 117 No. 11A-62

PBX: 57 (1) 520 02 99 - 57 (2) 318 22 00 - 488 22 22

e-mail: editorial.bonaventuriana@usb.edu.co

www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co

Colombia, Sur América

Diseño y diagramación: Edward Carvajal Arciniegas

Fotografía de portada: Diego Alejandro Soto y Edward Carvajal Arciniegas

Los autores son responsables del contenido de la presente obra.

Prohibida la reproducción total o parcial de este libro por cualquier medio, sin permiso escrito de la Editorial Bonaventuriana.

ISBN: 978-958-5415-80-5

Libro digital

Cumplido el depósito legal (Ley 44 de 1993, Decreto 460 de 1995 y Decreto 358 de 2000).

2021

A pair of white sneakers with white laces and a white tablet are placed on a stone surface. The sneakers are positioned in the foreground, and the tablet is standing upright behind them. The background is a textured stone wall.

VISOR 2.0

ESTRATEGIA PARA
LA CULTURA DE PAZ
EN LAS AULAS

María Elena Díaz Rico
Karen Isbelth Flórez Ramírez
María Liliana Trujillo Piedrahíta
Diana Carolina Viáfara López
Nicol Natalia Posso Estupiñán

CONTENIDO

9 | Agradecimientos

10 | Introducción

CAPÍTULO

1

13

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO VISOR 2.0

14 | Cómo nace el videojuego

16 | Historia de fondo del videojuego Visor 2.0

37 | Base de datos:
almacenamiento de los datos de las partidas de juego

CAPÍTULO

2

41

PROCESOS QUE PERMITEN DESARROLLAR EL VIDEOJUEGO VISOR 2.0

42 | Lo que el videojuego permite afianzar

44 | Dominios cognitivos de la herramienta psicométrica embebida Visor 2.0

CAPÍTULO

3

47

VISOR 2.0. UNA HERRAMIENTA DE APOYO EDUCATIVO EN PROCESOS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ

CAPÍTULO

4

51 | **RUTA DE APLICACIÓN
¿QUÉ HACER CON EL
VIDEOJUEGO VISOR
2.0?**

52 | Ambientes de aprendizaje
virtuales para desarrollar
empatía

54 | ¿Cómo se puede utilizar?

59 | El paso a paso

CAPÍTULO

5

63 | **¿CÓMO SE ABORDA
EL VIDEOJUEGO POR
LOS ESTUDIANTES?
ESTRATEGIAS Y
DESAFÍOS**

64 | Estrategias

68 | Desafíos

CAPÍTULO

6

69 | **PROPUESTA DE
ACTIVIDADES
COMPLEMENTARIAS**

71 | Actividades orientadas al
videojuego

79 | Actividades complementarias

CAPÍTULO

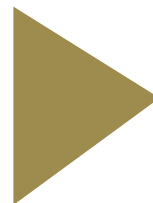
7

85 | **RETOS Y
PROSPECTIVAS**

87 | Referencias
bibliográficas



AGRADE CIMIENTOS



A todas las niñas y niños, madres y padres de familia, profesoras y profesores, coordinadoras y coordinadores, directoras y directores que participaron en este proyecto, quienes nos abrieron las puertas de sus instituciones educativas, nos permitieron conocer una parte de sus realidades cotidianas y nos cedieron los espacios y tiempos de trabajo para hacer los pilotajes y aplicación del videojuego Visor 2.0, y apartaron parte de su tiempo para apoyarnos en la implementación de este proyecto.

A las estudiantes de psicología monitoras del proyecto, Diana Carolina Viáfara López, Nicol Natalia Posso Estupiñán, Valentina Bernal y Amy Betsy, quienes aportaron su entrega, compromiso y responsabilidad durante el proceso de ejecución del proyecto y ayudaron a tejer la relación de cercanía y respeto con todos los miembros de la comunidad educativa.

INTRO DUCCIÓN



El presente documento se nutre de la experiencia vivida en la implementación del proyecto Visor 2.0. Herramienta psicométrica embebida en un videojuego, particularmente a partir de la exploración del diseño del contenido (historia) del juego para promover la cultura de la paz, seleccionado a nivel nacional dentro del marco de la convocatoria 776-2017 de conformación de un banco de proyecto elegibles de generación de nuevo conocimiento (2017), adelantada por el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias). Este trabajo fue realizado de manera conjunta entre la Facultad de Psicología y su grupo de investigación Estéticas Urbanas y socialidades (GEUS) de la Universidad de San Buenaventura Cali, la Facultad de Psicología y su grupo de investigación en fonaudiología y psicología de la Universidad Santiago de Cali y el Instituto para Niños Ciegos y Sordos del Valle, entre los meses de julio del 2018 a agosto del 2019. Contó



con la participación de cuatro estudiantes de psicología, cuarenta niños de grado tercero y diez niños de grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Industrial Pedro Antonio Molina.

Mediante este texto se quiere sensibilizar a los docentes respecto al uso del videojuego Visor 2.0 como herramienta educativa dentro de los procesos de cultura de paz que pueden ser abordados en las instituciones educativas. Tradicionalmente, los videojuegos son percibidos solamente como medios de entretenimiento. El videojuego Visor 2.0 que presentamos a ustedes en esta oportunidad, se enmarca dentro de los desarrollos de la gamificación, proceso que mezcla la diversión

con la enseñanza en un juego educativo, cuyo principal propósito es enseñar principios en pro de la cultura de paz, mediante un videojuego que resulta entretenido al generar retos y desafíos que conectan a los jugadores con el desenlace de la historia. Para ello, rescatamos la experiencia vivida al jugar el videojuego Visor 2.0 con un grupo de estudiantes de tercero y cuarto de primaria de una institución educativa pública de la ciudad de Cali y resaltamos los aprendizajes ganados a partir de este pilotaje, el cual se ofrece aquí como alternativa para trabajar en el aula con los niños o como una propuesta de cómo abordar algunos aspectos que resultan difíciles de incorporar para avanzar en el juego.

Esperamos que esta cartilla se convierta en una guía para los docentes a la hora de implementar el uso del videojuego Visor 2.0 en sus aulas de clase. Aquí encontrará una guía de cómo utilizarlo y un conjunto de actividades adicionales que se pueden trabajar en clase con los niños utilizando los insumos del videojuego en unos casos, y en otros apoyándose en actividades complementarias que ayudarán a fortalecer los aspectos involucrados en la empatía, concepto central del trabajo de cultura de paz.

Dentro del contenido encontrará, en la primera parte, una descripción detallada del videojuego Visor 2.0. En ella se amplía la historia de fondo en el juego, aquello que sucede en la aldea y el propósito que tiene el jugador para llevar a cabo su participación. Contiene fotografías de toda la aldea y de los elementos principales que se van a encontrar mientras se juega. Se indica, además, todo lo que debe hacer el jugador en el juego, qué puede alcanzar, cómo jugarlo, qué se va a encontrar para sanarse, así como los minijuegos dentro del videojuego.

En el segundo capítulo se explicitan las características de este videojuego, las cuales permiten hacer una radiografía de las funciones ejecutivas de un niño. Es decir, se indica para qué sirve, en términos de recoger información de las habilidades cognitivas del niño, así como de las herramientas de cognición social e interacción.

En el tercer capítulo se encuentra la perspectiva de cultura de paz, entendida como un proceso que reconoce el conflicto como parte de las in-

teracciones cotidianas, y la forma como el videojuego ayuda a gestionar el conflicto, al explicitar a través del tutorial una forma de resolverlo sin necesidad de usar la violencia.

En el cuarto capítulo encontrará una propuesta de cómo usar esta herramienta en el aula. Es decir, cómo aprovechar el videojuego para fomentar una cultura de paz en las instituciones educativas. Se brindan datos acerca del número de sesiones, los tiempos de juego y la cantidad de niños que lo juegan, entre otros aspectos, conformando así una ruta de trabajo a los docentes u orientadores.

El capítulo quinto describe las formas como suelen jugar los niños. Esto dará un panorama general de las posibles características de juego de los niños que se deben tener en cuenta a la hora de poner en uso la herramienta y considerar adaptaciones de acuerdo con las condiciones de cada institución.

En el capítulo sexto se describen y detallan diferentes actividades de refuerzo paralelas al videojuego. Es decir, mientras se usa Visor 2.0 como herramienta de fortalecimiento de la cultura de paz, se acompaña el juego con otras actividades que afiancen lo que se va elaborando en cada sesión de juego.

Por último, encontrará un capítulo de retos y perspectivas en el cual se incluyen recomendaciones y los desafíos que se presentan con esta propuesta de innovación tecnológica para las aulas, pero también en prospectiva los usos que se podrían dar si se aprovecha la herramienta.



CAPÍTULO 1

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO VISOR 2.0



María Elena Díaz Rico
Karen Isbelth Flórez Ramírez
María Liliana Trujillo
Jhonatan Andrés Zuluaga Rodríguez



Cómo nace el videojuego Visor 2.0

Visor 2.0. Herramienta psicométrica embebida en un videojuego, surge como resultado de una alianza de trabajo entre la Universidad de San Buenaventura Cali y el Instituto para Niños Ciegos y Sordos del Valle, que ha estado activa desde el año 2008. El grupo de investigación en Fonaudiología y psicología (Gripsi) de la Facultad de Psicología de la Universidad Santiago de Cali, se suma en esta ocasión y fortalece el equipo con aportes provenientes de la psicología clínica y educativa.

Este videojuego corresponde a la segunda versión del proyecto Visor. Videojuego para inclusión socioeducativa de niños sordos, 1.0, ejecutado durante el período 2015-2016 por investigadores de la Universidad de San Buenaventura Cali. En esta oportunidad, buscamos canalizar los logros y resultados previamente obtenidos en relación con la experiencia acumulada en el trabajo con la población con discapacidad, videojuegos e inclusión. Este trabajo recoge y articula los siguientes logros y avances de proyectos llevados a cabo anteriormente, relacionados con la creación de instrumentos de evaluación cognitiva, como pruebas de lápiz y papel y la creación de videojuegos con aplicaciones al desarrollo cognitivo:

- En el año 2010 se estableció un convenio con el Instituto de Niños Ciegos y Sordos del Valle para el desarrollo de “Sonar. Batería para evaluación del desarrollo psicológico de niños con limitaciones visuales y auditivas”. Este proyecto se deriva en dos instrumentos: Sonar para niños sordos y Sonar para niños ciegos. En el año 2015, se hizo la aplicación de Sonar para niños sordos a 294 niños entre sordos y oyentes en Colombia.
 - En el periodo 2008-2009, se llevó a cabo el proyecto de investigación *Videojuego Spidd*, desarrollado por las facultades de Psicología e Ingeniería. En dicho proyecto se diseñó la primera versión de una herramienta psicométrica embebida en un videojuego. En el año 2012, el videojuego *Spidd* alcanzó la última fase del proyecto *Mejorando la capacidad de comercializar las tecnologías del Valle del Cauca*, liderado por la Red de universidades por la innovación del Valle del Cauca (Rupiv) y la entidad estatal *iNNpuls*a Colombia, con el apoyo de la Universidad de Cambridge.
 - Durante los años 2015 y 2016 se creó la aplicación informática Visor 1.0, un videojuego diseñado con dos propósitos: 1. la inclusión educativa de niños sordos, y 2. la evaluación cognitiva de niños sordos y oyentes.
 - En el año 2015, mediante el uso de Visor 1.0 y de la batería Sonar para niños sordos, se ejecutó una línea de base del desarrollo cognitivo de niños sordos colombianos, en convenio con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y la Universidad de San Buenaventura Cali. Para ello, se aplicaron los instrumentos a una muestra de 294 niños de educación básica primaria en cuatro ciudades capitales del país.
- De esta manera y recogiendo los avances de los proyectos anteriores, este nuevo proyecto corresponde a la segunda versión del proyecto “Visor. Videojuego para inclusión socioeducativa de niños sordos”. En esta segunda versión (Visor 2.0) se llevó a cabo el diseño multimedia en ambientes 3D con mayor número de escenarios, se dio continuidad al trabajo en cuanto a las técnicas de validación de las herramientas psicométricas embebidas y se incluyó un componente de investigación orientado a la cultura de paz, mediante los contenidos del videojuego.



Historia de fondo del videojuego Visor 2.0

Hace mucho, en una antigua tierra mágica, una terrible maldición cayó sobre sus habitantes. De repente, los aldeanos empezaron a transformarse en muertos vivientes. El protagonista de la historia es Sayri. Sus padres y otras personas resultaron infectadas con la maldición. Cada día enfermaban más y ningún remedio los mejoraba. Así que Sayri salió a buscar un antídoto que pudiera salvar a su familia. Caminó por el bosque evadiendo los aldeanos convertidos en zombis que ahora vagaban sin rumbo. Finalmente encontró una fuente mágica que contenía el antídoto para curar a los aldeanos. Pero cuando regresó a casa era demasiado tarde. Sus padres se habían transformado en zombis. Asustado, intentó defenderse de sus ataques, aunque sabía que seguían siendo sus padres. Sayri no quería hacerles daño, así que intentó empujarlos para huir y en ese instante una parte de la maldición cayó sobre él y lo infectó.

Cuando todo parecía estar perdido, una luz resplandeciente cegó a sus padres. La luz provenía de la hechicera más fuerte de la aldea, quien llegó a tiempo para ayudarlo a huir. Sayri no podía olvidar el rostro de dolor de sus padres al convertirse en zombis y prometió que haría lo posible para curar a su familia y a los aldeanos.





Observa este video que te permitirá familiarizarte con el videojuego VISOR 2.0 y te servirá de guía para reconocer la primera y segunda misión que Sayri, nuestro personaje principal, debe completar. De esta manera, lo podrás ver desplazándose por el escenario del juego y así observar las interacciones que establece con los zombis y los efectos que se generan. Asimismo, podrás visualizar la cantidad requerida y el tipo de cristales que debe recoger, así como a los lugares a donde se dirige para poder pasar a su siguiente misión



En un video introductorio (tutorial) se pide al jugador/personaje que encuentre ciertos cristales para abrir unos portales (un portal por cada nivel del juego) y que resuelva los desafíos que encontrará en tales portales para de esta manera salvar a los aldeanos.





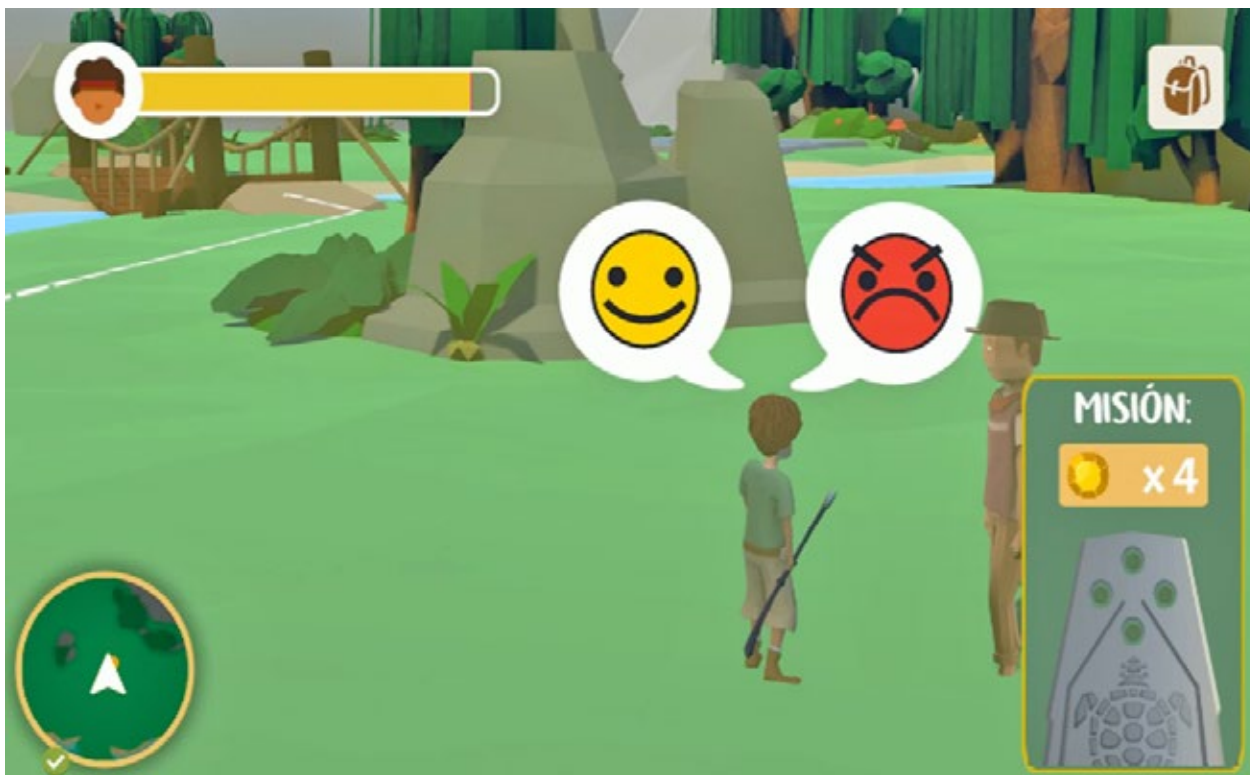


Como parte de la dinámica del juego, los zombies persiguen y atacan a Sayri. Este, a su vez, tiene la capacidad de disparar, con su báculo, un poder mágico a los zombies. Cuando el jugador impacta a un zombi con su rayo, el efecto que produce es su congelamiento temporal (impacto tipo 1). De esta forma, Sayri evade a los zombies.



Sin embargo, si el zombi es impactado nuevamente mientras está congelado, se destruye inmediatamente (impacto tipo 2). El impacto tipo 1 no tiene ningún efecto sobre la salud de Sayri, pero el impacto tipo 2 hace que Sayri se convierta también en zombi.





Mientras está en el juego recogiendo cristales y cumpliendo las misiones, el jugador encontrará, en diferentes momentos, a los aldeanos. Cuando Sayri entra en el rango de interacción de los aldeanos, ellos comienzan una interacción (saludo). Sayri puede responder sin hacer nada (respuesta nula) o interactuar con el aldeano. Cuando elige la interacción aparecen en la pantalla dos emoticones (alegre y enojado). Sayri puede seleccionar entonces uno. Al escoger la cara ale-

gre, Sayri y el aldeano bailan. Si escoge la opción “enojado”, el aldeano se pone triste y Sayri continúa su camino. Esta interacción puede repetirse cuantas veces se quiera. Esto queda registrado en la base de datos. Sin embargo, no tiene ninguna interferencia en la barra de vida o en las misiones de Sayri. El personaje también puede escoger disparar a los aldeanos. En este caso el impacto tipo 2 tiene como consecuencia que el jugador pierde inmediatamente la partida en curso.





Cuando la barra de vida llega a cero, la partida aún no termina, como sucede en cualquier videojuego. El personaje se transforma en zombi y de esta forma se busca ubicar al jugador en la perspectiva del adversario. Cuando esto sucede, el jugador dispone de un tiempo limitado para desplazarse hasta un lugar específico (fuente mágica) donde puede recuperar la forma humana y retomar la misión.

El videojuego Visor 2.0 propone un diseño en el cual el jugador puede decidir entre diferentes alternativas para afrontar la amenaza de los zombis. Cuando se produce el encuentro con los adversarios, el zombi se activa



y persigue y ataca al personaje. El personaje decide si huye o ataca. Si huye (como el personaje es más veloz que los zombis), la interacción termina cuando alcanza cierta distancia con respecto al zombi.

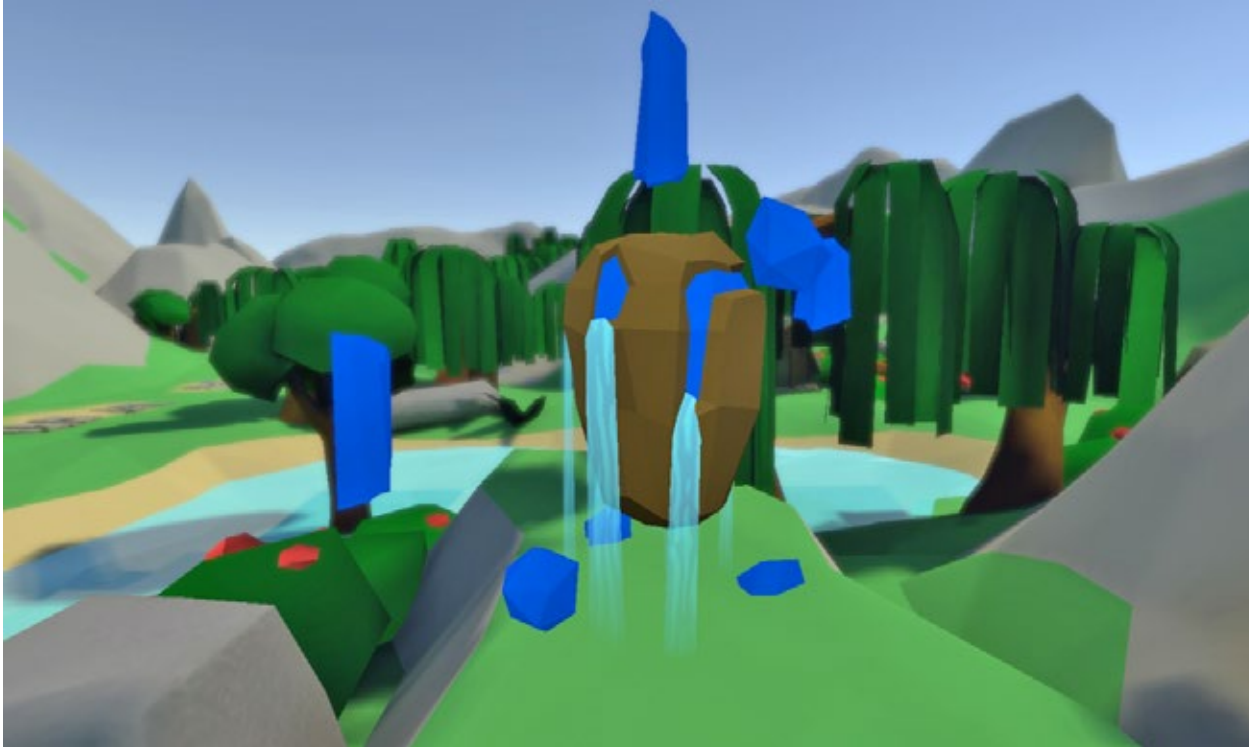
Si ataca (para lo cual dispone de un rayo mágico) el zombi queda inmovilizado, sin recibir ningún daño. En este caso, el jugador puede nuevamente alejarse del zombi sin sufrir daños. No obstante, si dispara a un zombi inmovilizado, este queda destruido. En tal caso, el jugador recibe una penalización que consiste en una disminución de su barra de vida. Si dicha barra llega al 0 %, el jugador aún no pierde la partida; se transforma él mismo en un zombi y debe encontrar la fuente que le permita restablecer la barra de vida para volver a ser humano. Para encontrar la fuente

cuenta con la guía de un perro (lobo) que le va marcando el camino.

Sobre las misiones, cada vez que el niño atraviesa una misión, la completa y sube de nivel. Empieza una nueva misión en la cual encontrará muchos cristales de diferentes colores y formas en toda la aldea, pero hay menos cantidad de cristales con la forma, color y diseño que la misión le solicita. Por su parte, los zombis suelen ser más agudos en su habilidad de búsqueda, rapidez de movimiento y persecución, lo que complejiza la tarea. También los cristales suelen ser del mismo color pero de diferente forma. Esto, en términos de discriminación, implica un ejercicio más difícil para los niños. Por último, hay menos opciones de curación en la aldea, por lo cual el niño deberá cuidar más su barra de vida.





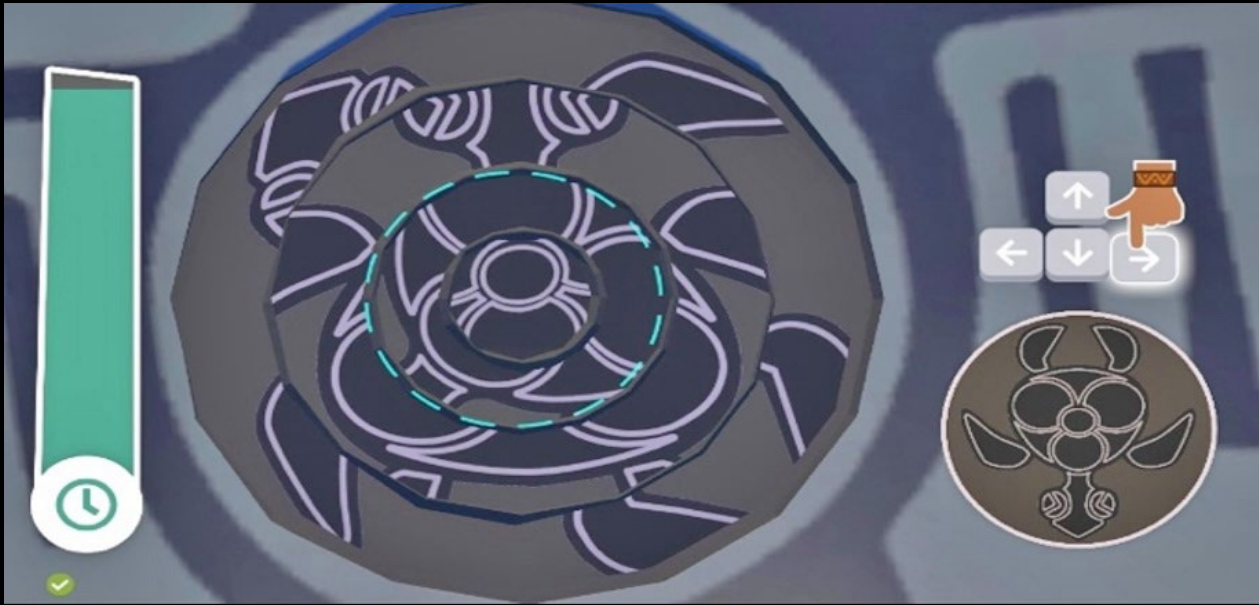


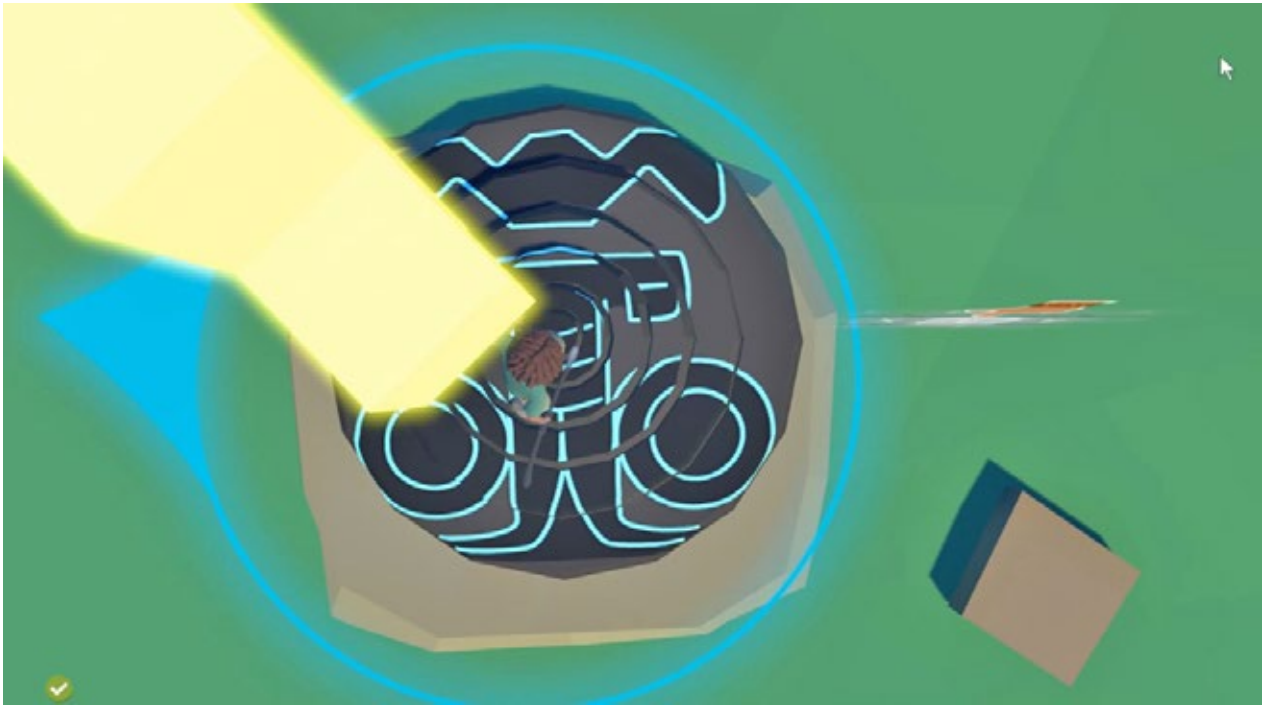
En términos generales, se trata de un videojuego que identifica la posibilidad de explotar la metáfora de los zombis, en términos de las interacciones sociales y la convivencia. Por regla general, los zombis en las narrativas contemporáneas, son el prototipo del enemigo: no sienten, no piensan, no hablan. En última instancia, no son humanos. Por tanto su aniquilación no parece plantear un problema ético. De acuerdo con Barón-Cohen (2011), los actos de violencia se relacionan con una deshumanización en cuanto que se anula la posibilidad de sentir empatía por la víctima. Según esta metáfora, el jugador puede combatir con los zombis, pero dado que su misión es ayudar a que recuperen su humanidad, cada zombi aniquilado es un aldeano menos que se recuperará.

En conclusión, la tendencia habitual sería disparar indiscriminadamente a los adversarios, pero

en Visor 2.0 esa estrategia no resulta efectiva para ganar el juego. En términos de la interacción social, la dinámica está diseñada para que el jugador, literalmente, asuma la perspectiva del adversario, lo cual podría servir como metáfora para desnaturalizar la violencia.

A lo largo del escenario, el jugador se va a encontrar varios rompecabezas que hacen parte del minijuego rompecabezas. Son elementos secundarios; es decir, no es necesario ejecutarlos para completar el juego. Lo que se obtiene al hacerlo es más vida para Sayri. Se hace con las flechas y mantiene un tiempo límite de ejecución. Se dan entre tres y cinco discos de acuerdo con el nivel de dificultad (fácil, medio y difícil). Se muestra una figura (animales tribales, jeroglíficos). Hay temporizador y fichas. El niño debe completar la figura ubicando las fichas de manera igual al modelo.

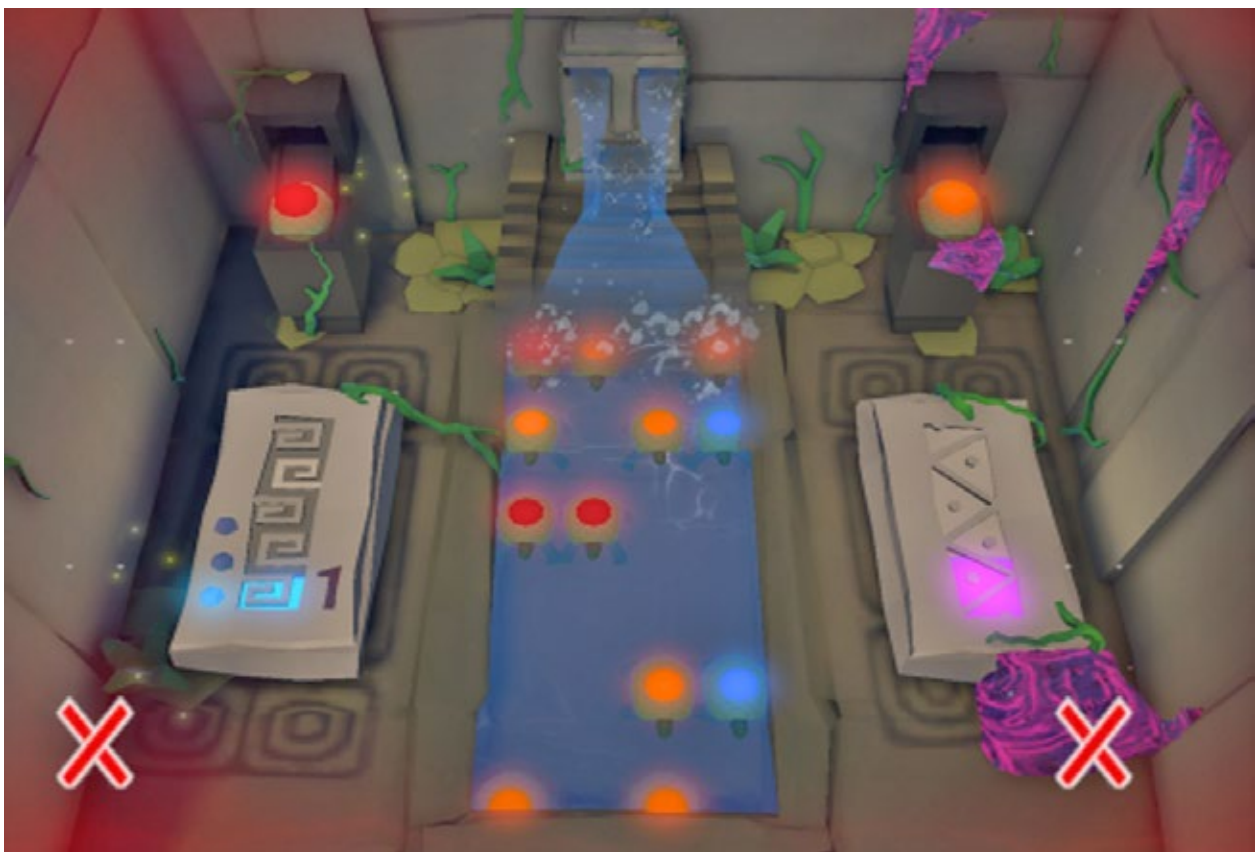




Otro de los minijuegos es el de las tortugas. Este consiste en acumular tortugas del color que muestra la columna izquierda. Esto se hace con el ratón (*mouse*). El niño va tocando las tortugas con el color requerido y en caso de tocar el color equivocado se produce una respuesta negativa que indica que de esta forma la infección podría aumentar, pero si toca los colores de la colum-

na izquierda recibe una respuesta positiva. Tiene tres niveles de dificultad. Lo que varía de un nivel a otro es la rapidez con que aparecen las tortugas. Gana una vez complete la barra de la columna izquierda. A diferencia del minijuego de los rompecabezas, el minijuego de las tortugas sí se debe completar para lograr avanzar en el juego.







El último minijuego se llama Go no Go. En este se le presenta al niño un estímulo y él debe reaccionar en un tiempo límite. Los estímulos pueden ser aldeanos o zombis. Se busca reaccionar con el zombi. El objetivo es aplicar agua (de la fuente) para sanar a los zombis y convertirlos en aldeanos; es decir, salvarlos. Si aparece un aldeano no se debe hacer nada, pues ya está sano. Si el niño le aplica agua, pierde y el aldeano se enojará por haberlo mojado. También hay niveles de dificultad.

Lo que varía de un nivel a otro es la cantidad de estímulos que aparecen. A medida que aumenta el nivel de dificultad, aparecen varios estímulos a la vez. En el primer nivel aparece un solo estímulo, en el segundo tres y en el último cinco. En estos dos últimos el niño debe discriminar rápidamente. Si entre el número de estímulos hay un solo aldeano, no debe disparar. Debe alcanzar un porcentaje determinado de aciertos para ganar.





Base de datos. Almacenamiento de los datos de las partidas de juego

El videojuego Visor 2.0 cuenta con una base de datos que registra los datos de cada partida de juego que emprende un niño, independientemente del tiempo de duración. En ella quedan registrados su forma de resolver las misiones, los caminos que toma, sus aciertos y sus errores.

El proceso que se lleva a cabo para el registro, procesamiento y obtención de datos es el siguiente:

El videojuego cuenta con diversos indicadores clasificables según su tipo. Estos pueden ser indicadores de frecuencia, de tiempo y minijuegos, entre otros. En el momento en que se ejecuta una acción asociada a un indicador en el videojuego, se hace una solicitud al servidor con los datos correspondientes según el tipo de indicador. Por ejemplo, la cantidad de veces que el jugador llevó a cabo una acción o el tiempo que tardó en dicha tarea.

El servidor recibe la solicitud y la procesa mediante un API (una capa intermedia con diversas funcionalidades), que se encarga de validar los datos, procesarlos y posteriormente, registrarlos en la base de datos. Una vez completada la solicitud, retorna una respuesta exitosa al videojuego para la confirmación del registro.

Adicionalmente, por medio del administrador web se hace posible la obtención de dichos datos mediante un proceso que relaciona al estudiante o la institución con respecto a la muestra de su interés. Esta información es llevada a un reporte gráfico descargable en el que han sido agrupados los indicadores relevantes en diversos procesos cognitivos.

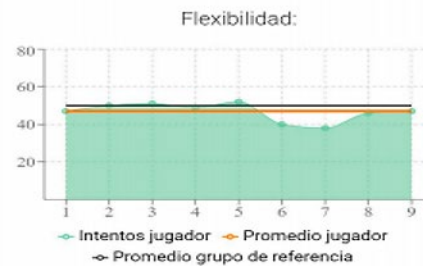
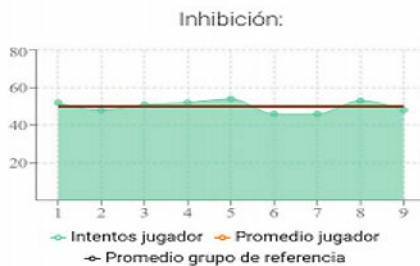


Una de las opciones disponibles en el administrador web es la de exportar reportes gráficos en formato PDF. Estos reportes pueden ser de un estudiante específico o de una institución. Para esto, debe seleccionarse el grupo de referencia con el que se hará la comparación.

Algunos de los filtros disponibles al seleccionar el grupo de referencia, son incluir datos a nivel institucional, de la ciudad o nacional. También incluir la muestra de niños sordos, oyentes o ambos. Y en el caso de la institución, la escolaridad que se debe tener en cuenta.

El reporte está dividido en varios procesos cognitivos. Por ejemplo, monitoreo, planeación e inhibición, entre otros. Cada uno de los gráficos posee una línea que indica el resultado promedio del

grupo de referencia, otra que indica el promedio total del jugador o institución y finalmente un área que refleja el desempeño por cada uno de los intentos hechos por el jugador o por la institución que se evalúa.



Cognición Social:





Reporte Visor 2.0

Generado el 23/9/2019.



Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Sunt autem fugit totam sed placeat blanditis fugiat vitae non reprehenderit accusantium distinctio voluptatem quod, unde beatae magni accusamus architecto esse. Eum. Accusamus aperiam ea odio officis officia pariatur architecto ullam natus. Consequatur nesciunt quidem excepturi, voluptatibus.

Nombre: Daniel Oscar Garriga

Escolaridad: 1

Género: Masculino

Edad: 20 años

Institución: Colegio Politécnico San Pedro de Macorís

Grupo de referencia: Institución - Todos

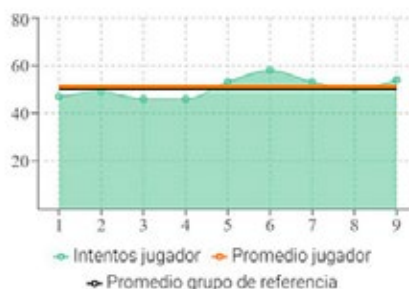
Funciones ejecutivas:

General:

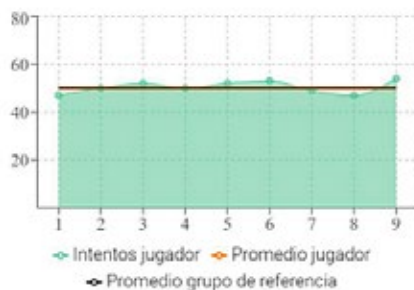


■ Promedio grupo de referencia ■ Promedio jugador

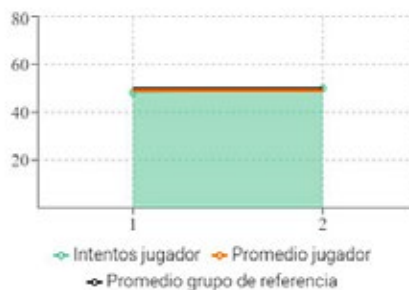
Monitoreo:



Planeación:



Atención selectiva:





CAPÍTULO 2

PROCESOS QUE PERMITE DESARROLLAR EL VIDEOJUEGO VISOR 2.0



César Augusto Mejía Zuluaga



Lo que el videojuego permite afianzar

Para Visor 2.0 se propone un diseño del juego en 3D y un rediseño tanto de las tareas como de la dinámica de juego, de acuerdo con los análisis de dificultad y jugabilidad. Si se considera que en este caso la herramienta informática está diseñada según las particularidades de la población sorda, se plantean algunos problemas adicionales dado que el paisaje sonoro es uno de los principales modos de retroalimentación en los videojuegos comerciales. Uno de los desafíos de este videojuego es conseguir un sistema de retroalimentación visual y una narrativa suficientemente claros para orientar la acción de los jugadores, de tal manera que pueda ser interpretado por los niños sordos sin ningún apoyo de señales auditivas.

Por otro lado, el asunto del diseño lleva la pregunta por la cultura de paz. Durante la ejecución del proyecto anterior, se identificó la posibilidad de explotar la metáfora de los zombis en términos de las interacciones sociales y la convivencia. Por regla general, en las narrativas contemporáneas los zombis son el prototipo del enemigo: no sienten, no piensan, no hablan; en última instancia, no son humanos. Por tanto su aniquilación no parece plantear mayores problemas éticos. Para esta nueva versión se propone un diseño en el cual el jugador pueda decidir entre diferentes alternativas para afrontar la amenaza de los zombis: disparar para inmovilizarlos o para destruirlos.

Desde el punto de vista cognitivo, la dinámica del juego implica la necesidad de inhibir las acciones desencadenadas por estímulos prepotentes. Es decir, la tendencia habitual sería disparar indiscriminadamente a los adversarios, pero en Visor 2.0 esa estrategia no resulta efectiva para ganar el juego. En términos de la interacción social, la dinámica está diseñada para que el jugador, literalmente, asuma la perspectiva del adversario, lo cual podría servir como metáfora para desnaturalizar la violencia.

La construcción de esta prueba se encuentra en el marco de la educación inclusiva, precisamente porque la cognición social es un factor que permite la adaptación del niño dentro del aula e influye en el desempeño de tareas académicas, en la motivación y en el progreso del estudiante, al ser un proceso neurobiológico y psicosocial en el cual se construye una representación con lo que se percibe, reconoce y evalúa de nuestro entorno para generar un comportamiento social adecuado. Este proceso contempla cuatro categorías de sistemas socioafectivos que permiten dar cuenta de los cambios presentados durante las interacciones sociales, de acuerdo con su desarrollo neurobiológico, ontogenético y dinámicas temporales (León, 2016). La propuesta de la dinámica del pensamiento social consiste en una causalidad circular entre los sistemas neurobiológicos y socioculturales. En este sentido, en la interacción social se presenta una percepción de los fenómenos sociales y se le atribuye un valor

afectivo, seguido por una intención. Por último, se presenta inhibiciones y regulaciones.

En este orden de ideas, la primera categoría que plantea León (2016), es la percepción, la cual implica una acción nombrada percepción-acción. En ella se abordan dos sistemas socioafectivos:

- *El mapeo somático*, en el que se procesa lo que emiten los otros, a saber, el rostro, los ojos, olores, sonidos, cuerpos.
- *Los resonadores sensoriomotores*, que consisten en la imitación sincrónica e inconsciente de las señales emitidas por los otros.

En la segunda categoría –afectivos– se atribuyen creencias y se comprende y explica el comportamiento de los otros. Es, generalmente, develada a través de tareas de falsas creencias, la realización y detección del engaño y el uso de ironías.

El interés empático se relaciona con la tendencia a involucrarse y a promover y evitar el daño en los demás.

Por último, la categoría del control ejecutivo se refiere principalmente al aplazamiento del refuerzo, la inhibición emocional, el control de pensamientos e inhibición de impulsos motores que se desarrollan a partir de la educación socioemocional (Lieberman 2013). Así mismo, entran a participar el autocontrol y el desarrollo de la autorregulación, lo que depende en gran medida de la internalización del lenguaje.

Dominios cognitivos de la herramienta psicométrica embebida. Visor 2.0

El videojuego Visor 2.0 está diseñado, desde un punto de vista cognitivo, para la evaluación de las funciones ejecutivas. Dado que los videojuegos, en términos generales, están conformados por situaciones de resolución de problemas, resultan bastante apropiados para evaluar los procesos cognitivos relacionados con las acciones dirigidas a metas. Las situaciones de resolución de problemas permiten desplegar diversas estrategias cognitivas, ya que la solución puede ser alcanzada de diferentes maneras.

Las funciones ejecutivas hacen referencia a un conjunto de procesos cognitivos interrelacionados, cruciales para la actividad humana. Estas funciones incluyen:

1. *Planeación.* Se puede entender como la capacidad de anticipación de las acciones y el establecimiento de metas orientados a resolver un problema. En Visor 2.0 este proceso se refleja, principalmente, en las actividades de logro de la tarea.
2. *Monitoreo.* Consiste en la posibilidad de “actualizar” las representaciones mentales en concordancia con el transcurso de las acciones y sus resultados. Esto implica incorporar la información proveniente del entorno. En el videojuego, este proceso se puede observar en la forma como los niños procesan las retroalimentaciones que ofrece el aplicativo.
3. *Inhibición.* Hace referencia a la capacidad de inhibir estímulos irrelevantes, ya sea que provengan del ambiente externo o de la propia mente. Esto permite la focalización de la atención en las actividades ejecutadas. En Visor 2.0 se podría observar la inhibición mediante acciones que tienen consecuencias negativas para el jugador, tales como eliminar zombis o aldeanos.
4. *Flexibilidad.* Se entiende como la capacidad de mover el foco atencional y la actividad entre diferentes categorías. En el transcurso del videojuego, este proceso se observa, por ejemplo, con el número de acciones de diferente tipo (variabilidad) que los usuarios ejecutan.



Por otra parte, el videojuego incluye algunos indicadores orientados a obtener información de algunos aspectos de la cognición social. En particular, se incluyen indicadores orientados a evaluar lo que en este ámbito se denomina “teoría de la mente”, y que hace referencia a la capacidad para hacer inferencias y suposiciones (de allí el nombre de “teoría”) acerca de los estados mentales de otras personas. Esto incluye inferencias acerca de las creencias, deseos o intenciones de otros sujetos. En el caso del videojuego, los indicadores relacionados con el “sigilo” son indicadores de la teoría de la mente, dado que el usuario requiere imaginar cuál es el punto de vista del adversario si desea pasar desapercibido.

Así, para ser más específicos, Visor 2.0 permite evaluar y desarrollar:

Procesos cognitivos	Tarea
Discriminación visual/atención /inhibición/monitoreo/flexibilidad cognitiva	Recolección: Cristales/tortugas
Cognición social/inhibición/planeación	Interacción: Adversarios/pares
Resolución de problemas/planeación/ componente ejecutivo/memoria de trabajo/monitoreo/autorregulación	Resolución de problemas: templos/rompecabezas/ sobrevivencia
Inhibición/monitoreo/cognición social	Go no Go



CAPÍTULO 3

VISOR 2.0. UNA HERRAMIENTA DE APOYO EDUCATIVO EN PROCESOS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ





En términos educativos, el videojuego Visor 2.0 está orientado a la educación para la paz. La cultura de paz es entendida como un proceso que reconoce el conflicto como parte de las interacciones cotidianas, y a su vez como el dinamizador de procesos de cambio. Arteaga, Hernández y Chala, (2017) señalan que mientras se insista en la definición de la paz negativa, es decir, la ausencia del conflicto, va ser muy difícil avanzar, mientras se los vea como generadores de hechos violentos y no como aquellos que impulsan el desarrollo. La oportunidad está en reconocer los conflictos, comprender su génesis, la forma como han ido evolucionando y de tal forma encontrar las vías para su solución y llegar a acuerdos.

Según estos autores, las propuestas exitosas de cultura de paz son aquellas que permiten tramitar los conflictos y desacuerdos que se presentan. La paz positiva implica asumir pactos para resolver los conflictos que se presentan en la cotidianidad. Educar en y para el conflicto es la meta y ello permite descubrir la perspectiva positiva del conflicto, aprender a conocer la esencia del conflicto, qué lo produce, cómo se produce y descubrir posibles soluciones.

En este sentido, nuestro videojuego ayuda a los niños a gestionar el conflicto que deben enfrentar, salvar al padre de Sayri y al resto de los aldeanos. En las directrices del tutorial del videojuego se explicita una forma de resolver los conflictos sin necesidad de hacer uso de la violencia.

Para Arteaga, Hernández y Chala, (2017) y Carrillo (2016), resulta clave ayudarles a los niños a comprender el conflicto. Al respecto, esta cartilla juega un papel fundamental al profundizar o enfatizar en estas dimensiones que constituyen el conflicto que enfrenta el personaje principal, de tal forma que lo ayude a comprender los muchos factores que están en juego con las decisiones que toma Sayri y la afectación sobre su propia familia y el resto de habitantes de la aldea.

La paz imperfecta reconoce la paz como inacabada, ya que a pesar de los esfuerzos por resolver los conflictos y permanecer en paz, siempre se presentan nuevas situaciones, lo que nos lleva a reconocer que es procesual, constantemente se encuentra en transformación de acuerdo con la gestión de las situaciones conflictivas que aparezcan, comprometiéndose a satisfacer las necesidades de los otros. A este tipo de paz no le interesa suprimir el conflicto. El desafío es aprender a vivir con este y gestionarlo, de forma tal que se convierte en un motor de desarrollo. Por esta razón, dentro de las tareas principales del docente se encuentra enseñarles a sus estudiantes a mantener

una actitud positiva ante este, ya que estos se encuentran presentes en cada área de nuestra vida.

La cultura de paz es una invitación a superar las diferencias. Implica romper la indiferencia hacia el otro y una apuesta decidida por implementar acciones de mejora cada día. Además, debe ofertar recursos concretos para actuar en lugar de quedarse solo en un discurso.

Con el propósito de contribuir a los procesos de educación para la paz, el videojuego Visor 2.0 explota la metáfora de los zombis en términos de las interacciones sociales y la convivencia. Los zombis, en las narrativas contemporáneas, son el prototipo del enemigo: no sienten, no piensan, y en última instancia, no son humanos. Por tanto, su aniquilación no parece plantear mayores problemas éticos. De acuerdo con Barón-Cohen (2011) los actos de violencia se relacionan con la deshumanización, en tanto que se anula la posibilidad de sentir empatía por la víctima. Visor 2.0 propone a los jugadores diferentes opciones para relacionarse con los adversarios, orientadas al fomento de la empatía, la solución alternativa de conflictos y la desnaturalización de la violencia.





CAPÍTULO 4

RUTA DE APLICACIÓN ¿QUÉ HACER CON EL VIDEOJUEGO VISOR 2.0?

María Elena Díaz Rico
Karen Isbelth Flórez Ramírez





Ambientes de aprendizaje virtuales para desarrollar empatía

Al reconocer la importancia de la creación de videojuegos en nuestro país, que respondan a las necesidades específicas de la población estudiantil y que, además, contribuyan a la interiorización de conceptos claves de convivencia, respeto por el otro y cultura de paz, es necesario señalar las principales necesidades que deben garantizarse en ámbitos educativos para que se den procesos de enseñanza-aprendizaje que transformen la mirada e interioricen saberes y habilidades, como es la cultura de paz. Es decir, no basta solo con dar una clase magistral y elaborar un discurso para que los estudiantes comprendan la información, pero al cabo de unos días olvidan lo discutido y no logran generalizar lo aprendido en otros escenarios sociales. Se debe aprovechar otras herramientas que posibiliten clases de mayor significancia y prevalencia, en las cuales se dé un aprendizaje a largo plazo y se resuelvan conflictos. Por esto, Otálora (2010) reitera que “un espacio educativo significativo debe ser, un escenario de aprendizaje retador y generador de múltiples experiencias para quienes participan en él” (p. 77).

Además, los ambientes de aprendizaje que retan a los estudiantes permiten, según Otálora (2010), no solo procesos de aprendizaje significativo, sino también habilidades de intercambio social donde el diálogo, las formas de participación y las modalidades de interacción son indispensables para construir con otros, las salidas, soluciones y caminos para conseguir un objetivo. Es lo que esta autora llama artefactos culturales y hace referencia al marco simbólico o contexto, los géneros discursivos y usos del lenguaje, las modalidades de intervención, las ayudas pedagógicas, los materiales y los lugares y tiempos en los cuales se desarrollan las activida-

des. Es decir, artefactos que posibiliten construir una cultura de paz. De lo anterior, los ambientes de aprendizaje posibilitarían aspectos y ganancias que incidirán en la comprensión e interiorización de lo que se requiere a largo plazo.

Sin embargo, generar ambientes de aprendizaje tal como los describe Otálora (2010), no sería la única variable para tener en cuenta. También debe reconocerse la importancia de los significados compartidos y la relevancia que cobra construir con otros (Coll y Onrubia 1996). Esto es, permitir a los niños no solo hacer reflexiones personales de lo que aprenden en el aula, sino también aprender a negociar, dialogar y ubicarse en la posición del otro para “comprender” de alguna forma su mundo, generando así alternativas en las que fluctúen ambas miradas. Esto es lo que llamarían algunos autores aprendizaje colaborativo.

A propósito de significados compartidos, sería el docente quien dotaría de herramientas sociales de diálogo a través del control y seguimiento en el quehacer diario. Pero esta tarea requiere en el docente saberes previos de manejo de situaciones específicos. Por lo anterior, sería necesario contar con otras posibilidades innovadoras y motivantes que permitan al estudiante construir aquello que requiere en el respeto a la diferencia, pero también le brinde al docente un apoyo a la intervención que hace en el aula.

Al hilo de lo anterior, el diseño de un videojuego que pone en marcha un saber alrededor de la diferencia, el respeto, la tolerancia y la convivencia, podría convertirse en una alternativa para traba-

jar de otras formas las habilidades y competencias sociales en la resolución de conflictos, creando con ello ambientes simulados de contacto, interacción, resolución de problemas y cumplimiento de misiones. Esto es lo que se busca realizar con Visor 2.0, una herramienta de intervención lúdica que posibilite el aprendizaje de una cultura de paz y respeto por el otro.

Por otro lado, es necesario recalcar una variable que se convierte en el principal factor de éxito de estrategias para la inclusión y el respeto por la diferencia, a saber, la empatía, entendida como esa capacidad humana de leer al otro, sentir lo que siente y de alguna forma ponerse en sus zapatos para solidarizarse con su situación. Particularmente, nos centraremos en la definición de Ruiz y Chauv (2005), que refiere la empatía como una competencia ciudadana:

La empatía es la base para la interacción con las demás personas, en la medida en que permite reconocer y nombrar los estados emocionales de los otros. La empatía requiere también involucrarse con los estados emocionales de otras personas. Es poder sentir y compartir el dolor ajeno o su alegría (Ruiz y Chauv, 2005, p. 42).

Recalquemos que la empatía como competencia ciudadana, según Ruiz y Chauv (2005) y Muñoz y Chaves (2013), están relacionada con conductas prosociales que fomentan la regulación emocional y el cuidado del otro. Justamente, la falta de esta empatía y las habilidades emocionales llevarían a conductas disruptivas y a constantes atropellos en la forma de relacionarse con otros.

Así, entonces, se busca que una herramienta virtual y tecnológica producida en formato de videojuego, posibilite a través del juego, el desarrollo de la empatía como habilidad emocional y como competencia ciudadana que dotaría de estrategias para relacionarse con el otro en el trabajo colaborativo, al apoyarse entre varios niños a jugar y “ver” de otro modo, pero también como un mecanismo que crea un ambiente de aprendizaje innovador en este trabajo de cultura de paz.

Cómo se puede utilizar

Con base en las posibilidades de Visor 2.0 para trabajar no solo a nivel cognitivo procesos de aprendizaje, sino también las habilidades sociales en cuanto a la cultura de paz y la convivencia, se sugiere usar esta herramienta en las aulas de clase de la siguiente manera:

1. *Administración.* Debe ser individual (enfocada a procesos cognitivos) o grupal (enfocada a habilidades sociales). Si se tienen casos muy específicos con necesidades altas de intervención, el docente podrá manejar la herramienta solo con el niño o la niña, llevando a cabo el paso a paso y las actividades sugeridas haciendo un ejercicio uno a uno.
2. *Sesiones de juego.* Mínimo diez sesiones de veinte minutos cada una. Recomendamos este número de sesiones porque el videojuego es una herramienta que les permite a los niños aprender mientras juegan. Es decir, cada vez que juegan tienen la oportunidad de aprender, corregir los errores cometidos en la partida jugada y mejorar su estrategia de juego. Por ejemplo, saber cómo recoger los cristales sin ser atrapados por los zombis, reconocer el escenario e identificar dónde se encuentran los cristales que debe recoger en cada misión, dónde está la fuente de vida para regenerarse y dónde está el templo al que debe dirigirse una vez termine de recoger los cristales, para poder pasar a los minijuegos, y a su vez, a los siguientes niveles.
3. *Sesiones de intervención.* Diez sesiones de diez minutos para dialogar sobre lo ocurrido. Después de que los niños jueguen el videojuego, se recomienda que el docente use diez minutos adicionales para conversar con los niños acerca de lo acontecido durante la sesión de juego. A continuación, encontrará algunas preguntas orientadoras:
 - ¿De qué se trata el videojuego?
 - ¿Qué dificultades tuvieron?
 - ¿Cómo resolvieron las dificultades que se les presentaron?
 - ¿Cuáles estrategias resultaron exitosas para alcanzar las misiones?
 - ¿Con cuáles situaciones de su vida cotidiana relacionan lo que ocurre en la historia del videojuego?



¿De qué se trata el videojuego?

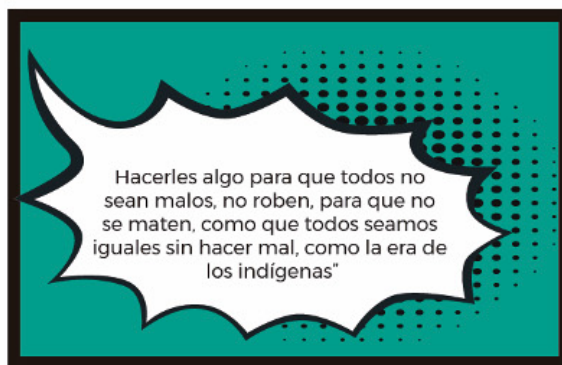
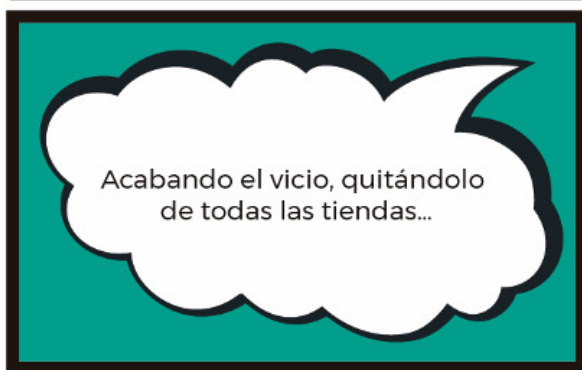
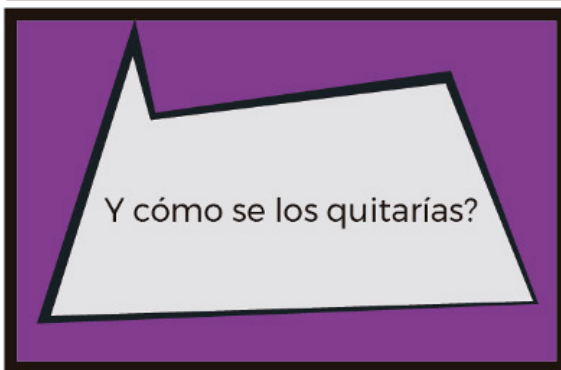
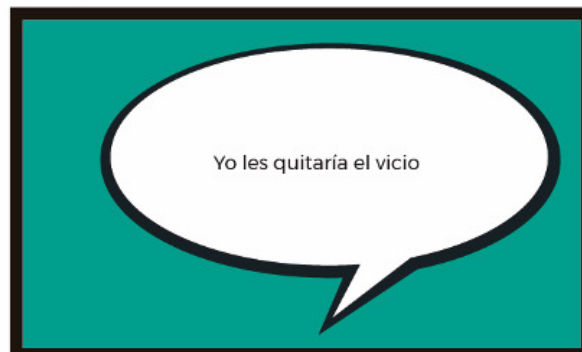
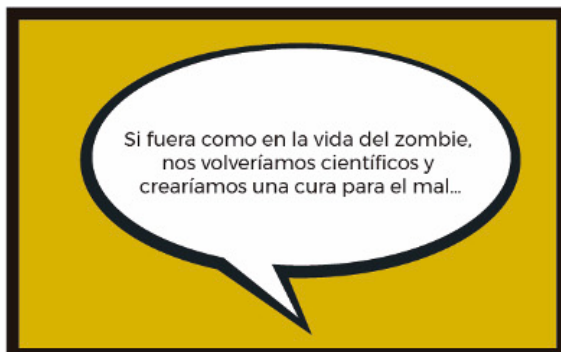
El jueguito se trata de salvar a los aldeanos

Es un niño que rescata las gemas y perlas en unas tortugas para salvar a los papás que están enfermos y el niño es quien tiene que recuperar las gemas para meterlas en una poción y poder salvar a los papás.

De sobrevivir y conseguir las gemas que los zombis no lo maten para conseguir y salvar a los papás

UN MUCHACHO QUE SE LE DESATO UN VIRUS A UN CIENTÍFICO QUE SE MOSTRÓ EN EL MODO HISTORIA Y LOS PAPÁS SE CONVIRTIERON EN ZOMBIS Y ESTÁ RECOLECTANDO GEMAS PARA UNA POCIÓN QUE AYUDA A LOS PAPÁS A NO SER ZOMBIS.

¿Con cuáles situaciones de su vida cotidiana relacionan lo que ocurre en la historia del videojuego?





El docente también aprovecha este tiempo para hacer comentarios y preguntas acerca de lo que observó en los niños y niñas - en términos de acciones y discursos- mientras jugaban el videojuego.

Se propone tener grupos de seis niños jugando paralelamente, a los cuales pueden integrarse niños con mayores desafíos en la convivencia y niños con habilidades instauradas, para lograr un clima de andamiaje y empatía entre los estudiantes que posibilite ver en los otros sus estrategias de manejo de situaciones diversas. Un ejemplo de estas estrategias que comparten los niños al jugar, aparece a continuación:

Sam, al ver el juego de Niki, le aconseja no matarlos sino correr de los zombis. Le sugiere ir tomando vida de los signos de + con amarillo, que aparece una vez vaya perdiendo vida para no dejar que se le acabe la barra de vida completamente. Así lo hace Niki y empieza a evadir a los zombis.

El docente deberá contar con ciertas condiciones técnicas para el cumplimiento de los objetivos:

- Preferiblemente una sala de sistemas con computadores en buen estado.
- Acceso en la sala al servicio de internet, pues los datos y el progreso del estudiante se irán guardando en la base de datos en línea.
- Computadores que cuenten con un ratón (no el uso de *tetrapack*).
- Almacenamiento y capacidad de procesamiento adecuados para la instalación del controlador de videojuego y su funcionamiento.
- Altavoces para escuchar las instrucciones y animaciones, también se pueden utilizar audífonos.

El paso a paso

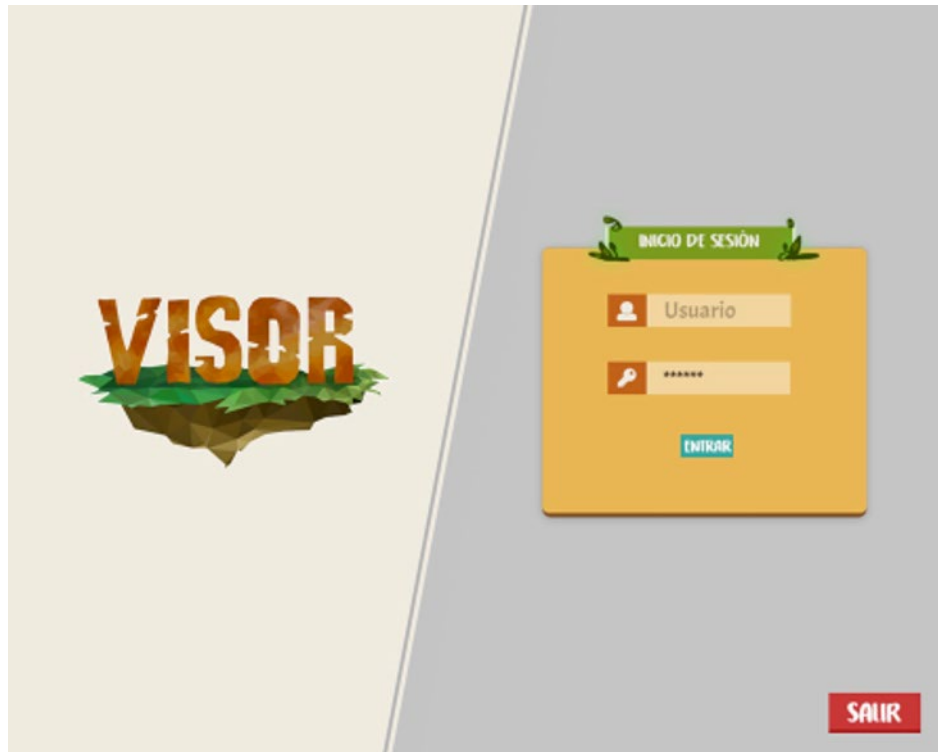
Paso 1. Ubicar a los niños en los computadores. Un estudiante por computador.

Paso 2. Explicar la propuesta, lo que se hará en las próximas sesiones.

Desde hoy en adelante, vamos a trabajar en un videojuego que se llama Visor 2.0, en el cual tendrán un objetivo por cumplir. En el juego hay un niño que se llama Sayri y él debe salvar al mundo de una infección que asoló la aldea. Ustedes deberán ayudar a Sayri en esta misión. Esto lo haremos cada semana durante un tiempo y aprenderemos todo lo que Sayri nos va a enseñar.

Se recomienda hacer una sesión semanal –máximo dos por semana– para lograr una interiorización y un aprendizaje a largo plazo.

Paso 3. Socializar datos de ingreso, usuario y contraseña de cada uno. Deberán recordar estos datos cada vez que vayan a ingresar al videojuego.



Paso 4. Iniciar el videojuego y observar las instrucciones que aparecen en el tutorial. Una vez terminado, se recomienda hacer una pausa y rastrear el nivel de comprensión que han tenido los niños de la historia y aquello que deben hacer a partir de allí. Se deben enfatizar el objetivo y las misiones del videojuego. Para profundizar en este aspecto, le recomendamos ir al capítulo 5 donde encontrará una guía de un actividad orientada al trabajo del tutorial.

Paso 5. Interacción directa del niño con la aplicación. Aquí, el docente empezará a establecer veinte minutos de juego y pasará alrededor de cada estudiante para observar lo que hace y lo que dice o si está en silencio mientras juega (esta observación es indispensable para el ejercicio posterior de intervención frente al diálogo que debe propiciarse).

*Paso 6 .*Una vez pasados los veinte minutos, los niños deberán salir del juego no sin antes revisar que la aplicación esté guardando (observar en la parte izquierda inferior el “chulito” verde).



Paso 7. Reunir a los estudiantes en mesa redonda. Aquí, el docente podrá proponer unas preguntas que orientarán el diálogo, pero también pondrá en consideración situaciones, comentarios y de-

más momentos que haya observado durante la aplicación de Visor 2.0.

A continuación, sugerimos algunas preguntas orientadoras:

- ¿Quiénes son los zombis?
- ¿Qué deben hacer con ellos?
- En el videojuego hay unos zombis que persiguen a Sayri. En tu vida cotidiana ¿quiénes serían los zombis? ¿Por qué?
- Esto es un videojuego, pero en la vida real ¿a qué se podrían parecerlos cristales?
- ¿Cuál era la misión de Sayri en ese mundo? ¿Cómo se resuelve la misión?
- ¿Qué fue lo más difícil del videojuego?
- ¿Qué fue lo más fácil del videojuego?
- ¿Qué podía servir para ayudarte en lo más difícil?
- ¿Qué hizo tu compañero? ¿Cómo lo resolvió?

Aquí encontramos algunas respuestas dadas por una niña:

Niki dice que va a ir a congelar a los zombis y quienes se acerquen mucho a ella le va a tocar matarlos.

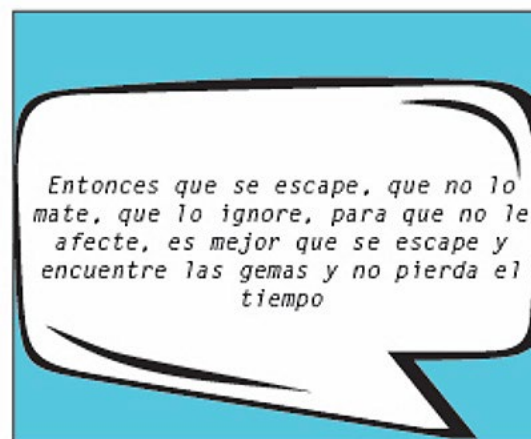
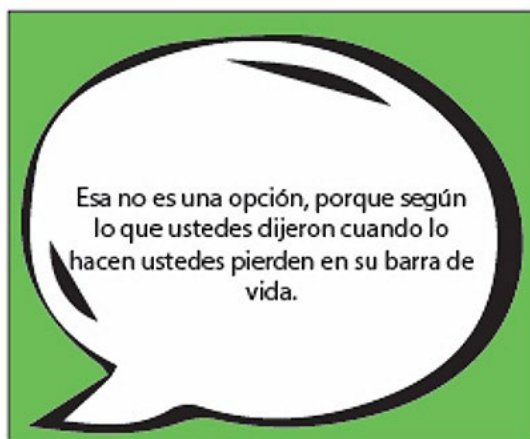
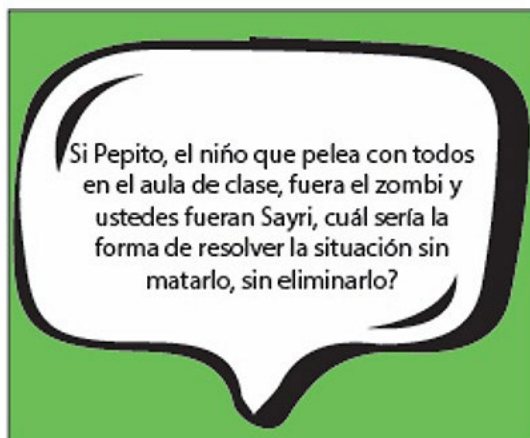
Al perder vida, Niki se va a la fuente a “recuperarme” constantemente”.

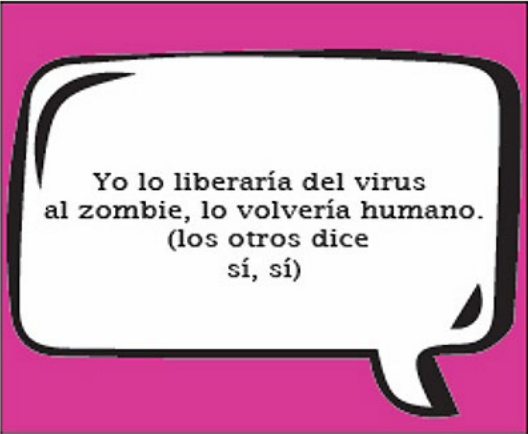
En este punto, el docente deberá estar atento a las respuestas, argumentos y comentarios de los niños, pues el éxito de la herramienta radica en la forma como los estudiantes comprenden el videojuego, lo que deben hacer y cómo relacionarse con su ambiente diario e inmediato.

A partir de aquí, una vez terminadas las sesiones de juego se podrá dirigir las sesiones de intervención eligiendo las actividades complementarias requeridas descritas en el capítulo 5.

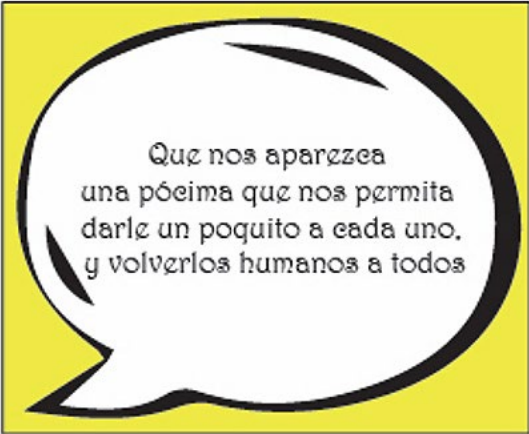
Como ya se mencionó, se sugiere hacer diez sesiones de juego y diez sesiones de intervención. Sin embargo, esto no es absoluto. Cada docente podrá flexibilizar de acuerdo con las necesidades de su aula y de su institución. Por ningún motivo deberá perder la constancia de esta aplicación. Se debe hacer, preferiblemente, un encuentro semanalmente. A su vez, el docente podrá llevar a cabo otras estrategias pedagógicas que acompañen esta herramienta en el aula.

A continuación encontrará un ejemplo de las preguntas que deberá hacer una vez terminada la aplicación del videojuego.






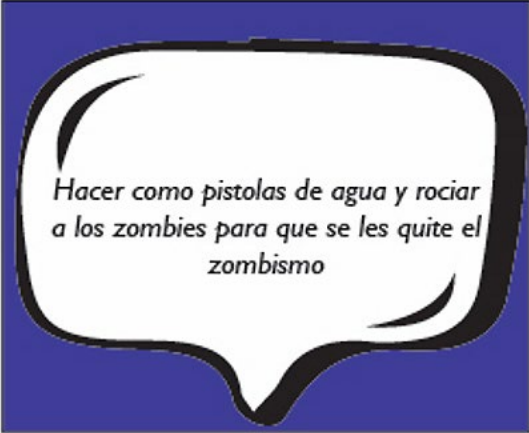
Yo lo liberaría del virus
al zombie, lo volvería humano.
(los otros dice
sí, sí)



Que nos aparezca
una pócima que nos permita
darle un poquito a cada uno,
y volverlos humanos a todos



Que a través de los niveles uno vaya
ganando poderes para poderlos
revivir



*Hacer como pistolas de agua y rociar
a los zombies para que se les quite el
zombismo*



CAPÍTULO 5

¿CÓMO SE ABORDA EL VIDEOJUEGO POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES? ESTRATEGIAS Y DESAFÍOS

María Elena Díaz Rico
Karen Isbelth Flórez Ramírez
María Liliana Trujillo



Una vez ejecutadas las actividades de pilotaje durante el diseño y construcción del videojuego, se encontraron diferentes hallazgos, los cuales se deben considerar en la futura utilización de la herramienta. Esto tiene que ver con los estilos de abordar la aplicación y la forma de afrontarla por los estudiantes. A continuación, una breve descripción de las principales estrategias utilizadas.

Estrategias

Huir de los zombis

Esta es una de las estrategias que los niños consideran como buena, porque no enfrentarse directamente con los zombis facilita que no se vean afectados por ellos, ni deban regenerarse prontamente. Así mismo, constituye una forma de no correr el riesgo de que los maten y perder todo el avance realizado, lo cual permite inferir que se podría trabajar con ellos la disposición ante el riesgo.

Matar a los zombis

Es una de las estrategias que menos funciona en términos prácticos. Los niños suelen utilizarla en forma de venganza o en un primer momento, cuando no han entendido la dinámica del juego. Por ejemplo, cuando han recogido la mayoría de sus gemas y se ven en peligro de perder, deciden matar a los zombis a modo de venganza. Igualmente, al encontrarse en una situación de desesperación porque hay muchos zombis o por una barra de vida baja, toman esta decisión.

Congelar los zombis sin matarlos

Esta es una de las estrategias que los niños utilizan cuando comprenden que hay diferentes alternativas que matar al zombi o huir. De algún modo, perciben que se ven directamente afectados cuando matan al zombi y su barra de vida baja. Así mismo, generan discursos que se infieren como signos de empatía al expresar que no está bien matar a los zombis porque son miembros de la aldea.

Esperar a que los zombis pasen

Es una estrategia utilizada comúnmente ya que les genera seguridad y tranquilidad en cuanto a su posición en el juego. No es una estrategia muy efectiva a nivel práctico porque les hace perder mucho tiempo en la medida en que no enfrentan al zombi con una estrategia distinta, como por ejemplo, congelarlo. Al esconderse, evitan que los zombis los vean y los persigan, incluso si ellos no les están haciendo nada.



Regenerarse constantemente

Es una estrategia poco utilizada por los niños ya que les implica desplazarse constantemente a la fuente de vida y esto les demanda mucho tiempo. De igual manera, funciona como un “campo de protección” que les ayuda a mantenerse con la barra de vida completa y que los zombis no los ataquen.

A modo de conclusión, consideramos que la estrategia de matar al zombi se ubica en un extremo que se puede relacionar con el hecho de resolver los conflictos de manera poco asertiva, mientras que en el otro extremo se encuentra huir del zombi como una forma poco efectiva de resolver sus conflictos a nivel del juego. Se caracterizan como estrategias más efectivas y asertivas las que permiten enfrentarse al riesgo con los recursos que los niños tienen, como el reconocimiento de los sentimientos y pensamientos en el otro, comunicación asertiva en las relaciones interpersonales y empatía, entre otros.



Entre los desafíos que se han detectado, es decir, lo que cuesta más a los estudiantes llevar a cabo están:

Desafíos

Acatamiento de normas

En ocasiones, los niños no tienen en cuenta el tutorial que se les presenta al inicio del juego y en función de esto se presentan vacíos que se evidencian cuando están jugando. Por ejemplo, el uso del mapa o la acción de matar a los zombis, pues en un primer momento olvidan que no está bien y en ocasiones recogen gemas que no corresponden, aunque lo resuelven pronto.

Empatía

A algunos niños les cuesta ubicarse en el lugar del otro y comprender los sentimientos o emociones que sus acciones pueden provocar en los demás y que, así mismo, repercuten en ellos. Por ejemplo, tener interacciones negativas con los aldeanos,

dispararles a los zombis por venganza e intentar dispararles a los aldeanos, acciones estas que traen efectos negativos sobre su barra de vida.

Resolución de conflictos

En ocasiones, los niños generan estrategias poco efectivas y asertivas en relación con su desempeño en el videojuego, tanto en las interacciones que tienen con los zombis y los aldeanos, como en la administración de su barra de vida y la resolución de los minijuegos. Por ejemplo, matar al zombi como estrategia, no escuchar a sus compañeros cuando tienen algo importante que aportar y el manejo de la información que proviene del otro en términos de utilidad.

En este desafío los niños se desesperan y se bloquean. Cuando se sienten acorralados por los zombis, su primera reacción es responder precipitadamente disparándoles. Es decir, no alcanzan a pensar en otras alternativas de resolver el problema que enfrentan.



CAPÍTULO 6

PROPUESTA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

María Elena Díaz Rico
Karen Isbelth Flórez Ramírez
Diana Carolina Viáfara López
Nicol Natalia Posso Estupiñán



Tal como mencionamos en el capítulo anterior, durante el pilotaje del videojuego Visor 2.0 en una institución educativa pública con niños de tercer y cuarto grado de básica primaria, encontramos algunas áreas que les costaba dificultad resolver. Por un lado, recordar cuáles eran las reglas que regulaban las interacciones de los personajes para lograr completar la misión del juego, aspecto que, consideramos, se relaciona con la capacidad de seguir instrucciones y acatar las normas, que en el caso concreto del videojuego se encuentran explicitadas en el tutorial. La falta de atención a estos detalles también tiene un impacto en la capacidad de ponerse en el lugar del otro, en este caso del protagonista de la historia, Sayri, pues cada vez que un niño mata un zombi realmente está matando un aldeano, que incluso podría ser uno de sus padres. Por otro lado, hacer uso de diferentes estrategias para resolver los problemas que se les presentan en medio de las interacciones, particularmente cuando los zombis los rodeaban y no podían recoger los cristales. Frente a esta situación resulta importante fortalecer la habilidad para encontrar otras maneras de resolver un problema.

Tomando en cuenta lo anterior, a continuación encontrará un conjunto de actividades que le ayudarán a trabajar con los niños aquellos aspectos que durante el pilotaje del videojuego nos dimos cuenta de que requerían un fortalecimiento. Las primeras actividades propuestas están basadas en la historia de fondo del videojuego Visor 2.0, sus misiones y las diferentes interacciones permitidas o prohibidas. También encontrará otras actividades

complementarias que no están basadas en el videojuego y que, esperamos, contribuyan a generar espacios de reflexión sobre la importancia del acatamiento de normas, disponer de diferentes estrategias para la resolución de problemas, así como ponerse en el lugar de los otros e intentar experimentar las cosas desde su perspectiva.

Actividades orientadas al videojuego

Acatamiento de normas

Tutorial del videojuego Visor 2.0

Objetivo: promover el acatamiento de las reglas transmitidas en el tutorial del videojuego.

Actividad: los niños verán el tutorial del videojuego Visor 2.0, luego el profesor les hará varias preguntas de control para identificar si comprendieron de qué se trata la historia y las indicaciones para avanzar por sus diferentes niveles.

Pasos que se deben seguir

Primero se les proyecta a los niños el tutorial del videojuego Visor 2.0 en el salón de clases o en la sala de informática, cuya duración será de cinco minutos aproximadamente.

Luego el profesor hará varias preguntas a los niños con el fin de identificar lo que comprendieron de la historia del videojuego, cuál es la misión que propone, quiénes son los personajes principales y los papeles que juegan, las acciones permitidas y prohibidas, así como las sanciones recibidas si se incumplen las reglas.

A continuación, encontrará las principales indicaciones del tutorial y las preguntas que se pueden hacer al respecto:

En el tutorial se les indica a los niños la existencia del minimapa, donde pueden ver su posición y la de los objetos importantes. Se les dice explícitamente que lo usen para ubicarse en el mundo.

- ¿Para qué sirve el minimapa? Posteriormente, se les muestra un cristal y se les dice “puedes recogerlo con la letra C”. Su misión es recoger los cristales correctos para salvar a los aldeanos.
- ¿Con cuál letra se recogen los cristales? Para usar el poder del báculo se presiona la tecla “espacio” y luego se suelta para disparar. Luego se intenta darles a los objetos. Con el poder del báculo se pueden congelar a los zombis, pero es importante recordarles que no queremos que mueran, pues son aldeanos que se convirtieron en zombis por la maldición e intentarán convertir a los niños en uno de ellos. La misión es recoger los cristales sin matar a los zombis.
- ¿Cuál tecla se debe hundir para que el poder del báculo se active?
- ¿Con cuántos disparos del poder del báculo se congela a los zombis?
- ¿Con cuántos disparos del poder el báculo se mata a los zombis?
- ¿Cuál es la misión en el juego?
- ¿Qué se debe evitar hacer para avanzar en el juego?

La única manera de salvarse es llegar a la fuente de vida. En ella se puede recargar la salud en cualquier momento. El lobo los guiará hasta ella. Deben seguirlo.

– ¿A dónde se debe ir para recargarse en la fuente de vida?

Hay un maletín en el que se guardan los cristales que se han recogido. Se debe abrir. En este lugar estará la chamana para recordar la misión actual. Aquí se podrán ver los cristales que se han recolectado, cuántos cristales se han recolectado y cuántos faltan. El icono de la basura permite sacar los cristales incorrectos.

– ¿Para qué sirve el maletín?

–¿ Qué se puede hacer con el icono de la basura?

Cambio

Objetivo: reconocer y respetar las reglas establecidas.

Componentes que se van a trabajar: respeto y reconocimiento de las reglas y normas.

Actividad: los niños se ubicarán en mesa redonda. En un primer momento, dibujarán un personaje o escribirán el comienzo de una historia, todo ello relacionado con su experiencia al jugar el videojuego Visor 2.0. Cuando escuchen la palabra “cambio”, su hoja pasará al compañero de al lado, quien continuará con la historia o el dibujo. Se busca que los niños reconozcan la relevancia del acatamiento a las reglas que propone la actividad para cumplirla satisfactoriamente.

Pasos que se deben seguir

Primero, se ubica a los niños en un círculo, con una hoja de papel y un lápiz al frente. Tendrán la posibilidad de dibujar o de escribir una historia (esto lo decide el facilitador al llegar a un consenso) que identifiquen del videojuego, como un personaje o alguna situación que les haya llamado la atención. La idea es que todos estén de acuerdo.

Luego, empezarán a dibujar o a escribir hasta que el facilitador ordene: “cambio”. Entonces, los niños pasarán la hoja al compañero sentado junto a ellos a su lado derecho. Si algún niño no la pasa a su compañero de al lado, el grupo resultará afectado y tendrá que cumplir una penitencia por no seguir las reglas y normas establecidas.

Cuando reciban la hoja, deberán continuar con la historia que su compañero empezó.

La orden que se da con la palabra “cambio” se cumplirá a la velocidad que el facilitador considere, hasta que se complete la ronda, es decir, hasta que la hoja vuelva al niño que comenzó la historia.

Para finalizar, se propone una reflexión sobre lo ocurrido en la actividad. Las preguntas guía son las siguientes:

- ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?
¿Por qué?
- ¿Qué pasó cuando alguien no seguía las normas establecidas?
- ¿Por qué es importante seguir las normas?

Empatía

Semáforo de las emociones

Objetivos: reconocer la importancia de las emociones propias y las de los otros. Identificar los efectos de las emociones en aspectos a nivel personal y social.

Componentes que se van a trabajar: reconocimiento del otro; ponerse en el lugar del otro.

Actividad: se les cuenta a los niños que se trabajará con las emociones propias y las de los demás. Todos los seres humanos tenemos diferentes emociones, como el miedo, la alegría, la tristeza y es normal sentir las ante ciertas situaciones. Sayri, el protagonista del juego, también siente emociones ante lo que le sucede en el videojuego, al enfrentarse a los zombis, al tener que salvar a los aldeanos y al tener que encontrar los cristales a

pesar de los diferentes obstáculos que se le presentan.

Pasos que se deben seguir

En un primer momento, se les cuenta a los niños que la actividad consiste en llenar globos de colores (cada color representa una emoción) que al final explotan. Esto con el objetivo de identificar los problemas que se pueden generar cuando no se controlan las emociones propias y del otro.

El segundo paso consiste en tomar globos de colores. El globo rojo corresponde al amor, por lo que vamos a introducir confeti de color rojo. El negro corresponde a la rabia, por lo cual tendrá confeti negro. El azul se asocia a la tristeza y tendrá confeti de color azul. El amarillo representa el miedo y el verde la alegría. Cada uno tendrá confeti del mismo color del globo dentro de él.

Cada globo representa una emoción. Se les planteará a los niños una situación particular del juego. Por ejemplo, Sayri tiene mucho miedo de enfrentarse a los zombis. El globo que representa el miedo, en este caso es el amarillo, se pasará por cada niño para que lo infle hasta estallarse (por cuestiones de seguridad se sugiere que lo haga el docente con un alfiler), con el objetivo de que los niños puedan comprender que sucede –en este caso a Sayri– si no hay un buen manejo de las emociones.

Se les explicará a los niños lo que sucede al estallar el globo y cómo el confeti que alcanza a cubrirlos a todos, representa el hecho de que el otro, que comparte un espacio social conmigo, puede

afectarme o resultar afectado por las problemáticas que se presentan. En este caso, por el poco control emocional que se tiene.

Se les presentarán distintas situaciones del videojuego con todas las emociones para comprender la importancia de aprender a gestionarlas y con ello controlar, en la medida de lo posible, las explosiones emocionales

Amor (color rojo)

Situación 1. Esta situación puede evidenciarse cuando Sayri puede convertir a los zombis en aldeanos, salvándolos cada vez que alcanza un nivel con éxito.

Situación 2. Otra situación que puede relacionarse con el amor es cuando los niños tienen la oportunidad de darle una respuesta amistosa al aldeano en el videojuego pulsando en ellos una cara. A través de esto, se puede inferir que al hacerlo y al interesarles hay una emoción que los atraviesa, cargada de afecto hacia los aldeanos.

Esta emoción puede presentarse en el momento de la actividad como una situación que involucra a todos los niños más allá de un estallido emocional, y el hecho de expresar afecto hacia los aldeanos repercute en la vida de cada uno de ellos,

Rabia (color negro)

Situación 1. Una situación presente es cuando los niños apuntan para congelar al zombi y fallan. Esto representa un peligro para los jugadores, pues la posibilidad de que el zombi los ataque es mayor. Los niños se desesperan y se desconcentran como consecuencia de esto.

Situación 2. Otra situación que se presenta es cuando el zombi ataca a Sayri y lo convierte en zombi. Como consecuencia se pierden los diamantes, lo que genera rabia y desilusión en los niños, pues deben ir a la fuente de vida y recolectar de nuevo los diamantes. Si no hay un buen manejo en relación con esta situación, los niños pueden no percatarse del tiempo que tienen para ir hasta la fuente de vida y podrían perder la partida.

La reflexión en relación con esta situación es que si hay mucha rabia y poco control sobre ella cuando les ocurre esta situación, se desconcentrarán y estarían más expuestos al ataque del zombi.

Tristeza (color azul)

Situación 1. La tristeza se logra evidenciar a través de distintas situaciones. Por ejemplo, cuando los niños no logran alcanzar el objetivo de los niveles del videojuego, al no encontrar los cristales, ser convertidos en zombis y recoger de nuevo los diamantes.

Esto genera en ellos distracciones y se desmotivan en relación con las acciones que deben hacer para alcanzar sus objetivos. Como consecuencia, el poco control emocional sobre la tristeza puede determinar el éxito o el fracaso en alcanzar los niveles del videojuego.

Miedo (color morado)

Esta situación se evidencia cuando los niños tienen miedo de que Sayri se enfrente a los zombis, pues esto representa una situación de peligro. Como consecuencia, optan por esperar que el

zombi esté lejos del diamante para atraparlo. Esta estrategia demanda tiempo; es decir, se tardan más en avanzar en el videojuego. El poco control emocional sobre el miedo no permite que se utilicen estrategias distintas a esconderse del zombi y esperar.

Alegría (color amarillo)

Las situaciones de alegría se pueden evidenciar de distintas formas:

- Encontrar los diamantes. En muchas ocasiones, los niños están alegres porque encontraron los diamantes. De lo que no se percatan es que algunos no son los correctos, por lo que deben recolectar de nuevo la piedra que exige el nivel para completarlo con éxito.
- Saber que están en un nivel superior al de sus compañeros. Los niños, al saber que han alcanzado un nivel superior, hacen comentarios sobre su posición a sus compañeros, sin tener en cuenta que otra persona puede salir herida.
- Saber que al alcanzar el nivel pueden salvar a los aldeanos. Aunque la emoción de alegría es considerada positiva, puede salirse de las manos cuando afecta otros aspectos de la vida, genera distracciones o cuando otras personas pueden resultar heridas con las acciones propias de esta emoción.

Una aclaración que se debe hacer a los niños es que no es negativo sentir estas emociones, pues son propias del ser humano en relación con la experiencia que se tiene en el diario vivir. Lo que debería evitarse es que al sentirlas se pierda control sobre ellas y se generen consecuencias negativas en otros aspectos –como ocurre en el juego–, o al no saber manejarlas otras personas resultan involucradas y lastimadas.

Es importante hacer una reflexión al final de la actividad en la que surjan preguntas para comprender la importancia de aprender a gestionar las emociones. A continuación, sugerimos algunas que pueden guiar la reflexión:

- ¿Qué importancia tiene reconocer mis emociones y las de mis compañeros?
- ¿Qué puedo hacer para evitar que mis emociones afecten negativamente mi vida?
- ¿Qué acciones puedo tomar cuando no puedo controlar lo que siento?
- ¿Cómo puedo evitar que otros se sientan mal con la expresión de las emociones que yo siento?

Resolución de conflictos

Aldeanos

Objetivo: identificar distintas alternativas de solución frente a un problema.

Componentes que se van a trabajar: solución de conflictos.

Actividad: por medio de la conformación de grupos denominados aldeas, deberán unirse para resolver un problema que se identifique en el videojuego y que el profesor expondrá ante ellos con el objetivo de identificar las distintas alternativas de solución que proponen los infantes.

Pasos que se deben seguir

El primer paso consiste en dividir el grupo en subgrupos de cinco niños, los cuales se llamarán aldeas. A cada aldea se le dará un papel con una determinada situación problema que se presenta en el videojuego.

- Aldea 1. Soluciones para alcanzar las gemas sin que el zombi los ataque.
- Aldea 2. ¿Cómo avanzar con mayor rapidez en el juego?
- Aldea 3. ¿Qué hacer si matan al zombi?
- Aldea 4. ¿Cómo evitar que el zombi los ataque?
- Aldea 5. ¿Qué hacer cuando sienten miedo de encontrarse a los zombis?
- Aldea 6. ¿Qué hacer si sienten desesperación cuando se encuentran rodeados por varios zombis?

El subgrupo deberá encontrar distintas soluciones frente a la situación problema. Cada subgrupo tendrá diez minutos para socializar las formas que se les ocurren para resolver la situación problema asignada. Posteriormente, el docente destinará un tiempo para que cada subgrupo –aldea– socialice los resultados de su discusión. Las soluciones aportadas por cada subgrupo pueden ser complementadas con la participación de los demás compañeros.

Una vez finalizada la socialización se sugiere que el docente construya con los niños una síntesis de las principales soluciones aportadas.

En un segundo momento se pasará un papel con las situaciones problema que se presentan en el ámbito escolar.

- Aldea 1. ¿Qué hacer cuando se sienten atacados o heridos por un compañero?
- Aldea 2. ¿Qué hacer si ven a un compañero que está pasando por una situación difícil?
- Aldea 3. ¿Cómo actuar frente a un malentendido?
- Aldea 4. ¿Cómo pueden utilizar la comunicación para solucionar un problema?
- Aldea 5. ¿Cómo pueden afrontar las situaciones que les producen miedo?
- Aldea 6. ¿Cómo actuar frente a situaciones que les generan desespero?

El docente debe velar por que la palabra de cada niño sea respetada por sus compañeros.

Si todos los niños del subgrupo presentan una sola solución, debe ser producto del consenso de todos sus integrantes.

Luego, los niños escogerán un líder que los represente, quien socializará ante el resto de compañeros la situación problema que les correspondió y las diferentes soluciones que surgieron.

La reflexión final estará orientada a que los niños comprendan cuáles alternativas de solución se pueden generar frente a un conflicto o situación problema que les compete como grupo. Es importante resaltar la percepción del otro frente a la realidad, sin importar qué tan similar o diferen-

te piense, por lo que se pueden hacer preguntas orientadoras, como las siguientes:

- ¿Qué aprendieron a través de la actividad?
- Como grupo ¿cómo lograron escuchar todas las soluciones que surgieron?
- ¿Cómo se sintieron al hacer la actividad en equipo? ¿Por qué?
- ¿Sentiste que tu opinión fue valorada por el equipo? ¿Por qué?
- ¿Qué tan importante es saber que existen diferentes soluciones para un problema?
- ¿Consideran que hubo soluciones acertadas en relación con los problemas presentados en el espacio del videojuego y del ámbito escolar?
- En relación al videojuego, ¿puedes implementar estas soluciones que se presentan cuando tú juegas? ¿Consideras que pueden ayudarte? ¿Por qué?
- ¿Esto es importante para su vida? ¿Cómo puedes implementar esta enseñanza en situaciones personales que se presentan en tu vida cotidiana?

Mediadores de paz

Objetivo: trabajar la resolución de conflictos a través de gestores de paz.

Componentes que se van a trabajar: transición y resignificación del conflicto.

Actividad: se designarán en el aula cinco gestores de paz elegidos por el docente, con base en las competencias necesarias para desarrollar el papel de mediador, como lo son la escucha atenta, la

comunicación asertiva, la negociación, la conciliación y la resolución de conflictos desde distintas posibilidades. Estos gestores de paz tendrán un papel relevante a la hora de dialogar con los estudiantes que presentan un conflicto. Se sugiere que esta actividad se implemente en el aula de clase como una estrategia para mediar los conflictos que en ella se presentan a lo largo del periodo estudiantil. El hecho de que la actividad se haga entre pares, permite que una identificación entre el grupo en relación con las distintas alternativas que los niños proponen. Se infiere que posiblemente puede surgir una mayor aceptación e implementación de estas soluciones, en este caso, en el videojuego.

Pasos que se deben seguir

Se ubican a los niños en círculo en el aula de clase. En el centro hay tres sillas que corresponden al gestor de paz y a dos niños que quieren participar. Se escoge una problemática que tengan en común en relación con su experiencia con el juego. Por ejemplo, a dos estudiantes les resulta complejo encontrar la ubicación de los diamantes en el videojuego.

Una vez están los tres actores en el escenario, el gestor de paz deberá mediar este problema a través de preguntas que primero se harán a los dos estudiantes:

- ¿Por qué creen que es difícil encontrar los diamantes?
- ¿Qué solución proponen para obtener todos los diamantes?
- ¿Qué han hecho en el juego para alcanzar las metas que se proponen?

El objetivo es que el mediador designe el turno de la persona que habla y el tiempo que dedica a ello (se busca que sea equitativo). También ayudar a centrarse en el tema y evitar desviarse, así como promover la participación entre los dos estudiantes. Mientras esto sucede, los demás estudiantes deben permanecer en silencio y respetar la palabra de sus compañeros.

Luego de esto, se abre la posibilidad para que todos los niños del salón participen en la resolución del conflicto expuesto. El gestor de paz continúa mediando la conversación a través de los elementos mencionados anteriormente.

Esto se hará venciendo diferentes dificultades (cuantas el docente considere oportunas) que los niños que presentan en el videojuego identifiquen, por lo cual las parejas que saldrán a exponer su problema van a variar, al igual que el gestor de paz.

Dificultades identificadas

- Huir del zombi.
- No enfrentarse con el zombi por medio de la herramienta que pueden utilizar, es decir, congelarlos.
- Matar al zombi como estrategia cuando quieren tomar venganza o cuando se encuentran en una situación de desesperación al estar atrapados por los zombis.
- Esperar que el zombi se aleje.
- Estar cerca de la fuente de vida, lo que imposibilita explorar todo el escenario del videojuego y alcanzar sus objetivos.

Es importante escuchar a los niños frente a situaciones que ellos consideren difíciles de desarrollar en el videojuego.

Al final, la reflexión estará orientada en función de la posibilidad de los niños de contar su versión de lo que ocurre, al igual que las distintas soluciones que surgieron a partir de la participación con los compañeros de clase. En la reflexión final, las preguntas hechas por el facilitador pueden estar orientadas alrededor de:

- ¿Cómo te sientes al tener un espacio donde puedes hablar sobre lo que te sucede? ¿Consideras valioso este espacio? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sientes al escuchar otras posibles soluciones del problema distintas a las tuyas?
- ¿Consideras valiosas las apreciaciones que hacen los otros sobre lo que para ti es un problema? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sientes al saber que otras personas experimentan tu problema?
- ¿Consideras que las soluciones que se generaron en la actividad pueden ayudarte a solucionar tu problema? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sientes cuando cuentas con otra persona para ayudarte a solucionar tu problema (mediador de paz)?

Actividades complementarias

Comunicación

Los malos vecinos

Objetivo: identificar la importancia de la comunicación y la escucha en la cotidianidad.

Componentes que se van a trabajar: escucha, comunicación.

Recursos: cuento *Los malos vecinos* (tomado de <https://issuu.com/cuentosparadormir/docs/0175--es-cas-je--los-malos-vecinos>)

Esta actividad consiste en narrar, por medio de un cuento llamado *Los malos vecinos*, una historia basada en un problema entre dos vecinos por un malentendido originado en una falta de comunicación entre ellos, lo que derivó en consecuencias como que los vecinos tuvieran que ser hospitalizados. Con la actividad se espera que los niños logren comprender la raíz del problema, aporten soluciones y reconozcan cómo se puede aplicar esta enseñanza en la vida diaria, haciendo énfasis en la importancia de la comunicación y la escucha del otro.

Pasos que se deben seguir

Primero, el facilitador hará preguntas relacionadas con la comunicación de los niños. Por ejemplo:

- ¿Cuál consideran la mejor forma de comunicarse?
- ¿Cómo te comunicas con tu familia y con tus compañeros de clase?
- ¿Por qué es importante comunicarse?
- ¿Qué podemos evitar si nos comunicamos de manera clara y correcta?

El segundo paso consiste en narrar el cuento *Los malos vecinos*. Al terminar la lectura, el facilitador hará preguntas que ayuden a los niños comprender la raíz del problema. Por ejemplo:

- ¿Cuál crees que fue el problema de los vecinos?
- ¿Por qué crees que se generó el problema entre ellos?
- ¿Cómo hubieran evitado el problema?
- Si ustedes estuvieran en el lugar de ellos ¿qué hubieran hecho?
- Si tuvieras a los vecinos frente a ti ¿qué soluciones les podrías dar para que resuelvan su problema?
- ¿Cómo podemos relacionar este caso con nuestra vida diaria?
- ¿Alguna vez te has sentido como los vecinos?
- ¿Cuál es la importancia de comunicarse de manera correcta?

A continuación, el facilitador hará una síntesis de los principales aspectos señalados por los niños en sus respuestas. También les pedirá que comenten qué aprendizaje les dejó la lectura del cuento y de qué forma lo pueden aplicar en sus interacciones cotidianas con los compañeros en el aula de clase y el tiempo de recreo, con sus profesores y padres de familia. Respecto a este último punto, se sugiere dividir los niños por subgrupos. Cada uno escogerá una situación en la que cotidianamente se presentan malentendidos. Unos trabajarán malentendidos con sus compañeros de clase, otros con sus profesores y con sus padres de familia.

Al finalizar, cada subgrupo presenta la situación elegida y las soluciones propuestas.

El facilitador, en compañía de los niños, hará una síntesis de las principales ideas arrojadas por la actividad.

Escucha y alcánzalo

Objetivo: identificar la importancia de la comunicación asertiva. Reconocer el valor que tiene escuchar al otro.

Componentes que se van a trabajar: comunicación, escucha atenta, seguimiento de instrucciones.

Actividad: consiste en conformar grupos que tendrán que organizarse en función de la meta que deben alcanzar. Un líder guiará el equipo a través de la voz, ya que los participantes tendrán sus ojos vendados.



Pasos que se deben seguir

Se organizan equipos de cinco niños que tendrán como líder a la persona que los guiará para alcanzar la meta.

La meta será un balón o cualquier otro objeto significativo para los niños, que estará al otro extremo del espacio, lugar que deben alcanzar todos los integrantes del equipo.

Cada equipo debe escoger su líder. Se vendarán los ojos al primer participante y los otros compañeros deberán estar junto al líder para sugerirle estrategias que el niño puede utilizar para alcanzar la meta, pero sin interrumpir la voz principal que es la del líder, único delegado para transmitir la información al niño que se encuentre vendado.

La única herramienta que el líder podrá utilizar es su voz para guiar al participante a la meta y orientarlo hacia la dirección correcta.

Al llegar a la meta deberá quitarse la venda y pasarla al segundo participante que será guiado por el líder. Esto se repetirá hasta que todos los niños logren alcanzar la meta.

Gana el equipo completo que haya llegado a la meta.

Al finalizar la actividad, se preguntará a los niños cuáles fueron las estrategias que utilizaron para alcanzar la meta y cuál fue más efectiva. De igual manera, se cuestionará sobre lo que sintieron al ser guiados por otra persona que tiene el control sobre su desplazamiento y se considerará qué tan importante y útil resulta para ellos escuchar lo que su compañero dice, la manera como lo dice, qué tanta seguridad les generó la actividad y cuál fue el aprendizaje significativo que rescatan.

Reconocimiento de emociones

Comprendo, aprendo, y apoyo

Objetivo: reconocimiento de emociones y ponerse en el lugar del otro.

Componentes que se van a trabajar: emociones y empatía.

Actividad: por medio de la actividad planteada, se espera que los niños identifiquen la importancia de escuchar al otro y ponerse en su lugar, con el fin de proporcionar una fuente de apoyo ante situaciones difíciles que el otro pueda estar atravesando.

Pasos que se deben seguir

En un primer momento de la actividad, se les facilitan hojas de papel a los niños para que planteen brevemente una o dos situaciones problema que hayan sucedido en las últimas dos semanas y cómo se sintieron frente a ellas. El facilitador puede plantear interrogantes como los siguientes:

- ¿Qué hicieron el fin de semana?
- ¿Qué les ha sucedido en las últimas dos semanas que haya sido importante para ustedes?
- ¿Qué situaciones problema les han ocurrido en las últimas semanas?
- ¿De qué forma los han afectado?

Posteriormente, se procede a poner los papeles doblados en el centro de la mesa, y mediante cualquier dinámica de azar (puede ser el *tingo tango*) se escoge uno de los niños para que saque un papel diferente al suyo, lo lea y eventualmente socializar en grupo con el compañero que los escribió qué solución plantearían frente a la situación escuchada. Se repite la actividad hasta que no queden papeles sin leer.

Finalmente, se hace una reflexión sobre cómo los demás nos pueden ayudar en los momentos difíciles, la importancia de entender lo que cada

uno siente a partir de los sucesos diarios y cómo los otros pueden ser una fuente de apoyo ante los problemas que se atraviesan.

Empatía

El lobo y la capa roja

Objetivo: Conocer cuál es la importancia del lugar del otro.

Componentes que se van a trabajar: empatía, ponerse en el lugar del otro.

Recursos: <http://www.7calderosmagicos.com.ar/Druida/Cuentos/Clasicos/caperucitaverlobo.htm>

Actividad: consiste en narrar a los niños el cuento de *Caperucita roja* (recursos) desde la versión del lobo, con el fin de identificar la importancia de la palabra del otro, de las distintas percepciones de la realidad que existen, del sentir que proviene de los demás y de poder ponerse en su lugar.

Pasos que se deben seguir

En un primer momento, se preguntará a los niños qué recuerdan del cuento *Caperucita roja*, con el fin de contextualizar el paso siguiente.

Luego, se les contara a los niños el mismo cuento pero desde la versión del lobo (recursos). Se puede ilustrar la historia por medio de fotografías de las escenas y así, desde una apreciación visual, reciben la información de diferente manera.

Al terminar el cuento, se harán las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante escuchar la otra versión de la historia?
- ¿Cómo ustedes pueden darle un lugar a la palabra de un otro que percibe la realidad de una forma distinta?
- ¿Cuál es la importancia de escuchar distintas voces de un mismo problema?
- ¿Cuáles soluciones consideran importantes para resolver este conflicto?
- ¿Cuáles emociones pudieron surgir en el lobo?
- ¿Cómo creen que se sintió el lobo?

La reflexión final está orientada hacia el reconocimiento del lugar del otro y de identificar que pueden existir distintas alternativas, distintas a las propias, frente a una misma situación.

Cómo se sienten los zapatos del otro

Objetivo: reconocer las implicaciones de ponerse en el lugar del compañero.

Componentes que se van a trabajar: empatía; ponerse en el lugar del otro.

Actividad: hacer el ejercicio de ponerse en los zapatos del otro para identificar qué tan fácil o difícil les parece a los niños hacerlo, si pueden salir de su zona de confort y si están dispuestos a hacerlo. Con esto se generan reflexiones a partir de vivir la experiencia a través de “los zapatos” de mi compañero.

Pasos que se deben seguir

Esta actividad consiste en que todos los niños se acomoden en un círculo y exploren cómo se siente estar literalmente “en sus zapatos”. La idea es caminar con ellos en el espacio, expresar qué tan cómodos son, etc.

Se les preguntara cuál es la importancia de sus zapatos, qué representan para ellos y para qué les son útiles.

En un segundo momento, los niños deberán quitarse sus zapatos y moverse en el círculo formado el tiempo que el facilitador les indique. Cuando éste lo considere pertinente, deberá darles la instrucción de ponerse los zapatos de alguien más y con ellos puestos se procederá a caminar por el espacio nuevamente y sentir y explorar qué se siente estar, literalmente, en los zapatos de mis compañeros.

Finalmente, se les preguntará a los niños cómo se sintieron en los zapatos de los otros. Se hará una reflexión alrededor de la importancia de reconocer que estar en nuestro lugar, en nuestros zapatos, implica una zona de confort, mientras que estar en el lugar del otro, en sus zapatos, no es tan fácil como a veces pensamos y en esa medida será importante reconocer cómo se siente el otro en su lugar antes de emitir juicios o afirmaciones acerca de él.



CAPÍTULO 7

RETOS Y PROSPECTIVAS



Esta propuesta de trabajo recoge una de las principales innovaciones tecnológicas de la época y tiene que ver con el uso de estrategias tecnológicas en el aula, como un videojuego, que posibilitan el trabajo de la cultura de paz. De acuerdo con las apuestas actuales del Ministerio de las TIC, en convenio con el Ministerio de Educación Nacional, los procesos de enseñanza y aprendizaje están llamados a actualizar sus formas de trabajo y movilizar el uso de técnicas, métodos u aplicaciones que favorezcan el desarrollo de habilidades específicas que brinden mayor motivación en los estudiantes, más participación y transformación de sus prácticas.

Cuando se habla de innovar en educación, se trata de proponer nuevas formas de enseñar sin que desaparezca la figura del docente o tutor, pues como se puede ver, es necesaria e indispensable en el uso del videojuego de Visor 2.0. Innovar en educación es crear ambientes de aprendizaje más cercanos a la realidad de los estudiantes, a vivir y experimentar prácticas que favorezcan la consolidación de conceptos. Esto es lo que permite la tecnología al crear ambientes virtuales que simulan realidades alternas y permiten repensarse

formas de actuar. Estos ambientes virtuales que hoy son cada vez más cercanos a la realidad en posibilidades como 3D o realidad aumentada, buscan generar experiencias en los sujetos en las que se pongan en juego todos sus sentidos y se permita “vivenciar” de primera mano situaciones guiadas por los otros.

Generar procesos de aprendizaje con ambientes reales de experiencia directa (Otálora, 2010) es un norte que las instituciones educativas no pueden olvidar y con ello, si la tecnología y la virtualidad lo permiten, ¿como no aprovechar todas las posibilidades? El juego, la lúdica y los videojuegos educativos, son hoy una herramienta pedagógica interesante que acompaña y refuerza en los niños habilidades específicas.

Se espera que Visor 2.0 se convierta en una herramienta pionera en la región y en el país para trabajar cultura de paz, pero que también dé paso al uso y aprovechamiento de otras herramientas virtuales ya existentes que un docente puede usar en sus procesos pedagógicos y sus prácticas de aula.

REFERENCIAS

BIBLIO GRÁFICAS



Arteaga, I., Hernández, J., y Chala, M. (2017). “Cultura de paz: una construcción educativa. Aporte teórico”. En *Revista historia de la educación latinoamericana*, 19(28), pp. 149-172.

Baron-Cohen, S. (2011), *The Science of Evil: On Empathy and the Origins of Cruelty*, Nueva York: Basic Books.

Carrillo-Pérez, R. (2016). “Resolución de conflictos: hacia una cultura de paz en niños de primaria”. En *Ra Ximhai*, 12(3), pp. 195-205.

Coll, C. y Onrubia, J. (1996). “La construcción de significados compartidos en el aula: actividad conjunta y dispositivos semióticos en el control y seguimiento mutuo entre profesor y alumnos”. En: Coll, César y Edwards, Derek (eds.). *Enseñanza, aprendizaje y discurso en el aula. Aproximaciones al estudio del discurso educacional*, Capítulo 4, 53-73. Aprendizaje, S. L., Madrid.

León, D. y Cárdenas, F. (2016). “Aproximación neurodinámica a la cognición social”. En *Universitas Psychologica*.

Lieberman, M. D. (2013). *Social: why our brains are wired to connect*. Oxford University Press. United Kingdom.

Muñoz, P. y Chaves, L. (2013). “La empatía: ¿un concepto unívoco?” En *Katharsis*. ISSN 0124-7816, No. 16, pp. 123-143, Envigado, Colombia

Otálora, Y. (2010). *Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia*. Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Rodríguez, C. (2016). *Juego educativo infantil para desarrollar la inteligencia emocional*. Recuperado de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juego-educativo-inteligencia-emocional.html>

Ruiz, A. y Chau Torres, E. (2005). *La formación de competencias ciudadanas*. Bogotá.

Webgrafía

Cuento *El lobo y la capa roja*, tomado de: <http://www.7calderosmagicos.com.ar/Druida/Cuentos/Clasicos/caperucitaverlobo.htm>

Cuento *Los malos vecinos*, tomado de <https://issuu.com/cuentos-paradormir/docs/0175--es-cas-je--los-malos-vecinos>



ISBN: 978-958-5415-80-5



9 789585 415805

Mediante este texto se quiere sensibilizar a los docentes respecto al uso del videojuego Visor 2.0 como herramienta educativa dentro de los procesos de cultura de paz que pueden ser abordados en las instituciones educativas. Tradicionalmente, los videojuegos son percibidos solamente como medios de entretenimiento. El videojuego Visor 2.0 que presentamos a ustedes en esta oportunidad, se enmarca dentro de los desarrollos de la gamificación, proceso que mezcla la diversión con la enseñanza en un juego educativo, cuyo principal propósito es enseñar principios en pro de la cultura de paz, mediante un videojuego que resulta entretenido al generar retos y desafíos que conectan a los jugadores con el desenlace de la historia.

MODALIDAD DE EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
CALI

EB
EDITORIAL
BONAVENTURIANA



@EditBonaventuri



editorialbonaventuriana



Editorialbonaventuriana



editorial-bonaventuriana

www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co