

## 1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

### ***Más allá de las palabras***

Un juego social para revalorizar las culturas originarias

## 2. SINTESIS DEL PROYECTO

Hacia fines del siglo XX, con el advenimiento, en nuestro país, de la democracia, se instaló en la agenda pública la necesidad de implementar políticas reparadoras de los grupos históricamente desplazados, entre ellos los pueblos originarios. Este proceso culminó, desde la perspectiva jurídica, con el reconocimiento constitucional en el año 1994 de los derechos de los pueblos originarios (art. 75, inc. 17, C.N.).

Por otro lado, es sabido que en la República Argentina el 70% de los niños forman parte de alguna red social, utilizan Internet para comunicarse con sus amigos y pasan muchas horas diarias jugando a videojuegos. El uso diario de las redes sociales y la cantidad de horas que los niños pasan jugando debe ser aprovechado para otros fines.

Este proyecto propone como complemento a la legislación existente, el desarrollo de un *serious game* -un juego cuyo propósito principal va más allá de la pura diversión- que favorezca a la concientización de los niños respecto de las diferentes problemáticas de los pueblos originarios. Se espera aportar desde distintas disciplinas a la construcción de una herramienta pedagógica innovadora que invite a pensar sobre las problemáticas de los pueblos originarios, ayudando a fortalecer la diversidad cultural de nuestro país.

## 3. ÁREA TEMÁTICA

Educación

## 4. UNIDAD/ES ACADÉMICA/S QUE INTERVIENEN

	Nombre
1	Facultad de Informática
2	Facultad de Bellas Artes
3	Facultad de Ciencias Naturales y Museo

## 5. UNIDAD EJECUTORA

Facultad de Informática

## 6. IDENTIFICACIÓN DEL/LOS DESTINATARIO/S

- Docentes de escuelas EPB como una herramienta de enseñanza lúdica. En principio se está trabajando con las escuelas: Escuela Graduada "Joaquín V. González", Escuela N° 10, Colegio del Sol.
- Niños y adolescente pertenecientes a pueblos originarios.

## 7. LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA

Las escuelas que participan directamente de este proyecto están ubicadas en la ciudad de La Plata. Sin embargo, las características del producto resultante permitirán que se expanda a una población/público más extensa.

## 8. RESPONSABLE/S DEL PROYECTO

Director

	Nombre	Apellido	DNI	Email	Telefono	Curriculum
1	Laura	FAVA	20070051	lfava@info.unlp.edu.ar	221-4845130	<a href="#">Descargar</a>

Co-director

	Nombre	Apellido	DNI	Email	Teléfono	Curriculum
1	Carlos	PINTO	14719788	cpintius@hotmail.com	221-15-5929145	

Coordinadores

Fabiana	Di Luca	Bellas Artes		
Viviana	Harari	Informática		
Karina	Oldani	Ciencias Naturales y Museo		

## 9. EQUIPO DE TRABAJO

	<b>Nombre</b>	<b>Apellido</b>	<b>DNI</b>	<b>Email</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Curriculum</b>
<b>1</b>	Luciano	Nomdedeu	34513888	luciano.nomdedeu@gmail.com	221-5387439	
<b>2</b>	Diego	Vilches	25720642	dvilches@info.unlp.edu.ar	221-5635020	
<b>3</b>	Yanina	Hualde	29763150	yaninahualde@gmail.com	221-5552206	
<b>4</b>	Leonardo	Bolzicco		leobolzzico@gmail.com	221-5363911	
<b>5</b>	Aldo	Vizcaíno	32973294	avizcaino@info.unlp.edu.ar	221-4223528	
<b>6</b>	Alejandra	Ojeda	20.030.005	aojeda@gmail.com	221-5014442	
<b>7</b>	Vicente	Bastos	944.663.880	vicentebms@gmail.com	221-5601892	
<b>8</b>	Marina	Féliz	25476868	marina_feliz@yahoo.com.ar	221-6387957	
<b>9</b>	Ignacio	Bigeón	22884121	bigeonignacio@hotmail.com	473-3368	
<b>10</b>	Andrés Alejandro	Arozena	44091922	andres1687_b_ersuit@hotmail	011-6244471	
<b>11</b>	Matías	Bugin	32896288	matiasbugin@gmail.com	221-5938598	
<b>12</b>	Nicolás Guido	Lavalle	32999065	nicosucio@gmail.com	221-6728730	
<b>13</b>	David	Mossolani	34566015	david.nk@hotmail.com	221-4887275	
<b>14</b>	Natalia	Di Sarli	26670321	nataliadisarli@hotmail.com		

## 10. ORGANIZACIONES CO-PARTÍCIPES

	<b>Nombre completo</b>	<b>Ciudad</b>	<b>Provincia</b>	<b>Tipo de organización</b>	<b>Nombre representante legal</b>
<b>1</b>	Facultad de Bellas Artes				
<b>2</b>	Facultad de Ciencias Naturales y Museo				
<b>3</b>	Grupo La Grieta				
<b>4</b>	Escuela Graduada "Joaquín V. Gozalez"				
<b>5</b>	Escuela N° 10				
<b>6</b>	Colegio del Sol				

## 11. RELEVANCIA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Después de largo tiempo de luchas y silencios, los aborígenes de la Argentina están comenzando a recuperar el lugar y el derecho que les corresponde como pueblos originarios. A partir de la reforma constitucional de 1994 se reconoce la preexistencia de estos pueblos en el país antes de la colonización española, su derecho a la tierra, identidad, educación, lengua y cultura. Sin embargo, muchas problemáticas persisten, aquí y en todo el mundo. Por ello, como complemento de la legislación es fundamental el aporte de la educación y la concientización de los niños y adolescentes para valorar y preservar las culturas de nuestros pueblos originarios.

Por otro lado, una reciente encuesta realizada para el Ministerio de Educación de la Nación reveló que el 70% de los niños argentinos forman parte de una red social y utilizan Internet para comunicarse con sus amigos, divertirse y pasar el tiempo. Sólo un 3% utiliza Internet para investigar. A esta información podemos agregar datos recogidos por encuestas propias en diferentes establecimientos educativos públicos y privados, que indican además, que los niños pasan en promedio 2 a 3 horas diarias jugando con videojuegos. La expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el uso cotidiano de las redes sociales en todos los ámbitos y la cantidad de horas que los niños pasan jugando debe ser aprovechado para otros fines y no sólo para diversión.

Se pretende entonces, elaborar un videojuego que funcione como un objeto de aprendizaje, que posea en sí mismo objetivos pedagógicos que posibiliten a los jugadores, obtener un conjunto de conocimientos y competencias en forma natural y distendida, despertando curiosidad y deseos por aprender. Los juegos embebidos en redes sociales pueden expandirse creando grandes comunidades de jugadores, lo que ayudará a que el juego sea jugado por la mayor cantidad de niños posible.

El equipo interdisciplinario de antropólogos, artistas, informáticos y maestros que presenta este proyecto intentará generar una toma de conciencia sobre las problemáticas históricas y actuales de los pueblos originarios, buscando fortalecer la concepción de la Argentina como un país pluriétnico y multicultural.

<b>12. OBJETIVOS Y RESULTADOS</b>	
Objetivos generales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar un juego serio como didáctica para la enseñanza, que estimule a los niños de hoy, caracterizados por el uso naturalizado de las tecnologías, a adquirir conocimiento a través de las redes sociales.</li> <li>- Colaborar en el proceso de concientización de los niños y adolescentes sobre los valores de las culturas originarias y los derechos de estos pueblos.</li> <li>- Favorecer a que los niños aborígenes se auto-reconozcan como tales, sin temor a ser discriminados.</li> <li>- Ayudar a que los niños perciban a los pueblos aborígenes como pueblos que existen en la actualidad y no como algo del pasado.</li> </ul>
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar avatares, entornos y accesorios representativos de cada una de las comunidades étnicas para ser usadas en los avatares del juego de manera de favorecer el acercamiento de los niños a las culturas originarias.</li> <li>- Aprovechar las horas que los niños dedican a los juegos para transmitir costumbres, historias, enseñanzas, sobre aborígenes, en especial sobre las etnias Kolla, Guaraní, Mapuche y Qom (Toba).</li> <li>- Diseñar encuentros con modalidad de taller con niños aborígenes, aprovechando el espacio que actualmente existe en otro proyecto de extensión (Anexo A), para hacerlos partícipes del diseño y de la prueba del juego.</li> <li>- Hacer una selección del contenido que se quiere transmitir en el juego, definir qué y cómo transferirlo.</li> <li>- Analizar las emociones y actitudes de los niños con el juego durante la etapa de desarrollo de manera de poder ajustarlo para que logre el mejor impacto posible.</li> </ul>
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento a los pueblos como parte de nuestra sociedad actual.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Borrado el estereotipo de que los aborígenes siguen viviendo como hacer cientos de años.</li> <li>- Ayudar a promover valores culturales propios como el respeto por la naturaleza.</li> <li>- Rescatar las culturas de los pueblos originarios, su música, su arte, sus lenguas, su vestimenta, etc.</li> <li>- Ayudar a que los niños aborígenes se autoreconozcan como tales sin miedo a ser discriminados.</li> <li>- Aprovechar las horas de juego de los niños para transmitir conocimiento.</li> </ul>
Indicadores de progreso y logro	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantidad de usuarios nuevos por día.</li> <li>- Cantidad de usuarios activos.</li> <li>- Cantidad de horas que se juega en el juego, por día, por semana y por mes.</li> <li>- Alcance geográfico y etario del juego.</li> <li>- Medición de la adquisición de conocimiento a través del juego (a través de integración de preguntas relacionadas a los aborígenes dentro del juego)</li> <li>- Calificación del juego por parte de los usuarios.</li> <li>- Comentarios positivos y negativos (provistos por las estadísticas de <i>facebook</i>)</li> <li>- Satisfacción por parte de los integrantes de las comunidades Kolla, Guaraní, Mapuche y Qom (Toba).</li> <li>- Satisfacción por parte de los docentes de las escuelas.</li> <li>- Elaboración de una publicación para difundir la propuesta del juego como herramienta pedagógica.</li> </ul>

### 13. METODOLOGÍA

#### *¿cómo se lograrán los objetivos específicos?*

La metodología de trabajo de este proyecto está articulada en tres ejes principales:

#### ***Contenido***

Se organizarán talleres con niños pertenecientes a pueblos originarios a fin de conocer sus intereses, detectar problemáticas y necesidades a ser transmitidas. Es importante escuchar la voz de los niños y poder transmitirla a través del juego.

Se realizarán reuniones interdisciplinarias con la participación de antropólogos expertos en las culturas aborígenes e idóneos para determinar los temas fundamentales a ser incluidos en el juego. También se mantendrán reuniones con los docentes de las escuelas participantes para obtener otras perspectivas para abordar la enseñanza del tema.

En síntesis el contenido del juego será consensuado entre antropólogos, docentes y niños de las comunidades aborígenes.

#### ***Estética del juego***

En este eje se trabajará la parte artística del juego. A partir del material visual, sonoro y audiovisual sugerido por los antropólogos sobre las comunidades originarias, se seleccionará lo necesario para el diseño de los personajes, fondos y objetos. A partir de este recorte, se diseñarán los gráficos y ciclos de animación necesarios, así como también se crearán los entornos sonoros acordes a los pueblos Kolla, Guaraní, Mapuche y Qom (Toba).

Desde el taller del grupo “La Grieta” se aportarán imágenes que hagan alusión a leyendas y cuentos populares de las distintas etnias para enriquecer el aspecto narrativo del juego.

#### ***Diseño e implementación***

El juego se diseñará en base a las preferencias observadas en las encuestas y analizando el trabajo de Lazzaro sobre emociones en juegos (Why we play games?, Game Design Principles). Se terminará de definir el tipo de juego más propicio y sus características, buscando que el mismo resulte atrapante y divertido para los niños

desde un primer momento, y a su vez permita transmitir los conocimientos deseados.

También se definirán las características sociales que tendrá el juego y que permitirán su expansión (jugar niveles con otras personas, seguir el progreso de amigos, publicar historias, etc). El análisis de Jarvinen sobre juegos sociales ayudará en este sentido.

La siguiente etapa consistirá en el diseño y prototipación de niveles. Existirá un constante intercambio con el grupo de la facultad de Bellas Artes para que puedan adecuar los gráficos en base a los que aparezcan en los prototipos de niveles.

A medida que se construyan estos prototipos, desde los talleres los niños podrán jugar con el videojuego -del cual son parte-, permitiéndonos analizar cómo se relacionan con el mismo y sus emociones. A partir de esto se podrá realizar ajustes para mejorar los niveles de manera iterativa.

Una vez definidas las características básicas del juego, se procederá con su implementación. En una primera instancia se codificará la mecánica básica del juego, pantallas y niveles para un solo jugador, trabajando con bocetos de los gráficos hasta que las imágenes definitivas estén finalizadas y puedan incorporarse. Por último se incluirán los aspectos multijugador y la integración con facebook, procediendo luego con su publicación.

## 14. ACTIVIDADES

*¿con qué acciones se generan los productos? Incluir instancias previstas de difusión y/o publicación de los resultados.*

El equipo de docentes y alumnos de la Facultad de Bellas Artes trabajará especialmente en la estética del juego. En una primera etapa se hará un relevamiento del material informativo sobre las etnias a desarrollar seleccionado en forma conjunta con los antropólogos. Dicho relevamiento comprende la búsqueda y registro de bibliografía y material visual, sonoro y audiovisual sobre las comunidades originarias. En una segunda etapa, se seleccionará los rasgos estéticos que se destacarán de cada comunidad: características étnicas, geográficas, culturales, cosmovisión etc. Luego comenzará la etapa de diseño de gráficos y ciclos de animación: niveles, avatares, fondos, accesorios, menús, botones, etc. Se utilizarán para ello herramientas proyectuales: story boards, cartas de personajes, diseño de entorno sonoro etc.

Finalmente se hará la producción de gráficos y entorno sonoro en función a los niveles planteados por el juego y a sus particularidades técnicas y estéticas.

El equipo de antropólogo como ya se ha descrito colaborará en la selección de los contenidos y en la manera de transmitirlo, trabajará tanto con el equipo de artistas visuales como con los informáticos encargados del diseño e implementación del juego.

Los docentes de las escuelas también participarán en la selección de contenidos y utilizarán este juego como herramienta didáctica pedagógica para la enseñanza de las culturas de los pueblos aborígenes.

El equipo de informáticos será el encargado de diseñar la mecánica, dinámica y de consolidar la estética definida por el equipo de Bellas Artes. Se definirá la mecánica del juego de acuerdo a un patrón de preferencia detectado en encuestas y talleres llevados a cabo con niños, donde se observó la necesidad de incorporar en el juego diferentes subgéneros. Se codificará la mecánica del juego, incluyendo los aspectos multijugador y la integración con la red Social Facebook.

El grupo La Grieta funcionará como un espacio de producción colaborativo con docentes y alumnos de la Facultad de Bellas Artes. Se propondrá a los niños de este espacio la elaboración de fondos y otros elementos bidimensionales necesarios para el juego. Esta producción luego será transformada por alumnos de la Facultad mediante digitalización, obteniendo como resultado trabajo de chicos para chicos.

Se realizarán reuniones interdisciplinarias en la Facultad de Informática para analizar los avances del proyecto. Se elaborará al menos una publicación para difundir la propuesta del juego como herramienta pedagógica en algún congreso de educación y también se presentarán las actividades de este proyecto en el Congreso Nacional de Extensión donde se presentan las actividades de extensión de todas las Universidades.

A continuación se detallan cronológicamente estas actividades.

## 15. DURACIÓN DEL PROYECTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Mes											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Talleres con niños de comunidades de pueblos originarios	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Diseño Gráfico: personajes del juego, vestimenta, escenarios y objetos audiovisuales.		x	x	x	x							
Diseño Gráfico de la interfaz de usuarios.					x	x	x					
Diseño de la mecánica y dinámica del juego (género, reglas, movimientos, acciones, objetivos, interacción entre jugadores, etc.)	x	x	x									
Intercambio con antropólogos para definir temas fundamentales a transmitir	x	x	x	x								
Intercambio con docentes de escuelas	x	x	x	x								
Diseño de niveles				x	x	x	x	x	x	x		
Implementación básico del juego					x	x	x	x	x	x	x	x
Integración con facebook e incorporación de funcionalidad multi-jugador								x	x	x	x	x

## 16. BIBLIOGRAFÍA

- “Indios”, “Aborígenes” y “Pueblos originarios”. Sobre el cambio de conceptos y la continuidad de las concepciones escolares. Gabriela Novaro. Instituto de Antropología, Facultad de Filosofía y Letras UBA. 2003
- Nicole Lazzaro. LAZZARO N. "Why we Play Games: Four Keys to More Emotion in Player Experiences", proceedings of GDC 2005.
- Aki Järvinen. JÄRVINEN, A. Game design for social networks: interaction design for playful dispositions. Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games, New Orleans, Louisiana., 2009.
- JACKSON , L. A., et al. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. Computers in Human Behavior (2011), doi:10.1016/j.chb.2011.10.006. Article in press.
- SALEN, K. AND ZIMMERMAN E., Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press. (2004).

## 17. FINANCIAMIENTO Y PRESUPUESTO

Rubro	UNLP	%	Contraparte (Si la hubiere)
Viáticos y/o becas y/o honorarios	6400,00	37%	15000,00
Bienes inventariables	2500,00	17%	4000,00
Gastos operativos	6500,00	35%	0,00
Otros	1600,00	9%	0,00
<b>Total</b>	<b>\$ 17000</b>	<b>100 %</b>	<b>\$ 19000</b>
<b>Monto total del proyecto (incluye contrapartes):</b>			<b>\$ 35000</b>

## 18. SOSTENIBILIDAD / REPLICABILIDAD DEL PROYECTO (si corresponde)

El juego se finalizará durante la ejecución del proyecto, no se necesita, en principio, actividades de mantenimiento. La propia naturaleza de las redes sociales colabora con la expansión y replicabilidad del proyecto a otras instituciones y al público en general.

## 19. AUTOEVALUACIÓN

*(El director del proyecto señalará DOS méritos del proyecto, contemplados o no en los criterios de evaluación)* Los méritos principales de este proyecto radican en...

(Identificar **DOS** aspectos y explicar en un máximo de 50 palabras)

Los méritos principales de este proyecto radican en:

- ayudar a generar conciencia sobre las problemáticas históricas y actuales de los pueblos originarios, buscando fortalecer la concepción de la Argentina como un país multicultural.
- propiciar procesos de aprendizaje más efectivos que los métodos tradicionales de enseñanza brindando un espacio atractivo que favorezca a la socialización, a la cooperación y a la diversión, a la vez que colabore con la adquisición de conocimiento.

