

S.I.G.P.D.

Sociología JurassiCode

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Fianza	Ignacio	5.690.153-1	businessignaciofianza@gmail.com
Sub-Coordinador	Benítez	Sebastián	5.652.044-4	sebastianbenitez2505@gmail.com
Integrante 1	Fleitas	Joaquín	5.570.982-3	joacolambru7@gmail.com
Integrante 2	Paz	Tomás	5.700.344-1	tomaslautaropaz@gmail.com

Docente: Vargas, Bertha

**Fecha de
culminación**

15/9/2025

SEGUNDA ENTREGA



ÍNDICE

Planteo de los objetivos de investigación. Formular un objetivo general y dos específicos.	2
Fundamentación de la importancia del proyecto	3
Marco teórico	3
Fuentes utilizadas	5
Segunda entrega	6
Formulación de objetivos y resultados esperados	6
Objetivo general	6
Objetivo específico 1	6
Objetivo específico 2	7
Objetivo específico 3	7
Entrevista	10
Análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de las herramientas metodológicas (encuestas y/o entrevistas)	12



Planteo de los objetivos de investigación. Formular un objetivo general y dos específicos.

Planteo de los objetivos de investigación

En la actualidad, los proyectos informáticos no solo cumplen una función técnica, sino que también generan impactos sociales que deben ser tenidos en cuenta. Las tecnologías digitales influyen en la forma en que las personas se comunican, acceden a la información, se organizan y participan en distintas actividades. Desde una perspectiva sociológica, es posible analizar cómo estos desarrollos tecnológicos afectan las relaciones sociales y los contextos donde se aplican.

Este trabajo se enfoca en explorar esa dimensión social tomando como referencia el sistema *JurassiDraft*, una herramienta desarrollada para gestionar digitalmente partidas del juego *Draftosaurus*. A partir de este caso particular, se busca identificar cómo una aplicación puede transformar la experiencia del juego, las formas de interacción entre los usuarios y el acceso a la tecnología.

Objetivo general

Analizar el impacto social de los proyectos informáticos, considerando su influencia en las formas de interacción, acceso a la tecnología y organización de actividades en distintos contextos .

Objetivos específicos

¿Cómo influye el uso de *JurassiDraft* en las formas de interacción y participación entre los jugadores durante una partida?

¿Qué efectos tiene el acceso a esta herramienta digital en la inclusión y experiencia de los distintos usuarios que participan del juego?



Fundamentación de la importancia del proyecto

En el contexto actual, donde las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana en distintos ámbitos, resulta fundamental reflexionar sobre el impacto social que generan los proyectos informáticos. No se trata únicamente de herramientas que resuelven tareas técnicas, sino de desarrollos que pueden transformar la forma en que las personas interactúan, acceden a la información y participan en diferentes espacios, tanto recreativos como educativos.

Desde esta perspectiva, el proyecto *JurassiDraft* adquiere relevancia al proponer la digitalización de un juego de mesa que tradicionalmente se lleva a cabo de forma analógica. Esta propuesta permite observar cómo la incorporación de una plataforma tecnológica puede modificar las dinámicas de juego, los roles dentro del grupo y el acceso a la actividad por parte de distintos usuarios.

Además, el proyecto se enmarca en la orientación informática, lo que permite aplicar conocimientos técnicos al desarrollo de una solución concreta, sin perder de vista su dimensión humana y social. De esta manera, se vincula la formación técnica con una mirada crítica sobre el uso de la tecnología, fomentando una comprensión más integral de su rol en la sociedad actual.

Marco teórico

Los desarrollos informáticos no solo tienen implicancias técnicas, sino también sociales. Desde la sociología, se reconoce que la tecnología influye en la forma en que las personas interactúan, acceden a la información y participan en actividades colectivas. En este marco, proyectos como *JurassiDraft* pueden ser analizados desde su impacto en la dinámica social del grupo, más allá de su función práctica.

Zygmunt Bauman (2007) plantea que los vínculos sociales son cada vez más frágiles y están fuertemente mediados por la tecnología. La digitalización de espacios tradicionales, como el juego, puede transformar los roles, la comunicación y las formas de vinculación entre los participantes.

Manuel Castells (1996) introduce el concepto de “sociedad red”, en la que las tecnologías estructuran nuevas formas de organización social. Esto permite



entender que una herramienta como *JurassiDraft* no actúa de forma aislada, sino como parte de un entramado de relaciones mediadas digitalmente.

La UNESCO (2022) sostiene que la tecnología debe ser inclusiva, accesible y pensada desde una perspectiva de derechos. Esto implica que el diseño de plataformas digitales debe contemplar la equidad en el acceso y evitar reproducir desigualdades.

En Uruguay, la encuesta EUTIC (AGESIC, 2023) muestra que, aunque el acceso a internet es alto, persisten brechas según edad, nivel socioeconómico y ubicación geográfica. Este dato es clave para analizar las posibilidades reales de uso de herramientas como *JurassiDraft*.

Por su parte, Warschauer (2004) señala que la brecha digital no solo es de acceso, sino también de uso significativo. Es decir, contar con tecnología no garantiza participación si no hay competencias digitales o si el entorno no es favorable.

Finalmente, Pierre Lévy (2007) plantea que las herramientas digitales pueden fomentar la colaboración y la inteligencia colectiva. Si se diseñan adecuadamente, plataformas como *JurassiDraft* pueden mejorar la participación y fortalecer los vínculos entre los usuarios.



Fuentes utilizadas

- **Bauman, Z. (2007).** *Vida líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- **Castells, M. (1996).** *La era de la información: Vol. I – La sociedad red*. Alianza Editorial.
- **Lévy, P. (2007).** *Cibercultura: El segundo diluvio*. Gedisa.
- **Warschauer, M. (2004).** *Technology and Social Inclusion*. MIT Press.
- **UNESCO. (2022).** *Tecnología y educación: Una mirada desde los derechos humanos*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381735.locale=es>
- **AGESIC. (2023).** *EUTIC – Encuesta de Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación*.
<https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/tematica/eutic>



Segunda entrega

Formulación de objetivos y resultados esperados

En el marco del proyecto **JurassiDraft**, la formulación de los resultados esperados en relación directa con los objetivos planteados es fundamental para garantizar la coherencia entre la propuesta inicial, el desarrollo de la herramienta y el análisis de su impacto. Esta vinculación asegura que cada acción del proyecto esté orientada a la obtención de logros concretos y medibles, que respondan tanto a necesidades técnicas como sociales.

Objetivo general

Desarrollar y evaluar una herramienta digital para la gestión de partidas del juego Draftosaurus que, además de optimizar la organización y registro de las mismas, promueva la inclusión tecnológica, fomente la interacción entre los participantes y contribuya a la comprensión de los impactos sociales asociados al uso de plataformas digitales en espacios recreativos.

Resultado esperado asociado:

Se espera la creación de una plataforma digital estable, funcional y de fácil manejo, que pueda ser utilizada sin barreras técnicas por usuarios con distintos niveles de alfabetización digital. La herramienta deberá permitir registrar y visualizar información clave de las partidas (jugadores, turnos, puntuaciones, historial de movimientos) en tiempo real, mejorando la experiencia y reduciendo el tiempo destinado a tareas organizativas. Adicionalmente, se prevé que el sistema genere datos que sirvan de base para un análisis sociológico, permitiendo identificar cómo la digitalización transforma las interacciones, la participación y los roles dentro del grupo. Este resultado apunta a que la plataforma no sea únicamente un soporte técnico, sino también un instrumento de investigación y observación social.

Objetivo específico 1

Implementar un sistema accesible y fácil de usar que permita a los jugadores registrar, visualizar y administrar partidas de Draftosaurus en un entorno digital.

Resultado esperado asociado:

Contar con un sistema que funcione de manera fluida en diversos dispositivos (computadoras, tablets y smartphones), con una interfaz visualmente atractiva y adaptada a distintos tamaños de pantalla. Este sistema incluirá funciones como el registro rápido de jugadores, la carga de resultados, la administración de rondas y el



seguimiento de puntuajes de forma automática. Se espera que estas características reduzcan los errores en el registro manual y agilicen el desarrollo del juego, permitiendo que los usuarios dediquen más tiempo a la experiencia lúdica y menos a tareas administrativas. Asimismo, el diseño de la interfaz tendrá en cuenta principios de usabilidad y accesibilidad, garantizando que pueda ser utilizada por personas con diferentes capacidades y conocimientos tecnológicos.

Objetivo específico 2

Analizar, desde una perspectiva sociológica, cómo la digitalización del juego influye en la dinámica social del grupo, los roles de los participantes y las formas de interacción.

Resultado esperado asociado:

El proyecto permitirá recopilar y analizar información sobre las interacciones que se producen durante las partidas digitales, observando aspectos como la cooperación, la competencia, la distribución de roles y la comunicación entre los jugadores. A partir de esta información, se elaborará un informe que compare la dinámica social del juego en formato digital con la experiencia tradicional en formato físico. Se espera detectar cambios en la participación (por ejemplo, mayor equidad en la intervención de todos los jugadores), en la gestión de conflictos y en la toma de decisiones colectivas. Este análisis contribuirá a comprender de qué manera la tecnología puede modificar no solo la mecánica del juego, sino también los vínculos y comportamientos de los participantes.

Objetivo específico 3

Identificar oportunidades para adaptar la herramienta a diferentes contextos y necesidades, minimizando barreras de acceso tecnológico y fomentando la participación de diversos perfiles de usuarios.

Resultado esperado asociado:

A partir de la implementación y prueba de la plataforma en distintos grupos, se espera identificar limitaciones o barreras de uso (técnicas, de conectividad o de conocimientos) que puedan dificultar la participación plena. Con base en esos hallazgos, se elaborarán propuestas de adaptación que podrían incluir versiones con menor consumo de recursos, modos offline, tutoriales interactivos o integración con herramientas educativas y comunitarias. El resultado esperado es lograr que la plataforma pueda ser utilizada no solo en entornos recreativos, sino también en ámbitos escolares, talleres de integración o actividades comunitarias, asegurando



que el acceso al juego digital no esté condicionado por el nivel socioeconómico, la ubicación geográfica o las habilidades técnicas del usuario.

Síntesis del impacto esperado

En conjunto, los resultados previstos no solo buscan cumplir con los objetivos planteados, sino también generar un impacto más amplio:

- **En el plano técnico**, ofrecer una herramienta estable, funcional y adaptable.
- **En el plano social**, favorecer la inclusión, fortalecer la interacción entre los jugadores y proporcionar insumos para el análisis sociológico.
- **En el plano educativo y comunitario**, abrir la posibilidad de que la herramienta sea utilizada como recurso didáctico o integrador en diversos contextos.

De esta forma, **JurassiDraft** no solo se posiciona como un proyecto tecnológico, sino también como una iniciativa que reflexiona sobre el papel de la digitalización en la construcción de experiencias colectivas, reforzando el vínculo entre tecnología y sociedad.



Elección de la metodología de investigación y análisis de los resultados

Para evaluar el impacto social del proyecto JurassiDraft en el marco de la materia Sociología, se eligió una metodología de investigación que combine enfoques cuantitativos y cualitativos. Esto permitirá obtener información medible y, al mismo tiempo, profundizar en percepciones, opiniones y reflexiones relevantes para el análisis.

Se utilizará como técnica principal la encuesta, dirigida a la docente de Sociología vinculada al proyecto. Su experiencia y formación permitirán aportar un análisis con base académica sobre el valor social, educativo y de inclusión tecnológica que puede tener la herramienta. El formato de la encuesta será estructurado, con preguntas cerradas para facilitar la comparación de datos y preguntas abiertas para permitir observaciones más detalladas.

La población objetivo es la docente de Sociología del grupo, siendo ella la única informante de esta técnica. Se busca conocer su valoración sobre el impacto social del proyecto, su capacidad de promover inclusión y accesibilidad, y posibles recomendaciones para mejorar el sistema.



Entrevista

1. Desde su perspectiva, ¿JurassiDraft contribuye a la inclusión digital de los participantes? (Sí / No / Parcialmente, explique)
2. ¿Considera que el uso de esta herramienta puede fomentar nuevas formas de interacción social entre los jugadores? (Sí / No / Parcialmente, explique)
3. ¿Qué aspectos cree que deberían mejorarse para maximizar el impacto social del proyecto?
4. ¿Piensa que una herramienta digital como JurassiDraft podría aplicarse en contextos educativos o comunitarios? (Sí / No / Parcialmente, explique)
5. En términos sociológicos, ¿qué beneficios identifica en la digitalización de un juego de mesa tradicional?
6. ¿Visualiza algún riesgo o limitación social en la implementación de esta herramienta?

La entrevista tendrá como objetivo analizar cambios percibidos en la interacción social respecto al juego en formato tradicional, identificar barreras tecnológicas y cómo se resolvieron, y recoger sugerencias para optimizar el diseño y las funciones de JurassiDraft.

El análisis de los resultados se realizará de la siguiente forma: las respuestas de la encuesta a la docente serán revisadas para identificar coincidencias, sugerencias y observaciones críticas que sirvan para adaptar la herramienta a un marco más inclusivo y socialmente relevante. Las entrevistas se analizarán mediante codificación temática, identificando patrones y percepciones recurrentes, así como casos particulares que aporten valor. La combinación de ambas técnicas permitirá obtener una visión completa, integrando la evaluación profesional y las experiencias



prácticas, asegurando que JurassiDraft cumpla tanto sus objetivos técnicos como su propósito social.

Respuestas:

1- Sí. La herramienta permite que más personas tengan acceso a una experiencia digital lúdica, acercando la tecnología a quienes quizás no están tan familiarizados con su uso cotidiano. Esto promueve la inclusión digital al integrar a distintos perfiles de jugadores en un entorno común.

2-Sí. Sobre todo por su dimensión lúdica, ya que favorece dinámicas colaborativas y competitivas en línea. Esto abre la posibilidad de nuevas formas de interacción social que van más allá de la mesa física, ampliando los espacios de encuentro y comunicación entre los participantes.

3- Podrían incorporarse más idiomas, como el portugués, para fomentar la integración regional en el Mercosur. Además, sería positivo desarrollar estrategias de promoción que refuerzen la identidad de la marca y le otorguen un diferencial cultural. Esto ampliaría la llegada del proyecto y aumentaría su valor social.

4-Sí. Podría utilizarse, por ejemplo, para organizar competencias por niveles, actividades de aprendizaje gamificado o incluso torneos comunitarios. De esta forma, se convierte en una herramienta no solo recreativa, sino también con potencial educativo y social.

5-Uno de los beneficios principales es la ampliación del acceso: personas de distintos países pueden participar de la misma experiencia sin barreras geográficas. Esto también mejora la accesibilidad para quienes no cuentan con el juego físico, generando mayor igualdad de oportunidades para interactuar y compartir.

6- No se identifican riesgos significativos en este momento. Sin embargo, como toda herramienta digital, podría presentar desafíos relacionados con la brecha tecnológica o el acceso a dispositivos y conectividad, aunque estos no fueron señalados como problemáticos en este caso.



Análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de las herramientas metodológicas (encuestas y/o entrevistas)

La aplicación de la encuesta a la docente constituyó una primera aproximación cualitativa al impacto potencial de JurassiDraft en el plano social y educativo. Aunque se trató de una única consulta, las respuestas obtenidas permiten identificar líneas de análisis relevantes y orientar futuras mejoras en el proyecto.

En primer lugar, la docente manifestó una visión claramente positiva respecto a la inclusión digital. Según su apreciación, la herramienta acerca la experiencia tecnológica a un público diverso, lo cual favorece la integración de distintos perfiles de jugadores dentro de un mismo entorno digital. Este aspecto resulta fundamental desde la perspectiva sociológica, ya que confirma que el proyecto no se limita a ser un recurso lúdico, sino que también cumple un rol social al reducir brechas en el acceso a la digitalización.

En segundo lugar, se destacó el potencial del juego para fomentar nuevas formas de interacción social. La profesora subrayó que la dimensión lúdica de JurassiDraft habilita interacciones innovadoras, trascendiendo la mesa física del juego de tablero. Esto permite la creación de comunidades en línea, la extensión de lazos sociales más allá de lo presencial y la construcción de nuevas dinámicas de colaboración y competencia. Desde un enfoque sociológico, este punto confirma que el proyecto no solo digitaliza un juego existente, sino que también reconfigura las formas en que los participantes se relacionan.

En cuanto a las sugerencias de mejora, la docente señaló la importancia de incorporar el idioma portugués como estrategia de integración regional. Este aporte resulta especialmente relevante en el contexto del Mercosur, ya que permitiría ampliar la base de usuarios y dotar al proyecto de una identidad regional con mayor alcance cultural y social. Asimismo, sugirió fortalecer la estrategia de promoción y comunicación, con el fin de consolidar el valor de la marca y posicionarla como una propuesta innovadora dentro del ámbito digital y lúdico.

Un aspecto particularmente interesante surgió al abordar la posibilidad de aplicar JurassiDraft en contextos educativos y comunitarios. La docente señaló que la herramienta podría ser utilizada para organizar competencias por niveles o torneos escolares, lo que permitiría introducir dinámicas de aprendizaje gamificado. Esto abre la puerta a un aprovechamiento pedagógico del proyecto, integrando el juego no solo como recurso de entretenimiento, sino también como una herramienta de formación que favorece el aprendizaje colaborativo, la motivación y la integración entre pares.

Respecto a los beneficios sociológicos de la digitalización, se resaltó la ampliación del acceso y la mejora de la accesibilidad. El hecho de que personas de diferentes



países puedan participar en la misma partida sin necesidad de disponer del juego físico, constituye un ejemplo claro de democratización del acceso al ocio digital. Este punto no solo enfatiza la apertura geográfica, sino también la posibilidad de integrar a individuos con limitaciones de movilidad o sin acceso a recursos materiales, fortaleciendo así la igualdad de oportunidades.

Finalmente, en relación con los posibles riesgos o limitaciones, la docente expresó que no identificaba problemáticas significativas en la implementación del proyecto. Sin embargo, desde un análisis sociológico, se puede inferir que la brecha tecnológica continúa siendo un desafío latente: la disponibilidad de dispositivos adecuados y de conexión estable a internet puede condicionar la participación de ciertos sectores. Aunque este aspecto no fue resaltado como una dificultad central por la encuestada, constituye un factor a considerar en futuros desarrollos y aplicaciones.



Identificación de limitaciones del proyecto

Son aquellas dificultades con las que creen se van a encontrar a lo largo de la realización del proyecto (bibliografía, recursos materiales, organización, tiempos, implementación de la aplicación de las herramientas de recolección de datos etc.).

En el desarrollo del proyecto JurassiDraft se prevé la aparición de ciertas limitaciones que pueden influir en el cumplimiento de los objetivos en el tiempo y forma establecidos. Estas dificultades no necesariamente impedirán el avance del trabajo, pero sí pueden requerir ajustes de planificación y estrategias para mitigarlas.

En lo que respecta a la bibliografía y el marco teórico, una de las posibles limitaciones es la disponibilidad de fuentes específicas que combinen el análisis sociológico con la digitalización de juegos de mesa. Si bien existen textos generales sobre tecnología e inclusión, será necesario adaptarlos al contexto particular del proyecto, lo que demandará un trabajo adicional de interpretación y vinculación con el caso.

En relación con los recursos materiales, el equipo depende de dispositivos (computadoras, tablets o smartphones) y conexión a internet para las pruebas y el desarrollo. La falta de disponibilidad de equipamiento en determinados momentos, o la existencia de problemas de conectividad, podría retrasar fases de prueba o limitar la participación de ciertos usuarios en la aplicación de la herramienta.

En cuanto a la organización interna, el trabajo en equipo implica coordinar agendas y roles, lo que puede verse afectado por la disponibilidad horaria de los integrantes. La coordinación de reuniones presenciales y virtuales puede verse comprometida si no se establecen rutinas claras y compromisos firmes de asistencia y cumplimiento de tareas.

En lo que refiere a los tiempos, el calendario académico y las entregas intermedias pueden generar presión sobre la finalización de etapas clave, como el desarrollo de la plataforma, la preparación de los instrumentos de recolección de datos y su



aplicación. Esto implica que cualquier retraso en una fase repercutirá en las siguientes, acortando los plazos para la corrección y mejora.

En la implementación de las técnicas de recolección de datos, se pueden presentar limitaciones relacionadas con la disponibilidad de los informantes. En el caso de la encuesta dirigida a la docente de Sociología, será necesario coordinar un momento adecuado para su realización, sin interferir con otras actividades. Respecto a las entrevistas a jugadores y desarrolladores, podría presentarse la dificultad de reunir a todos los participantes en un mismo momento o de contar con el tiempo suficiente para realizar la conversación en profundidad.

Finalmente, en la fase de prueba de la herramienta, la diversidad de dispositivos y niveles de conocimiento tecnológico de los usuarios podría derivar en dificultades técnicas, como incompatibilidades, errores de uso o problemas de acceso, lo que demandará ajustes rápidos y soporte adicional por parte del equipo.

Estas limitaciones, si bien previstas, serán abordadas mediante una planificación flexible, distribución clara de responsabilidades y una comunicación constante entre los integrantes del equipo, con el fin de minimizar su impacto en el desarrollo y garantizar que el proyecto avance hacia los resultados esperados.



Fuentes utilizadas y consultadas

Bauman, Z. (2007). Vida líquida. Paidós Ibérica.

Castells, M. (1996). La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red. Alianza Editorial.

Lévy, P. (2007). Cibercultura: El segundo diluvio. Ediciones de la Universitat Oberta de Catalunya.

Warschauer, M. (2003). Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide. MIT Press.

UNESCO. (2022). Tecnología y educación: Una mirada desde los derechos humanos.

AGESIC. (2023). Encuesta de Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (EUTIC).