

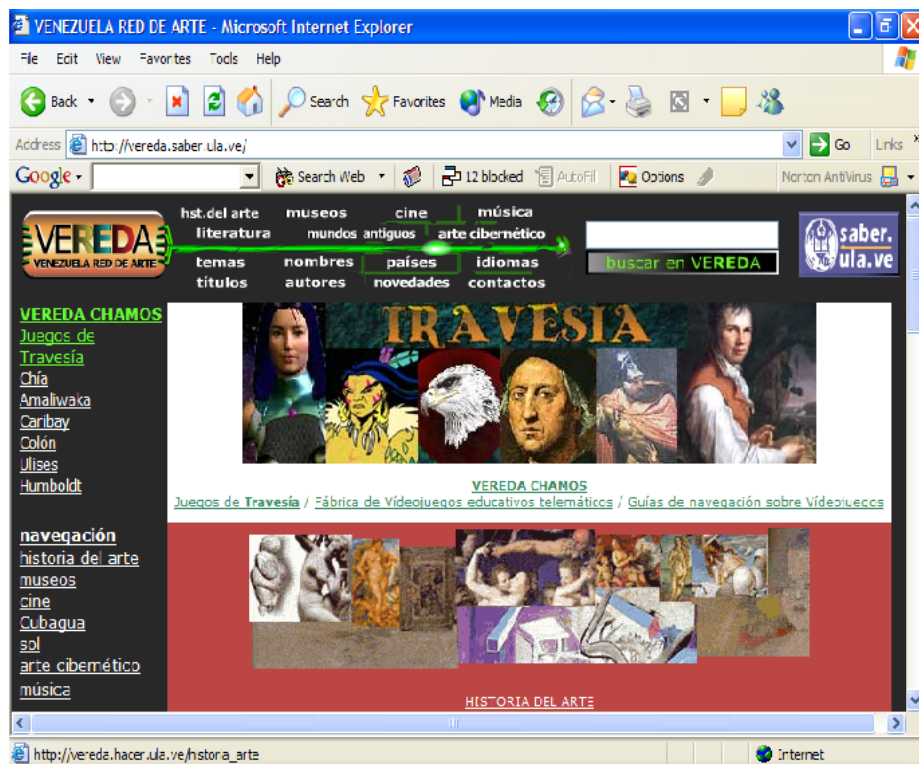
3. LA VEREDA DE LOS CHAMOS Y LOS VIDEOJUEGOS DE TRAVESIA.

3.1. El Portal: La VEREDA de los Chamos.

Tenemos ya en línea el portal ofrecido en el documento del proyecto VEREDA Infantil, Lo hemos creado de manera atractiva y directa para nuestros jóvenes, utilizando el modismo de uso corriente en Venezuela (y en otros países de América Latina) chamo, que designa "joven" y que se usa con gran elasticidad de circunstancia y edades, connotando confianza y trato juvenil.

Hospedado en el Portal VEREDA, en lugar destacado se ha convertido rápidamente en uno de nuestros servicios mas consultados:

<http://.vereda.saber.ula.ve>



Y el inicio del Portal de Entretenimiento y Diversión, en la dirección URL:

<http://vereda.saber.ula.ve/veredachamos>



El portal ha sido diseñado gráfica y lógicamente de manera muy sencilla y al mismo tiempo nutrida de información destacada para los visitantes, tanto jóvenes como adultos interesados en el tema. Tenemos a convicción de que es necesario que los adultos, padres, maestros y especialistas entren en contacto directo con la videocultura para comprender este fenómeno. Así nos ha parecido compatible conjugar los materiales lúdicos con aquellos de tipo especializado y técnico como la misma fábrica.

La estructura de navegación desde el inicio contiene, de manera destacada el acceso a los videojuegos en línea, así como dos accesos adicionales: la

Guía de navegación sobre Videojuegos (resultado de las pesquisas de esta investigación) y la fábrica de Videojuegos Educativos Telemáticos.

Comentamos de seguida, sucintamente, en qué consiste cada una de ellas e invitamos al lector a visitarlas en línea.

3.1.1. Guía de Navegación sobre Videojuegos.

Contiene 40 registros de información sobre tópicos relacionados al tema, que orientan al navegante de manera validada (es decir han sido revisadas y colocadas allí por su interés importancia y difusión), funcionando como muchos de los servicios de los portales sobre videojuegos que a su vez contiene información variada sobre temas relacionados.

3.1.2. Fábrica de Videojuegos Telemáticos en Línea.

Es totalmente accesible al publico cibernáutico interesado y puede ser conocida y observada en su evolución. Contiene los procesos, los productos, otras herramientas en desarrollo y los informes de trabajo relativos al proyecto, así como los *curricula vitae* de quienes en ella trabajan y toda otra información relacionada al asunto del desarrollo de videojuegos educativos.

3.2. Los Videojuegos de Travesía.

Veamos ahora la información técnica de tipo teleinformático y estructural que definen los Videojuegos de Travesía de VEREDA Chamos.

3.2.1. Estructura Técnica de los Videojuegos de Travesía.

Tabla Comparativa de los Videojuegos de Travesía.

NOMBRE DE JUEGO	AMALIWACA: EL VIAJERO DE LOS OJOS BRILLANTES COMO LA LUZ.
Tipo de Juego	Videojuego Telemático Educativo
Género	Juego de Aventura Gráfica y Rol de carácter mitológico.
Estructura	Introducción Lineal. Dos fases, superables a través de retos de investigación en Red, con respuestas requeridas para avanzar. Con el epilogo culmina la narración lineal.
Fuente Literaria	Mito indígena de la amazonía Venezolana.
Imágenes	Pintura al óleo, digitalizada y manipulada a través PhotoShop, generándose ilustraciones 2 D animadas digitalmente a través del programa Flash Macromedia. También se emplearon fondos 3 D. Imágenes JPG para hipervincular con Pops de investigación.
Sonido	Musicalización de procedencia cinematográfica y ambientes sonoros provenientes de archivos mp3.
Pops	16 ventanas nuevas constituidas por dos marcos, donde una de las páginas es la salida de los registros disponibles en la Base de Datos administrada para el juego, vinculados al tema de la investigación. cada registro se hipervincula con un sitio Web alojado en la base de datos del juego
Base de Datos	Base de datos Administrada para el juego Amaliwaka, con 47 registros disponibles en la actual entrega.
Investigación	En base a referencias bibliohemerográficas, principalmente disponibles en línea, para jóvenes.
Contenidos	Identidad nacional, mitos y costumbres venezolanos, folclor, culturas aborígenes prehispanicas, historia de Venezuela, Geografía de Venezuela, Ciencias de la Tierra.
Transversalidad	Ambiente, valores, lenguaje.

Contexto	Atemporal mítico.
Recursos	Multimedia con animaciones flash en tres y dos dimensiones.

NOMBRE DE JUEGO	ULISES, EL VIAJE QUE HICE.
Tipo de Juego	Videojuego Educativo Telemático.
Género	Juego de Aventura Gráfica y Rol de tipo literario.
Estructura	Introducción Lineal. Dos fases, hipervinculadas en sus estadios de transición hacia Base de Datos sobre mundos antiguos. Con el epílogo culmina la narración lineal.
Fuente Literaria	Narración Épica, libro.
Imágenes	Obras pictóricas y gráficas de distintos períodos de la Historia del Arte Universal, digitalizadas y puestas en secuencias de animación Flash.
Sonido	Musicalización en base a temas de música tradicional griega y ambientes sonoros provenientes de archivos mp3.
Pops	Sin pops. Enlaces directos a la Base de Datos.
Base de Datos	Base de datos del Portal Sol, con 20 registros disponibles en la actual entrega, seleccionados para el juego Ulises.
Investigación	En base a referencias bibliohemerográficas, principalmente disponibles en línea, para jóvenes.
Contenidos	Origen de la cultura occidental, mitología clásica, cultura griega clásica, historia universal, historia literaria, La Odisea, La Ilíada, Homero, Héroes, Gestas Heroicas, Épica, poesía, literatura.
Transversalidad	Valores y lenguaje.
Contexto	La Antigua Grecia.
Recursos	Multimedia con animaciones flash en dos dimensiones.

NOMBRE DE JUEGO	COLÓN: UN VIAJE DE NEGOCIOS.
Tipo de Juego	Videojuego Educativo Telemático.
Género	Juego de Aventura Gráfica y Rol de tipo histórico y Socioeconómico.
Estructura	Introducción Lineal. Dos fases, superables, primero, a través de elección aventurada de destinos y, segundo, afrontando retos de investigación en Red, con respuestas requeridas para avanzar. Con el epilogo culmina la narración lineal.
Fuente Literaria	Diario de Viaje.
Imágenes	Variadas obras pictóricas digitalizadas y manipuladas a través del programa PhotoShop, combinadas con ilustraciones 2D y 3D, en animaciones digitales a través del programa Flash Macromedia. Imágenes JPG para hipervincular con Pops de investigación.
Sonido	Musicalización en base a temas de música barroca y ambientes sonoros provenientes de archivos mp3.
Pops	30 ventanas nuevas constituidas por dos marcos, donde una de las páginas es la salida de los registros disponibles en la Base de Datos administrada para el juego, vinculados al tema de la investigación. Cada registro se hipervíncula con un sitio Web.
Base de Datos	Base de datos administrada para el juego Colón, con 71 registros disponibles en la actual entrega.
Investigación	En base a referencias bibliohemerográficas, principalmente disponibles en línea, para jóvenes.
Contenidos	América, Castilla, Europa, Cristóbal Colón, descubrimiento, encuentro, travesía, navegación, exploración, aritmética, pensamiento lógico matemático, historia, economía, comercio, cultura occidental, cultura.
Transversalidad	Pensamiento lógico, ambiente, historia, valores, lenguaje.
Contexto	Histórico.

Recursos	Multimedia con animaciones flash en tres y dos dimensiones.
----------	-------------------------------------------------------------

NOMBRE DE JUEGO	HUMBOLDT, EL DÍA QUE LA CIENCIA CAMBIÓ DE RUMBO.
Tipo de Juego	Videojuego Educativo Telemático.
Género	Juego de Aventura gráfica y Rol de contenidos Bioecológicos.
Estructura	Introducción Lineal. Tres fases, superables, primero, a través de elección aventurada de destinos y, segundo, afrontando retos de investigación en Red, con respuestas requeridas para avanzar. Con el epilogo culmina la narración lineal.
Fuente Literaria	Diario de Viaje.
Imágenes	Variadas obras pictóricas digitalizadas y manipuladas a través PhotoShop, combinadas con ilustraciones 2D y 3D, en animaciones digitales a través del programa Flash Macromedia. Imágenes JPG para hipervincular con Pops de investigación.
Sonido	Musicalización en base a temas del Barroco y el Romanticismo y ambientes sonoros provenientes de archivos mp3.
Pops	30 ventanas nuevas constituidas por dos marcos, donde una de las páginas es la salida de los registros disponibles en la Base de Datos administrada para el juego, vinculados al tema de la investigación. Cada registro se hipervincula con un sitio Web.
Base de Datos	Base de datos administrada para el juego Humboldt, con 169 registros disponibles en la actual entrega.
Investigación	En base a referencias bibliohemerográficas, principalmente disponibles en línea, para jóvenes.
Contenidos	Ecología, ambiente, botánica, zoología, método científico, especies tropicales, naturaleza,

	preservación del ambiente, recursos naturales no renovables, ciencias naturales.
Transversalidad	Ambiente, Geografía, historia, valores, lenguaje
Contexto	Geografía venezolana
Recursos	Multimedia con animaciones flash en tres y dos dimensiones.

NOMBRE DE JUEGO	CHIA, EN EL PLANETA JUYÁ.
Tipo de Juego	Videojuego Educativo Telemático.
Género	Juego de Aventura Gráfica y Rol de Ciencia Ficción.
Estructura	Introducción Lineal. Dos fases, hipervinculadas en sus estadios de transición hacia Base de Datos sobre astronomía. Con el epílogo culmina la narración lineal.
Fuente Literaria	Guión original.
Imágenes	Fotografías digitales astronómicas artísticas, combinadas con ilustraciones 3D, en animaciones digitales a través del programa Flash Macromedia.
Sonido	Musicalización electrónica proveniente de archivos mp3.
Pops	Sin pops. Enlaces directos a la Base de Datos.
Base de Datos	Base de datos administrada para el juego Chía, con 21 registros disponibles en la actual entrega.
Investigación	En base a referencias bibliohemerográficas, principalmente disponibles en línea, para jóvenes.
Contenidos	Maravillas del espacio y la ciencia astronómica, el Sistema Solar, los Planetas y sus Satélites, tecnología del espacio.
Transversalidad	Ciencias, astronomía, espacio sideral, sistema solar, Centro de investigaciones de Astronomía.
Contexto	Futurista, sideral.
Recursos	Multimedia con animaciones flash en dos dimensiones

NOMBRE DE JUEGO	CARIBAY, VIAJE HACIA LOS ORÍGENES (LA LAGUNA).
Tipo de Juego	Videojuego Educativo Telemático.
Género	Juego de Aventura Gráfica y Rol de carácter mitológico.
Estructura	Introducción Lineal. Dos fases, hipervinculadas en sus estadios de transición hacia Base de Datos sobre patrimonio natural y cultural del estado Mérida. Con el epilogo culmina la narración lineal.
Fuente Literaria	Mitos indígenas de los Andes venezolanos.
Imágenes	Fotografías digitales de paisajes y satelitales, manipuladas con el programa PhotoShop, combinadas con ilustraciones 2D, en animaciones digitales a través del programa Flash Macromedia.
Sonido	Musicalización con temas tradicionales andinos.
Pops	Sin pops. Enlaces directos a la Base de Datos.
Base de Datos	Base de datos administrada para el juego Caribay, con 32 registros disponibles en la actual entrega.
Investigación	En base a referencias bibliohemerográficas y Base de datos, disponibles en línea.
Contenidos	Arqueología, geología, etnografía, , Laguna Urao, Tradiciones merideñas, costumbres, Sierra nevada, cinco águilas blancas.
Transversalidad	Ciencias sociales, historia.
Contexto	Atemporal mítico.
Recursos	Multimedia con animaciones flash en dos dimensiones.

3.2.2. Aspectos Tecnológicos de los Videojuegos de Travesía de acuerdo a los "Términos de Referencia, de la AGENDA DE TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN EN EDUCACION"

Aplicaciones:

Puede ser instalado en cada máquina copiando el programa de los Videojuegos de Travesía y está también disponible en Internet. Para jugar completamente desde el Portal la VEREDA de los Chamos <http://vereda.saber.ula.ve/veredachamos> , según el ancho de banda, el tiempo de descarga puede ser de hasta cinco minutos por fase. El peso de cada fase es de 5 MB en promedio. Cada juego esta compuesto por entre cinco y seis fases. Con conexiones a Internet de limitado ancho de banda, se recomienda cargar el paquete del juego en el disco duro del ordenador o correr el juego en la Unidad de CD ROM.

Contenidos:

Animaciones Flash para correr Full Screen, asociadas a paginas Web HTML, compatibles con Explorer 5.5 y Plugin Macromedia Flash 5, o superiores.

Instalación y operatividad:

Computador:

Requiere un computador compatible al 100% con un PC, dotado de un procesador Pentium® III de 500 MHz. o más y un mínimo de 128 MB de memoria RAM. Resolución de Monitor Recomendada: 800 x 600.

Conexión a Internet:

Con el paquete del juego cargado en el Disco Duro del ordenador o corriendo en la unidad de CD ROM:

Se requiere un mínimo de 56 Kbps (para la navegación por la base de datos y los sitios Web indexados).

Para jugar completamente desde Internet:

Conexión de Banda Ancha a 256 Kbps o mas.

Sistema operativo y de navegación:

Es posible jugar en Windows 98 y versiones superiores. Para la navegación requiere el Internet Explorer 5.5 y el Plugin Macromedia Flash 5, o superiores.

Controles:

Es preciso tener un teclado y un ratón 100% compatible con Microsoft.

Unidades de disco:

Lector de CD-ROM y Disco Duro. Se recomienda copiar en el Disco Duro el contenido del CD, para lo cual se requiere 200 MB de espacio en el disco. Para jugar desde el CD, el lector de CD-ROM debe ser de doble velocidad o superior.

Vídeo:

Requiere una tarjeta SuperVGA de bus local.

Sonido:

Se puede ejecutar con tarjetas 100% compatibles con Windows®.

3.2.3. Presentación en CD de Los Videojuegos de Travesía.

