

UDG Virtual crea videojuego para concientizar a los niños sobre el ahorro de energía

El taller "Ecovideojuegos" fue impartido en Papirolas del 16 al 20 de mayo

UDG Virtual participó en Papirolas con el taller "Ecovideojuegos", el cual estuvo dirigido a niños de 3 a 6 años; su objetivo principal es concientizar a los niños sobre cómo con acciones que realizan en casa pueden contribuir al ahorro de energía y cómo todo lo que hacen repercute en el medio ambiente, todo esto a través del uso de la tecnología, en este caso de un video y un videojuego.

Este consta de 4 etapas: la primera es un video en el que se muestra a un personaje que hace cosas que no se deberían hacer, como desperdiciar agua, papel, no reciclar; en la segunda parte se les explica por qué es importante que no lo hagan, ya que puede afectar de diversas formas al medio ambiente; en la tercera parte se vuelve a ver el video donde el personaje ya entiende lo que debe hacer para cuidar el medio ambiente, haciendo lo contrario a lo que había hecho y concluyen coloreando un dibujo de los personajes del videojuego.

El tallerista Manuel Tonatiuh Moreno informó que el videojuego que él junto con su equipo crearon, "se pensó en qué ámbito los niños de 3 a 6 años podrían tener control sobre el ahorro de energía; pensamos que en la casa, ya que pueden controlar qué aparatos están prendidos y apagados, entonces se ideó un personaje llamado Polo, que estaría encendiendo las luces y aparatos de la casa y los niños le enseñarían a Polo cómo ahorrar energía cuando no esté utilizando un aparato que lo apague".

Los niños juegan a ayudarlo a Polo a apagar las luces, mientras más rápido lo hagan favorecen a que no se deshiele el hogar de un oso polar, además de que acumulan más puntos, dijo la tallerista Liliana Martínez.

"El diseño del videojuego no fue complicado, se trató de maximizar los recursos, hay una posibilidad de realizar videojuegos sencillos con poco presupuesto que tengan un mensaje interesante, que estar sólo matando a otros o cosas así" dijo Tonatiuh respecto al diseño de videojuegos educativos.

En general los niños han estado muy divertidos, los más grandecitos entienden más rápido la dinámica del juego y a los chiquitos hay que explicarles, hay que acompañarlos un poquito más, pero le entienden muy bien. Una gran ventaja son las pantallas touch screen que Meebox aporta al taller, lo que lo hace más intuitivo, ya que no tienen que manejar otras interfaces como el mouse o teclado y directamente interactúan en la pantalla agregó el tallerista.

Guadalajara, Jal., 21 de mayo de 2012

Texto: SUV

Fotografía: Internet

Edición de noticias en la web: Lupita Cárdenas Cuevas

Etiquetas:

[ecovideojuegos](#) [1]

[Liliana Martinez](#) [2]

[Manuel Tonatiuh Moreno](#) [3]

[Papirolas](#) [4]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/udg-virtual-crea-videojuego-para-concientizar-los-ninos-sobre-el-ahorro-de-energia>

Links

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/ecovideojuegos>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/liliana-martinez>

[3] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/manuel-tonatiuh-moreno>

[4] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/papirolas>