



Videojuego de la Pontificia Universidad Católica del Perú-Grupo AVATAR

Orientaciones para el docente de aula.

“1814: Rebelión de Cusco” es un videojuego desarrollado por el Grupo AVATAR de la Pontificia Universidad Católica del Perú, que combina la complejidad y la acción de dos tipos de juegos: juegos de rol y juegos de estrategia en tiempo real.

El jugador tiene como objetivo dirigir a las fuerzas patriotas a través de una serie de misiones en las locaciones de Cusco, Apacheta y Umachiri, donde se libraron las batallas y eventos que sembraron las semillas de la independencia del Perú.

Para lograr los objetivos principales, el jugador tendrá que hacer uso de su astucia, será necesario que tomen decisiones acertadas y que se utilicen los elementos encontrados durante del juego de manera adecuada y prudente.

Para obtener detalle sobre la historia, el detalle de las unidades e instrucciones de juego revise el documento: “1814: La Rebelión de Cusco. Descripción del proyecto”.

1. Ficha técnica

- Nombre : “1814 : Rebelión de Cusco”
- Tipo de videojuego: Para PC, acceso libre.
- Versión: 1.0
- Autor: Pontificia Universidad Católica del Perú – Grupo AVATAR
- Público objetivo: 11 años en adelante.
- Tiempo promedio para superar todos los niveles: 4 horas

2. Objetivos de aprendizaje:

Los desarrolladores del videojuego identificaron que su empleo podría apoyar a desarrollar aprendizajes del área curricular de historia. No obstante, dependiendo de las actividades realizadas como complemento del videojuego, el docente podrá desarrollar otros tipos de aprendizaje probablemente de niveles más complejos.

- Identificar las **características de los personajes principales** de los bandos (patriota y realista) y su participación en la rebelión.
- Identificar los **hechos ocurridos** durante la rebelión del Cusco y ordenarlos en una secuencia cronológica.

- Reconocer la temporalidad de los acontecimientos claves que permitieron que se desarrolle la rebelión.
- Identificar los **lugares** donde ocurren los acontecimientos considerando sus **características** y su relación con el momento de la rebelión
- **Comprender la importancia** de la rebelión para la independencia del Perú.

3. Requerimientos técnicos:

Asegúrese de que los computadores donde usará el videojuego tengan las siguientes características mínimas, esto con miras a asegurar una buena experiencia durante el videojuego.

- Procesador: Dual Core
- Memoria RAM: 2 GB
- Máquina virtual de JAVA (si no tiene Java descárguelo gratuitamente de <http://www.java.com/es/download/>)
- Espacio en el disco duro: 400 MB
- Sistema operativo: Windows XP, Windows 7*

Nota: tanto para Windows XP como para Windows 7, es necesario instalar una máquina virtual de Java. También es posible ejecutar el juego en otros sistemas operativos que permitan instalar Java (como Mac OS), sin embargo se recomienda el Windows.

4. Orientaciones para emplearlo en clase.

Las investigaciones realizadas con este videojuego sugieren que es más efectivo para el proceso de enseñanza-aprendizaje emplear este recurso como complemento a una clase sobre 1814: Rebelión de Cusco dirigida por el docente de aula.

El videojuego consta de tres tipos de actividades:

- **Tráiler motivacional:** video inicial en 3D, con duración de 40 segundos. Tiene como objetivo invitar al jugador a participar en la historia a través del videojuego.
- **Reforzadores y cinemáticas:** antes de cada nivel se presentará información visual (diapositiva o video en 2D) que permitirán conocer aspectos de la historia que ayudarán al participante a resolver las diferentes misiones.
- **Niveles:** son tres niveles que el jugador deberá superar. Los niveles son: denominados: La toma de Cusco, Apacheta y Batalla de Umachiri.

“1814: Rebelión de Cusco” puede ser empleado en diferentes **momentos de clase**:

- *Actividad motivadora:* puede presentar el tráiler y dejar a los alumnos jugar el nivel 1 del videojuego para luego pasar a desarrollar la clase presencial y organizar horas de juego y análisis.
- *Durante su proceso de clase:* podría intercambiar espacios de clase y reflexión, y de juego en sí mismo. Se podría organizar por niveles.

- Actividad final o de elaboración de un proyecto: puede trabajar primero la clase sobre 1814: Rebelión de Cusco, y al finalizar brindar las condiciones para que jueguen el videojuego. Es importante que las primeras horas de juego sean con usted para que los estudiantes comprendan la dinámica del juego; luego de ello puede dejar como tarea para casa o facilitar que puedan jugarlo en el laboratorio. Además, podría plantear un proyecto donde utilicen lo aprendido en el videojuego y en las clases, por ejemplo una exposición sobre lo que ocurrió en la rebelión, que batallas ocurrieron, que eventos, etc.

Más allá del momento, lo más importante es que recuerde que cualquier videojuego es un recurso altamente atractivo para el estudiante, pero principalmente es usado con fines de entretenimiento.

Se ha observado que cuando se inserta un videojuego “serio” o con fines educativos dentro del aula los alumnos muestran inicialmente resistencia porque piensan que es un juego aburrido (por experiencias previas de recursos digitales no interactivos), y por el otro lado, se ha observado que no se le da libertad a los alumnos para que jueguen a su estilo, tomen sus decisiones, o se apoyen de sus pares u otros recursos.

Por ejemplo si estructuramos las sesiones del juego o si forzamos a que todos vayan al mismo ritmo o velocidad, si suprimimos las iniciativas de apoyo colaborativo, si no dejamos que los alumnos tomen sus propias decisiones, estaremos rompiendo el “encanto” del videojuego y por tanto no se logrará el objetivo.

Tipos de preguntas para compartir, analizar con los estudiantes a partir de la experiencia del juego:

- ¿Por qué es importante conocer este episodio en la historia?
- ¿Qué cambio querían lograr los líderes patriotas? ¿Por qué lo hacían? ¿Qué significaba la lucha por la independencia en estos personajes que encabezaron las revueltas?
- ¿En qué medida lo que sucedía en otros países latinoamericanos y en España misma repercutía en lo que sucedió en 1814 en Perú?
- Pregúntale a tus familiares (padres, tíos, otros profesores) si conocen este episodio de la independencia, qué es lo que recuerdan cuando se habla de la Independencia del Perú
- ¿Crees que el videojuego apoyó al aprendizaje? ¿Por qué? ¿Qué mejorarías del videojuego?

5. Evaluación de la experiencia.

Nos interesa mucho conocer si realiza una actividad en clase con el videojuego, lo invitamos a compartir con nosotros sus observaciones o vivencias. Para lograr que la innovación produzca un cambio lo invitamos a impulsar investigaciones pedagógicas haciendo uso de este recurso y otros que encuentre a su alcance. Contáctenos si le interesa que lo apoyemos en su investigación al grupo_avatar@pucp.edu.pe.