

Este material foi testado com as seguintes questões de acessibilidade:

- PDF lido por meio do software *NVDA* (leitor de tela para cegos e pessoas com baixa visão);
- Guia da *British Dyslexia Association* para criar o conteúdo seguindo padrões como escolha da fonte, tamanho e entrelinha, bem como o estilo de parágrafo e cor;
- As questões cromáticas testadas no site *CONTRAST CHECKER* (<https://contrastchecker.com/>) para contraste com fontes abaixo e acima de 18pts, para luminosidade e compatibilidade de cor junto a cor de fundo e teste de legibilidade para pessoas daltônicas.

Decifra-me ou Te Devoro: Uma proposta de ensino-aprendizagem da história do Egito por meio do jogo Discovery Tour e do aplicativo Daybook

Decipher Me or I Will Devour You: A proposal for teaching and learning the history of Egypt through the Discovery Tour game and the Daybook app

Deciframe o Te Devoro: Una propuesta de enseñanza-aprendizaje sobre la historia de Egipto a través del juego Discovery Tour y la aplicación Daybook



Luiz Adolfo Andrade

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, Brasil

laandrade@uneb.br



Deivison Conceição dos Santos

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, Brasil

deivisonconceicaosantos@hotmail.com

Resumo: Esta pesquisa tem como finalidade apresentar duas proposições de trabalho escolar para o jogo eletrônico “Discovery Tour: Egito”. Elas são pertinentes tanto para alunos do Fundamental II quanto para alunos do Ensino Médio do componente curricular “História”, disciplina das

Ciências Humanas. Para chegar às propostas, lançou-se mão daquilo que Aarseth chama de a melhor forma de adquirir conhecimento sobre um jogo: jogá-lo. Os resultados destacam que há chances de êxito em tornar significativas as aprendizagens advindas da interação com o game quando o estudante/jogador faz registros em um diário de bordo eletrônico do conhecimento obtido e o compartilha com seus pares, desencadeando discussões que poderão enriquecer seus conhecimentos e experiências com os conteúdos em questão.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos. Daybook. Discovery Tour.

Abstract: This research presents two proposals for utilizing the game “Discovery Tour: Egypt”, which are relevant to middle and high school students studying the curricular component History, from the Humanities module. To arrive at the proposals, we used what Aarseth calls the best way to acquire knowledge about a game: playing it. The results highlight that there is a chance of prospering in making the learning resulting from interaction with the game meaningful when the student/player records the knowledge obtained in an electronic logbook and shares it with their peers, triggering discussions that can enrich their knowledge and experiences with the content in question.

Keywords: Daybook. Discovery Tour. Game-based learning.

Resumen: El objetivo de esta investigación es presentar dos propuestas de trabajo escolar para el juego electrónico “Discovery Tour: Egipto”. Están dirigidas tanto a alumnos de primaria como de secundaria del plan de estudios de «Historia», una asignatura de Humanidades. Para llegar a las propuestas se ha utilizado lo que Aarseth denomina la mejor forma de adquirir conocimientos sobre un juego: jugándolo. Los resultados muestran que hay posibilidades

de éxito a la hora de hacer significativo el aprendizaje que surge de la interacción con el juego cuando el alumno/jugador registra los conocimientos adquiridos en un cuaderno de bitácora electrónico y los comparte con sus compañeros, suscitando debates que pueden enriquecer sus conocimientos y experiencias con el contenido en cuestión.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos. Daybook. Discovery Tour.

Data de submissão: 27/08/2024

Data de aprovação: 30/04/2025

Educar a la sociedad en red

Es un lugar común en los círculos educativos que los profesores se quejen de la falta de interés de sus alumnos por realizar las actividades propuestas. Pero, existe casi un consenso en que asistir a la escuela hoy en día es entrar en un portal al pasado, donde la misma disposición de pupitres y metodologías están omnipresentes en la mayoría de las escuelas brasileñas.

Papert (1994), en una alegoría, dice que si un cirujano del siglo XIX fuera transportado por alguna razón a un quirófano del siglo XXI, reconocería muy pocas cosas del entorno, ya que la práctica quirúrgica sería radicalmente diferente de lo que el viajero del tiempo conoce, pues existe la inserción de diversas tecnologías integradas en las técnicas quirúrgicas. No obstante, si un profesor del siglo XIX realizara el mismo viaje a un aula, retomaría casi tranquilamente la enseñanza donde la dejó su colega "contemporáneo".

En una era en la que el conocimiento de los profesores y su transmisión se ha roto por las tecnologías de la información y la comunicación, fueron asignados nuevos significados a la enseñanza. Si antes el profesor tenía el control de la información en el aula, en la actual cibercultura (Lemos, 2009), los alumnos tienen acceso instantáneo a los contenidos y pueden cuestionar a los

profesores, eligiendo qué aprender y cómo hacerlo. La ruptura del monopolio no debe ser vista como un punto negativo, al contrario. Ante las nuevas demandas sociales, la enseñanza es más imprescindible que nunca para llevar a cabo la ardua labor de educar a las personas.

Son tiempos de vigor en términos de información, pero todavía carentes en la transformación de este "mar informacional" en conocimiento. Esto pone de manifiesto la importancia de que los profesores lideren el proceso educativo, cuyo objetivo es despertar la conciencia crítica de los individuos y desarrollar competencias y habilidades para moverse, con parsimonia y responsabilidad, en las diversas esferas sociales que se están reinventando con la inserción de las tecnologías en sus formas de ser y actuar en sociedad.

El desajuste entre las aspiraciones de la sociedad del siglo XXI, concebida como una "sociedad en red" (Castells, 2001), y la escuela del siglo XIX, centrada en la instrucción tecnicista y basada en tecnologías analógicas, contribuye a desmotivar a los alumnos a quienes les gustan los retos que pueden superarse mediante la adquisición gradual de competencias, lo que puede aumentar las oportunidades de resolver diversas situaciones problemáticas.

En la vida cotidiana, lejos de las escuelas, los niños y adolescentes se sienten mentores de su propio aprendizaje, ya que la formación del ser humano en los

tiempos de las tecnologías móviles se ha desvinculado de los espacios educativos formales y se ha expandido a entornos informales, en los que cualquier interacción con un determinado objeto de conocimiento dará lugar a algún aprendizaje. Jugar, mantener vínculos con amigos, crear *listas de reproducción*, publicar opiniones sobre películas y series, seguir *a streamers* de videojuegos favoritos, ver partidos de *e-sports*, crear *remixes*... En otras palabras, en la red y frente a una variedad de tecnologías, los niños y adolescentes están asumiendo el verdadero papel de protagonistas que las escuelas les siguen negando hoy en día.

Surge entonces la pregunta: ¿qué tiene aún que ofrecer la escuela? Si opta por resistirse a los hábitos y costumbres de sus alumnos, va camino de convertirse en un "museo de grandes novedades", pero puede mejorar a su tiempo, a partir de una sintonía crítica y responsable, con el objetivo de dar mucho más de lo que ofrecen los entornos informales de aprendizaje, no tenemos por qué preocuparnos por su existencia en las generaciones venideras.

En vista de ello, el aprendizaje basado en juegos digitales se defiende como una forma no sólo de implicar a los alumnos, sino como una oportunidad para desarrollar los conocimientos, las competencias y las habilidades que la vida en red exige a sus ciudadanos. Según Prensky (2010, p. 131), "el funcionamiento actual del mundo de los

videojuegos es un modelo excelente de cómo podría ser un entorno educativo plenamente integrador". Por lo tanto, ya no depende de la escuela mantener características que la hagan desmotivadora, tanto para sus alumnos como para sus profesores.

Metodología

Según Aarseth (2003), hay tres formas principales de adquirir conocimientos sobre el diseño, la mecánica y las reglas de un juego: el contacto con la persona que diseñó el juego, la observación de otras personas que juegan al juego y el juego, siendo este último considerado por el autor como la mejor forma de conocer las características mencionadas. Al jugar el juego, el investigador tiene una experiencia más inmersiva y personal en comparación con las otras formas, que se basan en la experiencia de otros sobre el objeto de estudio. Así, para crear las proposiciones aquí expuestas, se utilizó el método defendido por el autor.

El juego se compró en la tienda digital de Ubisoft y se ejecutó *en un portátil Samsung Book* con un procesador *Intel Core i5* de 11ª generación, 8 GB de RAM y una tarjeta gráfica *Intel Iris X*. Tiene un *hardware* medio, por lo fue necesario configurar el juego para que se ejecutara con

normalidad. Esto supuso una cierta pérdida de gráficos, pero no comprometió la jugabilidad.

Cuando los investigadores conocieron el juego, idearon formas de trabajar con un material tan rico en el aula. Inicialmente pensaron en dos formas: la ideal (en un laboratorio de informática) y la posible (en un aula utilizando un proyector y un *ordenador portátil*). La opción posible tiene en cuenta la realidad de las escuelas brasileñas, que aún carecen de tecnologías digitales.

Al jugar el juego, a la luz de Aarseth (2003), es posible imaginar qué alternativas son más viables para el trabajo escolar, pues se hacen inferencias sobre la experiencia que el alumno tendría con el objeto de estudio en cuestión. No obstante, como se aclara en el transcurso de este trabajo, el máximo provecho del *juego* sólo puede lograrse cuando es llevado al aula, analizado por profesor y alumnos, es decir, cuando la metodología a adoptar para su completo disfrute es pulida por quienes interactuarán en el contexto real de aprendizaje.

Optamos por utilizar la aplicación *Daybook* porque nos dimos cuenta de que limitarse a recorrer las áreas del juego sin registrar lo aprendido/experimentado supondría una pérdida de experiencia, con lo que la vía metodológica adoptada sería un fracaso. Por lo tanto, tratamos de proponer un método de trabajo con el juego que satisficiera la necesidad de entretenimiento y, al mismo tiempo, fuera pedagógicamente satisfactorio.

Juegos digitales: de los arcades a las aulas

Los juegos digitales surgieron en medio de las revoluciones provocadas por las tecnologías de la información y la comunicación a mediados de la década de 1950, alcanzando cierto apogeo en los años setenta. Además de la popularización de los ordenadores personales en el fortalecimiento de *los juegos* como producto cultural, los arcades, en particular, desempeñaron un papel destacado en este empeño. "Repasando la historia de los juegos, el espíritu pionero puede atribuirse a las máquinas *recreativas*, disponibles en establecimientos públicos como bares, restaurantes u otros lugares que se dedicaban específicamente a este tipo de entretenimiento" (Andrade, 2015, p. 37).

Desde entonces, se ha mejorado mucho en términos de *diseño*, jugabilidad, gráficos y muchos otros aspectos. Hoy en día, estos juegos contienen múltiples lenguajes y se han convertido en uno de los objetos culturales más transmedia de nuestro tiempo, llegando a públicos diversos que comparten la noción del juego digital como uno de los principales productos de entretenimiento de la época contemporánea.

Diseñados para proporcionar entretenimiento al público objetivo imaginado por la sociedad, adolescentes

incultos y *geeks* (Juul, 2019, p. 30), los juegos digitales han sido estigmatizados, subestimados y tratados como un subproducto durante la mayor parte de su historia. No obstante, su manifestación se ve confirmada por las astronómicas cifras de la industria del entretenimiento en la actualidad.

Presentes en la mayoría de los hogares gracias a la popularización de dispositivos móviles, consolas y ordenadores personales, estos objetos culturales han traspasado la burbuja del entretenimiento, alcanzando fines que no estaban en su esencia. Prueba de ello *son los juegos serios*, creados para formar equipos institucionales y educar a sujetos en contextos muy diversos.

Algunos juegos educativos han demostrado, por medio de diversos estudios de investigación, ser recursos con un gran potencial para implicar a los alumnos en lo que se proponen. "A largo plazo, necesitamos complementar el aprendizaje que nuestros hijos ya están adquiriendo a través de juegos orientados al entretenimiento, como nuevos juegos educativos 'curriculares' que puedan utilizarse dentro y fuera de las escuelas" (Prensky, 2010, p. 39).

El aprendizaje, principal factor buscado, se consigue cuando hay intencionalidad y sistematización en el trabajo con ese *software* en el aula. Sin embargo, es fundamental ser conscientes de la incómoda verdad de que la mayoría de los juegos educativos no son tan divertidos

como los comerciales. Por lo tanto, utilizar juegos a los que los alumnos ya juegan y buscar en ellos lo que hay de educativo también tiene un gran potencial para motivar a los alumnos a participar en las actividades propuestas. A la mayoría de los niños les repugna cualquier cosa que se presente como educativa (Prensky, 2010), pero, "[l]os juegos educativos bien desarrollados no sólo pueden reforzar y complementar, sino realmente enseñar parte o la totalidad del plan de estudios, al tiempo que atraen a los niños tanto como sus juegos de entretenimiento (o algo parecido)" (Prensky, 2010, p. 254).

Está claro que no basta con que un *juego* sea educativo para que tenga éxito entre los alumnos. Es esencial que además les proporcione un entretenimiento que les haga sentirse motivados a participar, es decir, que les transmita la misma sensación que suelen experimentar cuando se sumergen en juegos comerciales. "Mientras que los juegos pedagógicos generalmente solo motivan a los propios educadores, los juegos electrónicos comerciales consiguen combinar el interés comercial con niveles considerables de motivación y autoría" (Demo, 2011, p. 50).

Partiendo de esta observación, es imperativo que los juegos seleccionados para ser utilizados en el aula sean prometedores en términos motivacionales, ya que estar motivado es esencial para el sujeto que pretende entrar en contacto con un determinado objeto de conocimiento. La motivación de los alumnos para aprender es una mezcla de

objetivos intrínsecos y recompensas extrínsecas, combinada con factores psicológicos como el miedo y la necesidad de agradar (Prensky, 2010, p. 128).

Según Tobias, Fletcher y Wind (2014), el diseño instruccional del juego puede promover el aprendizaje, siempre que incluya aspectos motivacionales acordes con lo que las personas pueden aprender y necesitan saber. De este modo, un juego que solo sea divertido y no esté vinculado al currículo tendrá pocas posibilidades de proporcionar un aprendizaje que desarrolle un conjunto de competencias y habilidades recogidas en los documentos que guían el aprendizaje escolar. Por eso abogamos por un equilibrio entre los aspectos instructivos/autoriales y el entretenimiento.

El estudio de Espinosa, Eguia-Gómez y Hildebrandt (2013) indica que interactuar con juegos aumenta la motivación de los estudiantes para aprender, ya que las nuevas experiencias estimulan y provocan la colaboración y las conexiones personales, además de ser una estrategia interesante para desarrollar competencias. Bilton (2010 apud Demo, 2012, p. 58) reconoce que los jugadores de videojuegos muestran un mayor ingenio en la vida y en el mercado, una mayor capacidad de aprendizaje, habilidades de argumentación e investigación y de comunicación y expresión. "Son las acciones del jugador las que describen un proceso de producción de conocimiento, en el que a través de la inmersión y la interacción -

retroalimentación - reconocen y producen significados al jugar" (Tonéis, 2017 p. 59).

Es importante que la práctica educativa mediada por juegos digitales esté en consonancia con las actividades curriculares, en el sentido de entenderlos como un tipo de lenguaje (Alves; Coutinho, 2016, p.172). Los juegos que entretienen y enseñan al mismo tiempo son muy prometedores para persuadir a los estudiantes, ya que los niños y adolescentes, en particular, se identifican casi inmediatamente con el objeto de interacción, ya que hay un amplio repertorio cognitivo construido en las interacciones cotidianas con sus *juegos* favoritos.

Viaje de descubrimiento: Egipto

El juego "*Discovery Tour: Egipto*" se lanzó en 2017. Se trata de un modo de juego para "*Assassin's Creed Origins*", un *juego* comercializado para PC como *stand alone*, es decir, aquellos que se pueden jugar sin conexión a internet. Al adquirir "*Assassin's Creed Origins*", el jugador podrá explorar el Antiguo Egipto en el modo *Discovery Tour* por medio de recorridos guiados por inteligencia artificial. Cabe destacar que, a diferencia de otros títulos de la franquicia *Assassin's Creed*, no hay violencia en las interacciones con los personajes de este modo de juego educativo.

Imagen 1. Pantalla de inicio del juego Discovery Tour (PC)



Fuente: Ubisoft.

El objetivo es conocer aspectos de la historia, la arquitectura, el arte y la cultura egipcias a través de visitas guiadas por inteligencia artificial a lugares y emplazamientos históricos del Egipto ptolemaico. Es importante señalar que, según Ubisoft, empresa propietaria de los derechos de autor del juego, un equipo multidisciplinar de expertos fue el responsable de la información reproducida en "*Discovery Tour: Egipto*".

Deciframe o te devoro

El juego divide Egipto en regiones a las que se puede acceder pulsando el botón "*start*" del *joystick* (utilizado por los investigadores) y seleccionando la zona que se desea explorar, o jugando libremente hasta que el

avatar llegue al lugar deseado, consultando o no el mapa de las regiones disponibles en el *juego*.

Las zonas que se pueden visitar en el juego son: Egipto (20 localizaciones), donde el jugador puede visitar las grandes regiones de Egipto; Pirámides (16 localizaciones), una zona donde se puede acceder a información sobre las pirámides y los ritos funerarios egipcios; Alejandría (14 localizaciones), donde se puede conocer la fundación de la dinastía ptolemaica; Vida cotidiana (20 localizaciones), donde se presentan las creencias y costumbres de los egipcios; Romanos (5 localizaciones), cinco localizaciones donde se ofrece información sobre el ejército romano.

Hay varios personajes a disposición del jugador para su viaje. En el transcurso del juego, a medida que se desbloquean ciertas zonas, otros pasan a estar disponibles. Cleopatra y Ptolomeo XIII aparecen junto a tipos sociales característicos de la región, y pueden elegirse en cualquier momento del juego. A continuación se muestra una captura de pantalla de las herramientas disponibles en el *juego*:

Imagen 2. Cronologia de la historia del Antiguo Egipto



Fuente: Autoría propia.

Propuestas para trabajar con el juego en el aula

Es de conocimiento público que muchas escuelas brasileñas aún carecen de la infraestructura necesaria para proporcionar los medios y recursos tecnológicos apropiados para clases en las que los estudiantes puedan hacer un uso adecuado de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TIDC). Según el Censo 2020, el 25% de las escuelas brasileñas no tienen acceso a Internet y muchas no disponen de un laboratorio de informática. Esto hace que el sueño de involucrar a los estudiantes a través de una variedad de recursos tecnológicos sea lejano. Sin embargo, la mayoría sí tiene un ordenador/portátil y un proyector, normalmente utilizado para presentaciones de *Microsoft PowerPoint* o para mostrar vídeos.

Hay dos formas de trabajar con el juego en la escuela: (i) en un laboratorio de informática, donde uno o dos alumnos pueden utilizar un ordenador con el juego, una opción que suele ser más difícil de implementar, dados los problemas de infraestructura en la mayoría de las escuelas públicas brasileñas; (ii) el juego puede ser jugado en el aula utilizando un ordenador y un proyector por el profesor. En la primera opción, la ideal, las visitas guiadas pueden realizarse individualmente o en parejas. En la segunda opción, el profesor puede invitar a distintos alumnos a acceder a distintas zonas del juego. En esta opción, mientras un alumno desempeña el papel de jugador, los demás asumen la posición de espectadores "activos" del juego.

Pautas para utilizar el juego en un aula de informática

Si la escuela dispone de un laboratorio de informática que reúna las condiciones para utilizar el juego, ésta será la mejor experiencia para los alumnos. A continuación figura un cuadro en el que se propone cómo utilizar el juego en un laboratorio informático:

Tabla 1. Propuestas para trabajar con el juego en un laboratorio informático

Escenario	Acción	Descripción
-----------	--------	-------------

1ª	Comprar el juego	El mismo <i>juego</i> puede utilizarse en varios ordenadores con el mismo <i>nombre de usuario</i> y contraseña. Sin embargo, según la empresa propietaria del <i>software</i> , pueden surgir algunos problemas. Por eso la escuela tiene que comprar un cierto número de copias del <i>juego</i> . Alguien tendrá que descargarlas en todos los ordenadores que vayan a utilizar los alumnos.
2ª	Contextualizar el <i>juego</i>	Explicar a los alumnos el objetivo de trabajar con el juego <i>Discovery Tour</i> , así como contextualizarlo, proporcionar información sobre él y cómo jugarlo.
3ª	Adquisición de la aplicación <i>Daybook</i>	Todos los estudiantes deben acceder a las tiendas de aplicaciones de los sistemas operativos de sus teléfonos móviles para descargar la aplicación.
4ª	Funciones de aplicación	El profesor debe explicar a los alumnos las funciones de la app, así como informarles de que la app será el cuaderno de bitácora que registrará las visitas guiadas por las zonas del Antiguo Egipto.
5ª	Crear un espacio virtual	El profesor puede pedir a los alumnos que decidan el entorno en el que compartirán los relatos elaborados durante su visita virtual a las distintas zonas del Antiguo Egipto: grupo de <i>Facebook</i> , <i>Telegram</i> , <i>Whatsapp</i> o <i>Discord</i> .
6ª	Inicio de las operaciones	El profesor y los alumnos deben decidir cómo explorar el juego. Puede pedir a los alumnos que exploren zonas concretas, anotando información e impresiones sobre ellas en el cuaderno de bitácora, o dejar que los alumnos elijan qué zonas explorar u otra forma que resulte interesante para la clase. Depende del grupo elegir la mejor manera.
7ª	Compartir historias	Los alumnos deben hacer capturas de pantalla de las páginas del

		Daybook y compartirlas en el entorno digital elegido por la clase. El profesor puede pedir a los alumnos que interactúen con los posts, que compartan información adicional sobre las zonas que visitaron, como <i>enlaces</i> a artículos de noticias, curiosidades, vídeos, documentales, etc. Esto les permite ampliar sus conocimientos sobre las zonas visitadas.
8ª	Creación de cuestionarios sobre las áreas exploradas	Utilizando <i>Kahoot</i> , el profesor puede diseñar <i>cuestionarios</i> que contengan preguntas sobre las áreas exploradas.
9ª	Producción de juegos	Cuando hayan terminado de trabajar con el juego, los alumnos pueden producir juegos sobre los contenidos tratados. Una vez listos, los juegos deben ponerse a disposición de los compañeros de clase.

Fuente: Autoria propia.

Orientaciones para el uso del juego en el aula

Si no se dispone de un laboratorio o de un espacio adecuado para el uso individual o por parejas del juego, el profesor puede optar por utilizar el *software* en el aula utilizando un *ordenador portátil* y un proyector. A continuación se ofrece una sugerencia sobre cómo utilizarlo:

Tabla 2. Propuestas para trabajar con el juego en el aula

Escenario	Acción	Descripción
1ª	Comprar el juego	La escuela sólo tiene que comprar una copia del juego.

2ª	Contextualizar el juego	Explicar a los alumnos el objetivo de trabajar con el juego <i>Discovery Tour</i> , así como contextualizarlo, proporcionar información sobre él y cómo jugarlo.
3ª	Adquisición de la aplicación <i>Daybook</i>	Todos los estudiantes deben acceder a la tienda de aplicaciones de su sistema operativo para descargar la aplicación.
4ª	Funciones de aplicación	El profesor debe explicar a los alumnos las funciones de la app, así como informarles de que la app será el cuaderno de bitácora que registrará las visitas guiadas por las zonas del Antiguo Egipto.
5ª	Crear un espacio virtual	El profesor puede pedir a los alumnos que decidan el entorno en el que compartirán los relatos elaborados durante su visita virtual a las distintas zonas del Antiguo Egipto: grupo de <i>Facebook</i> , <i>Telegram</i> , <i>Whatsapp</i> o <i>Discord</i> .
6ª	Inicio de las operaciones	El profesor puede pedir a los alumnos que formen parejas. A continuación, invita a una pareja a jugar <i>al juego</i> . El profesor les pide que busquen una zona en el mapa para explorarla. Mientras un alumno controla el <i>joystick</i> o el ratón/teclado, el otro escribe su relato de lo que se experimenta/explica en la zona explorada del juego. Al final de la exploración, los espectadores pueden hacer a la pareja una pregunta sobre la zona explorada.
7ª	Compartir historias	Los alumnos deben hacer capturas de pantalla de las páginas <i>del Daybook</i> y compartirlas en el entorno digital elegido por la clase. El profesor puede pedir a los alumnos que interactúen con los posts, que compartan información adicional sobre las zonas que visitaron, como enlaces a artículos de noticias, curiosidades, vídeos, documentales, etc. Esto les permite ampliar sus conocimientos sobre las zonas visitadas.

Decifra-me ou te devoro: Uma proposta de ensino-aprendizagem...

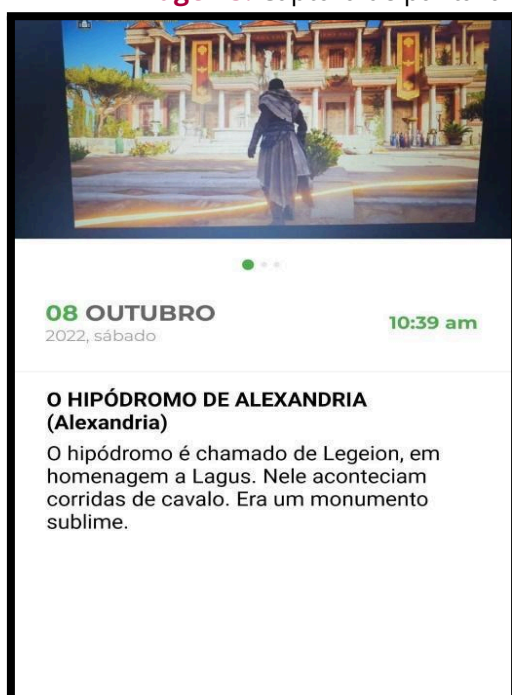
Luiz Adolfo Andrade • Deivison Conceição dos Santos

8ª	Creación de cuestionarios sobre las áreas exploradas	Utilizando <i>Kahoot</i> , el profesor puede diseñar <i>cuestionarios</i> que contengan preguntas sobre las áreas exploradas.
9ª	Producción de juegos	Quando hayan terminado de trabajar con el juego, los alumnos pueden producir juegos sobre los contenidos tratados. Una vez listos, los juegos deben ponerse a disposición de los compañeros de clase.

Fuente: Autoría propia.

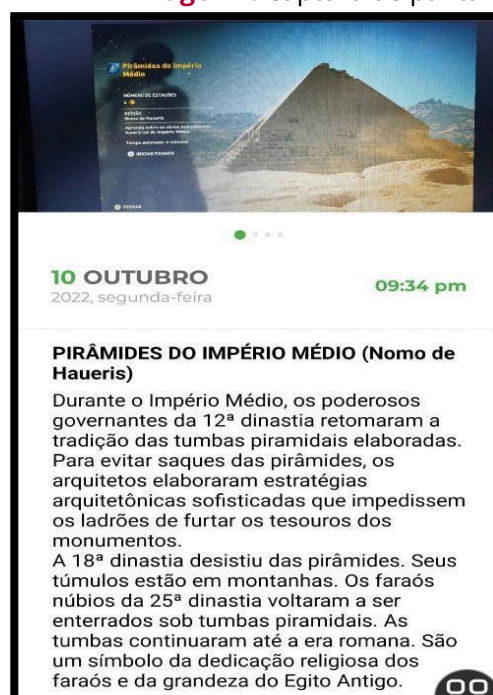
A continuación se muestran capturas de pantalla de algunos de los informes realizados por uno de los investigadores en la aplicación *Daybook*:

Imagen 3. Captura de pantalla



Fuente: Elaboración propia

Imagen 4. Captura de pantalla



Fuente: Elaboración propia

Consideraciones finales

El aprendizaje basado en juegos se presenta prometedor en la tarea de implicar a los alumnos y proporcionarles experiencias que no sólo sean lúdicas, sino también de desarrollo de diversas habilidades y competencias. Teniendo esto en cuenta, concluimos que el trabajo en cuestión ha logrado su objetivo: proponer formas de trabajar con el juego "*Discovery Tour: Egipto*", teniendo en cuenta distintos contextos educativos.

Desde esta perspectiva, fue posible percibir con la realización de este trabajo un estilo de articulación entre enseñanza, investigación y extensión que contribuí para la divulgación de conocimientos sobre Historia a partir de la experiencia práctica en el juego "*Discovery Tour: Egipto*". Así, este estudio puede contribuir a la realización de prácticas de extensión utilizando juegos digitales basados en contenidos de Historia, como es el caso del juego aquí propuesto y discutido. Como el juego es relativamente fácil de jugar, la investigación aquí documentada puede contribuir a establecer nuevas conexiones entre la universidad y la sociedad por medio de una experiencia lúdica.

Es importante señalar que, además del juego en cuestión, existen otros dos juegos de la franquicia *Assassin's Creed* con la misma propuesta: "*Discovery Tour: Greece*" y "*Discovery Tour: Viking Age*". Las propuestas aquí expuestas pueden ser adoptadas por los profesores para abordar los dos juegos mencionados. No obstante, es importante subrayar que no se trata de una fórmula que, puesta en

práctica, vaya a dar los resultados deseados. Sabiendo que los juegos en cuestión ofrecen múltiples posibilidades para ser trabajados en la escuela, los profesores tienen total libertad para adaptar o incluso crear su propio método de trabajo para el juego.

Por último, hay que reconocer que este trabajo tiene limitaciones, como la recogida de datos empíricos aplicando la metodología aquí propuesta a las clases de Historia. En futuras investigaciones, podríamos llevar a cabo un estudio de este tipo en clases de Historia en colegios públicos que dispongan de aula de informática y/u ordenador portátil y proyector. De este modo, podríamos calibrar el nivel de compromiso y aprendizaje en las clases, así como identificar los puntos débiles de las dos propuestas.

Referencias

AARSETH, ESPEN J.. EL JUEGO DE LA INVESTIGACIÓN: ENFOQUES METODOLÓGICOS PARA EL ANÁLISIS DE JUEGOS. **CALEIDOSCOPIO: REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA**. LISBOA, Nº 04, P. 9-23, 2003. DISPONÍVEL EM: [HTTP://HDL.HANDLE.NET/10437/643](http://hdl.handle.net/10437/643). CONSULTADO EL: 19 MAR. 2023.

ALVES, L.; COUTINHO, I. (ORGS). JUEGOS DIGITALES Y APRENDIZAJE: FUNDAMENTOS PARA UNA PRÁCTICA BASADA EN LA EVIDENCIA. CAMPINAS: PAPIRUS, 2016.

ANDRADE, LUIZ ADOLFO DE. JUEGOS DIGITALES, CIUDAD Y (TRANS)MEDIOS: LA PRÓXIMA FASE. CURITIBA: APPRIS, 2015.

BILTON, N. VIVO EN EL FUTURO Y ASÍ ES COMO FUNCIONA: POR QUÉ TU MUNDO, TU TRABAJO Y TU CEREBRO ESTÁN SUFRIENDO UNA DISRUPCIÓN CREATIVA. NUEVA YORK: CROWN PUBLISHING GROUP, 2010.

BRASIL. INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDIOS E INVESTIGACIONES EDUCATIVAS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). RESUMEN TÉCNICO: **CENSO ESCOLAR DE EDUCACIÓN BÁSICA 2020**.

CASTELLS, M. **LA SOCIEDAD EN RED. VOL. 1**. SÃO PAULO: PAZ E TERRA, 2001.

DEMO, P. **FORMACIÓN CONTINUA Y TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS**. 2 ED. PETRÓPOLIS: VOZES, 2011.

_____. **LO MÁS IMPORTANTE DE LA EDUCACIÓN IMPORTANTE**. SÃO PAULO: ATLAS, 2012.

DISCOVERY TOUR EGITO. MONTREAL, CANADÁ: UBISOFT, 2018. VIDEOJUEGO.

ESPINOSA, R.C.; EGUIA-GÓMEZ, J.L.; HILDEBRANDT, R.H. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES. **XI SIMPOSIO BRASILEÑO DE JUEGOS Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL – SBGAMES**. SÃO PAULO: 2013

DISPONIBLE EN:

[HTTP://REPOSITORI.UVIC.CAT/BITSTREAM/HANDLE/10854/2755/ARTCONLLI_A2013_CONTRERAS_RUTH_APRENDIZAGEM.PDF?SEQUENCE=1](http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2755/artconlli_a2013_contreras_ruth_aprendizagem.pdf?sequence=1) ACESSO EM 15/10/2022.

JUUL, J. **HALF-REAL: VIDEOJUEGOS ENTRE REGLAS REALES Y MUNDOS FICTICIOS**. SÃO PAULO: BLUCHER, 2019.

LEMONS, A. ARTE E MÍDIA LOCATIVA NO BRASIL. BELO HORIZONTE: **ENCUENTRO DE COMPÓS**, 2009. DISPONIBLE EN:

:[HTTPS://PROCEEDINGS.SCIENCE/COMPOS/COMPOS-2009/TRABALHOS/ARTE-E-MIDIA-LOCATIVA-NO-BRASIL?LANG=PT-BR](https://proceedings.science/compos/compos-2009/trabalhos/arte-e-midia-locativa-no-brasil?lang=pt-br), ACESSO EM 10/06/2023.

PAPERT, S. **LA MÁQUINA DE LOS NIÑOS: REPENSANDO LA ESCUELA EN LA ERA DE LA INFORMÁTICA**. 2. ED. PORTO ALEGRE: ARTES MÉDICAS, 1994.

PRENSKY, M. **NO ME MOLESTES, MAMÁ, ¡ESTOY APRENDIENDO! CÓMO LOS VIDEOJUEGOS ESTÁN PREPARANDO A NUESTROS HIJOS PARA EL ÉXITO EN EL SIGLO XXI, Y CÓMO TÚ PUEDES AYUDAR**. SÃO PAULO: PHORTE, 2010.

TOBIAS, S.; FLETCHER, J.D.; WIND, A.P. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS. IN: SPECTOR, J.M. ET AL. (ORGS). *MANUAL DEL EDITOR SOBRE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIONES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVAS*. 4ª ED. NOVA YORK: SPRINGER SCIENCE BUSINESS MEDIA, 2014.

TONÉIS, C N. **LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA: ¿VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN O GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN?** SÃO PAULO: BOOKESS EDITORA, 2017.