

RESUMEN

Los videojuegos además de ser una herramienta multimedia para el ocio, constituyen una buena alternativa efectiva para implementar en el campo de la educación, siendo un entorno efectivo de aprendizaje, ya que permite aprender jugando, desarrollando habilidades cognitivas, conductivas y constructivistas a la vez que se divierten.

En los últimos años, se ha detectado un notable crecimiento en escasez de agua a nivel mundial y un alto grado de contaminación en fuentes de abastecimiento de tan vital elemento. Esto se debe a que aún falta implementar herramientas de concientización sobre prácticas sostenibles sobre el cuidado y la preservación del agua.

A raíz de este problema, aprovechando del uso de las TIC's, se desarrolló el presente proyecto con el fin de concientizar a niños de 6 a 12 años de edad de la ciudad de Tarija y la provincia Cercado. Ya que es en esta etapa donde el ser humano absorbe los conocimientos, y desarrolla hábitos transmitiéndolo a su entorno.

Aventura Fluvial es el nombre que se dio al videojuego desarrollado e implementado, el cuál pretende llegar a ser una herramienta esencial para difundir en la población infantil prácticas sostenibles para el cuidado en la contaminación de fuentes hídricas.