

Título: Enseñar geografía con el GeoGuessr.

Autor: Gladys Graciela Schiavone Cánepa

1-A modo de introducción:

En el mundo actual la tecnología es un recurso al cual acuden en forma formal e informal nuestros alumnos, la misma está disponible en celulares, tablet y ceibalitas.

Ante el interés que despierta el empleo de las mismas y la aplicabilidad de determinadas de ellas para la enseñanza de contenidos, en nuestro caso específicamente cartográficas, hemos considerado que motivan, desarrollan y permiten tanto su lectura como la construcción significativa de conocimientos.

Para nuestro trabajo hemos seleccionado principalmente el video juego educativo GeoGuessr, para trabajarlo en conjunto con street view de google, google maps y google earth.

2-¿Qué es GeoGuessr?

Es un videojuego educativo exclusivamente geográfico, gratis, que se juega on-line y fue creado por Anton Wallén, una sueca de TI Consultor, que lo publica en la web el 9 de mayo de 2013, recibiendo cientos de miles de visitantes por día, una semana después de ser liberado.

Una vez que ingresamos a la web www.geoguessr.com, debemos crear una cuenta en la misma página, que nos habilita a usarlo.

Al ingresar encontramos la página que nos permite seleccionar la opción de explorar, una vez realizada la misma, Geoguessr nos sitúa aleatoriamente en cualquier punto del planeta incluido en Street View.

Una vez con el lugar otorgado por el programa en pantalla, hay que averiguar donde se encuentra.

Para lo cual el estudiante tendrá que aplicar conocimientos geográficos: físicos, económicos y poblacionales, para ubicarlo. Se va a contar con la ayuda del google maps y del google earth, ya que la segunda parte del juego consiste en la localización del mismo en un mapamundi, donde a mayor precisión, mayor puntuación. Todo ello a cinco rondas o localizaciones por partida.

Hay que observar detenidamente cada elemento del lugar, realizar hipótesis y búsquedas para elaborar la idea de cuál sería ese lugar y posteriormente marcarlo en un mapa pequeño que aparece arriba a la derecha (se puede usar el zoom). Según la distancia a la que realmente está el lugar en cuestión se obtienen más o menos puntos.

Cuanto más se juega, más factores van entrando en escena, como conocer algunos de los lugares porque ya te han salido antes, de ésta manera el estudiante, se va dando cuenta que al buscar: carteles, letreros y señales, puede identificar el sitio o, incluso, tratar de vislumbrar los rasgos faciales de

las personas que se cruzan en tu camino, edificios, tiendas y los estilos arquitectónicos.

Se juega colocando el cursor del ratón en el punto del globo en el que creamos que se ubica la foto, pudiendo previamente hacer zoom en ella o navegar por Street View con el objeto de recabar detalles que nos den una pista.

Cada vez que seleccionemos un destino, el juego nos otorgará una puntuación en función de la distancia a la que nos hayamos acercado al objetivo.

En cada partida, el juego te catapulta a un lugar aleatorio y el estudiante tiene que valerse de la observación y conocimientos, para identificarlo.

GeoGuessr coloca al estudiante en una serie de cinco zonas semi-aleatorias mediante algoritmos determinados de todo el mundo. Los lugares se limitan a las carreteras y otras vías que han sido fotografiados por Google Street View cámaras, lo que excluye a la mayoría de Asia y de África, América del Sur y la mayor parte del extremo norte de Canadá y Rusia.

La ventana de Street View de GeoGuessr no proporciona ninguna información más allá de las imágenes vista de la calle; cosas tales como las señales de tráfico, la vegetación, las empresas, el clima y puntos de referencia se han sugerido como algunas pistas que pueden ayudar al jugador a determinar su ubicación. El jugador también puede moverse a lo largo de los caminos a través de los controles de dirección normales proporcionados por Vista de la calle. Una vez que el jugador está listo para adivinar la ubicación, se colocará un marcador de ubicación, después de que éste está colocado se presenta como una conjetura y GeoGuessr revela la verdadera ubicación geográfica, asignándole al jugador una puntuación en función de lo lejos que la suposición de que lo posiciona con respecto a la verdadera ubicación.

3-¿Cómo usar el juego para trabajar en el aula?

El juego es una herramienta educativa e inspira problematizar en clase por ejemplo: ¿dónde estoy ahora? ¿Qué es este desierto?, acabas de aterrizar en un lugar desconocido y quieres salir de él cuanto antes. ¿Cómo?

Usa la rueda del ratón para alejar o acercar la vista y las flechas para moverte por el lugar (si están disponibles). Hay quien rechaza usar las flechas porque le resta dificultad al juego, pero piensa esto: si estuvieras en esos lugares, ¿acaso no andarías? Busca cualquier cosa que se parezca a un cartel o a un letrero. El idioma en el que están escritos ayuda mucho a refinar la búsqueda.

Además, en los carteles y letreros puedes encontrar cosas tan útiles como:

- Códigos de carreteras.
- Nombres de monumentos.
- Números de teléfono (con prefijos).
- El nombre del lugar.
- Vehículos: mira las marcas y modelos. No encontrarás un tren de carretera en España, pero tampoco verás un Fiat 500 en medio del

desierto surafricano; ¿Por dónde conducen los coches? Si van por la izquierda, estás en una antigua colonia británica, como Australia, Sudáfrica, Hong Kong o Nueva Zelanda, o bien en algún país del Extremo Oriente, como Japón o Tailandia

- Fíjate en el estilo arquitectónico, dice mucho acerca de los lugares. Las casas de madera abundan en los Estados Unidos, mientras que la de ladrillo son más propias del Reino Unido.
- fijarte en la vegetación y clima del lugar. ¿Dónde pueden crecer esas plantas? ¿A qué te recuerdan? Es obvio que no hay cactus en Finlandia, ni tampoco abetos en Zambia. Piensa en el clima que necesitan para sobrevivir
- Examina la orografía del lugar. ¿Se ven montañas en el horizonte? Esa costa que ves, ¿pertenece a un lago o al mar? ¿Hay un río de tamaño considerable? Esta información te ayudará a afinar la puntería 5. Sé listo a la hora de plantar la bandera
- Cuando vayas a elegir el lugar, dedica unos minutos a escanear el mapa de la zona en busca de carreteras, lagos, ríos o costas similares a los de la foto. Si en los carteles había un topónimo, búscalo a varios niveles de zoom.
- Recomiendo tener una ventana con Google Maps abierta para comparar terreno, vegetación, etc., pero sobre todo para afinar: las vistas en miniatura
- Cuanto más se aproxime al sitio, más puntos se obtiene. Cada usuario puede jugar hasta cinco veces, pero si no le conforma el sitio que le ofrecen para comenzar puede actualizar la página y el juego lo sitúa en otro lugar. Una vez que culmina sus cinco intentos el marcador le otorga un puntaje, que puede compartir con amigos en Internet.

4-¿Qué nos permite enseñar desde la geografía?

Emplear un video juego para desarrollar conocimientos cartográficos, empleando conocimientos ya aprendidos en el ciclo básico, saliendo del formato clásico de pintar o calcar mapas nos permite un aprendizaje más significativo, analítico y reflexivo; que está en coherencia con la postura basada en un paradigma de enseñanza crítico y sustentado en la teoría constructivista.

Además nos permite atender a los siguientes principios geográficos:

a)-localización, formulado por Federico Ratzel, consiste en ubicar el lugar exacto de un hecho o fenómeno geográfico tomando en cuenta algunos aspectos espaciales como: latitud, longitud, altitud, límites, superficie.

b)-descripción, consiste en dar a conocer las características de un hecho o fenómeno geográfico que queramos estudiar.

c)-comparación o analogía, desarrollado por Karl Von Ritter y Vidal de la Blanche, establece semejanzas y diferencias entre el hecho o fenómeno

geográfico que estemos estudiando con otro que se ubica en otras latitudes del globo.

d)-causalidad, formulado por Alexander Von Humboldt permite identificar el porqué de la ocurrencia de un hecho o fenómeno geográfico, le otorga carácter científico a la geografía.

e)-conexión o relación, formulado por Jean Brunhes nos dice que todo hecho o fenómeno debe ser estudiado como un todo y no de forma aislada.

Los principales conceptos geográficos a estudiar mediante este video juego son:

1-la multiescalaridad, lo que nos permite aplicar la cartografía desde lo local a lo global al ubicar el lugar en el mapamundi.

2- La concepción de ambiente, desde la concreción territorial y temporal de complejas interrelaciones entre procesos físicos, biológicos, socio-económicos, tecnológicos y políticos, producto de un modelo de desarrollo.

Analizando

“la degradación ambiental, el riesgo de colapso y el avance de la desigualdad y la pobreza son signos elocuentes de la crisis del mundo globalizado. La sustentabilidad es el significante de una falla fundamental de nuestro tiempo, del fin del siglo XX y del paso al tercer milenio (...) El ambientalismo emerge en un proceso de emancipación ciudadana y de cambio social, con un reclamo de participación popular en la toma de decisiones y en la autogestión de sus condiciones de vida y de producción, cuestionando la regularización y control social través de las formas corporativas de poder y la planificación centralizada del estado. Estas demandas de democratización en el manejo de los recursos se vuelcan también hacia la gestión de los servicios educativos” (Enrique Leff, 1998).

3-La dimensión socio-económica como promotora de la apropiación privada de los recursos, la concentración de la riqueza y la exclusión de sectores de la producción y consumo de bienes indispensables para un desarrollo armónico tanto personal, como colectivo.

4-Los actuales procesos de globalización enmarcados en el modo de producción capitalista que desdibuja y fragmentan territorios, al mismo tiempo que regionalizan otros, la enseñanza de la geografía debe continuar aportando a la formación de ciudadanía a través de la potenciación de la inteligencia espacial, que “es la capacidad para formarse un modelo mental de un mundo espacial y para maniobrar y operar usando este modelo” (Howard Gardner, 1998).

5-¿Qué aspectos didácticos vamos a aplicar?

Vamos a formular metodologías activas, participativas e inclusoras, incorporando la racionalidad ambiental al contexto del aula, promoviendo la construcción cognitiva incorporando la decodificación del lugar que nos aparece en la pantalla del video juego, analizando su complejidad global y local.

Considerando

“la formación de valores, actitudes y competencias capaces de aprehender y actuar dentro de la concepción de un mundo como sistemas socio-ambientales complejos, implica la necesidad de investigar los problemas del aprendizaje de la complejidad en función de la evolución de las estructuras cognitivas del alumno en sus diferentes estadios de desarrollo y dentro de su contexto cultural y ambiental propio” (Enrique Leff, 1998).

Atendiendo también al desarrollo de la aptitud de contextualizar, que permite “producir un pensamiento ecologizante en el sentido que sitúa todo acontecimiento, información o conocimiento en una relación inseparable con el medio cultural, social, económico y por supuesto natural” (Edgar Morín, 1999).

Objetivos:

General: Desarrollar en el estudiante habilidades y destrezas cartográficas.

Específicos:

a)- Capacitarlo para que observe y reflexione sobre las interrelaciones espaciales.

b)-Acercar al alumno al pensamiento multicausal y multiescalar.

c)-Promover en el estudiante el conocimiento del territorio desde lo socio-ambiental.

Contenidos Curriculares: Corresponden a la primera unidad del programa de quinto año humanístico denominada: “presentación y representación del mundo actual¹”, la cual contiene dentro de la categoría espacio geográfico, los siguientes conceptos a trabajar: escala mundial, planeta Tierra; escala regional, circuitos productivos; escala local, países a estudiar. “Los mapas del mundo y las diferentes visiones y contrastes²”.

Desarrollo:

Etapas o fases:

1- Se realiza la explicación del juego, para lo cual se emplea la sala multimedia y con la PC conectada al televisor, se va abriendo el juego.

2-Una vez iniciado se trabaja con todos, para conocer sus pasos y resolver la actividad

3-Se van analizando sus elementos físicos y humanos, para establecer hipótesis.

1 Extraído del programa Geografía Humana y Económica de mundo actual, 2do año Bachillerato Diversificado. Ciencias Sociales y Humanidades. Reformulación 2006.

2 Extraído del programa Geografía Humana y Económica de mundo actual, 2do año Bachillerato Diversificado. Ciencias Sociales y Humanidades. Reformulación 2006.

4-Se busca información en otras herramientas de google (maps, earth), para intentar determinar su ubicación en el planisferio.

5-Se observa el puntaje obtenido y con que precisión se acertó la ubicación.

Completándose la siguiente ficha de trabajo

¿En qué lugar estoy?
<ul style="list-style-type: none">describe los elementos físicos que aparecen
<ul style="list-style-type: none">describe los elementos humanos
<ul style="list-style-type: none">busca más información del lugar (google maps, google earth, imágenes en google) estimando a escala: global y regional.
<ul style="list-style-type: none">Ubica y anota con cuánta precisión, comparando tus apreciaciones con el resultado final del juego.

6-En la siguiente clase se procede a dividir la clase en grupos y que trabajen solos, en el salón de informática usando las ceibalitas que están en préstamo, determinando la ubicación de los nuevos lugares que aleatoriamente les brinda el juego, completando una nueva ficha.

7-De tarea domiciliaria se propone que nuevamente realicen el juego llenando otra ficha.

¿En qué lugar estoy?
<ul style="list-style-type: none">describe los elementos físicos que aparecen
<ul style="list-style-type: none">describe los elementos humanos
<ul style="list-style-type: none">busca más información del lugar (google maps, google earth, imágenes en google) estimando a escala: global y regional.
<ul style="list-style-type: none">Ubica y anota con cuánta precisión, comparando tus apreciaciones con el resultado final del juego.
<ul style="list-style-type: none">¿Te pareció interesante el juego?
<ul style="list-style-type: none">¿Qué aprendiste?
<ul style="list-style-type: none">¿Cómo consideras que es estudiar aspectos cartográficos desde un juego?

Evaluación del proyecto: Los alumnos consideraron muy interesante aprender conceptos geográficos mediante un juego, además la herramienta les pareció atractiva y motivadora, al cambiar la propuesta de lugar cada vez que se conectaban y abrían la sesión. Lo que causó que ambos grupos se anotaran para ver sus puntajes y jugar en línea, más allá de las obligaciones del curso.

También les permitió ser más observadores y precisos a la hora de abordar conceptos y localizaciones.

Conclusiones.

La propuesta de emplear herramientas on-line y específicamente el juego geoguessr, me permitió cambiar la forma de implementar las clases de cartografía, saliendo del esquema tradicional del mapa en el pizarrón y el pasaje a localizar en el mismo, o la copia del dato a un mapa mudo.

Me permitió implementar la lectura de los elementos de un lugar, para luego con dicha información ver dónde ubicarlo y las múltiples causas que determinan su posición en ese punto del mapa y no en otro.

Me permite ver desde otro enfoque, del lugar voy a su ubicación y no como clásicamente se hace a la inversa, de ésta forma el alumno comprende porque está situado allí y no en otro lado.

Proyecciones y recomendaciones a los colegas

Recomiendo emplear geoguessr, para alumnos que ya tienen varios conocimientos geográficos adquiridos, como ocurre en 5to y en 6to año de Bachillerato, ya que pueden hacer descripciones más precisas y abstracciones espaciales más complejas, basadas en la construcción de hipótesis sobre los datos que manejan.

Bibliografía consultada

Gardner, H. (1998) Inteligencias múltiples, La teoría en la práctica. Edit. Paidós.Barcelona.

Leff, E. (1998) Saber ambiental: sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder. Siglo Veintiuno Editores. PNUMA-UNAM.México.

Morin, E. (1999) La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento. Edit. Nueva Visión. Bs.As.

Programa Geografía Humana y Económica de mundo actual, 2do año Bachillerato Diversificado. Ciencias Sociales y Humanidades. Reformulación 2006.

<https://geoguessr.com/>