

UN JUEGO SERIO BASADO EN LA WEB SOBRE PROTECCIÓN PERSONAL PARA LA PREVENCIÓN CONTRA EL COVID-19: DESARROLLO Y PRUEBAS DE USABILIDAD

Dr.Jun-Ming Su, Dr. Yi-Ching Yang, Dr.Tzu-Nin Weng, Meng-Jhen Li y Dr. Chi-Jane Wang

<https://doi.org/10.3916/C69-2021-08>

INTRODUCCIÓN

Juego Serio, el elemento de incertidumbre en los juegos puede incrementar y mantener la participación de los jugadores y despertar su necesidad psicológica para superar los retos

Covid 19 un juego serio que incluya tanto entretenimiento y propósito de educación, es un modelo útil para la prevención de COVID-19

Aprendizaje basado en la situación, teoría de cognición constructivista que pone énfasis en la necesidad de los usuarios en un contexto de aprendizaje auténtico

METODOLOGÍA

El presente estudio desarrolló un juego serio web interactivo basado en escenario (hereafter, WSG-COVID-19.SP). El propósito del juego es que los usuarios aprendan sobre las medidas de protección personal contra el COVID-19.

Seis expertos estuvieron encargados de evaluar la validez del conocimiento y el contenido relacionado con la prevención de COVID-19

71 usuarios (alumnos universitarios) completaron la encuesta de sistema del juego

(I) Interfaz y toma de pantalla en el sistema de juego WSG-COVID-19.SP



Entrar en el sistema de juego WSG-COVID-19.SP: a) el objetivo de juego, b) la interfaz, c) tareas diarias de día 1, d) tarea opcional para comprar la máscara, e) comprobando la temperatura de la frente (indicador de resultado del juego para la tarea de pase), y f-h) pasos claves para escoger la máscara correcta

(II) Escenarios Día 1



Escenario del hospital: a) escogiendo la tarea requerida para ir al hospital, b) recuerde usar una máscara, c) llevar una máscara cuando esté visitando al Abuelo, y d) acabar esta tarea de juego en el escenario de hospital



Escenario de parque público: a) cuándo frotarse las manos (antes de tocarse los ojos), b) cómo para frotarse las manos, c) simulacro interactivo de frotarse las manos, y d) la duración de frotarse las manos en segundos



Escenario del aula: a) mostrar los estados de las tareas requeridas, b-c) cuándo frotarse las manos (antes de comer), y d) frotarse las manos antes de comer

CONCLUSIONES



Los usuarios indicaron una alta intención para utilizarlo en el futuro. También creyeron que el diseño de sistema actual proporciona diversión basada en el juego, valoración eficaz y proceso de aprendizaje, e informes de diagnóstico significativo para reflexión y corrección personal.



La carga cognitiva fue la variable dependiente única afectada por la competencia de IT de los usuarios. Al utilizar el sistema, los usuarios de un estudio relacionado a IT experimentaron una carga cognitiva más baja que en aquellos que no la tenían.



A través del uso de escenarios de simulación, los usuarios pueden estar atentos sobre la prevención de la epidemia en sus vidas diarias. Se puede concluir que WSG-COVID-19.SP demuestra un diseño de juego serio válido con validez de contenido adecuada

Comunicar

www.revistacomunicar.com