



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TEMA:

Videojuego como soporte para mejorar la ortografía en niños de educación básica elemental de 7 y 8 años.

AUTOR:

Sarango Orrala, Jessica Pamela

Componente práctico del examen complejo previo a la obtención del título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia

TUTOR

Lcdo. Milton Sancan Lapo, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
11 de septiembre del 2018**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente **componente práctico del examen complejo**, fue realizado en su totalidad por **Sarango Orrala, Jessica Pamela**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

f. _____
LCDO. SANCÁN LAPO, MILTON ELÍAS MGS.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
LCDO, MORENO DÍAZ, VICTOR HUGO MGS.

Guayaquil, a los 11 del mes de septiembre del año 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Sarango Orrala, Jessica Pamela**

DECLARO QUE:

El componente práctico del examen complejo, **Videojuego como soporte para mejorar la ortografía en niños de educación básica elemental de 7 y 8 años** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 11 del mes de septiembre del año 2018

EL AUTOR:

f. _____
Sarango Orrala, Jessica Pamela



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Sarango Orrala, Jessica Pamela**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución el **componente práctico del examen complejo, Videojuego como soporte para mejorar la ortografía en niños de educación básica elemental de 7 y 8 años** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 11 del mes de septiembre del año 2018

EL AUTOR:

f. _____
Sarango Orrala, Jessica Pamela

Guayaquil, 24 – 08 – 2018

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director de Carrera de
Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: Sarango Orrala, Jessica Pamela a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.

URKUND

Documento: [T1156 Examen_Compulsivo_S01_19602hES.docx \(D40990791\)](#)

Presentado: 2018-08-17 15:41 (-05:00)

Presentado por: msancan90@gmail.com

Recibido: alonso.veloz.ucag@analysis.arkund.com

Mensaje: [Verificar el mensaje.com/04802](#)

9% de estas 11 páginas, se componen de texto presente en 3 fuentes.

Atentamente,



Lcdo. Milton Sancán Lapo, Mgs.
Docente tutor

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer plenamente a Dios por permitirme culminar esta etapa pendiente de mi vida; haberme dado la capacidad para seguir perseverando diariamente, no solo en lo estudiantil sino también en el ámbito laboral.

Mi eterna gratitud y amor infinito a mi mamá Jessica Orrala D. que con lucha constante, duro esfuerzo y sacrificio hizo que pueda terminar la carrera; junto con mi abuelita Siria Delgado a quienes les debo mi crianza, son los pilares fundamentales en mi formación como persona, gracias a sus valores, ética, consejos y guía a lo largo de mi vida.

Un especial agradecimiento a mi tío Frankie Orrala por ser como un padre, por sus consejos, su cariño, su interés hacia mí y ayuda para poder culminar mis estudios. Al igual que mis tíos Karina, Marlon, Eduardo y Aminta que me apoyaron siempre en cualquier cosa que necesitara, y se han preocupado tanto por mi desarrollo tanto académico como personal.

A Luis Mora por ser un buen compañero, brindarme su esfuerzo, tiempo y dedicar las palabras exactas en el momento indicado. Gracias por la luz y el amor que siempre tienes para mí.

Agradezco a mi tutor por su colaboración durante todo el proceso y a todos los profesores que compartieron sus conocimientos conmigo.

Y a todos mis amigos que de una u otra manera aportaron para que este objetivo se haga realidad. ¡Gracias!



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____
LCDO. SANCÁN LAPO, MILTON ELÍAS MGS.
TUTOR

f. _____
LCDO. MORENO DÍAZ, VICTOR HUGO MGS.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____
LCDO. VILLOTA OYARVIDE, WELLINGTON REMIGIO MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____
ING. VELOZ ARCE, ALONSO EDUARDO MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	2
Capítulo I	4
1. Presentación del objeto de estudio	4
1.1 Planteamiento del problema	4
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivo General.....	5
1.4 Objetivos Específicos	5
1.5 Justificación del tema	6
Capítulo II	9
2. Desarrollo del Videojuego.....	9
2.1 Descripción.....	9
2.2 Planteamiento de la metodología	9
2.3 Contenido	10
2.4 Descripción del usuario	11
2.5 Diseño artístico.....	12
2.6 Icono de la aplicación	13
2.7 Ingreso del aplicativo.....	13
2.8 Menú de la aplicación.....	13
2.9 Submenú	14
2.9 Actividades	15
2.9 Recompensas	16
2.10 Alcance Técnico	17
2.11 Especificaciones Técnicas	17
CONCLUSIONES	19
RECOMENDACIONES.....	20
BIBLIOGRAFÍA.....	21

TABLA GRÁFICOS

Ilustración 1 Técnicas mecánicas de gamificación	7
Ilustración 2 Tecnicas dinámicas de gamificación	8
Ilustración 3 Paleta de Colores	12
Ilustración 4 Logo del juego	12
Ilustración 5 Icono de la aplicación	13
Ilustración 6 Splash de la aplicación	13
Ilustración 7 Pantalla de inicio.....	14
Ilustración 8 Pantalla con submenú	14
Ilustración 9 Primer opción de juego.....	15
Ilustración 10 Segunda opción de juego	15
Ilustración 11 Tercera opción de juego	16
Ilustración 12 Tercera opción de juego	16
Ilustración 13 Logo Unity	18
Ilustración 14 Logo Illustrator	18
Ilustración 15 Logo MonoDevelop.....	18

TABLA DE CUADROS

Tabla 1 Segmentación de etapas del contenido	10
Tabla 2 Requerimientos sistema operativo Android.....	17

RESUMEN

La finalidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación tiene como finalidad trasladar información de una persona a otra. La enseñanza es un proceso que pone en práctica los recursos útiles para facilitar a las personas el conocimiento necesario para el desarrollo pleno. El desarrollo del videojuego tiene como objetivo principal brindar soporte para mejorar la ortografía, fortalecer sus conocimientos y optimizar la competencia lingüística, la cual a su vez desarrolla habilidades sociales, emocionales y cognitivas. El juego además, cuenta con varios mini juegos con diferentes problemáticas en lo que los niños usualmente cometen errores. Usando como base el sistema operativo Android para dispositivos móviles, el cual está dirigido a niños de educación básica elemental. Para ello, se revisó textos sobre los orígenes de los videojuegos y su integración al aprendizaje.

Palabras Claves: VIDEOJUEGO, VIDEOJUEGO MÓVIL, ESCRITURA, APRENDIZAJE, ORTOGRAFÍA, EDUCACIÓN BÁSICA

INTRODUCCIÓN

“La escuela tradicional está ampliando sus horizontes gracias a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) principalmente, por necesidad. Los niños y jóvenes en edad escolar nacieron cuando el internet ya era una herramienta cotidiana: comunicarse a través de la web es algo tan común que ya no se concibe el mundo sin ella.” (Pavez, 2014)

Los videojuegos actualmente simbolizan uno de los caminos más inmediatos de los niños hacia la cultura informática; no obstante, son criticados por su contenido y poca usabilidad entre los docentes. Los elementos utilizados en el diario vivir a edades tempranas se los conoce como Las Tecnologías de la información y Comunicación, es por esto que se propone una nueva definición a las relaciones entre profesores y alumnos ya que, los profesores no serían la única fuente de información. La elaboración de sitios diferentes es importante para que se pueda realizar refuerzos incluso fuera de la institución educativa; se debe mostrar que los videojuegos, lejos de ser una única manera lúdica, también puede funcionar como material didáctico para educar cualquier tipo de conceptos y materias escolares.

“Las investigaciones en curso sobre el aprendizaje basado en juegos digitales, la popularidad de los videojuegos y las nuevas generaciones que conviven diariamente con la tecnología son tres factores que motivan el interés en los juegos como herramientas para el aprendizaje” (Eck, 2006).

Usar tecnología en la educación permite a los estudiantes obtener una mayor autonomía y compromiso en el transcurso de su aprendizaje, a su vez al profesor le facilita una comprensión de forma eficaz, abarcar más en menos tiempo e incluso personalizar la enseñanza de acuerdo a lo que cada estudiante necesita. La sociedad ha cambiado y la enseñanza igualmente.

Según Jean-Baptiste Huynh (Huynh, 2015), autor de la suite de trabajo DragonBox la ventaja que ofrecen los videojuegos en los niños en el ámbito

de la educación es que se toman justamente como eso, como un videojuego así el niño de forma entretenida, y sin saberlo, puede asimilar adaptándola como una experiencia lógica.

Por lo tanto es necesario hablar de la gamificación, el cual ha sido un termino bastante usado en estos últimos años en lo que respecta a tecnología, ya que esta nueva práctica se utiliza para potencializar la enseñanza e incluso el uso de servicios, siempre y cuando se implemente correctamente un diseño agradable, entretenido y con un lenguaje audiovisual intuitivo.

Así, el mundo de las aplicaciones de enseñanza es un campo aún por explotar, de todas las millones de aplicaciones presentes en el mercado, solo 100 mil son educativas, según (Huynh, 2015) en Estados Unidos han empezado a invertir mucho dinero en videojuegos de aprendizaje abriendo las puertas a los desarrolladores de estas herramientas.

Debemos aprovechar que los niños a temprana edad utilizan estas tecnologías de forma instintiva para optimizar su educación en cualquier asignatura. Si se eliminará el método convencional con el profesor, los niños podrán tener un nuevo mundo de conocimientos en los cuales aprenderán de forma inmediata y divertida, mejorando su nivel de motivación para mejores resultados académicos.

Dicho esto, la propuesta multimedia que se plantea en este proyecto es tomar los temas más básicos en los cuales niños de dichas edades tienen más dificultades y reforzar su método de aprendizaje.

De este modo, el proyecto se basa en proponer la usabilidad de los juegos como soporte para mejorar la ortografía permitiéndoles reforzar sus conocimientos y motivarlo a expandir sus horizontes cognoscitivos en este campo.

Capítulo I

1. Presentación del objeto de estudio

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente, para los niños poder escribir bien es una tarea compleja, por lo que su importancia es primordial y prioritaria a pesar de que muchas veces se los justifica por la edad. La tecnología en la comunicación envuelve a los jóvenes, niños y hasta adultos ya que los nuevos códigos de comunicación, por su facilidad y rapidez, llevan al lenguaje a extremos que pueden esconder su verdadero significado o malinterpretarlo.

En el momento del aprendizaje de la escritura, esta es una de las más complicadas porque no se ejecuta naturalmente como lo es con el habla. Es decir, no solo se trata de adquirir un código escrito, sino también un nivel de impulso afectivo e intelectual. La escritura nos permite fijar nuestros contenidos mentales y ordenar el razonamiento.

Cada lenguaje contiene una gramática diferente y en cada una de ellas se componen sonidos y significados. En general, un texto escrito requiere de una buena ortografía que no confunda el significado y no deje ver a quien escribe como si no sabe. La función de la ortografía “es garantizar y facilitar la comunicación escrita entre las personas mediante un código común”. El que no se cumplan todas estas normas lleva a la persona a cometer lo que conocemos como “errores de ortografía”.

Sabemos que la ortografía se adquiere en los primeros años de educación básica pero, ¿Qué pasaría si un profesor le enseña a sus alumnos a escribir papa y mama y no papá y mamá ?, ¿o a no diferenciar entre papa y Papa? El niño crecerá afirmando que las mayúsculas y las tildes no hacen diferencia en el significado, en este caso, habría que explicarles que una mayúscula o una tilde pueden crear una alteración en el significado de una palabra u oración. Por lo tanto, para producir un texto de calidad es preciso darle la importancia adecuada, esto implica una capacidad ortográfica de

acuerdo con el nivel educacional y el progreso de cada persona. Frecuentemente conocemos muchos profesionales que tienen problemas con la ortografía y se les dificulta poder encontrar un trabajo. De allí la importancia de crear en los niños hábitos de escritura que les permitan ser en un futuro profesionales a carta cabal.

Hoy en día, el correcto aprendizaje de la lengua materna y la nueva era de las comunicaciones, no se le da el valor debido ni por parte del estudiante ni de la sociedad en general. Por este motivo, es necesario crear un soporte en el cual estará aprendiendo de una manera didáctica para mejorar lo aprendido en las aulas.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera la implementación de un videojuego aporta en la correcta ortografía en niños de educación básica elemental en edades de 7 y 8 años?

1.3 Objetivo General

Desarrollar un videojuego para dispositivo móviles con sistema Android como soporte para mejorar la ortografía en niños de educación básica elemental de 7 y 8 años.

1.4 Objetivos Específicos

- Analizar y evaluar el contenido del juego
- Crear una mecánica y entorno visual acorde a la temática de la ortografía
- Identificar el incentivo emocional al niño para que continúe con el aprendizaje.

1.5 Justificación del tema

Durante los últimos años, el crecimiento acelerado de la tecnología y de la vida misma, ha producido dentro de las nuevas generaciones de padres una disminución en la enseñanza a mejorar la escritura a sus hijos, puesto que en la vida actual muchos no cuentan con el tiempo necesario para demostrar a un niño la buena escritura o corregirla de ser necesario.

“La ortografía, lejos de ser solamente un conjunto de normas, es un subsistema inserto en el sistema de escritura que, por un lado favorece la comprensión, ya que incide directamente en el proceso de lectura, y por otro, en el momento de la revisión y el control de la producción del texto, la reflexión ortográfica influye en el proceso de construcción de la lengua escrita” (Salgado, 1997).

El presente trabajo se enfoca en la Educación Básica Elemental siendo la base del lenguaje y escritura en los primeros años de vida estudiantil, cabe recalcar la definición de Educación Básica Elemental: “Es el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales que le permiten relacionarse y afianzar lazos con los demás, mediante el trabajo dirigido, en equipo e individual, que aporta, de manera positiva y eficaz, a la comprensión y la práctica de sus deberes y derechos.” (Ministerio de Educación, 2016).

Este marco de referencia nos brinda la posibilidad de diseñar una propuesta multimedia con el propósito de reducir las faltas ortográficas en los menores, la misma que permitirá reforzar a temprana edad la buena escritura que deben ser parte integral en su vida diaria, mostrando ante la sociedad a niños que saben desenvolverse no solo físicamente sino también por escrito.

Los videojuegos son herramientas preferidas por los niños debido a su entretenimiento; por los profesionales, también por la integración que tienen con aspectos educativos, aunque la mayoría de juegos comerciales no lo demuestren de forma directa. Existen juegos que, aunque no tengan contenido educativo a primera vista, ayudan a los niños a mejorar su habilidad de resolver problemas, su inteligencia espacial, aumenta su

creatividad, entre muchos otros, que son mejorados en los juegos que tienen fines completamente educativos (Isabela Granic, 2014).

El mundo de estos ha avanzado significativamente durante los últimos años, pasando de ser una simple distracción a juntar el carácter educativo entre sus objetivos. La posibilidad de educarse jugando está dando sus frutos ya en niños de diferentes partes del mundo. Y es que, hoy en día, es difícil encontrar a alguien que no disfrute con estos juegos.

Ahora bien, al tener la herramienta existen procesos como la gamificación que integra la mecánica del juego en el proceso de aprendizaje. Es decir este tipos de aprendizaje va cobrando fuerza en la metodología de formación debido a su carácter lúdico, ya que nos permita profundizar en los conocimientos de una manera divertida, creando una experiencia positiva en el usuario mediante mecánicas de juegos, se refiere a la existencia de un desafío cuya superación va asociada a una experiencia divertida o estimulante y que tenga algún tipo de recompensa final, por ejemplo: mejorar una puntuación, descubrir una sorpresa, tener un premio. La gamificación trata de crear una experiencia y puede ser utilizada en diferentes y múltiples entornos. La técnica mecánica es la manera de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Las más utilizadas son:



Ilustración 1 Técnicas mecánicas de gamificación

Fuente: Educativa.com (2013)

Por otra parte, las técnicas dinámicas se refieren a la automotivación para seguir con sus objetivos, es decir la motivación del propio usuario para jugar y cumplir metas. Algunas de las más utilizadas son:



Ilustración 2 Técnicas dinámicas de gamificación

Fuente: Educativa.com (2013)

En función de la dinámica que se persiga, se deberán explotar más unas técnicas mecánicas que otras.

La idea de la Gamificación no es netamente la creación de un juego, sino valernos de los sistemas de recompensa, puntuación y objetivos que normalmente componen los mismos.

Es por esto que proponer la elaboración de la aplicación multimedia ayudará a mejorar su desarrollo de competencias en sus técnicas de aprendizaje. Al ser entretenido, le permitirá desarrollar un pensamiento creativo para enfrentarse a la vida. “El adulto tiene temor a equivocarse, mientras que un niño juega, se equivoca, lo vuelve a intentar, y de esa experiencia aprende.” (Castañeda, 2016)

Capítulo II

2. Desarrollo del Videojuego

2.1 Descripción

El juego Palabritas fue creado con el fin de brindar una nueva herramienta para que niños aprendan a mejorar de manera interactiva sus conocimientos ortográficos. Está dirigido para dispositivos con sistema Android, basado en varias temáticas, según el segmento del juego que elijan se verá inmersos en una actividad diferente, pero con la misma finalidad.

Al contar con diversas actividades el niño podrá desafiar sus conocimientos en diferentes retos, viendo que cada derrota no es más que una oportunidad para aprender algo nuevo y sus victorias un refuerzo de todo el conocimiento ya aprendido anteriormente.

2.2 Planteamiento de la metodología

Para alcanzar la meta trazada se requiere verificar el tipo de técnica que se vaya a necesitar en cada punto. Para esto se delimitara cada actividad a realizar dependiendo del nivel que se vaya a jugar. La utilización de videojuegos con fines educativos en contextos formales es una práctica que exige de una selección o evaluación previa y de una planificación sistemática para alcanzar los objetivos formativos previstos, favoreciendo el desarrollo cognitivo de los sujetos para la resolución de problemas y la adquisición de múltiples estrategias (Moral, 2013).

El juego contará con varias actividades en las cuales dependerá que tipo de refuerzo cognitivo se quiera emplear para saber la metodología a usar dentro del mini juego; ya sea escritura, acentuación o diferenciación de palabras.

Una vez comprendido el objetivo concreto del juego se procederá a la elaboración y a la selección de cada elemento como el diseño del entorno, recursos gráficos y elección de colores adecuados para las diferentes actividades.

Al concluir con la fase de elaboración del videojuego y redactar la documentación junto con el análisis de la información obtenida se continuara con las principales pruebas de testeo con niños comprendidos en las edades planteadas de un inicio.

2.3 Contenido

Ortografía se entiende como “Arte y sistema de escribir cada palabra como es su ser y de colocar cada letra en su sitio”. (Sánchez, 2000)

Dondequiera que vayamos o estemos, nuestra ortografía hablará por nosotros. Es nuestra principal carta de presentación. Siempre tendremos la necesidad de demostrar de manera implícita o explícita, el dominio que tengamos sobre los cuatro aspectos fundamentales de nuestra lengua nativa: Escribir, leer, escuchar y hablar. Si tenemos el control sobre ellos, generaremos ante los demás una excelente percepción de nuestra persona y una sensación agradable. A todos nos gusta interactuar con alguien que hable bien y correctamente, al igual que nos gusta leer un texto impecable. Siendo que la temática central del juego es la ortografía, se simplifica el contenido del juego con la carga educativa orientada a niños de educación básica elemental de 7 y 8 años, usando como base términos adheridos por el mundo de la ortografía que los niños deben conocer al incursionar en este campo. Los temas serán seleccionados, considerando el grado que están cursando, de acuerdo al pensum académico propuesto por el ministerio de educación.

De este modo se desarrolla la tabla de contenidos, correspondiente a los objetos de estudio de cada mini juego:

1er juego	2do juego	3er juego
La letra H	Uso de la v y b	Adjetivos y sustantivos

Tabla 1 Segmentación de etapas del contenido

Fuente: Elaboración propia (2018)

Asimismo, el videojuego expone un estudio de 3 de los temas más relevantes y en que los niños de estas edades tienen dificultades.

La Letra H

La dificultad de la letra H es que es la única letra del alfabeto español muda, la única que tiene sonido. Solo se la pronuncia cuando va después de la C formando el sonido CH.

Uso de la V y B

Este uso es uno de los que más errores ortográficos tiene al momento de redactar un texto. Muchas veces puede ser por dificultades de orden visto perceptivo o en la orientación espacial.

Adjetivos y Sustantivos

Y es que si bien es cierto en este tema puede haber mucha confusión, se espera que el niño comprenda la función que cumplen cada una en la oración.

El demo solo contará con 3 juegos los cuales contienen 3 ejercicios pero se plantea que al momento de implementar el proyecto completo, la cantidad de juegos aumente, convirtiéndolo como un mundo y con muchos más ejercicios.

2.4 Descripción del usuario

El videojuego está dirigido a niños de educación básica elemental que comprende entre los 7 y 8 años como soporte para mejorar la ortografía. Los niños a través de una interfaz simple pero divertida podrán reforzar los conocimientos adquiridos previamente.

Usando esta herramienta como un medio de motivación se favorecerá en el niño la coordinación visual, la adquisición de habilidades y se estimulará la memoria y la capacidad para retener conceptos e identificación de temas ortográficos.

2.5 Diseño artístico

Tomando en consideración que el videojuego está dirigido a niños, la propuesta de diseño artístico se presentará tonalidades básicas con el fin de proporcionar colores atractivos a la vista de ellos, además del uso de un lenguaje sencillo para su fácil entendimiento.

Su aspecto gráfico cuenta con la implementación de la paleta de colores del arcoíris.

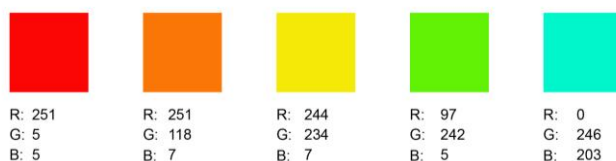


Ilustración 3 Paleta de Colores

Fuente: Elaboración propia (2018)

Para este tipo de videojuego se realizó una exploración tipográfica con la finalidad de encontrar enfoques poco convencionales, tratando de proporcionar diversión en las letras; entre varias tipografías que cumplieran con lo antes mencionado fue seleccionada Amatic bold ya que cumple con cada uno de los requerimientos necesarios.



Ilustración 4 Logo del juego

Fuente: Elaboración propia (2018)

2.6 Icono de la aplicación



Ilustración 5 Icono de la aplicación

Fuente: Elaboración propia (2018)

El icono de la aplicación está basado en su propio nombre tomando la letra que más se repite que es el caso de la A.

2.7 Ingreso del aplicativo

Al instalar la apk en el Smartphone se debe acceder al icono de la aplicación. Cuando ingresa se cargará el splash de la aplicación.



Ilustración 6 Splash de la aplicación

Fuente: Elaboración propia (2018)

2.8 Menú de la aplicación

En el menú se presentará una pantalla que los dirigirá al submenú con los juegos, por lo consiguiente se podrá ver el icono de logros (el que contiene las medallas ganadas en cada juego), un botón de reset para que pueda generar las medallas otro jugador, el botón de créditos y salir.



Ilustración 7 Pantalla de inicio

Fuente: Elaboración propia (2018)

2.9 Submenú

En esta pantalla se encuentra un submenú con 3 opciones en las cuales tiene el tema a tratar en el juego. El niño tendrá que elegir una para realizar la actividad.



Ilustración 8 Pantalla con submenú

Fuente: Elaboración propia (2018)

2.9 Actividades

- La letra H

La primera actividad que se muestra en este videojuego es un desafío donde al niño se le presentará una imagen en el centro de la pantalla y en la parte inferior, tres opciones; deberá reconocer el objeto y escoger la palabra bien escrita. Si el niño se equivoca lo enviara de nuevo al menú de juegos.



Ilustración 9 Primer opción de juego

Fuente: Elaboración propia (2018)

- La B y V

Como segunda actividad representativa en el videojuego será una dinámica en donde el niño tendrá que escribir la palabra según la imagen que salga en las cuales se ve implicado el uso entre v y b.



Ilustración 10 Segunda opción de juego

Fuente: Elaboración propia (2018)

- Adjetivos y Sustantivos

La última actividad el niño deberá reconocer los sustantivos y adjetivos de acuerdo a lo que se le muestre en pantalla.



Ilustración 11 Tercera opción de juego

Fuente: Elaboración propia (2018)

2.9 Recompensas

En esta pantalla se mostrarán las copas ganadas tras cursar las 3 opciones de juego. En el prototipo, se podrá observar si el niño ha desarrollado correctamente los ejercicios de cada juego.



Ilustración 12 Tercera opción de juego

Fuente: Elaboración propia (2018)

2.10 Alcance Técnico

El sistema operativo del dispositivo móvil, es preferible que este disponga de la versión más reciente de ser posible. Si no es así por limitaciones del dispositivo, pueden usarse las siguientes versiones:

Nombre Clave	Número de Versión	Fecha de Lanzamiento
Lollipop	5.0-5.1.1	15 de octubre, 2014
Marshmallow	6.0-6.0.1	Septiembre, 2015
Nougat	7.0-7.1.2	Mayo, 2016
Android O	8.0	21 de noviembre, 2017

Tabla 2 Requerimientos sistema operativo Android

Fuente: Elaboración propia (2018)

El uso de la aplicación puede ser utilizado sin que el dispositivo se encuentre conectado a una red o datos. Esto permitirá que el usuario pueda acceder a la aplicación en cualquier momento.

2.11 Especificaciones Técnicas

Los programas usados para el desarrollo y creación de Palabritas son:

Unity 3D: Es un motor de videojuegos multiplataforma de fácil acceso y gratuito, el cual posee una amplio expediente y foros de respaldo. Este motor también permite exportar el juego en formato APK, el cual usan las aplicaciones Android.



Ilustración 13 Logo Unity

Fuente: Unity 3D

Adobe Illustrator: Es un programa comúnmente usado para editar gráficos vectoriales. Facilita la creación de gráficos de buena calidad sin perderla al cambiar de tamaño.



Ilustración 14 Logo Illustrator

Fuente: Adobe System

MonoDevelop: Editor de desarrollo de código, Unity permitr trabajar con lenguajes de programación como JavaScript y C#. La aplicación se desarrollo con el lenguaje C#.



Ilustración 15 Logo MonoDevelop

Fuente: Develop Monobehaviour

CONCLUSIONES

La implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en clases, genera en los niños una serie de ventajas entre las que se pueden destacar, que el uso de estos recursos permite captar su atención, generando en ellos el deseo de ser partícipes de las actividades que los ayuda a desarrollarse. Al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el niño y perdurará a través del tiempo.

Las variedades de videojuegos y usos para la formación son muy complejos; hay que pensar a dónde se quiere llegar y de qué manera para poder utilizarlos como herramienta educativa. Estos intentos de introducción del videojuego en el marco educativo muestran que su potencia para transmitir conocimientos es más sutil que en otros medios. La capacidad de incitar el proceso enseñanza-aprendizaje va a estar más allá de la narración de una historia o ciertos conceptos (Lmaz, 2011).

Con la ayuda de los mismos desempeñan funciones de socialización, aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento, siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales.

A partir de lo expuesto anteriormente, se concluye que los juegos educativos y materiales manipulativos aumentan la disposición hacia el buen aprendizaje de la ortografía, cambiando de esta manera la visión que los niños poseen al pensar que solamente aprenden en un curso.

RECOMENDACIONES

El actual proyecto define públicamente todas las estructuras y el funcionamiento del producto como un prototipo. Por lo cual, esta estructura puede ser modificada ligeramente para expandir la funcionalidad del producto antes de ser implementada. El aplicativo se recomienda ser ejecutado en un celular con sistema operativo android, no se descarta la opción desarrollar la aplicación para otros sistemas operativos en una siguiente etapa para poder llegar a más usuarios y diversificar su uso.

También es significativo resaltar ciertos puntos que se pueden añadir a la aplicación para que sea más completa, como:

- Pedirle al jugador al nombre para hacerlo más personalizado
- Opción de tener algún tipo de avatar
- Animaciones y sonido dentro del juego
- Más opciones de temas que se les dificulta a los niños
- Módulo para elegir el nivel de dificultad de los mini juegos

Considero tener en mente estas recomendaciones al momento de desarrollar un proyecto similar.

BIBLIOGRAFÍA

- Castañeda, A. (Diciembre de 2016). Obtenido de <http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/>
- Eck, R. V. (2006). *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*. Obtenido de <https://er.educause.edu/articles/2006/1/digital-gamebased-learning-its-not-just-the-digital-natives-who-are-restless>
- Huynh, J.-B. (2015). *Los beneficios de los videojuegos para la educación de los niños*. Obtenido de <https://hipertextual.com/presentado-por/vodafone-one/jean-baptiste-huynh>
- Isabela Granic, A. L. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. Obtenido de <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Lmaz, J. (2011). Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco. En *Teoría Educativa* (págs. 181 - 200).
- Ministerio de Educación. (2016). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-elemental/>
- Moral, M. E. (2013). *Videojuegos: oportunidades para el* . Obtenido de <https://naerjournal.ua.es/article/viewFile/v3n1-introduction/85>
- Ortí, C. B. (s.f.). *Universidad de Valencia*. Obtenido de <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Pavez, M. I. (2014). *Los derechos de la infancia en la era de internet*. Obtenido de https://www.unicef.org/panama/spanish/Derechos_d_ela_infancia_en_la_era_de_Internet.pdf
- Salgado, H. (1997). *El aprendizaje ortografico en la didactica de la escritura*. Buenos Aires: Aique.
- Sánchez, R. B. (2000). *Arte de la escritura y de la caligrafía*. Obtenido de http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/arte-de-la-escritura-y-de-la-caligrafia-teoria-y-practica--0/html/ff0f1954-82b1-11df-acc7-002185ce6064_23.html



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Sarango Orrala, Jessica Pamela**, con C.C: # **0925664740** autora del **componente práctico del examen complejo: Videojuego como soporte para mejorar la ortografía en niños de educación básica elemental de 7 y 8 años** previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **11 de septiembre de 2018**

f. _____

Nombre: **Sarango Orrala, Jessica Pamela**

C.C: **0925664740**



REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Videojuego como soporte para mejorar la ortografía en niños de educación básica elemental de 7 y 8 años.		
AUTOR(ES)	Sarango Orrala, Jessica Pamela		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Milton Elías Sancán Lapo Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TITULO OBTENIDO:	Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	11 de septiembre de 2018	No. DE PÁGINAS:	30
ÁREAS TEMÁTICAS:	Ortografía, multimedia, diseño de videojuego		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Videojuego, Videojuego Móvil, Escritura, Aprendizaje, Ortografía, Educación Básica		
RESUMEN/ABSTRACT: La finalidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación tiene como finalidad trasladar información de una persona a otra. La enseñanza es un proceso que pone en práctica los recursos útiles para facilitar a las personas el conocimiento necesario para el desarrollo pleno. El desarrollo del videojuego tiene como objetivo principal brindar soporte para mejorar la ortografía, fortalecer sus conocimientos y optimizar la competencia lingüística, la cual a su vez desarrolla habilidades sociales, emocionales y cognitivas. El juego además, cuenta con varios mini juegos con diferentes problemáticas en lo que los niños usualmente cometen errores. Usando como base el sistema operativo Android para dispositivos móviles, el cual está dirigido a niños de educación básica elemental. Para ello, se revisó textos sobre los orígenes de los videojuegos y su integración al aprendizaje.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-988052797	E-mail: jesspam2@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce Mgs.		
	Teléfono: +593-994170604		
	E-mail: alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			