

Profesor creó un videojuego para mejorar la comprensión lectora de sus estudiantes

03.06.2020 Se trata de una iniciativa tecnológica que demoró dos años en desarrollar y espera poder implementar en todos los colegios del país.



En primera instancia, el videojuego solo estará disponible en computadores de 32 y 64 bits.

Con el objetivo de ayudar en la comprensión lectora de los estudiantes, es que Eduardo Arriagada Carrasco, oriundo de la comuna de Los Lagos y docente de Lenguaje y Comunicación en el Complejo Educacional Tierra de Esperanza, en Neltume, creó el videojuego en primera persona (shooter), "La Ciudad Laberinto", el que tiene como trama, salvar a la humanidad de una sociedad que ha eliminado todo rastro de libros y cultura del planeta.

En primera instancia, el videojuego está destinado a jóvenes de séptimo básico a primero medio, en un formato portable para que se pueda utilizar en cualquier computador con 64 y/o 32 bits. El siguiente paso, según cuenta el creador de la iniciativa, es llevar el juego a los celulares y tablet, lo que anteriormente no se pudo hacer, porque el diseño ya estaba muy avanzado para el PC. Mas información en la página <https://videojuegoslectura.wixsite.com/juegosloslagos>.

Complemento

Sobre los motivos de este proyecto, Arriagada aseguró que "yo, como docente, puedo asegurar que la gran mayoría de los estudiantes tienen una pésima

comprensión lectora, por lo menos en lo relacionado a la escuela, pero fuera de ella es muy aguda, y así lo demuestran en sus círculos de amigos en redes sociales y ante sus intereses, como son los videojuegos, entre otros”.

En ese contexto, expresó que “en mi labor como profesor, siempre he tenido la inquietud de buscar nuevas fórmulas de cómo entregar la información y que esta pueda ser tomada con éxito por los alumnos. De esta manera, hace dos años se me ocurrió la idea de un videojuego luego de asistir al evento Global Game Jam Valdivia, donde explicaban algunos pasos e instrucciones para poder hacer un videojuego propio, lo que me llamó mucho la atención”.

Y agregó que “al poco tiempo me llegó el juego “Half Lie 2”, con el cual me guie finalmente para la construcción de un videojuego, el que con el tiempo fue tomando una dirección mucho más educativa, en el sentido de que fui agregando ciertas preguntas literales, de interpretación y también de reflexión para poder ir avanzando en las etapas”.

Sobre la construcción del juego, el profesor señaló que fueron cerca de dos años de trabajo junto a la empresa especializada Nemoris Games de Valdivia, Felipe Jaramillo (programador de Valdivia), Isly Ruiz (Game Desig de Temuco), Diego Valdés (programador, de Rancagua), y Maximiliano Larraín (sonido, de Valdivia).

“El proyecto tuvo algunos cambios, pero finalmente se confirmó el guion original. El juego está creado en el programa Unity 5 con una estética realista y gráfica potente, de manera que los jóvenes que jueguen tendrán una perspectiva muy realista, similar a Fortnite, guardando las proporciones.

Educativo

Sobre la puesta en marcha, el profesor en Neltume enfatizó que “aún no hay una fecha clara, ya que todo dependerá de la vuelta a clases. Asimismo, creo que se podría utilizar durante esta pandemia, pero faltan los resultados de ciertos concursos y permisos para poder seguir con la difusión en los establecimientos y a la vez implementarlos en ellos”.

De todas maneras, el profesional de Los Lagos destacó que “durante estos dos años, utilicé a muchos estudiantes en Neltume para que fueran probando el juego a medida que tenía avances. Ellos estaban muy entusiasmados con la idea de poder jugar un juego divertido y al mismo tiempo mejorar su comprensión”.

Finalmente, afirmó que el videojuego tiene la opción de registrar los avances en línea, de manera que los profesores y padres pueden ver desde sus propios computadores, sus puntajes, errores y aciertos”. –

Fuente: soychile.cl

- https://www.soychile.cl/Valdivia/Sociedad/2020/06/03/657271/Profesor-creo-un-videojuego-para-mejorar-la-comprension-lectora-de-sus-estudiantes.aspx?utm_source=Interna+Arriba&utm_medium=Facebook&utm_campaign=Botones+ Sociales&fbclid=IwAR3XaPygXFziei_UTvHVoczEKpC2U9Vf5WGX4Zwld0Z6eys0y7r02ECGOXY