REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO TRIDIMENSIONAL DE UN JUEGO DIDÁCTICO SOBRE LA BATALLA NAVAL DEL LAGO DE MARACAIBO PARA FOMENTAR LA CULTURA VENEZOLANA EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS EN EL ESTADO ZULIA

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADO POR:
ASTRO, VALERY
DEL POZO, HERMES
RUGGIERO, ANA
TORRES, LUISANA

ASESORADO POR:
ARQ. PELEY, TAHIRY
M.S.C. MALDONADO, MARIBEL

MARACAIBO, MARZO 2025

Castro, Valery; Del Pozo, Hermes; Ruggiero, Ana; Torres, Luisana. Diseño tridimensional de un juego de mesa sobre la batalla naval del lago de Maracaibo para fomentar la cultura venezolana en niños de 9 a 12 años del estado Zulia. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín. Facultad de Ciencias de la Informática. Escuela de Diseño Gráfico. Maracaibo, 2025.

RESUMEN

El proyecto tuvo como objetivo general diseñar un juego didáctico tridimensional enfocado en la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, con la finalidad de fomentar la cultura venezolana entre niños de 9 a 12 años. Esta iniciativa surge de la necesidad de educar a las nuevas generaciones sobre el contexto histórico de este importante acontecimiento, que tuvo lugar en las adyacencias del Estado Zulia, un lugar lleno de historia y significado para el país ya que en esta batalla se selló la Independencia de Venezuela. El desarrollo del juego se llevó a cabo entre mayo de 2024 y abril de 2025, en Venezuela, específicamente en el Estado Zulia, en la Universidad Rafael Belloso Chacín “URBE”. Durante este periodo, se realizó una exhaustiva investigación para identificar los elementos que mejor conectan con el público infantil. La línea de investigación se centró en conocer los intereses, preferencias y estilos de aprendizaje de los niños, con el fin de crear un recurso educativo atractivo y efectivo, En cuanto al método de diseño empleado, se utilizó un enfoque inspirado en las propuestas de Bruno Munari + Ton Roosendaal, incorporando algunos pasos adicionales que enriquecieron el proceso. Este enfoque permitió un desarrollo sistemático y participativo, garantizando que el producto final respondiera a las necesidades educativas de los niños fomentando su curiosidad con la historia nacional para crear un ambiente de aprendizaje activo y lúdico que logre que los participantes se despeguen de las pantallas. El resultado de este proceso es un juego funcional que no solo cumple con los objetivos generales y específicos planteados, sino que también promueve la socialización y el aprendizaje activo. A través de dinámicas interactivas, los niños podrán explorar la historia de la Batalla Naval del Lago de Maracaibo, desarrollando un sentido de identidad cultural y aprecio por su patrimonio.

PALABRAS CLAVE: Batalla Naval, diseño tridimensional, juego didáctico.