

Presentación Working Paper

Título: El Día Después: La comunicación sobre el cuidado de los recursos naturales a través de un videojuego para demostrar la importancia de estos recursos en el sector ambiental a jóvenes de 18 a 20 años en la ciudad de Bogotá D.C.

Autores

Jorge Andrés Díaz Dávila

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4537-5184>

CVLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002291124

GOOGLE SCHOLAR: Jorge Andrés Díaz Dávila / <https://orcid.org/0009-0009-4537-5184>)

Laura Stephania Cárdenas Ordoñez

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-8739-5399>

CVLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002293728

GOOGLE SCHOLAR: Laura Stephania Cárdenas Ordoñez/<https://orcid.org/0009-0000-8739-5399>

Valentina García Suarez

ORCID: (<https://orcid.org/0009-0007-7107-564X>)

CVLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002297231

GOOGLE SCHOLAR: Valentina Garcia 0009-0007-7107-564

Mauri De Oro Abril

ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0005-5046-3956>

CVLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002294840

GOOGLE SCHOLAR: Mauri De Oro 0009-0005-5046-3956

Resumen (150 a 250 palabras).

Este trabajo presenta una investigación-creación enfocada en el diseño y desarrollo del videojuego *El Día Después*, que busca comunicar la toma de acción en torno al cuidado de los recursos naturales especialmente entre jóvenes de 18 a 20 años en Bogotá. El videojuego ofrece una experiencia interactiva y entretenida, en la que los jugadores se enfrentan a diferentes desafíos que muestran cómo las decisiones que se toman afectan el medio ambiente y por tanto a los recursos naturales. La narrativa del juego resalta junto con el diseño gráfico la importancia de tomar decisiones responsables, mostrando las consecuencias que puede generar el no hacerlas.

Palabras clave (máximo 5).

Comunicación, Videojuegos, Recursos Naturales.

Abstract (Resumen en inglés)

This paper presents a research-creation focused on the design and development of the video game "El Día Después", which seeks to communicate action on the care of natural resources, especially among young people aged 18 to 20 years in Bogota. The video game offers an interactive and entertaining experience, in which players face different challenges that show how the decisions they make affect the environment and therefore natural resources. The game's narrative highlights through the graphic design the importance of making responsible decisions, showing the consequences of not making them.

Keywords (Palabras clave en inglés)

Communication, Videogames, Natural Resources.

Introducción. (Debe describir de manera sucinta el problema, la justificación, los objetivos, la metodología, el resultado más relevante y la conclusión más relevante)

Problemática social

Con base a una situación global actual que enfrenta problemáticas ambientales, nace el problema de investigación del proyecto, el cual habla sobre la falta de conocimientos y la falta de acción en jóvenes respecto a la problemática global sobre los recursos naturales y el no conocer sobre su importancia en el sector ambiental. Respecto a lo anterior, se analizan estudios como los de Cruz y Páramo (2023) y de Alfonso y Prieto (2021) que buscan probar mediante los resultados de sus estudios, la realidad de que no se está transmitiendo a los estudiantes la información respecto a la problemática global de la mejor manera y que también, existen factores en el comportamiento psicológico de los estudiantes que explican la falta de toma de acción por parte de ellos frente a este tipo de problemáticas ambientales.

Objetivo General

Comunicar el cuidado de los recursos naturales a través de un videojuego para demostrar la importancia de estos recursos en el sector ambiental a jóvenes universitarios de 18 a 20 años de la ciudad de Bogotá D.C.

Pregunta de Investigación

¿Cómo comunicar desde el cuidado de los recursos naturales a través de un videojuego para demostrar la importancia de estos recursos en el sector ambiental a jóvenes universitarios de 18 a 20 años de la ciudad de Bogotá?

Objetivos específicos

- Analizar los conocimientos acerca del cuidado de los recursos naturales que tienen los jóvenes universitarios de 18 a 20 años antes y después de la prueba del prototipo del videojuego desarrollado.
- Diseñar y desarrollar el prototipo de un videojuego que comunique sobre el cuidado de los recursos naturales a través de una narrativa que sea entretenida, fácil de entender y esté centrada en demostrar la importancia e impacto ambiental del cuidado de los recursos naturales a jóvenes universitarios de 18 a 20 años en la ciudad Bogotá D.C

Metodología

La investigación del proyecto fue de carácter mixta y con una finalidad aplicada, debido a su intencionalidad de ofrecer una solución específica con base a una problemática social principal. También se realizaron procedimientos teniendo en cuenta los estudios realizados a una muestra poblacional bajo un sistema de control y respuesta acorde a una situación de prueba. Y la recolección de datos se aprovechó de elementos de la investigación mixta, como los cuestionarios estandarizados en función de obtener un porcentaje de resultados acorde a las pruebas que se realizaron antes y después del prototipo, siendo este método de aspecto cuantitativo

Justificación

El presente proyecto se origina ante la creciente preocupación por la crisis ambiental global, evidenciada en fenómenos como el cambio climático, la deforestación, las emisiones de gases de efecto invernadero y las alteraciones extremas en los patrones climáticos. Estos problemas no solo comprometen los recursos naturales, sino también la calidad de vida y la salud de las personas, como lo demuestra el reciente caso de Bogotá D.C., donde se implementaron medidas de racionamiento de agua por la escasez del recurso. Esta situación refleja la urgencia de promover acciones educativas y comunicativas que contribuyan a la sensibilización ambiental y a la participación ciudadana informada.

En este sentido, el proyecto se justifica en la necesidad de fomentar una conciencia ambiental activa en los jóvenes, quienes, pese a disponer de información sobre estas problemáticas, suelen mantener una postura pasiva. Se propone, por tanto, el uso del diseño como herramienta pedagógica con potencial transformador, incorporando la gamificación y una narrativa visual empática que motive el aprendizaje, la reflexión y el cambio de conducta frente al uso responsable de los recursos naturales a través de un videojuego. Con ello, se busca promover una comunicación ambiental más dinámica, participativa y socialmente comprometida.

Resultados

Como conclusiones o posibles resultado tempranos, se pueden extrapolar de dos pruebas piloto realizadas en cuanto al prototipo, que con base en las iteraciones que se han realizado, el diseño gráfico puede ser una herramienta pedagógica complementaria con gran impacto, gracias a que si a este se le vincula conceptos como el de gamificación y narrativa visual, como resultado se puede obtener un buen nivel de impacto a la hora de que los usuarios reciban la información y empaten con ella, incentivandolos de esta forma, a querer tomar acciones para cuidar de los recursos naturales. Lo anterior se comprueba con base en los primeros resultados de opiniones cualitativas recolectadas y en 2 resultados obtenidos mediante un cuestionario estandarizado. Se espera poder seguir indagando en ese aprendizaje significativo con más pruebas y más datos que respalden estos planteamientos.

Referencias Bibliográficas

- Alfonso Gutierrez, L. S., & Prieto Patiño, L. E. (2022). Adaptación de la escala Dragones de Inacción Barreras Psicológicas (DIPB) en población colombiana. *Acta Colombiana de Psicología*, 25(1), 183-202. <https://www.doi.org/10.14718/ACP.2022.25.1.12>
- Blandon, E. (2023) La comunicación transmedia en los videojuegos para la comunidad gamer. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Cruz, N. y Páramo, P. (2023). Valoraciones sobre cambio climático en estudiantes universitarios colombianos. *Revista Colombiana de Educación*, (89), 33-58. <https://doi.org/10.17227/rce.num89-13943>
- Exteberria, F (2009) Videojuegos y educación. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Universidad de Salamanca. 1-22.
- Gutierrez, C. (2020) WoodLand, el mundo escondido. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Hernandez, A. Borim Silva, L. & Farinazzo Martins, V. (2024) EcoTrashers: Un Juego Serio para Mejorar la Conciencia sobre el Reciclaje y la Educación Ambiental, *Interacción Revista digital de AIPO*, 5(2), 33-44
- Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>
- Hernandez Contreras, J. (2024). Social and emotional learning through color. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/56969>
- Hofstede, R. (1997) La Importancia Hídrica del Páramo y Aspectos de su Manejo. *Estrategias para la Conservación y Desarrollo Sostenible de Páramos y Punas en la Ecorregión Andina: Experiencias y Perspectivas*.
- Montes, J et al. (2018) Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. *Educación y Educadores*, 21(3), 388-408. DOI: 10.5294/edu.2018.21.3.2
- Moreno, A. (2024) Jugando por el planeta: un videojuego sobre deforestación. Universidad Pedagógica Nacional,
- J. Moreno-Cadavid, S. V. Vahos-Mesa y C. D. Mazo-Muñoz “Videojuego para la enseñanza del cuidado del agua”. *TecnoLógicas*, vol. 22, no. 45, pp. 59-72, 2019. <https://doi.org/10.22430/22565337.1091>
- Naciones Unidas (1994) Convención Marco de Las Naciones Unidas Sobre el Cambio Climático. <https://unfccc.int/resource/docs/convkp/convsp.pdf>
- Picó et al. (2021) Videojuegos y cambio climático: diseño de un living lab para la co -creación entre arte y ciencia. *Fonseca, Journal of Communication*, 23, 2021, pp. 173-196.
- Pineda, C (2024) Desarrollo de un videojuego educativo para la concientización ambiental ciudadana y la aplicación de las prácticas de Green IT. Unidad Central del Valle del Cauca.
- Psistaki et al. (2024) An Overview of the Role of Forests in Climate Change Mitigation. *Sustainability* 2024, 16,6089. <https://doi.org/10.3390/su16146089>
- Rodríguez et al. (2021) Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta. Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades.
- Rodriguez, P. (2001) Abastecimiento de Agua. Instituto Tecnológico de Oaxaca. Departamento de Ciencias de la Tierra.
- Torrado, S. (11 de abril de 2025) Bogotá acaba con el racionamiento de agua un año después. El País. <https://elpais.com/america-colombia/2025-04-11/bogota-acaba-con-el-rationamiento-de-agua-un-ano-despues.html>