

## LINEA TEMATICA: CULTURA GAMER

**“Videojuego Educativo: un proyecto para fomentar la creatividad centrado en el estudiante”**

**Autores: Stella Maris Massa, Adolfo Tomás Spinelli, Oscar Antonio Morcela**

smassa4@gmail.com, spinelliadolfo@gmail.com, omorcela2000@gmail.com

### **Referencia profesional de los autores:**

**Stella Maris Massa:** Doctora en Ciencias Informáticas. Profesor Asociado, dedicación exclusiva. Responsable de la Cátedra Computación. Actualmente codirige el Proyecto: “Recursos educativos abiertos e intervenciones de gestión, diseño e Implementación”. Sus áreas de investigación son Ingeniería de Software y Tecnología Educativa.

**Adolfo Spinelli:** Ingeniero de Sistemas. Ayudante Graduado, dedicación Parcial. Docente de la Cátedra Taller de Programación I. Integrante del Proyecto: “Recursos educativos abiertos e intervenciones de gestión, diseño e Implementación”. Actualmente ha finalizado los cursos de la Maestría en Ingeniería de Software, estando en proceso de elaboración de su tesis. Posee amplia experiencia en el desarrollo de software para empresas.

**Oscar Antonio Morcela:** Ingeniero Industrial. Ayudante Graduado, dedicación Parcial. Docente de la Cátedras: Física Experimental, Comunicación Eficaz y Gestión de la Innovación Tecnológica e Industrial. Integrante del Proyecto: “Recursos educativos abiertos e intervenciones de gestión, diseño e Implementación”. Actualmente está cursando la Maestría en Ciencia, Tecnología y Sociedad. Ha presentado varias publicaciones en reuniones científicas nacionales e internacionales en temas relativos a tecnología educativa.

**Pertenencia institucional:** Facultad de Ingeniería- Universidad Nacional de Mar del Plata. Juan B. Justo 4302. Mar del Plata.

## RESUMEN

El potencial de los Videojuegos Educativos (VJE) es su componente de entretenimiento debido a su naturaleza inmersiva, la cual mantiene la motivación de los estudiantes que, convertidos en jugadores, afrontan los retos educativos sin ser conscientes de ello.

Asumimos que en este tipo de VJE deben estar presentes las características de la mayoría de los videojuegos de calidad como: conflicto, metas y reglas; ciclos cortos de retroalimentación; inmersión y participación; desafío; adaptabilidad.

En este artículo describimos el proyecto de desarrollo de un prototipo de software de un videojuego. El Modelo de Proceso para su creación sigue los principios del Diseño Centrado en el Usuario, en donde el usuario tiene un grado de implicación en todas las etapas del desarrollo del sistema. Este proceso tiene como meta que el producto final responda a las necesidades y características del usuario, que en el caso del desarrollo de un VJE facilitará a los estudiantes realizar una experiencia de aprendizaje positiva.

La temática que abordamos corresponde a contenidos de Física y Química de escuelas secundarias. El objetivo educativo es mejorar la toma de decisiones relativas al uso racional, eficiente y consciente de la Energía evaluando y reflexionando críticamente sobre los impactos medioambientales y sociales de los usos tecnológicos de la energía y de los recursos naturales.

Integran el equipo del trabajo investigadores del proyecto I+D+T: “Recursos educativos abiertos e intervenciones de gestión, diseño e Implementación” de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Además participa un grupo de estudiantes voluntarios de las carreras de Ingeniería Informática, Ingeniería

en Computación y Diseño Industrial. En este sentido el proyecto resulta además una instancia de aprendizaje y de desarrollo de competencias profesionales y sociales.

En síntesis buscamos fomentar la práctica de la educación creativa a través del desarrollo y uso de VJE.

**Palabras claves:** Videojuego Educativo, Diseño Centrado en el Usuario, Energía, Educación creativa, Escuela Secundaria.