

‘Wonder Circus’, un videojuego innovador para niños en el espectro autista

Posted on 3 de enero de 2024 by Diario Humano



Estudiantes de la UABCS desarrollan un videojuego diseñado para mejorar habilidades sociales y cognitivas en niños con autismo

Diario Humano | La Paz, Baja California Sur. -En un esfuerzo por promover la inclusión educativa y proporcionar herramientas terapéuticas innovadoras, un grupo de estudiantes de la Universidad Autónoma de Baja California Sur (UABCS) desarrolló un videojuego específicamente enfocado para niños y niñas que se ubican dentro del espectro autista.

Los jóvenes pertenecen al Departamento Académico de Sistemas Computacionales y titularon a su proyecto demo “Wonder Circus”, que surge como una iniciativa para crear una herramienta interactiva destinada a mejorar las habilidades sociales y cognitivas de las infancias con este trastorno.

De acuerdo con Daniel Eduardo Sánchez Carrillo, programador principal del videojuego Wonder Circus, la intención fue crear un entorno donde se sientan cómodos y seguros al aprender, así como trabajar ciertas problemáticas que puedan llegar a tener en términos de comunicación, reconocimiento de patrones y memoria.

“Hicimos una investigación previa y con base en ello seleccionamos un juego de reconocimiento de patrones, a través de sombras y

nombres; también agregamos otro que pueda llamar la atención mediante estímulos visuales; y un memorama para que se agilice la memoria”.

Explicó que, junto con sus compañeros, se encargaron del diseño de personajes, niveles y herramientas del juego de forma manual, después digitalizaron todo el contenido y finalmente se encargaron de los códigos para poderlo representar de una manera más óptima y gráfica para el niño. Además, agregaron un filtro de gama para reducir el brillo o aumentarlo según se desee, pero tomando en cuenta colores púrpuras que, según estudios, son los menos molestos para quienes pasan un tiempo considerable frente a una pantalla.

En cuanto a los sonidos, consideraron efectos que puedan estimular el desarrollo sensorial, al tiempo que se evitaron elementos que puedan resultar abrumadores, considerando una opción para modificar el volumen o quitarlos si se desea.

Más allá de desarrollar un proyecto para mero entretenimiento, Sánchez Carrillo dijo que su intención fue crear algo significativo, que en verdad apoye a mejorar la calidad de vida de las infancias con trastorno del espectro autista, ya que como tal no existen en el mercado juegos diseñados para este sector.

“Estamos muy contentos con el resultado de Wonder Circus, pero seguiremos implementando mejoras que puedan hacerlo más atractivo, divertido y por supuesto que atienda el objetivo principal para el que fue diseñado”, finalizó.

Cabe mencionar que el resto de los desarrolladores fueron Jesús Suarez Sotelo, encargado de la parte conceptual, diseño de niveles y de personajes; Alexis Altamirano Hernández, creador del arte y animación; Aarón Sandoval Higuera, quien hizo la investigación para el videojuego; e Isael Cota Verdugo, responsable del diseño de diálogos de personajes y efectos de sonido.