

# Primer videojuego cooperativo en homenaje a Osvaldo Pugliese: “Simón Pugliese”

¿Cómo combinar música, cooperativismo y entretenimiento? Esto es lo que propone el primer videojuego de software libre que rinde homenaje al gran músico, compositor y director de orquesta Osvaldo Pugliese. El juego fue realizado por la cooperativa de software libre gcoop, junto a Idelcoop y la Universidad Nacional de José C. Paz, en el marco de un proyecto presentado al Programa “Cooperativismo y Economía Social en la Universidad”, de la Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Se encuentra disponible para descargar en los dispositivos Mac OS, Android, Windows o Linux. Es importante destacar que durante el desarrollo del proyecto hubo una serie de intercambios con los y las estudiantes de la Universidad de José C. Paz, lo que potenció el trabajo entre la Universidad y la cooperativa.

Inspirado en el “Simon”, el tradicional juego de la década de los 80, en el que se debían repetir las melodías en un teclado con luces y sonidos, el videojuego de Pugliese propone, en un primer nivel, escuchar la melodía de los tangos *La yumba*, *La mariposa* o *Recuerdos*, y repetir, cliqueando en las teclas del piano virtual (que es el piano del maestro), las notas de los tangos seleccionados. Cuando se logra cada melodía de forma correcta, comienza el segundo nivel. El desafío es trasladar los instrumentos de la orquesta por un laberinto que simula ser la ciudad porteña. Mediante las flechas del teclado se deberán recoger todos los instrumentos de los músicos para ganar.

Simon Pugliese está destinado principalmente a la infancia, pero también puede ser jugado por adolescentes y jóvenes ya que presenta una serie de beneficios complementarios. La propuesta del videojuego se destaca por difundir la música nacional, la imagen de Osvaldo Pugliese y su orquesta, y por la posibilidad de promover la enseñanza del cooperativismo en el aula y el uso de software libre, que permite un desarrollo colaborativo del videojuego.

Esta forma de homenajear al maestro del tango y compositor permite llevar al aula un estilo musical poco difundido entre los niños y las niñas, además de abrir las puertas a explorar la música popular y la identidad argentina. Por su parte, también es importante abordar y destacar que la orquesta de Osvaldo Pugliese se organizó y funcionó como cooperativa, lo que puede ser inspirador para la juventud.

El juego además está acompañado por una propuesta pedagógica diseñada por Idelcoop, que consiste en un cuadernillo destinado a docentes con un conjunto de actividades y juegos cooperativos para llevar adelante en el aula o con grupos en espacios recreativos, antes o después de jugar a Simón Pugliese. Es decir que el videojuego también es una excusa para seguir jugando en grupo. El cuadernillo también invita a leer el libro *Sinfín de principios. Propuestas para la educación cooperativa en la escuela* de Ediciones Idelcoop. Esta herramienta busca, junto al videojuego, difundir y visibilizar al cooperativismo en espacios educativos. Por eso se complementa con un material bibliográfico sobre la orquesta, y sobre la historia de Osvaldo Pugliese y su orquesta. También presenta algunos casos de orquestas cooperativas integradas por jóvenes, como La Orquesta Típica Fernández Fierro, la Orquesta Típica Ciudad Baigón y la Familia de Ukeleles.

Otra no menos importante característica del juego es que su creación surge a partir de la cooperativa de software libre gcoop, lo que abre un abanico de beneficios. Por un lado, estimula el uso y la creación de videojuegos nacionales, y fomenta el desarrollo local y el desarrollo del software libre. Además, mientras levanta la bandera de la soberanía tecnológica, permite el crecimiento abierto y colaborativo del videojuego, es decir que esta propuesta no termina donde la dejaron sus primeros creadores y primeras creadoras, sino que brinda la posibilidad del aporte externo para construir más niveles o mejorar el videojuego y se encuentra liberado para que todos y todas puedan adaptarlo y ampliarlo.

A nivel visual, presenta unas ilustraciones pensadas de manera atractiva para niños y niñas, con características similares a los personajes de "Zamba", el conocido programa del canal educativo Paka Paka. El trabajo de ilustración fue realizado por Claudio "Maléfico" Andaur. La música es de Juan de Borbón, quien realizó la versión 8 bits de *La yumba*, y las melodías que suenan al finalizar cada nivel fueron realizadas por Mateo Monk.

El videojuego habla de lo que somos, de nuestra música, de nuestra historia y nos invita a abordar de manera didáctica la temática cooperativa. Un nuevo desafío para el aula que se puede descargar acá: [simonpugliese.com.ar/](http://simonpugliese.com.ar/)