

RESUMEN

Debido a la importancia del agua es necesario conocer la manera de preservarla, pues, la escasez de este vital líquido cada día es más frecuente y se va incrementando. Es necesario tomar conciencia de la importancia que tiene el agua para todos los seres vivos, por ello, debemos promover su preservación, al ser nosotros quienes ocasionamos todas las causas que promueven la disminución y contaminación del agua, enfrentamos la urgencia de lograr su conservación y por ende evitar o alejar cada día más el gravísimo peligro de no contar con ella.

La niñez representa una esperanza para llegar a crear una cultura de buen uso del agua, motivo por el cual con el presente trabajo se pretende brindar una visión acerca de lo que es la Gamificación¹ y su aporte a la educación infantil y brindar conocimiento sobre el cuidado, uso racional y eficiente del agua potable como recurso natural limitado.

El presente proyecto tiene como objetivo contribuir al fomento del buen uso del agua mediante “Juegos Interactivos Aplicados a Prácticas Sostenibles y Responsables del Uso Eficiente del Agua, en la Ciudad de Tarija”, haciendo uso de los instrumentos que nos proporcionan las TIC y socialización con demostración. Este proyecto multimedia va como iniciativa al mejoramiento que incorpora diversos elementos video, texto, gráficos, animación y audio, engloba dos componentes:

1. Desarrollo de un juego interactivo multimedia.- Haciendo uso del motor de desarrollo de videojuegos Unity, la herramienta Adobe Illustrator para creación de imágenes (sprites) y el lenguaje de programación c# para obtener minijuegos que concienticen a los niños sobre las practicas sostenibles y responsables del uso del agua, la lucha contra su contaminación y derroche de la misma, utilizando la metodología SUM para su desarrollo.
2. Socialización para difundir el uso y manejo del juego interactivo multimedia.- Se realiza una demostración expositiva del software a niños comprendidos entre los 6 a 12 años, posteriormente los mismos realizan pruebas individuales.

Con el desarrollo de estos componentes se contribuirá al conocimiento sobre el uso racional del agua potable para la concientización colectiva de la ciudad de Tarija en los estudiantes, incentivando a una nueva forma de aprender y enseñar en ambientes tecnológicos multimedia.

¹ Gamificación, uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como reforzar la conducta para solucionar un problema.