

S.I.G.P.D

Sociología Devance

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Domínguez	Pablo	4.803.763-7	pablof.estudiante@gmail.com
SubCoordinador	Spagnuolo	Rafaella	4.967.194-5	rafaellaspag@gmail.com
Integrante 1	Luisi	Diego	5.314.397-4	luisi.diego244@gmail.com
Integrante 2	Grieco	Julián	4.980.006-3	kgrieco@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 3	Araujo	Osvaldo	1.227.073-2	osvaldo.araujo@estudiante.ceibal.edu.uy

Docente: Barboza, Laura

Fecha de culminación

14 / 07 / 2025

SEGUNDA ENTREGA

Índice

El valor social de los juegos de mesa y Draftosaurus	2
La digitalización como complemento pedagógico	3
La digitalización y la familia	4
Público objetivo del juego de mesa Draftosaurus	5
A) Las familias y jugadores ocasionales (“casual gamers”)	5
B) Grupos mixtos y eventos sociales	6
C) Personas atraídas por lo visual o temático	6
Criterios Generales que Serán Tenidos en Cuenta en la Elaboración de Nuestro Proyecto de Draftosaurus, y a los Cuales nos Remitiremos	7
Formalidad y Lenguaje Apropiado	7
Claridad, Precisión y Objetividad	8
Argumentación Lógica y Coherente	9
Redacción Y Ortografía	10
Análisis de actuación grupal	11
Técnicas de investigación y recolección de datos	12
Primera parte	12
Técnicas Cuantitativas	13
Análisis cualitativo	13
Análisis cuantitativo	14
Segunda parte	15

El valor social de los juegos de mesa y Draftosaurus

Los juegos de mesa han sido, a lo largo del tiempo, una herramienta fundamental para el encuentro humano. Más allá de su función lúdica, aportan al desarrollo de habilidades sociales clave como la comunicación, la cooperación, la toma de decisiones, la empatía y el respeto por las normas. En un mundo cada vez más digitalizado, los juegos de mesa ofrecen un espacio tangible y compartido donde las personas pueden desconectarse de las pantallas y reconectarse entre sí.

Uno de los aspectos más valiosos de estos juegos es que eliminan barreras: personas de diferentes edades, culturas o niveles educativos pueden participar en igualdad de condiciones. El juego se convierte así en un lenguaje común, una excusa para reuniones, reírnos, debatir, compartir sanamente y, sobre todo, compartir tiempo de calidad.

En particular, Draftosaurus destaca por ser un juego accesible, dinámico y visualmente atractivo. Su mecánica de “draft” (selección de dinosaurios por turnos y pasos de fichas entre jugadores) fomenta la interacción constante entre los participantes. Esto obliga a cada jugador no solo a pensar en su propia estrategia, sino también a tener en cuenta las acciones de los demás, desarrollando la capacidad de anticiparse, observar y adaptarse. Además, Draftosaurus es ideal para jugar en familia o con amigos, ya que combina una curva de aprendizaje baja con una profundidad estratégica interesante. Esta combinación permite que personas con poca experiencia en juegos se sientan incluidas, mientras que los más experimentados puedan encontrar desafíos tácticos. De esta manera, se crea un entorno inclusivo y participativo que favorece los lazos sociales.

En definitiva, los juegos de mesa como Draftosaurus no solo entretienen, sino que educan, conectan y humanizan. En tiempos en los que la soledad y el

aislamiento son problemas crecientes, estos juegos se convierten en puentes que nos acercan a los demás, recordándonos que jugar juntos también es una forma de cuidarnos.

La digitalización como complemento pedagógico

La posibilidad de digitalizar Draftosaurus o usar versiones digitales de juegos de mesa abre nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje. Por un lado, permite acceder al juego en contextos donde el recurso físico no está disponible; por otro, facilita la participación en entornos virtuales o híbridos, tan comunes hoy en día.

Una versión digital o simulada mediante plataformas online o recursos interactivos, puede usarse en pizarras digitales, tablets o computadoras. Así, a nivel docente, por ejemplo, se puede dirigir una partida colectiva, trabajar en equipos o utilizar el juego como disparador para debates o actividades de escritura, comprensión lectora o resolución de problemas.

La digitalización también amplía el acceso inclusivo: estudiantes con dificultades motrices, visuales o con neuro divergencias pueden beneficiarse de adaptaciones tecnológicas que faciliten su participación activa.

La digitalización y la familia

Aunque la versión física es ideal para una tarde en casa o un encuentro familiar, también existen versiones digitales de juegos de mesa o adaptaciones interactivas. Estas permiten disfrutar del mismo espíritu del juego, pero usando una computadora, una Tablet o incluso un celular. Esto es especialmente útil cuando no se tiene el juego físico o cuando los miembros de la familia no están en el mismo lugar. Gracias a la digitalización, es posible jugar a distancia, conectarse desde diferentes hogares, e incluso invitar a familiares que viven en otras ciudades o países. La versión digital puede tener accesos especiales o ayudas visuales que faciliten la participación de personas con distintas capacidades o preferencias.

Ya sea en su versión física o digital, Draftosaurus demuestra que jugar puede ser algo más que ganar o perder. Es una excusa para conversar, reírse, conocerse mejor y compartir tiempo de calidad. En el caso de las familias, puede convertirse en un ritual semanal que rompa con la rutina y acerque a sus miembros. Y para los adolescentes, es una oportunidad de pasar un buen rato con amigos o familia sin que la diversión dependa de una pantalla individual.

En definitiva, en un mundo acelerado, jugar juntos y especialmente con juegos como Draftosaurus, es una forma sencilla pero poderosa de recordarnos lo importante: estar presentes, disfrutar del momento y fortalecer nuestros lazos.

Público objetivo del juego de mesa Draftosaurus

Podemos considerar que el juego Draftosaurus tiene como objetivos a varios sectores de público, los cuales intentaremos agrupar en diferentes categorías.

A) Las familias y jugadores ocasionales (“casual gamers”)

1. Niños de 8 años y familias: porque es accesible para niños, pero también entretenido para adultos. Sus reglas son muy sencillas y rápidas de explicar (se puede aprender en menos de cinco minutos), lo que lo hace ideal para jugar en familia y sin necesidad de experiencia previa (reglas simples y rápidas de explicar y entender para todas las edades que hacen que incluso niños un poco menores puedan jugarlo con ayuda). Además, es un juego de corta duración (unos 15 a 20 minutos la partida de juego), ideal para quienes no quieren juegos largos o pesados. Esto se ajusta bien a la capacidad de atención de niños y evita que las partidas se hagan largas y pesadas para los adultos.
2. Jugadores intermedios (“Gateway gamers”): En el caso de jugadores ocasionales o principiantes, introduce la mecánica de “draft”, o selección simultánea de piezas, una técnica popular en juegos modernos, pero de forma muy amigable, o sea, accesible y divertida; no requiere lectura externa ni cálculos complejos, lo que lo convierte en un juego de entrada o “Gateway Game”, ideal para personas que no están acostumbradas a juegos de mesa modernos. Es perfecto para quienes están comenzando a conocer juegos de mesa más allá

de los clásicos “UNO” o “MONOPOLY”. (UNO: juego con cartas donde el objetivo es ser el primer jugador en quedarse sin cartas.

MONOPOLY: juego de mesa basado en el intercambio y la compraventa de bienes raíces). Además, aunque es un juego sencillo, incluye decisiones tácticas, como dónde colocar cada dinosaurio según las reglas de puntuación de cada zona del parque. Esta capa de estrategia suave lo hace atractivo también para jugadores con algo de experiencia que buscan una partida rápida y entretenida, sin mucha exigencia mental.

B) Grupos mixtos y eventos sociales

El juego admite de 2 a 5 jugadores (hasta 6 con expansiones), lo que lo hace ideal para reuniones. También diremos que es un juego visualmente atractivo (con dinosaurios de colores) lo que ayuda a atraer a personas no muy familiarizadas con los juegos de mesa.

C) Personas atraídas por lo visual o temático

El tema de los dinosaurios es universalmente atractivo, especialmente para niños y fanáticos de la paleontología. Los componentes físicos del juego (pequeñas figuras de dinosaurios de colores) tienen alto valor estético y táctil, lo cual lo hace llamativo para quienes disfrutan del aspecto visual y de manipular piezas reales.

Por lo tanto, Draftosurus está dirigido a un público familiar y ocasional, así como a quienes se están iniciando en los juegos de mesa. Su diseño combina accesibilidad, atractivo visual, temática amigable y decisiones simples pero

interesantes, lo que permite que sea disfrutado tanto por niños como por adultos sin experiencia.

Criterios Generales que Serán Tenidos en Cuenta en la Elaboración de Nuestro Proyecto de Draftosaurus, y a los Cuales nos Remitiremos

Formalidad y Lenguaje Apropiado

En el contexto de la elaboración de un proyecto informático, los conceptos de formalidad y lenguaje apropiado se refieren al modo en que se redacta y presenta la documentación del proyecto, ya sea para un equipo de trabajo, docentes, clientes o entidades que lo evalúan o financian.

¿Qué se entiende por formalidad? La formalidad se refiere al nivel de seriedad, estructura y normas que se deben respetar al redactar y presentar el proyecto. Implica:

1. Uso correcto del idioma: Ortografía, gramática y redacción cuidadosa.
2. Estilo objetivo y claro: Evitar expresiones coloquiales o ambiguas.
3. Estructura organizada: Introducción, objetivos, desarrollo, conclusiones, bibliografía, etc.
4. Normas académicas o técnicas: Uso de normas como APA, IEEE, o normas propias del ámbito informático (por ejemplo, documentación técnica con diagramas UML).
5. Tono profesional: Evitar expresiones personales o emocionales, como “creo que”, “me parece”, “es lindo”, etc.

¿Qué se entiende por lenguaje apropiado? El lenguaje apropiado es aquel que se adapta al público objetivo y al contexto técnico. Implica:

1. Adecuación al destinatario: Si es un informe técnico para programadores, se pueden usar términos como API, framework, back-end, etc, si es para un cliente no técnico, conviene traducir esos conceptos a un lenguaje comprensible.
2. Uso de términos específicos del área (terminología informática): Utilizar correctamente palabras como algoritmo, base de datos, interfaz, requerimientos funcionales, prototipo, etc.
3. Consistencia: Usar siempre los mismos términos para los mismos conceptos a lo largo del documento, sin sinónimos confusos.

Claridad, Precisión y Objetividad

¿Qué es la claridad? La claridad consiste en expresar las ideas de manera sencilla y directa, evitando ambigüedades, frases largas o rebuscadas. Sirve para que cualquier persona que lea el proyecto (docente, programador, cliente, evaluador) pueda entender exactamente lo que se quiere decir, sin necesidad de interpretaciones.

¿Qué es la Precisión? La precisión implica usar términos exactos y adecuados al contexto técnico. Evita generalizaciones y vaguedades. Sirve para que no haya dudas sobre lo que se quiere lograr, cómo se va a hacer y con qué herramientas.

¿Qué es la Objetividad? La objetividad es presentar la información basada en hechos, datos o requerimientos, sin opiniones personales o emociones. Sirve para dar una impresión profesional y confiable, especialmente en el entorno académico o laboral.

Argumentación Lógica y Coherente

¿Qué es una argumentación lógica? Es cuando las ideas o afirmaciones están basadas en razones válidas, causas reales o datos, y siguen un orden de pensamiento lógico. Es decir, no se presentan ideas al azar, ni se saltan pasos en el razonamiento.

¿Qué es una argumentación coherente? Es cuando las ideas están conectadas entre sí de manera ordenada y siguen un hilo conductor. La información no salta de un tema a otro sin explicación ni contradicción.

¿Por qué es importante una argumentación lógica y coherente?

Porque:

- Transmite credibilidad y profesionalismo.
- Permite que quien lo lee (docente, equipo, cliente) entienda y confíe en tus decisiones.
- Evita confusiones, contradicciones o suposiciones erróneas.

Redacción Y Ortografía

¿Qué es la redacción en este contexto de un proyecto informático? La redacción es el proceso de escribir textos con coherencia, cohesión y estructura adecuada, de forma que expresen claramente lo que se quiere comunicar. En un proyecto informático, una buena redacción implica:

1. Organizar bien las ideas: cada párrafo debe desarrollar una idea específica y estar conectado con el resto.
2. Usar un lenguaje formal y técnico: adaptado al contexto académico o profesional.
3. Evitar repeticiones innecesarias o frases confusas.
4. Ser claro, conciso y preciso: no extenderse innecesariamente ni dejar ideas vagas.
5. Seguir una estructura lógica: introducción, desarrollo, conclusión, y dentro de cada parte, un orden interno.

¿Qué es la ortografía en este contexto de un proyecto informático? La ortografía se refiere al uso correcto de las reglas del idioma escrito, incluyendo:

- Uso adecuado de letras (no confundir b y v, s y c, etc.).
- Colocación de tildes (acentos ortográficos).
- Uso correcto de mayúsculas y minúsculas.
- Signos de puntuación (puntos, comas, signos de interrogación y exclamación, etc.).

¿Por qué es importante?

-Porque los errores ortográficos restan seriedad y profesionalismo al proyecto.

-Porque pueden cambiar el sentido de lo que se quiere decir.

- Porque dificultan la comprensión y generan mala impresión ante docentes, jurados o clientes

Análisis de actuación grupal

¿Qué significa análisis de actuación grupal? Es un proceso reflexivo y crítico que busca responder preguntas como:

- ¿Cómo se organizó el grupo para trabajar?
- ¿Qué tan efectivamente se repartieron las tareas?
- ¿Hubo buena comunicación entre los miembros?
- ¿Todos cumplieron con sus responsabilidades?
- ¿Qué dificultades surgieron en el trabajo en equipo y cómo se resolvieron?
- ¿Qué aspectos del trabajo grupal funcionaron bien y cuáles deberían

mejorarse?

¿Para qué sirve?

El análisis de la actuación grupal permite:

1. Reconocer fortalezas del trabajo en equipo.
2. Detectar debilidades en la colaboración o en la organización.
3. Aprender de la experiencia para mejorar futuros proyectos.
4. Valorar el aporte individual y colectivo.
5. Justificar cómo se logró (o no) un buen resultado final

En este punto, en tal sentido, podemos comentar que nuestro grupo se organizó de manera democrática, funcionando en base a acuerdos permanentes, considerando capacidades, rendimientos, apoyos, disponibilidades y comunicación permanente que, están resultando ser efectivas en el reparto de tareas. La comunicación, a nuestro criterio, es alentadora, basándose en el respeto personal y al resto de los integrantes, con un compromiso total a la causa, compañerismo bien entendido y

buscando la máxima eficiencia. Todos cumplen con sus responsabilidades y las dificultades que surgen se llevan al grupo para complementar visiones y lograr salvarlas.

Técnicas de investigación y recolección de datos

Primera parte

En sociología, las técnicas de investigación para la recolección y análisis de datos se dividen en cualitativas y cuantitativas, dependiendo de si buscan comprender significados y procesos sociales (cualitativas) o medir y comparar fenómenos en forma numérica (cuantitativas). Todas ellas pueden ser fuentes primarias (el investigador analiza la información que él mismo obtiene) y o fuentes secundarias de información (el investigador se limita al análisis de datos recabados por otros) al momento del análisis de los datos.

Técnicas Cualitativas

Comprensión de significados, procesos y experiencias

- Observación participante: el investigador se integra en el grupo estudiado para comprender sus prácticas sociales desde dentro.
- Observación no participante: el investigador observa sin intervenir directamente.
- Entrevistas en profundidad: conversaciones abiertas con los sujetos para explorar percepciones, valores, experiencias.
- Historias de vida: reconstrucción de la trayectoria de un individuo o grupo a través de relatos biográficos.

- Grupos focales: discusión grupal guiada por un moderador para explorar opiniones colectivas.
- Análisis de documentos y discursos: estudio de textos, archivos, medios de comunicación, discursos políticos, etc.
- Etnografía: investigación prolongada en un contexto cultural específico (incluye observación y entrevistas)

Técnicas Cuantitativas

Medición y generalización de fenómenos

- Encuestas y cuestionarios: recolección de datos estandarizados a gran escala para medir actitudes, comportamientos, opiniones.
- Censos: recuento exhaustivo de la población (a nivel nacional o local).
- Experimentos sociales: manipulación de variables en contextos controlados para observar efectos.
- Análisis de contenido cuantitativo: conteo y categorización de palabras, temas o imágenes en documentos o medios.
- Estadísticas oficiales: uso de bases de datos de organismos estatales (ej. empleo, migración, educación).

En cuanto a Técnicas de análisis de datos tenemos:

Análisis cualitativo

- Codificación y categorización temática (identificación de patrones en entrevistas, textos, observaciones).
- Análisis del discurso (cómo se construyen significados y relaciones de poder en el lenguaje).

- Teoría fundamentada (generar teoría a partir de los datos, sin hipótesis inicial).
- Análisis narrativo (estudio de relatos, historias de vida, trayectorias).
- Análisis etnográfico (descripción e interpretación cultural).

Análisis cuantitativo

- Estadística descriptiva (medias, porcentajes, frecuencias, distribuciones).
- Estadística inferencial (regresión, correlación, pruebas de hipótesis).
- Análisis multivariado (análisis factorial, clúster, regresiones múltiples).
- Modelos de redes sociales (análisis de relaciones entre actores).
- Big Data y minería de datos sociales (análisis masivo de datos digitales, redes sociales, etc.).

Podemos decir entonces que, para recolectar datos se usan entrevistas, encuestas, observación, documentos, estadísticas y para analizar datos, la sociología combina técnicas cualitativas (interpretativas) y cuantitativas (estadísticas).

Segunda parte

Lo que se pretende es obtener información sociológica sobre la experiencia de las personas con un juego de mesa convertido en versión digital (en este caso Draftosaurus), pensando en lograr un equilibrio entre sencillez de la tarea, costo y productividad de la información. En tal caso nos parece interesante aplicar la técnica de encuestas en línea, técnica cuantitativa a la que le asignamos las siguientes características:

- Sencillas y económicas: se pueden distribuir gratis con Google Forms, Typeform o similares.
- Productivas: permiten llegar a muchos jugadores rápidamente y recolectar datos comparables (edad, frecuencia de juego, satisfacción, preferencia entre versión física vs digital, etc.)

Aunque como limitación podemos considerar que las respuestas suelen ser más superficiales y no captan bien los significados o motivaciones profundas.

Presentación de una encuesta tipo para realizarse en línea: Encuesta sobre la experiencia sociológica en Draftosaurus Digital

1. Edad:

- Menos de 18
- 18–25
- 26–35
- 36–45
- 46 o más

2. Género (opcional):

- Femenino
- Masculino
- Otro / Prefiero no decir

3. ¿Con qué frecuencia jugabas Draftosaurus en su versión de mesa antes de conocer la versión digital?

- Nunca
- Rara vez (1 vez al año o menos)
- Ocasionalmente (cada pocos meses)
- Frecuentemente (cada semana o mes)

4. ¿Qué te motivó a probar la versión digital?

- Comodidad / accesibilidad
- Falta de jugadores presenciales
- Curiosidad tecnológica
- Comunidad online
- Otro (especificar)

5. ¿Con quién sueles jugar más la versión digital?

- Amigos que ya conocía en persona
- Familiares
- Jugadores desconocidos en línea
- Una combinación de conocidos y desconocidos

6. ¿Sientes que la versión digital mantiene la misma interacción social que la versión física?

- Sí, totalmente
- En parte
- No, la interacción se reduce
- No estoy seguro/a

7. ¿La versión digital te permitió conocer o interactuar con nuevas personas?

- Sí
- No
- No, pero me gustaría que así fuera

8. ¿En qué medida sientes que el juego digital favorece la cooperación o la competencia entre los jugadores?

- Mucha cooperación
- Equilibrio entre cooperación y competencia
- Mucha competencia
- Ninguna de las dos

9. ¿Qué valoras más de la experiencia digital en comparación con la física?

- Facilidad de acceso (no necesito reunir físicamente a la gente)
- Variedad de jugadores en línea
- Rapidez y automatización de reglas
- Gráficos/estética digital
- Nada, prefiero la experiencia física

10. En pocas palabras, ¿qué impacto ha tenido la versión digital de Draftosaurus en tu forma de jugar y relacionarte con otros?

Bibliografía

- Karina Batthyány y Maria Cabrera. Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. (Apuntes para un curso inicial).
- Babbie, E. (2010). The Practice of Social Research. Belmont: Wadsworth.
- Selltiz, C., Jahoda, M., Deutsch, M. y Cook, S. (1976). Métodos de investigación en las relaciones sociales. Madrid: Rialp.
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa.
- Ruiz Olabuénaga, J. I. (2012). Metodología de la investigación cualitativa. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.
- Merton, R. K. & Kendall, P. L. (1946). The Focused Interview. Glencoe: Free Press. (fundamental para grupos focales).

Hoja Testigo



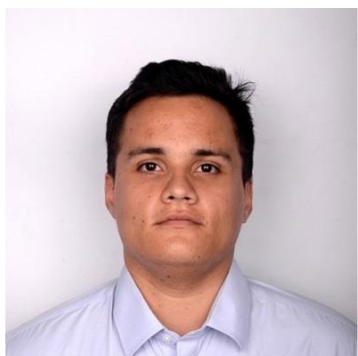
Domínguez, Pablo

Coordinador



Spagnuolo, Raffaella

Subcoordinador



Luisi, Diego

Integrante 1



Grieco, Julián

Integrante 2



Araujo, Osvaldo

Integrante 3