

**Desarrollo de videojuegos educativos para los primeros años de escuela,
Una forma de integrar docencia, extensión e investigación en la Facultad de
Informática.**

Lic. Claudia Banchoff, CC Viviana Harari, APU Sofía Martin

Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas (LINTI), Facultad de
Informática, Universidad Nacional de La Plata, Calle 50 y 120, La Plata, Argentina
{cbanchoff, vharari, smartin}@linti.info.unlp.edu.ar

Resumen

La Facultad de Informática de la Universidad Nacional de la Plata (UNLP) viene impulsando, desde hace varios años, la integración de actividades de extensión en prácticas docentes. En línea con ese objetivo, gran parte de las cátedras, formulan trabajos finales basados en necesidades detectadas en ámbitos donde se realizan las actividades de extensión.

Seminario de Lenguajes, es una cátedra de segundo año de las carreras dictadas en la facultad, donde los alumnos implementan, utilizando un lenguaje de programación específico, un desarrollo propuesto. Esta asignatura tiene varias opciones que abordan distintos lenguajes de programación. En nuestro caso, el lenguaje utilizado es Python, y, desde sus comienzos en el año 2009, se planteó el desarrollo de juegos educativos sencillos, definidos en función de las necesidades planteadas por docentes de escuelas de nivel primario que incorporan las TICs en sus currículas.

El objetivo de este trabajo es describir las distintas experiencias llevadas a cabo a los largo de estos años, las herramientas utilizadas, los resultados alcanzados con las mismas, y el impacto de este tipo de propuestas pedagógicas en los alumnos, tanto en los alumnos universitario que desarrollan estas propuestas, como en los alumnos de nivel inicial y primario que las utilizan.

Cabe destacar, que en esta propuesta, siempre se usan herramientas libres y aquellos desarrollos que son puestos en producción, también son publicados como software libre, al igual que la documentación asociada.

Si bien hasta ahora, los desarrollos que se plantearon fueron en base a los recursos con los que cuentan gran parte de las instituciones educativas: netbooks entregadas a través de planes gubernamentales, actualmente se está trabajando con miras al año 2016, en la preparación de materiales y de capacitación docente para utilizar la herramienta Kivy, que permite desarrollar este mismo tipo de aplicaciones tanto para PC como para dispositivos móviles.

Palabras Claves: videojuegos educativos - software libre - python - dispositivos móviles