

UNIVERSIDAD DE BURGOS

ESCUELA DE DOCTORADO

TESIS DOCTORALES

TÍTULO:	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA ANTE LOS TRASTORNOS DEPRESIVOS EN LA INFANCIA: DISEÑO, DESARROLLO Y EJECUCIÓN DE UN VIDEOJUEGO EN REALIDAD VIRTUAL
AUTORA:	MARTÍNEZ GARCÍA, KIM
PROGRAMA DE DOCTORADO:	HUMANIDADES Y COMUNICACIÓN.
ACTO Y FECHA DE LECTURA:	EL ACTO PÚBLICO DE DEFENSA DE TESIS SE DESARROLLARÁ EL DÍA 15 DE SEPTIEMBRE DE 2022, A LAS 10:00 HORAS, PRESENCIALMENTE EN EL SALÓN DE GRADOS DE LA ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR (CAMPUS DE LA MILANERA) DE LA UNIVERSIDAD DE BURGOS.
DIRECTORES:	DÑA. MARÍA ISABEL MENÉNDEZ MENÉNDEZ D. ANDRÉS BUSTILLO IGLESIAS
TRIBUNAL:	D. ROQUE ALFREDO OSORNIO RÍOS DÑA. MARTA PÉREZ RUIZ D. SERGIO ENRIQUE ARCE GARCÍA DÑA. NATALIA MARTÍNEZ PÉREZ D. DAVID CHECA CRUZ
RESUMEN:	<p>El estado actual de la salud mental es uno de los mayores problemas sanitarios y sociales. La falta de programas de prevención es especialmente relevante en la infancia, en la que cada vez hay más afectados por los trastornos depresivos. Por este motivo, esta tesis diseña y desarrolla un videojuego en realidad virtual para concienciar sobre la depresión a niñas y niños de entre 8 y 12 años.</p> <p>Con este objetivo se comienza realizando una revisión de la bibliografía. Primero, para examinar el estado del arte sobre los videojuegos educativos con aplicación psicológica y obtener sus tendencias y futuras líneas de investigación. Segundo, para desarrollar una teoría de diseño que se pueda utilizar para la aplicación y objetivos de este videojuego.</p> <p>A partir de estos resultados se diseña el videojuego 3DC, siempre ajustándose a sus posibilidades de producción. Los pilares de este diseño son: 1) la narrativa formada por la trama, los personajes, escenarios y objetos; 2) la jugabilidad compuesta por las mecánicas y dinámicas, la experiencia de usuario y el diseño audiovisual; 3) el aprendizaje integrado por conocimientos, cambios afectivos y conductuales, y emociones.</p>

La siguiente fase comprende el desarrollo de 3DC. En primer lugar, se crean en Blender los modelos 3D de todos los escenarios y objetos que forman el juego, así como los personajes y sus animaciones. En segundo lugar, se implementan en Unreal y se programan todas sus mecánicas y dinámicas, terminando con la secuencialidad.

Por último, se realiza una validación del diseño y desarrollo de 3DC con 21 participantes de 7 a 12 años. Esta se centra en la experiencia de usuario, la narrativa, la jugabilidad y el aprendizaje, obteniendo resultados positivos de cada apartado. También se detecta un cambio en la percepción del juego que depende de la edad y diferencia sus efectos en los niños de 7 a 10 años respecto a los de 11 y 12 años. Asimismo, se proponen mejoras en el videojuego para realizarlas antes de su futura implementación en un colegio para validar la concienciación sobre los trastornos depresivos..

Palabras clave: videojuego educativo; depresión; infancia; concienciación; diseño de videojuegos.

Keywords: serious game; depression; childhood; awareness; serious game design