Conservadores y Liberales

Alexander Herrera Sierra

Yeferxon Marquez Araque

Miguel Ángel Giraldo

Institución educativa José Antonio galán

Media técnica

10-2

Luis Ortiz

24/02/2022

Conservativos Y Liberales

Toda la potencia y ayuda que puede brindar los videojuegos no se ha aprovechado del todo y actualmente se conocen como solo un medio de entretenimiento cuando realmente es un mundo entero por explorar y se puede usar toda su capacidad a favor del estudio y aprendizaje, claramente si se hace con detenimiento y precaución se puede entregar un producto que pueda ser tan efectivo como una clase.

A continuación, se presenta unos ejemplos de proyectos cuyo objetivo general es el enseñar con el formato de videojuego didáctico en donde enseñe historia en sí.

¿Te crees un héroe de la Independencia? Un videojuego te pone a prueba.

‘Héroes del Bicentenario’ es el nombre del nuevo videojuego desarrollado para acercar a los más pequeños a los principales, hitos, protagonistas y héroes ocultos que formaron parte de la Campaña Libertadora de 1819**.**

El videojuego fue creado usando tecnología de Microsoft y donado al Ministerio de Educación en Colombia y desarrollado por CriterTec Education.

El proyecto nos presenta la ruta que siguió el Ejército Patriota desde Angostura hasta la entrada triunfal a Santa Fe de Bogotá**.** El recorrido está dividió en tres etapas que constituyen los niveles y que organizan los principales hitos históricos y lugares que hicieron posible esta gesta.

Aprender jugando en el Bicentenario de la Independencia, esa es la intención de este videojuego que forma parte del proyecto Siembra Colombia 2050 del Ministerio de Cultura. El objetivo es que a través de la tecnología y la gamificación las personas reconozcan los principales aspectos de este periodo y los comparen con el presente**.** El diseño está pensado sobre todo para que, en los colegios, estudiantes y maestros, generen conocimiento, reflexiones y ejerzan un diálogo sobre el pasado, presente y futuro del país.

Durante el videojuego, los jugadores deberán tomar decisiones que les permitan avanzar en la historiay viendo cómo esas elecciones afectan el hilo de los acontecimientos y el futuro de la naciente Colombia. De cada uno dependerá que se dé un final alternativo de la historia**o** que algunos de los poderes ciudadanos que gobiernan el juego (estrategia, pertenencia, participación y empatía) se potencie o disminuya frente a los otros.

En cada una de las etapas del videojuego, diversos personajes históricos de la Campaña Libertadora guiarán al jugador por su aventura. Simón Bolívar, Juan José Rondón, James Rooke, Pablo Morillo, Juan Guillermo Iribarren, hacen parte de ‘Héroes del Bicentenario’.

Personajes ficticios como Kotóqua y Rafael Orellana también están incluidos en la historia en representación de algunos de los grupos sociales y culturales de la época. De esta manera**el** juego se presenta como una muestra de la diversidad del paíscomo parte importante de la construcción de nuestra nación.

Este proyecto se toma en cuenta como guía ya que tiene un objetivo muy similar al de nuestro desarrollo que es enseñar a los estudiantes la historia sobre Colombia, independiente cual sea, es un objetivo en común, aunque nuestro método a realizar será más distinto a comparación pero se tendrá en cuenta para quienes serán dirigido, y sin olvidar nuestros objetivos específicos y el general, ya que se quiere entregar un juego desarrollado de calidad y didáctico sin caer en la típica forma de enseñar que se ha venido haciendo en los videojuegos.

Justificación.

En Colombia a los estudiantes se les hace difícil estudiar la misma historia de Colombia, siendo generalmente clases aburridas, largas e inclusive si no se explica bien se puede tornar algo confusas, se necesita un medio donde el estudiante aprenda, se divierta y que sobre todo sepa por que Colombia es así hoy en día.

La propuesta es desarrollar un videojuego de mundo abierto para la materia de sociales cuyo objetivo es enseñar a los estudiantes mediante de la jugabilidad, cinemáticas, audios, textos sobre la historia de Colombia en diferentes capítulos mientras juega el juego, este proyecto recibe el nombre de Conservatives And Liberals.

La idea al terminar el proyecto es ponerlo a prueba en la I E Jose Antonio Galán para ver su eficacia y saber si cumple con los objetivos puestos en el momento de desarrollarlo, en caso de que el proyecto tenga éxito se patentara y se hará un análisis y estudios con resultados como pruebas para poder comercializarlo a otras instituciones educativas interesadas en el aprendizaje por medio de los videojuegos.

El videojuego en el aspecto historia tendrá el sistema de selección de capítulos, el estudiante inicialmente jugará el juego normalmente con un orden especifico en la primera vez de partida, luego de que se haya pasado el juego tendrá la posibilidad de jugar capítulos anteriores. Cada capítulo tendrá un evento histórico en la línea temporal diferente, cada uno un mapa propio por explorar, donde encontrará secretos, referencias y similitudes a la realidad, este mismo será los mas apegados a la realidad, obviamente no replicaremos los escenarios y geografías exactamente iguales como en la vida real, pero si serán acordes a la época y tendrán los detalles específicos dependiendo cada evento, este contara con un sistema de mapeado que indique al estudiante donde esta, que ha explorado, que no ha explorado y donde debe ir.

Cabe recalcar que la historia será a base de cinemáticas y acciones para que el estudiante se contextualice donde esta y así tendrá una mejor experiencia a la hora de jugar y aprender.

Durante la aventura en el juego se podrá encontrar coleccionables y otras curiosidades donde el estudiante encontrara datos sobre otros personajes que no estarán en la historia principal, así aprenderán la importancia de la historia de otros personajes con la historia principal de Colombia.

Respecto a la jugabilidad y mecánicas se tratará de implementar mecánicas únicas por cada capítulo, es decir, que cada capítulo tenga una mecánica especial que haga especial al capítulo y divertido a la par que educativo, ya que se quiere que la experiencia sea la mas pulida y divertida posible para que los estudiantes no se aburrirán y dejen de jugar.

Cuando a optimización y requisitos se habla, tenemos pensado optimizarlo lo mejor que podamos ya que se recuerda que nosotros no somos los más expertos, pero se hará lo mejor posible para que pueda correr en todos los ordenadores del colegio alrededor de 60 cuadros por segundo, es decir, que corra a una velocidad optima para disfrutar.

En un futuro donde el proyecto ya esté en funcionamiento y este completo como se quiere, se le desarrollará una página web donde se guardará los datos de los estudiantes y profesores, es decir, para jugar el videojuego se debe registrar e iniciar sesión para poder jugar y seguir teniendo los avances se guardarán todo en el dispositivo y los datos de cuenta en la nube. Esto beneficiara a los profesores sobre todo para que observen, comprueben y califiquen el avance de cada uno de sus estudiantes por medio de los datos guardados por la página.

El videojuego ira dirigido principalmente a los estudiantes de once, se toma esta decisión por que se tiene en cuenta los temas que ven los estudiantes de once son los que presentaremos, y se tiene claro que estos al ser el último grado de secundaria y ser los más grandes ya tienen pensamiento lógico para poder jugar y pasarse el videojuego. Y por supuesto se debe dejar en segundo plano que los estudiantes al ser los mas grandes ya tienen una edad adecuada para mostrar contenido sensible por que se sabe que la historia de Colombia hay mucho contenido fuerte y no apto para personas sensibles, y no queremos hacer censura de ese tipo en nuestro juego por ello este proyecto tiene como mira a los estudiantes de once.

En conclusión, consideramos que enseñar la historia de Colombia por medio de un juego es el mejor método tanto para el profe para ahorrase explicaciones y los estudiantes para divertirse mientras aprende, por que queremos que la historia sea lo mas real y apegada a la realidad pero contarla de tal forma que simplemente sea adictiva saber mas y mas junto a los coleccionable y curiosidades que se encontraran en el mapa nutrirán muy bien el aprendizaje, tan solo el profesor se encargara de verificar que tanto avanza y califica el estudiante en el juego. La jugabilidad tendrá un factor importante para la habilidad y el desarrollo cerebral y la capacidad de reacción del estudiante. Recordamos por última vez que nosotros no somos los mejores en el área sin embargo queremos entregar el producto lo mejor y más pulido posible. Gracias a esto estamos convencidos que nuestro juego pueda ser un éxito y una herramienta útil para los colegios y revolucionar la forma de educar a los estudiantes.

Como se ha venido recalcando anterior mente, el juego enseñara la historia de Colombia, si se tiene la confusión de que si es un videojuego o App, nuestro equipo de desarrollo tiene como propuesta un videojuego, lo de la App viene por aparte del juego es decir, como hemos dicho, el juego contara con una página donde se guardara los datos de partida, perfil de estudiantes y profesores, estos últimos, los profes, podrán realizar verificaciones donde verán que tanto avanza el estudiante y les pondrá una nota, pero esto será después de terminar el desarrollo del juego. La esencia es un videojuego no una App en un principio, la App será la página por aparte que mostrara más que todo información, en cambio los videojuegos son una interacción didáctica y lo nuestro será un proyecto enfocado al estudio.

Para la I E Jose Antonio Galán, el hecho de que estemos desarrollando este videojuego, se le hace importante porque se usara como medio educativo para que los estudiantes estudien mas a profundidad y en una manera mas interactiva la historia de Colombia. Nosotros hemos estudiado el tema y sabemos lo agobiante para nosotros y para el profe enseñar el tema, y en todos los años siempre es el mismo método de enseñanza, 3 horas de clase a la semana del tema, explicación, indicador y tarea para la casa y siempre es lo mismo, y no se aprovecha los otros recursos tecnológicos de la escuela, no se aprovecha los televisores, los computadores, el internet etc.

Sin embargo, creemos que gracias a vivir la experiencia sabemos como se aplicara, en la institución hace falta esa manera educativa que enseña de una forma única, por que es mas divertido el hecho de que te den de tarea jugar un videojuego que te enseñe pero no de una manera absurda sino de una forma narrativa que haga que tu interés en el estudio crezca mas hacia el tema que están viendo, este proyecto principalmente es una prueba de que si se puede enseñar de una manera divertida temas complicados como lo es la historia de Colombia, ya que tenemos en mente intentar que nuestro proyecto se patente y poder que se apruebe y así se usara como medio educativo para que los estudiantes de once puedan aprender de una manera diferente a lo convencional.

Con lo anterior dicho queremos si el proyecto tiene éxito, poder hacer mas juegos, pero para otras áreas o temas, es decir, si le va bien muy posiblemente se desarrollarán mas proyectos para la educación en la I. E. con el fin de ayudar a los niños con otras áreas, por ejemplo, un juego narrativo para Ciencias Naturales donde se explica las leyes de la naturaleza, físicas y biológicas etc. Se sabe que será una revolución para el colegio el poder enseñar y aprovechar mejor los computadores.

Objetivo General

Nuestro objetivo general es desarrollar el videojuego que enseñe a los estudiantes de once sobre los diferentes acontecimientos que han ocurrido en la historia de Colombia.

Objetivos Específicos

* Explorar y consultar diferentes desarrollos externos para basarse en lo más validado para implementar a nuestro videojuego y presentar un proyecto de calidad.
* Desarrollar un videojuego que enseñe la historia de Colombia por medio de una narrativa, selección de capítulos y mecánicas interactivas junto a cinemáticas para presentar una educación interactiva y sencilla.
* Testear el proyecto para presentar lo a los directivos de la I E Jose Antonio Galán y poder implementar en los computadores del colegio para que los estudiantes hagan uso del mismo.

Bibliografías

(Información sobre el videojuego ‘Héroes del Bicentenario’)

<https://canaltrece.com.co/noticias/heroes-bicentenario-colombia-videojuego-ninos/>

(Descarga del videojuego ‘Héroes del Bicentenario’)

<https://especiales.colombiaaprende.edu.co/fen2019/videojuego.html>

BIBLIOGAFIAS PP

Imagen 1

<https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fmetodologiadelainvestigacionpasoapaso.blogspot.com%2F2018%2F06%2Fque-conocemos-como-conocimiento-el.html&psig=AOvVaw1_55gEYJrb2GxTV3ISy2B0&ust=1653591399254000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCOiGoZSq-_cCFQAAAAAdAAAAABAD>

Imagen 2

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.canalrcn.com%2Fsupertrending%2Fnovedades%2Farticulo-nota%2Fheroes-del-bicentenario-el-videojuego-colombiano-que-ensena-la-historia-del&psig=AOvVaw1w0BBO6hBnxNN1awoMUDcf&ust=1653591488822000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCLDjpr2q-_cCFQAAAAAdAAAAABAX>

Imagen 3

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.bbva.com%2Fes%2Festudiar-desarrollador-videojuegos%2F&psig=AOvVaw01FjW-TM8EG5J_BgVJU-Za&ust=1653591190639000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCJCrjq-p-_cCFQAAAAAdAAAAABAq>

Imagen 4

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.euroresidentes.com%2Fentretenimiento%2Ffrases-citas-imagenes%2Fsatoru-iwata-15-frases-memorables_13&psig=AOvVaw3pVZuXcOcmpnP53-FWNoga&ust=1653592033301000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCODs0MKs-_cCFQAAAAAdAAAAABAD>

Imagen 5

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ftierragamer.com%2Fespeciales%2Fcomo-es-el-desarrollo-de-un-videojuego%2F&psig=AOvVaw3eGQZJ-aegK-tOCtIfM7JW&ust=1653688466616000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCICR2P2T_vcCFQAAAAAdAAAAABAo>

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.questionpro.com%2Fblog%2Fes%2Fencuestas-para-estudiantes%2F&psig=AOvVaw00URNfCmDu3edL7WhX6AX5&ust=1653592730706000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCLCMlJSv-_cCFQAAAAAdAAAAABAQ>

Imagen 3

<https://www.bbva.com/wp-content/uploads/2017/12/video-juegos-ordenador-diseno-desarrollo-programador-BBVA-1024x576.jpg>

Imagen 6

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.alertatolima.com%2Fnoticias%2Ftolima%2Fibague%2Fibague-cumplio-la-meta-de-tener-2-estudiantes-por-computador&psig=AOvVaw0CsJKYDucwdvr0Usj4N6NI&ust=1653592935864000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCNC-xPGv-_cCFQAAAAAdAAAAABAO>

Imagen 7

<https://youtu.be/QH9crvlZlxw>

Imagen 8

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.freepik.es%2Fvector-premium%2Fequipo-gente-negocios-trabajando-juntos-ilustracion-dibujos-animados-plana_12861342.htm&psig=AOvVaw159LQHNP9xdMu9wD8-KNXW&ust=1653689266474000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCPDq5d2W_vcCFQAAAAAdAAAAABAV>

Imagen 9

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fformaciononline.eu%2Fcurso-probador-de-videojuegos%2F&psig=AOvVaw0y_jc2Ew_81TEb0JvWvtKE&ust=1653689433353000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCKDR25aY_vcCFQAAAAAdAAAAABAV>