



S.I.G.P.D.

Sociología

CodeFlow

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Manzinalli	Felipe	5.714.301-9	felipe.manzinalli@estudiante.ceibal.edu.uy
Sub-Coordinador	Suarez	Pablo	5.656.677-9	psuarez@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 1	Maldonado	Agustin	5.617.059-8	ezequiel.maldonado@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 2	Diez	Daniel	5.547.065-6	danieldiez05@gmail.com

Docente: Valls, Sharon

**Fecha de
culminación
14/7/A2025**

PRIMERA ENTREGA

ITI CETP

3MD

Grupos a los que está dirigido el juego

El juego Draftosaurus está dirigido principalmente a los siguientes grupos:

1. Público general y familiar:
 - Está diseñado como un juego de mesa familiar y estratégico, lo que lo hace apto para niños, adolescentes y adultos. Las reglas simples, duración corta (10–15 minutos) y componente visual atractivo (dinosaurios de madera) lo hacen ideal para familias y reuniones sociales.
2. Jugadores casuales y no expertos:
 - Las mecánicas son accesibles y fáciles de entender, por lo que no requiere experiencia previa en juegos de mesa complejos.
3. Estudiantes de informática (en el contexto del proyecto):
 - El desarrollo de una aplicación auxiliar y una versión digitalizada del juego apunta a estudiantes con formación técnica, promoviendo el trabajo en programación, diseño web, base de datos y lógica de negocio.
4. Comunidad educativa:
 - Al tratarse de un proyecto de egreso técnico, también se dirige a docentes, tutores y evaluadores del ámbito educativo técnico-tecnológico.

Reflexión sobre el aporte del juego en el ámbito social

El juego Draftosaurus representa una valiosa herramienta lúdica con múltiples aportes al ámbito social. En primer lugar, se destaca por fomentar la interacción directa entre personas, ya que su naturaleza de juego de mesa presencial exige comunicación, respeto por los turnos, y colaboración o competencia amigable. Esta dinámica fortalece los vínculos entre los participantes, promueve la empatía y genera un entorno propicio

para el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, especialmente en un contexto donde las interacciones digitales tienden a desplazar los encuentros cara a cara.

Además, el juego es accesible para una amplia variedad de públicos gracias a sus reglas sencillas, mecánicas intuitivas y estética atractiva. Esto permite que personas de diferentes edades, niveles educativos y contextos culturales puedan compartir una experiencia común, sin necesidad de conocimientos técnicos previos. Al facilitar este tipo de experiencias inclusivas, el juego se convierte en un medio eficaz para reducir barreras sociales y estimular la participación de todos los jugadores en igualdad de condiciones.

En el marco del proyecto informático que lo acompaña, el desarrollo de una aplicación auxiliar y su versión digitalizada también genera un aporte social relevante, ya que involucra a estudiantes en la creación de soluciones tecnológicas que respetan y potencian el juego original. Este proceso de desarrollo promueve el trabajo colaborativo, la toma de decisiones en grupo, y el sentido de responsabilidad compartida, habilidades esenciales para una convivencia democrática. A su vez, la digitalización del juego abre nuevas posibilidades para que personas geográficamente distantes puedan conectarse y disfrutar de la experiencia, sin perder la esencia del juego físico, lo que contribuye a mantener y ampliar los lazos sociales en la era digital.