



TESINA DE LICENCIATURA

Título: RAICES: un juego serio social para revalorizar las culturas originarias

Autores: Luciano Julián Nomdedeu

Directores: Javier F. Díaz, Laura A. Fava

Carrera: Licenciatura en Informática

Resumen

En este trabajo se exponen los aspectos más destacados del proceso de creación de Raíces, un juego serio social que sirve como didáctica para la enseñanza, y busca estimular a los niños de hoy, caracterizados por el uso naturalizado de las tecnologías, a adquirir conocimiento a través de las redes sociales. La propuesta de este juego online tiene objetivos pedagógicos escondidos, objetivos que se pretende, posibiliten a los jugadores obtener un conjunto de conocimientos sobre las culturas aborígenes en forma natural y distendida, despertando curiosidad y deseos por aprender. Se intenta generar un estado emocional que propicie procesos de aprendizaje más efectivos que los métodos tradicionales de enseñanza. Las redes sociales y el tiempo que los niños pasan en ellas, pueden ser más fructíferos si además de favorecer a la socialización, a la cooperación y a la diversión, les permite adquirir conocimiento. El juego Raíces se propone colaborar en el proceso de concientización de los niños y adolescentes sobre los valores de las culturas originarias, sus problemáticas históricas y actuales, y los derechos de estos pueblos, buscando fortalecer la concepción de la Argentina como un país pluriétnico y multicultural.

Palabras Claves

Juegos serios, juegos sociales, juegos educativos, herencia cultural, juegos web, juegos para niños, motores de juego, HTML5, JavaScript

Trabajos Realizados

- Estudio sobre el estado del arte de los juegos serios
- Estudio sobre el diseño de juegos
- Diseño del videojuego Raíces
- Análisis y testeo de motores de juego existentes
- Implementación de un motor de juego propio
- Implementación de Raíces
- Análisis de la introducción de contenidos educativos
- Testeos con niños

Conclusiones

Este desarrollo ha permitido verificar, desde lo técnico, las capacidades de las tecnologías HTML5 para la creación de juegos complejos embebidos en redes sociales; y desde lo educativo, la potencialidad de los videojuegos serios web como objetos de aprendizaje. La integración de los contenidos como parte del juego y no como algo forzado, fue un factor determinante para la aceptación del juego por parte de los chicos, que pudieron aprender sobre el valor de la cultura de los pueblos originarios, sin dejar de lado la diversión.

Trabajos Futuros

- Incorporación de nuevos niveles relativos a otras culturas originarias
- Creación de un modo multi-jugador
- Profundización de la integración del juego con redes sociales
- Generación y análisis de estadísticas de uso
- Creación de nuevos juegos serios a partir de las técnicas desarrolladas