

**Gamificación como estrategia pedagógica para la promoción de la motivación y desarrollo
de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente**

Wilson Germán Álvarez Lozano

Trabajo para optar al título de Magister en Educación

Director:

Juan Carlos Ramos Pérez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación- ECEDU

Maestría en Educación

2023

Agradecimientos

En primer lugar expreso mi agradecimiento al director de esta tesis de maestría, Dr. Juan Carlos Ramos Pérez, por su constante acompañamiento dedicación y apoyo brindado en la elaboración de este trabajo, por sus valiosos aportes, sugerencias y enseñanzas.

Así mismo, deseo agradecer a mis queridos primo Marlon Alexander y herma Eliana Álvarez, así como a mi amada Elizabeth por sus ingeniosas ideas, sugerencias y aportes en el diseño de la narrativa, dinámicas y mecánicas de la estrategia de gamificación.

Por último agradezco a mi Madre, Padre y hermano por su constante apoyo moral y paciencia, durante la realización de este arduo trabajo.

A todos muchas gracias.

Resumen

Diversos estudios han demostrado que los contenidos impartidos de manera divertida e interactiva, llegan a favorecer y estimular la apropiación y retención de conocimientos por parte de los estudiantes, asociándolos con retos que generan entretenimiento y no como una simple obligación para la aprobación curricular (Saavedra y Salcedo, 2015).

En consecuencia la presente investigación se propuso diseñar e implementar una estrategia pedagógica de gamificación, con el ánimo de mejorar los niveles de motivación y el desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en un grupo de estudiantes de licenciatura en ciencias sociales de la Universidad Pedagógica Nacional de la ciudad de Bogotá.

Para ello se realizó un rastreo documental de las temáticas históricas del conflicto armado en Colombia y elementos de la cultura Wayuú que sirvieron como fundamento para la producción de un guion narrativo y por medio de la plataforma RPG Maker MV, se diseñó un videojuego del espectro Digital Game Based Learning –DGBL-, como proceso de enseñanza aprendizaje.

Para conocer su efectividad se realizó una evaluación de los niveles de adquisición de competencias cognitivas y del aprendizaje de los contenidos impartidos, se estableció la percepción de los sujetos de estudio frente al uso de los videojuegos como herramienta para el aumento de la motivación y refuerzo de conocimientos y saberes. Por último se realizó una reflexión de los alcances y limitaciones de la gamificación como posibilidad de enseñanza de contenidos históricos y sociales.

Palabras Claves

Educación, virtualidad, tecnología, videojuegos:

Abstract

Several studies have shown that the contents taught in a fun and interactive way, come to favor and stimulate the appropriation and retention of knowledge by students, associating them with challenges that generate entertainment and not as a simple obligation for curricular approval (Saavedra y Salcedo, 2015).

Consequently, the present research proposed to design and implement a gamification pedagogical strategy, with the aim of improving the levels of motivation and the development of cognitive skills from the perspective of memory and recent history in a group of undergraduate students in social sciences at the National Pedagogical University in the Bogota city.

For this purpose, a documentary tracking of the historical themes of the armed conflict in Colombia and elements of the Wayuú culture was carried out, which served as a basis for the production of a narrative script and through the RPG Maker MV platform, a video game of the Digital Game Based Learning -DGBL- spectrum was designed as a teaching-learning process.

In order to know its effectiveness, an evaluation of the levels of acquisition of cognitive competences and learning of the contents taught was carried out, and the perception of the subjects of study regarding the use of video games as a tool for increasing motivation and reinforcement of knowledge and knowledges was established. Finally, a reflection on the scope and limitations of gamification as a possibility for teaching historical and social contents was carried out.

Key Words

Education, virtuality, technology, video games

Tabla de contenido

Lista de Tablas	8
Lista de Figuras.....	10
Lista de Anexos.....	12
Introducción	13
Definición del Problema	15
Justificación	21
Objetivos	24
Objetivo General	24
Objetivos Específicos.....	24
Marco Teórico y Conceptual	25
Marco Conceptual.....	25
Gamificación.....	25
Elementos y Dimensiones del Juego y la Gamificación.....	29
La Narrativa.	34
Estética.....	36
Mecánicas y Dinámicas de Juego.	37
Recursos digitales Para el Desarrollo Game-Based Learning – DGBL-	41
Memoria Histórica	43
Historia Reciente.....	45
Marco Teórico.....	48
Educación y Virtualidad	48
Pedagogía Virtual	50

Aspectos Metodológicos.....	56
Población.....	57
Muestra y Criterios de Inclusión.....	57
Alcance Geográfico.....	57
Fases de la Investigación.....	57
Planificación	57
Acción.....	59
Observación	61
Reflexión.....	61
Descripción de la Estrategia de Gamificación	62
Narrativa de la Estrategia Gamificada	63
Mecánicas y Dinámicas de la Estrategia Gamificada	72
Mundo y Escenarios.....	73
Sistema de Misiones	76
Recompensas	77
Tutoriales	78
Combates	79
Progresión, Equipo y Habilidades	80
Trabajo en Equipo.....	81
Minijuegos	81
Estética de la Estrategia Gamificada.....	82
Resultados.....	84
Resultados Sobre Competencias Cognitivas.....	84

Instrumentos 1 y 2. Pre y Post-test	84
Resultados sobre Niveles de Motivación	89
Perfil del Jugador	91
Percepción del Videojuego Como Recurso Educativo	93
Análisis de Estudiantes Sobre la Estrategia de Gamificación.....	101
Apropiación de Contenidos	102
Aspectos Positivos	105
Limitaciones.....	107
Conclusiones y Recomendaciones	111
Lista de Referencias	114

Lista de Tablas

Tabla 1. Características de Parámetros de balance y equilibrio en un juego	40
Tabla 2. Síntesis de los principales modelos pedagógicos	51
Tabla 3. Instrumentos de evaluación	59
Tabla 4. Tabulación de resultados	61
Tabla 5. Investigación documental previa	64
Tabla 6. Cronología y escaleta de la etapa inicial de la herramienta gamificada	66
Tabla 7. Cronología y escaleta del Nudo de la herramienta gamificada	68
Tabla 8. Cronología y escaleta etapa final de la herramienta gamificada	69
Tabla 9. Tipos de mecánicas por misiones	76
Tabla 10. Tipos de mecánicas y dinámicas utilizadas en la herramienta gamificada.....	83
Tabla 11. Preguntas y respuestas de pre-test y post-test.....	84
Tabla 12. Distribución de la muestra por edad y sexo.....	86
Tabla 13. Medidas de tendencia central en pre y post test.....	86
Tabla 14. Prueba de normalidad en pre y post test	87
Tabla 15. Prueba no paramétrica de Wilcoxon.....	88
Tabla 16. Preguntas sobre percepción del videojuego como herramienta de aprendizaje.....	89
Tabla 17. Perfil de los jugadores.....	92
Tabla 18. Percepción de dificultad e interés frente al videojuego	95
Tabla 19. Percepción sobre conocimientos adquiridos mediante la estrategia de gamificación ..	96
Tabla 20. Percepción de motivación en el aprendizaje mediante el uso de la estrategia gamificada	98
Tabla 21. Tiempo de uso del video juego y perspectivas de implementación.....	98

Tabla 22. Enunciados de los talleres aplicados por grupo	102
Tabla 23. Ejemplos de citas de estudiantes por código categoría apropiación de contenidos....	104
Tabla 24. Ejemplos de citas de estudiantes por código categoría aspectos positivos.....	107
Tabla 25. Ejemplos de citas de estudiantes por código categoría limitaciones	110
Tabla 26. Guion de la estrategia gamificada.....	127

Lista de Figuras

Figura 1. Porcentaje de abandono de estudios superiores en Colombia. Periodo 2014 – 2019...	17
Figura 2 Complejidad, objetivos y experiencia de espectros de gamificación	29
Figura 3. Características del juego	30
Figura 4. Correspondencia de la pirámide de Maslow en estrategias de gamificación	32
Figura 5. Clasificación de jugadores por tipo de motivación	33
Figura 6. Características de los doce arquetipos de personalidad de Jung	36
Figura 7. Categorización de experiencias estéticas.....	37
<i>Figura 8. Análisis de una experiencia gamificada balanceada entre mecánicas de juego y su relación niveles de motivación y experiencias estéticas</i>	<i>39</i>
Figura 9. Modelo del canal de flow	40
Figura 10. Interfaz plataforma RPG Maker	62
Figura 11. Pantalla de inicio del videojuego “Comunidad Wayuú guerrero ancestrales”	64
Figura 12. Explicación de la diferenciación de textos documentados con referencias bibliográficas durante la experiencia gamificada	67
Figura 13. Capturas de pantalla de la experiencia gamificada, según su cronología.....	69
Figura 14. Descripción de los personajes de la experiencia gamificada, según su arquetipo, objetivos y roles	70
Figura 15. Descripción de los escenarios de la gamificada	73
Figura 16. Capturas de pantalla de algunas de las misiones de la estrategia gamificada	77
Figura 17. Ejemplo de recompensas de la estrategia gamificada.	78
Figura 18. Ejemplo de tutoriales de la estrategia gamificada	78
Figura 19. Ejemplo de Batallas de la estrategia gamificada	80

Figura 20. Sistema de progresión y equipo de la estrategia gamificada	81
Figura 21. Minijuego de la estrategia gamificada.....	82
Figura 22. Sugerencias de estudiantes sobre mecánicas y dinámicas del juego	100
Figura 23. Sugerencias de los estudiantes sobre aspectos técnicos	101
Figura 24. Codificación y frecuencia de citas para la categoría apropiación de contenidos	103
Figura 25. Codificación y frecuencia de citas para la categoría aspectos positivos	105
Figura 26. Codificación y frecuencia de citas para la categoría limitaciones.....	108
Figura 27. Captura de pantalla Plataforma itch.io para descarga e instalación de la estrategia gamificada.....	124
Figura 28. Captura de pantalla de tráiler en youtube de la estrategia gamificada Versión Android	124
Figura 29. Captura de pantalla de instructivo de instalación de la estrategia gamificada Versión Android	125
Figura 30. Captura de pantalla de instructivo de instalación de la estrategia gamificada Versión Windows	126
Figura 31. Registro fotográfico jornada de socialización	127

Lista de Anexos

Anexo A. Piezas Comunicativas y de Difusión de la Estrategia de Gamificación.....	124
Anexo B. Registro Fotográfico.....	126
Anexo C. Guion de la Estrategia Gamificada.....	127

Introducción

De manera general la actual sociedad del conocimiento se caracteriza por el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación que han incidido drásticamente en el desarrollo de las diferentes actividades humanas cotidianas, incluida la formación social e intelectual de los jóvenes, llegando a desplazar espacios tradicionales de formación como la escuela clásica e incluso la familia.

Se ha demostrado que la implementación de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en el contexto educativo ha generado grandes beneficios como el aumento en la cobertura y facilidad de acceso, mayor flexibilidad de tiempo, optimización de recursos en general, el fortalecimiento de la autonomía, entre otros; pero también es susceptible de desencadenar sentimientos de frustración en el estudiante afectando negativamente su aprendizaje o incluso llevarlo al abandono.

En Latinoamérica se han identificado múltiples causas de deserción escolar muchas asociadas a problemas sociales y económicos característicos de una región en vía de desarrollo, pero también otras relacionadas con elementos de tipo académico como la falta de calidad, interacción limitada con profesores y orientadores, generación de espacios de aprendizaje despersonalizados; ambientes poco motivantes que generan sentimientos de aburrimiento y falta de apoyo estudiantil, entre otros.

Incluso el Banco Mundial (2020), estableció que en promedio solo el 50% de los estudiantes latinoamericanos entre 25 y 29 años que inician sus estudios superiores los finalizan exitosamente, debido a que el sistema educativo es poco colaborativo o a que las carreras son largas y tediosas.

En respuesta a lo anterior se han realizado diversos estudios, encontrando que contenidos impartidos de manera divertida e interactiva, son susceptibles de llegar a favorecer y estimular la apropiación y retención de conocimientos por parte de los estudiantes, asociándolos más como un reto que como una simple obligación para la aprobación curricular.

Por lo tanto, la presente investigación tuvo como propósito diseñar e implementar una estrategia pedagógica de gamificación, con el ánimo de mejorar los niveles de motivación y el desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en un grupo de estudiantes de licenciatura en ciencias sociales de la Universidad Pedagógica Nacional de la ciudad de Bogotá.

Para ello se realizó un rastreo documental en relación con las temáticas históricas del conflicto armado en Colombia y elementos de la cultura y sociedad Wayuú que sirvieron como fundamento para la producción de un guion narrativo y por medio de la plataforma RPG Maker MV, se diseñó un videojuego del espectro Digital Game Based Learning –DGBL-, como método para la generación de vínculos entre los conocimientos que se deseaban impartir y el desarrollo de destrezas, incluyendo elementos narrativos reales y ficticios, así como, dinámicas y mecánicas de un juego que enriquecieran y la diversión y motivación al momento de generar el aprendizaje. Posteriormente se realizó una evaluación de los niveles de adquisición de competencias cognitivas y de aprendizaje de los contenidos impartidos por medio de la estrategia de gamificación y se estableció la percepción de los sujetos de estudio, frente al uso de los videojuegos, como herramienta para el aumento de la motivación y refuerzo de conocimientos y saberes.

Por último se realizó una reflexión de los alcances y limitaciones de la gamificación como posibilidad de enseñanza de contenidos históricos sociales.

Definición del Problema

Diversos estudios plantean que las mediaciones tecnopedagógicas cada día revisten mayor importancia en las poblaciones más jóvenes y en la generación de milenials, al respecto, Martín-Barbero (2009), establece que el uso de artefactos tecnológicos y las nuevas tecnologías de la información han incidido de manera directa en la formación social e intelectual de los Jóvenes, llegando a chocar e incluso a desplazar en parte, lo que otrora fueron espacios exclusivos de socialización, influencia y formación, tales como la escuela tradicional y la familia.

Este fenómeno no es ajeno en la comunidad académica y debido a ello cada vez es mayor la inclusión de elementos tecno pedagógicos y el aumento progresivo de modalidades como la virtualidad en el ámbito educativo, sin embargo, debido al ritmo de vida frenético en el que se desenvuelve la sociedad actualmente “los alumnos buscan estímulos que respondan de manera inmediata y las nuevas tecnologías” (Cobanera-Rodríguez, 2018, p.9), rápidamente se convierten en rutina y entran en obsolescencia.

Así mismo, aunque la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicaciones en el campo educativo conlleva enormes beneficios, entre los que se encuentran principalmente: la facilidad de acceso a la educación a gran parte de la población, mayor flexibilidad de tiempo, optimización de recursos en general, el fortalecimiento de la autonomía, entre muchos otros; también afronta retos y situaciones que pueden llegar a desencadenar sentimientos de frustración en el estudiante afectando negativamente su aprendizaje o incluso motivarlo al abandono.

Según, U-planner (2020), en Latinoamérica existen factores comunes que disminuyen las tasas de retención estudiantil en la educación superior, debido a problemas de índole individual o una mezcla de factores; entre los más comunes se mencionan:

Problemas financieros, que se deben normalmente a la pérdida de empleo de quien está a cargo de pagar la universidad; pobre preparación escolar, ya que las diferencias de niveles académicos conllevan a que algunos alumnos lleguen al punto en el que se sobrecargan de trabajo; El hecho de que la carrera decepciona al estudiante debido a la falta de orientación vocacional en el momento de su elección; Conflictos entre el estudio, la familia y el trabajo, debido a que a menudo se les hace difícil mantenerse a sí mismos, a sus familias y asistir a la universidad al mismo tiempo; cuando se reprueban las asignaturas constantemente; falta calidad o interacción limitada con profesores y orientadores que generan espacios de aprendizaje despersonalizados; ambientes poco motivantes que generan sentimientos de aburrimiento y falta de apoyo estudiantil, entre otros.

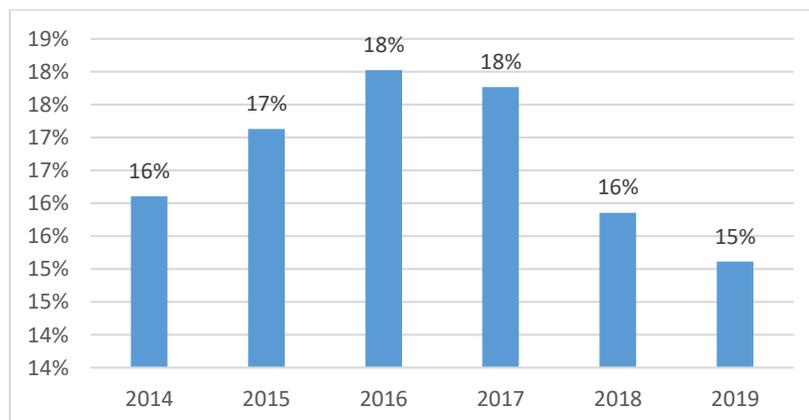
Al respecto, el Banco Mundial (2020), establece que en promedio “solo el 50% de los estudiantes entre 25 y 29 años que inician sus estudios superiores llegan a terminar y se gradúan, debido a que el sistema no ayuda o porque las carreras son largas y tediosas. Así mismo, se estima que el tiempo que tardan los estudiantes de América Latina y el Caribe en completarlas es un promedio de 36% más que en el resto del mundo” (p.1).

Adicionalmente, según esta misma fuente, Colombia es el segundo país en América Latina con mayor tasa de deserción en educación superior.

En concordancia con lo anterior, según las cifras consultadas en el Sistema para la prevención y análisis de la deserción en la educación superior -SPADIES- del Ministerio de Educación Nacional; en los últimos 5 años (periodo 2014 a 2019), abandonaron sus estudios 2.784.663, con la distribución que se expone en la figura a continuación:

Figura 1.

Porcentaje de abandono de estudios superiores en Colombia. Periodo 2014 – 2019



Nota: cifras consultadas en el Sistema para la prevención de la deserción en la educación superior -SPADIES- del Ministerios de Educación Nacional

Por otro lado, y tal como se mencionó anteriormente, aunque los motivos de frustración del estudiante son de diversa índole, Borges (2005) propone una clasificación interesante basada en: el propio estudiante, el docente y la institución.

Dentro de estas existe una causa que llama la atención y que es transversal en los tres actores y se encuentra relacionada con las aulas virtuales, ambientes, tareas, actividades y estrategias pedagógicas en general poco motivantes, lo cual a su vez tiene injerencia “concretamente con la activación de recursos cognitivos para aprender aquello que la escuela propone como aprendizaje” (Valenzuela et al., 2015, p.19).

Es así que, la falta de procesos pedagógicos motivantes, pueden desencadenar la apatía (referida como un estado del ánimo de carácter interno relacionado con la falta de motivación para realizar algo) y desinterés por parte de los estudiantes, reflejados en: falta de atención, desconcentración, no realización de actividades asignadas, entre otros. Al respecto, Torales y Barrios (2017), establecen que “el aburrimiento obstaculiza el aprendizaje: los estudiantes más aburridos reportan menos horas de estudio y calificaciones más bajas que aquellos que no lo están” (p.207).

Lo anterior se refleja en la investigación cualitativa realizada por Garavito y González (2017), a un grupo de estudiantes Ciencias Sociales entre 15 y 18 años de la Institución educativa Santa Rosa de Lima de la ciudad de Montería, donde la percepción de estos frente a la metodología usada, era de aburrimiento y monotonía y sugerían que mayor dinamismo e innovación, incrementaría su atención e interés por la materia.

De la misma manera, Vargas (2007), expone que “la orientación motivacional del estudiante juega un papel significativo en el desempeño académico” (p.48), y que el estado psicológico conocido como “engagement”, se encuentra relacionado con aprendizajes positivos y significativos, donde existe mayor vigor, dedicación y absorción de conocimientos.

Estas estrategias pueden llegar a generar en los estudiantes la sensación que el saber sea más un disfrute que una tarea. Llegando a pasar “largas horas desarrollando actividades académicas con una gran disposición hacia lo que hacen, debido a que tienen la sensación de que el tiempo pasa demasiado rápido” (p.49); mostrando mayor capacidad, compromiso y concentración académica. Inclusive Incrementando sus niveles de felicidad, funcionamiento personal y social en distintos contextos.

En concordancia con lo anterior, el estudio de Saavedra y Salcedo (2015), en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, realizado a 452 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, para evaluar la relación del uso de “guías didácticas diseñadas a partir de los estilos de aprendizaje de estudiantes universitarios, como estrategia para mejorar su rendimiento académico” (p.55), reveló que el grupo que las utilizó (experimental), tuvo un incremento en su rendimiento académico de “aceptable” en el Pre-testa “sobresaliente”

en el Post test. Mientras que el rendimiento académico del grupo que no las utilizó (control), tuvo un “aceptable” en ambas pruebas.

Si bien es cierto que el estudio mencionado aborda la evaluación de la implementación de unas guías didácticas, es necesario reconocer que solo a través del diseño innovador, pertinente, contextual y sobre todo divertido e interactivo de los contenidos impartidos, son susceptibles de llegar a favorecer la apropiación de conocimientos por parte del estudiante y estimular la retención de los mismos, y que su desarrollo se convierta en un reto más que en una mera obligación como parte de la aprobación curricular.

Por lo que la “incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en educación podría disminuir los abandonos, la falta de motivación, el desgano y la falta de compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias” (Prieto-Andreu, 2020, p.75).

Es así que se hace necesario explorar nuevas prácticas pedagógicas tales como la gamificación, serious games, simulation games, role playing, augmented reality and learning interfaces que están dirigidas a motivar el interés y por lo tanto la permanencia de los estudiantes, ya que trae beneficios como: “un mayor control y seguimiento a las acciones que adelantan los estudiantes; las actividades evaluativas pierden su carácter punitivo; la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, y promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento” (p. 79).

De acuerdo con lo anterior, el presente proyecto de investigación pretende mediante la implementación de un piloto de videojuego de corte RPG, dar respuesta a la pregunta:

¿Cómo la estrategia pedagógica Gamificación incide en la promoción de la motivación y desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en un grupo de estudiantes de ciencias sociales?

Justificación

La región de Latinoamérica y el caribe, cuentan con factores sociales, económicos y políticos comunes, que inciden directamente en la disminución de las tasas de retención estudiantil y en el aumento de la deserción de Jóvenes en la educación superior.

Aunque estas causas son múltiples y obedecen a problemas de diversa índole, el presente estudio busca centrarse específicamente en las relacionadas con las que producen frustración o que agotan la atención y son de índole individual y psicológica.

Entre estas podemos destacar: la falta de pertinencia de los temas y contenidos impartidos, ya que muchas veces están fundamentados en teorías que no se adaptan ni responden a las necesidades sociales y realidades que vive el estudiante, y por lo tanto carentes de interés. Así como aquellas estrategias de aprendizaje, metodologías, ambientes y procesos pedagógicos poco motivantes, que en ocasiones generan confusión o sentimientos de aburrimiento por parte del estudiante (U-planner, 2020).

Para Salcedo (2010), en Rodríguez (2019), la crisis del mundo universitario, radica en que la educación impartida muchas veces no responde a las demandas reales del contexto debido al uso de “modelos pedagógicos y de evaluación obsoletos; planes de estudio que no interlocutan con las expectativas de los estudiantes; estilos docentes y administrativos "rígidos" y "poco amistosos". Estos patrones académicos arcaicos, exigentes en la forma y poco atractivos para la vida.” (p.3).

Al respecto, cabe aclarar que “en el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (CAPONETO; EARP; OTT, 2014), citado por (Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018, p.3).

Situaciones que contribuyen de manera significativa a optimizar la motivación de los estudiantes a través de incentivos “como la ganancia de puntos, insignias, clasificaciones o trofeos que pueden activar el compromiso del alumnado logrando un cambio real en su comportamiento” (Prieto-Andreu, 2020, p. 79).

Dichas características son susceptibles de proporcionar elementos de diversión y emoción a contenidos o asignaturas complejas, ayudando al alumnado a su comprensión y adquisición de competencias cognitivas. Es así que la “gamificación convierte en juego cosas que en principio no lo son, a fin de motivar y divertir a las personas al mismo tiempo que aprenden” (p. 80).

Con relación a lo anterior, un tipo de gamificación es realizada a través de los juegos de rol –RPG- (por su sigla en inglés Rol Play Game), mediante los cuales, el jugador asume un papel dentro una historia en la que se debe resolver un problema determinado. Por lo que adaptado a un contexto educativo es susceptible de facilitar la comprensión de contenidos teóricos, estimulando y motivando a partir de lo experiencial. Promoviendo en el estudiante el pensar y resolver situaciones de manera creativa y personal, constituyéndose en “una pieza significativa y constitutiva del resultado, obligándolo a reconocer sus propias habilidades y deficiencias” (Universidad de Palermo, 2020, p.1).

Por otro lado, la gamificación está ganando un importante lugar en el ámbito educativo, como un método alternativo y complementario de la enseñanza tradicional, puesto que el juego funciona como una herramienta que permite activar la memoria y atención. Lozada y Betancur (2016), establecen que la motivación y el compromiso generados por este tipo de herramientas se enmarcan principalmente en tres áreas: primero la cognoscitiva en cuanto a la identificación de reglas del juego, exploración

activa y el descubrimiento; el planteamiento de objetivos con dificultad mediana que motivan su cumplimiento para la obtención de recompensas que facilitan la aventura.

Segundo la emocional ya que los juegos invocan variedad de sentimientos y experiencias positivas y de orgullo, así como también percibir el fracaso como una oportunidad, en vez de asumirlo con indefensión, temor o sumisión.

Y en tercer lugar está el aspecto social, ya que “el juego permite que se prueben nuevas identidades y papeles, requiriendo que tomen decisiones ante sus nuevas posiciones. Asimismo, ayuda a que el jugador asuma un rol activo del cual obtenga buenos resultados para el aprendizaje” (p.100).

Por otra parte, teniendo en cuenta que el contenido gamificado aborda la memoria histórica del conflicto armado y su injerencia en el desplazamiento y vulneración de derechos de la comunidad Wayuú en la historia reciente; su aplicación y evaluación se realiza en un grupo de estudiantes de licenciatura en Ciencias Sociales, ya que uno de sus objetivos es “propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua” (Universidad Pedagógica Nacional, 2022), lo cual le da coherencia y pertinencia a la presente investigación a la hora de evaluar los niveles de motivación y el desarrollo de competencias cognitivas de la estrategia pedagógica planteada.

Objetivos

Objetivo General

Implementar una estrategia pedagógica de gamificación que ayude a mejorar los niveles de motivación y el desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en un grupo de estudiantes de licenciatura en ciencias sociales

Objetivos Específicos

Rastrear las temáticas históricas del conflicto armado en Colombia a través de un análisis documental como fundamento para la producción de un guion narrativo del videojuego.

Diseñar estéticas, mecánicas y dinámicas de juego, a través del programa RPG Maker MV, mediante sus gestores de recursos con el propósito de gamificar el guion narrativo realizado previamente.

Evaluar los niveles de motivación, adquisición de competencias cognitivas y de aprendizaje de los contenidos en general a través de una estrategia de gamificación, a través de la percepción de los estudiantes.

Marco Teórico y Conceptual

Marco Conceptual

Gamificación

Antes de abordar el tema educativo, es menester comprender algunos conceptos básicos de la experiencia pedagógica propuesta, en primer lugar la Gamificación que deriva de la palabra “Game” (juego en inglés), es entendida como: “el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos, para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012, como se citó en Borrás, 2015, p.4).

Otra definición, que puede dar mayor claridad es la acuñada por Karl (2012), citado por Valero (2018), consistente en “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.8).

Al respecto, vale la pena hacer una clara diferenciación entre qué es jugar y qué es el juego en sí mismo; lo primero se refiere a “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (Padilla, S.f., p.5); mientras que lo segundo es un “ejercicio recreativo o de competición, sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde” (p.5).

Profundizando un poco más, se puede decir que jugar resulta sumamente atractivo, ya que representa una ruptura con la rutina, un escape de la vida diaria a un campo diferente de la existencia, con su respectiva lógica de espacio y tiempo. “Se trata de una función que se puede suspender o abandonar en cualquier momento”. La necesidad que sentimos de jugar surge del placer que nos provoca. “Jugamos por gusto, no por obligación” (Gómez, 2015, p.140).

Es así que se aprecia que dicha estrategia en términos generales pretenden que el jugador se sumerja en el juego, “mediante la implantación de diferentes sistemas de puntuaciones, insignias

y rankings” (Valero, 2018, p.8). Para que el usuario dedique más tiempo en el juego y se “predispone psicológicamente a seguir en este” (p.8.) fortaleciendo su capacidad de

Por lo tanto, se puede inferir, tal como afirmaba Francesco Tonucci que “Todos los aprendizajes más importantes de la vida, se hacen jugando”, de allí la importancia de su adopción en los procesos de enseñanza. Por lo tanto, son diversos los ámbitos en los que se utiliza esta estrategia, entre ellos están: La educación, marketing, capacitación, terapia entre otros.

El término de gamificación, según refiere Gómez (2015), viene del neologismo británico gamification y se atribuye a Nick Pelling un desarrollador de videojuegos británico, que en el año 2003, desarrolló una empresa que ofertaba interfaces para dispositivos electrónicos, con similitudes a los encontrados en los videojuegos. Dado que este proyecto no tuvo el éxito esperado la expresión cayó en desuso, hasta que en el año 2010 se populariza, gracias al auge de las nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información -TIC-, y a los trabajos expuestos por Kevin Werbach y Dan Hunter, sobre el pensamiento asociado a los juegos.

Teniendo en cuenta lo anterior, vale la pena aclarar que las palabras anglosajonas play y game se traducen como “juego y jugar respectivamente y su relación es intrínseca” (p.142), pero no es posible evidenciar una diferencia entre juego “pueril” y el juego organizado.

Duvignaud (1982), citado en Gómez (2015), señala que “en la lengua inglesa sí existe diferencia entre ambos términos: mientras play hace referencia al juego libre, game se refiere al juego que está organizado y cuenta con un sistema de reglas” (p.142). En consecuencia el vocablo gamificación deriva de la palabra game, lo que infiere una serie de técnicas y normas durante su desarrollo. Por el contrario, la ludificación es más

superficial y tiene por objetivo solo divertir sin tomar en cuenta la organización y reglamentación que los juegos gamificados.

Así mismo, es importante mencionar que la gamificación de acuerdo a la complejidad en las dinámicas de juego y su relación con el grado de inmersión y diversión que experimenta el usuario, cuenta con varios espectros (Wesner, citado en Padilla, S.f), algunos de ellos son:

Playfull Desing (Diseño Lúdico): Busca “transformar o modificar cualquier experiencia o interacción que una persona tenga con un producto o servicio, para que además de cumplir su propósito original, sea también una experiencia divertida” (Bastien, 2019). Sin embargo, dada su simpleza está más relacionada con juguete (artefacto que permite o facilita jugar) que con un juego (con reglas específicas y objetivos que cumplir). Es decir, estos elementos por si solos pueden generar un aprendizaje superficial o modificar una conducta a través de la interacción.

Points, Badges and Leaderboards –PBL-: Para Grau (2016) el PBL (en español Puntos, Medallas y Rankings), es un sistema de baja complejidad en el que por hacer una acción otorgan puntos, normalmente entre más aburrida mayor será la puntuación. La obtención de puntos otorga medallas, con las cuales se compite en un ranking con otros jugadores. Dado que su naturaleza es repetitiva y monótona, los usuarios suelen abandonar las estrategias fundamentadas en este espectro con rapidez, por ello se recomienda para un evento o una conferencia.

Advergaming: Proviene del inglés advertising y game (en español publicidad y juego) y consiste en crear normalmente videojuegos para “publicitar una marca, producto, organización o idea” (Escuela de Negocios y Dirección, 2013), en esta estrategia el protagonista del juego siempre será la marca y su objetivo es el de incrementar la conciencia del usuario frente al producto o servicio.

Simuladores: Es la representación una situación en la cual el usuario puede “tomar decisiones en un ambiente, en donde podrán vivir la experiencia y la consecuencia de sus acciones” (Bastien, 2018, p.1). Este espectro se enfoca en la estructura de un juego, pero no llega a serlo por completo, ya que carece de elementos fantásticos y suele basarse normalmente en situaciones reales, afectando los niveles de diversión.

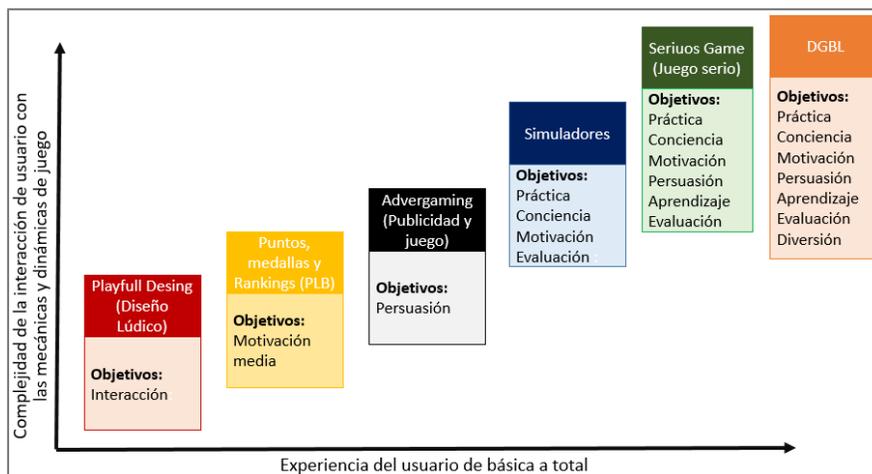
Serius game (juego serio): Son videojuegos diseñados con un propósito más encaminado a formar que a entretener, sin embargo cuentan con todas las dinámicas propias de un juego, lo cual es susceptible de enriquecer el grado de diversión y motivación al momento de aprender. Estos son utilizados principalmente en el sector educativo, científico, en la atención médica, planificación urbana, ingeniería y política (Fuerte, 2018).

Digital Game Based Learning –DGBL-: “Método de aprendizaje basado en la utilización de videojuegos como vínculo entre los conocimientos y destrezas que se desarrollan” (Prensky (2001), citado en Guerra (2015), p.12)

La figura a continuación, expone algunos de los diferentes espectros de gamificación con sus objetivos, complejidad en el uso de mecánicas y dinámicas de juego con relación a la experiencia que proporciona al usuario.

Figura 2

Complejidad, objetivos y experiencia de espectros de gamificación



Nota: Figura realizada por el autor con base en información de Wesner (2010), citado en Padilla (S.f) y Guerra (2015)

Aunque presentan similitudes en muchos aspectos cabe aclarar que los Serious Games y DGBL no son iguales, y aunque tengan vínculos en aspectos formativos y el uso del videojuego como herramienta su modo de implementación y paradigmas, son distintos, ya que los serious Games no priorizan el factor lúdico; “es software para aprender o formarse (normas ISO, legislación, riesgos laborales, etc.) mientras que el paradigma DGBL contempla la diversión como un elemento más” (p.19).

Elementos y Dimensiones del Juego y la Gamificación

Para poder entender los elementos y dimensiones de la gamificación de manera adecuada, se hace necesario en primer lugar, definir las características generales que enmarcan al juego.

Para Huizinga, citado en Espinosa (2009), este es una actividad libre (puede ser en broma o un juego serio); no hace parte de la vida propiamente dicha, por lo tanto, es desinteresado, sacando al jugador de la vida ordinaria y sumergiéndolo de manera intensa en este. El juego muchas veces es participativo y también establece sus propios límites de tiempo y espacio, reglas y orden. Genera tensión e incertidumbre que: “Ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza

corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas de lo permitido en él”. (p.77).

En consecuencia, dependiendo de las características del juego, este podrá generar en mayor o menor involvement (implicación), engagement (compromiso), enjoyment (diversión) y engrossment (absorción) en el jugador, como un cúmulo de “sensaciones positivas” donde incluso se pierde la consciencia del tiempo y de estar en el mundo real. (Jennett et al, 2008 citada en Armenteros y Fernández, 2010), ver figura a continuación.

Figura 3.

Características del juego



Fuente: Figura realizada por el autor con base en información de Huizinga Johan citado en Espinosa (2009)

Desde un enfoque antropológico, el juego hace parte de cultura, ya que se vincula con aspectos fundamentales de la sociedad como: la religión, los mitos, ritos, el lenguaje, la educación, el trabajo entre otros y resulta ser una poderosa herramienta a la hora de potenciar las habilidades de los miembros de la comunidad a la vez que sirve como transmisor de valores y de la cosmovisión en general (Enriz, 2011).

Ahora bien, desde el punto de vista psicológico, el juego es importante, porque estimula la motivación entendida como: “deseos e inquietudes que conducen a un individuo a realizar una acción o una serie de acciones” (Susó, 2021, p.15).

Axiomáticamente, es fundamental que en los procesos de gamificación, se tengan en cuenta los principios de las teorías motivacionales, con el fin que el proceso sea efectivo y consiga desarrollar en los jugadores suficiente interés y permanencia en estos (Valero, 2018).

Al respecto Woolfork (2010), citado en (p. 11), expone dos tipos de motivación: Intrínseca y extrínseca. La primera de ellas surge espontáneamente por necesidad psicológica y por las ansias innatas de crecimiento de las personas; es decir, que actúan por autodeterminación porque les es divertido y por la sensación de reto proporcionada por la actividad.

De acuerdo con la teoría de la autodeterminación establecida por Deci y Richard (1985), para que individuo tenga una buena motivación intrínseca la tarea o actividad debe proporcionarle: autonomía (puede realizarla a voluntad y asumir el control de sus propias decisiones); competencia (debe ser realizable y factible, para que no genere sentimientos de frustración) y Significativa (lo suficientemente importante que proporcionar el deseo de interactuar con ella).

En contraposición la motivación extrínseca proviene de factores fuera del individuo como recompensas externas “que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede proporcionar” (Borras, 2015, p.9)

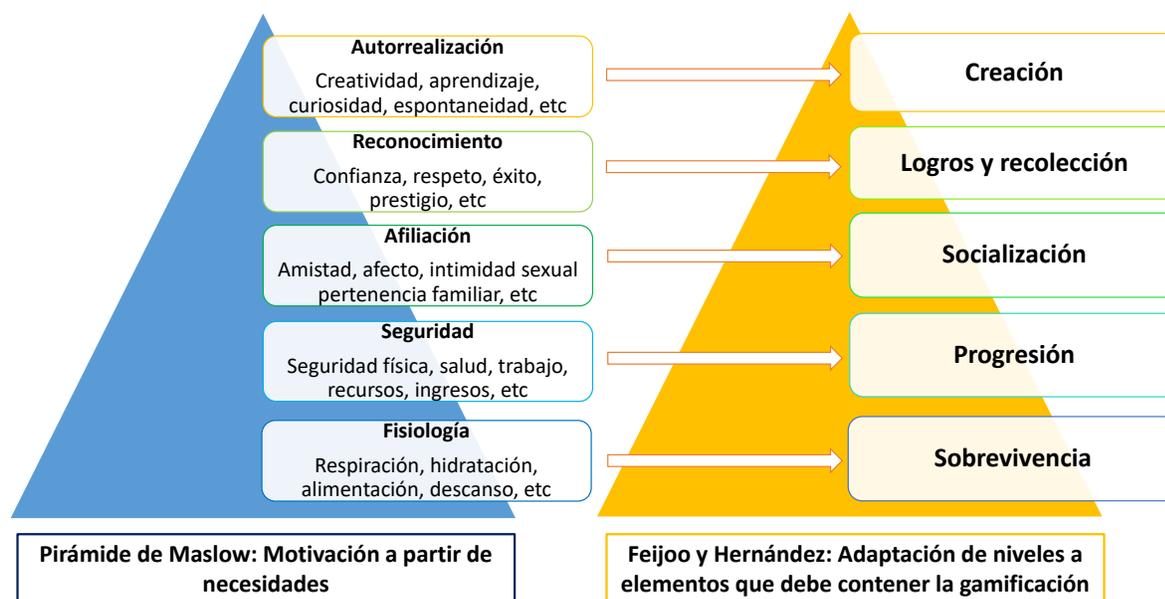
En consecuencia, para obtener resultados exitosos en el diseño de una experiencia de gamificación, se deben implementar los elementos esenciales de la motivación intrínseca, “con un adecuado balance de motivación extrínseca” (Aranda y Caldera, 2018, citados Valero, 2018, p.11).

Otra teoría que proporciona elementos a tener en cuenta para generar buenos niveles de motivación al momento de diseñar un juego o una experiencia gamificada, es la pirámide de Maslow propuesta en 1945, la cual plantea la motivación a partir de las necesidades humanas en 5 niveles jerárquicos que van cambiando e incrementando su complejidad a lo largo de la vida, desde las fisiológicas hasta la autorrealización.

En la figura a continuación, se expone un comparativo entre la pirámide de Maslow y una correlación realizada por Feijoo y Hernández (2018), de cada uno de los niveles adaptados a retos que debe tener un proyecto de gamificación para que sea motivante y divertido.

Figura 4.

Correspondencia de la pirámide de Maslow en estrategias de gamificación



Nota: Figura realizada por el autor con base en información de Maslow (1945); Feijoo y Hernández (2018), citados en Padilla (S.f.).

La motivación y la diversión (proceso por el cual un ser humano realiza una actividad con entusiasmo y alegría); se encuentran estrechamente ligadas y son en dimensiones esenciales el aprendizaje de las personas. “La diversión es un estado que genera placer y que a su vez sirve

como un elemento motivador que conduce a las personas a realizar y aprovechar la actividad (...) con entusiasmo y alegría” (Susó, 2021, p.22).

Así mismo, el nivel de motivación depende tipo de jugador al que va dirigida la estrategia de gamificación, ya que dependiendo de ello sus intereses serán diferentes. Andrzej Marczewski, citado en Almonte y Bravo (2016), propone la siguiente clasificación:

Figura 5.

Clasificación de jugadores por tipo de motivación

Networkers	• Buscan contactos con la esperanza de que estos los recompensen
Exploradores	• Exploran los límites del sistema para usarlo en su beneficio
Consumidores	• Hacen lo que haga falta para obtener recompensas, sin importarles que haya o no un esfuerzo o emoción especial asociada a ello
Auto buscadores	• Responden preguntas de la gente y comparten conocimiento, pero siempre a cambio de una recompensa
Socializadores	• Motivados por las relaciones sociales
Espíritus libres	• Son amantes de la libertad en el juego, ya sea para explorar o bien para crear
Archivadores	• Interesados en conseguir el 100 % de los logros mediante el conocimiento de todas las mecánicas
Filántropos	• Les gusta sentir que están ayudando a los demás

Nota: Figura realizada por el autor con base en Andrzej Marczewski citado en Almonte y Bravo (2016)

Sintetizando lo expuesto hasta el momento, es claro que el tipo de estrategia de gamificación o el jugador al que va dirigida, serán determinantes en la trascendencia que tengan las categorías motivacionales y los tipos de diversión elegidos en su diseño.

Abordada la relación entre la motivación que ejercen los procesos de gamificación en las personas, a continuación se definirán algunos elementos claves a la hora de realizar un proyecto de esta naturaleza, para ello se explican dos pilares fundamentales: La Narrativa y el diseño, este último basado en el modelo MDA (en español Mecánica, Dinámica y Estética), propuesto por

Hunicke, Leblanc y Zubek (2004), que consistente en enfoque formal para comprender los juegos.

La Narrativa.

La narrativa según señala Cruz (2013), en Batlle, González y Pujolà (2018), surge en el proceso enseñanza aprendizaje, mucho antes que las prácticas pedagógicas. Como un medio a través del cual se transmitían saberes tradicionales, tales como: la educación sentimental, religión, relatos (historias imaginativas o parábolas), entre otros, que contribuían a pasar los conocimientos entre generaciones.

En esencia la narrativa es una herramienta para contextualizar información de un momento dado y por lo tanto fundamental en la creación de historias, basadas en la búsqueda de escenarios y contextos, los cuales son claves en las experiencias gamificadas.

La narrativa se puede enfocar de diferentes maneras: “desde la ficción más completa hasta una contextualización en el mundo real en el que se sitúan los participantes” (p.130). Siendo fundamental para que una experiencia gamificada, genere la suficiente inmersión en los jugadores, contribuyendo a que el contenido se transmita manera significativa (Batlle, González y Pujolà, 2018).

La narrativa clásica es habitual en la mayor parte de los guiones audiovisuales contemporáneos, donde “cabén todo tipo de hibridaciones y experimentaciones” (Aranda y Pujol, 2015, p.9). Nick Morgan, citado en Álvarez (2013), identificó estructuras narrativas que siguen un patrón “miles y miles de historias a lo largo de los siglos” (p 1). Clasificadas en cinco grandes grupos:

El viaje del héroe: En la cual este parte en búsqueda de un objetivo y en su aventura, encuentra obstáculos, peligros, compañeros y mentores. Una vez alcanzado, vuelve a su vida normal para compartir su felicidad y sabiduría. Ejemplos: La odisea, dark souls, etc.

Extraño en tierra extraña: El protagonista se ve arrojado en una tierra extraña. Desconociendo idioma, costumbres, etc. Perdido y confundido, busca los medios necesarios para salir adelante y la tierra que le era extraña resulta no serlo al final. Ejemplo: Alicia en el País de las Maravillas, The witcher 3, etc.

De pobre a rico: El protagonista (persona cotidiana y normal), empieza en situaciones de privación y normalmente por medio de su astucia, hechos fortuitos o el trabajo duro finaliza en un estado abundancia, riqueza, fama, poder, conocimiento. Ejemplo: La cenicienta, rocky, grand thief auto, etc.

Chico conoce a chica: Es una historia donde dos o más protagonistas se conocen o se reencuentran y donde se narran sus vivencias, conflictos y peripecias. Ejemplo: Romeo y Julieta, friends, etc.

La venganza: El protagonista padece una gran injusticia, perdiéndolo todo (o casi todo) a manos de un villano y donde tratará a lo largo de su aventura tener justicia y restablecer sus derechos iniciales. Ejemplo: Sekiro, la furia del dragón, etc.

Estas “narraciones se caracterizan por presentar de modo indispensable varios sucesos integrados, por uno cuya ejecución es necesaria para producir el suceso siguiente; estos sucesos se realizan cronológicamente” (Enciclopedia de conocimientos fundamentales, 2010, p.23) e independientemente de la historia que se quiera contar, invariablemente cuentan con una escaleta compuesta por antecedentes, nudo y un desenlace.

Una vez establecido el guion narrativo es importante definir el tipo de personajes que lo protagonizarán, al respecto Jung en Martínez (2022), establece doce arquetipos o patrones universales que residen en el “inconsciente colectivo de todos los seres humanos, de cualquier cultura y momento temporal” (p. 1) y que forman parte sus motivaciones básicas y evoluciones. En la figura a continuación se expone cada uno de ellos con sus diferentes características:

Figura 6.

Características de los doce arquetipos de personalidad de Jung

El Inocente <ul style="list-style-type: none"> • Meta: ser feliz • Talento: fe y apertura mental 	El amigo <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: pertenecer • Talento: honesto, pragmático y realista. 	El héroe <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: proteger a los demás • Talento: competencia y coraje 	El cuidador <ul style="list-style-type: none"> • Meta: ayudar a los demás • Talento: compasión, generosidad 	El explorador <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: experimentar y conocer • Talento: fiel a sus propios deseos y asombro 	El rebelde <ul style="list-style-type: none"> • Meta: derribar lo que no funciona • Talento: genera ideas e inspira a otros a unírsele
El amante <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Tener una relación con las personas que ama • Talento: pasión, aprecio y diplomacia 	El creador <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: crear cosas de valor duradero • Talento: creatividad e imaginación 	El bufón <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: aligerar el mundo y hacer reír a los demás • Talento: Humor y distensión 	El sabio <ul style="list-style-type: none"> • Meta: usar la inteligencia para entender el mundo y enseñar a otros • Talento: Inteligencia y curiosidad 	El mago <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: comprender las leyes del universo • Talento: transformar la experiencia cotidiana en nuevas cosas 	El gobernante <ul style="list-style-type: none"> • Meta: tener una familia o comunidad próspera • Talento: responsabilidad, liderazgo

Nota: Figura realizada por el autor con base en Jung citado en Martínez (2022)

Estética.

Hunicke, Leblanc y Zubek (2004), definen la estética como: las respuestas emocionales que se espera el jugador tenga cuando interactúa con el sistema gamificado y categorizan estas sensaciones en ocho tipos de placeres: Sensación, compañerismo, desafío, fantasía, narrativa, descubrimiento, expresión e inmersión. En la figura a continuación se explica cada uno de ellos.

Figura 7.*Categorización de experiencias estéticas*

Sensación	• Estimulación de uno o más sentidos
Comunidad o compañerismo	• Socialización y empatía con otros para trabajar en equipo
Reto o desafío	• Equilibrio entre destreza y dificultad
Fantasmía	• Experimentación de un rol o personaje del juego
Historia o narrativa	• Vivencia de una historia con elementos ficticios o reales
Exploración o descubrimiento o	• Sensación de sorpresa y expectación
Expresión	• Autonomía en la toma de decisiones y aumento de la creatividad
Sumisión o inmersión	• Abstracción de la realidad

Nota: Figura realizada por el autor con base en Hunnicke, Zubek y Leblanc (2004) y Academia URF online (2019)

Estas categorías contribuyen a “definir modelos para los juegos” (p.2); que también deben ser acordes con el tipo de jugador, el sector al que va dirigido y la narrativa, esto con el fin de que la experiencia sensorial (música, imágenes, colores, sabores, texturas, olores), sea completa y logre sumergir al usuario objeto del proyecto en la experiencia propuesta.

Mecánicas y Dinámicas de Juego.

Las mecánicas “se caracterizan por ser unos elementos que activan las acciones de los participantes y que implican que tales acciones se puedan caracterizar como juego” (Batlle, González y Pujolà, 2018, p.126). En el mundo de los videojuegos la interactividad marca un papel decisivo en el momento de diseñar las mecánicas, estas relaciones (roles, equipamiento, habilidades, etc), están íntimamente ligadas a las reglas y procedimientos “que determinarán el comportamiento de los jugadores” (Tokio School, 2020, p.1).

Werbach y Hunter (2012), establecieron algunas mecánicas, siendo las de mayor importancia para las prácticas gamificadas, las siguientes:

Logros; avatares (imagen o representación gráfica asociada a un usuario); emblemas o insignias; misiones heroicas; colecciones; combates; desbloqueo de contenidos; regalos, puntos o premios; tablas de clasificación; duelos; niveles y misiones; gráficas sociales; bienes virtuales como dinero, equipos o armamento; huevos de pascua (referencias a elementos, personajes, historias que han dejado huella en la cultura popular), búsqueda y personalización, entre otros.

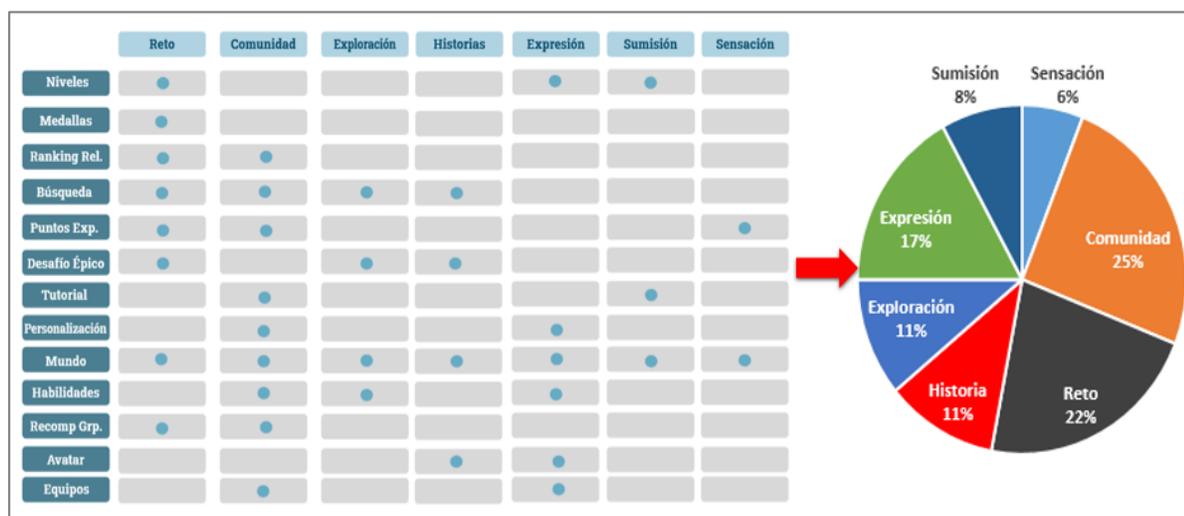
Por otro lado las dinámicas en la gamificación, son los aspectos globales y se encuentra directamente relacionado con las motivaciones y deseos que se pretenden generar en el jugador (Seniquel, s.f.), Es decir, las dinámicas se utilizan para crear experiencias estéticas a través de las mecánicas (ver figura 7).

Pedraz (2017); establece que diferentes mecánicas incentivan en mayor o menor grado cada uno de los 8 placeres categorizados como experiencias estéticas. Esta relación es la que se denomina como dinámicas de juego.

En la figura a continuación se presenta un análisis de Padilla (S.f.), para una estrategia gamificada balanceada, con base en los niveles de motivación y sensaciones que generan las diferentes mecánicas, según la parametrización realizada por Pedr az (2017).

Figura 8.

Análisis de una experiencia gamificada balanceada entre mecánicas de juego y su relación niveles de motivación y experiencias estéticas.



Nota: Figura realizada por el autor con base en Pedraz (2017), citado en Padilla (S.f.).

Un juego balanceado adecuadamente, mediante la implementación de mecánicas como las expuestas en la figura anterior alimentará gran parte de los placeres contemplados como experiencias estéticas.

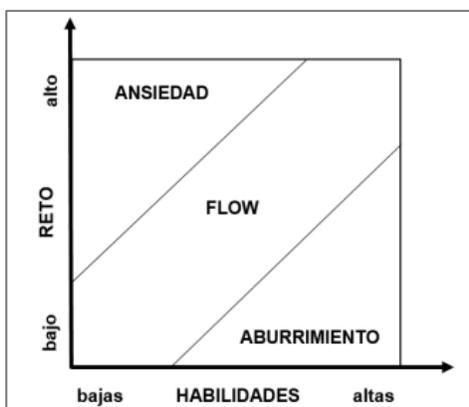
Estas condiciones contribuirán a que ocurra el “flow” o estado de flujo, que fue término acuñado por Csikszentmihalyi (1975) y se refiere “a un estado de experiencia óptima y completa concentración en una actividad que se considera intrínsecamente motivadora o divertida” (Catalán y Martínez, 2018, p.142). Por ejemplo jugar, ver una película, leer un libro, hacer ejercicio.

Para lograr que el individuo experimente un estado de “flow”, en el desarrollo de una actividad los retos que se le plantea deben estar en equilibrio con sus habilidades. Para el caso de la gamificación, si el desafío es muy superior a las habilidades del jugador se producirá un estado de frustración y ansiedad. “Por el contrario, si el reto resulta insignificante en comparación con

las habilidades” (p. 144), caerá en una zona de aburrimiento; de allí la importancia que el aprendizaje y la dificultad del juego sean progresivas y se encuentren balanceadas. En la figura a continuación se muestra el modelo del canal de “flow”

Figura 9.

Modelo del canal de flow



Nota: fuente Csikszentmihalyi (1975) en Catalán y Martínez (2018)

Además de lo expuesto, Pedraz (2016) establece que para lograr un balance exitoso en la estrategia gamificada, se debe considerar: El objetivo principal; tipos de jugadores o participantes; fijar los límites del juego; indagar los distintos placeres que se pretenden cubrir; profundizar las dinámicas a utilizar y examinar las mecánicas existentes y adaptarlas al propósito que se pretende.

Por ultimo Schell, J en Pedraz (2016), propone doce apartados que indican la compensación en porcentaje “que tiene el juego y como esta impacta en la experiencia del usuario” (p.1). En la figura a continuación se realiza una breve síntesis de algunos los principales apartados

Tabla 1.

Características de Parámetros de balance y equilibrio en un juego

Parámetros	Características
Simétrico vs Asimétrico	Se refiere a la igualdad: Todos los jugadores tienen las mismas condiciones de juego o algunas decisiones benefician sus características

Parámetros	Características
Reto VS Éxito	Adaptación de la curva de habilidades de los participantes con relación a los desafíos propuestos
Coherente VS Absurdo	Reglas, acontecimientos, historias, decisiones o situaciones con sentido. La inclusión de algunos elementos absurdos puede potenciar la diversión
Destreza VS Suerte	Se encuentra relacionado con elementos de azar. Puede llegar a mejorar la accesibilidad de usuarios sin experiencia
Cabeza VS Manos	Es la utilización del razonamiento previo antes de tomar decisiones y el uso de la habilidad motriz y física para superar retos
Corto VS Largo	Una experiencia muy corta, no posibilita el uso de estrategias profundas ni competencias adquiridas y muy larga puede tornarse aburrida
Recompensa VS Castigo	Forma que tiene la experiencia de indicar al jugador que avanza o no por el camino correcto
Libertad VS Control	Es la posibilidad que tiene el jugador de actuar con libertad a la hora de tomar decisiones. Se deben balancear con las reglas a fin de no caer en una experiencia aburrida
Simple VS Complejo	Depende del tipo de jugador y los objetivos de la gamificación. El equilibrio perfecto aparece con experiencias fáciles de aprender y muy complicadas de dominar
Detalle VS Imaginación	Ligados a la narrativa, depende del nivel de profundidad que se pretenda abarcar en la experiencia

Nota: Figura realizada por el autor con base en Schell, J en Pedraz (2016)

Recursos digitales Para el Desarrollo Game-Based Learning – DGBL-

Dentro de la planificación del sistema gamificado es de vital importancia “encontrar los recursos que van a servir para lograr cumplir los objetivos” (Maza, 2022, p.82). En este menester actualmente existen diversas plataformas ofrecidas en el mercado, tal es el caso de los LMS (Learning Management System), que consiste en una web que integra herramientas y recursos “para administrar, distribuir y controlar actividades de formación a través de Internet” (p.83).

Hay otras plataformas de carácter más específico y menor complejidad como: Cerebriti (plataforma con listados de juegos); Gimkit, (motivación a través de la obtención de monedas virtuales); Kahoot, (aprendizaje con juegos a base de preguntas); Educaplay (plataforma para creación de juegos educativos); entre otros (Allende, 2021).

Teniendo en cuenta lo anterior y dado que la gamificación de esta investigación cuenta con las características del Game-Based Learning, se escogió el programa “RPG Maker” en su

versión MV; el cual es una herramienta para la creación y edición de videojuegos de rol (RPGs) y que cuenta con las siguientes características¹:

Incluye un editor de mapas, de eventos y combates, elementos que permiten la creación de videojuegos de rol con el contenido y dinámicas que el autor requiera.

Fácil uso de la interfaz gráfica de la aplicación (funciones agrupadas y ordenadas por secciones), que proporcionan un acabado profesional.

Versatilidad en la posibilidad de aumentar, complementar y ampliar las distintas funciones con elementos de creación propia o de otros autores.

Cuenta con RTP (Run Time Package) que cuenta con materiales gráficos para mapeados, personajes, música, efectos de sonido, etc.

Permite crear juegos de plataforma, de disparos, o de Action-RPG sin la necesidad de conocer lenguajes de programación.

Existe una amplia comunidad de desarrollo virtual.

Mediante este programa se pueden generar historias de todo tipo “donde el jugador maneja uno o varios protagonistas que tendrán que realizar misiones, salir de aventuras, conseguir objetos, aprender habilidades, tener batallas y muchas más opciones” (EcuRed, S.f.).

En síntesis RPG Maker es susceptible de proporcionar los elementos adecuados para construir la narrativa, personajes, mecánicas y dinámicas de juego que permitan desarrollar la motivación, experiencias estéticas para alcanzar el estado de “flow” que genere un aprendizaje profundo de los contenidos que se deseen impartir.

¹ Nota: Características tomadas de la Web EcuRed (s.f.)

Memoria Histórica

Teniendo en cuenta la naturaleza de la presente investigación, el tipo de estudiantes objeto de estudio y los contenidos gamificados para ser impartidos, es pertinente abordar el concepto de memoria histórica. Para tal fin, primero es necesario establecer la diferencia entre historia y memoria, para Halbwachs en Zetién, (2019), existe una diferencia entre los dos términos, “La historia como disciplina de las ciencias sociales le hace saber a los historiadores que deben contrastar todas las fuentes, para no permitir que la memoria por sí sola aparezca en la narrativa histórica como un hecho cierto sin que esta previamente haya sido estudiada en detenimiento” (p.19).

Ahora bien, desde el abordaje realizado por Jelin, E, se puede concluir que cuando se habla de amenazas externas como en las guerras las poblaciones afectas pueden ser exterminadas por completo o parcialmente, situaciones susceptibles de generar en los sobrevivientes una redefinición de su memoria e identidad y de su relación con su espacio (Zetién, 2019).

Para este mismo autor, es claro que en los procesos históricos hay presentes relaciones de poder en torno al contenido de los discursos y su manera de ser contado, donde en últimas se disputa la verdad y la institucionalidad de las narrativas. En síntesis la oposición de “la historia a la memoria no es radical, sino más bien un intento de moldear el saber de la memoria partir de criterios historiográficos los cuales apuestan a un trabajo más objetivo en el que se haga énfasis del uso adecuado de las fuente” (p.34).

De acuerdo a las particularidades que ha padecido el pueblo Colombiano a causa del conflicto a lo largo de su historia, el Centro Nacional de Memoria Histórica –CNMH-, la define como: “un vehículo para el esclarecimiento de los hechos violentos, la dignificación de las voces

de las víctimas y la construcción de una paz sostenible en los territorios” (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2015, p.1).

El CNMH se desarrolla en el marco de la justicia transicional soportado por la Ley 1448 de 2011, y sus investigaciones académicas van orientadas para explicar causas y consecuencias de la guerra, donde “las víctimas cumplen un papel fundamental en la construcción de las memorias, ya que muchas de ellas tienen el espacio para contar lo vivido, todo esto en aras de la dignificación de las mismas y de la reconciliación nacional para lograr la no repetición de los hechos victimizantes durante las confrontaciones bélicas” (Zetián, 2019, p.35).

Para la construcción de la memoria histórica del país se cuenta con un enfoque diferencial donde la diversidad étnica y cultural se manifiesta en “la singularidad y a la vez en la pluralidad de las identidades culturales que caracterizan los grupos y sociedades que contribuyen a la riqueza de la humanidad” (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2015, p.42), ya que han sido víctimas del conflicto armado en el país.

Gran parte de las memorias se documentan en “más de 22.000 documentos sobre violaciones a Derechos Humanos, infracciones al Derecho Internacional Humanitario, conflicto armado interno y procesos de paz componen el Archivo y el Centro de Documentación, y están disponibles para consulta pública” (p.22)

Por lo tanto, “la conformación del Archivo busca preservar y cuidar la información sobre derechos humanos para que perdure por mucho tiempo y sirva como ayuda para la reconstrucción de la memoria histórica y la búsqueda de la verdad” (p.20), punto de partida para el alcance de una paz duradera y estable.

Historia Reciente

La historia reciente tiene una larga tradición en el proceso histórico occidental contemporáneo, su nacimiento se remonta a las experiencias críticas e inéditas y acontecidas en el período de 1914 a 1945. Poco después de finalizar la segunda Guerra Mundial, inicia un objetivo de institucionalizar y legitimar de la narrativa histórica del pasado reciente. “Pero fue en el Juicio a Eichmann (1961) y la Guerra de los Seis Días (1967) cuando los debates de los historiadores cobraron mucha importancia, y el Holocausto se convirtió en un tema central del debate público” (Traverso, 2007 en Domínguez, 2015, p.59).

Existen factores que han aportado a que la historia reciente haya tomado gran relevancia y se relacionan con las “sucesivas guerras, masacres, exterminios, genocidios y graves violaciones a los Derechos Humanos acaecidas durante el siglo XX” (p.60) que llegan a generar cuestionamientos en el supuesto progreso humano, la confianza, las diferentes perspectivas ideológicas y políticas, el positivismo, el estructuralismo, la crisis de los grandes relatos y los giros lingüísticos, que han llevado a la sociedad “a poner en duda la posibilidad de construir un conocimiento ‘verdadero’ sobre el mundo ‘real’ y sobre el ‘pasado’” (Franco y Levín, 2007 citados en Domínguez, 2015, p.60)

Por otro lado, dado que la presente investigación desarrolla el abordaje de un episodio de la memoria histórica contemporánea del conflicto armado en Colombia desde la perspectiva de la historia reciente, es menester establecer una aproximación a la definición de este concepto, que se refiere en primera instancia al pasado próximo, pero que en un sentido más profundo se encuentra ligado a los “procesos históricos cuyas consecuencias directas conservan aun fuertes efectos sobre el presente, en particular en áreas muy sensibles, como el avasallamiento de los derechos humanos más elementales” (Franco y Lvovich, 2015, p.191).

En este sentido, la memoria, “como práctica colectiva de rememoración, intervención política y construcción de una narrativa impulsada por diversas agrupaciones e instituciones surgidas tanto de la sociedad civil como del Estado, parece tener la voz cantante en este vuelco hacia el pasado reciente” (Franco y Levín, 2007, P.1).

Tal es así que muchas de las construcciones narrativas de pasados en construcción incluso han llegado al cine o la literatura, ya sea con elementos ficticios, documentales o han tenido protagonismo en múltiples estudios periodísticos, “la construcción de museos y memoriales, los encendidos debates públicos y sus repercusiones en las columnas de los diarios, así como el auge de los testimonios en primera persona de los protagonistas de ese pasado, dan cuenta de su creciente preponderancia en el espacio público” (p. 1).

Por otro lado, historiográficamente, el renovado interés por el pasado cercano a generado un gran número de investigaciones, con diversas denominaciones: “historia muy contemporánea, historia del presente, historia de nuestros tiempos, historia inmediata, historia vivida, historia reciente, historia actual” (p.2), con la propuesta de constituir el pasado cercano como un recurso de estudio que sea legítimo en la argumentación de los historiadores.

“Lejos de tratarse de una cuestión trivial o anecdótica, la gran diversidad de denominaciones demuestra la existencia de algunas dificultades e indeterminaciones a la hora de establecer cuál es la especificidad de este campo de estudios. En efecto, ¿cuál es el pasado cercano? ¿Qué período de tiempo abarca? ¿Cómo se define ese período? ¿Qué tipo de vinculación diferencial tiene este pasado con nuestro presente, en relación con otros pasados “más lejanos”?” (p.2).

Es por tal motivo que en las últimas décadas este concepto ha tomado especial fuerza en Latinoamérica, ya muchos de los países de la región atraviesan “situaciones de enorme violencia

social o estatal” (p.191), como: guerras civiles, terrorismo estatal, victimización de una parte de sus pobladores.

Dichos hechos son susceptibles de generar “demandas de reparación y justicia de los sectores afectados y que continúan vigentes como problemas en el presente incluso muchas décadas después de ocurridos los acontecimientos” (p.191). Es por ello que suele existir una relación estrecha entre esta forma de describir la historia, procesos de justicia y “los movimientos sociales que las sustentan y las formas de memoria social que contribuyen a configurar su identidad (Franco y Lvovich, 2015, p.191).

Para el caso Colombiano, en el Decreto 588 de 2017, se establece que la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición tiene el propósito de “construir un relato comprensivo y profundo de las causas y afectaciones durante el conflicto armado interno; promover el reconocimiento de responsabilidades de los actores que de una u otra manera participaron en el conflicto, y la reflexión por parte del Estado y la sociedad de la gravedad de lo acaecido con el fin de identificar lo que es necesario transformar, para que nunca más vuelva a suceder, y así avanzar hacia la convivencia y la no repetición” (Acevedo et al., 2022, p.5).

Así mismo, “reconoce la verdad como un derecho que debe ser restablecido como reconocimiento del dolor de las víctimas y de las acciones de resistencia que durante años persistieron en individuos y comunidades” (p.5).

También estimula a que los centros de enseñanza asuman responsabilidades en la guía de los estudiantes en el proceso de reconstrucción de la verdad, de tal manera que puedan y comprender las complejidades del conflicto armado contemporáneo, reconociendo los hechos, el

papel de los actores, y se pueda generar reflexiones de las alternativas que sociedad Colombiana tiene para generar una agenda de paz, reconciliación y no repetición.

En respuesta a lo anterior, Acevedo et al., (2022), de la Comisión para el esclarecimiento de la verdad, la convivencia y la no repetición -fundación Compartir-, establecieron diez propuestas para el estudio de la historia reciente de Colombia, con énfasis en el conflicto armado, como mecanismos para su enseñanza en entornos académicos que a grandes rasgos abarcan temas como: conflicto y verdad, conflicto armado interno, enseñanza de la verdad, educación para la paz, historia y memoria, responsables, estado, guerrilla, paramilitares/grupos de autodefensa, no repetición y futuros posibles.

Marco Teórico

Educación y Virtualidad

Es indiscutible que, en la actual sociedad del conocimiento, la incorporación de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación -NTIC-, en casi la totalidad de las actividades humanas de orden cotidiano, es cada vez más que frecuente obligatorio, sobre todo en las que requieren el uso y procesamiento de información, siendo un fenómeno multifocal y multidisciplinario.

El ámbito educativo no es la excepción y la introducción de la tecnología digital en sus procesos “vislumbra como algo más que una moda, y toma cada vez más relevancia en la oferta académica de las instituciones” del sector, teniendo cada vez mayor demanda por parte de los usuarios (Delgadillo y Moreira 2014, p.122).

Así mismo, la facilidad cada vez mayor en la accesibilidad y disponibilidad de los dispositivos digitales y la creciente innovación tecnológica como las plataformas Web 4.0 y 5.0, que cierran las brechas de interacciones más completas, personalizadas e inteligentes con el

usuario, permiten “plantear y abordar las actividades educativas de modalidad presencial hacia aquellas en que esta presencialidad es escasa, como la bimodalidad, o nula” (p.122).

Sin embargo, la educación virtual “se encuentra ante grandes desafíos que van desde la brecha digital, hasta la amenaza de perder lo humano frente a algoritmos de inteligencia artificial, lo que implica el replanteamiento de todos los relatos existentes sobre aprendizaje y enseñanza” (Alonso et al, 2021, p.1)

Como respuesta a lo mencionado, es claro que “la articulación de políticas públicas y transformaciones educativas que faciliten las libertades y el acceso a los entornos virtuales, la alfabetización mediática informacional y la apropiación de la nueva y cambiante cultura de lo virtual, constituye el modo de reducir” la brecha digital desde el ámbito educativo (p.42).

Otro de los muchos retos que enfrenta la educación virtual, es el relacionado con la generación de capacidades en los estudiantes para discernir y seleccionar adecuadamente la amplia gama de información disponible en la red, así como, el aumento de la creatividad y la integración y generación de respuestas a variados problemas propiciando el desarrollo un pensamiento crítico y creativo.

También es importante considerar la importancia de la humanización de las relaciones con las tecnologías, que puede ser incentivada a través de una postura crítica ante la tecnodependencia una actitud cívica de control del poder de los algoritmos en la sociedad y generando una conciencia de que “el ser humano y sus derechos son el centro de las relaciones con las tecnologías” (p.44).

En consecuencia, es necesario la educación virtual es una realidad y necesidad en el mundo contemporáneo y por ello debe adoptar didáctica con enfoque socio-cultural, conectivo, “abarcadora de los espacios y contenidos que normalmente son invisibles para la escuela, ubicua

y personalizada a partir del uso humanista de inteligencias artificiales y analíticas de datos, generadora de sentidos, basada en los más recientes descubrimientos de las neurociencias y transmedial” (p. 44).

Pedagogía Virtual

Para abordar este tema, primero es menester realizar una aproximación a la definición de lo qué es la pedagogía, sin embargo, este empeño no es tan sencillo, ya que el término varía dependiendo de la época en que se revise, puesto que han existido constantes cambios en sus teorías y metodologías, “desde una visión ontológica y general se podría enmarcar “como conjunto de normas, prácticas, saberes, valores, etc., pero también como conjunto de reflexiones que se estructuran como un discurso que epistemológicamente no parece tener identidad, a pesar del esfuerzo por definir su singularidad disciplinaria” (Díaz, 2019, p.13)

Para este mismo autor la pedagogía se encuentra “ligada al clima social, cultural y educativo de cada momento histórico, así como a contextos en los que surgen nuevas concepciones y enfoques” (p.13).

Una postura más general de la pedagogía se refiere “al estudio intencionado, sistemático y científico de la educación [...] o el conjunto de normas, principios y leyes que regulen el hecho educativo sistemático” (Coordinación educativa y cultural centroamericana, 2009, p.14)

De acuerdo con los propósitos, métodos, técnicas, roles de estudiantes y docentes, estrategias del proceso enseñanza aprendizaje, se han formulado modelos pedagógicos, los cuales se sintetizan de manera muy general a continuación:

Tabla 2.

Síntesis de los principales modelos pedagógicos

Modelo pedagógico	Características			
	Intencionalidad	Métodos y técnicas	Rol docente - estudiante	Evaluación
Tradicional	El currículo se asume como un plan de contenidos, con texto guía obligatorio	La formación intelectual va de los conceptos básicos a los complejos	Docente es la máxima autoridad y dicta las normas en el proceso de aprendizaje. Estudiante elemento cognitivo pasivo del proceso, recuerda los aprendizajes gracias a su capacidad de percepción	Sumatoria, cuantitativa
Conductismo	Se aplica el refuerzo y el control. Los objetivos del proceso generan cambios de conducta	Actividades magistrales de aprendizaje receptivo, generalmente por repetición y memoria que responde a objetivos instruccionales	Docente es eje central del proceso con una comunicación vertical, el estudiante asume un papel de recepto	Resultados medidos por la acumulación de conocimientos. Cuantitativa a través del examen
Romántico	El proceso de formación debe partir de la manipulación, la vivencia y el contacto directo con los objetos, para la formación de conceptos.	La enseñanza se hace mediante laboratorios, talleres, prácticas de campo y experimentos, como medios para imaginar y ejecutar ideas preconcebidas en la mente	Docente facilitador y motivador para que el estudiante manipule y experimente mediante su propia iniciativa y con toda espontaneidad, con los recursos puestos a su disposición	Evaluación integral, que da cuenta del desarrollo intelectual del estudiante en sus distintas dimensiones; cualitativa e individualizada
Constructivista	Aprendizaje por descubrimiento. Acciones que propician el aprendizaje significativo, que proviene de la interacción entorno, vivencia, interés y reflexión	Actividades que favorecen el dialogo desequilibrante. Uso del taller y laboratorio, que de manera natural conlleva al desarrollo de las operaciones mentales de tipo inductivo	El docente además de activador, motivador y animador, es un facilitador que estimula las experiencias de aprendizaje del estudiante por su cuenta construye el conocimiento a través de la asociación del saber con sus intereses	Evaluación subjetiva, cualitativa e integral. Individualizada, ya que el proceso no puede ser comparable entre un estudiante y otro
Social cognitivo	El proceso de enseñanza basado en retos y problemas tomados de la realidad y su solución ofrece la motivación intrínseca para los estudiantes	Búsqueda de escenarios que propician el aprendizaje significativo, es decir un aprendizaje que permita la interacción con el entorno que permitan vivencias, interés y reflexión	El docente orienta, coordina, organiza, asesora en función de activar a que el alumno reflexione, analice, compare, opine, valore, decida, actúe y se comprometa	Evaluación dinámica, mediante la enseñanza se vuelve realidad la interacción de los alumnos con aquellos que son más expertos

Nota: Tabla realiza con información extraída de Vergara y Cuentas (2015)

De acuerdo, a lo observado en la tabla anterior, es necesario concebir la educación virtual, en un espectro mucho más amplio que el mero uso de las TIC en este ámbito; al respecto Gutiérrez (2004), afirma que “quienes en el pasado basaron la comprensión de la modalidad de educación virtual en la modalidad de educación presencial, tuvieron múltiples dificultades al intentar aplicar los diferentes elementos que constituyen la presencialidad a la virtualidad” (p.16)

Por lo tanto, el diseño de programas y entornos virtuales no debe limitarse exclusivamente al uso de recursos tecnológicos, como se cree tradicionalmente, sino que debe existir una “profunda reflexión pedagógica, que soporte y brinde intencionalidad a todas aquellas actividades que se propongan dentro de un programa” (p.16).

En consecuencia, en las últimas décadas se han desarrollado gran cantidad de estrategias en la implementación de la educación virtual en concordancia con los modelos pedagógicos más exitosos.

Por ejemplo, desde un punto de vista constructivista las nuevas tecnologías presentan gran potencialidad en el diseño y fomento de variadas tareas o actividades colaborativas, participativas y cooperativas (García y García, 2002).

En cuanto al enfoque sociocultural, “que acoge en su seno diversas corrientes con capacidad para contestar y formular las numerosas preguntas teóricas y empíricas que se suscitan en este campo” (p.74), la educación virtual brinda instrumentos de mediación y mecanismos de interacción social susceptibles de suplir estas necesidades.

Respecto al individuo como unidad de análisis, sus sistemas funcionales, procesos cognitivos e interacciones con diversos elementos mediadores estructuradores de la experiencia humana, física, simbólica y social; “La utilización de las nuevas tecnologías en educación se

formulan desde las posiciones más dispares, incluidas las correspondientes a los profesionales de la enseñanza” (p. 74).

Por lo tanto, sin entrar en una descripción profunda de los componentes informáticos, los recursos telemáticos y los modelos genuinamente pedagógicos, es importante considerar que los ambientes virtuales de aprendizaje deben caracterizarse por: contemplar sistemas de actividades colaborativas y zonas de “desarrollo próximo identificadas por los diferentes niveles de competencia de cada uno de los sujetos participantes, el concepto de interacción y la idea de contextualización” (p. 75), integrados entre sí, a fin de proporcionar elementos que se traduzcan en un proceso de enseñanza aprendizaje pertinente y suficiente para los tiempos modernos.

Tecnologías de la información y la comunicación -TIC-

Si bien es cierto, como se hizo referencia anteriormente la educación virtual, no se remite exclusivamente a la tecnificación de los contenidos impartidos en la presencialidad, sin embargo, estos recursos en el ámbito educativo, si son de gran importancia y vale la pena profundizar en ellos.

En primer lugar, la definición general de las TIC, establecida por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2002), se concibe como:

“El universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) –constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional– y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)” (p. 1).

Desde una perspectiva social, el uso de las TIC ha traído consigo cambios significativos en la sociedad en términos teóricos y prácticos, para la mayoría de sus ámbitos: el económico, productivo, de gobernabilidad, entre muchos otros.

En el campo educativo se han evidenciado ventajas como: el incremento de los niveles de motivación que siente el estudiante por buscar de manera autónoma la información en sus investigaciones o aquellos temas que le generan interés, pero esto depende en gran parte de los hábitos desarrollados a lo largo de su formación en la utilización de las TIC como herramientas didácticas. Estas también proporcionan escenarios más atractivos, flexibles e interesantes en el proceso de aprendizaje que los recursos tradicionales. (Alvarado y Boderó, 2014)

Las mismas autoras, sostienen que otros beneficios de las TIC en la educación universitaria, se encuentran relacionados con la optimización de la interacción de la información entre docentes y compañeros, ya que traspasa los límites físicos de la institución. Un mejoramiento del trabajo cooperativo, respetando la autonomía y la creatividad individual, promoviendo el aprendizaje y el intercambio de experiencias e información en beneficio de ellos mismos. “La retroalimentación, los hará consciente de reconocer sus errores y corregirlos sin necesidad de recurrir a sus maestros” (p. 121).

Para Montes (2010), la implementación de las TIC en la educación, genera un nuevo panorama en los roles y en la forma de llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje:

“el docente provoca un cambio radical en el tipo de metodología, se pasa de una clase en la que el profesor habla y los alumnos y alumnas escuchan, es decir, un maestro o una maestra activa y un alumnado pasivo, a una clase en la que principalmente los alumnos son participes de su propio aprendizaje, el profesor orienta pero no ordena y los alumnos se esfuerzan por desarrollarse a sí mismos

pero no obedecen las simples indicaciones del maestro y no logran el trabajo hecho sino que se les ayuda para que ellos mismos resuelvan sus propios desafíos” (p. 74).

Por otro lado, esta autora señala algunas desventajas en la implementación de las TIC, entre las que principalmente se encuentran: Las dificultades, posibles frustraciones, ausencia o bajos criterios de selección por parte de los estudiantes frente a la abrumadora cantidad de información disponible en la red. Presencia de distractores que pueden desviar la atención de los estudiantes del objetivo de aprendizaje.

También se encuentra la necesidad permanente de capacitación en alfabetización digital del profesorado, así como los altos costos en la incorporación de la tecnología requerida.

Por último es importante resaltar que a pesar de los desafíos que ofrece la implementación de las TIC en el ámbito educativo con los suficientes estándares de calidad, sus beneficios se ven reflejados en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes y docentes, con conciencia crítica frente a las tecnologías que permite mejorar el “desempeño en el quehacer de sus labores cotidianas” (Alvarado y Boderó, 2014, p. 124)

Aspectos Metodológicos

Dadas las características de la problemática en la que se cimienta la presente investigación, es necesario resaltar que incluyeron diversos abordajes metodológicos, dependiendo de las necesidades en cada una de sus fases y componentes de su desarrollo. Sin embargo, se aprecia que de manera general, guardó mayor relación con el paradigma crítico, ya que buscaba explorar una estrategia didáctica e innovadora, que permitiera a los estudiantes a través del juego, generar vivencias que le facilitaran su entendimiento y comprensión del contexto del país que habitan y motivarlos a adquisición de conocimientos relacionados.

Así mismo, la investigación se relacionó de manera general con el proceso de investigación acción; ya que como refiere Bausela (2004); se encuentra orientada hacia el cambio educativo caracterizándose por construir desde y para la práctica, contando con la participación activa de los estudiantes y realización de análisis crítico de la estrategia didáctica propuesta; desarrollándose a través de los ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

También contó con un enfoque mixto (análisis de datos cualitativos y cuantitativos); con una tendencia de la fenomenología al positivismo, puesto que por medio de la herramienta didáctica se buscaba analizar las experiencias sensoriales de los estudiantes y su interpretación con realidad colombiana.

Por último, se utilizó con un método principalmente cuasi experimental (análisis de pre-testy post-testen un grupo experimental), hipotético y deductivo, ya que mediante la manipulación de variables se verificó el postulado propuesto inicialmente.

Población

El grupo poblacional al que se dirigió la investigación, consistió en un grupo de 57 estudiantes de tercer semestre de la licenciatura en Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, inscritos en el segundo periodo académico del año 2022. Todos los estudiantes adelantan su formación de manera presencial.

Muestra y Criterios de Inclusión

Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia correspondiente al 40% (n=23) de la población objeto de estudio, donde se incluyeron todos los estudiantes que voluntariamente se comprometieron a probar y utilizar la estrategia pedagógica, así como a diligenciar los instrumentos de percepción y evaluación de competencias adquiridas. Este grupo está conformado por Jóvenes entre los 17 y 30 años, con una distribución por género de 52% (n=12) hombres y 49% (n=11) mujeres.

Alcance Geográfico

La Sede de la Universidad Pedagógica Nacional, en la cual se llevó a cabo la investigación, se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá D.C., en la cual residen la totalidad de los estudiantes involucrados.

Fases de la Investigación

Teniendo en cuenta las fases planteadas en la metodología investigación – acción, el proyecto se desarrolló en cuatro grandes fases, con actividades en cada una de ellas, las cuales se describen a continuación.

Planificación

Durante esta fase se desarrolló la gestión pertinente en la Universidad Pedagógica Nacional, para la consecución del espacio donde se llevaría a cabo la investigación y la

apropiación de las técnicas para la gamificación, así como, de los contenidos del conflicto armado en la región de la Guajira, específicamente los episodios vividos en la masacre en contra de la comunidad Wayuú residente la Bahía de Portete. Las actividades se describen con más detalle a continuación.

Apropiación de elementos tecnológicos: Se estudió a fondo el programa RPG Maker versión MV, sus herramientas de programación, diseño, estética, mecánicas y dinámicas de juego, modos de exportación y distribución del videojuego.

Apropiación de elementos teóricos: Se realizó una investigación documental sobre el conflicto armado en Colombia, con énfasis en la historia reciente y los hechos ocurridos en la región de la Guajira, durante la masacre cometida en contra de la comunidad Wayuú residente la Bahía de Portete.

Guion literario: Se elaboró una narrativa donde de manera general el personaje principal y sus acompañantes enfrentaban una serie de situaciones, sucesos y retos frente a los conflictos de la región y a través de su ingenio y conocimientos adquiridos, logran preservar la memoria histórica de su comunidad. Durante esta fase se establecieron la cronología de los hechos, los entornos, lugares y escenarios, las mecánicas y dinámicas (misiones principales y secundarias) y se diseñaron los diferentes personajes, teniendo en cuenta los arquetipos de Jung.

Gamificación del guion literario: Se realizó la programación de los contenidos escritos en el guion literario en el programa RPG Maker MV, mediante sus gestores de recursos y sus editores de texto, mapeado, eventos, plugins, sonido, personajes, batalla, entre otros.

Prueba del videojuego: Se realizaron varios test de la versión preliminar del videojuego (Beta), corrigiendo los errores detectados.

Elaboración piezas comunicativas: Se diseñó un tráiler de la herramienta pedagógica, por medio de video publicado en la plataforma YouTube, donde se enseñan a grandes rasgos su historia e intención, con el fin de promocionarlo a los estudiantes objeto de estudio.

Adicionalmente se generaron dos archivos ejecutables del videojuego para su uso, junto con dos instructivos para su instalación, uno para el sistema operativo Windows y otro para Android. Ver anexo A.

Instrumentos de evaluación: Para la evaluación de la estrategia pedagógica, se diseñaron los siguientes instrumentos:

Tabla 3.

Instrumentos de evaluación

Instrumento	Dimensión	Tipo de información recolectada	Descripción	Dirigido a	Formato
Pre-test y post Test	Cognitiva	Cuantitativa	El Pre-Test Incluye Características sociodemográficas del estudiante 10 preguntas cerradas sobre la cultura y las relaciones de la comunidad indígena Wayuú con el conflicto armado	Muestra de estudio	Formulario Drive
Percepción y motivación	Motivacional	Cuantitativa	Preguntas cerradas del perfil del jugador y su opinión y percepción del videojuego como herramienta para el aprendizaje	Muestra de estudio	Formulario Drive
Informe de uso del juego	Analítica	Cualitativa	Taller de 4 preguntas abiertas sobre las generalidades del videojuego y análisis de su utilidad pedagógica	Muestra de estudio	Documento de Google
Percepción de la investigación	Analítica	Cualitativa	Taller de 3 preguntas sobre aspectos positivos, limitaciones y observaciones de la investigación	Estudiantes de proyecto de grado y docentes	Formato físico

Acción

Durante esta fase se puso en marcha la estrategia pedagógica en el grupo de estudio; se aplicaron los instrumentos de su evaluación, percepción y se realizó la presentación de la investigación a un grupo de estudiantes de proyecto de grado y algunos docentes de la facultad. Las actividades se describen con más detalle a continuación.

Convocatoria de estudiantes: Esta etapa se realizó en dos sentidos, el primero de ellos fue a los estudiantes de tercer semestre de la de la licenciatura en Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, donde se les invitó a participar en la investigación.

Evaluación de conocimientos previos: Se envió el Pre-test por correo electrónico a la muestra seleccionada (grupo de estudiantes de tercer semestre) y se dio un plazo de ocho días para su diligenciamiento.

Publicación y puesta en marcha de la estrategia gamificada: Con el fin de facilitar y garantizar la accesibilidad del videojuego a la población objeto de estudio, se generó en la plataforma gratuita “itch.io”, una página con los archivos ejecutables del videojuego, su tráiler promocional y los respectivos instructivos de uso e instalación para los sistemas operativos Windows y Android. Posteriormente se compartió el enlace de la página diseñada a los estudiantes, dándoles un plazo de cuatro semanas para usar y terminar el videojuego. Ver anexo A.

Aplicación de instrumentos: De manera simultánea con la estrategia gamificada, se compartió a los estudiantes por correo electrónico las demás herramientas de evaluación: post test, formulario de percepción y motivación e informe del uso del videojuego, con el fin de que las diligenciaran una vez lo terminaran.

Socialización de los avances del proyecto: Se realiza una exposición de la teoría sobre gamificación y del videojuego en la Universidad Pedagógica Nacional, tanto a los estudiantes del curso proyecto de grado y a algunos docentes del programa licenciatura en Ciencias Sociales, quienes al finalizar diligenciaron el instrumento percepción de la

investigación, donde describieron fortalezas y debilidades observadas. En el anexo B, se puede observar el registro fotográfico de la jornada

Observación

Fase destinada a la obtención de los resultados en la aplicación de la estrategia de gamificación y de los instrumentos de evacuación, los cuales se exponen en la siguiente tabla:

Tabla 4.

Tabulación de resultados

Instrumento	Programa de análisis	Medida estadística	Dirigido a	Formato
Pre-Test y Post Test	IBM SPSS Statistics y Microsoft Excel	Media aritmética, mediana, percentil 50, desviación estándar, prueba de distribución normal Shapiro-Wilk y prueba Wilcoxon	Muestra de estudio	Formulario Drive
Percepción sobre el videojuego como herramienta de aprendizaje	Microsoft Excel Atlas.Ti	Medidas de frecuencia absolutas y relativas	Muestra de estudio	Formulario Drive
Informe de uso del juego	Atlas.Ti	Codificación y evaluación temática	Muestra de estudio	Documento de Google
Percepción de la investigación	Atlas.Ti	Codificación y evaluación temática	Estudiantes de proyecto de grado y docentes	Formato físico

Nota: Tabla realizada por el autor

Reflexión

En esta última fase se realizó el análisis de los datos obtenidos haciendo énfasis en la efectividad de la herramienta de gamificación propuesta en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como, la precepción de los estudiantes involucramos en el proceso frente a los niveles motivacionales derivados de su uso y se establecieron algunas conclusiones y recomendaciones para estudios futuros.

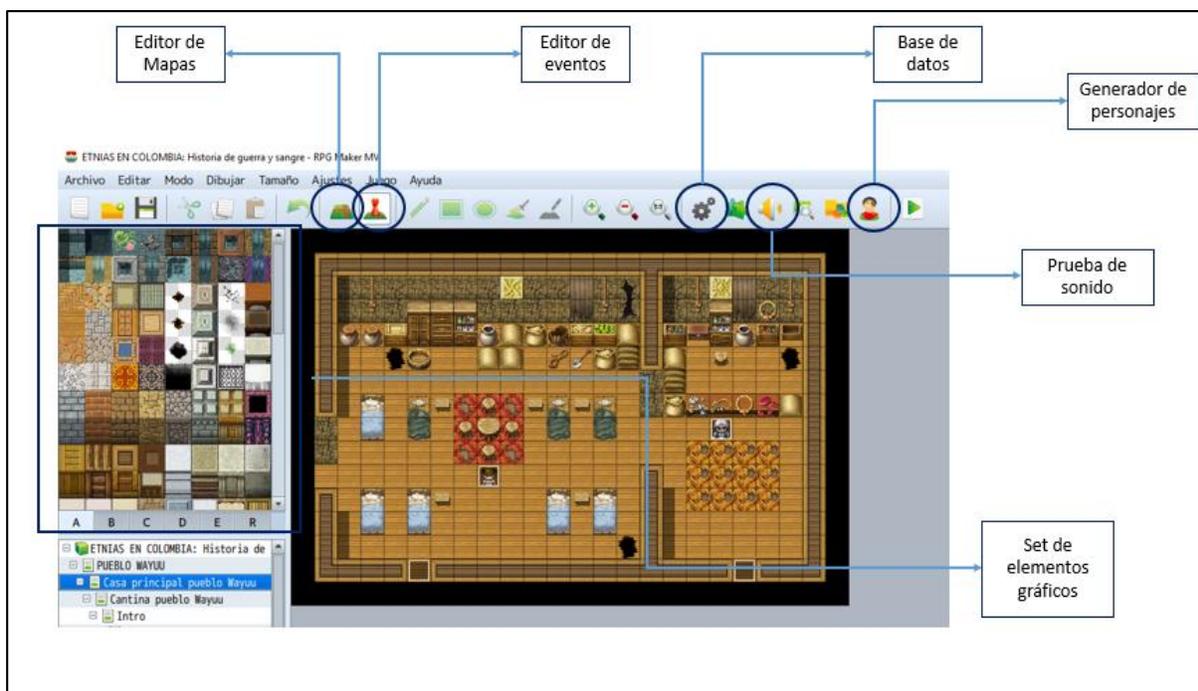
Descripción de la Estrategia de Gamificación

La estrategia de gamificación se realizó por medio de un videojuego que se clasifica dentro del espectro Digital Game Based Learning –DGBL–, como método de aprendizaje para generar vínculos entre los conocimientos y destrezas, pero incluyendo la mayor cantidad de dinámicas propias de un juego, con el ánimo de enriquecer la diversión y motivación al momento de generar el aprendizaje.

Para tal fin, se utilizó como recurso digital la plataforma “RPG Maker” en su versión MV; la cual proporciona herramientas esenciales para la creación y realización de videojuegos de tipo rol (RPGs), entre las que se encuentran: editores de mapas, de eventos, combates, de materiales gráficos, música, efectos de sonido, entre otros. (Ver figura a continuación).

Figura 10.

Interfaz plataforma RPG Maker



Nota: Figura realizada por el autor con base en RPG Maker

Otras razones que se tuvieron en cuenta para elegir la plataforma RPG Maker, es que su interfaz gráfica permite un acabado profesional; se pueden incluir fácilmente elementos de creación propia o de otros autores que enriquecen los aspectos gráficos y dinámicas del juego y principalmente que no requiere saber un lenguaje de programación específico, por lo que la posibilidad de poder ser implementarlo por docentes de diferentes áreas del conocimiento aumentan.

En este link se puede apreciar el tráiler de la herramienta gamificada:

<https://www.youtube.com/watch?v=B8lNYu2B0Bg&t=39s>

De la misma manera, el siguiente link da acceso al portal itch.io, en el cual podrá consultar los instructivos de descarga e instalación la herramienta gamificada, ya sea para sistema operativo Windows (para PC) o Android (para dispositivos móviles)

<http://gamificador.itch.io/wayuu-guerreros-ancestrales>

Narrativa de la Estrategia Gamificada

Teniendo en cuenta la historia reciente del país y la población de estudio, se seleccionó como tema general, para abordar con la estrategia gamificada, el conflicto armado en Colombia, para ello se tuvo en cuenta los hechos ocurridos en la comunidad Wayuú durante la masacre de Bahía de Portete ubicada en el Departamento de la Guajira y perpetrada por grupos paramilitares en la primera década de este siglo, también se incluyeron elementos culturales, contextuales y políticos característicos de esta población.

En consecuencia el videojuego se tituló “Comunidad Wayuú guerreros ancestrales”, tal como se aprecia en la figura a continuación.

Figura 11.

Pantalla de inicio del videojuego “Comunidad Wayuú guerrero ancestrales”



Nota: Captura de pantalla de la herramienta gamificada.

La temática abordada se recreó a través de un guion híbrido que mezclaba hechos reales con énfasis en los contenidos que se deseaban impartir y ficticios más enfatizados en los aspectos de diversión y motivación.

Para ello se realizó una investigación documental previa de textos sobre el conflicto armado, costumbres, hábitos y cultura en general de la comunidad Wayuú y de relatos relacionados con mitos y leyendas que prevalecen en la Región. En la tabla a continuación se relacionan los documentos utilizados para la escritura de la historia, diálogos de los personajes y del guion en general, así como los demás elementos relacionados en cada categoría.

Tabla 5.

Investigación documental previa

Hechos Reales		Hechos Ficticios	
Documentos utilizados	Elementos relacionados	Documentos utilizados	Elementos relacionados
Si hay futuro, si hay de verdad” Informe Final. Comisión de la verdad	- Textos introductorios - Diálogos sobre el conflicto armado, territorio, costumbres,	Asombros del pueblo	- Diálogos sobre encuentros con criaturas mitológicas

Hechos Reales		Hechos Ficticios	
Documentos utilizados	Elementos relacionados	Documentos utilizados	Elementos relacionados
La masacre de Bahía Portete: mujeres Wayuú en la mira. Grupo de Memoria Histórica	organización social, tradiciones, actividades económicas - Geografía - Personajes representativos y roles de hombres y mujeres al interior de la comunidad - Actores armados	Wayuú. Chacín, H	- Combates
Wayuú resistencia histórica a la violencia. Historia Caribe. Hernández, J	- Víctimas y victimarios - Conflicto armado - Restitución de derechos - Derechos humanos		
Constitución política de Colombia 1991. Asamblea Constituyente Ley 70 de 1993. Congreso Nacional de Colombia	- Hechos ocurridos antes, durante y después de la masacre de Bahía Portete		

Nota: Tabla realizada por el autor

En términos generales se utilizaron tres estructuras narrativas clásicas para hacer que el juego fuera más entretenido y que pudiera generar un mayor interés a la audiencia, a grandes rasgos se describen a continuación cada una de ellas.

El viaje del héroe: Este hilo narrativo se basa en que el personaje principal un joven Wayuú llamado “Pedro Epinayú” emprende una serie de aventuras para realizar misiones encargadas por diferentes autoridades de la comunidad, y por las cuales debe enfrentar obstáculos y peligros, así como interactuar o conocer a compañeros y mentores.

Una vez realizadas las tareas adquiere la suficiente sabiduría y madurez, que lo llevarán al final a sacrificarse en pos para que la memoria y cultura de su pueblo prevalezca, a pesar del conflicto y exterminio al que se vio sometido.

Chico conoce a chica: Esta estructura se deriva de los encuentros ocasionales entre Pedro Epinayú y la hija de la narradora de historias (lideresa de la comunidad), llamada Dolores Epinayú, quien empieza indicándole los controles básicos (tutorial) para el manejo del personaje y lo pone al tanto de como el conflicto armado está perjudicando a los habitantes de la Ranchería (conjunto de edificaciones donde habitan los Wayuú).

Durante una de las misiones que está realizando Pedro, Dolores es atacada por una bestia mítica, él sale en su defensa y de manera cooperativa logran derrotarla. Desde ese momento Dolores y Pedro conformarán un equipo para seguir adelante con las aventuras. Al final Pedro se sacrifica para salvar a Dolores que gracias a ello logra escapar del genocidio y que posteriormente contará lo sucedido, preservando así la memoria histórica del pueblo Wayuú.

La venganza: En este caso el protagonista y toda la comunidad Wayuú, padecen una gran injusticia, perdiéndolo todo a manos de los paramilitares que buscan apropiarse del territorio debido a su potencial en proyectos turísticos y energéticos. Los protagonistas tratarán primero de defender su territorio, pero ante la impotencia de hacerlo, tendrán como objetivo preservar la memoria histórica de su comunidad y buscar en el estado colombiano la garantía de no repetición, la verdad, el restablecimiento de sus derechos y la reparación.

En consecuencia, la narración se caracterizó por la ocurrencia de varios sucesos integrados, de manera secuencial, es decir, por uno cuya ejecución era necesaria que se pudiera producir el siguiente, lo cual le dio una estructura cronológica a la historia, dividiéndola en antecedentes, nudo y desenlace. De manera general, en las tablas a continuación se describen los diferentes episodios de “Comunidad Wayuú guerrero ancestrales” en cada una de sus etapas

Tabla 6.

Cronología y escaleta de la etapa inicial de la herramienta gamificada

Episodio	Descripción general
Texto introductorio y geo localización	Inicia con una cinemática donde se evidencia el desplazamiento de un grupo de indígenas y campesinos, simultáneamente aparece un texto, donde se describe los derechos establecidos por el estado colombiano para este tipo de comunidades y se relaciona la situación de violencia que se padece en el territorio. También se muestra un mapa con la localización geográfica del pueblo Wayuú

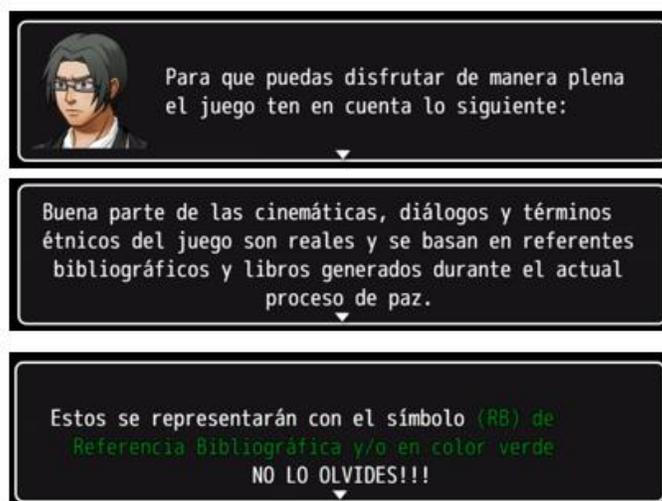
Episodio	Descripción general
Instrucciones, tutorial y Presentación de personajes	Posteriormente aparece un personaje llamado el historiador, quien da unas instrucciones generales, luego de un corte aparece el protagonista “Pedro Epinayú” (que es el personaje que manejará el jugador en adelante) en el primer escenario “la ranchería” donde se encuentra con “Dolores Epinayú” (personaje secundario y que más adelante conforma un equipo con Pedro Epinayú). Esta le explica las mecánicas básicas de los controles y menús con que cuenta el juego, luego lo invita a dirigirse donde el Alaüla que es el líder de la comunidad y quien le enviará a realizar unos encargos.
Reconocimiento del Alaüla y primer encargo	En este momento el jugador puede elegir entre explorar la Ranchería y el interior de las viviendas y conversar con algunos pobladores contextualizándose de la situación actual que padece la comunidad o dirigirse directamente con el Alaüla, quien le da algunas instrucciones básicas de como guardar los avances, comprar en las tiendas y la forma de curar el daño recibido, por último lo envía a la bahía de Portete a realizar un encargo que le solicitará el tendero del restaurante.
Instrucción del sistema de combate y mitos y leyendas	Antes de salir de la Ranchería el jugador obligatoriamente debe mantener un dialogo con guerreo Wayuú, quien le entrega un equipo de armamento y atuendos para la batalla y le explica que en el camino hacia la bahía de Portete se ha visto a espíritus y monstros típicos de la mitología Wayuú que lo pueden atacar. También se explica cómo funciona el sistema de batalla. Posteriormente el jugador tendrá que atravesar el camino que conduce a la bahía y en este escenario tendrá que enfrentar algunos enemigos.

Nota: Tabla realizada por el autor con base en el guion de la herramienta de gamificación diseñada.

Es importante resaltar, que con el ánimo de no generar confusión en los estudiantes al inicio del videojuego, se expuso de manera clara la diferencia entre los textos basados en referencias bibliográficas y los de carácter ficticio que estaban destinados a amplificar la experiencia jugable del usuario, tal como se muestra en la figura a continuación.

Figura 12.

Explicación de la diferenciación de textos documentados con referencias bibliográficas durante la experiencia gamificada



Nota: Capturas de pantalla de la herramienta de gamificación diseñada.

Tabla 7.*Cronología y escaleta del Nudo de la herramienta gamificada*

Episodio	Descripción general
La pesca	Al momento de llegar a la Bahía de Portete el jugador puede elegir entre explorar la zona y conversar con algunos pobladores contextualizándose de la situación actual o dirigirse directamente donde el tendero del restaurante, quien le encarga un Pargo Rojo, así mismo que en el puerto se encuentra Rubén Epinayú un joven que explica el tutorial para el minijuego de pesca. Una vez pasado este reto, el jugador se dirige nuevamente con el tendero quien le da una recompensa y lo envía nuevamente con el Alaüla.
La intervención de Chema Bala	Al salir del restaurante, se activa de manera automática una cinemática donde Alias “Chema Bala”, (contrabandista Wayuú), reúne a la comunidad y la amenaza acompañado de un grupo de paramilitares. Luego aparece un texto que narra que en días posteriores a ese evento algunos hombres Wayuú hacen una emboscada a los paramilitares con el ánimo de reafirmar su soberanía del territorio.
Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayuú	Una vez el jugador regresa a la casa del Alaüla, este le hace unas reflexiones sobre la apropiación que debe tener sobre su comunidad y las situaciones que padecen, por lo tanto, lo envía a conversar con los diferentes pobladores tanto de la ranchería como de la bahía de Portete, así mismo le solicita lo busque en algún lugar del pueblo una vez haya conversado con todos los personajes de la comunidad (apüshis) y sale de la casa. (Este recorrido en busca del Alaüla obliga al jugador a conversar con los diferentes personajes, que mediante diálogos expresan los contenidos teóricos y académicos que se desean enseñar). Luego de encontrar nuevamente al Alaüla en una casa de la Ranchería este le hace una serie de preguntas relacionadas con la comunidad Wayuú y el conflicto armado en la zona. Una vez se logra responder acertadamente, lo envía a una nueva zona (laberinto de cactus), donde deberá hacer un encargo al criador de chivos.
La búsqueda de chivos	El criador de chivos se encuentra en un corral de la zona y le indica al jugar que algunos de ellos se encuentran perdidos y que debe buscarlos en el laberinto de cactus, al salir del corral una niña Wayuú, comenta mediante un dialogo que tipo de criaturas mitológicas hay por la zona. Una vez encontrados todos los chivos y llevados donde el cuidador, este entrega una recompensa.
La salvación de Dolores Epinayú	Posteriormente se activa una cinemática automáticamente, en la cual Dolores Epinayú, es atacada por una criatura mítica, por lo que el jugador acude en su auxilio, a partir de ese momento Dolores se une a Pedro conformando un equipo que será manejado por el jugador en adelante.
Atentado Wayuú	Una vez derrotada la criatura mítica, el equipo se dirige nuevamente a la ranchería, donde encuentran a las mujeres reunidas, quienes comentan que gran parte de los hombres de la comunidad fueron a hacer un atentado contra los paramilitares que azotan la región y les indican que vayan a conversar con la narradora de historias (lideresa de los Wayuú). Esta le encomienda a Pedro que cuide de Dolores Epinayú, ya que ella es quien heredara la transmisión de las tradiciones y conocimientos de su pueblo. Les advierte del peligro al que la comunidad se encuentra expuesta y los envía donde la gran tejedora, para que le colaboren con una misión.
La gran tejedora	La gran tejedora se encuentra en el escenario “mercado artesanal” y es quien se encarga del comercio con los hombres blancos. Les solicita que busquen las Tu’uma (pedras rojizas de gran valor para los Wayuú), en el desierto de dunas, allí también otros pobladores les hacen la advertencia de peligrosas criaturas que merodean por dicha zona. Luego de realizar el encargo y en el camino de salida del desierto, el equipo tendrá que enfrentar a una araña gigante, al derrotarla esta se transforma en la gran tejedora, que les cuenta que esta era una prueba para medir su valía y que el pueblo está siendo arrasado por un grupo paramilitar en respuesta al atentado. También les hace prometer que a toda costa preservaran el conocimiento y tradiciones Wayuú.

Nota: Tabla realizada por el autor con base en el guion de la herramienta de gamificación diseñada.

Tabla 8.*Cronología y escaleta etapa final de la herramienta gamificada*

Episodio	Descripción general
La toma paramilitar	Al salir de la zona desértica transcurre una cinemática donde varias camionetas se dirigen hacia la ranchería, se observa la presencia de paramilitares en la zona y se escuchan varios disparos, luego con un texto se describen los hechos de la masacre perpetradas por el Bloque Norte de las AUC y coordinadas por alias “Jorge 40”, alias “Pablo” y alias “Chema bala”.
La masacre	Al llegar nuevamente a la ranchería esta se encuentra arrasada, se activa una nueva cinemática en la que se muestra como los paramilitares suben y secuestran a la narradora de historias y otras mujeres de la comunidad. El Alaüla al intentar impedirlo es herido por líder paramilitar Alias “Pablo”. Posteriormente el equipo puede explorar la zona e interactuar con los sobrevivientes, quienes narran lo ocurrido. Al hablar con el Alaüla, este le dice a Pedro que debe proteger y ayudar a escapar hacia Venezuela a Dolores, ya que ella tiene el conocimiento suficiente para preservar la memoria histórica de los Wayúú.
El escape	El escape se realiza por un camino alternativo del desierto en el que el equipo se enfrenta a varios comandantes paramilitares y con sus respectivas cuadrillas. Al finalizar el camino, son interceptados por Alias “Pablo” y se tiene el combate final del juego. Una vez derrotado se activa una cinemática donde Pedro es herido y muere, no sin antes tener una emotiva charla con Dolores acerca de la importancia de divulgar lo ocurrido. Posteriormente Dolores logra escapar.
Después de la masacre	En una cinemática se explica las consecuencias de la masacre de Bahía Portete y los hechos ocurridos días después, se especifica la actitud del gobierno Colombiano frente al genocidio y se hace una reflexión sobre el tipo derechos humanos vulnerados a los que fue sometido el pueblo Wayúú.
Final del juego	Aparece nuevamente el historiador e invita a profundizar en estos hechos recomendando algunos libros de texto. Así mismo, expone las pautas establecidas por la Comisión para el esclarecimiento de la Verdad y la no Repetición, frente a la superación del conflicto armado en Colombia. Por último aparecen los créditos.

Nota: Tabla realizada por el autor con base en el guion de la herramienta de gamificación.

La imagen a continuación recrea de manera gráfica algunas de los episodios narrados en la tabla anterior.

Figura 13.*Capturas de pantalla de la experiencia gamificada, según su cronología*



Nota: Figura realizada por el autor con base en el guion de la herramienta de gamificación diseñada.

Otro aspecto importante de la narrativa tiene que ver con los tipos de personajes, para su diseño se tuvo en cuenta los doce arquetipos o patrones universales de personalidad, expuestos por Jung (Martínez, 2022), ya que éstos al residir en el inconsciente colectivo de todos los seres humanos de manera atemporal, generan una identificación natural con el público objetivo. En la figura a continuación, se exponen los personajes diseñados y los principales arquetipos de personalidad que los caracterizan.

Figura 14.

Descripción de los personajes de la experiencia gamificada, según su arquetipo, objetivos y roles

Personajes principales			
 Pedro Epinayú	Rol: Es el protagonista del juego y a quien maneja el jugador. Es quién lleva a cabo todas misiones y desarrollo de la aventura.	Objetivo: Salvar a dolores Epinayú de la masacre y ayudarlo a escapar sana y salva	Arquetipo: Héroe Cuidador Explorador
 Dolores Epinayú	Rol: Enseña a Pedro el manejo del juego. Posteriormente se le une conformando un equipo que es manejable por el jugador.	Objetivo: Ayudar a Pedro en sus aventuras, preservar la memoria histórica y divulgar lo sucedido	Arquetipo: Amigo Bufón Rebelde

Personajes secundarios

			
Historiador	Alaüla	La gran tejedora	Narradora de historias
Rol: Es el personaje que hace la introducción al juego y da las conclusiones al finalizar Objetivo: Orientar al jugador para que se sumerja en la historia Arquetipo: Sabio	Rol: Líder de la comunidad Wayuu, es el mentor y guía de Pedro y le encomienda misiones Objetivo: Dirigir a la comunidad Arquetipo: Gobernante, sabio	Rol: Transmite conocimientos y encomienda misiones al equipo. También se transforma en araña gigante. Objetivo: Encargada de comerciar con los hombres blancos Arquetipo: Sabia y maga	Rol: Lideresa de la comunidad Wayuu, es mentora y guía de Pedro y Dolores. Les encomienda misiones. Objetivo: Transmitir conocimientos Arquetipo: Gobernante, sabia
			
Rubén Epinayú	Tendero del restaurante	Criador de chivos	Guerrero Wayuu
Rol: Pescador que Transmite conocimientos Objetivo: Enseñar los mecanismos de pesca Arquetipo: Sabio, explorador	Rol: Transmite conocimientos y encomienda la misión de pesca Objetivo: Atiende el restaurante de Bahía Portete Arquetipo: Amigo	Rol: Transmite conocimientos y encomienda la misión de los chivos Objetivo: Es el encargado del corral de los chivos Arquetipo: Amigo	Rol: Transmite conocimientos y enseña el tutorial de batallas Objetivo: Encargado de proteger a la comunidad Arquetipo: Cuidador

Comerciantes de la comunidad Wayuu

			
Objetivo: Su función además de relatar ya sea aspectos culturales de la comunidad Wayuu, es ofrecer productos que ayudan al jugador a pasar los diferentes retos.			

Habitantes de la comunidad Wayuu

					
					
		Objetivo: Su función es poner en contexto al jugador, mediante diálogos sobre el conflicto armado en la región (actores armados y situaciones de violencia y violación de derechos humanos, extraída de testimonios encontrados en referencias bibliográficas), los hechos ocurridos previamente y durante la masacre de Bahía Portete.			

Villanos

	Chema Bala Rol: Es un traficante Wayuu, que lleva el grupo paramilitar al territorio para amenazar a la comunidad. Tiene diálogos importantes durante las cinemáticas.		Alias "Pablo" Rol: Es el comandante de grupo paramilitar que azota a la comunidad. Tiene diálogos importantes durante las cinemáticas. Y es el enemigo final del juego.		
					
Alias "El diablo"	Alias "El mico"	Alias "Lobo"	Paramilitar	Paramilitar"	Paramilitar
Rol: Los paramilitares tienen diálogos intimidatorios y de amenazas (muchas extraídas de testimonios encontrados en las referencias bibliográficas). Estos se encuentran dirigidos a generar zozobra en el jugador y recrear las situaciones que tuvo que padecer la comunidad Wayuu en los hechos relacionados con la masacre. También son los enemigos que se deben enfrentar durante el episodio del escape.					

Criaturas mitológicas de la cultura Wayuu

				
Keeralias (Espíritu de fuego)	Paraguaipoa (Perro demoníaco)	Shaneeta'inrú (Espíritu maligno en forma de jinete)	Aka'lakui Al Epeel Epeyüi (Monstruo felino)	Aka'lakui (Duende Misterioso)
				Rol: Ambientan los combates iniciales de la aventura y se incluyeron con el ánimo de potenciar la diversión en inmersión del juego.
La Chaamaa (Bruja)	Shokooiin (Búho de mal agujero)	Jerüü (serpiente larga y fina no venenosa)	Wale'kerü (Araña tejedora mítica)	

Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Para mayor profundidad de los contenidos, personajes y diálogos diseñados para la estrategia gamificada, en el anexo C, se presenta el guion del narrativo utilizado para la realización de "Comunidad Wayuú guerrero ancestrales".

Mecánicas y Dinámicas de la Estrategia Gamificada

Se establecieron elementos jugables de acuerdo a las capacidades y complejidades de la plataforma RPG Maker MV, diseñándolas de tal manera que fueran lo más divertidas y motivantes posibles y que a su vez permitieran recibir y poner a

prueba los conocimientos que se deseaban impartir. A continuación se describe cada una de ellas:

Mundo y Escenarios

Los escenarios diseñados para la estrategia gamificada, se inspiraron en la geografía de la región norte del departamento de la Guajira, el Municipio de Uribia y la Bahía de Portete, para ello se realizó una consulta previa de videos y registros fotográficos disponibles en internet y se adecuaron a las necesidades del juego. En la figura a continuación, describe cada uno de ellos.

Figura 15.

Descripción de los escenarios de la gamificada

Imagen	Descripción
	<p>La Ranchería</p> <p>Es el escenario central, que conecta con las demás zonas del juego. Allí se encuentra la mayor parte de los personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante.</p> <p>Cada una de sus viviendas cuenta con un escenario independiente.</p> <p>Allí se inicia el juego y está diseñado para que el jugador pueda practicar los movimientos del personaje, así como la exploración del menú.</p>
	<p>La Casa principal de la Ranchería</p> <p>Es la vivienda del Alaúla y de la narradora de historias, en este lugar se explican pautas importantes del juego y de la comunidad Wayuu.</p>

Imagen	Descripción
	<p>Viviendas de la Ranchería</p> <p>En el interior de las viviendas que conforman la ranchería se pueden encontrar miembros de la comunidad Wayuu que transmiten conocimiento, cofres con recompensas para facilitar la aventura, tiendas para comprar y vender artículos.</p> <p>También a una vivienda de la Ranchería se traslada el Alaüla cuando realiza al protagonista una serie de preguntas acerca del pueblo Wayuu y el conflicto armado en la región.</p>

Imagen	Descripción
	<p>Camino a la Bahía de Portete</p> <p>En este escenario se encuentran las primeras criaturas mitológicas y está diseñado para que el jugador aprenda el sistema de combate de una manera progresiva.</p> <p>En la zona hay cofres con recompensas que promueven la exploración y una tienda para comprar y vender artículos.</p>

Imagen	Descripción
	<p>Bahía de Portete</p> <p>En la zona se encuentra el área del minijuego de pescar, hay cofres con recompensas que promueven la exploración y se encuentra el restaurante de Bahía Portete.</p> <p>Allí se encuentra una parte importante de los personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante y suceden la cinemática del encuentro con Alias "Chema Bala"</p>

Imagen	Descripción
	<p>Restaurante de Bahía de Portete En esta vivienda se encarga la misión de la pesca y se encuentran personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante.</p>

Imagen	Descripción
	<p>Laberinto de Cactus En este escenario es donde se realizan las misiones: búsqueda de chivos y la salvación de Dolores Epinayú. También cuenta con una zona de combate contra criaturas míticas, cofres y hogueras para salvar los progresos. Así mismo, se encuentran personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante.</p>

Imagen	Descripción
	<p>Mercado artesanal En este escenario la gran tejedora encarga la misión de recoger las Tu'uma (piedras rojizas de gran valor para los Wayuu). Se encuentran personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante, cofres y hogueras para salvar los progresos y una tienda para comprar y vender suministros.</p>

Imagen	Descripción
	<p>Desierto de dunas En este escenario ocurre el enfrentamiento contra la araña mítica y tienen lugar las misiones: Escape, toma paramilitar y el final del juego (incluyendo los combates con los paramilitares) También cuenta con una zona de combate contra criaturas míticas, cofres y hogueras para salvar los progresos. Así mismo, se encuentran personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante.</p>
Imagen	Descripción
	<p>Ranchería Incendiada Es la transformación de la ranchería inicial, pero después de la toma paramilitar (se diseñó también el mercado artesanal incendiado). En este escenario transcurren las cinemáticas que explican los hechos del desalojo y la masacre que padeció el pueblo Wayuu. Así mismo, se encuentran personajes que tienen los diálogos con la información teórica que se deseaba transmitir al estudiante.</p>

Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Sistema de Misiones

Las misiones se diseñaron para poner a prueba al jugador, es decir incentivar las sensaciones de retos y recompensas; así como, un mecanismo para avanzar en la progresión de la historia del juego y también para obligar al jugador a dialogar con los diferentes personajes dispuestos en los escenarios y que narraban los conocimientos que se deseaban impartir a los estudiantes. Las mecánicas asociadas al tipo de misiones se muestran en la tabla a continuación:

Tabla 9.

Tipos de mecánicas por misiones

Tipo de mecánica	Misiones
Recorridos exploratorios: Al no haber un mapa que mostrará una ubicación puntual del objetivo el usuario era forzado a trasegar por los diferentes escenarios hablando con los personajes para que lo guiaran hacia la realización de la misión	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda del Alaüla - Búsqueda del tendero en el restaurante Bahía Portete - Búsqueda de Rubén Epinayú

Tipo de mecánica	Misiones
	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda del criador de chivos - Búsqueda de la Narradora de historias - Búsqueda de la gran tejedora
<p>Recolección de objetos: Además de obligar al jugador a explorar un escenario en particular, le forzaba a enfrentarse a los enemigos de la zona, para recibir una recompensa o avanzar en la progresión del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La pesca del pargo rojo - La recolección de chivos perdidos - La búsqueda de las piedras sagradas
<p>Test de conocimientos: Con el ánimo de garantizar la retención de conocimientos por parte de los estudiantes, se diseñó una misión donde el Alaúla (líder de la comunidad), realiza unas preguntas sobre los diálogos que describían los diferentes personajes dispuestos en los escenarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayúú
<p>Misiones de combate: Este tipo de misiones se estructuraron principalmente como elemento lúdico de la experiencia, pero también para narrar alguna historia, hecho o evento, que se quisiera dar a conocer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La salvación de dolores - Enfrentamiento con la gran tejedora - El escape

Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

En la figura a continuación se ejemplifican por medio de capturas de pantalla algunas de las misiones, mencionadas:

Figura 16.

Capturas de pantalla de algunas de las misiones de la estrategia gamificada



Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Recompensas

Las recompensas se podían obtener básicamente de dos formas. La primera al culminar alguna misión o encargo y mediante la exploración de los escenarios, ya que algunos lugares

estaban dispuestos cofres que contenían suministros o equipos para ser utilizados por los personajes. Ver figura a continuación.

Figura 17.

Ejemplo de recompensas de la estrategia gamificada.



Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Tutoriales

Estos se implementaron por medio de los diálogos de algunos personajes, que explicaban las diferentes dinámicas del juego como: El desplazamiento, el uso del menú (ítems y equipamiento), el guardado de la progresión, el sistema de pesca, de batallas, entre otros. Ver figura a continuación.

Figura 18.

Ejemplo de tutoriales de la estrategia gamificada



Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Combates

El sistema de combate con el que cuenta la plataforma RPG Maker, es estratégico y se basa en turnos, en los cuales por medio de un menú se pueden elegir las opciones de batalla como: Ataque, defensa, magia, habilidad o escape; para que el jugador seleccione la de su preferencia.

Tanto el equipo de personajes manejables como los enemigos, cuentan con unos puntos de salud y que se van descontando en la medida que reciben ataques (ya sean provenientes ataques simples, de magia o habilidades), y son derrotados en el momento en que estos se agotan. Sin embargo, hay habilidades que pueden recuperar puntos de salud o revivir a los personajes, siempre y cuando se apliquen antes de que todo el equipo sea derrotado.

En la estrategia gamificada, los primeros combates se afrontaban con el personaje Pedro Epinayú, el cual tenía atributos de guerrero, tales como la fuerza, vitalidad y resistencia, pero transcurrida la aventura se une Dolores Epinayú con atributos enfocados en el poder mágico (Ataque de fuego y curación).

Los enemigos diseñados estaban inspirados en criaturas de la mitología Wayuú y en el grupo paramilitar que azotó la región durante el conflicto armado de la primera mitad del siglo XXI.

Estos enemigos solo se encontraban presentes en algunas zonas del juego, normalmente áreas deshabitadas o donde se realizaba la búsqueda de objetos de una misión específica. Se diseñó de esta manera con el ánimo que el jugador pudiera transitar tranquilamente por las aldeas captar y prestar la mayor atención a los diálogos de los pobladores, que traían los temas que se deseaban impartir por medio de la herramienta gamificada.

Figura 19.

Ejemplo de Batallas de la estrategia gamificada



Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Progresión, Equipo y Habilidades

Tanto el nivel de los aliados como de los enemigos se rigen por una serie de parámetros basados en puntajes, los cuales son determinantes en las características de los personajes definiendo sus fortalezas y debilidades. Lo cual genera una complejidad interesante al momento de asumir un combate.

El aumento de los puntajes para el personaje jugable y sus aliados, se hace de manera automática al culminar una batalla de manera victoriosa. En cambio los enemigos cuentan con un puntaje predeterminado por el diseñador del juego. Para el caso de la estrategia gamificada, se establecieron puntajes de manera progresiva, es decir, a medida que avanzaba la historia la dificultad de los enemigos incrementaba.

Frente al equipo como armas, armaduras o ítems (pociones, antídotos, etc), solo aplican en los protagonistas, aumentando o disminuyendo sus atributos y se pueden conseguir a lo largo de la aventura o venir incluidos al iniciar el juego.

Las magias y habilidades se pueden diseñar de manera predeterminada tanto para aliados como para enemigos o es posible adquirirlas posteriormente. Estas pueden ser de ataque (fuego,

hielo, viento, etc); curativas, causar estados alterados como envenenamiento, sueño, etc. Para la experiencia gamificada, el equipo y armamento se basó en objetos de la cultura Wayuú tales como: guayuco (armadura), Uwomü (coraza), Juricchi (plato a base de chivo), etc. En la figura a continuación se expone el menú del juego.

Figura 20.

Sistema de progresión y equipo de la estrategia gamificada



Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Trabajo en Equipo

Otra dinámica importante y que hace parte de las emociones relacionadas con el sentido de pertenencia o de comunidad, tiene que ver con el trabajo en equipo, este se implementó a través de dos mecanismos en la experiencia gamificada.

A través del servicio que el protagonista prestaba a la comunidad, adquiriendo cada vez mayor importancia dentro de esta y mediante la cooperación con su aliada Dolores Epinayuu, tanto en la progresión de la historia como en el combate.

Minijuegos

En el blog on line Geekno (2020), definen minijuego como una dinámica de dimensiones limitadas o pequeño, integrado dentro de otro videojuego más grande, es decir forma parte de un todo mayor.

En la estrategia gamificada, se incluyó el minijuego de pesca, complementario de a una misión principal, (con mecánicas de manejo diferentes), donde se podía realizar la acumulación de puntajes y los pescados recolectados era posible utilizarlos en el juego principal para recuperar puntos de salud. Esto con el fin de dar mayor diversidad a la aventura. Ver figura a continuación.

Figura 21.

Minijuego de la estrategia gamificada



Nota: Figura realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Estética de la Estrategia Gamificada

La estructura narrativa, los diálogos de los diferentes personajes, los escenarios, el sistema de reto y progresión, así como los tipos de misiones diseñados para la herramienta de gamificación, se pensaron para estimular respuestas emocionales por parte de los estudiantes, que incluyeran sensaciones placenteras como: El compañerismo, superación de desafíos, fantasía, sensibilidad, estimulación de los sentidos, descubrimiento y expresión.

Esto con el fin de que pudiesen alcanzar un estado de *flow*, a través de una experiencia óptima y completa, que les permitiera la mayor concentración en la actividad, manteniéndolos interesados, divertidos y motivados, para poner a prueba lo asimilado durante la aventura y así poder conseguir un aprendizaje significativo.

En la tabla a continuación se presentan las principales mecánicas y dinámicas implementadas en la herramienta gamificada, así como su relación con los 8 tipos de placeres expuestos por Hunicke, Leblanc y Zubek (2004), asociados a las experiencias estéticas que se pretendían generar en los usuarios. Dentro de estas se encuentran:

Tabla 10.

Tipos de mecánicas y dinámicas utilizadas en la herramienta gamificada

Placer asociado a la experiencia estética	Dinámicas y mecánicas relacionadas
Sensación	Durante toda la aventura claramente se realiza la estimulación de los sentidos audiovisuales y del tacto.
Comunidad compañerismo	Se diseñaron interacciones con los diferentes personajes y aliados, así como, el papel del protagonista para la socialización de conocimientos y el desarrollo de empatía por medio del trabajo en equipo
Reto o desafío	Estos se representaban en los diferentes tipos de misiones, así como en el sistema de combates, se diseñó una progresión del tal manera que la dificultad variara entre media y elevada, dependiendo de la habilidad y experiencia del jugador.
Fantasía	Se buscó que el usuario se sintiera identificado con los protagonistas del juego, asumiendo su rol dentro de la historia.
Historia o narrativa	La narrativa incluyó hechos reales documentados en referencias bibliográficas de la comisión de la verdad y legislación colombiana, también se incluyó elementos fantásticos como la presencia de criaturas mitológicas en la narrativa y combates.
Exploración o descubrimiento	Esta sensación se abordó mediante giros inesperados que tuvo la historia y la exploración de escenarios, ya fuera para la obtención de recompensas como para la progresión de las misiones.
Expresión	Durante la aventura el jugador tenía la autonomía para la toma de algunas decisiones, como para la forma de explorar los escenarios.
Sumisión o inmersión	Al ser un juego de rol la experiencia se diseñó con la intención de hacer sumergir al usuario en una abstracción de la realidad y así lograr una mayor retención de los contenidos y temas integrados en el video juego.

Nota: Tabla realizada por el autor con base en la herramienta de gamificación diseñada.

Resultados

Con el ánimo de poder establecer los niveles de adquisición de competencias cognitivas y de aprendizaje de los contenidos expuestos en la estrategia de gamificación, así como, la percepción de los estudiantes de licenciatura en Ciencias Sociales, frente al uso de los videos juegos, como herramienta para el aumento de la motivación y refuerzo de conocimientos y saberes, se aplicaron los instrumentos que se describen a continuación con sus respectivos resultados:

Resultados Sobre Competencias Cognitivas

Instrumentos 1 y 2. Pre y Post-test

El pre-test y post-test se diseñaron con el ánimo de evaluar los conocimientos de la muestra de estudio sobre el conflicto armado en la región de la Guajira, específicamente los episodios vividos en la masacre cometida en contra de la comunidad Wayuú residente la Bahía de Portete, antes y después de la aplicación de la estrategia de gamificación.

Ambos instrumentos contaban con las mismas diez preguntas que se describen a continuación, adicionalmente se incluyó la edad y el sexo, para poder caracterizar la población.

Tabla 11.

Preguntas y respuestas de pre-test y post-test

Pregunta	Distractores	Clave
1. No fue una finalidad de los grupos paramilitares en las incursiones en el territorio de la media y alta Guajira y el desplazamiento del pueblo Wayuú en el periodo 2000 a 2010	a. Realización organizada de cobros extorsivos a comerciantes y ganaderos b. Negocios de tráfico de drogas a través de Venezuela y las islas del Caribe d. La implementación de megaproyectos estratégicos e. No sabe, no responde	c. Lucha contra la subversión de las guerrillas en la zona e instauración de políticas
2. No es una consecuencia de la bonanza marimbera en el pueblo Wayuú:	a. Amplias zonas deforestadas c. Conformación de bandas armadas descontroladas d. Muchos Jóvenes sin preparación académica e. No sabe, no responde	b. Desarrollo de megaproyectos de finca raíz en la zona
3. Frente a los hechos ocurridos en Bahía Portete con el pueblo Wayuú en los años 2003 y 2004, el estado:	a. Brindó atención oportuna a las peticiones hechas por los habitantes c. Militarizó la zona	b. Fue negligente y ausente

Pregunta	Distractores	Clave
	d. Inició procesos efectivos de búsqueda justicia y reparación e. No sabe, no responde	
4. Una de las actividades productivas de los Wayuú es la cría y aprovechamiento de:	a. Reses b. Gallinas d. Vacas e. No sabe, no responde	c. Chivos
5. En la comunidad Wayuú quien mantienen el prestigio, la autonomía y la vocería frente a los hombres blancos, es:	a. El hombre c. No sabe, no responde	b. La mujer
6. En la comunidad Wayuú quien toma las decisiones del grupo, resuelve los problemas internos y tiene el papel comunicativo en el poblado, es:	b. La mujer e. No sabe, no responde	a. El hombre
7. La etnia Wayuú se agrupa en aproximadamente:	a. 100 clanes c. 70 clanes d. 10 clanes e. No sabe, no responde	b. 30 clanes
8. No es una de las principales actividades Económicas de la comunidad Wayuú:	a. Pastoreo y pesca c. Fabricación y comercio de artesanías d. Algunos al contrabando de mercancías e. No sabe, no responde	b. Trabajo del cuero
9. El pueblo Wayuú, tradicionalmente ha sido un pueblo con vocación:	a. Colonizadora c. Navegante d. Minera e. No sabe, no responde	b. Guerrera
2.10. ¿Cuál fue el principal lugar de desplazamiento del pueblo Wayuú, después de la masacre de Bahía Portete?	b. Uribía c. Maicao d. Riohacha e. No sabe, no responde	a. Maracaibo

Nota: Tabla realizada por el autor

36 de los estudiantes que participaron voluntariamente en la investigación presentaron el pre-test, pero solo 23 de ellos respondieron también el post-test (63,8%), por lo tanto solo estos se contemplaron en el análisis de los datos, configurando la muestra total del estudio.

Al respecto, la distribución por edad y sexo de los estudiantes, indicó que los hombres participaron ligeramente más que las mujeres con el 52% (n=13) y que la mayor parte de la muestra (el 91% (n=21)), eran Jóvenes entre los 18 y 24 años de edad, un adolescente de 17 años y un adulto de 30 años. Para mayor detalle consultar la tabla a continuación.

Tabla 12.*Distribución de la muestra por edad y sexo*

Sexo	Edad por quinquenios						Total	
	15 a 19		20 a 24		30 a 34		Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa		
Femenino	3	13%	8	35%	0	0%	11	48%
Masculino	6	26%	5	22%	1	4%	12	52%
Total general	9	39%	13	57%	1	4%	23	100%

Nota: Tabla realizada por el autor

Por otro lado, los resultados generales de la medición de las competencias cognitivas, medidas por a través del pre-test y post-test, se muestran a continuación:

Tabla 13.*Medidas de tendencia central en pre y post test*

Medidas de tendencia central	Pre Test	Post Test
Datos	23	23
Puntuación máxima	10	10
Media	3,86	7,69
Mediana	4,00	8,00
Desviación estándar	2,34	1,18
Percentil 50	4	8

Nota: Tabla realizada por el autor

Se puede observar en la tabla anterior, que la media de la puntuación total de los 23 estudiantes que hicieron parte de la muestra se incrementó de manera ostensible del pre-test al post-test con valores de 3,68 sobre 10 (puntuación máxima en ambas pruebas) a 7,69 sobre 10, respectivamente, con una diferencia de 4,01 puntos, lo que se traduce en un incremento de 52,1%.

Cabe anotar que la mediana fue diferente de la media, tanto para el pre-test (4,0), como en el post-test (8,0), lo que sugiere la presencia de valores extremos que afectan la normalidad de los datos.

Así mismo, el promedio de distanciamiento de los valores, respecto a la media (desviación estándar), mostró una más dispersión de los datos en el pre-test de (+ o - 2,34), que en el post test, donde se aprecia una tendencia más normal (+ o - 1,18), lo cual indica una que hubo mayor unificación de los conceptos una vez aplicada la herramienta y desarrollada la actividad.

Por último, cabe resaltar que antes de la aplicación de la herramienta gamificada, el percentil 50, es decir la mitad de los de los estudiantes (50%), obtuvo una nota menor o igual a 4,0 y después de su uso obtuvo una nota de 8,0 puntos.

Teniendo en cuenta el diseño cuasi experimental de la investigación (aplicación de pre-test y post-test en un grupo experimental) y con el ánimo de poder de seleccionar una prueba estadística adecuada para determinar si el uso de la estrategia gamificada fue significativa o relevante en el desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en la muestra seleccionada, se realizó la prueba de distribución normal Shapiro-Wilk² (ya que la muestra fue menor a 50 personas).

Tabla 14.

Prueba de normalidad en pre y post test

Normalidad	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	0,166	23	0,098	0,906	23	0,034
Post test	0,225	23	0,004	0,920	23	0,068

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Nota: Tabla realizada por el autor

² Para poder elegir una prueba de correlación estadísticamente adecuada, es necesario determinar si los datos a estudiar se comportan con una distribución normal, es decir que al graficarlos tengan un comportamiento simétrico alrededor de la media, así mismo que esta coincida con la mediana.

En consecuencia la prueba de distribución normal Shapiro-Wilk se usa para contrastar si un conjunto de datos siguen una distribución normal o no y permite elegir la prueba de correlación adecuada. En este caso la de Wilcoxon.

En tabla anterior se puede observar que el pre-test tuvo una distribución anormal ($p=0,034$ menor a $p=0,05$) y el post-test normal ($P=0,068$ mayor a $p=0,05$). De acuerdo con estos resultados se utilizó la prueba no paramétrica Wilcoxon para determinar el nivel de significancia, el cual se presenta a continuación: ³

Tabla 15.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon

Estadísticos de contraste ^a	Nota final - Nota inicial
Z	-3,874 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Nota: Tabla realizada por el autor

Con relación a la determinación de la prueba de Wilcoxon, se realizó un cálculo de promedios en muestras relacionadas (ya que es sobre el grupo experimental antes y después de la utilización del videojuego), donde el valor p, dio un resultado de 0,000 (valor inferior 0,05), indicando una diferencia significativa en el grupo, en el aumento del promedio de calificaciones y por ende de la apropiación de conocimientos después del uso de la herramienta propuesta (videojuego).

Se comprueba de esta manera, que la gamificación de los contenidos impartidos, incidió positivamente en el desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en la muestra seleccionada.

³ La significancia indica la probabilidad de que la relación entre dos o más variables no se dé por coincidencia, sino que tenga una asociación estadística.

Por lo tanto, el nivel de significancia es la probabilidad de rechazar lo contrario a lo planteado en la pregunta de investigación (hipótesis nula), es decir, en este caso permitió establecer si el uso de la herramienta de gamificación influyó o no en el mejoramiento de la adquisición de conocimientos de los sujetos objeto de estudio.

Resultados sobre Niveles de Motivación

Con el ánimo de establecer los niveles de motivación en los estudiantes, frente al uso de la estrategia gamificada, se aplicó un instrumento denominado “percepción sobre el videojuego como herramienta de aprendizaje”, el cual estaba dividido en dos partes: La primera destinada a definir el perfil del jugador (relación con el uso de videojuegos como opción de entretenimiento en la vida diaria) y la segunda dirigida a conocer sus opiniones, impresiones y percepciones del videojuego como recurso educativo. Las preguntas que componen el instrumento se muestran en la tabla a continuación:

Tabla 16.

Preguntas sobre percepción del videojuego como herramienta de aprendizaje

	Pregunta	Opciones de respuesta
1. Perfil del jugador	¿Utiliza videojuegos como medio de entretención?	- Si - No
	¿Qué tipo de dispositivo utiliza para jugar habitualmente?	- Consolas (play station, xbox, nintendo, etc) - Computador de escritorio - Computador portátil - Móvil
	¿Qué tipo de videojuego prefiere?	- Plataformas - Rol Play Game (RPG) - Juegos Online - Juegos offline - Deportes - Aventuras/acción - Survival horror - Estrategias
	Número de días a la semana que juega videojuegos	- 1 día - 2 días - 3 días - 4 días - Menos de un 1 día - Más de 4 días
	Número de horas a la semana que dedica en promedio para jugar videojuegos	- 1 a 2 horas - 2 a 3 horas - 3 a 5 horas - 5 a 10 horas - Más de 10 horas
	Razones por las que no usaba videojuegos antes del este estudio	- Falta de recursos económicos o tecnológicos - No le interesan o atraen - Le parecen aburridos - No había tenido la oportunidad de probarlos - Tiene una imagen negativa de estos - Cree que no se encuentra en edad de utilizarlos

Pregunta	Opciones de respuesta
¿El videojuego proporcionado fue útil para adquirir nuevos conocimientos?	<ul style="list-style-type: none"> - Si - No - ¿Por qué?
¿Completó el videojuego hasta el final?	<ul style="list-style-type: none"> - Si - No
¿Cómo evalúa el nivel de dificultad del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> - Muy difícil - Difícil - Dificultad media - Fácil - Muy fácil
¿El videojuego le pareció?	<ul style="list-style-type: none"> - Muy divertido - Divertido - Normal - Aburrido - Muy aburrido - ¿Por qué?
¿Qué tipo de conocimientos adquirió mediante el uso del videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> - Culturales - Históricos - Políticos - Éticos - Antropológicos - Ninguno
De acuerdo con los conocimientos adquiridos. ¿Qué nivel considera que tuvo de aprendizaje? Donde 5 es mucho y 1 es poco.	<ul style="list-style-type: none"> - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - ¿Por qué?
¿El videojuego motivo su proceso de aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> - Si - No
¿Por qué le pareció motivante el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> - Porque me gustan los videojuegos - Los contenidos del videojuego son acordes a los del curso - Porque su dinámica e historia fueron divertidas e interesantes - Sus contenidos coinciden con mi forma de pensar - ¿Cuál?
¿Por qué no le pareció motivante?	<ul style="list-style-type: none"> - Porque no me gustan los videojuegos - Los contenidos del videojuego no son acordes a los contenidos del curso - Porque no entendí la dinámica del videojuego - Sus contenidos no reflejan mi forma de pensar - Porque era muy difícil - ¿Cuál?
¿Por qué no terminó el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> - No le pareció interesante - No le pareció divertido - No le aportaba a su proceso educativo - No le gustaron sus mecánicas - Le pareció muy difícil - No contaba con el tiempo - No contaba con los recursos tecnológicos - No lo pudo instalar - ¿Cuál?
¿Cuántas horas dedicó al videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> - 1 hora o menos

2. Percepción del videojuego como recurso educativo

Pregunta	Opciones de respuesta
	<ul style="list-style-type: none"> - 2 horas - 3 horas - 4 horas - 5 horas o más
¿Por qué no utilizó el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> - No lo pudo instalar - No le interesó - No lo consideró útil - Le pareció muy difícil en el inicio - No contaba con el tiempo - No contaba con los recursos tecnológicos - ¿Cual?
¿Le gustaría que se implementaran los videojuegos, como herramientas educativas para el aprendizaje de nuevos conocimientos?	<ul style="list-style-type: none"> - Si - No - ¿Por qué?
Sugerencias	Pregunta abierta

Nota: Tabla realizada por el autor

Cabe resaltar que del total de la muestra compuesta por 23 estudiantes, solo el 43% (n=10), dieron respuesta al instrumento “percepción sobre el videojuego como herramienta de aprendizaje”, su distribución por sexo tuvo una paridad entre hombres y mujeres del 50% (n=5), ubicados en el rango de edad de 18 a 23 años. Sus resultados se presentan a continuación:

Perfil del Jugador

La mayor parte de los estudiantes que dieron respuesta al instrumento de percepción, (80%, n=8), utilizan videojuegos habitualmente como medio de entretenimiento, mientras que el 20% (n=2), restante compuesto por mujeres, no lo hacían debido a: la falta de recursos económicos o tecnológicos o porque no habían tenido la oportunidad de probarlos anteriormente.

Por otro lado, el 50% (n=4) estudiantes que utilizan consolas como Play Station, Xbox y Nintendo para jugar cotidianamente, también lo hacen en otras plataformas o dispositivos como su móvil y el computador ya sea escritorio o portátil. Es decir, tienen mayor versatilidad en los hábitos de juego de los hombres. Así mismo el 25% (n=2) solo hace uso de su computador portátil.

Frente al tipo de videojuegos, la distribución fue variada, sin embargo, se observó una mayor predilección (75%, n=6), por los juegos ya sea de competencia online, los de aventuras acción y por los Rol Play Game (RPG). También se reflejó que más de la mitad de los estudiantes (62%, n=5), no se encasillan en un solo tipo de videojuegos.

En cuanto a la frecuencia de uso de videojuegos, se observó que el 50% (n=4) lo hacen dos veces por semana (igual número de hombres y mujeres) y que el 25% (n=2), lo hacen menos de un día a la semana (solo mujeres). La intensidad al momento de jugar fue mayoritariamente de 1 a 2 horas con el 63% (n=5), seguida por 2 a 3 horas (25%, n=2). Los resultados expresados en este apartado, se pueden apreciar en la tabla a continuación:

Tabla 17.

Perfil de los jugadores

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Utiliza video juegos como medio de entretenimiento						
Si	5	50%	3	30%	8	80%
No	0	0%	2	20%	2	20%
Total	5	50%	5	50%	10	100%
Qué tipo de dispositivo utiliza para jugar habitualmente						
Computador de escritorio	0	0%	1	13%	1	13%
Computador portátil	1	13%	1	13%	2	25%
Móvil	1	13%	0	0%	1	13%
Varios dispositivos	3	38%	1	13%	4	50%
Total	5	63%	3	38%	8	100%
Tipo de videojuegos utilizados						
Aventuras/acción, Deportes	1	13%	0	0%	1	13%
Juegos Online	0	0%	2	25%	2	25%
Juegos Online, Estrategias, Aventuras/acción	1	13%	0	0%	1	13%
Juegos Online, Estrategias, Aventuras/acción, Rol Play Game (RPG)	1	13%	0	0%	1	13%
Juegos Online, Rol Play Game (RPG), Aventuras/acción, Estrategias	1	13%	0	0%	1	13%
Plataformas, Juegos offline, Survival horror, Rol Play Game (RPG)	1	13%	0	0%	1	13%
Survival horror	0	0%	1	13%	1	13%

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Total	5	63%	3	38%	8	100%
Número de días a la semana que usa videojuegos						
1 día	0	0%	1	13%	1	13%
2 días	2	25%	2	25%	4	50%
Más de 4 días	1	13%	0	0%	1	13%
menos de un 1 día	2	25%	0	0%	2	25%
Total	5	63%	3	38%	8	100%
Número de horas a la semana que dedica en promedio para jugar video juegos						
1 a 2 horas	2	25%	3	38%	5	63%
2 a 3 horas	2	25%	0	0%	2	25%
3 a 5 horas	1	13%	0	0%	1	13%
Total	5	63%	3	38%	100%	

Nota: Tabla realizada por el autor

Percepción del Videojuego Como Recurso Educativo

El segundo componente del instrumento “percepción sobre el videojuego como herramienta de aprendizaje”, se encontraba destinada a evaluar la opinión de los estudiantes sobre la experiencia del uso de la herramienta pedagógica.

Al respecto, cabe indicar que de los estudiantes que diligenciaron el instrumento, el 100% (n=10), jugaron al videojuego, completaron la experiencia en su totalidad y opinaron que fue útil en la adquisición nuevos conocimientos.

Al preguntarles porqué les pareció útil en la adquisición de conocimientos, una parte importante de ellos coincidieron en que aprendieron sobre la cultura, situación geográfica y contexto de la comunidad Wayuú; así como sobre la injerencia del conflicto armado en la región y el papel del estado, ya que algunos de ellos poseían un conocimiento superficial o nulo acerca del tema.

Al respecto se citan textualmente las opiniones de algunos estudiantes:

Sujeto 6: “Me parece un juego entretenido, que aporta a la formación de los Jóvenes, dándoles la información de los hechos ocurridos alrededor del conflicto armado,

específicamente las masacres ocurridas a principios de los años 2000, de las cuales las principales víctimas fue la comunidad Wayuú y también evidencia el abandono total del Estado a estos pueblos”.

Sujeto 9: “Conocí elementos nuevos de la cultura Wayuú, así como el desplazamiento forzado que sufrieron por culpa de grupos paramilitares”.

Sujeto 10: “Antes de jugar el videojuego, no tenía conocimiento en relación a este suceso, sin embargo, gracias al juego pude comprender la historia de la masacre de Bahía Portete en la alta Guajira y la incidencia que ha tenido el conflicto armado en la Comunidad Wayuú.

Además, pude reconocer cuales son las características físicas del territorio, las principales actividades económicas, la organización social de la comunidad y sus creencias y costumbres de la comunidad Wayuú”

Otros estudiantes además de resaltar las cualidades pedagógicas, opinaron sobre la motivación que les produjo, a continuación se citan algunos de ellos:

Sujeto 1: “Por su ampliación y dedicación en relatos e historias reales que se combinan con la ficción pero no dejando de lado lo que se quiere mostrar”

Sujeto 3: “Es dinámico, diferente a lo que acostumbra una como estudiante de sociales y en general como método de aprendizaje de un suceso histórico o hecho que no es lejano a nosotros”

Sujeto 5 “Es un juego que puede ayudar como herramienta de aprendizaje para aquellos que gustan de los videojuegos de historia o roles, aprendiendo sobre nuestra geografía y contexto social del que muchas veces no estamos informados”

Frente a la percepción de la dificultad para avanzar y finalizar el videojuego, El 80% (n=8), de los estudiantes lo catalogaron entre una dificultad media y fácil y solo a un individuo le

pareció difícil y a otro muy fácil. Con relación al interés también al 50% (5) (mayormente mujeres 4 de 5), les pareció divertido, al 30% (n=3) muy divertido y a dos hombres les pareció normal. (Ver tabla a continuación).

Tabla 18.

Percepción de dificultad e interés frente al videojuego

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Percepción del nivel dificultad del videojuego						
Difícil	0	0%	1	10%	1	10%
Dificultad media	2	20%	2	20%	4	40%
Fácil	2	20%	2	20%	4	40%
Muy fácil	1	10%	0	0%	1	10%
Total	5	50%	5	50%	0	100%
Interés frente al videojuegos						
Muy divertido	2	20%	1	10%	3	30%
Divertido	1	10%	4	40%	5	50%
Normal	2	20%	0	0%	2	20%
Total	5	50%	5	50%	10	100%

Nota: Tabla realizada por el autor

Al indagar las razones del porqué tuvieron esta opinión frente a estos dos aspectos, se obtuvieron variadas posturas, pero con algunos puntos en común como: el aumento transitorio de la dificultad, las limitaciones en términos de gráficos de la plataforma RPG Maker, la profundidad de la historia, la repetición de combates en algunos segmentos del juego y la motivación para investigar más acerca del tema. A continuación se mencionan algunos de los comentarios más relevantes:

Sujeto 1: “Su formato es atrayente y divertido, la historia explica muy bien el tema central y la jugabilidad es simple, practica para ayudar a que sea rápido su terminación”.

Sujeto 2: “Era un poco difícil manejar los controles, en la aparte del laberinto en búsqueda de las piedras me pareció un poco repetitivo”

Sujeto 6: “Por como abordó la temática y a pesar de que era frustrante perder eso lo hizo más interesante como para tenerme horas intentando pasar los niveles, además de que te llevan también a investigar sobre los Wayuú, su cultura, su espacio, su lengua, su gente”

Sujeto 7: “Al inicio estuvo fácil, sin embargo en el laberinto y la parte final en donde se tiene que pelear con grupos paramilitares se vuelve un poco difícil por la cantidad de enemigos. Tienes que procurar mantener los puntos de vida y magia al nivel máximo para que no te maten”

Sujeto 10: “Las batallas que se presentan a lo largo del juego, tanto con las bestias y animales como con los paramilitares, hace que la historia sea interesante, que uno se divierta en el desarrollo de las aventuras y pruebas.”

En cuanto a la precepción de conocimientos adquiridos, mediante el usos de la estrategia de gamificación, el 100% (n=10) de los estudiantes, relacionaron los de tipo cultural e histórico; el 70% (n=7) de tipo político y el 50% (n=5) de tipo ético. Así mismo, el 90% (n=9) tuvieron una percepción del nivel de aprendizaje con una puntuación de 4, en una escala de 1 a 5, donde 5 asume la máxima puntuación y solamente uno de los estudiantes clasificó los conocimientos adquiridos con una puntuación de 5. (Ver tabla a continuación)

Tabla 19.

Percepción sobre conocimientos adquiridos mediante la estrategia de gamificación

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Tipo de conocimientos adquiridos						
Culturales, Históricos	1	10%	1	10%	2	20%
Culturales, Históricos, Éticos		0%	1	10%	1	10%
Culturales, Históricos, Políticos	1	10%	1	10%	2	20%
Culturales, Históricos, Políticos, Antropológicos	1	10%	0	0%	1	10%
Culturales, Históricos, Políticos, Éticos	1	10%	2	20%	3	30%
Culturales, Históricos, Políticos, Éticos, Antropológicos	1	10%	0	0%	1	10%
Total	5	50%	5	50%	10	100%

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Percepción del nivel de aprendizaje con el uso del videojuego (escala de 1 a 5)						
4	5	50%	4	40%	9	90%
5	0	0%	1	10%	1	10%
Total	5	50%	5	50%	10	100%

Nota: Tabla realizada por el autor

Dentro de las opiniones de los conocimientos adquiridos con el uso de la herramienta la mayoría convergen: en la visualización de la magnitud del conflicto armado, en el acercamiento a la cultura Wayuú, incluida su mitología y en una postura crítica de la historia reciente en cuanto a la problemática ocurrida en la Bahía de Portete. A continuación se citan algunas opiniones representativas:

Sujeto 2: “El juego me permitió tener un acercamiento a la cultura del pueblo Wayuú, saber datos importantes de este como su organización social, actividades, creencias que hasta el momento yo desconocía. Con los diálogos referentes a la masacre y extraídos de fuentes tenían claridad y se relacionaban con lo que pasaba en el pueblo”

Sujeto 7: “Me parece que se podría profundizar un poco más si fuera un producto para lanzarse por sí solo, pero con el apoyo de maestros me parece una herramienta genial”

Sujeto 10: “Con este videojuego aprendí sobre: las características físicas del territorio, las principales actividades económicas, la organización social de la comunidad, sus creencias y costumbres y también sobre el aspecto histórico, y las causas que tuvo dicho conflicto”

Por otro lado, al 100% (n=10) de los estudiantes que contestaron el instrumento, el uso de la herramienta de gamificación les pareció motivante. El 80% (n=8) de ellos lo atribuyó a que su dinámica e historia fueron divertidas e interesantes; el 10% (n=1) lo atribuyó a que se identificaba con sus contenidos y el 10% (n=1) restante a que le gustan los video juegos. (Ver tabla a continuación).

Tabla 20.

Percepción de motivación en el aprendizaje mediante el uso de la estrategia gamificada

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Le pareció motivante						
Si	5	50%	5	50%	10	100%
Total	5	50%	5	50%	0	100%
Razones por las que fue motivante						
Porque me gustan los video juegos	1	10%	0	0%	1	10%
Porque su dinámica e historia fueron divertidas e interesantes	4	40%	4	40%	8	80%
Sus contenidos coinciden con mi forma de pensar	0	0%	1	10%	1	10%
Total	5	50%	5	50%	10	100%

Nota: Tabla realizada por el autor

Frente al tiempo de dedicación de los estudiantes al uso de la herramienta de gamificación el 80% (n=8), gastaron entre 2 y 4 horas para finalizarla (mayormente 2 horas 40%, n=2); el 10% (n=1) tardó más de 5 horas y el 10% (n=10) restante, tardó menos de una hora. (Ver tabla a continuación).

Tabla 21.

Tiempo de uso del video juego y perspectivas de implementación

Categoría	Hombre		Mujer		Total	
	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Tiempo de dedicación al videojuego						
1 hora o menos	1	10%	0	0%	1	10%
2 horas	3	30%	1	10%	4	40%
3 horas	0	0%	1	10%	1	10%
4 horas	1	10%	2	20%	3	30%
5 horas o más	0	0%	1	10%	1	10%
Total	5	50%	5	50%	10	100%
Deseo de la implementación de videojuegos, como herramientas educativas para el aprendizaje de nuevos conocimientos						
Si	5	50%	5	50%	10	100%
Total	5	50%	5	50%	10	100%

Nota: Tabla realizada por el autor

Por otro lado el 100% (n=10), tienen opiniones positivas en la implementación de estrategias gamificadas, como herramientas educativas para el aprendizaje de nuevos

conocimientos en el ámbito académico, debido principalmente a que son llamativas, interesantes, y compatibles con las nuevas generaciones de estudiantes nacidos en la era digital. A continuación se citan algunas de ellas.

Sujeto 1: “Es una estrategia que puede atraer la atención de un público, en especial joven al cual se les hace más llamativo un juego a una clase, por lo cual al explicar algo acorde a nuestra realidad en un juego de fácil acceso hace que de una u otra forma se expandan estos saberes y si se quiere, se transmitan”.

Sujeto 6: “En esta nueva generación siento que los niños son más de aprendizaje audiovisual y de sonido que lo teórico, papel y lápiz, entonces se sentirán más atraídos por la educación mediante juegos”

Sujeto 9: “Porque es una forma distinta de formación que en muy pocos casos se implementa en la educación y puede ser muy interesante para los/las estudiantes, al mismo tiempo puede ser muy motivante”

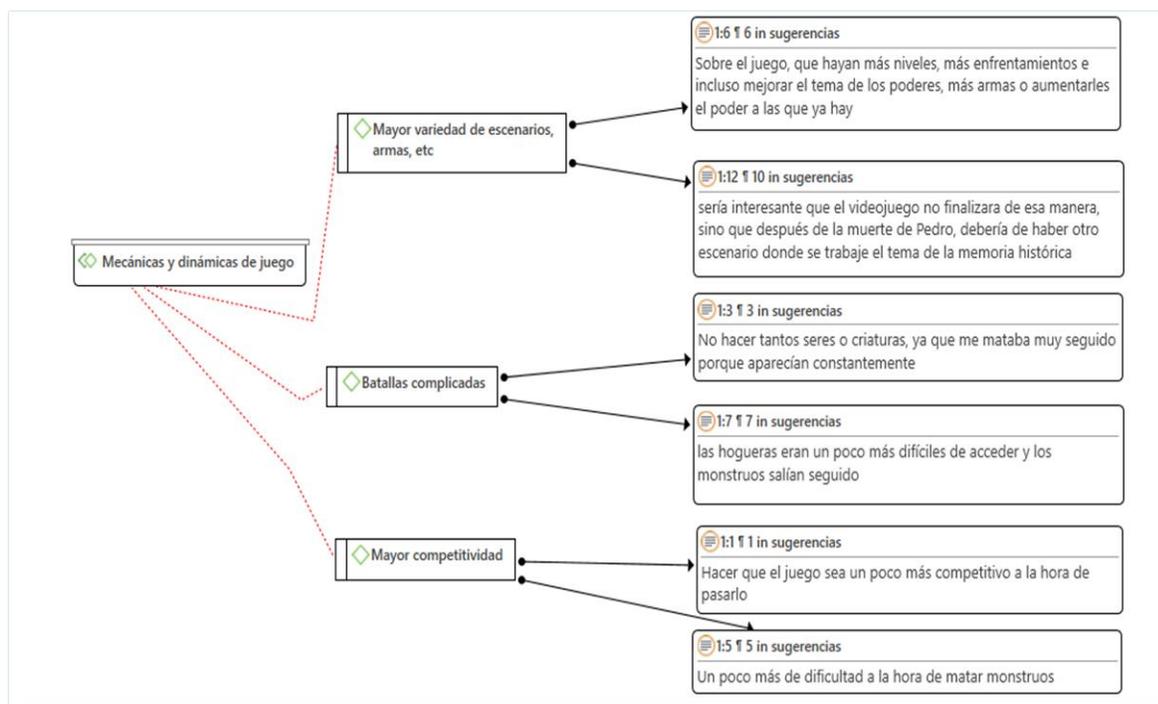
Sujeto 10: “Me parece fundamental la gamificación como una técnica de aprendizaje, ya que por medio del uso de videojuegos se puede generar un aprendizaje de forma más divertida e incentivar la curiosidad y el deseo de aprender en los y las estudiantes. Los videojuegos son una excelente herramienta para que el estudiante logre interiorizar conceptos y a su vez, generar un espacio de reflexión frente a diferentes temáticas (en este caso el conflicto armado)”

Por último, se le solicitó a los estudiantes que realizaran algunas sugerencias sobre la experiencia con la herramienta de gamificación utilizada, sus opiniones se clasificaron en el programa Atlas Ti en 2 categorías con 3 y 2 códigos, respectivamente.

El primero de ellos se encuentra relacionado con las mecánicas y dinámicas del juego, donde hubo opiniones dispares en la dificultad de este, ya a algunos estudiantes les pareció fácil y a otros difíciles, algunos recomendaron mayor diversidad en escenarios, armas, poderes, etc, tal como se aprecia en la figura a continuación:

Figura 22.

Sugerencias de estudiantes sobre mecánicas y dinámicas del juego

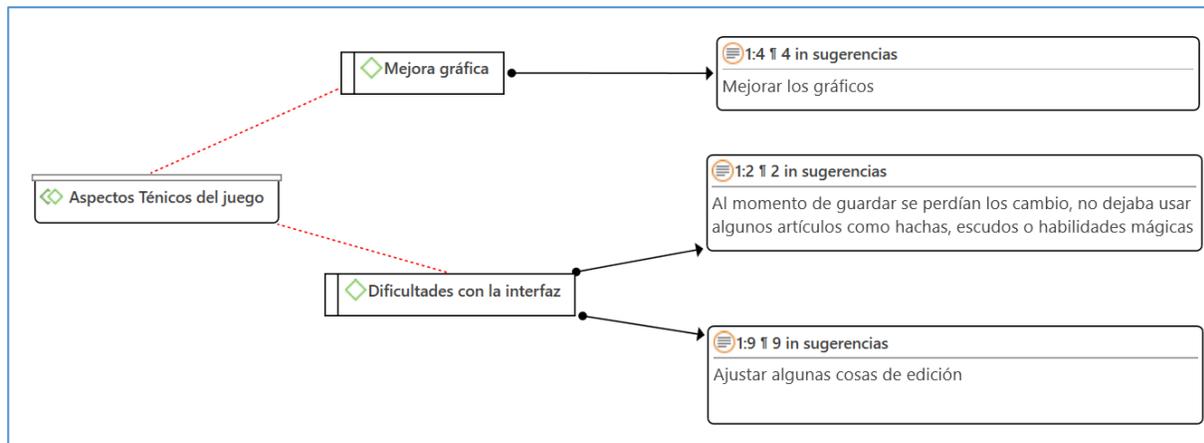


Nota: Figura realizada por el autor en Atlas Ti

En el segundo grupo de sugerencias se agruparon aspectos técnicos del juego, tales como problemas con la interfaz y los aspectos gráficos, para mayor detalle ver la figura a continuación:

Figura 23.

Sugerencias de los estudiantes sobre aspectos técnicos



Nota: Figura realizada por el autor en Atlas Ti

Por último, hubo dos comentarios positivos a manera de sugerencias, donde se alentaba al investigador a continuar con este tipo de propuestas.

Análisis de Estudiantes Sobre la Estrategia de Gamificación

Para conocer los niveles de percepción sobre la estrategia de gamificación se realizaron dos acciones. En primer lugar se solicitó el diligenciamiento de un informe del uso del juego de 4 enunciados a los 23 estudiantes que conformaron la muestra.

Y en segundo lugar se realizó una exposición en la Universidad Pedagógica Nacional en la ciudad de Bogotá sobre la teoría de gamificación y avances de la investigación, a los estudiantes del curso proyecto de grado y a algunos docentes del programa licenciatura en ciencias sociales (n=18), quienes al finalizar respondieron un taller de 3 preguntas. La tabla a continuación describe los enunciados de los talleres para ambos casos.

Tabla 22.*Enunciados de los talleres aplicados por grupo*

Enunciados taller para el grupo - muestra	Enunciados taller para el grupo de estudiantes de proyecto de grado y docentes
1. Haga una descripción general del juego en donde incluya su propósito e intenciones. 2. Describa los principales personajes y su papel en el juego. 3. Escoja tres escenarios del juego, descríbalos y realice un análisis histórico. 4. Analice la utilidad pedagógica del juego, donde destaque sus posibilidades y limitaciones.	1. Mencione algunos aspectos positivos de la investigación. 2. Mencione algunas limitaciones de la investigación. 3. Observaciones

Nota: Tabla realizada por el autor

De acuerdo con las respuestas suministradas por los estudiantes y docentes, se realizó un análisis y evaluación temática en el software Atlas Ti de manera deductiva, estableciendo 3 grupos o categorías de códigos: Apropiación de conocimientos, aspectos positivos y limitaciones. A continuación se describe cada uno de ellos.

Apropiación de Contenidos

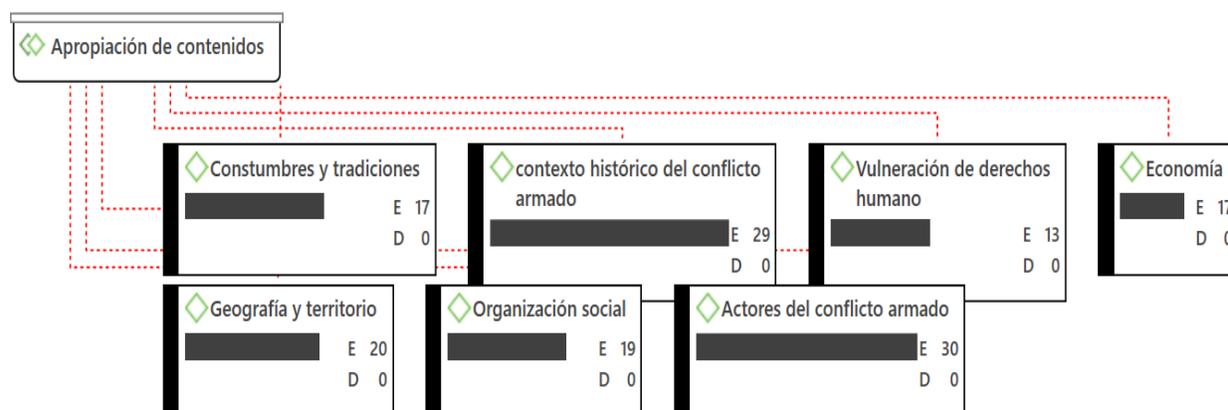
En esta categoría solo se incluyen en el análisis los comentarios realizados por los 23 estudiantes que conformaron la muestra, ya que fueron quienes utilizaron la herramienta y por consiguiente pudieron tener una apropiación de conocimientos a través de su uso.

En consecuencia, se codificaron las respuestas que se relacionaban con las diferentes temáticas expuestas en la herramienta gamificada y en las que se demostró suficiencia en el conocimiento por parte de los estudiantes.

En la figura a continuación se puede apreciar la definición de cada uno de los códigos deducidos, así como el enraizamiento (E) o frecuencia de citas para cada uno de ellos, a partir de lo expuesto por los estudiantes:

Figura 24.

Codificación y frecuencia de citas para la categoría apropiación de contenidos



Definiciones de códigos			
Vulneración de los derechos humanos Comentarios donde el estudiante menciona los tipos de derechos humanos vulnerados o acciones frente a su restitución, reparación o no repetición	Actores armados Comentarios donde el estudiante identifica a los victimarios y su papel en la masacre	Contexto histórico del conflicto armado Comentarios donde el estudiante reconoce de manera general los hechos ocurridos	Geografía y territorio Comentarios donde el estudiante reconoce las particularidades del lugar de los hechos
	Organización social Comentarios donde el estudiante identifica la estructura social y funcional de la comunidad Wayuú	Costumbres y tradiciones Comentarios donde el estudiante identifica algunas de las tradiciones y cosmovisión de la comunidad Wayuú	Actividades económicas Comentarios donde el estudiante describe las principales actividades económicas de la comunidad Wayuú

Nota: Figura realizada por el autor en Atlas Ti

Se puede observar que los estudiantes hicieron mayor apropiación frente a los actores armados y el contexto histórico del conflicto (30 y 29 citas, respectivamente), en segundo lugar se encuentran las referencias a la geografía y el territorio, seguida por la organización social, las costumbres, tradiciones, actividades económicas y por último la vulneración de derechos humanos.

En la siguiente tabla se relacionan algunas de las citas realizadas por los estudiantes, para cada uno de los códigos.

Tabla 23.

Ejemplos de citas de estudiantes por código categoría apropiación de contenidos

Codificación	Ejemplo de citas de estudiantes
Actores armados	Sujeto 16: “Los grupos paramilitares usaron estrategias de sometimiento mediante el uso de la fuerza militar, o traicionando a quienes fueron inicialmente sus aliados”. Sujeto 5: “Los paramilitares que tomaron su caserío y obligaron a su gente a desplazarse a Maracaibo en Venezuela”
Contexto histórico del conflicto armado	Sujeto 9: “La masacre presentada en la Bahía Portete liderada por grupos paramilitares en el 2004, durante este suceso se llevaron a cabo más de 600 desplazamientos de indígenas” Sujeto 19: “El conflicto armado en Colombia no ha dejado más que pobreza, asesinatos de cientos de personas principalmente líderes sociales, desplazamiento, secuestros, violencia sexual, torturas, entre otras acciones y consecuencias. Además de la destrucción del medio ambiente, como la deforestación, otra de las víctimas que no escapa a la violencia”
Geografía y territorio	Sujeto 2: “No se organizan en poblados, sino en conjunto de ranchos generalmente unidos por lazos de parentesco” Sujeto 16: “Hace parte del departamento de La Guajira, perteneciente al municipio de Uribia, es considerada la capital indígena de Colombia”
Organización social	Sujeto 10: “son las mujeres de la comunidad quienes se encargan de ser las embajadoras ante el mundo, de igual manera son las encargadas de preservar oralmente su cultura”
Costumbres y tradiciones	Sujeto 19: “es posible reconocer algunas de las criaturas místicas de la cultura Wayuú como Shaneeta ĩnrú, Keeralia de fuego (Fuego fatuo), Aka Ľacui (Duendes misteriosos), búho Shokooín, Aka Ľakui Al Epeel Epeyüi (monstruo felino), entre otros”
Actividades económicas	Sujeto 9: “este hace referencia a la importancia de la artesanía en las comunidades Wayuu, ya que, estas dinámicas no solo representan su una de sus principales formas de desarrollo económico, sino esta actividad de crear artesanías es una actividad liberadora”
Vulneración de los derechos humanos	Sujeto 19: “además del abandono de parte del estado como la Defensoría del Pueblo, la Procuraduría y el Ministerio de Defensa a quienes la comunidad Wayuú acudió por medio de comunicados manifestando la situación de lo venía sucediendo mucho antes de la masacre, siendo la única respuesta el silencio y la negligencia”

Nota: Tabla realizada por el autor

Aspectos Positivos

Para las categorías de aspectos positivos y limitaciones de la herramienta gamificada, se tuvieron en cuenta los comentarios tanto del grupo que conformaba la muestra como de los estudiantes de proyecto de grado y docentes.

En la figura a continuación se puede apreciar la definición de los códigos de los aspectos positivos más relevantes realizados por ambos grupos, así como la frecuencia de citas para cada uno de ellos.

Figura 25.

Codificación y frecuencia de citas para la categoría aspectos positivos

Grupo - muestra		Enunciados taller para el grupo de estudiantes de proyecto de grado y docentes	
Definiciones de códigos			
<p>Buena accesibilidad Comentarios donde se exalta la facilidad en el manejo de la interfaz o la instalación de la herramienta</p>	<p>Sugerencia de implementación en colegios Comentarios donde se hace alusión a la importancia que tiene la herramienta para público más joven</p>	<p>Divertido Comentarios donde se hace alusión a la experiencia de juego</p>	<p>Gráficos llamativos Comentarios en los que se hace alusión al gusto que generan los gráficos clásicos</p>
<p>Interesante Comentarios donde se hace alusión a lo</p>	<p>Contribuye al conocimiento Comentarios donde se alude a la motivación que genera la</p>	<p>Herramienta pedagógica Comentarios donde se expresa la utilidad del</p>	<p>Apoyo en referencias bibliográficas Comentarios que exaltan la veracidad y</p>

Definiciones de códigos			
llamativo de la herramienta	herramienta para profundizar en los contenidos impartidos	video juego en el proceso de enseñanza aprendizaje	sustento de los contenidos de la herramienta
Facilidad de apropiación de temas históricos Comentarios donde se hace alusión a la pertinencia que tiene la herramienta para enseñar temas históricos por sus características narrativas		Jugabilidad amena Comentarios donde se hace alusión a la experiencia de juego	Innovador Comentarios donde se expresa lo novedosa que es la estrategia

Nota: Figura realizada por el autor en Atlas Ti

Se observa que la mayor cantidad de comentarios positivos por parte del grupo de estudiantes utilizaron el video juego (pertenecientes a la muestra), se relacionaron con el código “contribuye al conocimiento” en el sentido que les incentivó y motivó a consultar y profundizar en los contenidos con otras fuentes de información adicionales. También se evidenciaron muchos comentarios alusivos a la importancia que tiene la gamificación como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje (21 citas para ambos casos).

Por otro lado, en el grupo de estudiantes de proyecto de grado y docentes que asistieron a la presentación de los avances de la investigación, a la mayor parte de ellos les pareció interesante la propuesta y exaltaron la rigurosidad que puede tener el proceso educativo con este tipo de herramientas al basarse y documentarse con referencias bibliográficas (7 citas para ambos casos). También hubo una parte importante de comentarios alusivos a la motivación de contribuir al conocimiento mediante la profundización de información con la consulta de referencias adicionales (5 citas).

En la siguiente tabla se relacionan algunas de las citas realizadas por los estudiantes, para cada uno de los códigos.

Tabla 24.
Ejemplos de citas de estudiantes por código categoría aspectos positivos

Codificación	Ejemplo de citas de estudiantes
Buena accesibilidad	Sujeto 4 – Grupo muestra: “una interfaz sencilla que abre la puerta a los jugadores para recorrer este espacio a través de una aventura”
Interesante	Sujeto 17 – Grupo muestra: “Las tareas encargadas por el abuelo Alaüla, nos acercan un poco más a la realidad de actividades cotidianas de este grupo indígena, es muy interesante las maneras y formas de realizarlas”
Innovador	Sujeto 4 – Grupo estudiantes proyecto de grado: Bastante innovadora, creo que está pensada y diseñada para contextos educativos con, cada vez mayor, desempeño tecnológico”
Jugabilidad amena	Sujeto 4 – Grupo muestra: “los mandos, la compatibilidad y el acceso, permiten que sea una herramienta con mucho potencial dentro del ámbito escolar/pedagógico”
Facilidad de apropiación de temas históricos	Sujeto 6 – Grupo estudiantes proyecto de grado: “puede producir enamoramiento por las ciencias sociales”
Apoyo en referencias bibliográficas	Sujeto 16 – Grupo estudiantes proyecto de grado: “Los diálogos de los personajes, se ve que son muy estructurados”
Herramienta pedagógica	Sujeto 13 – Grupo muestra: “La Gamificación como herramienta pedagógica permite la creación de un paradigma crítico en el jugador, la apropiación y mejor vivencia frente a acontecimientos, en este caso históricos”
Contribuye al conocimiento	Sujeto 19 – Grupo muestra: “facilita conocer y aprender parte de la realidad nacional, además de motivar e incluso generar la necesidad de buscar nueva información que permita conocer un poco más sobre el tema planteado”
Gráficos llamativos	Sujeto 22 – Grupo muestra: “tiene similitudes con el juego de Pokemon Platino lo cual tiene otro punto a favor por el gusto que se desarrolla sobre él”
Sugerencia de implementación en colegios	Sujeto 5 – Grupo estudiantes proyecto de grado: “se debe enfocar más en la comunidad del colegio, al enfocarse en el ámbito universitario considero no puede ser tan significativo como lo puede ser en el colegio”
Divertido	Sujeto 8 – Grupo muestra: “cuando se entretiene con él, no queda satisfecho hasta que lo termina”

Nota: Tabla realizada por el autor

Limitaciones

En esta categoría se abordan limitaciones o aspectos negativos que se identificaron en comentarios tanto del grupo que conformaba la muestra como de los estudiantes de proyecto de grado y docentes.

En la figura a continuación se puede apreciar la definición de los códigos de las limitaciones más relevantes realizados por ambos grupos, así como la frecuencia de citas para cada uno de ellos.

Figura 26.

Codificación y frecuencia de citas para la categoría limitaciones

Grupo - muestra		Enunciados taller para el grupo de estudiantes de proyecto de grado y docentes	
<p>◇ Limitaciones</p> <p>◇ Falta de profundidad en los temas E 6 D 0</p> <p>◇ Dificultad elevada E 2 D 0</p> <p>◇ Problemas de configuración E 2 D 0</p> <p>◇ Problemas en la instalación E 3 D 0</p>	<p>◇ Final inconcluso E 5 D 0</p> <p>◇ Aburrido E 3 D 0</p> <p>◇ Jugabilidad complicada E 2 D 0</p> <p>◇ Mejoras de accesibilidad E 2 D 0</p> <p>◇ Gráficos anticuados E 2 D 0</p>	<p>◇ Limitaciones</p> <p>◇ Falta de un modo de juego cooperativo E 2 D 0</p> <p>◇ Sistema de juego anticuado E 3 D 0</p>	<p>◇ Finales alternativos E 2 D 0</p> <p>◇ Gráficos anticuados E 6 D 0</p> <p>◇ Mejoras de accesibilidad E 5 D 0</p>
Definiciones de códigos			
<p>Gráficos anticuados Comentarios donde se señala que los gráficos de la plataforma RPG maker, no son actuales</p>	<p>Mejoras de accesibilidad Comentarios que sugieren incluir ayudas para personas con discapacidad, con bajos recursos tecnológicos, o la inclusión de voces que lean los textos de los personajes</p>	<p>Jugabilidad complicada Comentarios donde se sugiere mayor detalle en los tutoriales del juego</p>	<p>Final inconcluso Comentarios en los que se expresa que faltó mayor narrativa en el desenlace de la aventura</p>
<p>Problemas de configuración Comentarios donde se refieren problemas con los controles del juego</p>	<p>Problemas de instalación Comentarios que refieren problemas con la instalación en el dispositivo móvil</p>	<p>Aburrido Comentarios donde se hace alusión al sistema de combate y desarrollo repetitivo</p>	<p>Dificultad elevada Comentarios que refieren una gran dificultad a la hora de terminar la aventura</p>
<p>Falta de profundidad en los temas Comentarios que hacen alusión a que los temas no son abordados con</p>	<p>Finales alternativos Comentarios donde se sugiere la posibilidad de tomar decisiones durante la aventura que tengan</p>	<p>Sistema de juego anticuado Comentarios donde se hace alusión a que la herramienta no está al</p>	<p>Falta de modo cooperativo Comentarios que sugieren la implementación de</p>

Definiciones de códigos			
la misma profundidad de un libro de texto	consecuencias en el desenlace	nivel de juegos modernos	modos cooperativos en línea

Nota: Figura realizada por el autor en Atlas Ti

Se observa que la mayor cantidad de comentarios donde se encontraron limitaciones por parte del grupo de estudiantes pertenecientes a la muestra, se relacionaron con que la herramienta no aborda los contenidos con la misma profundidad de un libro de texto o que algunos estudiantes pueden obviar los diálogos sin leerlos con detenimiento (6 citas), así mismo, hubo referencias a que el desenlace de la narrativa del juego no fue muy descriptiva con relación a lo que sucedió posteriormente con la comunidad Wayuú, en particular a la futuro del personaje principal (5 citas).

También se presentaron inconvenientes con la instalación de la versión android del juego, ya que en dispositivos móviles de baja gama este no funcionaba de manera adecuada (3 citas).

Por otro lado, en el grupo de estudiantes de proyecto de grado y docentes la mayor cantidad de limitaciones encontradas, estuvieron relacionadas con los gráficos clásicos que proporciona la plataforma RPG Maker ya que al compararlos con videojuegos contemporáneos estos se quedan algo obsoletos (6 citas). También se refirieron a mejorar la accesibilidad tanto para personas con limitaciones visuales, así como la sugerencia de implementar un sistema de voces en los textos de las historias y los diálogos con que cuenta cada uno de los personajes (5 citas).

En la siguiente tabla se relacionan algunas de las citas realizadas por los estudiantes, para cada uno de los códigos.

Tabla 25.*Ejemplos de citas de estudiantes por código categoría limitaciones*

Codificación	Ejemplo de citas de estudiantes
Gráficos anticuados	Sujeto 17 – Grupo muestra: “Si se potencia el apartado artístico, el diseño de niveles, el hacer un mundo más orgánico (scrips) se puede volver una experiencia mucho más inmersiva”
Mejoras de accesibilidad	Sujeto 20 – Grupo muestra: “incluyendo audios de los diálogos para personas analfabetas”
Falta de modo cooperativo	Sujeto 12 – Grupo estudiantes proyecto de grado: “una limitación es que un juego individual, es decir que sea de un solo jugador”
Sistema de juego anticuado	Sujeto 13 – Grupo estudiantes proyecto de grado: “las gráficas no sean llamativas para todo el que juegue teniendo en cuenta los avances tecnológicos y gráficos”
Falta de profundidad en los temas	Sujeto 16 – Grupo muestra: “Puede que no se haya profundizado mucho en algunos temas, pues simplemente era un diálogo corto de un personaje secundario, aunque esto llevado de la mano de algún maestro es una herramienta perfecta para conocer los hechos que se llevaron a cabo en los años 2000 en La Guajira”
Finales alternativos	Sujeto 1 – Grupo estudiantes proyecto de grado: “Sería muy bueno que el juego tenga la opción de tomar decisiones, es decir el personaje con el que se interactúa tenga varias posibilidades, de esa forma no se limita a acción-consecuencia-final”
Dificultad elevada	Sujeto 22 – Grupo muestra: “es difícil, y aunque unos niños o jóvenes lo van a resolver rápido, otros que nos tardamos mucho y la idea es continuar avanzando para conocer más sobre el tema”
Problemas de instalación	Sujeto 22 – Grupo muestra: “La instalación, para celulares Android es un poco más compleja y a veces no se tiene la suficiente memoria”
Aburrido	Sujeto 11 – Grupo muestra: “yo con treinta años de edad ya deje de un lado los video juegos, entonces volverlos a retomar es algo chocante pues no tengo la paciencia necesaria para poderlo desarrollar de la manera más pertinente”
Problemas de configuración	Sujeto 10 – Grupo muestra: “cuando se juega en un dispositivo móvil Android , quizá sean los controles que muchas veces fallan; sería bastante espectacular que estos errores mejoraran pues la experiencia normal cuando se juega de Pc a celular es amplia”
Jugabilidad complicada	Sujeto 3 – Grupo muestra: “una persona a la que no le atraigan los videojuegos o se le complique las herramientas tecnológicas no tiene oportunidad ninguna de aprender”
Final inconcluso	Sujeto 20 – Grupo muestra: “introducir un componente que propicie una discusión posterior sobre un tema tan trascendental como lo es el conflicto armado colombiano del cual muchas personas han sido víctimas o victimarios”

Nota: Tabla realizada por el autor

Conclusiones y Recomendaciones

Diversos estudios plantean que la gamificación como parte de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación –NTIC que imperan en la actual sociedad del conocimiento, se encuentra en un proceso emergente en diversos ámbitos de las actividades cotidianas, incluyendo el educativo, como un método alternativo y complementario de la enseñanza tradicional, ya que los aprendizajes más importantes de la vida se hacen a través del juego, lo cual se aprecia en el desarrollo de habilidades a nivel cognoscitivo, emocional y social.

Con el ánimo de generar un mecanismo de enseñanza y reflexión de la memoria e historia reciente del conflicto armado en Colombia durante las últimas décadas en el ámbito educativo, se realizó un rastreo documental de publicaciones de la comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la no Repetición, en particular los hechos ocurridos en la comunidad Wayú durante la masacre de Bahía de Portete ubicada en el Departamento de la Guajira y perpetrada por grupos paramilitares en la primera década de este siglo, como fundamento principal en la producción del guion narrativo de la estrategia gamificada.

A través del programa RPG Maker MV, se diseñó y realizó la estrategia de gamificación por medio de un videojuego del espectro Digital Game Based Learning –DGBL-, como método para la generación de vínculos entre los conocimientos que se deseaban impartir y el desarrollo de destrezas, incluyendo elementos narrativos reales y ficticios, así como, dinámicas, mecánicas y estéticas propios de un juego, que enriquecieran la diversión y motivación al momento de generar el aprendizaje.

Se observó un aumento del 52,1% del promedio de los puntajes obtenidos por los estudiantes, en los instrumentos diseñados para medir los conocimientos relacionados con la temática impartida (pre-test y post-test) antes y después del uso del videojuego, comprobando

así, que la gamificación de los contenidos seleccionados, incidió significativamente en los niveles de adquisición de competencias cognitivas y aprendizaje desde la perspectiva de la memoria e historia reciente en la muestra seleccionada.

A la totalidad de los estudiantes que respondieron el instrumento realizado para indagar su percepción sobre la estrategia de gamificación diseñada les pareció motivante, atribuyéndolo principalmente a que las dinámicas del juego y su narrativa fueron divertidas e interesantes, así mismo, el 100% (n=10) de ellos, afirmaron que les aportó en el refuerzo de conocimientos y saberes sobre todo los de tipo cultural e histórico. De la misma manera, todos ellos tuvieron opiniones positivas en la implementación de este tipo de estrategias, como herramientas para el aprendizaje de nuevos conocimientos en el ámbito académico, debido a que son llamativas, atractivas y a la compatibilidad que tienen con las nuevas generaciones de estudiantes nacidos en la era digital.

Dentro de las opiniones obtenidas tanto del grupo de estudiantes pertenecientes a la muestra (n=23), así como del grupo de estudiantes y docentes al cual se le realizó una exposición sobre los avances de la investigación (n=18), coincidieron en la importancia que tiene la gamificación como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje de hechos históricos y sociales, así mismo en que contribuye al conocimiento como incentivo y motivación para la consulta y profundización de los contenidos con fuentes de información adicionales.

Frente a las limitaciones mencionadas por los estudiantes se encuentra que la herramienta no abordó los contenidos con la misma profundidad que un libro de texto o que algunos estudiantes pueden obviar los diálogos sin leerlos, lo que puede incidir en su proceso de aprendizaje, también se hizo referencia a que los aspectos visuales proporcionados por la plataforma RPG Maker, pueden incidir negativamente en la motivación de algunos estudiantes,

ya que al compararlos con videojuegos contemporáneos se evidencia una diferencia significativa en el diseño gráfico.

Tal como se pudo apreciar a lo largo de esta investigación la gamificación por medio de RPG, diseñados dentro del espectro Digital Game Based Learning –DGBL-, aunque aumenta la adquisición de competencias cognitivas y los niveles motivación se recomienda mejorar aspectos de accesibilidad tanto para personas con limitaciones visuales mediante la implementación de un sistema de voces en los textos de las historias y los diálogos con que cuenta cada uno de los personajes. Así mismo, explorar otras plataformas que ofrezcan facilidad en la programación pero con gráficos más actuales, así como la posibilidad de incluir modos cooperativos y online que aumenten la experiencia estética de comunidad y compañerismo.

Lista de Referencias

- Academia URF online. (2019). *Módulo 1: 8 tipos de diversión y sensación de juego*.
<https://www.riotgames.com/darkroom/original/fac7f3cc2311ed8a14ae0bd252a6ef32:ee485d15faf2137d3cf4a76a2a495d25/pdf-viewer.pdf>
- Acevedo et al. (2022). *Diez propuestas para el estudio de la historia reciente de Colombia, con énfasis en el conflicto armado. Comisión para el esclarecimiento de la verdad, la convivencia y la no repetición*. <https://www.comisiondelaverdad.co/diez-propuestas-para-el-estudio-de-la-historia-reciente-de-colombia-con-énfasis-en-el-conflicto>
- Allende, B. 2021. *6 plataformas para gamificar la clase*. Creatividad. [Blog]
<https://www.creatividad.cloud/plataformas-para-gamificar-clase/>
- Almonte, G. y Bravo, J. (2016). Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño. *CEF*, 1 (4), 52-60. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/78>
- Alonso et al. (2021). *Educación y virtualidad: los retos ante el nuevo entorno*. Pedagogía 2021.
https://www.researchgate.net/publication/350021633_Educacion_y_virtualidad_los_retos_antel_nuevo_entorno
- Alvarado, Z y Boderó, L. (2014). Los beneficios de aplicar las TICs en la Universidad. *Yachana*, 3 (2). 119-125. <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/23/18>
- Álvarez, G. (2013). *Cinco tramas de historias universales que resonarán profundamente con tu audiencia*. <https://www.elartedepresentar.com/2013/01/cinco-tramas-de-historias-universales-que-resonaran-profundamente-con-tu-audiencia/>

- Aranda, D. y Pujol, C. (2015). *¿Cómo se estructura la trama de un guión audiovisual?*.
https://www.researchgate.net/publication/274385996_Como_se_estructura_la_trama_de_un_guion_audiovisual
- Armenteros, M. y Fernández, M. (2010). Inmersión, presencia y flow. *Contratexto*, 1 (19). 165-177. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/download/190/166/>
- Banco Mundial. (2020). *Graduarse: solo la mitad lo logra en América Latina*. Recuperado de <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2017/05/17/graduating-only-half-of-latin-american-students-manage-to-do-so>
- Bastien, R. (2018). *Simuladores*. [Curso Platzi]. <https://platzi.com/clases/1287-gamification-2018/11378-simuladores/>.
- Bastien, R. (2019). *El Inmenso potencial de Playful Design para crear experiencias divertidas*.
<https://flumarketing.com/el-inmenso-potencial-de-playful-design-para-crear-experiencias-divertidas/>
- Battle, J., González, M. y Pujolà, J. (2018). La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 1 (2), 5-160.
https://www.researchgate.net/publication/326273869_La_narrativa_como_elemento_cohesionador_de_tareas_gamificadas_para_la_ensenanza_de_lenguas_extranjeras
- Bausela, E. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35 (1). <https://rieoei.org/RIE/article/view/2871/3815>
- Borges, F. (2005). La frustración del estudiante en línea. Causas y acciones preventivas. *Digithum*, 7 (1). <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/84205/2/536-13372-1-PB.pdf>

Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Catalán, S. y Martínez, E. (2018). Favorecer el ‘estado de flow’: la clave de los juegos de simulación empresarial. *Journal of management and business education*, 1 (2), 140-159.

https://redaedem.org/JMBE2/num_anteriores/Vol.%2001.%20Num.%202-6.%202018.pdf

Centro Nacional de Memoria Histórica (2015). *¿Qué es el CNMH?*.

<https://centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/caminosParaLaMemoria/>

Centro Nacional de Memoria Histórica (2015). *Caminos para la memoria*.

<https://centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/caminosParaLaMemoria/descargables/cartilla.pdf>

Chacín, H. (2016). *Asombros del pueblo Wayúú*. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Venezuela/ceshc-unermb/20160906072400/APW.pdf>

Cobanera-Rodríguez, M. (2018). *Game-based learning: aplicación de RPG Maker VX Ace a la enseñanza de la literatura en formación profesional básica*. [Tesis de grado Universidad la Roja].

Comisión para el esclarecimiento de la Verdad y la no Repetición. (2022). *“Hay futuro, si hay de verdad” Informe Final*. <https://www.comisiondelaverdad.co/hay-futuro-si-hay-verdad+G67>

Coordinación educativa y cultural centroamericana. (2009). *Pedagogía y Formación Docente*, 1 (1). https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_01_0.pdf

- Delgadillo, B. y Moreira, C. (2014). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en Marcha*, 28 (1), 121-129.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>
- Díaz, M. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía?. *Pedagogía y Saberes*, 1 (50), 11–28.
<http://www.scielo.org.co/pdf/pys/n50/0121-2494-pys-50-11.pdf>
- Domínguez, J. (2015). La enseñanza de la historia reciente y transición política en Colombia: constantes, fracturas y nuevos horizontes. *Polisemia* (1) 20, 57-72.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/POLI/article/view/1281>
- EcuRed (s.f.). *RPG Maker*. https://www.ecured.cu/RPG_Maker
- Enciclopedia de conocimientos fundamentales. (2010). *Textos narrativos*.
<http://www.objetos.unam.mx/literatura/borrador/pdf/narracion.pdf>
- "Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. 93
Cuadernos de Antropología Social, 1 (34), 93-114.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3990036.pdf>
- Escuela de Negocios y Dirección. (2013). *¿Qué es el advergaming?. Ventajas que puede tener para tu empresa*.
<https://www.escueladenegociosydireccion.com/revista/business/marketing-ventas/que-es-el-advergaming/>
- Espinosa, M. (2009). *Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura*.
https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf
- Facundo-Díaz, A. (2009). Análisis sobre la deserción en la educación superior a distancia y virtual: el caso de la UNAD – Colombia. *Revista de Investigaciones UNAD*, 8 (2).

- https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/vol.%208_num._2_2009/An%C3%A1lisis%20sobre%20la%20deserci%C3%B3n%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20superior%20a%20distancia%20y%20virtual%20el%20caso%20de%20la%20unad%20-%20colombia.pdf
- Franco, M. y Lvovich, D. (2015). Historia Reciente: apuntes sobre un campo de investigación en expansión. *Boletín del Instituto de Historia Argentina y Americana*, 1 (47), 190-201.
<https://www.redalyc.org/journal/3794/379454541011/html/>
- Franco, M. y Levín, F. (2007). *Historia reciente. Perspectivas y desafíos para un campo en construcción*. <https://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/pdf/Levin,%20F.pdf>
- Fuerte, K. (2018). ¿Qué son los Serious Games?. Instituto para el futuro de la educación. (2018).
- Garavito, E. y González, M. (2017). Metodología docente: incidencia en la apatía de los estudiantes hacia las ciencias sociales. *Panorama* 11(20).
<https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1049/1085>
- García, M y García, A. (2002). Caracterización pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista interuniversitaria*, 14 (14), 67-92.
https://www.researchgate.net/publication/277268893_Caracterizacion_pedagogica_de_los_entornos_virtuales_de_aprendizaje/link/559b933408ae5d8f3938256d/download
- Geekno (2023). *Juego online gratuito*. [Bloog on line].
<https://www.geekno.com/glosario/minijuego>
- Gómez, I. (20215). Gamificación como recurso de la ingeniería en comunicación social. *Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación*, 1 (90), 139-156.
<https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/download/148/198/617>

- Grau, J. (2016). *Qué es un PBL en gamificación y por qué deberías evitarlo*.
<https://beprisma.com/que-es-un-pbl-gamificacion-deberias-evitarlo/>
- Grupo de Memoria Histórica. (2010). *La masacre de Bahía Portete: mujeres Wayuú en la mira*.
<http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll2/id/45>
- Guerra, J. (2015). *Revisión bibliográfica del paradigma digital game based learning*. [Tesis de maestría, Universidad de Extremadura].
https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/5172/1/TFMUEX_2015_Guerra_Antequera.pdf
- Gutierrez, J. (2004). Definición de un modelo pedagógico para la educación virtual en el CES.
[Tesis de maestría, Universidad de los Andes]
<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/10280/u250609.pdf>
- Henaó, O. (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Serie Calidad de la Educación Superior. http://www.fumc.edu.co/wp-content/uploads/resoluciones/arc_914.pdf
- Hunicke, R. Zubek, R. y Leblanc, M. (2004). *MDA: un enfoque formal al diseño y la investigación de juegos*. http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=103
- Lozada, C. y Betancur, S. (2016). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16, (31). 197-124.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- "Martín-Barbero, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10 (1), 19-31. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201018023002.pdf>
- Borges, F. (2005). "La frustración del estudiante en línea. Causas y acciones preventivas".
Digithum, 7 (1). <https://www.redalyc.org/pdf/550/55000706.pdf>

Martínez, E. (2022). *Los 12 arquetipos de personalidad de Carl Jung*.

<https://www.psicoactiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>

Maza, M. (2022). *La gamificación mediada por un LMS como una estrategia para incentivar la motivación en el aprendizaje del inglés, en el nivel 1 del programa virtual English Dot Works del SENA*.

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15140/TGF_Emilse%20Rodriguez.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Ministerio de Educación Colombiano. (2012). *Acuerdo nacional para disminuir la deserción en educación superior*.

https://www.mineducacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/articles-254702_archivo_pdf_politicas_estadisticas.pdf

Ministerios de Educación Nacional (2020). *Sistema para la prevención de la deserción de la educación superior*.

<https://www.mineducacion.gov.co/sistemasinfo/spadies/Informacion-Institucional/363411:SPADIES-3-0>

Montes, A. (2010). Un buen recurso escasamente utilizado, Las TIC en las aulas de Educación Primaria. *Hekandemos revista educativa digital*, 3 (7). 71-94.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3745686>

Ortiz, A., Jordán, J. y Agredalm M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ Pesqui*. 44, p.3. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022018000100448&script=sci_arttext

Padilla, L. (s.f.). *Curso de Gamificación*. Platzi. <https://platzi.com/clases/2442-gamification/40257-gamificacion-que-es-y-para-que-sirve/>

Pedraz, P. (2016). *El equilibrio de la diversión*. [Blog].

<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2016/07/19/el-equilibrio-de-la-diversion/>

Pedraz, P. (2017). *Dinámicas y mecánicas: esas grandes desconocidas (o no)*. [Blog].

<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/08/29/dinamicas-y-mecanicas-esas-grandes-desconocidas-o-no/>

Prieto-Andreu, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Revista Interuniversitaria*, 32 (1), 73-99.

https://www.researchgate.net/publication/338322066_Una_revision_sistemica_sobre_gamificacion_motivacion_y_aprendizaje_en_universitarios

Rodríguez, M. (2019). La investigación sobre deserción universitaria en Colombia 2006-2016. Tendencias y resultados. *Pedagogía y Saberes*, 51 (1), 49-66.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/8664>

Saavedra, C. y Salcedo, L. (2015). Rendimiento académico en función del estilo de aprender en estudiantes universitarios. *Miradas* 13 (1), 55-67.

<https://ojs2.utp.edu.co/index.php/miradas/article/view/12121/7541>

Seniquel, V. (s.f.). *Gamificación: mecánicas y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la universidad*.

https://www.academia.edu/7759591/GAMIFICACION_MECHANICAS_Y_DINAMICAS_DE_JUEGO_EN_EL_PROCESO_DE_ENSEANZA_APRENDIZAJE_EN_LA_UNIVERSIDAD

Suso, I. (2021). La gamificación como herramienta para reforzar la motivación. [Tesis de grado, Universidad de Zaragoza]. <https://zagan.unizar.es/record/106350/files/TAZ-TFG-2021-2896.pdf>

Tokio School. (2020). *Mecánicas de juego más habituales en los videojuegos*.

<https://www.tokioschool.com/noticias/mecanicas-de-juego-habituales-en-videojuegos/>

Torales, J., y Barrios, I. (2017). El aburrimiento en estudiantes universitarios. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 20(4), 207.

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322017000400009

Universidad de Palermo. (2020). *Role playing como herramienta de enseñanza*.

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=380&id_articulo=8308

U-planner. (2020). *Causas de deserción estudiantil en la educación superior. Alto Desempeño para la Educación Superior*. <https://www.u-planner.com/es/blog/8-causas-de-desercion-estudiantil-en-la-educacion-superior>

Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva-Peña, I., Gómez, V. y Precht, A. (2015). Motivación escolar:

Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *Estudios pedagógicos*, 41(1), 351-361. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052015000100021

Valero, J. (2018). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. [Tesis de grado, Universitat Illes Balears].

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vargas, G. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 31(1), 43-63. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/1252/1315>

Vergara, G y Cuentas, H. (2015). Actual vigencia de los modelos pedagógicos en el contexto educativo. *Opción*, 31 (1), 914 - 934. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571052.pdf>

Villalba Hernández, José A. (2008). Wayúú resistencia histórica a la violencia. *Historia Caribe*, 5 (13) ,45-64. <https://www.redalyc.org/pdf/937/93751303.pdf>

Zetién, B (2019). *Aproximación al concepto de memoria histórica*. [Tesis de grado, Universidad de Cartagena].

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/9057/Ar%C3%ADculo%20final%20Aproximaci%C3%B3n%20al%20concepto%20de%20Memoria%20Hist%C3%B3rica.%20trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

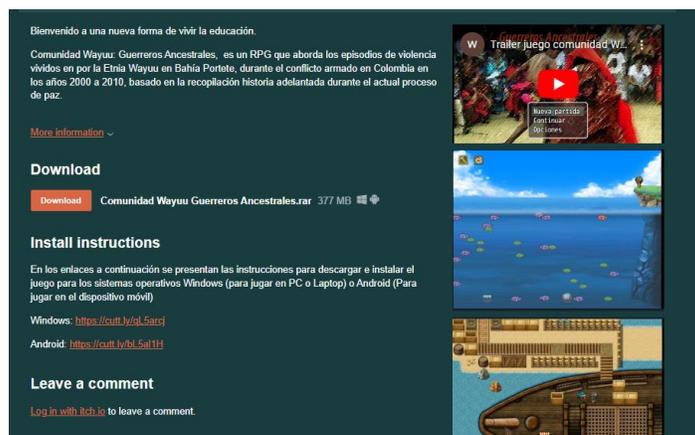
Anexos

Anexo A. Piezas Comunicativas y de Difusión de la Estrategia de Gamificación

A continuación se presentan las capturas de pantalla de las diferentes piezas comunicativas que se utilizaron para la presentación, difusión y adquisición de la estrategia gamificada, con los estudiantes objeto de estudio

Figura 27.

Captura de pantalla Plataforma itch.io para descarga e instalación de la estrategia gamificada



Nota: La página en el portal itch.io para la distribución de la herramienta gamificada, fue diseñada y creada por el autor. Link de acceso <https://gamificador.itch.io/wayuu-guerreros-ancestrales>

Figura 28.

Captura de pantalla de tráiler en youtube de la estrategia gamificada Versión Android



Nota: El video del tráiler para la promoción de la herramienta gamificada fue diseñado y creado por el autor. Link de acceso <https://www.youtube.com/watch?v=B81NYu2B0Bg&t=9s>

Figura 29.

Captura de pantalla de instructivo de instalación de la estrategia gamificada Versión Android

Instructivo para la Utilización del Juego: Comunidad Wayuu Guerreros Ancestrales Versión Android (Para dispositivos móviles)

1. Entra al siguiente enlace:
<https://gamificador.fch.ionwayuu-guerrero-ancestrales>

2. Haga Click en el botón de descarga

2. Descargar el archivo

Hacer click en el botón Download y esperar a que el archivo se descargue. Este se ubicará normalmente en la carpeta de descargas o Download de su dispositivo móvil

3. Obtener Winrar para poder descomprimir el archivo. Puede instalarlo gratuitamente de la Play Store (si ya cuenta con esta aplicación omite este paso)

4. Descomprimir el archivo descargado: Ingrese a la App Winrar, vaya a la carpeta de descargas o Download y sostenga presionado el archivo "Comunidad Wayuu Guerreros Ancestrales" (si al abrir Winrar se le solicita permisos autorícelos)

Se desplegará una lista para descomprimir el archivo, pulsar "extraer aquí" y tendrá el archivo descomprimido.

4. Para poder ejecutar el juego debe instalar de la Play Store, la aplicación gratuita J0iPlay, abra la Aplicación, si le solicita permiso, autorícelo, luego pulse el botón + y se desplegará un menú como se muestra a continuación:

En "Game Name" escriba el nombre de su preferencia y en "Executable file" vaya a la carpeta donde descomprimió el juego (normalmente Download o descargas)

5. Después de ingresar en la carpeta donde descomprimió el juego siga la ruta: Comunidad Wayuu Guerreros ancestrales - wayuu guerreros ancestrales - juego.exe y seleccione CHOOSE tal como se ve en la figura.

5. Posteriormente, pulse el botón ADD y se generará automáticamente el ejecutable del juego, ingrese a este y podrá jugar

Con esta flecha puede desplegar en menú para configurar el juego

Con esta flecha puede desplegar los botones de comandos

Nota: Instructivos de descarga aplicación de la herramienta gamificada, diseñados por el autor. Consulte en: <https://drive.google.com/file/d/1pZoHBTMfxahI2uk7KZ-v7XLq7n6ATMCv/view>

Figura 30.

Captura de pantalla de instructivo de instalación de la estrategia gamificada Versión Windows

**Instructivo para la Utilización del Juego:
Comunidad Wayuu Guerreros Ancestrales
Versión Windows
(Para Laptop o Pc de escritorio)**

1. Entra al siguiente enlace:
<https://gamificador.tlch.io/wayuu-guerreros-ancestrales>

2. Haga Click en el botón de descarga

2. Descargar el archivo

3. Descomprimir el archivo descargado, si no cuenta con winzip o winrar, puede descargarlo e instalarlo gratuitamente de la página: <https://www.winrar.es/descargas>

Una vez descargado el archivo hace click derecho y elige la opción "extraer aquí", descomprimos el archivo se generará una carpeta con el nombre "Comunidad Wayuu Guerreros Ancestrales"

4. Entrar en la carpeta: "Comunidad Wayuu Guerreros Ancestrales" y seguir la ruta: Wayuu Guerreros Ancestrales – juego.exe, **ingresaras al juego**

Nota: Instructivos de descarga aplicación de la herramienta gamificada, diseñados por el autor. Consulte en: <https://drive.google.com/file/d/1srdINZJw8jAlw4Ye-YLLe2c-u67eUaWj/view>

Anexo B. Registro Fotográfico

A continuación se presenta el registro fotográfico de la jornada de socialización de los avances del proyecto y de la teoría sobre gamificación y del videojuego al grupo de estudiantes y docentes del programa licenciatura en Ciencias Sociales en la Universidad Pedagógica Nacional en Bogotá el día 5 de octubre de 2022

Figura 31.*Registro fotográfico jornada de socialización*

Nota: Imágenes capturadas y figura realizada por el autor.

Anexo C. Guion de la Estrategia Gamificada

A continuación se presenta el guion de la estrategia gamificada en su totalidad según su Cronología y escaleta

Tabla 26.*Guion de la estrategia gamificada*

Etapa Inicial
<p>Texto introductorio y geo localización: Texto de apertura</p> <p>La Constitución de 1991 reconoció varios derechos sociales, culturales y ambientales de los grupos étnicos y comunidades originarias.</p> <p>El derecho a la existencia y pervivencia en el territorio, al ejercicio de la diferencia y al desarrollo de una autonomía construcción de sus planes de vida.</p> <p>Desde el reconocimiento de la diversidad cultural de la Nación, la Ley 70 de 1993 definió que la propiedad en los territorios de grupos étnicos es colectiva.</p> <p>Se reconoce a la comunidad un derecho inalienable, sobre los espacios que habitan para garantizar su existencia, esta disposición implica que las áreas de propiedad colectiva no se pueden: vender, ser sometidas a gravámenes, limitaciones de dominio o expropiación por el Estado.</p> <p>Estos avances en la integración de los principios de la interculturalidad en la construcción de la sociedad Colombiana son respuestas frente los graves hechos de vulneración de derechos a las que se han visto sometidos los grupos étnicos, especialmente, por el conflicto armado y el abandono por parte del Estado.</p> <p>Lo que afecta la relación de las comunidades con sus territorios, con los lugares sagrados que hacen parte de la construcción de su identidad. La violencia, desigualdad y la miseria, amenaza su existencia y pervivencia.</p> <p>Según la Corte Constitucional Colombiana un tercio de los pueblos indígenas del país se encuentran en alto riesgo de extinción.</p> <p>A pesar de los Acuerdos de paz entre el gobierno de Juan Manuel Santos y las FARC-EP en 2016.</p> <p>El conflicto aún continúa, así como, la vulneración de los derechos de muchas de las comunidades étnicas de la Colombia profunda. Esta es la historia del pueblo Wayúú.....</p>

Etapa Inicial

Texto introductorio y geo localización: Dialogo del historiador

Hola	y referentes bibliográficos del curso de etnohistoria.
Soy tu amigo el Historiador....	Estos se representarán con el símbolo (RB) y/o en color verde
Y te estaré acompañando a lo largo de tu aventura	NO LO OLVIDES!!!
Para que puedas disfrutar de manera plena el juego	Por otro lado, las batallas, misiones y la mayoría de los personajes
Ten en cuenta lo siguiente:	son ficticios o se basan en la mitología de la comunidad
Buena parte de las cinemáticas, diálogos y términos étnicos del juego son reales basados en los contenidos	Wayuú, es con el fin de potenciar el aspecto jugable.

Texto introductorio y geo localización: Texto de referenciación geográfica

[(RB)] MASACRE EN BAHÍA PORTETE\ 2003

Ubicación: Costado norte del departamento de la Guajira, Caribe continental colombiano, entre el Cabo de la Vela y Punta Gallinas. Cubre una superficie de 125 km² alcanzando 13 km de diámetro y se comunica con el mar abierto por una boca de dos kilómetros de ancho.

Instrucciones, tutorial y Presentación de personajes: Lugar ranchería Wayuú, tutorial

Dolores Epinayú:	lo puedes hacer con las flechas del teclado o con el puntero del mouse\
“Ese perezoso de Pedro	El botón de acción para interactuar
Debe de seguir durmiendo todavía	con los diferentes objetos y personas son:
Voy a ir a despertarlo”	Enter o la barra espaciadora o el
Dolores Epinayú:	click izquierdo del mouse\
PEDRO... PEDROOO	Dolores Epinayú:
El Alaüla te NECESITAAAA	Por último, para abrir y cerrar el menú,
Dolores Epinayú:	que se utiliza para equiparte armas y
Pedro es hora de que te vayas responsabilizando con	armaduras o tomar pociones que recuperen
la comunidad....	tu salud presiona la tecla: Esc\
Dolores Epinayú:	Dolores Epinayú:
El Alaüla (líder en la etnia Wayuú)\	Es importante que hables con
\te necesita urgentemente para que la hagas	los aldeanos para conocer más Información
un favor...	sobre nuestra cultura y contexto\
Dolores Epinayú:	Dolores Epinayú:
Recuerda que él está hacia	Regresa y habla conmigo, si no sabes
arriba en la taberna de la ranchería\	a donde ir o si tienes dudas sobre
Dolores Epinayú:	el menú, manejo o controles
Por cierto, recuerda que, para desplazarte	

Reconocimiento del Alaüla y primer encargo: Lugar casa principal ranchería Wayuú

Etapa Inicial

Alaüla:

Pedro, que bueno verte esta mañana

¿Se te pegaron las cobijas?

Necesito que vayas hacia abajo a la

Bahía de Portete,

y habla con el Tendero en el

Restaurante.

El camino de ida a la bahía puede llegar

A ser..... (signo de peligro)

Peligroso

Así que toma estas tres raciones de

Juricchi (plato a base de chivo)

Estas te restauraran tus \Puntos de vida PV\

en caso de estar peligro.

Solo: abre el menú con esc o y con el

botón de acción elige objetos, selecciónala

y consúmela, cuando tengas bajos

tus puntos de vida -PV-.

Cuando le termines de ayudar al tendero de la bahía,

vuelve a hablar conmigo.

Variantes del texto al volver a interactuar con el personaje

Todavía no has ayudado al tendero.... Ve

Luego regresa conmigo.

¿Entendiste como recuperar tu salud?

Si

Todavía no has ayudado al tendero.... Ve

Luego regresa conmigo.

No

Algunos alimentos como el Juricchi, la leche, la yuca,

Entre otros, pueden ayudarte a recuperar tus

puntos de vida PV solo abre el menú

y con el botón de acción consúmela/.

Instrucción del sistema de combate y mitos y leyendas: Lugar Ranchería Wayuú

Guerrero Wayuú (tutorial)

Hola Pedro... ve a hablar con el Alaüla \

y luego regresa; tengo algo importante que explicarte

Variantes del texto al volver a interactuar con el personaje

Guerrero Wayuú:

Pedro antes de salir de la ranchería al

puerto, es importante que aprendas a manejar

tu menú. Para abrir el menú pulsa: Esc o

Guerrero Wayuú:

Allí encontraras varias categorías:

Guardar: Salva tus progresos cuando quieras.\

\Objetos: como comida y bebidas, que

pueden mejorar o potenciar tu salud.

Equipo: Corresponde a armas, armaduras

Accesorios, que mejoraran tus estadísticas

de ataque, defensa salud, puntos

mágicos entre otros.

Esto será determinante a la hora

De tener que enfrentar a alguna

Amenaza. Además en el menú podrás:

Podrás ver tus estadísticas y comparar

cual equipo es el que más te conviene

llevar. Eso sí recuerda equipártelo primero. Escógelo y

pulsa el botón de acción.

Te daré un equipo inicial ya que

Hay rumores que por estos senderos

Se ha visto al :Shaneeta'inrū

(espíritu maligno en forma de jinete)\

Y a sus esbirros (perros que olfatean

humanos). También hay quienes dicen

haber visto muchos El Keeralias

(espíritu de fuego)

Estos espíritus auguran desgracia.

Más vale que te andes

con cuidado, DEBES EQUIPARTE EN EL MENÚ

LAS ARMAS Y ARMADURAS QUE TE DÍ

\c[14]Recibes machete (ARMA)!!!

Recibes Pequeño guayuco (CORAZA)!!!

Recibes manilla Wayuú (ACCESORIO)!!!

Recibe Uwomü (CASCO)!!!

Buena suerte.

Variantes del texto al volver a interactuar con el personaje

Guerrero Wayuú:

Hola Pedro

¿Quieres volver a escuchar las instrucciones

para el manejo de tu menú?

Instrucción del sistema de combate y mitos y leyendas: Lugar Camino al puerto bahía Portete

Etapa Inicial

Joven Wayuú:

Camino hacia abajo encontrarás el puerto artesanal de bahía Portete...
Las cosas andan feas por acá.

Joven Wayuú:

Muchos monstruos en el camino verdad??
vendo provisiones si necesitas para las batallas.

Nudo

Misión la Pesca: Lugar Restaurante Bahía Portete

Tendero Restaurante:

Te envía Alaüla verdad?

Necesito que me ayudes a pescar

Toma está caña y carnada,

te servirá para la pesca

Tráeme un pargo rojo

Recibes una caña de pescar

\c[14]Recibes tarro de gusanos para carnada

Busca a Rubén al pie del muelle,

él te dará algunos consejos sobre

la pesca.

Tendero Restaurante:

Por cierto, los otros pescados que cojas

te los puedes quedar y te servirán como

objeto para recuperar puntos de vida

Variantes del texto al volver a interactuar con el personaje si oprimas el botón de acción al pie

Tendero Restaurante:

Ohhh conseguiste

El Pargo Rojo

Muchas gracias!!!

Entregas Pargo Rojo

Tendero Restaurante:

Como recompensa toma este machete

Imbuido con el veneno de un escorpión

Seguro te será de mucha utilidad

Recibes machete venenoso, Equípate!!!

Tendero Restaurante:

Ahora puedes volver al

Pueblo donde el Alaüla, aunque

antes podrías explorar la playa

Tendero Restaurante:

A la salida de la Bahía hay una hoguera,

de ella recuperarás tus puntos de vida y magia

Misión la Pesca: Lugar Bahía Portete – Diálogos con los habitantes

Rubén Epinayú:

Hola Pedro....

Escuche que el tendero del restaurante

Te está buscando

Deberías hablar con él

Variantes del texto al volver a interactuar con el personaje Rubén Epinayú

Rubén Epinayú: (Tutorial Pesca)

Hola pedro...

¿Cómo? ¿Que quieres pescar?

Pescar es sencillo.

La zona donde observes burbujas

es un excelente sitio para lanzar tu anzuelo.

Acércate a ella y presiona el botón de acción

(Enter o el click izquierdo del mouse)\

Rubén Epinayú

\Debes equiparte la caña de pescar

y la carnada con\ el botón de acción\ ,\

a los peces de esta zona les encanta los gusanos

Rubén Epinayú

Si pica el pez, atráelo hacia ti

con la flecha derecha del teclado\

hasta que lo captures!!!\.

si no es el que deseas oprime 0 y

vuelve a intentarlo

Algunos pescados son muy fuertes,

No te rindas.

Rubén Epinayú

Si hay pocos pescados de los

que requieres puedes salir y regresar,

tus progresos no se perderán.

Rubén Epinayú

es más...

Mariela te mostrará la información

lo que hayas pescado

Nudo	
Mariela Uriana: El tendero del restaurante te busca ve y habla con él.	Variantes del texto al volver a interactuar con el personaje Mariela Uriana: Te he estado observando..
Comandante Paramilitar:(RB) Necesito que me mantengan informado sobre lo que pasa en esta zona, estaremos vigilando que todo marche como debe.	Comandante Paramilitar:(RB) el malandro que salga por las noches lo echamos al pozo para que aprenda a no salirse de la ley.
Paramilitar 1 Lárgate niño, no metas las narices donde no te importa. ¡¡¡si no las quieres perder!!!	Paramilitar 2 Si te robas algo... Te voy a sacar las uñas
Pescador Wayuú : (RB) Ahora debo pagarles impuesto por coger algunos pescados.... !Que rabia¡¡¡	Paramilitar 3 Lárgate niño...
Pobladora Wayuú: (RB) Y dizque están cuidando la mercancía en el puerto... La de Chema bala, que siendo Wayuú trajo a estos alijunas (no indígena)	Pobladora Wayuú: (RB) Que dizque van a hacer una ley blanca, que le van a sacar las uñas al que encuentren pirañiando.
Misión la Pesca: Lugar restaurante Bahía Portete – Diálogos con los habitantes	
Anciano Wayuú: (RB) No me gustan esos paracos por acá. Dicen que Asesinaron unos líderes Wayuú en la media y alta guajira, por oponerse a su presencia. Anciano Wayuú: (RB) Y en la taberna Santa Ana después de una pelea mataron a eso dos policías aduaneros. Y las autoridades como si nada.... Que peligro	Anciano Wayuú: (RB) La presencia de drogas en el pueblo solo va a dejar lo mismo de la época marimbera: Daños a la naturaleza y violencia
La intervención de Chema Bala: Lugar Bahía Portete – Texto introductorio	
Noviembre de 2003 Reunión de Chema Bala Hechos basados en, Grupo de Memoria Histórica. (2010)	
La intervención de Chema Bala: Lugar Bahía Portete – Diálogos cinemática	
Chema Bala: OIGAN TODOS!!!! Estos hombres trabajan para mí. Ellos cuidan mí mercancía. Cualquier intento de robo sería castigado con muerte. Me respalda “gente muy peligrosa Mariela Uriana: Pedro, tanta vaina con las dizque mercancías, Que además de ser de contrabando ahora son	Puras armas y drogas. Y quieren impartir la ley Mariela Uriana: Pero mejor me callo no vaya y me callen Alias Pablo (Jefe Paramilitar): El que se robe una chancleta le vamos a sacar las uñas!!!
La intervención de Chema Bala: Lugar Bahía Portete – Texto explicativo	
Días posteriores a estas amenazas, algunos hombres Wayuú hacen una emboscada a los paramilitares para hacerles saber que no se van a dejar doblegar y que no van a ceder su territorio a los nuevos grupos, constituidos además por extraños. Posterior a ello se produce la masacre....	
Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayuú: Lugar casa principal de la Ranchería	

Nudo	
Alaüla: Hola, mi querido Pedro. Regresaste... Supongo que el camino fue difícil.	Tengo que enviarte a una misión importante; pero antes tengo que asegurarme. que sepas Cuáles son los problemas de tu comunidad.
Alaüla: Si oprimes el botón de acción en las hogueras que te encuentres podrás recuperar tus puntos de vida y magia.	Alaüla: Ve y explora la ranchería, sus casas y tiendas, Además de encontrar objetos valiosos, podrás hablar con tus apüshis (parientes)\,
Alaüla: En la plazoleta de la ranchería hay una cuando salgas de acá inténtalo. ¿Cómo? ¿Qué ya ayudaste al tendero???	Alaüla: Que te informarán sobre la situación de nuestra comunidad, puedes empezar con la gran narradora de historias que está en esta casa.
Muy bien. Muchas Gracias, Sin embargo... Es importante que empieces a conocer las necesidades y problemas de nuestra comunidad. Ya no eres un niño	Alaüla: Te estaré esperando en una de las casas de la Ranchería para hacerte unas preguntas. Búscame, cuando hayas hablado con tus apüshis.
Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayuú: Lugar Ranchería – Diálogos con los pobladores	
Joven Wayuú:(RB) (1) Aunque la mujer Wayuú, mantienen el prestigio y autonomía en la comunidad; nos representa frente a los hombres blancos.	Joven Wayuú:(RB) El Alaüla, es el líder es quien toma las decisiones del grupo, resuelve problemas y tiene el papel comunicativo en el poblado.
Mujer Wayuú(B) La gran narradora quien vive en la casa grande, es la que tiene la vocería más fuerte en nuestra comunidad, con los hombres blancos.	Mujer Wayuú(RB) En general las mujeres somos preservadoras de la cultura y tradición oral, mientras que los hombres tienen más vocación para la guerra.
Guerrero Wayuú: (RB) Los Wayuú nos dedicamos a la elaboración de hermosas mochilas, Chichorros y tejidos. La pesca y al comercio de artesanías. Guerrero Wayuú: (RB) Al pastoreo y a veces la agricultura.	Pero... Algunos también se dedican al comercio de Contrabando de armas y drogas\ Guerrero Wayuú: Esto no me gusta, trae violencia al territorio.
Mujer Wayuú: (RB) Estoy aburrída, como desde hace dos años la presencia de todos esos paramilitares en el territorio, sembrando miedo... Mujer Wayuú: (RB) Y los del ejército y la policía se hacen los de las “gafas”.	Esos paramilitares actúan en coordinación con el ejército y la policía, que desgracia... Mujer Wayuú: (RB) Llegaron con la excusa de combatir a la guerrilla y en realidad vinieron a traficar con Chema Bala, que dizque Wayuú, que tristeza nuestro pueblo corroído por la violencia..
Anciano Wayuú: (RB) Esos “paras” vienen con la disculpa de luchar contra la guerrilla, pero NO!!!. por estas tierras hace tiempo que no hay guerrilleros. Anciano Wayuú: (RB) Vienen es a HACER EXTORSIONES a comerciantes y ganaderos, A TRAFICAR con drogas y armas. Anciano Wayuú: (RB)	Se financian con la extorsión a los MEGAPROYECTOS Por eso apoyan la ampliación de esos monstruos en nuestras tierras; que son dizque estratégicas por el mar y los vientos. Anciano Wayuú: (RB) Pero para nosotros... solo queda es pobreza y daños en la naturaleza, tal como pasó en la época marimbera.
Guerrero Wayuú: (RB) Que tristeza lo de la bonanza marimbera... nos prometieron megaproyectos de vivienda que NUNCA LLEGARON.	Guerrero Wayuú: (RB) Lo único que quedó fue: violencia, Jóvenes ignorantes y deforestación.

Nudo	
Anciano Wayuú: (RB) Los Wayuú somos un pueblo guerrero que desde tiempos inmemoriales hemos resistido muchos intentos de colonización de los alijunas. Anciano Wayuú: (RB) Pero con la presencia de estos hombres	armados (paramilitares) se avecinan tiempos aciagos... Anciano Wayuú: (RB) Ya han asesinado a varios líderes Wayuú en otras regiones de la Guajira y a también a esos policías aduaneros en la taberna.
Mujer Wayuú: (RB) ¡Pedro!... si va a salir esta noche, lleve la cédula, mire que esos paramilitares la están pidiendo, y al que no la cargue...	Mujer Wayuú: (RB) Lo meten en este pozo, en el que la semana pasada echaron un perro muerto. QUE ABUSO!!! Que Rábía.
Mujer Wayuú: (RB) La cosa esta fea por acá con esos bandidos y parece que va a estar peor... Con la gran narradora de historias enviamos	Mujer Wayuú: (RB) Pero, hicieron oídos sordos, en cambio los pocos soldados que había, los mandaron a prestarle seguridad al presidente Uribe,
Mujer Wayuú: (RB) un comunicado a la Defensoría, Procuraduría y al Ministerio de Defensa para que las fuerzas públicas protejan nuestras vidas..	Mujer Wayuú: (RB) dizque va a anunciar proyectos turísticos Se preocupan más por el turismo que por nuestra vida.
Dolores Epinayú: Busca al Alaüla, que está por acá en algún	lado. Primero Habla con la gente porque te va a preguntar, sobre la comunidad.
Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayuú: Lugar casa principal Ranchería – Diálogos con los pobladores	
Gran Narradora de historias:(RB) Sabías que nuestro pueblo, es la etnia indígena más numerosa de Colombia (20%), muchos viven en Uribia (en Wayuúnaiki: Ichitki), al norte del departamento de La Guajira).	En la Guajira viven cerca de treinta clanes divididos en un sistema de familias uterinas (es decir, por la línea materna) Gran Narradora de historias:(RB) Es por ello, que el Alaüla es mi tío Mayor.
Gran Narradora de historias:(RB)	
Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayuú: Taberna Ranchería – Diálogos con los pobladores	
Tendero ranchería: (RB) Debo abrir el negocio, por la madrugada tengo que darles comida y bebidas a los paras para poder trabajar tranquilo	Tendero ranchería: (RB) No conformes con que la otra vez mataron aquí a dos policías aduaneros, por andar peleando. Esto nunca lo habíamos visto....
Apropiación de las costumbres de la Cultura Wayuú: Lugar casa de Ranchería – Test del Alaüla	

Nudo	
Alaüla: Hola Pedro, ¿Qué ya hablaste con tus apüshis (parientes) de la ranchería? Vamos a ver que aprendiste. Alaüla: ¿Qué están haciendo los paramilitares en nuestra comunidad Wayuú? a. Combatiendo a la guerrilla. b. Instaurando políticas de seguridad social. c. Extorsionando, amenazando y traficando drogas. ¿Es cierto que el conflicto armado nos ha traído Pobreza, violencia, asesinatos de líderes, daños ambientales y miedo en nuestra comunidad? a. Si b. No ¿Las mujeres son encargadas de tradición oral y comunicación con los hombres blancos, mientras que los hombres tenemos vocación guerrera? a. Si b. No ¿Cuáles son las principales actividades Económicas de nuestra comunidad? a. Cría de chivos y pesca b. Ocasionalmente a la agricultura	c. Fabricación y comercio de artesanías d. Algunos al contrabando de mercancías e. Todas las anteriores Respuestas Alaüla: contesta bien Alaüla: Felicitaciones Pedro, muy bien Esto demuestra tu compromiso con nuestra comunidad. Alaüla: Ahora puedes ir al laberinto de cactus que está por el camino a la derecha de la ranchería y habla con el cuidador de chivos Alaüla: Se encuentra en problemas, por favor AYUDALO!!! Alaüla: Has acertado \v[6]/4 \preguntas Alaüla: Fallaste... Vamos a la siguiente pregunta.
La búsqueda de chivos: Lugar Laberinto de cactus – Instrucciones del criador de cabras	
Criador de Chivos Wayuú: ¡Hola Pedro, ayúdame a buscar 5 chivos que están perdidos en el laberinto de cactus ubicado a la derecha de acá y tráelos. Criador de Cabras Wayuú: (RB) Sabes que los animales son pertenecías	valiosas de prestigio y de estatus en la comunidad. Criador de Cabras Wayuú: (RB) La pérdida de los animales afecta nuestros eventos sociales; sin estos no podemos desarrollar adecuadamente nuestras actividades.
La búsqueda de chivos: Lugar Laberinto de cactus – Diálogos con los pobladores	
Niña Wayuú: Pedro ¡Ten cuidado!!, por estos caminos la gente dice haber visto criaturas terribles.. Los Aka'lakui (Duendes Misteriosos.)	Niña Wayuú: También me dijeron que anda rondando el Aka'lakui Al Epeel Epeyüi: (Monstruo con aspecto de felino) y el Paraguaipoa (perro negro diabólico)
La salvación de Dolores Epinayú: Lugar Laberinto de cactus - Cinemática y Batalla contra el Aka'lakui Al Epeel Epeyüi	
AUXILIOOO!!!! AYUDAA!!! Nina Wayuú: PEDROO... DOLORES ESTA EN PROBLEMAS AYUDALAAA!!!! Dolores Epinayú: Pedro cuidado es el Aka'lakui Al Epeel Epeyüi (Monstruo felino) ACABEMOS CON ÉL!!! Pedro Epinayú: Dolores huye!!! Déjame a mi...	Dolores Epinayú: Ni lo pienses, esta pelea es de los dos... Estoy segura que te puedo ayudar con mi magia de fuego y curación. Pedro Epinayú: Muy bien... Entonces unamos nuestras fuerzas!!! ADELANTE Dolores Epinayú se ha añadido al grupo Dolores Epinayú: Me salvaste Pedro, has demostrado tu valía. Vamos donde la gran narradora de historias a la casa principal...
Atentado Wayuú: Lugar Ranchería – Diálogos con los pobladores	

Nudo	
Mujer Wayuú: (RB) Que miedo, varios de nuestros guerrero se fueron a hacerle una emboscada a los paramilitares	Mujer Wayuú: (RB) Espero que con esto ya se vayan de una vez todas de nuestra comunidad....
Mujer Wayuú(RB) Pedro imagínese que los “Paras” amenazaron A los de la tienda y a la gran narradora de Historias, porque denunciaron al “Guacusco” Mujer Wayuú\ (RB) Ese él sobrino de Chema Bala, por lo del	asesinato de esos policías aduaneros en la taberna y la DIJIN ordenó su captura. Mujer Wayuú (RB) Ahora como 20 hombres de la comunidad fueron a hacerles frente para que se vayan, esperemos todo salga bien...
Mujer Wayuú(RB) Los Wayuú vamos a hacerle saber a los paramilitares que no nos van doblegar y que no vamos a ceder el territorio a extraños.	Mujer Wayuú Por cierto, la gran narradora de historias Los está buscando busquenla en la casa principal, que ella está allá.
Mujer Wayuú(RB) Pedro, la cosa pinta fea, el Alaüla y la Narradora de historias, enviaron una carta a la Defensoría del Pueblo, Mujer Wayuú\ (RB) al sistema de alertas tempranas, a la Procuraduría General de la Nación y al Ministerio de Defensa. Mujer Wayuú(RB) Advirtiendo que la comunidad se encuentra	en peligro y solicitaron protección de nuestras vidas, pero..... Mujer Wayuú(RB) Ninguno, ni la Fuerza Pública, ni nadie han hecho nada tampoco hemos recibido respuesta alguna..... Mujer Wayuú(RB) Yo anoche como a las 9 pm, cerca de la gran vía escuche unos disparos y una detonación, Que miedo ojalá no pase nada!!
Alaüla: (RB) ¡¡¡Muchachos, tengan cuidado!!! Por acá, la cosa está fea. Varios Guerreros Wayuú dijeron que iban a emboscar a los “Paras” Alaüla: (RB) Con la Gran narradora enviamos unas cartas	a las autoridades notificando del peligro con estos “Paras”, pero no han respondido aún... Alaüla: (RB) Por cierto, la Gran narradora, los está buscando Sigam que está adentro.
Atentado Wayuú: Lugar Casa principal Ranchería – Diálogos con los pobladores	
Gran Narradora de historias: Hola Pedro, me contaron que ayudaste a mi Querida dolores... has demostrado tu valía Ahora que andan juntos espero la cuides. Gran Narradora de historias: Bueno, necesito que vayan donde la gran	Tejedora, (B) salgan del pueblo por el lado izquierdo hacia el mercado Artesanal. Gran Narradora de historias: Ella les dirá que tienen que hacer. Tengan cuidado que la cosa con esos “Paras” Anda caliente.....
La gran tejedora: Lugar mercado artesanal - Diálogos con los pobladores	
Gran tejedora: Mi valiente Pedro, sabes que el valor de las Tu'uma (piedras rojizas) para el matrimonio y la resolución de disputas. Gran tejedora: (RB) También necesitamos collares para comerciar con los los alijunas (no indígena, hombre blanco) e intercambiar por víveres (sal, azúcar, etc) Gran tejedora: Por favor, ve hacia la izquierda al	Hacia las dunas, y consígueme 5 de las preciosas piedras rojizas Gran tejedora: Ten mucho cuidado, hay reporte De criaturas amenazantes por esos Caminos. Regresa cuando las tengas. Gran tejedora: No te olvides de guardar tu partida en el menú. Podrías perder tus progresos.
Mujer Wayuú: (RB) ¿Hablaste con la gran tejedora?? Debes ayudarle cuanto antes. Tú sabes que las mujeres Wayuú somos seres de frontera..	Mujer Wayuú: (RB) Y que nuestras artesanías son esenciales para el comercio con los alijunas (no indígena, hombre blanco). Ayudala!!!
La gran tejedora: Lugar laberinto de dunas - Diálogos con los pobladores	

Nudo	
Joven Wayúú: Estos caminos son peligrosos, tomen estos antídotos, les servirán si se topan con alguna alimaña venenosa.	Joven Wayúú: Si necesitan descansar pueden utilizar la hoguera que se encuentra a mi lado allí recuperarán sus puntos de vida y magia.
Joven Wayúú: Vas a buscar las Tu'uma (piedras rojizas)? En estos laberinto dicen que se aparecen las Jertii (serpiente larga y fina no venenosa); El Búho Shokooiin;	El Búho Shokooiin; Los ku'wayai (pájaros temibles) y la bruja La Chaamaa. También hay rumores de una araña gigante, ten mucho cuidado, por Favor.
Joven Wayúú: Dolores Epinayúú: Pedro si nos envenena utilicemos los	ANTIDOTOS que nos dio aquel hombre. Vamos con todo!!!
La gran tejedora: Lugar laberinto de dunas - Cinemática y Batalla contra la araña legendaria	
Gran Tejedora: Muchachos perdónenme, esto era una prueba necesitaba asegurarme de que son lo suficientemente fuertes...	prométanme que pase lo que pase conservaran la memoria de nuestro pueblo.
Gran Tejedora: Algo terrible ocurrirá en nuestra comunidad	Gran Tejedora: Si deben escapar háganlo, pero... no dejen Que nuestra cultura se extinga. Prométanlo.
Joven Wayúú: Increíble, la Gran tejedora era la mítica araña... Vaya Pelea!!!	¿Qué pasaría???
Joven Wayúú: Escuche unos tiros en la ranchería	Joven Wayúú: Si encuentran una hoguera en el camino no duden en descansar en ella así podrán recuperar sus puntos de vida y magia.

Etapa Final	
La toma paramilitar: Texto de explicativo y cinemática	
18 de abril de 2004 DÍA DE LA MASACRE (RB) La masacre fue coordinada por el jefe paramilitar del Bloque Norte de las AUC alias “Jorge 40”, alias “Pablo” y alias “Chema bala” Un día antes de la masacre, un sargento del Ejército alias “Felipe” del Batallón Cartagena, transportó en carros del Ejército Nacional al grupo de paramilitares hasta la Alta Guajira, pasando varios retenes sin problemas. A las 7 de la mañana del domingo 18 de abril de 2004, llegaron a Bahía Portete por el cementerio cinco camionetas con aproximadamente cincuenta hombres. Con lista en mano los paramilitares ubicaron a miembros de las familias Fince, Urianay, Epinayú y otros pobladores a quienes ejecutaron. Otros nunca aparecieron... Grupo de Memoria Histórica. (2010)	
La masacre: Lugar Ranchería incendiada – Cinemática del desalojo	
Comandante Paramilitar:(RB) Nos vamos a llevar a estas mujeres y el que se entrometa le pasará lo mismo que a este viejo.... Alaüla: (RB)	Que les van a hacer, para dónde se las llevan? Pedro Epinayú: Dolores, mejor huyamos a Maracaibo por el mercado artesanal
La masacre: Lugar Ranchería incendiada – Diálogos con personajes	
Joven Wayúú: (RB) Amarraron y golpearon a la narradora de historias y luego la subieron a esa camioneta con dos mujeres más	Joven Wayúú: (RB) Mejor huyan por el mercado artesanal y luego suban por el cementerio hacia Maracaibo y busquen refugio.
Mujer Wayúú: (RB) Ese comandante Pablo y sus matones,	quemaron a las niñas y las tiraron cerca al arroyo.
Anciano Wayúú: (RB) Torturaron y golpearon al Alaüla,	si no es por la narradora de historias, lo asesinan.

Etapa Final	
Mujer Wayúú: (RB) Se aprovecharon que la mayoría De los hombres no están en el pueblo, para hacernos esto...	Mujer Wayúú: (RB) Y a los pocos que están ‘los corren A tiros’. ¡¡¡CUIDADO!!!
Mujer Wayúú: (RB) Varios de nuestros apüshis (parientes),	Se fueron a esconder a los manglares, yo También me voy a esconder allí
Mujer Wayúú: (RB) Llegaron con lista en mano buscando a los líderes de la comunidad. Entran a las casas y torturan para saber dónde están.	Mujer Wayúú: (RB) A los que se niegan a contestar los torturan. Miren como saquearon e incendiaron todo nuestro pueblo.
El escape: Lugar Ranchería incendiada – Diálogo con el Alaüla	
Alaüla: Muchachos, están vivos que alegría, yo no resistiré mucho tiempo. Dolores escúchame con atención.	Alaüla: En Venezuela estarán más seguros que en Colombia. Pedro: Te subestimé... Perdóname Eres un guerrero digno de nuestro pueblo.
Alaüla: Deben marcharse lo antes posible, (RB)\regresen por el mercado artesanal y luego suban hasta la vía a Maracaibo.	Alaüla: Gracias por cuidar a Dolores, ella es nuestra Esperanza para la conservación del nombre y costumbres de los Wayúú.
Dolores Epinayú: Alaülaaaa, No te mueras Pedro Epinayú:	Dolores debemos huir a Maracaibo, vamos por el mercado artesanal.
El escape: Lugar Desierto de dunas camino a Maracaibo – Cinemática del diálogo con el Final	
Dolores Epinayú: Pedro, parece que al fin los derrotamos!!!	RESISTE POR FAVOR ...TIENES QUE LEVANTARTE
Pedro Epinayú: Vámonos Pedro Epinayú: Ahhhhh dolores... prometí que te cuidaría pero siento que ya no puedo mas...	Pedro Epinayú: Adiós... dolores Juré protegerte con... mi vida... debes irte yaaa... HUYE, HUYE... YAAA!!!
Dolores Epinayú: Pedro... te dieron.... estas heridas... No las puedo curar....	Dolores Epinayú: Pedro, me salvaste nunca te olvidaré Me encargaré de preservar la memoria de nuestro pueblo Dolores Epinayú: Y dar a conocer al mundo el horror al que fuimos sometidos... TE LO PROMETO
Después de la masacre - Texto de explicativo	
El desplazamiento de los sobrevivientes de Bahía Portete es masivo. Tres días después los paramilitares permiten que las mujeres entren a llevarse los cuerpos de sus familiares. La mayoría de las familias se desplazaron a Maracaibo, otras se quedaron en Medialuna o en Uribia. Dentro de la violación de derechos humanos, que sufrió la comunidad se encuentra: Amenazas, violencia sexual, asesinatos, tortura de pobladores y líderes que eran parte de los procesos de búsqueda de verdad y justicia. Humillaciones, experiencias de indefensión y terror. Ausencia y negligencia por parte del estado para hacer frente a la amenaza externa. Saqueo y abandono forzado del territorio, viviendas, pertenencias, animales, instrumentos de trabajo, negocios y tierra. Cosas de gran valor simbólico de su identidad y autonomía.	
Después de la masacre – Diálogo del historiador	
Por primera vez en la historia, ocurrió el destierro masivo de este pueblo guerrero, que resistió desde tiempos coloniales la ocupación de su territorio. Sus pobladores nativos forzados al desplazamiento a raíz de la masacre hallaron más refugio y garantías en Venezuela que en Colombia. Si quieres saber más consulta el libro: La masacre de Bahía Portete del Grupo de Memoria Histórica. (2010) y que está en las referencias bibliográficas del curso. De esta historia se puede aprender tres grandes lecciones Verdad, Justicia, Reparación y no repetición	
Final del juego – Texto explicativo de cierre	

Etapa Final

De esta historia se pueden aprender grandes lecciones. Según el informe de la de la Comisión para el esclarecimiento de la Verdad y la no Repetición “Hay futuro, si hay de verdad”. Colombia ha vivido una guerra por cerca de 60 años de la que está en el camino de salida.

La Comisión sugiere que para avanzar en la construcción de paz es fundamental: Establecer La verdad como reconocimiento de las víctimas del conflicto armado en su dolor, dignidad y resistencias. Recuperar el valor de la justicia para reivindicar la legalidad, promover la convivencia pacífica, contribuir a la satisfacción de los derechos de las víctimas y reconstruir la confianza en el Estado. Garantizar la no repetición, mediante la reconstrucción de las condiciones de bienestar y vida digna de las comunidades en los territorios, la superación de las desigualdades estructurales y transformaciones profundas en las instituciones y voluntad política para materializarse como una paz construida desde el territorio, entre todos y todas. Comisión de la Verdad de Colombia (2022)

GRACIAS POR JUGAR...

FIN

Final del juego – Créditos

Este video juego hace parte de la investigación:

Gamificación como estrategia pedagógica en el mejoramiento de los niveles de motivación y desarrollo de competencias cognitivas desde la perspectiva de la memoria e historia

Institución

Universidad Abierta a Distancia UNAD

Autor

Wilson Germán Alvarez Lozano

Asesor

Juan Carlos Ramos Pérez

Final del juego – Referencias bibliográficas

Comisión para el esclarecimiento de la Verdad y la no Repetición. (2022). “Hay futuro, si hay de verdad” Informe Final. <https://www.comisiondelaverdad.co/hay-futuro-si-hay-verdad+G67>

Chacín, H. (2016). Asombros del pueblo Wayuú: Fondo Editorial UNERMB.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Venezuela/ceshc-unermb/20160906072400/APW.pdf>

Grupo de Memoria Histórica. (2010). La masacre de Bahía Portete: mujeres Wayuú en la mira. Bogotá: Editora Aguilar.

<http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll2/id/45>

Villalba Hernández, José A. (2008). Wayuú resistencia histórica a la violencia. Historia Caribe, V (13) ,45-64.

<https://www.redalyc.org/pdf/937/93751303.pdf>

Nota: El guion para la producción de la herramienta gamificada fue escrito en su totalidad por el autor apoyado en información secundaria