

Desarrollo de un juego para dispositivos móviles centrado en la cultura, geografía e historia del Ecuador para fomentar la participación activa de adultos mayores del Hogar San José

Facultad: Facultad de Ingeniería
Carrera: Ingeniería en Computación

El Hogar San José de la ciudad de Guayaquil es una institución religiosa sin fines de lucro con la exclusiva misión de atender a los adultos mayores que están desamparados, una labor que viene realizando hace 60 años. En la actualidad se cuenta con 84 adultos mayores, los cuales padecen diferentes dolencias pero que no les impide, al menos a un buen grupo de ellos, mantenerse mentalmente saludables. La terapia ocupacional es parte del día a día de los adultos mayores, en la cual se realizan trabajos de diferente índole como juegos, manualidades, etc., todo esto sin intervención digital a pesar de que varios de ellos manejan teléfonos inteligentes. El desarrollo de un juego que considera aspectos visuales, auditivos y cognitivos fomentaría la participación activa y la memoria de los adultos mayores ya que se trata de una aplicación con identidad nacional, basada en imágenes y sonidos que son y han sido parte de nuestra historia y cultura.

Objetivo General

Desarrollar un juego para dispositivos móviles centrado en la cultura, geografía e historia del Ecuador

Este proyecto fue diseñado para contribuir al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por las Naciones Unidas. A través de esta iniciativa, se impulsa el Objetivo de Desarrollo Sostenible:

- Objetivo 3.- Salud y Bienestar

Beneficiarios del proyecto

Adultos mayores del Hogar San José: Contar con un juego en un dispositivo móvil que les incentive la participación activa y el uso de la memoria, un total de 85 ancianos viven en el Hogar San José.

Estudiantes: Participación en la implementación de juegos para plataformas móviles, fortaleciendo sus habilidades prácticas y conocimientos teóricos. En este proyecto participaron 10 estudiantes.

Docente: Participación activa en proyectos de vinculación que lo acercan a la comunidad y a los estudiantes, una docente estuvo encargada de la dirección del proyecto.

Impacto

Comunidad: Con la finalidad de establecer el impacto del juego desarrollado por los estudiantes, se realizó una encuesta a dos trabajadoras del Hogar San José cuyas funciones son de: terapeuta ocupacional y psicóloga. De forma general las colaboradoras consideran que incluir esta herramienta como parte de la terapia ocupacional fomenta las capacidades cognitivas y mejora el estado de ánimo de los ancianos.

Estudiantes: El desarrollo de la aplicación móvil, permitió a los estudiantes analizar sus habilidades técnicas y blandas. El trabajo realizado les ha ayudado a comprender su rol dentro de la sociedad además de sus fortalezas y debilidades para trabajar como futuros profesionales de software. También se les pidió su autoevaluación en las diferentes fases del proyecto y la coevaluación por cada integrante del grupo, analizando tanto cómo se perciben los miembros del equipo a sí mismos y cómo los compañeros

valoran el desempeño individual y colectivo.

Período de ejecución
09/05/2025 - 15/08/2025

Director del proyecto
Shirley
Coque
scoque@uees.edu.ec
Facultad de Ingeniería

Fotos de evidencia del proyecto



