



Mediación pedagógica sugerida

2022



Tabla de contenidos

Introducción.....	4
Sobre este juego... ..	5
¿Cómo utilizar este recurso?.....	7
<i>Registro e ingreso.....</i>	<i>7</i>
<i>Introducción al videojuego</i>	<i>9</i>
<i>Pantalla principal.....</i>	<i>12</i>
Abrir troja	13
Abrir Botija.....	17
Configuración	18
<i>Sesteos</i>	<i>20</i>
Sesteo 2: Sesteo de Puntarenas.	28
Sesteo 3: Sesteo de Puntarenas.	32
Sesteo 4: Sesteo de El Guarco.....	35
Sesteo 5: Sesteo de Guápiles.	42
Sesteo 6: Sesteo de Venecia.	46
Sesteo 7: Sesteo de San Josecito.....	50
Ubicación en el programa de estudios	55
<i>I Ciclo</i>	<i>55</i>
Primer año	55

Segundo año	56
Tercer año	58
<i>II Ciclo</i>	<i>60</i>
Cuarto año	60
Quinto año	61
Sexto año.....	61
<i>III Ciclo.....</i>	<i>62</i>
Octavo año.....	62
<i>Otros usos del recurso.....</i>	<i>62</i>
Créditos	62
Licencia.....	64



Introducción

El Ministerio de Educación Pública, con el fin de dotar tecnológicamente a la comunidad educativa, desarrolla y gestiona recursos digitales para el aprendizaje (RDA), que pone a su disposición.

En esta ocasión, la Subcomisión de Educación para la Salvaguarda de la Tradición del Boyeo y la Carreta Costarricense, el Ministerio de Cultura y Juventud y la Asociación Boyera Costarricense, con la colaboración de otras instancias públicas y privadas, trae para usted "Aventuras en carreta", como un esfuerzo conjunto para conservar e incorporar en los procesos de aprendizaje esta hermosa e importante tradición, declarada por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad en el año 2005.

La idea es que los saberes y la estética de la Tradición del Boyeo y la Carreta Costarricense sirvan como metáfora para el aprendizaje de otros saberes y habilidades presentes en los programas de estudio de diferentes asignaturas, de forma que sea un recurso que facilite la labor docente y capture la atención de la población estudiantil.

Este recurso está acompañado de este documento Mediación Pedagógica Sugerida, ya que fue pensado tomando en cuenta una determinada forma de emplearlo. Sin embargo, considerando que al igual que el docente, cada grupo, escuela y comunidad tienen características, necesidades e intereses diferentes, se puede elegir aplicar dichas sugerencias de mediación o utilizar otras propias. Su creatividad es bienvenida. En cualquiera de los dos casos, le invitamos a compartir sus experiencias y comentarios con nosotros y con otras personas docentes.

Sobre este juego...

El videojuego “Aventuras en carreta” es un recurso de aprendizaje multiplataforma que puede ser utilizado tanto en dispositivos móviles, en su versión de diseño web adaptable (web responsive), descargarse de las tiendas de aplicaciones *App Store* y *Play Store*, como en computadoras de escritorio que utilicen sistemas operativos de Windows, Linux y Mac OS, mediante el uso de navegadores web como Safari, Firefox, Chrome y Edge.

El videojuego tiene como propósito promover la salvaguarda de la tradición del boyeo y la carreta costarricense, para lo cual se ha estructurado en diferentes secciones, como la botija y la troja, y módulos, llamados también sesteos.

Una vez realizado el proceso de registro en el videojuego, se presenta la primera sección del recurso, en la cual una pareja de boyeros invita al usuario a que los ayude y acompañe al desfile de boyeros que está próximo a desarrollarse.

Posterior a la invitación, la persona usuaria elige con cual boyero o boyera desea asistir al desfile y puede configurar las diferentes funciones de accesibilidad del videojuego.

La segunda sección presenta la pantalla principal del videojuego, la cual es el mapa de Costa Rica que contiene los diferentes sesteos, los cuales se deberán que recorrer en orden, conforme se vayan desbloqueando, para poder asistir finalmente, al desfile junto al boyero o boyera seleccionada en la etapa anterior.

Cada sesteo ubicado en el mapa, aborda información relacionada con la tradición del boyeo y la carreta costarricense, la cual se presenta a nivel de retos que debe resolver el estudiantado para lograr completar cada nivel y ganar diversos premios a lo largo de la historia.



La pantalla principal presenta, además, un menú con diferentes secciones y funcionalidades que le permitirán a la persona estudiante acceder a información complementaria del videojuego, ver los premios obtenidos, configurar múltiples opciones de accesibilidad y un tutorial del juego.

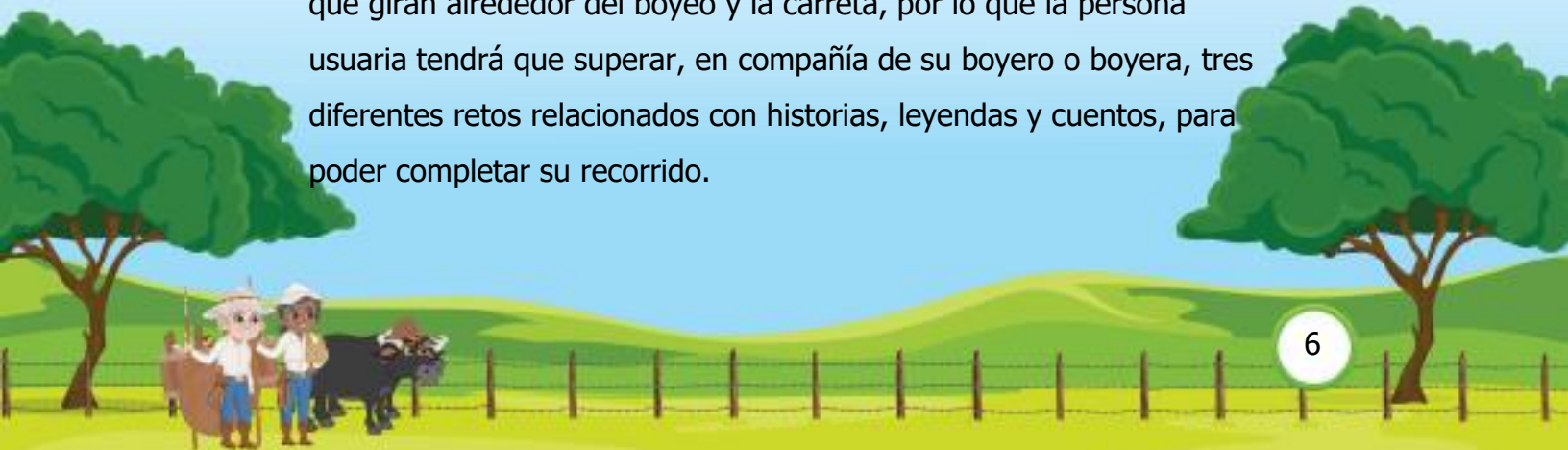
En el primer sesteo de la historia, la persona usuaria podrá crear el avatar que utilizará a lo largo del videojuego, el cual puede personalizar con diferentes características físicas y con vestimenta perteneciente a la tradición del boyeo y la carreta.

En el segundo sesteo, se construyen cinco diferentes tipos de carretas de los que existen en el país, aprendiendo sobre las diferentes piezas que conforman cada tipo de carreta.

El tercer sesteo muestra los diferentes usos que se les da a las carretas armadas en el sesteo anterior, para lo cual, el estudiantado tendrá que explorar y analizar las diferentes circunstancias de cada escenario para elegir la carreta más apropiada.

El cuarto sesteo aborda el tipo de comunicación que se establece entre las personas boyeras y sus bueyes, por lo que en esta etapa se elige el buey que se desea utilizar para los siguientes retos, y se aprende sobre los gestos, palabras y ademanes que se utilizan para darles instrucciones y completar cada una de las tareas asignadas.

El quinto sesteo aborda las tradiciones y manifestaciones culturales que giran alrededor del boyeo y la carreta, por lo que la persona usuaria tendrá que superar, en compañía de su boyero o boyera, tres diferentes retos relacionados con historias, leyendas y cuentos, para poder completar su recorrido.





El sexto sesteo se realiza en el interior de una fábrica de carretas, en la cual la persona estudiante deberá seleccionar, decorar y firmar la carreta que utilizará en el desfile de carretas del último sesteo.

El séptimo y último sesteo, presenta tres retos finales relacionados con actividades tradicionales que realizan los boyeros y boyeras antes de ir al desfile, tales como la pica leña, el arrastre de madera y la diana.

Una vez superados los tres retos, se ingresa al cierre de la historia en el cual se observa al avatar del estudiante haciendo el desfile en compañía de su boyero o boyera, sus bueyes y su carreta.

¿Cómo utilizar este recurso?

El videojuego “Aventuras en Carreta” está dividido en cinco secciones:

1. Registro e inicio de sesión
2. Introducción al videojuego
3. Pantalla principal
4. Sesteos
5. Créditos.

A continuación, se detalla cada uno de ellos.

Registro e ingreso

Una vez descargada la aplicación de la tienda Android y/o iOS, o bien al ingreso a la versión web o local, la persona usuaria se deberá registrar con los siguientes datos:

Correo electrónico: en este campo debe ingresar el correo electrónico que desea utilizar para el juego.

Nombre: en este campo la persona usuaria debe ingresar el nombre que usará para su cuenta de usuario.

Nivel educativo: en este espacio debe ingresar el nivel educativo en el que se está cursando.

Contraseña: aquí se debe ingresar la contraseña que usara para su cuenta.

Confirmar contraseña: en este espacio debe ingresar la contraseña introducida anteriormente, exactamente igual a como lo hizo en el campo "Contraseña".



Ilustración 1: captura de la pantalla de registro de usuarios.

Luego de crear la persona usuaria, se podrá ingresar directamente a la primera sección del juego o bien, desde el inicio de sesión, ingresando el correo electrónico y la contraseña las siguientes veces que se entre al juego.



Ilustración 2: pantalla de ingreso o registro.

Introducción al videojuego

Al ingresar al videojuego, la persona usuaria podrá observar el video de animación



Ilustración 3: captura del video animado introductorio.

inicial.

Una vez finalizado el video, deberá presionar el botón "Continuar" para continuar a la siguiente pantalla.



Ilustración 4: captura de pantalla del final del video animado introductorio.

En la siguiente pantalla la persona usuaria podrá configurar las diferentes funciones del modo de accesibilidad, una vez realizada la configuración debe presionar el botón "Guardar y continuar".



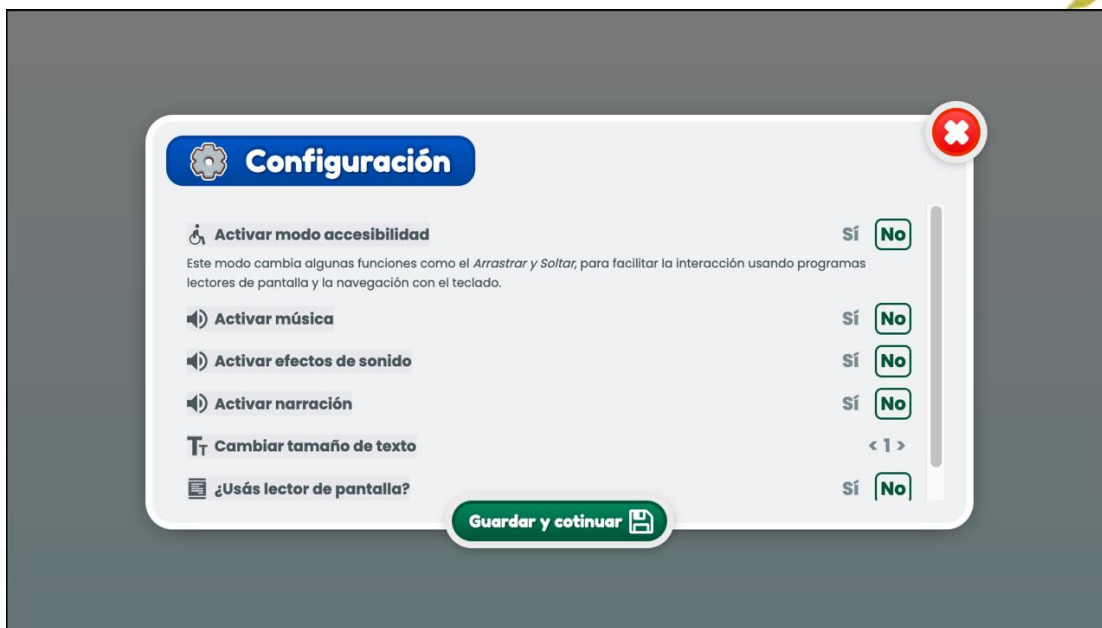


Ilustración 5: captura de la pantalla de configuración inicial.

Una vez finalizada la configuración, la persona usuaria deberá seleccionar el boyero o boyera que la acompañará a lo largo del videojuego, y presionar el botón “Continuar”.



Ilustración 6: captura de la pantalla de selección de acompañante.

Pantalla principal

Al ingresar por primera vez a la pantalla principal, la persona usuaria podrá navegar por el tutorial para conocer cada uno de los botones y menús del videojuego. Para avanzar en las instrucciones del tutorial debe presionar el botón "siguiente", si desea salirse del tutorial deberá presionar el botón rojo con la letra "X" en la esquina superior izquierda.

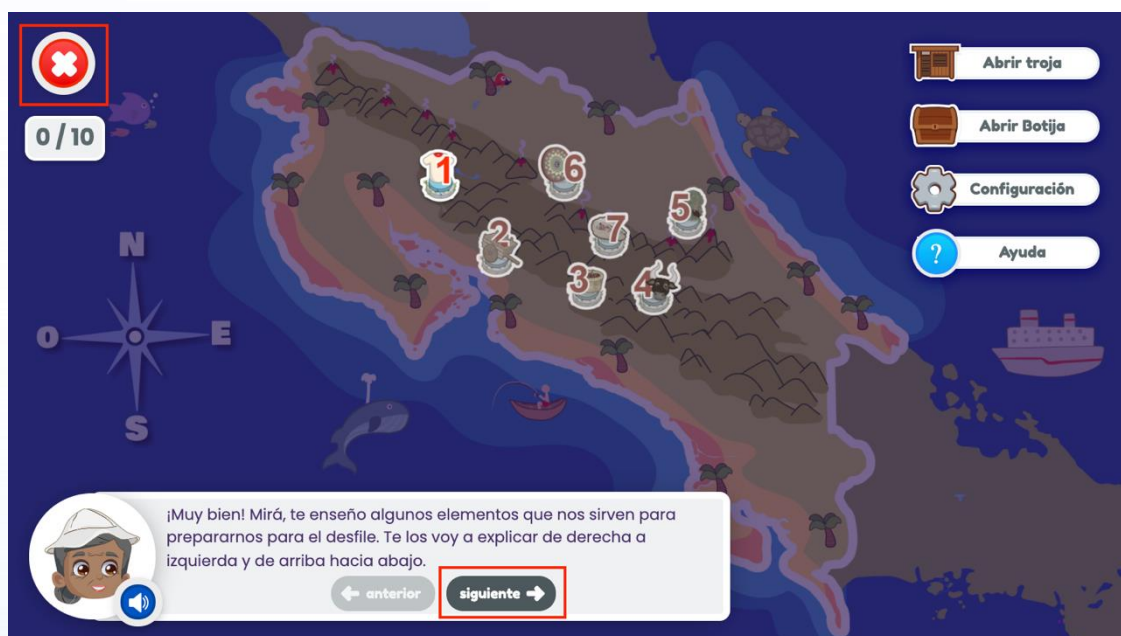


Ilustración 7: captura de la pantalla principal con el botón de ayuda activado.

Una vez finalizado el tutorial, la persona usuaria podrá acceder a cada uno de los siguientes botones del menú.



Abrir troja



Ilustración 8: captura de la ventana de la sección de la Troja.

En esta sección podrá encontrar otros materiales e información relevante:



Ilustración 9: pantalla principal y ubicación del botón de "Abrir troja".



Sesteos

- Sesteos
 - ¿Qué son los sesteos?
 - Algunos sesteos



Boyero-boyera

- Boyero – boyera
 - Boyero - boyera
 - Vestimenta
 - Objetos y accesorios



Carretas

- Carretas
 - Tipos de carreta
 - Partes de la carreta
 - Tipos de madera
 - El canto de la carreta
 - Decoración de carretas
 - Carreta para armar
 - Rueda para colorear
 - Tutorial pintar carreta
 - Tutorial pintar rueda



Bueyes

- Bueyes

- Colores de pelo de buey
- Tipos de cacho de buey

Lugares

- Lugares
 - La troja

Actividades del boyeo

- Actividades del boyeo
 - Competencia de arrastrar madera
 - Diana
 - Desfile de carretas

Bombas y adivinanzas

- Bombas y adivinanzas
 - Bombas
 - Adivinanzas

Cuentos y leyendas

- Cuentos y leyendas
 - La carreta sin bueyes
 - Los colores
 - Tío Conejo y los quesos



Dichos y refranes

- Dichos y refranes
 - Dichos
 - Refranes



Poemas

- Poemas
 - En el trapiche
 - Himno de las ruedas
 - Rescatando el ayer



Árbol de guayacán

- Árbol de guayacán
 - Árbol de guayacán



Videos

- Videos
 - Pique Tico
 - El canto de la carreta
 - De bueyes y cachos

Glosario

- Glosario
 - Glosario

Abrir Botija

En esta sección aparecerán los premios (siluetas grises) que la persona usuaria irá ganando durante el juego.



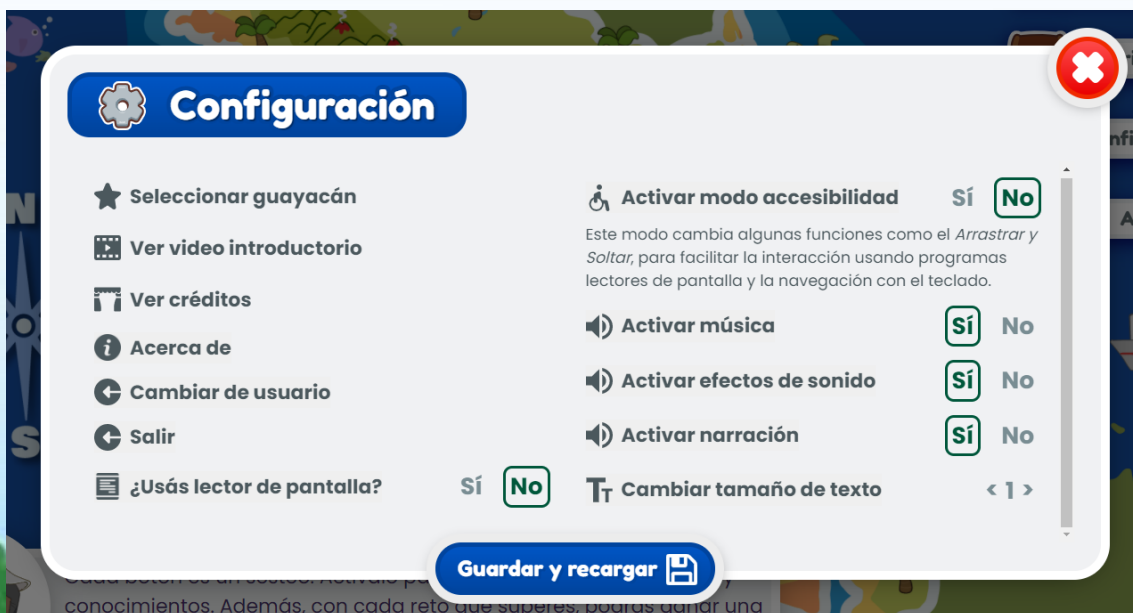
Cuando el juego esté finalizado, todos los premios aparecerán de la siguiente manera:





Configuración

A continuación, se abarcarán los puntos que contempla esta sección



En esta sección podrá encontrar las siguientes opciones de configuración:

- 
- Seleccionar guayacán: en esta sección la persona usuaria podrá elegir entre el abuelo y la abuela.
 - Ver video introductorio: brinda la posibilidad de volver a observar la animación inicial.
 - Ver créditos: permite ver los créditos del videojuego.
 - Acerca de: muestra la descripción general del propósito del videojuego.
 - Cambiar de usuario: envía al usuario a la pantalla de inicio para escribir nuevamente el correo electrónico y contraseña.
 - Salir: al seleccionar este botón saldrá la pantalla principal de inicio de sesión.
 - ¿Usas lector de pantalla?: si la persona usuaria selecciona "Sí", se muestran consejos sobre comandos para jugar con solo el teclado.
 - Activar modo accesibilidad: si la persona usuaria selecciona "Sí", este modo cambia algunas funciones como el "Arrastrar" y "Soltar", para facilitar la interacción usando programas lectores de pantalla y la navegación con el teclado.
 - Activar música: si la persona usuaria selecciona "No", la música se desactivará.
 - Activar efectos de sonido: si la persona usuaria selecciona "No", los efectos de sonido se desactivarán.
 - Activar narración: si la persona usuaria selecciona "No", la narración se desactivará.
 - Cambiar tamaño de texto: al seleccionar un punto más, la letra se expande más.
 - Ayuda: al seleccionar "Ayuda" se activará nuevamente el tutorial de la pantalla principal.

Una vez realizado el ajuste, se procede a presionar el botón "Guardar y recargar" o a salir de la ventana sin aplicar los ajustes, con el botón rojo con la letra "X" en la esquina superior derecha del recuadro.



Sesteos

Los sesteos son botones ubicados en el mapa de Costa Rica, y están enumerados del 1 al 7. Los tres primeros sesteos se habilitan conforme se completa el anterior, y a partir del cuarto sesteo se habilitan adicionalmente el quinto y el sexto.

El último sesteo se habilita cuando la persona usuaria ha completado satisfactoriamente los seis sesteos anteriores.





Al presionar una vez el botón del sesteo, se despliega una ventana con información básica. Si la persona usuaria desea ingresar debe presionar el botón "Jugar" o puede salir de la ventana presionando el botón rojo con la letra "X" en la esquina superior derecha.



Ilustración 10: Sesteo 1: Sesteo de Cañas.

Creación del avatar: se podrá personalizar el avatar que lo representará en el juego, encontrará diferentes características físicas y de vestimenta para crear el avatar, se podrá elegir al gusto de la persona estudiante, al menos cinco prendas de vestir o accesorios deben ser representativos de la tradición del boyeo y la carreta.

Se pueden personalizar las opciones: género, piel, color de ojos, cabello, sombrero, pantalón, camisa, calzado, accesorios de tela, accesorios.

Pasos para completar el primer sesteo.

A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el primer sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: la persona estudiante seleccionará si el avatar es hombre o mujer.



Paso 2: se seleccionará color de piel.



Paso 3: se seleccionará color de ojos.



Paso 4: se seleccionará color y estilo de cabello.



Paso 5: se seleccionará estilo de sombrero.



Paso 6: la persona usuaria seleccionará estilo de pantalón o enagua.



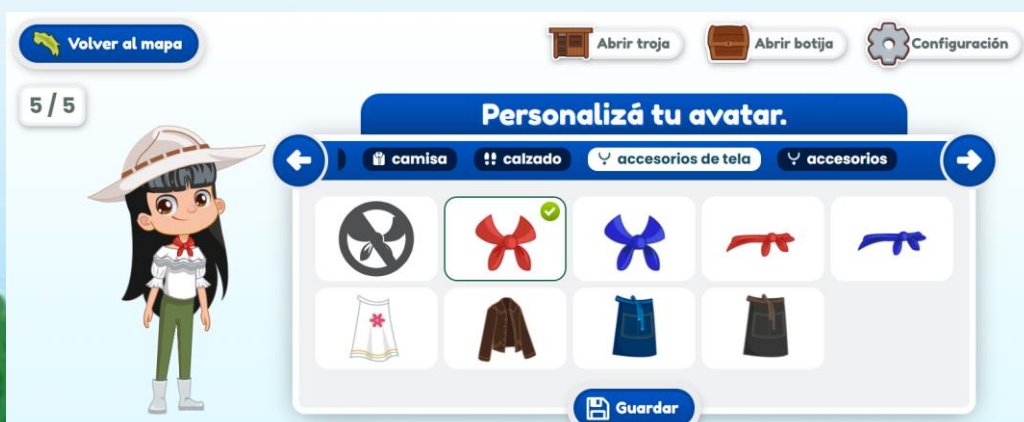
Paso 7: se seleccionará estilo de camisa.



Paso 8: se seleccionará estilo de calzado.



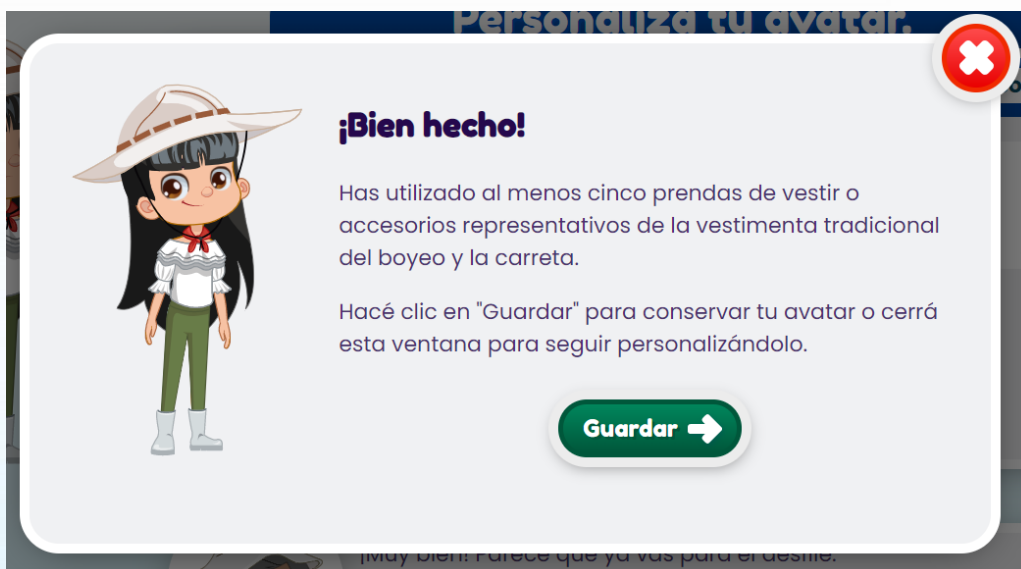
Paso 9: se seleccionará estilo de accesorios de tela.



Paso 10: se seleccionará un accesorio.



Una vez personalizado el avatar se debe "Guardar" la personalización.



En caso de que el avatar no tenga la cantidad de prendas o accesorios requeridos, el videojuego le notificará a la persona usuaria para que continúe el proceso de creación de su avatar.



Premios

Al completar los retos del videojuego, se ganará uno o dos premios.



Al recibir uno o dos premios, se puede seleccionar “continuar” o “Volver al mapa” para ir al siguiente sesteo.

[Volver al mapa](#) [Abrir troja](#) [Abrir botija](#) [Configuración](#)

¡Te ganaste dos premios!

Activá los regalos para abrirlos





¡Ganaste tu primera semilla de guayacán, la de la diversidad! ¿Sabías que al igual que la vestimenta, hay muchos tipos de Guayaqueños? Todos son diferentes, pero igual de hermosos y fuertes, como las personas, que somos diferentes y tenemos nuestras propias fortalezas. Y vos, ¿ya pensaste en las características y cualidades que te diferencian de las demás personas?

[continuar →](#)

Sesteo 2: Sesteo de Puntarenas.



Sesteo de Puntarenas

Sesteo de Puntarenas, Puntarenas: ¡Vamos a construir diferentes tipos de carretas!

[Jugar →](#)

Construcción de diferentes tipos de carretas: se escogerá el tipo de carreta que se desea armar, si se construye al menos tres, se recibirá un premio y se podrá avanzar al siguiente sesteo.

Pasos para completar el segundo sesteo.

A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el segundo sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: selección de carreta.

Se debe presionar el botón “seleccionar” para armar la carreta que se desea construir.



Paso 2: construcción de carreta.

Se deberá arrastrar las piezas a la carreta para armarla.





Una vez finalizada, se debe seleccionar el botón “volver” para poder construir las demás carretas.



La persona usuaria vuelve a la pantalla de selección para escoger la siguiente carreta y repite nuevamente el proceso.





Una vez finalizadas al menos tres carretas, aparecerá la ventana de premio o bien se debe seleccionar “volver” para poder construir las demás y obtener más premios por completar las cinco carretas. Al recibir uno o dos premios se puede seleccionar continuar o volver al mapa para ir al siguiente sesteo.



Sesteo 3: Sesteo de Puntarenas.



La persona usuaria encontrará cinco diferentes situaciones que debe resolver usando la carreta apropiada.

Pasos para completar el sesteo.

A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el tercer sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: se conocer y analizar la situación.





Paso 2: se. debe abrir la troja para seleccionar el tipo de carreta que resuelva mejor el problema planteado en la escena.



Paso 3: una vez solucionado el problema, se debe presionar el botón "continuar" para avanzar a las siguientes situaciones, repitiendo la misma secuencia.



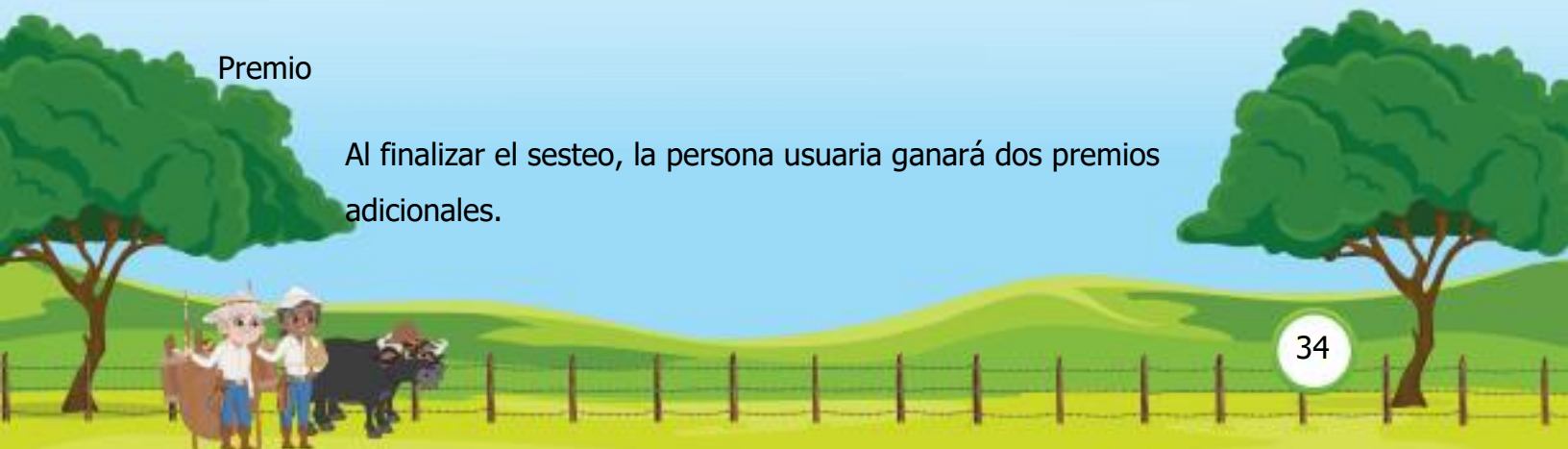


Al completar los tres primeros retos, la persona usuaria ganará un premio que le ayudará a completar el último escenario del sesteo.



Premio

Al finalizar el sesteo, la persona usuaria ganará dos premios adicionales.



 Volver al mapa

 Abrir troja

 Abrir botija

 Configuración

¡Te ganaste dos premios!

Activá los regalos para abrirlos



¡Ganaste tu tercera semilla de guayacán, la del esfuerzo! A lo largo de los años, las boyeras y los boyeros han forjado las bases de nuestro país a partir de su esfuerzo, sus bueyes y sus carretas. ¿Recordás alguna vez en la que te esforzaste mucho por lograr algo? Además del esfuerzo con el que lo hiciste, ¿qué te ayudó a lograrlo?

continuar →

Sesteo 4: Sesteo de El Guarco.

Sesteo de El Guarco



Sesteo de El Guarco, Cartago: aquí vamos a escoger tus bueyes y vas a descifrar el lenguaje que utilizan las boyeras y los boyeros para comunicarse con ellos.

Jugar →

Se deberá escoger los bueyes y se. descifrá el lenguaje que utilizan las boyeras y los boyeros para comunicarse con ellos.

Pasos para completar el sesteo.

A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el cuarto sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: se deberá escoger el buey de preferencia, para lo cual se podrá seleccionar su color de pelo y cachos:

Pelo: se podrá seleccionar el pelo del buey, para lo cual se tiene cinco opciones para elegir.



Cachos: se podrá seleccionar los cachos del buey, para lo cual se tienen tres opciones para elegir.





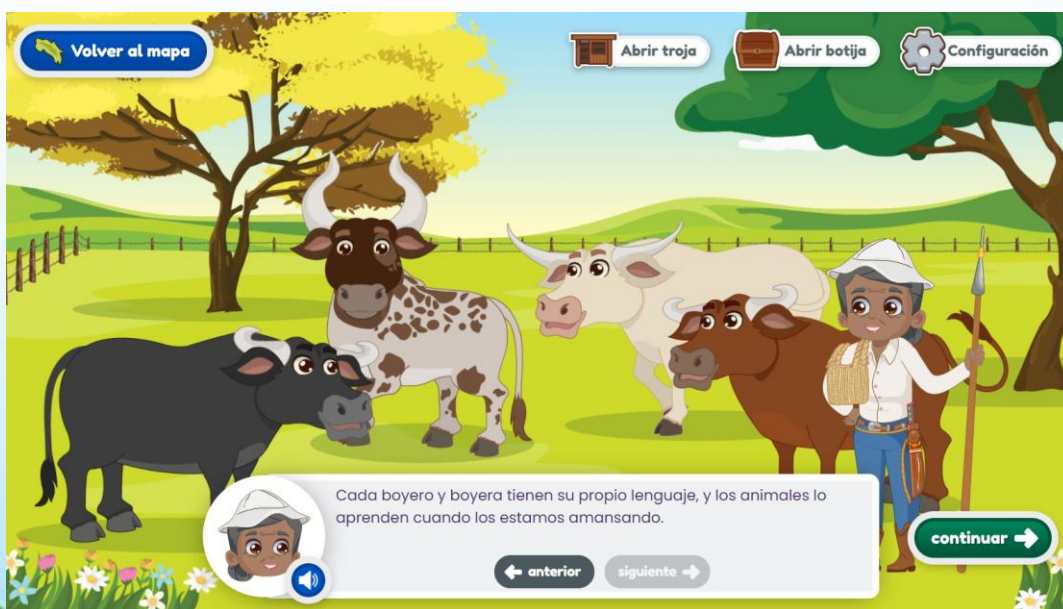
Una vez seleccionado el pelo y cachos del buey, se deberá presionar el botón "Guardar" y luego presionar el botón "continuar".



Al completar el reto se recibirá un primer premio que ayudará para el reto presente en la segunda parte del sesteo.



Paso 2: cada boyero y boyera tienen su propio lenguaje, y los animales lo aprenden cuando los están amansando, por lo que se debe seleccionar “continuar” para conocer y escuchar el lenguaje.



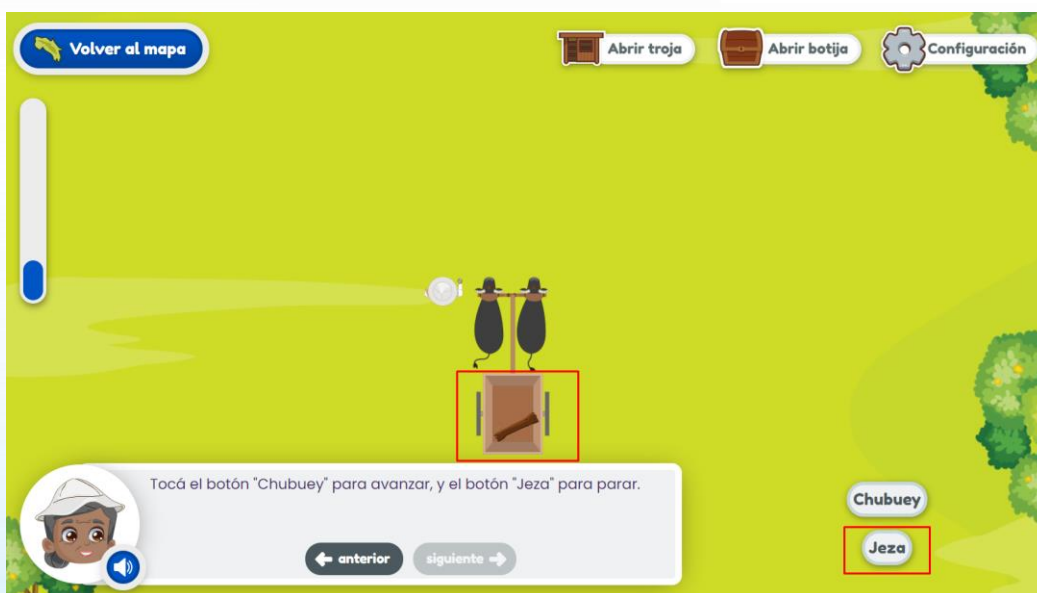
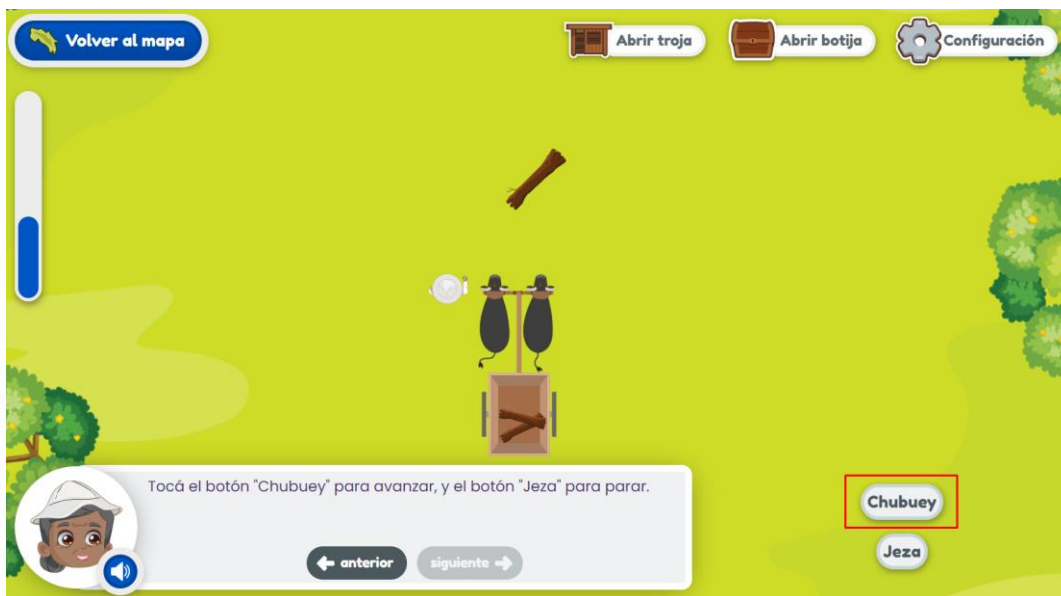
Posteriormente la persona estudiante deberá seleccionar el botón “chiflar”.



Paso 3: se deberá prestar atención a las instrucciones de texto y audio sobre como guiar a sus bueyes.

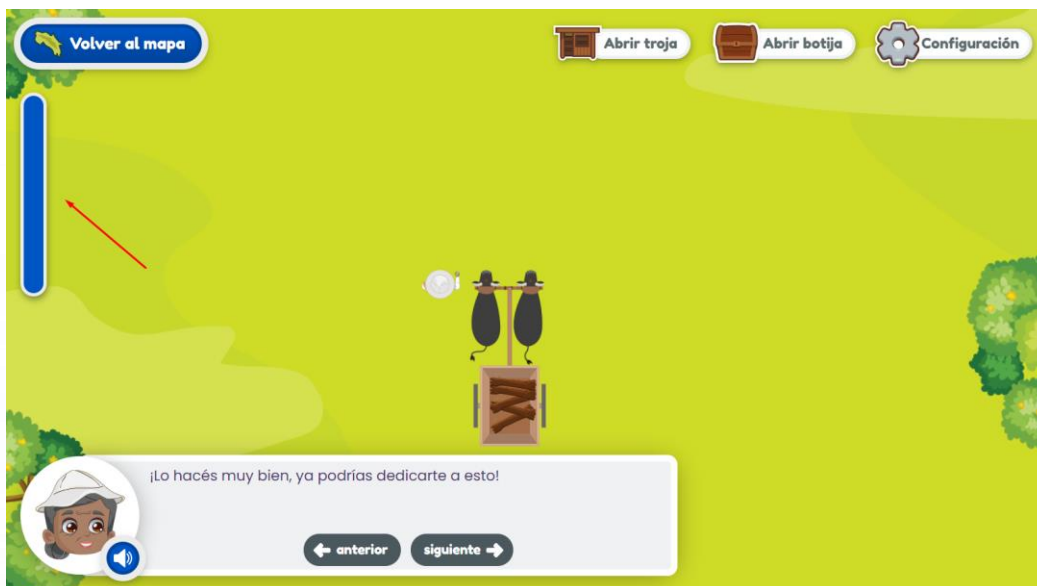


Paso 4: siguiendo las instrucciones previas, se tendrá que resolver el reto planteado por el boyero o boyera, para lo cual presionará los botones "Chubuey" o "Jeza", según corresponda.

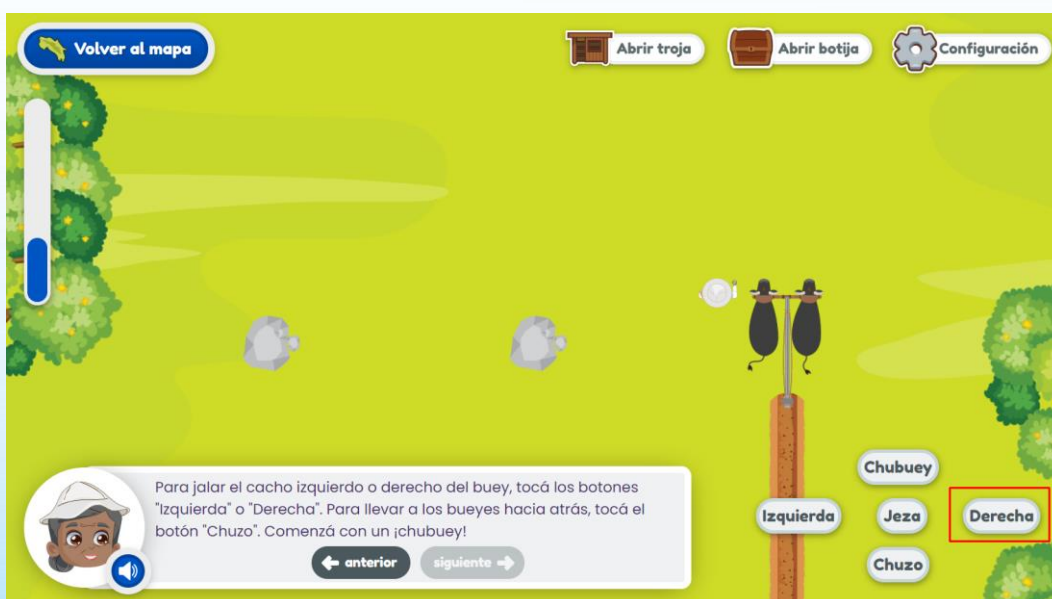


Conforme se avance en el cumplimiento del reto, la barra al lado izquierdo de la pantalla se irá tornando de color azul.





Paso 4: una vez concluido el reto anterior, se deberá prestar atención a las nuevas instrucciones de texto y audio para completar el siguiente reto, presionando los botones “Chubuey”, “Jeza”, “Izquierda”, “Derecha” o “Chuzo”



Una vez completados los retos, la persona estudiante ganará un nuevo premio y podrá seleccionar continuar o volver al mapa para ir al siguiente sesteo.



Sesteo 5: Sesteo de Guápiles.

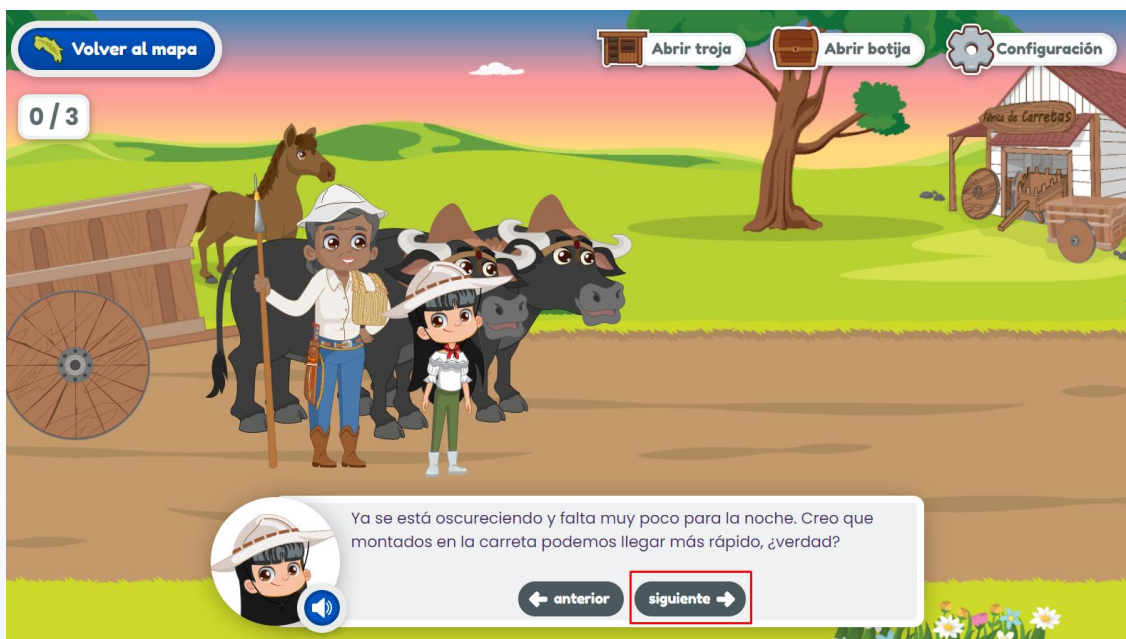


En este sesteo la persona usuaria conocerá sobre historias, canciones y leyendas de Costa Rica.

Pasos para completar el sesteo.

A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el quinto sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: se deberá leer cada mensaje y presionar el botón “siguiente”.



Paso 2: Durante el recorrido aparecerán tres retos lanzados por una bruja, que no dejará que avance la historia hasta que no resuelva cada desafío.





Paso 3: para resolver cada reto, se deberá seleccionar el botón de “Abrir troja” y revisar la información que le permita responder de forma correcta cada pregunta planteada por la bruja, para cada uno de los retos.



Volver al mapa Abrir troja Abrir botija Configuración

Troja

Arbol de guayacan

Videos

- Pique Tico
- El canto de la carreta
- De bueyes y cachos

Glosario

- Glosario

Video Pique Tico (fragmento)

Autores: Bernardo Alfaro Hidalgo y Juan Pablo Solís Gutiérrez.



Volver al mapa Abrir troja Abrir botija Configuración

0/3

Porque no podemos alcanzar los bueyes con el chuzo.

Porque no pueden controlar bien los bueyes y se pueden desbocar.

Porque es mejor caminar para hacer ejercicio.

¿Por qué los boyeros y las boyeras no pueden viajar en la carreta?
Selecciona la respuesta correcta.

anterior siguiente

Una vez completados los retos, la persona estudiante ganará un nuevo premio y podrá seleccionar continuar o volver al mapa para ir al siguiente sesteo.



[Volver al mapa](#) [Abrir troja](#) [Abrir botija](#) [Configuración](#)

¡Te ganaste un premio!

Activá el regalo para abrirlo.



¡No hay quinto malo! Has ganado la quinta semilla del guayacán, la de la autenticidad, que es saber quiénes somos, cuáles son nuestras raíces, expresar y mantener todo aquello que nos hace únicos en el mundo, tal y como lo hicimos al explorar esas expresiones culturales de nuestro país. ¿Cómo podés ser una persona auténtica?

[continuar →](#)

Sesteo 6: Sesteo de Venecia.



Sesteo de Venecia

Sesteo de Venecia, San Carlos, Alajuela: ¡Vamos a decorar la carreta que usaremos en el desfile en San Josecito!

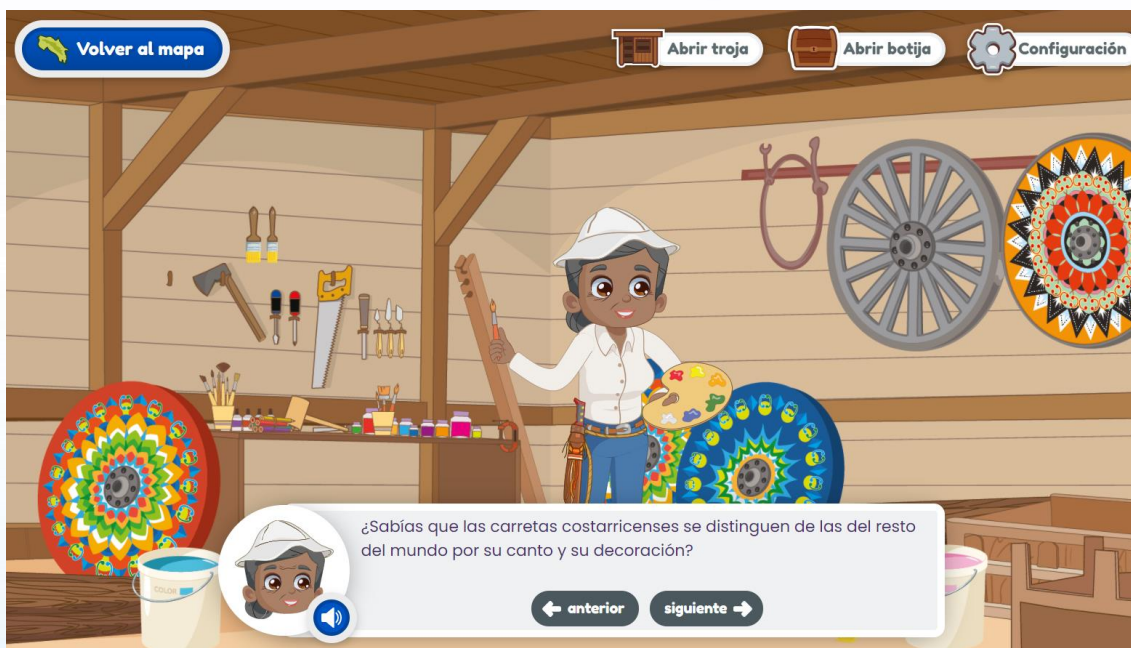
[Jugar →](#)

En este sesteo se deberá decorar la carreta que se utilizará en el desfile en San Josecito.

Pasos para completar el sesteo.

A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el sexto sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: se deberá leer cada mensaje y presionar el botón “siguiente”.

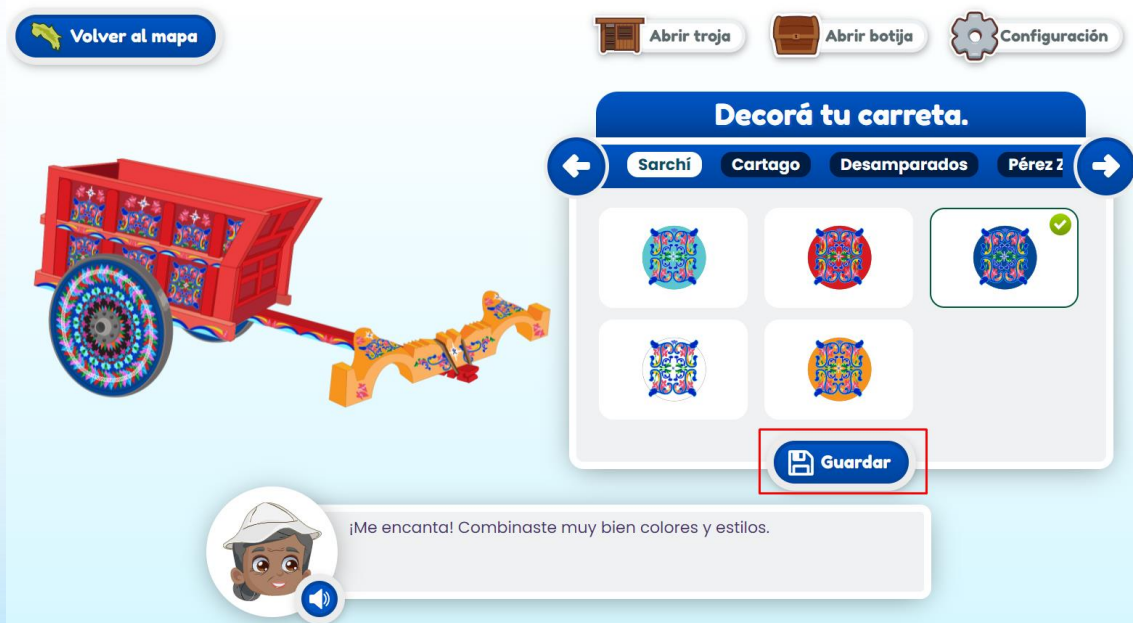


Paso 2: se podrá decorar la carreta a su gusto utilizando los estilos de Sarchí, Cartago, Desamparados, Pérez Zeledón, Atenas y Guanacasteco. Para ello, se deberá arrastrar los estilos y colores a cada una de las partes de la carreta que se desee.





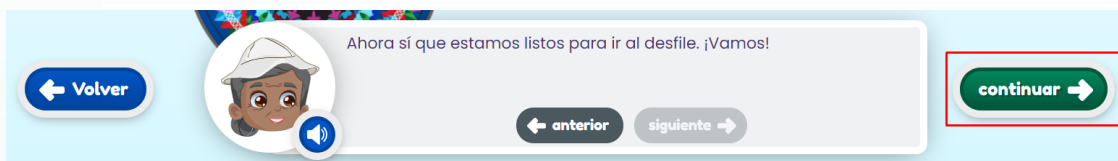
Paso 3: Una vez finalizada la decoración, se debe presionar el botón "Guardar".



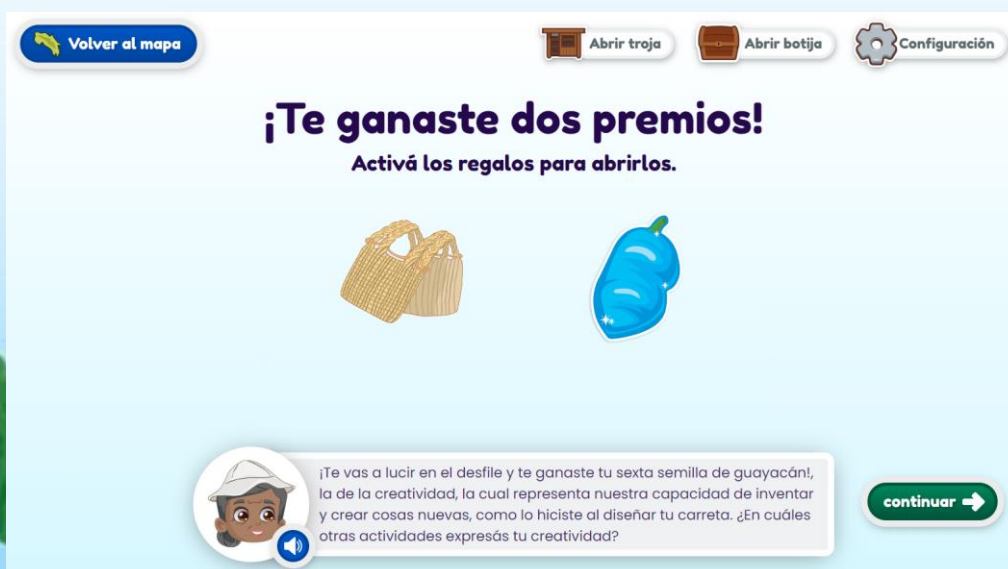
Paso 4: se deberá terminar de personalizar su carreta escribiendo su nombre y seleccionar el botón de "Confirmar".



Paso 5: para finalizar se deberá seleccionar el botón "continuar".



Una vez completados los retos, la persona estudiante ganará dos nuevos premios y podrá seleccionar continuar o volver al mapa para ir al siguiente sesteo.



Sesteo 7: Sesteo de San Josecito.



La persona usuaria disfrutará de las actividades del sesteo, para lo cual, deberá completar tres escenarios diferentes.

Pasos para completar el sesteo.

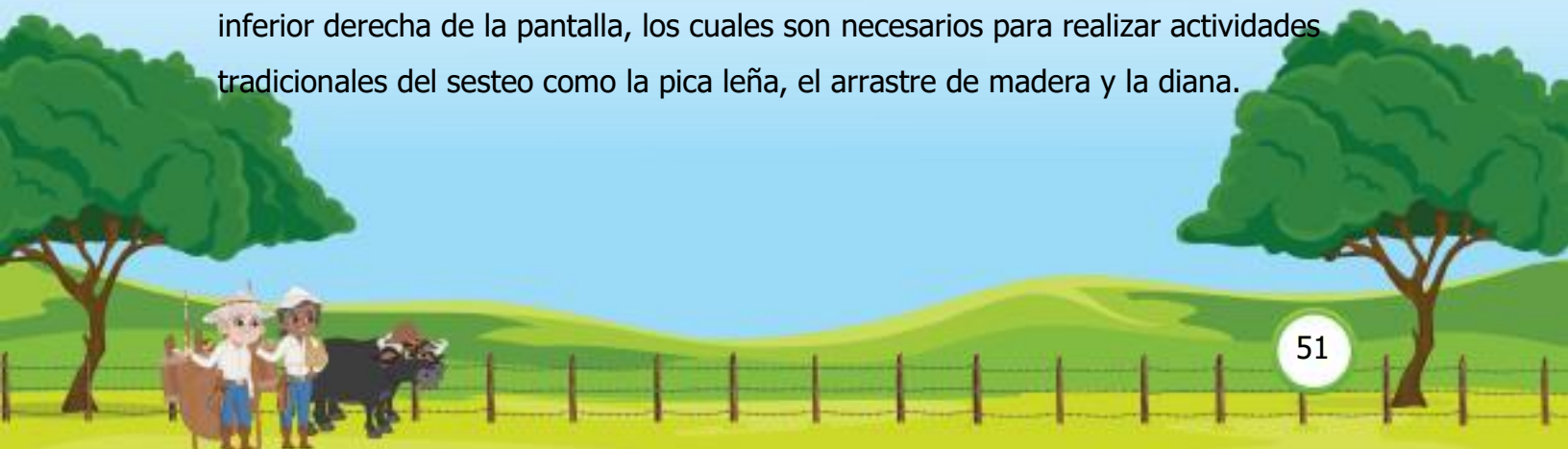
A continuación, se presentan los pasos esenciales para completar los retos establecidos en el séptimo sesteo del videojuego. Las opciones indicadas en el documento son un ejemplo de uno de los retos, pero existen otras opciones correctas que la persona usuaria debe resolver o encontrar en el juego.

Paso 1: se deberá leer cada mensaje junto a sus instrucciones y presionar el botón "continuar" o "siguiente" según lo indique la pantalla.



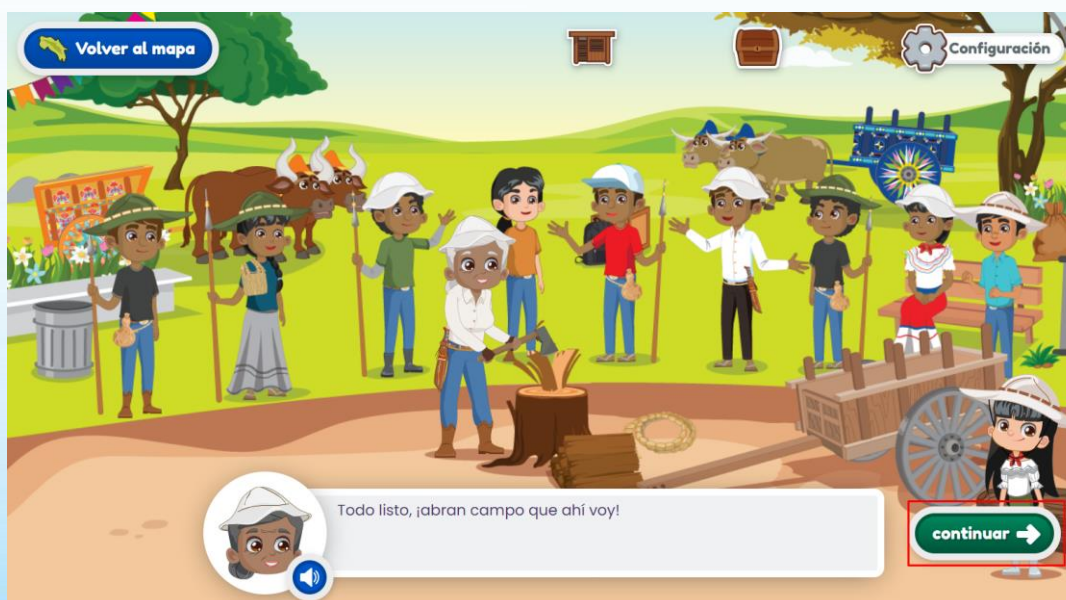


Paso 2: siguiendo las instrucciones, en cada escenario se deberá identificar, seleccionar y arrastrar diferente cantidad de objetos a la carreta ubicada al lado inferior derecha de la pantalla, los cuales son necesarios para realizar actividades tradicionales del sesteo como la pica leña, el arrastre de madera y la diana.





Paso 3: una vez listos los elementos arrastrados a la carreta, aparecerá una nueva escena final de cada reto, en la cual se deberá seleccionar el botón "continuar" para pasar al siguiente escenario y repetir el mismo procedimiento.



Una vez completados los retos, la persona usuaria ganará su último premio y deberá presionar el botón "continuar" para para seguir con el desfile.

 Volver al mapa

 Abrir troja

 Abrir botija

 Configuración

¡Te ganaste un premio!

Activá el regalo para abrirlo



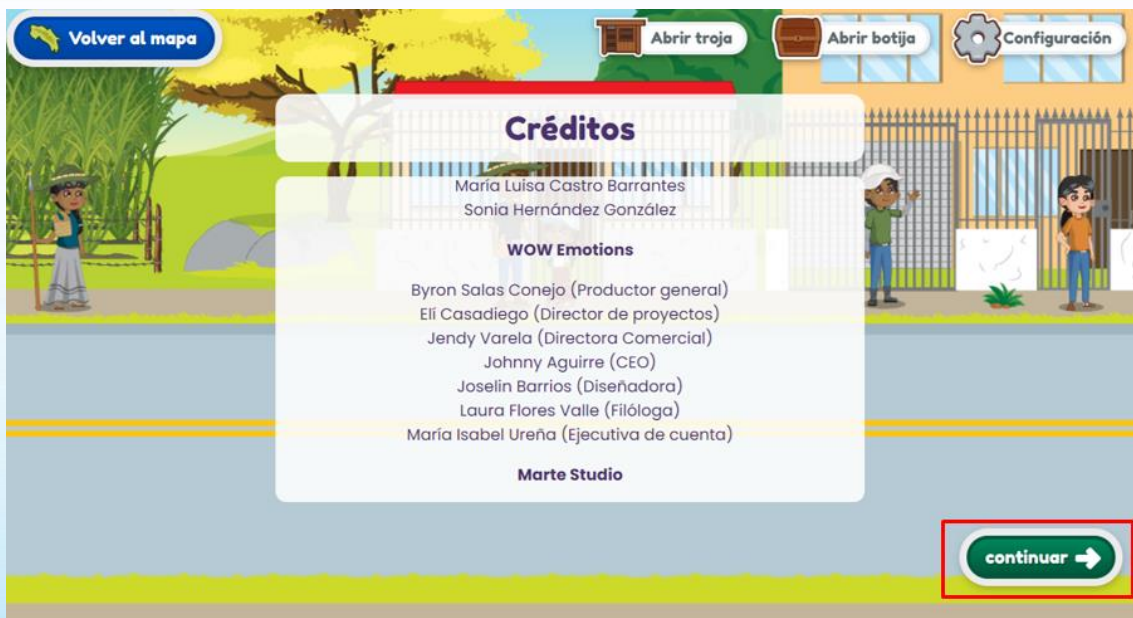
¡Has ganado la séptima semilla del guayacán, la de la participación! Participar nos permite aprender, compartir conocimientos y tomar decisiones junto a otras personas, así como lo hicimos en las actividades del sesteo. ¿De qué forma participás en tu escuela y en tu comunidad? ¿Cómo podés tener una participación más activa?

continuar →

Paso 4: se deberá leer cada mensaje y presionar el botón “siguiente”.



Paso 5: al finalizar los mensajes, se deberá presionar el botón “continuar” para finalizar el desfile y ver la sección de créditos del videojuego.



Paso 6: Al finalizar los créditos, se podrá presionar el botón "continuar" para volver a la pantalla principal del videojuego.



Te invitamos a disfrutar, aprender y compartir al máximo, la experiencia y conocimientos, aprendidos durante el videojuego de “Aventuras y Carretas”.

Ubicación en el programa de estudios

A continuación se describe la vinculación del videojuego “Aventuras en Carreta” con el programa de estudios de I, II y III Ciclo.

I Ciclo

Primer año

Asignatura de Matemática.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Ubicación espacial: Determinar la posición relativa entre dos objetos, adelante, atrás, arriba, debajo, dentro, fuera, derecha, izquierda, junto a, en medio de, al lado de.
- Distancia: Lejos, más lejos, tan lejos como, cerca, más cerca, tan cerca. Pág.80 PEM.
- Geometría: conocimientos básicos de líneas rectas, curvas, quebradas y mixtas, así como las nociones de posición con respecto a una línea cerrada (borde, interior, exterior), horizontales, verticales, oblicuas
- Figuras planas: Triángulo, cuadriláteros, polígonos, identificación trazo y clasificación, entre otros conocimientos pág.110 - 115 PEM

Asignatura de Informática educativa.

El recurso puede utilizarse para abordar el siguiente tema del programa:

- Uso del mouse.

Asignatura de Artes Plásticas.



El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- El reconocimiento de mi identidad al expresarme con los colores a través del tema de la salud y la sexualidad.
- La experimentación con colores primarios y secundarios para la realización del primer acercamiento a las Artes Plásticas.
- La identificación de las diferentes intensidades en los colores como sentimiento y favoritismo.
- Realización de composiciones planométricas desde el punto.

Segundo año

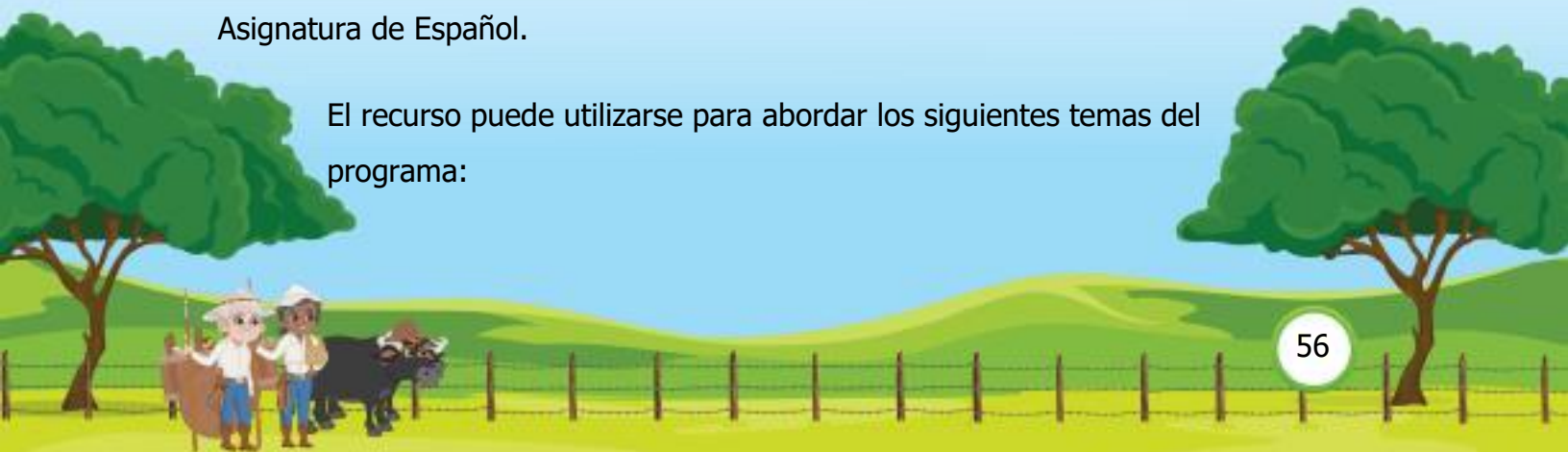
Asignatura de Matemática.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Conteo en la elaboración de agrupamientos.
- Representación de números.
- Escribir sucesiones de números.
- Efectuar sumas y restas en columnas.
- Resolver problemas y operaciones con sumas y restas de números naturales menores que 1000, entre otros.

Asignatura de Español.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:



- 
- Interpretación de la lectura de textos literarios: cuentos, poemas, fábulas, leyendas, aplicación de estrategias de reconocimiento del alfabeto, utilización
 - sistemática de búsqueda, en diferentes fuentes de información sobre un tema determinado, entre otros.

Asignatura de Ciencias.

El recurso puede utilizarse para abordar el siguiente tema del programa:

- Etapas de desarrollo de las plantas.

Asignatura de Artes Plásticas.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Aplicación de procesos técnicos y de expresión mediante los ejes transversales (causa conceptual).
- Utilización del color (Causa formal) en ejercicios de expresión que evidencien la percepción de sociedad del estudiante.
- Representación del paisaje de la comunidad por medio de la técnica de sesgado (Causa conceptual).
- Valoración de la importancia del fondo y la figura en las Artes Plásticas y su relación con la sociedad (Causa formal).
- La expresión de mi identidad utilizando los colores y su intensidad.
- La experimentación con colores primarios, secundarios y terciarios en la búsqueda del acercamiento, la comprensión y el disfrute estético en las Artes Plásticas.
 - La identificación de diferentes elementos de la sintaxis visual como la línea y los colores desde el sentido de la Belleza, como una forma de representación figurativa y abstracta.
 - La producción de ejercicios artísticos con técnicas como el collage relacionados a la belleza, el realismo y la identidad.

- 
- Reconocer la importancia de la intensidad de los colores y la manera en que se presentan en la naturaleza.
 - Experimentación con la mancha como elemento plástico en el proceso de representación.
 - Reconocimiento de la belleza presente en el paisaje y su aprovechamiento por medio de técnicas artística.
 - La utilización de la simbolización en la representación de la naturaleza.
 - Utilización de la línea, la Planimetría, la geometrización y el tema de la familia, sociedad y convivencia en la expresión plásticas.

Asignatura de Estudios Sociales.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Historias rurales y urbanas presentes en el cantón.
- Costumbres y tradiciones de mi cantón.

Tercer año

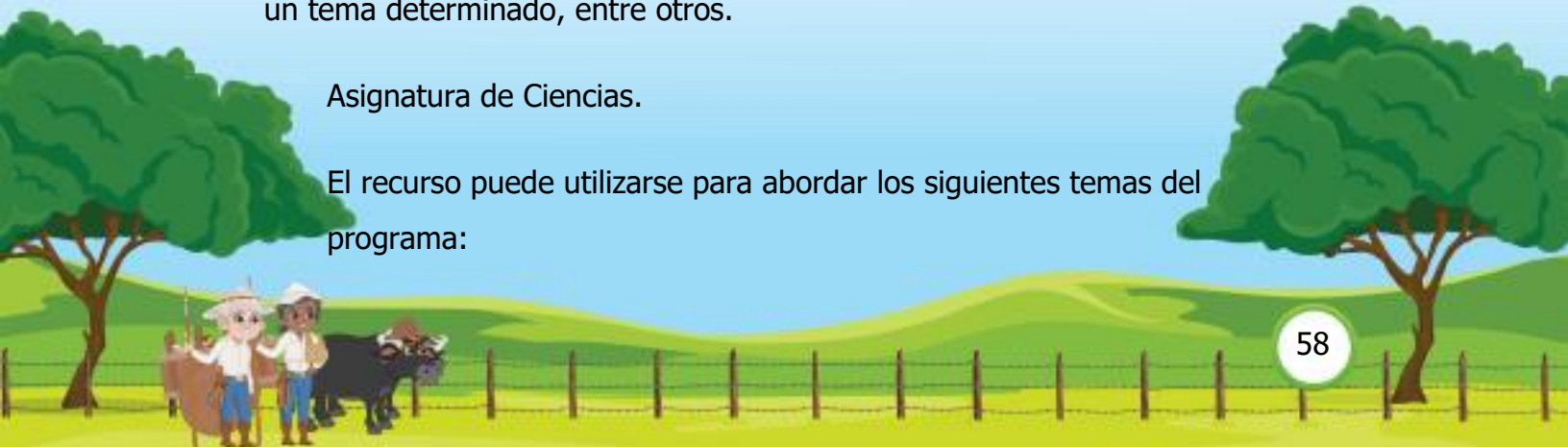
Asignatura de Español.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Interpretación de la lectura de textos literarios: cuentos, poemas, fábulas, leyendas.
- Aplicación de estrategias de reconocimiento del alfabeto.
- Utilización sistemática de búsqueda, en diferentes fuentes de información sobre un tema determinado, entre otros.

Asignatura de Ciencias.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:



- 
- Máquina simples y compuestas.
 - La prevención de accidentes al usar máquinas.
 - Instrucciones de uso de las herramientas.
 - Plantas y árboles.
 - Componentes bióticos importantes para preservar la vida, el oxígeno, la alimentación.
 - Características de los animales.

Asignatura de Estudios Sociales.

El recurso puede utilizarse para abordar el siguiente tema del programa:

- Sentido histórico del patrimonio cultural y natural de mi provincia.

Asignatura de Artes Plásticas.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- La aplicación de los matices y las monocromías como medios plásticos para expresarse.
- La utilización de la técnica de la ilustración en la expresión de valores personales.
- Reconocimiento de la importancia del uso de materiales reciclables en la producción de objetos artísticos interiorizando la experiencia individual.
- Incorpora elementos de la sintaxis visual tal como la forma y la función en su percepción del mundo cotidiano y los utiliza para expresarse utilizando el lenguaje plástico.
 - La importancia y utilización del equilibrio y el balance en el lenguaje artístico y en el medio ambiente.

- 
- Realización de ejercicios y prácticas artísticas aplicando conceptos de composición y diseño.
 - Reconocimiento de la importancia de la interculturalidad, la diversidad y la expresión personal en la sociedad por medio de la imagen premoderna.

II Ciclo

Cuarto año

Asignatura de Matemática.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Geometría: conocimientos básicos de líneas rectas, curvas, quebradas y mixtas, así como las nociones de posición con respecto a una línea cerrada (borde, interior, exterior), horizontales, verticales, oblicuas.
- Circunferencia: diámetro, radio, centro y otros elementos, pág.209 - 2010 PEM.

Asignatura de Estudios Sociales.

El recurso puede utilizarse para abordar el siguiente tema del programa:

- Tradiciones y costumbres.

Asignatura de Artes Plásticas.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Comprensión de la relación entre las armonías por complementarios, la identidad y las estructuras de la expresión artística de las diferentes culturas.
 - Utilización del lenguaje visual en la personalización de las formas.
 - Aplicación de la interpretación personal en la expresión de la identidad y lo intrapersonal.

- 
- La aplicación de conceptos visuales en la producción artística personal.
 - Valoración del estilo y la historia de las formas artísticas.
 - Aplicación de ritmo y armonía en la estructura compositiva artística al momento de expresarse.

Quinto año

Asignatura de Estudios Sociales.

El recurso puede utilizarse para abordar el siguiente tema del programa:

- Colonización.

Asignatura de Artes Plásticas.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- La aplicación de las gradaciones en el color y la expresión de la identidad.
- Utilización del juicio en la creación artística personal.
- Apreciación de las artes y la pintura como lenguaje al expresarse.
- Comprensión de la importancia de los procesos al diseñar.
- Utilización de la expresión bidimensional y la sintaxis del lenguaje expresivo como espacio de reflexión artística persona.

Sexto año

Asignatura de Artes Plásticas.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Apreciación y valoración de las diferencias en los contextos de la expresión artística en las diferentes culturas, desde la perspectiva del contexto nacional.

III Ciclo

Octavo año

Asignatura de Educación Cívica.

El recurso puede utilizarse para abordar los siguientes temas del programa:

- Contenido procedimental 2, 5 y 7.
- Contenidos conceptuales de los símbolos nacionales 4.

Otros usos del recurso

A partir de las características y funciones de accesibilidad presentes en el videojuego, el personal docente que trabaja con población estudiantil con discapacidad visual, considera que el recurso puede ser utilizado para enseñar el uso de dispositivos con lectores de pantalla.

Créditos

El videojuego “Aventuras en Carreta” es un recurso de aprendizaje desarrollado por el Ministerio de Educación Pública con el apoyo del Ministerio de Cultura y Juventud, y la Asociación Boyera Costarricense.

- Subcomisión de Educación para la Salvaguarda de la Tradición del Boyeo y la Carreta Costarricense.

Jorge Cartín Obando

María Luisa Castro Barrantes

Sonia Hernández González

Henry Martínez Hernández

Dayana Morales González

- WOW Emotions
Johnny Aguirre (CEO)
Jendy Varela (Directora Comercial)
Byron Salas Conejo (Productor general)
Elí Casadiego (Director de proyectos)
Joselin Barrios (Diseñadora)
María Isabel Ureña (Ejecutiva de cuenta)
Laura Flores Valle (Filóloga)
- Marte Studio
Christian Glenewinkel
- INCLUTEC
Mario Chacón Rivas
- Cuentos
Los colores. Autor: Carlos Salazar Herrera.
Tío Conejo y los quesos. Autora: Carmen Lira
- Leyendas
La carreta sin bueyes. Adaptación WOW Emotions
- Poesía
Rescatando el ayer. Autora: Ani Brenes
El trapiche. Autor: Lisímaco Chavarría
Himno de las Ruedas. Autor: Lisímaco Chavarría
- Cortometraje Animado
"Pique Tico" por Pablo Solís y Bernardo Alfaro
- Música
La jota de San Mateo. Autor: Producciones Versátil.
- Agradecimiento especiales
Cinthia Carvajal Arce. Asesoría en caracterización de voces personajes
ICAD Instituto Comunicación Arte y Diseño de Costa Rica.
Museo de San Ramón

Licencia

“Aventuras en Carreta”, por el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, tanto las aplicaciones como este documento están licenciado bajo una [licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Costa Rica](#)

