

Formato de Presentación Working Paper

Título: El Día Después: Un videojuego destinado a comunicar sobre los recursos naturales.

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 García 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 12 a 18 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 la importancia de tomar decisiones responsables, mostrando las consecuencias que puede generar el no hacerlas. Para establecer una mayor conexión con la audiencia, se ha elegido el Jardín Botánico de Bogotá como escenario principal, permitiendo que los jugadores se identifiquen con su entorno local mientras aprenden sobre la protección de la naturaleza.

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 (The Day After), which seeks to communicate action on the care of natural resources, especially among young people aged 12 to 18 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 the importance of making responsible decisions, showing the consequences of not making them. To establish a greater connection with the audience, the Botanical Garden of Bogota has been chosen as the main scenario, allowing players to identify with their local environment while learning about the protection of nature.

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)

Estado del arte.

Los videojuegos como un nuevo formato para la comunicación. Universidad Mamónides. (n.d.).

La comunicación transmedia en los videojuegos para la comunidad gamer (2023) Blandón, E. **WoodLand, el mundo escondido (2020)** Chesed, G.

Videojuego para la enseñanza del cuidado del agua (2019) Moreno et al.

Objetivo General

Desarrollar un videojuego para comunicar sobre la toma de acciones frente al cuidado de los recursos naturales a jóvenes entre 12 a 18 años de Bogotá teniendo en cuenta el caso Jardín Botánico.

Objetivos específicos

- Analizar la percepción de un grupo reducido de jóvenes de 12 a 18 años respecto al cuidado de los recursos naturales usando como referencia un colegio privado de Bogotá.
- Examinar los intereses respecto a videojuegos de un grupo reducido de jóvenes de 12 a 18 años de Bogotá usando como referencia un colegio privado.

Metodología.

- Según la finalidad de la investigación, esta va a ser pura o básica debido a su intencionalidad de ofrecer una solución específica con base a una problemática principal y va a disponer de un enfoque de carácter cualitativo.
- Según la ubicación del proceso, la investigación va a ser empírica con un enfoque mixto, debido a que nuestra investigación tiene como objetivo principal, desarrollar una propuesta que busca probar una realidad, por ende, en este caso se realizará y se tendrá en cuenta el carácter de investigación primaria que tiene nuestra investigación con el fin de querer probar una realidad mediante el desarrollo y prototipado con nuestro producto final, aprovechándonos de documentaciones de tipos de datos cualitativos y cuantitativos.
- Según el procedimiento, la investigación se llevará a cabo de manera descriptiva con enfoque mixto, para realizar un análisis exhaustivo de datos de carácter cualitativo y cualitativo.

Resultados

Se esperan tener unos resultados de un prototipo final que efectivamente sea capaz de demostrar que se comunicó respectivamente el aspecto de su problemática principal y que con la información adquirida, fue capaz de hacer un diseño de un videojuego basado en el usuario y en las necesidades y datos que se hayan obtenido de este mismo.

Referencias Bibliográficas

Blandón Erazo, E. S. (2023). La comunicación transmedia en los videojuegos para la comunidad gamer. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Programa de Comunicación Social.

Canal Capital. (5 de marzo de 2022) Medio ambiente en Colombia: Un factor decisivo para el voto joven. <https://www.canalcapital.gov.co/noticias-capital-migracion/medio-ambiente-colombia-factor-decisivo-el-voto-joven>

Chacón et al. (2016) Determinación de la importancia de los humedales en la ciudad de Bogotá D.C, a través de pruebas fisicoquímicas y como el impacto de la intervención del hombre afecta estos ecosistemas. Bio-grafía. Escritos sobre la Biología y su Enseñanza. 201-213.

Chesed, G. (2020) WoodLand, el mundo escondido. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Espinosa, A. (2018) El agua, un reto para la salud pública La calidad del agua y las oportunidades para la vigilancia en Salud Ambiental. Universidad Nacional de Colombia.

Estallo, J (1995) Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Planeta. Barcelona.

Exteberria, F (2009) Videojuegos y educación. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Universidad de Salamanca. 1-22.

Fajardo y Aguirre (2020) El proyecto Flora de Bogotá y su importancia para la ciudad. Pérez Arbelaeza

Revista Del Jardín Botánico De Bogotá José Celestino Mutis. 21. 5-16.

Figeroa y Lozada (2021) Implementación de herramientas y contenidos digitales sobre arbolado urbano como estrategia para la enseñanza y reconocimiento de la cobertura vegetal de la ciudad de Bogotá para jóvenes estudiantes. Universidad Distrital Francisco José De Caldas.

Hernandez, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del conocimiento. En Jeice Hernandez y Cynthia Hurtado. Cultura Visual Digital (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7 <https://drive.google.com/file/d/1S6oNne13vNNMkVImLYhtWisdi6F7bqF8/view>

Hernandez Contreras, J. (2024). Social and emotional learning through color. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/56969>

Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>

Hilario Barinas, M. D. (2015). Narrativa transmedia como estrategia de comunicación en el sector de la música. Caso específico: Coldplay [Tesis de máster, Universidad de Murcia y Universidad Politécnica de Cartagena].

Jardín Botánico. (10 de noviembre de 2021) Bogotá aumenta su propia meta y tendrá un millón de árboles nuevos al finalizar 2023. <https://jbb.gov.co/bogota-aumenta-su-propia-meta-y-tendra-un-millon-de-arboles-nuevos-al-finalizar-2023/>

Montes et al. (2018) Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis apartir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. Educación y Educadores. vol.21 No 3. <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2>

Moreno et al. (2019) Videojuego para la enseñanza del cuidado del agua. Tecnológicas. vol.22 no 45. <https://doi.org/10.22430/22565337.1091>

Pineda Alarcón, C. C. (2024). Desarrollo de un videojuego educativo para la concientización ambiental ciudadana y la aplicación de las prácticas de Green IT [Tesis de maestría, Unidad Central del Valle del Cauca, Facultad de Ingeniería,

Programa Ingeniería de Sistemas]. Unidad Central del Valle del Cauca.

Pineda, et al. (2022) Cuidado del aire como recurso natural en el Colegio Sotavento Localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá. Fundación universitaria Los Libertadores.

Picó, M. J., Galán-Cubillo, E., & Sáez-Soro, E. (2021). Videojuegos y cambio climático: diseño de un living lab para la cocreación entre arte y ciencia. Ediciones Universidad de Salamanca.

Rodríguez et al. (2021) Abejas como prestadoras de servicios ecosistémicos culturales: caso Jardín Botánico de Bogotá, Colombia. Revista Colombiana

Universidad Mamónides. (n.d.). Los videojuegos como un nuevo formato para la comunicación. Escuela de comunicación y diseño multimedial. <https://multimedia.maimonides.edu/los-videojuegos-como-un-nuevo-formato-para-la-comunicacin/>

Varela y Hernández. (2005) Evaluación del impacto ambiental en los recursos naturales que conforman la estructura ecológica principal de Bogotá D.C., generado por los nuevos asentamientos

urbanos. Universidad De La Salle.

Vargas, D. (2023) Usos De Las Especies De Helechos Y Licófitos Presentes En Las Colecciones Vivas Del Jardín Botánico De Bogotá, Colombia. Revista Etnobiología. Vol 22. No 1. 100-115