



S.I.G.P.D.

Sociología

A-B GAMES

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Aguirre	Nicole	5.316.904-3	nicoleaguirre775@gmail.com
Sub-Coordinador	Bianchi	Abril	5.008.690-1	abrilbianchi@gmail.com
Integrante 1	Aguirre	Alexandra	5.266.693-7	alexandraaguirre712@gmail.com
Integrante 2	Fernandez	Federico	4.947.787.-6	fernandezhugo503@gmail.com

Docente: Aguirre, Federico

14/07/2025

PRIMERA ENTREGA

I.S.B.O.

3ML



ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
Carta de presentación.....	3
Identificación del grupo.....	5
Objetivos de investigación.....	6
Fundamentación.....	6



Carta de presentación

A-B GAMES

Montevideo, 14 de Julio de 2025

Profesor: Fagúndez, Luis

Asignatura: Administración de Sistemas Operativos

Instituto Superior Brazo Oriental

Presente.

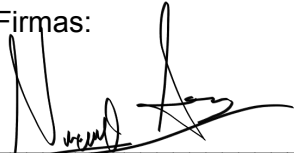
A continuación, los alumnos de tercero 3°ML del turno Nocturno del Instituto Superior Brazo Oriental nos presentamos ante usted, con el fin de informar la creación del grupo A-B GAMES. Los correspondientes integrantes con sus roles son los siguientes:


A continuación, se detalla dicha integración y roles del grupo:

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL
Coordinador	5.316.904-3	Aguirre	Nicole	nicoleaguirre775@gmail.com
Subcoordinador	5.008.690-1	Bianchi	Abril	abrilbianchi@gmail.com
Integrante	5.266.693-7	Aguirre	Alexandra	alexandraaguirre712@gmail.com
Integrante 2	4.947.787-6	Fernandez	Federico	fernandezhugo503@gmail.com

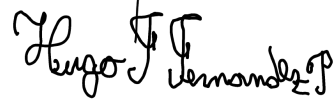
Por contacto al correo: ab.games.contacto@gmail.com

Firmas:


 COORDINADOR


 INTEGRANTE

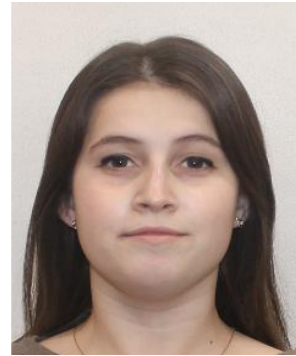

 SUBCOORDINADOR


 INTEGRANTE



AGUIRRE, NICOLE


COORDINADOR



BIANCHI, ABRIL


SUBCOORDINADOR



AGUIRRE, ALEXANDRA


INTEGRANTE



FEDERICO FERNANDEZ


INTEGRANTE 2

S.I.G.P.D.

I.S.B.O.

3ML



Identificación del grupo

- **Nicole Aguirre**
Documento: 5.316.904-3
Correo electrónico: nicoleaguirre775@gmail.com
Cargo en A-B GAMES: Líder del equipo / Infraestructura
- **Abril Bianchi**
Documento: 5.008.690-1
Correo electrónico: abrilbianchi@gmail.com
Cargo en A-B GAMES: Programador Frontend
- **Alexandra Aguirre**
Documento: 5.266.693-7
Correo electrónico: alexandraaguirre712@gmail.com
Cargo en A-B GAMES: Community Manager
- **Federico Fernandez**
Documento: 4.947.787-6
Correo electrónico: fernandezhugo503@gmail.com
Cargo en A-B GAMES: Programador Full Stack



Objetivos de investigación

Objetivo general

¿Cómo influye la digitalización del juego de mesa Draftosaurus en la forma de interactuar, aprender y competir de los jugadores dentro de una comunidad?

Objetivos específicos

¿Qué cambios en la participación social se observan cuando Draftosaurus pasa de ser un juego físico a uno digital?

¿Cómo se percibe la accesibilidad y el alcance de Draftosaurus digitalizado en comparación con su versión de mesa?

Fundamentación

El proyecto de digitalización del juego de mesa Draftosaurus surge como una propuesta innovadora que integra diversos conocimientos de informática y que puede ser analizado desde la sociología, permitiendo analizar cómo las tecnologías digitales pueden transformar prácticas sociales tradicionales, como lo es el juego presencial.

En el contexto actual, donde la virtualidad se ha vuelto parte esencial de la vida cotidiana, digitalizar Draftosaurus permite ampliar el acceso, eliminando barreras físicas y geográficas, y promoviendo espacios de interacción social a través de plataformas digitales. A su vez, el proyecto fomenta habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al analizar la dinámica de los jugadores y sus formas de comunicarse en un entorno virtual.

Desde la perspectiva sociológica, este proyecto ofrece la posibilidad de investigar cómo se modifican los vínculos sociales y la participación cuando una actividad lúdica presencial se traslada a un formato digital. Además, invita a reflexionar sobre la importancia de generar comunidades virtuales saludables y participativas, promoviendo la ciudadanía digital y la responsabilidad en línea.



Marco teórico

Para fundamentar este proyecto se parte de la comprensión del juego como fenómeno social y cultural, apoyándose en la obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1938), quien plantea que el juego es una actividad esencial para la construcción de la cultura y las relaciones humanas. Esta perspectiva permite entender cómo Draftosaurus, como juego de mesa, fomenta la socialización y la comunicación entre los participantes.

Desde el enfoque de la digitalización y la sociedad en red, se retoman los aportes de Manuel Castells (*La era de la información*, 2001), quien analiza cómo las tecnologías transforman las interacciones sociales y crean nuevas formas de participación y acceso. La digitalización de Draftosaurus se inserta en este marco, ampliando su alcance y fomentando espacios virtuales de encuentro.

En relación con la cibercultura y las comunidades virtuales, Pierre Lévy (*Cibercultura*, 2007) explica cómo se construyen comunidades y procesos colaborativos en entornos digitales. Esto resulta clave para comprender de qué forma una actividad lúdica presencial puede adaptarse a plataformas digitales sin perder, e incluso potenciando, su función social.

Antecedentes

Existen diversas investigaciones y experiencias previas sobre la digitalización de juegos de mesa y su impacto en la interacción social. Algunos estudios abordan cómo la adaptación de juegos tradicionales a formatos digitales favorece la participación de diferentes grupos, elimina barreras geográficas y genera nuevas dinámicas de colaboración. Además, se destacan trabajos relacionados con la influencia de la tecnología en la construcción de comunidades virtuales y en la formación de la ciudadanía digital. Estos antecedentes proporcionan ejemplos y marcos de referencia que enriquecen el análisis del proyecto y permiten comparar prácticas y resultados en contextos similares.

De esta forma, el marco teórico y los antecedentes permiten comprender y analizar la importancia de integrar juego, tecnología y sociología, y cómo la digitalización de Draftosaurus puede contribuir a fortalecer la interacción social, la accesibilidad y el desarrollo de habilidades para la inserción en el medio.



Bibliografía

- Huizinga, Johan. (1938). *Homo Ludens: El juego y la cultura*.
- Castells, Manuel. (2001). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*.
- Lévy, Pierre. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*.