

Ciencias Aplicadas

Proyecto: Los Juegos de simulación. Una estrategia para la toma de decisiones

Director: Luis Bravo

Mail: luisbravo763@hotmail.com

Co-director: Fernando Frías

Mail: hugo.fernando.frias@gmail.com

Resumen: Los objetivos específicos que buscamos en este período fueron diseñar un prototipo de videojuego de simulación, apto para motivar a los jóvenes a su autoconocimiento, clarificar sus valores, descubrir sus actitudes, estilos que se manifiesta en la toma de decisiones y experimentar el funcionamiento de un prototipo de juego de simulación (videojuego), para comprobar que motive a los jóvenes, ayude a su autoconocimiento y a la toma de decisiones. Para ello realizamos las siguientes etapas metodológicas, en primera instancia diseñamos un árbol de decisiones, que permitan asumir responsabilidades, de manera tal de llegar a distintas respuestas, según el camino elegido libremente, luego elaboramos una historia incluyendo decisiones con dos tipos de alternativas buscando que las mismas sean atractivas para los jóvenes y los motive para asumir un rol en la misma, después se definieron los cambios de rumbo resultantes de cada una de las decisiones configurando una historia personal del mismo modo se definieron actitudes, estilos y valores asociadas a las decisiones tomadas en el desarrollo del juego de simulación. La clave de esta propuesta residió en que los jóvenes se cataloguen solos en base a la efectividad de sus estrategias, como punto de apoyo para identificar los resultados que brinda el prototipo 1 denominado “Ninja” utilizamos el programa de desarrollo de competencias (Test Conducta Manifiesta – TCM – Definiendo su estilo) realizado por el profesor Marcelo Arecco quién utiliza una lista con 40 adjetivos donde el equipo los dividió en decisiones analíticas y decisiones fácticas. Como base inicial para realizar la experiencia, utilizamos una encuesta semiestructurada desarrollada para este fin, que pudo ser respondida rápidamente, además el videojuego permitió definir actitudes, estilos y valores en función del camino seleccionado. El aprendizaje se articuló en forma de juego, en torno a decisiones e historias asíncronas, en el que se cultivaron dos esquemas de interacción social muy diferentes y, en apariencia, antagónicos: la competencia consigo mismo y la colaboración. La historia desarrollada quedó compuesta por una línea central y luego ramificadas dependiendo de las decisiones tomadas por la persona para llegar al final de la historia con 5 posibles finales que dependían de las decisiones que la persona fue tomando en cada nodo de decisión. La implementación actual del prototipo 1 que es un “remake” del desarrollado en el año 2009 por Isaac Rodriguez y por mí, fue modificado por intermedio de la aplicación de un nuevo procedimiento debido a los costos de desarrollo. Buscando alternativas factibles a nuestros costos de implementación logramos utilizar como motor de juego la plataforma multiverse (Adobe Flash Player) para la adaptación. En función de los resultados obtenidos hasta el momento continuaremos trabajando en el desarrollo del prototipo 2 que se actualizará con la aplicación de la plataforma de desarrollo 3D en tiempo real UNITY, ya que en este momento tenemos capacitados a nuestros alumnos para comenzar a desarrollarlo.