



Nace en Colombia un videojuego para niños y niñas con Síndrome de Asperger

- **El creador Miguel Ángel Páez García, tiene 21 años y es un estudiante de la Tecnología en desarrollo de software de la Universidad de Cundinamarca.**
- **El proyecto final de grado es HASO un video juego para promover las habilidades sociales en niños y niñas desde los 6 años con síndrome de Asperger.**
- **La ejecución del videojuego está diseñada inicialmente para Windows 10 en computadoras de escritorio solamente, en un futuro, se planea que se extienda a otros sistemas operativos de computadores de escritorio populares o viables según las necesidades.**

Bogotá D. C., 24 agosto de 2022. El síndrome de Asperger es difícilmente detectado, en nuestro país hacen falta un mayor número de estudios investigativos para detectar este síndrome, para que se realicen caracterizaciones y poder determinar cuántas personas tienen el diagnóstico en Colombia, pues, según la Organización Mundial de la Salud a nivel global 1 de cada 160 niños tiene el Trastorno del Espectro Autista.

Miguel Ángel Páez García, de 21 años de edad, estudiante de Tecnología en desarrollo de software de la Universidad de Cundinamarca, creó como proyecto final de grado un video juego HASO para promover las habilidades sociales en niños y niñas desde los 6 años con síndrome de Asperger.

Actualmente, la Universidad de Cundinamarca está enfocada en formar y fortalecer en los estudiantes las capacidades para innovar y emprender desde su conocimiento. En este caso, los alumnos de Tecnología de Software tienen el



compromiso de usar la tecnología en pro de la sociedad con propuestas que generen bienestar.

El videojuego consiste fundamentalmente en una herramienta que armoniza aspectos didácticos y lúdicos para promover habilidades sociales básicas en los niños y niñas con Síndrome de Asperger durante su infancia, ya que en su diseño estipula mini juegos por cada habilidad, que convergen en un modo aventura de forma guiada, para luego darle libre albedrío en el modo mundo abierto.

Así, el videojuego tiene dos capas de diseño, la didáctica pretende promover 8 habilidades sociales básicas: escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, hacer un cumplido, presentarse, presentar a otras personas y dar las gracias, las cuáles serán combinadas en una sola habilidad que represente el nivel máximo de dificultad en el juego, está será «conversar».

Continuando con el aspecto lúdico, se plantea imbuir el potencial didáctico o educativo del juego en una plétora de aspectos lúdicos divertidos, joviales, explícitamente como un juego para niños más allá de ser catalogado como videojuego «serio» o limitarse a identificarse solo como una herramienta.

El juego presenta una temática social enfocada el diálogo y la paz, de manera secundaria trabaja la empatía y el perdón, estos son algunos de los ejes narrativos del juego, en los que el jugador encarna la aventura de un pequeño niño o niña educado para dar esperanza al mundo, con grandes y variadas capacidades, destrezas, habilidades y talentos que ha desarrollado en una educación solitaria debido al aislamiento preventivo que tuvo que tomar, aislamiento de sus familiares y hogar a causa de las malas intenciones de una facción social dominante en su mundo liderada por el rencor. El protagonista tiene diversas habilidades, pero se le dificulta «socializar», por ello, una emperatriz amable y resiliente que lo encuentra,



BOLETÍN DE PRENSA

le ofrece la oportunidad de completar su educación para convertirse en el nuevo héroe que aporte a la salvación de su mundo.

Así, jugamos como un héroe en formación que da ejemplo a otros personajes en el videojuego durante su trayecto, aunque frecuentemente será una tarea difícil porque algunos de ellos disgustan con el héroe, provocando incluso que sean hostiles con él, retando al jugador a mantenerse firme como pacifista mediante el diálogo, la empatía y demás habilidades sociales, resistiendo al uso de la agresión contra otros personajes, conforme el jugador supere niveles el antagonista se opondrá más al jugador, haciendo que su encuentro final sea un verdadero reto concluyente.

El objetivo funcional del juego es obtener el mayor puntaje posible a través de cada interacción con los personajes, dar lo mejor de los jugadores como seres sociales en el juego. Ciertamente existirán hitos, metas o premios basados en estudios didácticos que recompensen el esfuerzo del niño y midan su desempeño, el videojuego se ausenta de castigos impositivos o reglas inflexibles, procurando que el desenlace considere las acciones del jugador produciendo finales distintos entre sí.

Mediante el videojuego HASO, los niños jugarán como niños, destinados a ser héroes y ayudar a salvar su mundo fomentando una actitud social pacifista resiliente al odio existente, aprovechando cada interacción con los personajes del juego, teniendo siempre la incertidumbre cuantitativa de su desempeño ideal o resultados en el videojuego, ya que el videojuego complementa de manera colaborativa la interacción social real, los resultados de las habilidades promovidas deberán ser medidos en el entorno de la realidad por ellos mismos.



BOLETÍN DE PRENSA

Agradecemos la divulgación de esta información.

Mayores informes

comunicaciones@ucundinamarca.edu.co

8281483 – ext. 143 - 1557