

# Los juegos serios educativos como un servicio: retos y soluciones

Educational serious games as a service: challenges and solutions

Juan Carlos Sandi Delgado, Patricia Bazán

*Journal of Computer Science and Technology*, ISSN-e 1666-6038, Vol. 19, n. 1, 2019

La computación en la nube es una tecnología de computación distribuida que facilita la disponibilidad de recursos de una manera extensible y dinámica que es muy accesible. Uno de los modelos de servicios es SaaS (software como servicio), que permite ejecutar aplicaciones web de manera flexible y elástica al mismo tiempo que ofrece características colaborativas. La integración de SaaS en entornos educativos mejora la actividad académica y facilita la gestión del conocimiento, al permitir almacenar, intercambiar, acceder y sincronizar la información. Por otra parte, los juegos serios educativos mejoran entre las personas que participan la colaboración, la comunicación, las habilidades sociales, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. El presente trabajo analiza los retos que SaaS, con sus características colaborativas y de múltiples clientes, ofrece a la ejecución de juegos serios educativos, lo que se conoce como JSEaaS, juegos serios educativos como un servicio. El análisis se desarrolló basándose en una revisión exhaustiva y sistemática de la bibliografía con un enfoque metodológicamente cualitativo, lo que generó preguntas acerca de la investigación, estrategias de búsqueda, palabras claves y la inclusión y exclusión de criterios que se aplicaban para identificar artículos en diferentes fuentes. Este trabajo permitió el desarrollo de una lista de características funcionales que los juegos serios educativos adquirirán cuando se usen como software como un servicio.

Traducción del resumen de la propia publicación